



PLANO DE TRABALHO – EDITAL nº 01/2019

DADOS DO PROPONENTE

Instituição proponente AJA- ASSOCIAÇÃO JOVENS EM AÇÃO		
CNPJ: 08519227/0001-50		
Endereço completo c/ CEP: Rua Padre Moreira 109 – Valparaíso - Cidade Petrópolis CEP 25685-132		
E-mail: projetoc3@hotmail.com Site ou rede social: www.projetosocialc3.com.br		
Telefone 1: 24 2249-2679	Telefone 2:	Celular: 24 9 8831-6659
Responsável pela Instituição: Zeni Freitas Pinto		
Cargo/Função: Presidente	CPF: 341.844.497-00	RG/Órgão Expedidor: 81281744-3 IFP
Endereço completo do Responsável: Rua Benjamin Constant 16 / 901. Centro, Petrópolis, RJ. CEP 25610-040		

INFORMAÇÕES SOBRE O PROJETO:

Banco: CAIXA ECONOMICA FEDERAL	Agência: 0188	Conta: 4598-3 OP 003
--	-------------------------	--------------------------------

Título do Projeto: Projeto REFORÇAR, INFORMATIZAR E BRINCAR					
Valor: R\$ 50.000,00		Início: 01/03/2020		Término: 29/02/2021	
Número de atendidos pelo projeto: 20 crianças					
Eixo Temático:					
Eixo temático I – Assistência Social	X	Eixo temático II – Educação	X	Eixo temático III – Esporte, recreação e lazer	Eixo temático IV – Trabalho
Eixo temático V – Fortalecimento de ações para a primeira infância		Eixo temático VI – Cultura		Eixo temático VII – Fortalecimento de ação para a cultura de paz:	
Descrição da realidade na qual se insere o projeto:					
<p>O atual cenário onde o projeto está localizado e de certo modo de toda a população brasileira, requer mais do que nunca, que lutemos pela promoção dos serviços e direitos para todos e prioritariamente para aqueles que vivem em situação de vulnerabilidade social.</p> <p>O Projeto está direcionado as populações que vivem em situações e características como: Altos índices de vulnerabilidade social e pobreza, áreas de risco social e de desabamentos devido às invasões e aos terrenos expostos, forte influência do tráfico de drogas, constantes situações de violência, carências de ações na área de saúde (PSF, Odontologia, entre outras), além de outras características.</p> <p>A inclusão digital para a população pode ser observada em toda a sociedade como um fator de transformação social, pois reflete diretamente na realidade da população. Portanto, este projeto tem como proposito proporcionar de forma estratégica benefícios bem além da inclusão digital, ampliando a visão dos atendidos no seu conhecimento individual e social da vida contemporânea e potencializando as crianças desde de cedo pois, a crianças não obter conhecimentos mínimos na área da informática traz um grande prejuizo para elas na vida e na escola.</p> <p>Destacasse que este projeto poderá de forma abrangente, contribuir para ampliação do conhecimento dos atendidos e para a transformação digital, pois com o avanço da tecnologia e dos meios de comunicação (<i>internet e outros</i>), a ausência de acesso as tecnologias virtuais e a</p>					

informática passou a ser um problema, pois em um cenário individualista e competitivo, a falta de acesso à informação, vai resultar em inúmeros problemas sociais, como: desigualdade no acesso a concorrência do mercado, redução ao acesso a benefícios e direitos, desemprego, aumento dos gastos familiares, entre outros problemas. Um exemplo prático: quanto mais cedo uma criança tem acesso fácil e conhecimento virtual (informática), diversos problemas futuros podem ser acessados e solucionados.

Ao longo da última década o Projeto C3 vem buscando incluir as camadas de baixa renda nesse mundo virtual, onde identificamos um impacto social altamente positivo, pois amplia a visão dos assistidos para a realidade do mundo, proporciona mais acesso ao mercado de trabalho e ao conhecimento de seus direitos.

A atividade do Projeto de Informática visa proporcionar atendimento há 20 crianças de 4 a 10 anos, no perfil acima mencionado, localizados nas comunidades da Vila São José e Oswaldo Cruz e adjacências do Valparaíso. Destacamos entre os impactos almejados a redução do número de crianças sem o acesso a informação digital, a melhoria do aproveitamento escolar, redução da evasão escolar, melhoria nas notas escolares, além do relevante acolhimento diário das crianças com atividades preventivas.

Justificativa da proposição:

O Projeto se justifica pelas situações de risco que têm naturezas variadas e origens de diversas ordens. Feitos os diagnósticos dos casos, a primeira necessidade é a redução do tempo de permanência das crianças dos contextos de risco a que estão expostos.

Há localidade onde será realizado o projeto há carência de espaços para atividades preventivas e educacionais. Entendemos que a ferramenta da informática têm os impactos almejados à redução do tempo de permanência das crianças dos contextos de risco e também redução do número dos atendidos sem o acesso a informação digital.

