



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS



PROJETO MUDAS DA CIDADE

INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

Emenda Impositiva n.º 83



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

1. Identificação

1.1. Dados da Instituição:

Nome da Instituição:	INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS
CNPJ:	00.773.364/0001-04
Natureza da Instituição:	Contra Turno Escolar
Endereço:	Rua Baltazar Lorenzetto n.º 395
Bairro/Distrito:	Jardim Brasil
Município/UF:	Itapetininga/SP
CEP:	18214-490
Telefone:	(15) 3273-4552 WhatsApp: (X) Sim 15-996457469 () Não
E-mail:	institutogeracao@hotmail.com
Site:	

1.2. Representante Legal:

Nome:	LEONEL SERRA DE SOUZA BORGES
Cargo:	Presidente
CPF:	349.146.578-80
RG:	33.311.519
Telefone:	(x) 15-3273-4552 WhatsApp: (x) Sim 15-9.8145-5456 () Não
E-mail:	institutogeracao@hotmail.com

1.3. Responsável pelo Projeto:

Nome:	Edilene Maria Pinheiro de Oliveira
Cargo:	Coordenadora de Projetos
CPF:	340.703.408-31
RG:	43.115.484-3
Telefone:	(15) 3271-9089 WhatsApp: (15) 99751- 2270 (x) Sim () Não
E-mail:	coordenacaomudasetransformando@gmail.com

2. Apresentação do Projeto:

Nome do Projeto:	Projeto Mudanças da Cidade
Emenda Parlamentar Número:	Número 83
Vereadora:	Marina Nalesso Mariano
Período de realização:	06 MESES a partir da data da assinatura do documento da Emenda
Local de realização:	Laboratório de Informática - Estação Experimental de Itapetininga, localizado na Rodovia Benedito Pompeu de Jesus, KM 09, Bairro Barro Branco.

3. Sobre o Serviço Contra turno Escolar:

O Projeto MUDAS DA CIDADE faz parte de uma proposta de atividades lúdicas no CONTRA TURNO ESCOLAR, desenvolve as vertentes: educacional, social e ambiental, tendo por finalidade oferecer às crianças, oportunidades de formação no sistema educacional de ensino, procurando integrar atividades do ensino formal com as diversas atividades lúdicas da área agroflorestal.



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

4. Justificativa:

A implantação do laboratório de informática tem como propósito integrar o uso das tecnologias digitais ao processo educativo, fortalecendo as aprendizagens das crianças atendidas pelo Projeto Mudas da Cidade. A iniciativa está em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece a tecnologia como ferramenta essencial para o desenvolvimento de competências cognitivas, comunicativas, socioemocionais e culturais.

De acordo com a BNCC, o trabalho com recursos digitais contribui diretamente para o desenvolvimento das seguintes Competências Gerais:

Competência 1: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e atuar na sociedade; através de pesquisas temáticas on-line: ampliação de repertório cultural e desenvolvimento da autonomia

Competência 4: Utilizar diferentes linguagens — verbal, visual, sonora e digital — para expressar-se e compartilhar informações e ideias; estimulando a produção de textos e apresentações digitais: incentivo à comunicação e à expressão criativa

Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa e ética; promovendo oficinas de alfabetização digital: reconhecimento das partes do computador, digitação e navegação básica

Competência 7: Argumentar com base em fatos e dados, desenvolvendo o pensamento lógico e a capacidade de resolver problemas. Com jogos educativos e softwares pedagógicos: estímulo ao raciocínio lógico, atenção e concentração.

O uso pedagógico do laboratório possibilitará a ampliação das oportunidades de aprendizagem, especialmente em Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas, favorecendo o desenvolvimento integral dos alunos.

