

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 44.484.756/0001-29

Fundada em 25/12/1949

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

**PLANO DE TRABALHO 2022**  
**Editais de Chamamento Público CMDCA Nº 01 /2.022**

**I - DADOS DA ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL**

Nome: Associação Filantrópica "Nosso Lar" - Departamento 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/>  
Dados bancários: Banco do Brasil Agência: 0223-2 Conta corrente:53193-6  
Data da Fundação: 25/12/1949  
Utilidade Pública Municipal: nº 1.539 de 202/10/1969  
Utilidade Pública Estadual: nº 3.964 de 24/07/1957

**II - DIRIGENTE DA ENTIDADE**

Nome: Francisco Atilio Arcoleze Data de Nascimento: 03/07/1964  
CPF: 054.299.258-29 RG: 14.605.278-X Órgão Expedidor: SSP/SP  
Endereço residencial: Rua General Osório, nº 728 - Vila Central - Cep: 19806-021  
Telefone: (18) 99705-1612  
E-mail: atilio.arcoleze@gmail.com  
Período do mandato: 18/12/2021 à 17/12/2023

**III - TÉCNICO RESPONSÁVEL DA ENTIDADE**

Nome: Vilma Aparecida Bianchi  
Telefone: (18) 3322-3602  
E-mail: serfilantropica@yahoo.com.br  
Formação Profissional: Mestre em Psicóloga

**IV - IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO E VIGÊNCIA**

**NOME DO PROJETO:** Tecnologias Digitais para Crianças e Adolescentes com Deficiência

**a) OBJETO:**

Adquirir equipamentos necessários para a desenvoltura de ações no setor de Inclusão Digital, objetivando melhorar a qualidade do atendimento prestado por meio de **melhoria nos computadores**, adquirindo monitores 21", memórias ram, placas de vídeo e 1 switch (equipamento de distribuição de internet). Para **acessibilidade** será adquirido: teclados adaptados, pulseira com ponteira para digitação e mousepad grande para expandir a área de movimentação do mouse. Para o **desenvolvimento das atividades** o projeto comprará fones de ouvido, suportes para fone de ouvido e mesa digitalizadora (equipamento que utiliza de uma superfície plana e uma caneta especial para fazer desenhos no computador com maior precisão). Também será feito **reorganização do espaço físico da sala**, adquirindo e alterando de mesas comuns para mesas suspensa, tornando acessível para cadeira de rodas em qualquer



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

computador, além de facilitar a limpeza de todo ambiente. Para **organização** será adquirido mesa de escritório, para o **conforto** será comprado cadeiras giratórias. Por fim também será adquirido **material de consumo**: folhas de papel A4 conforme disponibilidade do recurso.

#### b) VIGÊNCIA:

O objeto do presente Plano de Trabalho terá vigência a partir da data da assinatura do ajuste até 31/12/2022.

### V - DESCRIÇÃO DA REALIDADE QUE SERÁ OBJETO DA PARCERIA

A Associação Filantrópica Nosso Lar - Projeto S.E.R. – Serviço Especial de Reabilitação oferece, Serviço de Proteção Social Especial de média complexidade para as Pessoas com Deficiência e suas Famílias, buscando a complementariedade das ações com a política de educação, assistência social e a política da pessoa com deficiência.

O estudo sobre novas propostas metodológicas educacionais se faz relevante em função das transformações sociais decorrentes do desenvolvimento científico e tecnológico contemporâneo (Santos, 2009).

A informática pedagógica pode auxiliar a criança e o adolescente no acesso ao mundo globalizado, facilitando a inclusão, desta forma pode facilitar a interação dos acontecimentos e das mudanças atuais. Muitas vezes, quando a criança ou o adolescente tem contato com o teclado digital, já pode reconhecer as letras do alfabeto, as quais foram apreendidas na sua fase de alfabetização, as tecnologias digitais são instrumentos importantíssimos mesmo para as crianças e adolescentes que não são alfabetizados; pois essas tecnologias são dedutivas, facilitando a comunicação e interação.

