



ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA MÃOS QUE TOCAM CORAÇÕES

Projeto

"TECH ROBÔ - ROBÓTICA PARA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS"

Plano de Trabalho

A. IDENTIFICAÇÃO DA OSC:

Dados da OSC

Nome da OSC: ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA MÃOS QUE TOCAM CORAÇÕES

CNPJ: 47.608.480/0001-31

Data de Criação: 2021

Endereço: Rua Rio Grande do Norte, nº 33, Bairro Queimadinha, Feira de Santana BA,
CEP: 44050-422

Telefone: (75) 99211-6119/(75) 98169-6335

Endereço eletrônico (e-mail): martinez.pesquisas@hotmail.com

Dados do Representante Legal

Nome: Maria de Fátima Souza Silva

Endereço: Rua Goiás nº 935, Queimadinha/ Feira de Santana – BA, CEP 44.050.494

Endereço eletrônico (e-mail): fatimasouzasilva@gmail.com

RG/Órgão expedidor/UF: 02.342.090-11

CPF: 439.205.275-34

B. OBJETO DA PARCERIA

O objeto da parceria visa à execução do Projeto **"TECH ROBÔ - ROBÓTICA PARA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS"** que tem por finalidade promover o

letramento digital para os alunos da escola pública do nível fundamental, do Bairro Queimadinha, do município de Feira de Santana - BA.

Ademais, vale acrescentar que a capacitação abrange a utilização de ferramentas tecnológicas, visando à promoção de um novo contexto de vida e maiores perspectivas de vida e trabalho. A promoção de um novo contexto de vida e maiores perspectivas de sucesso para o futuro das crianças e jovens da comunidade carente do bairro Queimadinha.

Vale lembrar, que esse projeto visa contribuir para a diminuição da violência e o crescimento pessoal, social e profissional dos moradores da comunidade supracitada. Considerando como uma das alternativas para concretizar a missão da prevenção da violência entre as crianças e os adolescentes, ressaltando que o trabalho desenvolvido com esse público precisa ser atrativo e com incentivo a participação social e comunitária, como forma também de elevar sua auto-estima, ao tempo oferecendo a oportunidade de vivenciar um presente longe da violência e da criminalidade.

Ademais, vale ressaltar que não existe um caminho melhor para a construção de uma nova vida e crescimento pessoal de cada indivíduo, que não seja a educação. A ludicidade alinhada ao processo de ensino-aprendizagem tem tomado cada vez mais espaço nos ambientes promotores da educação, dentro e fora do país, conquistando os corações de crianças, jovens e adultos.

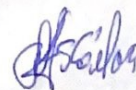
Desta maneira, o projeto de Robótica Educacional para o bairro da Queimadinha terá um papel fundamental para a formação de novos cidadãos, contribuindo significativamente para o desenvolvimento social da localidade em que estará sediado.

Diante disso, **ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA MÃOS QUE TOCAM CORAