



CONSELHO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE DE ASSIS/SP

LEI Nº 5.839/2014/ CNPJ do CMDCA: 07.109.356/0001-07/ CNPJ do FMDCA: 17.832.732/0001-40

ANEXO I

PLANO DE TRABALHO

PARTE INTEGRANTE E INDISSOCIÁVEL



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO CMDCA N°
01/2026

Plano de Trabalho CMDCA 2026
A Tecnologia Aplicada na Educação Inclusiva

1. Dados Da Organização Da Sociedade Civil

Nome da Organização: Associação Filantrópica "Nosso Lar" – S.E.R. - Serviço Especial de Reabilitação

CNPJ: 44.484.756 / 0001-29

Endereço: Avenida Felix de Castro, 871- Vila Irmã Catarina

Telefone: (18) 3322-3602

E-mail: serfilantropica@yahoo.com.br

Site: <http://www.nossolar-assis.org.br/>

Conta Corrente n° n° 53193-6

Agência: 0223-2

Banco: Banco do Brasil

2. Dirigente Da Entidade

Nome: Elisete Lourenço Yoshida

CPF: 781.235.508-04

RG: 8.900.097-3

Órgão Expedidor: SSP/SP

Endereço Residencial: Santos Dumont N° 466 Bairro: Vila Boa Vista

Telefone: (18) 99703-1530

E-mail: elisete57@yahoo.com.br

3. Técnico Responsável Da Entidade

Nome: Vilma Aparecida Bianchi

CPF: 095.969.148-04

RG: 20.879.355-0

Órgão Expedidor: SSP

Endereço Residencial: Avenida Felix de Castro, 871- Vila Irmã Catarina

Telefone: (18) 3322-3602

E-mail: serfilantropica@yahoo.com.br

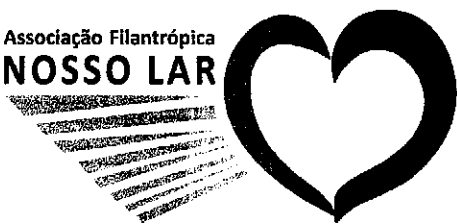
Formação Profissional: Psicóloga

RECEBIDO

27/03/2026


Nelma Maria de Oliveira
Mat. 17043/7





"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

4. Finalidade Estatutária:

A Associação Filantrópica Nosso Lar atua em projetos sociais desde 1949, entidade social sem fins lucrativos. desenvolve projetos sociais visando a melhoria da qualidade de vida e inclusão social, valorizando o "ser integral" e as potencialidades da pessoa, atuando nas áreas de assistência social, educação, esporte, saúde, cultura, meio ambiente e outras áreas que sejam pertinentes a esse estatuto. Tem como finalidade os segmentos sociais da Criança e Adolescente (excepcionalmente até os vinte e um ano de idade), pessoa com deficiência, pessoas idosas e famílias. Atuando com quantos projetos sociais forem possíveis, dentro dos limites deste estatuto. Com relação à Criança e ao Adolescente e família será garantido a qualidade exigida pela lei 8.069/1990 que dispõe sobre o Estatuto da Criança e Adolescente. Com relação à Pessoa idosa e família será garantido a qualidade exigida pela lei 10.741/2003 que dispõe sobre o Estatuto da Pessoa Idosa, principalmente no Serviço de Longa Permanência.

O S.E.R. investe de forma permanente na avaliação de suas ações, avançando no conhecimento e na inovação dos serviços prestados, o que permite estabelecer parcerias com o poder público, visando organizar serviços socialmente relevantes ao seu objetivo estatutário que alinha todos seus serviços, busca desenvolver projetos sociais visando a melhoria da qualidade de vida e inclusão social, valorizando o "ser integral" e as potencialidades da pessoa com deficiência, atuando nas áreas de Assistência Social, Educação, Saúde.

O projeto S.E.R. desenvolve atividades que pertence ao Programa de Proteção Social Especial de média complexidade, exigindo especializações no seu atendimento. Conta com diversas fontes de financiamento, entre as quais o governo federal, estadual e municipal, empresas parceiras, subsídios das prefeituras dos quais temos parceria e pessoas físicas. O projeto também realiza várias campanhas junto a sociedade assisense, com o objetivo de arrecadar fundos para parte da sua manutenção.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

5. Identificação Do Objeto E Vigência

5.1 Objeto: Estruturar um espaço de inovação tecnológica e inclusiva, equipado com ferramentas digitais de alta acessibilidade, com o objetivo de promover a autonomia funcional e a equidade educacional, assegurando o cumprimento das normativas de acessibilidade digital e inclusão. Compreendemos que o valor R\$ 48.757,06 (quarenta e oito mil setecentos e cinquenta e sete reais e seis centavos), para aquisição de materiais para a sala de informática e tecnologia e melhorias do espaço físico para a realização do Projeto "A Tecnologia Aplicada na Educação Inclusiva", segundo o eixo temático: **IV – Educação.**

b) projetos complementares à ação da escola no âmbito da inclusão das crianças e adolescentes público alvo da educação especial, nos termos da lei Federal n.º 13.146 de 06 de julho de 2015, que institui a Lei Brasileira de inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência) em especial seu artigo 27, parágrafo único.

c) projetos complementares que facilitem a inclusão digital, por meio de cursos, capacitação e formação profissional em informática.

5.2 Vigência:

O objeto do presente Plano de Trabalho terá vigência a partir da data de assinatura do Termo de Fomento até 31 de dezembro de 2026.

6. Projeto: A Tecnologia Aplicada na Educação Inclusiva

7. Público Alvo: Crianças e adolescentes matriculados no Projeto S.E.R.

8. Descrição da Realidade:

Compreendemos que o valor de R\$ 48.757,06 (quarenta e oito mil setecentos e cinquenta e sete reais e seis centavos), para o desenvolvimento do projeto "A Tecnologia Aplicada na Educação Inclusiva" propõe a criação de um espaço inovador que combina tecnologia e aprendizado.

Basicamente, organizar esse ambiente significa dar forma concreta aos seguintes fundamentos:

1. Base de Apoio em Tecnologia

A essência deste local reside na disponibilização de ferramentas e serviços que impulsionam a autonomia e a independência das crianças com deficiência.

2. Igualdade na Educação e Aprendizado Inovador

O foco principal é migrar da simples integração para uma inclusão verdadeira, incentivando, a centralidade do aluno.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

Individualização: Entende-se que "cada caso é um caso", requerendo que o ambiente possibilite a experimentação de diversos recursos de apoio até descobrir o mais adequado para cada criança.

3. Adequação e Acessibilidade Digital.

Para que a igualdade seja atingida, o meio digital deve obedecer às normas que removam obstáculos:

Remoção de Impedimentos à Informação: Certificar-se de que sistemas, sites e materiais digitais sejam totalmente acessíveis a todos, em condições justas.

Base da Inclusão Digital: Para ser eficaz, o espaço deve assegurar o acesso ao aparelho, a conexão à internet e, essencialmente, o conhecimento das ferramentas (letramento digital).

A tecnologia, quando bem aplicada, deixa de ser apenas uma ferramenta e passa a ser uma ponte para a autonomia. No contexto da educação inclusiva, o foco não é apenas "usar computadores", mas sim garantir que cada estudante, independentemente de suas limitações físicas ou cognitivas, tenha as mesmas oportunidades de aprendizado.

De forma direta, a tecnologia aplicada na educação inclusiva é o conjunto de recursos, ferramentas e estratégias digitais ou analógicas que têm como objetivo eliminar barreiras ao aprendizado.

Ela não serve apenas para "modernizar" a aula, mas para garantir que estudantes com diferentes habilidades (sejam elas físicas, sensoriais, cognitivas ou comportamentais) consigam participar, interagir e aprender em pé de igualdade com os demais.

9. Metas, Atividades e Ações:

9.1 Metas:

- Nome da meta: (obrigatória) Aprimoramento teórico-técnico da equipe de trabalhadores da entidade
- Objetivo: Participar de ações de Letramento Racial, de Gênero e Sexualidade para a equipe de trabalhadores, qualificando sua atuação.
- Atividade: Participar de cursos de formação organizados pelo CMDCA no ano de 2026 sobre os temas previstos.
- Responsável: CMDCA.
- Indicador de resultados: Lista de presença e fotos das formações.

[Handwritten signature]
[Handwritten initials]

[Handwritten mark]



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

9.2 Metas:

- Nome da meta: (obrigatória) Conferência Municipal de Direitos
- Objetivo: Participar das ações da conferência de direitos e estimular crianças e adolescentes ao debate sobre direitos sociais.
- Atividade: Reunião preparatória e reuniões da Conferência
- Responsáveis: A contratar.
- Indicador de resultados: Lista de presença e fotos das ações.

9.3 Metas:

- Nome da meta: Domínio de Interfaces Adaptativas
- Objetivo: Garantir que a criança consiga utilizar dispositivos de entrada (mouses, acionadores, teclados com colmeia ou telas touch) de forma independente para realizar tarefas simples.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia.
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

9.4 Metas:

- Nome da meta: Desenvolvimento da Alfabetização Digital Básica
- Objetivo: Capacitar a criança a reconhecer ícones principais, ligar/desligar o equipamento e abrir programas específicos de ensino, promovendo a sensação de controle sobre a máquina
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

[Handwritten signature]



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

9.5 Metas:

- Nome da meta: Aprimoramento da Coordenação Motora Fina
- Objetivo: Realizar atividades de "clique e arrastar" ou desenho digital para melhorar a precisão do movimento e a relação olho-mão.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

9.6 Metas:

- Nome da meta: Fortalecimento do Raciocínio Lógico
- Objetivo: Introduzir conceitos de lógica através de jogos educativos ou ferramentas de programação em bloco adaptados ao nível de compreensão de cada criança.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

9.7 Metas:

- Nome da meta: Promoção da Socialização e Colaboração
- Objetivo: Estabelecer momentos de atividades em dupla ou pequenos grupos, onde o computador sirva como mediador para a interação social e o trabalho em equipe.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

9.8 Metas:

- Nome da meta: Fomento à Autonomia na Pesquisa de Interesses
- Objetivo: Ensinar a criança a buscar conteúdos de seu interesse (vídeos, imagens ou jogos), estimulando a curiosidade e o aprendizado autodirigido.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

9.9 Metas:

- Nome da meta: Uso de Ferramentas de Tecnologia Assistiva para Escrita
- Objetivo: Integrar softwares de predição de palavras ou leitores de tela para auxiliar crianças com dificuldades de aprendizagem (como dislexia) no processo de alfabetização.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

[Handwritten signature]
LDB



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

9.10 Metas:

- Nome da meta: Educação para o Uso Seguro e Ético
- Objetivo: Orientar, de forma lúdica, sobre o tempo de tela saudável e a importância de não compartilhar informações pessoais no ambiente digital
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

9.11 Metas:

- Nome da meta: Criação de Identidade e Expressão Criativa
- Objetivo: Finalizar o projeto com a produção de um "artefato digital" autoral (um desenho, um pequeno vídeo ou um avatar), reforçando a autoestima e o protagonismo do aluno.
- Atividade: Atividades desenvolvidas na sala de informática e tecnologia
- Responsáveis: Os professores da sala de informática e tecnologia
- Indicador de resultados: Diário de bordo dos professores responsáveis, atividades salvas nos computadores e no drive, relatórios de evolução da criança e fotos das ações.

10. Atividades e Ações a Serem Executadas:

10.1 Atividades:

Jogos com Quiz Sonoro e Visual

Desenvolver jogos no Kahoot ou Wordwall focando em múltiplos estímulos. Para alunos com transtornos de aprendizagem, focar em comandos de voz; para alunos com dificuldades de atenção concentração.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

Storytelling com Avatares (Expressão Socioemocional)

Usar os aplicativos como o Pixton ou ChatterPix para que alunos com transtornos de aprendizagem ou tímidos criem histórias. Eles podem animar fotos e usar sintetizadores de voz para "falar" através do personagem.

Laboratório de Programação em Bloco (Lógica Acessível)

O Scratch permite que crianças criem animações "encaixando" blocos de código. É visual, intuitivo e excelente para desenvolver o raciocínio lógico em alunos com transtornos de aprendizagem.

Produção de Audiobooks e Podcasts (Inclusão Visual)

Peça para os alunos gravarem resumos de matérias. Isso valoriza a oralidade de quem tem dificuldade com a escrita e cria um banco de materiais acessíveis para colegas com dificuldades semelhantes.

Oficina de Escrita com Predição de Texto e Ditado

Ensinar as crianças a usarem as ferramentas de Ditado de Voz (Google Docs/Word). Isso empodera as crianças com transtornos de aprendizagem, permitindo que foquem no conteúdo, não na digitação.

Cine-Debate com Legenda Oculta e Audiodescrição

Assistir a curtas-metragens ativando ferramentas de acessibilidade. Depois, discutir com a turma como essas tecnologias mudam a percepção do filme, gerando empatia e consciência sobre inclusão.

10.2 Ações:

Jogos com Quiz Sonoro e Visual

Quiz de "Dicas Progressivas" (Scaffolding)

Crianças com deficiência intelectual ou dificuldades de processamento podem se sentir frustradas com perguntas diretas.

- A Ação: Implementar um sistema de ajuda visual e sonora que aparece em camadas.
- Como funciona: 1. Nível 1: Toca apenas o som (Ex: Latido). 2. Nível 2 (se não houver resposta): Aparece a silhueta do cachorro na tela. 3. Nível 3: Aparece o cachorro colorido e uma luz brilha no botão de resposta correto.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

- **Objetivo:** Reduzir a ansiedade e garantir que a criança chegue ao acerto, celebrando o esforço em cada etapa.

Storytelling com Avatares (Expressão Socioemocional)

O "Espelho de Emoções" Digital (Avatar Reativo)

Muitas crianças com transtornos podem ter dificuldade em identificar ou expressar o que sentem no momento.

- **A Ação:** O avatar na tela não apenas conta uma história, mas imita ou reage às expressões da criança ou aos cartões de emoção que ela escolhe.
- **Como funciona:** Use um software de rastreamento facial simples ou cartões físicos (emojis grandes). Se a criança aponta para o cartão de "Triste", o avatar muda sua expressão, o cenário fica azul e toca uma música suave.
- **Objetivo:** Ajudar a criança a validar o que sente através da representação visual do avatar, facilitando a nomeação do sentimento.

Laboratório de Programação em Bloco (Lógica Acessível)

Programação Tangível (Blocos Físicos)

Para muitas crianças, especialmente aquelas com deficiência visual ou intelectual, arrastar blocos em uma tela com o mouse pode ser um desafio motor ou cognitivo intransponível.

- **A Ação:** Utilizar blocos físicos (estilo LEGO ou cartões com texturas) que representam comandos de programação (Frente, Trás, Girar, Repetir).
- **Como funciona:** A criança monta a sequência de comandos no mundo real (em cima de uma mesa ou tapete). Um leitor (que pode ser um aplicativo de tablet ou um robô como o *Matatalab* ou *Cubetto*) escaneia a sequência e a executa.

Produção de Audiobooks e Podcasts (Inclusão Visual)

Roteiro por Pictogramas (Leitura Visual Simplificada)

Crianças com deficiência intelectual podem ter dificuldade com textos longos ou alfabetização. O uso de símbolos visuais ajuda na organização do pensamento.

- **A Ação:** Substituir o roteiro escrito por uma sequência de cartões com pictogramas (estilo PECS) ou fotos que representam a ordem da história.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

- Como funciona: A criança organiza os cartões em uma "linha do tempo" física na mesa. Cada cartão representa uma fala ou um som (ex: Foto de um cachorro = fazer o som de latido; Foto de uma boca = dizer "Olá").
- O Benefício: Isso reduz a ansiedade de "esquecer o que dizer" e permite que a criança visualize a estrutura do começo, meio e fim do podcast.

Oficina de Escrita com Predição de Texto e Ditado

Construção de Frases por "Blocos de Sentido"

Muitas vezes, o teclado convencional é confuso devido ao excesso de caracteres. A predição de texto pode ser otimizada usando imagens.

- A Ação: Utilizar softwares de comunicação alternativa (como o *Boardmaker* ou o *Letramento Digital*) que oferecem predição por símbolos.
- Como funciona: Em vez de digitar letra por letra, a criança escolhe um símbolo (ex: uma maçã). O software então sugere verbos que combinam com aquele objeto (ex: "comer", "lavar", "gostar").
- O Benefício: A criança foca na estrutura do pensamento (sujeito + verbo + objeto) e não na ortografia, diminuindo a frustração e aumentando a velocidade de criação de uma frase completa.

Cine-Debate com Legenda Oculta e Audiodescrição

Pausa Estratégica para Tradução Sensorial

Para crianças com deficiência intelectual ou Transtornos, o fluxo contínuo de um filme pode gerar uma sobrecarga de informações, dificultando a conexão entre a imagem e a fala.

- A Ação: O mediador interrompe o filme em momentos-chave para transformar a Audiodescrição em uma experiência física.
- Como funciona: Se a audiodescrição diz: "O personagem corre pelo campo de flores sob o sol forte", o mediador pausa e pergunta: "Como deve ser o cheiro dessas flores? Como é a sensação do sol na pele?". Pode-se até usar um borrifador de água ou um ventilador para simular o vento da cena.
- O Ganho Inclusivo: Cria uma ponte entre o estímulo sonoro/visual e a memória sensorial, ajudando a criança a fixar o conceito da cena antes de seguir adiante.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

10.3 Indicadores de Avaliação:

Indicadores Quantitativos

- Resultado médio de pesquisas de satisfação com os participantes.
- Número de comentários positivos e negativos recebidos dos participantes.