A maioria das crianças e adolescentes atendidas na entidade atualmente apresentam dificuldades e/ou distúrbios de aprendizagem oriundos de um atraso significativo no desenvolvimento global e cognitivo. Por este tipo de comprometimento estar relacionado ao mal funcionamento das conexões neuronais e de algumas estruturas cerebrais em desarmonia situadas no sistema nervoso central, a equipe multidisciplinar do S.E.R. utiliza-se de diversos meios para a estimulação destas áreas respectivas; o que é de extrema importância para o avanço do desenvolvimento cognitivo, corporal, comportamental e social destas crianças e adolescentes. Esse avanço pode garantir melhora na aprendizagem de conceitos básicos e pedagógicos nas quais não estão conseguindo aprender ou acompanhar os demais colegas em sala regular.

Devido à experiência dos profissionais da entidade em despertar o interesse da criança e adolescente no aprender, trabalhando conteúdos psicopedagógicos, pedagógicos e oferecendo atividades que visem o desenvolvimento da psicomotricidade, todos concordaram que a utilização de ferramentas tecnológicas nestes trabalhos é de suma importância para atingir tais objetivos. São utilizados em alguns setores e em alguns momentos, o uso de vídeos educativos disponíveis na internet, clipes de músicas infantis, e jogos educativos online monitorados, inclusive muitos requisitados pelos próprias crianças e adolescentes.

Nesta perspectiva o MEC (2007, p.47) define jogos como softwares de entretenimento que apresentam grande interatividade e recursos programados sofisticados, podendo ser utilizados para ministrar aulas mais divertidas e atraentes. Ao contrário do que possam parecer, os jogos podem, sim, serem utilizados com finalidades educativas e com muita eficiência. Existe hoje uma infinidade de jogos matemáticos, de raciocínio lógico, leitura e escrita, entre outros, que de forma



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

lúdica, auxiliam o processo de ensino-aprendizagem. Podem ser empregados desde a educação infantil.

### a) DIAGNÓSTICO

A tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas, a sua evolução contribui trazendo praticidade, segurança, inclusão, acessibilidade, mobilidade, economia de tempo, dinheiro, entre outras coisas mais. Tudo está em constante mudança, tanto as pessoas como o ambiente que elas estão inseridas, desta forma, é interessante que exista uma adequação dos métodos de ensino tradicionais junto a atual realidade.

No projeto S.E.R foi identificado que as atividades pedagógicas realizadas de forma lúdica no computador demonstram maior absorção de conhecimento por parte das crianças e dos adolescentes quando comparado aos métodos tradicionais. Assim como a menor resistência em realizar atividades de português e matemática pelo computador.

A demanda do S.E.R. tem um número expressivo de crianças encaminhadas pelas escolas municipais de Assis que apresentam hipótese diagnóstica de Transtorno de Aprendizagem, fator que está relacionado a dificuldade de leitura e escrita, raciocínio, memória, fluidez nas respostas e outros.

O projeto S.E.R. como instituição de inclusão precisa trabalhar novos mecanismos de ensino por meio das novas tecnologias, visto que ela faz parte do cotidiano das pessoas, e que existe a possibilidade do uso consciente.

As crianças e adolescentes, apresentam um melhor desenvolvimento na aprendizagem e raciocínio em contato com o setor de inclusão digital, por este motivo a solicitação de melhorias nos computadores, acessibilidade, desenvolvimento das atividades, reorganização do espaço físico da sala, organização e conforto.