5. Objeto:

Aquisição de bens móveis e equipamentos para a implantação do laboratório de informática destinado ao atendimento de 25 alunos do Projeto Mudas da Cidade, sendo eles:

- 12 Computadores Completos I5 3º G 16gb Hd Ssd 240gb Monitor Hdmi 19 POLEGADAS, mouse com fio, teclado com fio e estabilizador 300va force lin – cor Preto
- 12 mesas para computador: Escrivaninhas em MDF - Tamanho: 650mmx 775mm x 450mm – Cor: Preta – Pintura UV
- 21 cadeiras fixa secretaria assento e encosto revestido em courvin, cor preta

6. Objetivos:

- Montar o laboratório de informática em uma sala ampla e arejada medindo 07 metros por 06 metros.
- Integrar o uso da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem;
- Promover a inclusão digital e social das crianças;
- Garantir conforto e ergonomia por meio de mobiliário adequado;
- Desenvolver competências digitais, cognitivas e socioemocionais.

7. Beneficiários:

População	Beneficiários
-----------	---------------



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

	Quantidade
O Projeto atenderá 25 crianças matriculadas no contra turno escolar, no Projeto Mudar no Município de Itapetininga, de 09 a 12 anos.	25 crianças
Totais	25

Nº	Nome do Aluno	Data de Nascimento
01	ANA JÚLIA BUENO MOTA	18/08/2014
02	ANA JÚLIA CARVALHO PIRES	09/10/2015
03	ANA MARIA CHAGAS SANTANA	17/06/2016
04	ANNA BIATRIZ FERREIRA VITOR	25/08/2015
05	DAFNY EMANUELE DA CRUZ VIEIRA	03/07/2014
06	DAVI AUGUSTO JORGIL DA SILVA	30/03/2016
07	DAVI EMANUEL DE PROENÇA FERREIRA	26/10/2015
08	EDUARDA PEREIRA BUENO	10/02/2016
09	EMILLY NOGUEIRA SOARES	10/02/2016
10	EMANUELLE DE JESUS SOBRAL	26/02/2015
11	FERNANDO CARVALHO LOURENÇO GIL	04/08/2015
12	HELOISY VICTÓRIA NOGUEIRA DE LIMA	26/06/2015
13	JOÃO LUCAS DE ALMEIDA	02/07/2015
14	JOÃO MATHEUS DE MEIRA FERREIRA VIEIRA	09/12/2014
15	KAUÃ ALVES DE OLIVEIRA	26/07/2015
16	KAUÊ FERNANDO DA SILVA OLIVEIRA	09/12/2015
17	LAURA ARAUJO BRATTI	13/01/2016
18	LUIZ OTHAVIO MESSIAS MIRANDA	23/07/2014
19	MARIA BEATRIZ GUEDES DE OLIVEIRA	26/05/2016
20	MARIA LUIZA FIRMINO DE OLIVEIRA	26/03/2016
21	MIGUEL GUILHERME LIMA SANTOS	25/01/2015
22	PEDRO MOREIRA MUNHOZ CARDOSO	24/12/2014
23	RICHARD BRYAN DE JESUS ALMEIDA SANTOS	26/02/2015
24	RILLARY LARYSSA SILVA DE OLIVEIRA SANTOS	17/06/2015
25	RYAN VINICIUS CAMILLO DE ALMEIDA	29/11/2015

8 Equipe:

Nome	Função no Projeto	Natureza do vínculo	Formação profissional	Experiência
Aline Joyce Goes	Monitora de Viveiro e Horta	CLT	Ensino Médio	01 ano
Jose Francisco de Jesus Peixe	Ajudante Geral Viveiro e Horta	CLT	Ensino Médio	01 ano

Teremos o apoio de voluntários/estagiários da Fatec dando suporte nas atividades no laboratório de informática:

O Projeto Mudar da Cidade contará com o apoio de alunos voluntários e estagiários da FATEC de Itapetininga, para laboratório de informática auxiliando nas atividades desenvolvidas com as crianças.

São dois voluntários por dia, durante os dias da semana, todos estudantes do 5º e ou 6º semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, com formação técnica e conhecimentos em tecnologia da informação, o que garante suporte qualificado às ações do projeto.

Os voluntários vão colaborar na orientação dos alunos no uso dos computadores e programas educativos, no



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

apoio às atividades práticas, e na organização do espaço e dos equipamentos.

As ações estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente às Competências Gerais 4 e 5, que tratam do uso responsável, crítico e criativo das tecnologias digitais e do desenvolvimento da cultura digital.

Essa parceria contribui para a promoção da inclusão digital, o fortalecimento do aprendizado, e a ampliação das competências tecnológicas e sociais dos alunos atendidos pelo projeto.

9 Meta:

- 100% da aquisição e instalação dos equipamentos e mobiliários;
- 100% dos alunos utilizando o laboratório regularmente;
- 100% dos alunos demonstrando avanços nas competências digitais;
- 100% de aumento do engajamento e participação nas atividades educativas.

Indicadores Resultado:

- Preparo da sala adequada. (anexo as especificações)
- Aquisição de computadores - Compra e instalação de 12 Computadores Completos I5 3º G 16gb Hd Ssd 240gb Monitor Hdmi 19 POLEGADAS, mouse com fio, teclado com fio e estabilizador 300va force lin – cor Preto
- Aquisição de mobiliário - Compra 12 mesas para computador: Escrivaninhas em MDF - Tamanho: 650mmx 775mm x 450mm – Cor: Preta – Pintura UV – compra de 21 cadeiras fixa secretaria assento e encosto revestido em courvin, cor preta
- Inclusão digital - Participação ativa dos 25 alunos em oficinas digitais.
- Desenvolvimento de habilidades digitais - Melhoria observada nas atividades práticas (digitação, pesquisa, jogos educativos).
- Engajamento e frequência - Aumento da participação e interesse nas atividades do projeto.

Meios de verificação /aferição

- Nota fiscal e termo de recebimento - 100%.
- Nota fiscal e fotos do ambiente montado - 100%.
- Relatórios pedagógicos e listas de presença - 100%.
- Avaliação qualitativa dos educadores - 100%.
- Registros de frequência e observação - 100%.

Cronograma fisico



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

Atividades	1º Mês	2º Mês	3º Mês	4º Mês	5º Mês	6º Mês
Realização de pesquisa e cotação.	X					
Aquisição dos itens.		X				
Recebimento, montagem e instalação			X			
Execução do planejamento e o uso efetivo do laboratório com os alunos.				X		
Monitoramento do exercício, coleta de dados e avaliação contínua.					X	
Avaliação do serviço e elaboração de relatórios.						X

Período de Realização

06 Meses a partir da data da assinatura do ajuste.

Cronograma de execução

1 META: Aquisição e instalação dos equipamentos imobiliários			
Etapa/Fase	Especificação	Início	Termino
1.1	Realização de pesquisa e cotação	Dezembro/2025	Junho/2026
1.2	Aquisição dos itens	Assim que o repasse for liberado	1 mês após o repasse ser liberado
1.3	Recebimento, montagem e instalação		1 mês
1.4	Execução do planejamento e o uso efetivo do laboratório com os alunos	Após a instalação	Durante o ano de 2026
1.5	Monitoramento do exercício, coleta de dados e avaliação contínua	Fevereiro/2026	Junho/2026
1.6	Avaliação do serviço e elaboração de relatórios	Fevereiro/2026	Junho/2026

Ações:

Todas as ações serão complementadas à partir da liberação do repasse. As ações de execução, planejamento, monitoramento e avaliação serão realizadas no ano de 2026.

Os alunos serão divididos em Grupos, sendo **G 01 e G 02** para participar das atividades diárias seguindo o cronograma de atividades do projeto. Portanto diariamente eles terão acesso ao laboratório de informática, individualmente em cada computador, priorizando atividades práticas, interativas e que envolvam os alunos como protagonistas do processo de aprendizagem.

Horários	Segunda- feira	Terça- feira	Quarta- feira	Quinta- feira	Sexta- feira
12h as 13h	Higiene pessoal	Higiene pessoal	Higiene pessoal	Higiene pessoal	Higiene pessoal
13h as 14h30	G01 - Oficina – Aprender Mais (Atividades Educacionais Lúdicas) G02 - Oficina de informática	G02 - Oficina – Plantar e Compreender (Horta, Viveiro e Consciência Ambiental) G01 - Oficina de informática	G01 -Oficina – Aprender Mais (Atividades Educacionais Lúdicas) G02 - Oficina de informática	G02 - Oficina – Plantar e Compreender (Horta, Viveiro e Consciência Ambiental) G01 - Oficina de informática	G01 - Oficina – Pequeno Cidadão (Princípios e Valores) G02 - Oficina de informática



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

14h30 as 14h45	Lanche	Lanche	Lanche	Lanche	Lanche
14h45 as 16h	G 02 - Oficina – Aprender Mais (Atividades Educacionais Lúdicas) G 01 - Oficina de informática	G01 - Oficina – Plantar e Compreender (Horta, Viveiro e Consciência Ambiental) G02 -Oficina de informática	G02 - Oficina – Aprender Mais (Atividades Educacionais Lúdicas) G01 - Oficina de informática	G01 - Oficina – Plantar e Compreender (Horta, Viveiro e Consciência Ambiental) G02 - Oficina de informática	G02 - Oficina – Pequeno Cidadão (Princípios e Valores) G01 - Oficina de informática

10 Plano de Aplicação dos Recursos Financeiros

Equipamentos e Material Permanente

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL R\$
Computadores Completos	Monitor, HD, Estabilizador, mouse e teclado com fio	12	1.951,35	23.416,20
Mesas para computador	Escrivaninha em mdf	12	259,90	3.118,80
Cadeiras	Fixa secretaria assento e encosto revestido em courvin, cor preta	21	165,00	3.465,00
TOTAL				30.000,00

11 Impactos esperados nos alunos

- Reduzir a exclusão digital e promover o acesso igualitário à informação;
- Melhorar o desempenho escolar e o interesse pelas atividades de aprendizagem;
- Estimular o raciocínio lógico, a concentração, a criatividade e o pensamento crítico;
- Fortalecer a convivência, o trabalho em grupo e o protagonismo infantojuvenil;
- Ampliar as oportunidades de desenvolvimento pessoal e social dos alunos.

12 Prestação de contas

A prestação de contas vai obedecer as exigências de forma clara e simultânea assim que forem adquiridos os itens e registro por fotos de cada etapa executada.

13 Cronograma de desembolso Financeiros

O recurso financeiro será liberado em parcela única, no valor de R\$ 30.000,00

14 Considerações finais

Este plano de trabalho visa garantir a efetiva aplicação dos recursos provenientes de emenda parlamentar, promovendo impacto direto na qualidade do atendimento oferecido as crianças em situação de vulnerabilidade social, por meio da melhoria da infraestrutura e do ambiente educacional.



INSTITUTO GERAÇÃO UNIDADES PRODUTIVAS

ANEXO – Sala do laboratório de Informática.

A instalação do laboratório de informática será realizada na sala atualmente utilizada como biblioteca. O espaço, construído em alvenaria, é amplo, arejado e possui dimensões de 7 metros por 6 metros, oferecendo condições adequadas para acomodar os equipamentos e os alunos durante as atividades.

Serão executadas as instalações elétricas e de rede de internet, garantindo a infraestrutura necessária para o pleno funcionamento dos computadores e demais recursos tecnológicos que compõem o laboratório.



Os computadores serão posicionados seguindo essa parede, conforme a marca na foto em verde.



Itapetininga, 24 de abril de 2025.

Leonel Serra de Souza Borges
Presidente

Edilene Maria Pinheiro de Oliveira
Coordenadora