Com esse foco pretendemos alcançar a melhoria do aproveitamento escolar, redução da evasão escolar, melhoria nas notas escolares, além do relevante acolhimento diário das crianças com atividades preventivas.

Identificação do Objeto:

O objetivo da proposta tem como tema central a inclusão digital para a população, proporcionando benefícios além da inclusão digital, com estratégias ampliando as informações da linguagem virtual e das diferentes ferramentas disponibilizadas pela informática e através da internet.

Serão beneficiadas de forma direta 20 crianças e adolescentes entre 04 a 10 anos das comunidades Oswaldo Cruz, Vila São José e adjacências do Valparaíso, sendo beneficiadas indiretamente mais de 80 familiares, que também participaram das ações do Projeto de Informática.

As estratégias visam a prevenção, com atividades semanais no contra turno escolar, a promoção de capacitação digital as crianças e adolescentes em risco social, melhoria no conhecimento e na sua preparação para o futuro, bem como estratégias de cidadania, garantia de direitos aos seus familiares. A capacitação digital no contexto da parceria engloba ensino da informática, uso das ferramentas e linguagens do computador, acesso à internet para pesquisas, acesso a direitos e equipamentos de forma on-line, ampliação na sua visão de mundo e de realidade. OBS: todas as ações têm com estratégias o fortalecimento dos vínculos familiares.

Além destes, estimasse proporcionar outros benefícios, tais como: Utilização da informática para ampliação dos conhecimentos da realidade atual, trazer informações que contribua para a superação das dificuldades, redução das situações de vulnerabilidade, ações de fortalecimentos e valorização dos vínculos familiares, ampliar o conhecimento e potencializar a autonomia individual e coletiva, vivenciar experiências potencializadoras da participação social, inclusão social, dentre outros benefícios.

Objetivos Específicos:

Realizar as atividades que serão oferecidas às crianças no turno oposto ao escolar, visando a prevenção integral.

Também a ação do projeto visa promover capacitação digital, através do ensino da informática e suas ferramentas, de modo a proporcionar melhoria no acesso a informação, conhecimento e na sua preparação para o futuro

METAS A SEREM ATINGIDAS E PARÂMETROS DE AFERIÇÃO

Atividade	Indicadores de aferição de cumprimento das metas	Meios de verificação
Exposição das metodologias e da grade do projeto e iniciação dos conteúdos diversos da informática.	- nº total de crianças/famílias que aderiram as propostas do projeto	-Inscrições no projeto -Pauta do projeto

Continuidade dos conteúdos diversos da informática acesso à internet e aplicação de exercícios práticos.	<ul style="list-style-type: none"> - monitoramento da equipe - nº total de crianças/famílias que aderiram as propostas do projeto - avaliação do grau de interesse e participação. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presença através de pauta do projeto - Relatório da equipe - Trabalho e exercícios dos atendidos
Reunião de avaliação e ajustamento de ações.	<ul style="list-style-type: none"> - monitoramento da equipe - avaliação do grau de interesse e participação dos atendidos 	<ul style="list-style-type: none"> - Presença através de pauta do projeto - Relatório da equipe - Trabalho e exercícios dos atendidos - Entrevistas - Boletim ou relatório escola - Reunião com os responsáveis
Acompanhamento do rendimento escolar	<ul style="list-style-type: none"> - monitoramento de equipe através do acompanhamento do atendido na escola 	<ul style="list-style-type: none"> - Relatório da equipe - Boletim ou relatório escolar
Avaliação prática e teórica de conclusão de curso.	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliação final realizado pela equipe tendo como base grau de interesse, conhecimento e participação 	<ul style="list-style-type: none"> - Relatório da equipe - Trabalho e exercícios dos atendidos - Boletim ou relatório escolar

RESULTADOS ESPERADOS:

Ter o máximo de adesão dos atendidos às propostas do projeto, tendo como base a frequência regular das atividades, obtendo os conhecimentos e a formação inerente a cada uma delas, permanecendo cada vez mais tempo longe das situações de risco, aumentando o interesse pelo desenvolvimento escolar usando a ferramenta da informática, melhorando os seus relacionamentos sociais e familiares.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES/AÇÕES PROPOSTAS

Ativ	Descrição da atividade	1º Mês	2º Mês	3º Mês	4º Mês	5º Mês	6º Mês	7º Mês	8º Mês	9º Mês	10º Mês	11º Mês	12º Mês
1	Cadastro dos alunos e criação de turmas	X											
2	Exposição das regras do curso	X											

3	Divisão das turmas por grau de conhecimento e faixa etária	X											
4	Utilização do material com conteúdo planejado	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	Acesso à internet e jogos educativos com monitoramento	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	Reunião de avaliação realizada pela equipe			X			X			X			X
7	Reunião com os pais e responsáveis						X						
8	Avaliação coletiva das turmas	X					X						X
9	Avaliação individual dos aluno	X					X						X
10	Reforço escolar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	Encerramentos do projeto com avaliação dos atendidos												X

METODOLOGIA:

- Aulas teóricas e práticas regulares e incentivo aos melhores alunos por meio de premiações;
- Aplicação de tarefas semanais de leitura e elaboração de redações, utilização do computador para digitação e correção de erros ortográficos;
- Uso de jogos eletrônicos educativos durante os intervalos das aulas;
- Uso dos computadores pelos alunos em horário livre, com monitoramento, para realização de trabalhos escolares;
- Material com conteúdo do curso.
- Acesso à internet para realização de trabalhos escolares e pesquisas
- Reforço escolar

DESTINO A SER DADO AOS BENS REMANESCENTES:

Os bens remanescentes ficarão na entidade para utilização em outros projetos

TIPOS DE GASTOS COM O PROJETO:

TIPO	DESCRIÇÃO DO GASTO
STPJ	Serviços de terceiros Pessoa Jurídica
STPF	Serviços de terceiros Pessoa Física
EMP	Equipamentos e materiais permanentes
MC	Material de consumo
ME	Material Esportivo
MI	Material de Informática
PES	Despesas com pessoal
ENC	Encargos

PLANO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS

TIPO	DESCRIÇÃO DO GASTO	UNIDADE	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR MENSAL	VALOR TOTAL
STPJ / STPF / ENC / PES	Instrutor de informática		1	1.500,00	1.500,00	18.000,00
STPJ / STPF / ENC / PES	Educador		2	1.300,00	2.600,00	31.200,00
MC	Material didático		1	800,00		800,00
				TOTAL		50.000,00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO						
ATIVIDADE	GASTOS 1º MÊS	GASTOS 2º MÊS	GASTOS 3º MÊS	GASTOS 4º MÊS	GASTOS 5º MÊS	GASTOS 6º MÊS
INSTRUTOR DE INFORMÁTICA remuneração, encargos e trabalho para aulas teóricas e práticas regulares.	1500,00	1500,00	1500,00	1500,00	1500,00	1500,00
02 EDUCADORES - remuneração, encargos e trabalho para aulas teóricas e práticas regulares.	2.600,00	2.600,00	2.600,00	2.600,00	2.600,00	2.600,00
DIDÁTICO - Cópias coloridas e preto e branco e compra de material didático para a realização das atividades	800,00	X	X	X	X	X
TOTAL DO MÊS	4.900,00	4.100,00	4.100,00	4.100,00	4.100,00	4.100,00
ATIVIDADE	GASTOS 7º MÊS	GASTOS 8º MÊS	GASTOS 9º MÊS	GASTOS 10º MÊS	GASTOS 11º MÊS	GASTOS 12º MÊS
INSTRUTOR DE INFORMÁTICA remuneração, encargos e trabalho para aulas teóricas e práticas regulares.	1500,00	1500,00	1500,00	1500,00	1500,00	1500,00
02 EDUCADORES - remuneração, encargos e trabalho para aulas teóricas e práticas	2.600,00	2.600,00	2.600,00	2.600,00	2.600,00	2.600,00

regulares.						
DIDÁTICO - Cópias coloridas e preto e branco e compra de material didático para a realização das atividades	X	X	X	X	X	X
TOTAL DO MÊS	4.100,00	4.100,00	4.100,00	4.100,00	4.100,00	4.100,00
TOTAL GERAL					50.000,00	

MÉTODO DE MONITORAMENTO/AVALIAÇÃO
O que será avaliado? Inscrições para os cursos, adesão dos atendidos as propostas, frequência e resultados.
Método de monitoramento e avaliação: A instituição manterá um gestor responsável pelo acompanhamento das atividades, avaliando os resultados, sugerindo formas para o melhor desenvolvimento das mesmas e emitindo pareceres.
Periodicidade: Acompanhamento diário e avaliações conforme o cronograma de atividades
Participantes da instituição no monitoramento/avaliação (nome, cargo e CPF) José Claudio de Souza Junior – Diretor de informática – CPF: 105.208.477-09
Responsável da instituição pelo monitoramento/avaliação (nome, cargo e CPF) Hélito Couto – Coordenador - CPF
DECLARAÇÃO
Na qualidade de representante legal do proponente, DECLARO: <ul style="list-style-type: none">✓ Que para fins de prova junto ao Fundo Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente e sob as penas do art. 299 do Código Penal, que inexistente mora ou débito junto a qualquer órgão ou instituição da Administração Pública Municipal, direta ou indireta que impeça a transferência de recursos oriundos de doações consignadas no orçamento do Fundo Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente, na forma deste.✓ ESTAR CIENTE de que este projeto só será analisado pela Comissão de Seleção, se, totalmente preenchido e com todos os documentos exigidos anexados.✓ ESTAR CIENTE de que o prazo mínimo para tramitação do projeto é de 03 (três) meses a partir da data do Protocolo Geral;✓ ESTAR CIENTE de que só será possível assinar Termo de Parceria para liberação dos recursos apresentando as certidões devidamente atualizadas;

Local e data

Assinatura e carimbo do responsável