Indicadores Qualitativos:

- Coletar depoimentos, entrevistas e feedbacks dos participantes, seus familiares e responsáveis sobre suas experiências no projeto.
- Avaliar a percepção dos participantes sobre os benefícios do projeto.
- Identificar aspectos positivos e negativos das atividades.
- Obter sugestões para aprimorar o projeto.
- Observar as atividades do projeto em andamento, registrando notas de campo, fotos e vídeos.
- Avaliar a dinâmica das atividades e a interação entre os participantes.
- Identificar boas práticas e oportunidades de melhoria.
- Documentar o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos pelos participantes.
- Analisar os produtos finais das atividades do projeto, através de bate papo, interação entre o grupo.
- Avaliar o nível de aprendizado e desenvolvimento dos participantes.
- Identificar a criatividade, o trabalho em equipe e a resolução de problemas demonstrados pelos participantes.
- Realizar reuniões periódicas com stakeholders do projeto responsáveis, educadores, equipe técnica.
- Obter feedback sobre o andamento do projeto.
- Discutir desafios e oportunidades de melhoria.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

11.1 Receita (Valor Total Solicitado ao CMDCA):

11.2 Informações Bancárias

Conta Corrente nº 53193-6 Agência:0223-2 Banco: Banco do Brasil

11.3 Despesa:

DESPESA		
Qtde	Descrição	Valores
MATERIAL PERMANENTE		
10	Computador Completo, AMD Ryzen 5 3400G, 16GB DDR4, SSD 480GB + Monitor + Kit Periféricos	R\$ 2.900,00
1	Bancada para computadores	R\$ 2.490,00
1	Mesa retangular em MDP	R\$ 479,00
1	Armário baixo em MDP	R\$ 465,00
11	Cadeira giratória	R\$ 375,00
1	Ar condicionado Inverter Quente e frio	R\$ 4.523,06
10	Estabilizador Protetor Eletrônico bivolt 500va preto	R\$ 200,00
1	Tablet Samsung Galaxy Tab A11+, 128gb, 6gb Ram, Tela De 11	R\$ 1.800,00
1	Impressora Multifuncional Epson Tanque De Tinta L6490 Bivolt	R\$ 3.000,00
1	Telefone Pleno Intelbras Com Fio Preto	R\$ 75,00
10	Fone De Ouvido Over Ear Sem Fio Hi-fi Headphone Com Mic	R\$ 80,00
Valor Total		R\$ 48.757,06

Justificativa: Os valores podem variar tanto para mais quanto para menos de acordo com os valores do mercado, são estimativas de quanto se pretende gastar em cada

Handwritten signature and initials.



"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

item com base no orçamento do mês de março. Caso sobre recurso de uma fase e falte em outra, o valor será utilizado conforme disponibilidade complementando a que falta.

11.4 Aplicação Financeira:

Plano de Aplicação									
CATEGORIA DE DESPESA	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
MATERIAL PERMANENTE	R\$ 10.000,00	R\$ 10.000,00	R\$ 10.000,00	R\$ 10.000,00	R\$ 8.757,06				

Cronograma de Desembolso:

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO	
PARCELA	ÚNICA
MÊS	MARÇO
VALOR - R\$	R\$ 48.757,06

12 Prestações de Contas:

A prestação de conta será enviada à Prefeitura Municipal em até 30 dias após o fim da vigência, garantindo transparência e controle.

A Prefeitura Municipal terá até 150 dias após o recebimento da prestação de conta para realizar a análise e aprovação.

Associação Filantrópica
NOSSO LAR



NOSSO LAR
af.nossolar@gmail.com
Rua Emílio de Menezes, nº50
Assis-SP / CEP: 19802-100
(18) 3322-3797 / 3322-3709

SERVIÇO ESPECIAL DE REABILITAÇÃO
serfilantropica@yahoo.com.br
Rua Felix de Castro, 871
Assis-SP / CEP: 19813-700
(18) 3322-3602 / 99714-2674

CNPJ: 04.484.736/0001-29

Fundada em 26/12/1989

"Onde está o vosso tesouro, aí está o vosso coração"

13 Conclusão:

O projeto "A Tecnologia Aplicada na Educação Inclusiva", deixa de ser vista como uma atividade complementar e passa a ser encarada como um direito básico. Ao inserirmos recursos de apoio tecnológico no dia a dia das instituições, estamos incentivando a independência e a autonomia das crianças e a igualdade no aprendizado. O êxito dessa iniciativa é avaliado não só pelo desempenho em provas, mas pela aptidão de converter a instituição em um espaço que valoriza a pluralidade.

14. Data e signatários

Assis, 10 de março de 2026

Elisete Lourenço Yoshida - 8.900.097-3 / 781.235.508-04

Vilma Aparecida Bianchi - 20.879.355-0 / 095.969.148-04