### VI – DESCRIÇÃO DAS METAS E DAS ATIVIDADES

METAS		
Etapa	Fase	Atividades a serem desenvolvidas
1	1	1. Garantir acessibilidade;
		2. Combinar diferentes linguagens; por tanto ampliar o conhecimento;
		3. Interatividade, ou seja, possibilita ao usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações e intervenções;
		4. Despertar curiosidade e interesse;
		5. Estimular a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido;
		6. Melhorar o aprendizado das crianças e adolescentes, para além das limitações;
		7. Permitir a acessibilidade a informação digital;
		8. Desenvolver habilidades motora grossa e fina por meio de jogos de arte;
		9. Melhorar a atenção concentração;
		10. Desenvolver habilidades espaciais e temporais;
		11. Contribuir para a redução de ansiedade;



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

	12. Ajuda a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos;
	13. As crianças e adolescentes podem aprender a cultura de outros países;
	14. Colaborar para o aumento de motivação e melhorar o estado emocional das crianças e adolescentes;
	15. Influenciar o bom desempenho escolar.

### VII – PREVISÃO DAS RECEITAS E DAS DESPESAS

Os recursos financeiros oriundos da Prefeitura Municipal de Assis serão no valor de R\$ 30.000,00, (Trinta Mil reais), repassados conforme especificado abaixo em PARCELA ÚNICA para o mês de junho:

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO Município de Assis - 2022	
Maio	R\$ 00,00
Junho	R\$ 30.000,00
Julho	R\$ 00,00
Agosto	R\$ 00,00
<b>Valor Total do Repasse R\$</b>	<b>R\$ 30.000,00</b>

### VIII – FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES E DE CUMPRIMENTO DAS METAS

A entidade irá executar as atividades e as metas prescritas neste Plano de Trabalho, utilizando toda sua capacidade instalada, cumprindo com as normas de segurança e de acessibilidade, de acordo com a forma de execução descrita abaixo:

Ação	Fase	Especificação	Valor (R\$)
1	Compra de mobiliário	Mesa suspensa, mesa de escritório e cadeira giratória	R\$ 8.744,20
2	Compra de periféricos de informática	Memória ram, placa de vídeo e monitores 21", fones de ouvido, suporte para fone de ouvido, mesa digitalizadora, switch	R\$ 20.069,02
3	Equipamentos de acessibilidade	Teclado adaptado, pulseira com ponteira para digitação, mousepad grande	R\$ 1.136,78
4	Materiais de escritório	Folha de papel A4	R\$ 50,00
<b>TOTAL</b>			<b>R\$ 30.000,00</b>

**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 item com base no orçamento do mês de maio. Caso sobre recurso de uma fase e falte em outra, o valor será utilizado conforme disponibilidade complementando a que falta. Se após adquirir todos equipamentos, mobiliários e equipamentos de acessibilidade sobre algum recurso, este será utilizado para compra de folhas de papel A4.



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

## IX - PLANO DE APLICAÇÃO FINANCEIRA

Repasse anual (R\$)	Descrição das Despesas (R\$)		
Município de Assis	Investimento	Material de consumo	Despesas com pessoal
	R\$ 29.950,00	R\$ 50,00	R\$ 0,00

## X - DEFINIÇÃO DOS PARÂMETROS A SEREM UTILIZADOS PARA A AFERIÇÃO DO CUMPRIMENTO DAS METAS, COM INDICADORES, QUALITATIVOS E QUANTITATIVOS PARA AVALIAÇÃO DE RESULTADOS

A professora de informática realiza uma sondagem com cada criança ou adolescente para verificar e avaliar quais as necessidades individuais, e emitindo um relatório semestral com os resultados obtidos por meio deste projeto. Uma vez por semana a equipe técnica se reúne e discute todos os aspectos observados durante o projeto, resultados obtidos, críticas, levantamentos de pontos negativos e positivos e sugestões para aprimoramento do mesmo. Objetivando compreender qual o método de ensino que melhor se aplica em cada caso.

## XI - PRESTAÇÃO DE CONTAS

A prestação de contas será realizada pela entidade e entregue na Prefeitura de Assis até o dia 31 de janeiro de 2023.

Assis, 13 de maio de 2022.

Francisco Atilio Arcoleze  
Presidente  
054.299.258-29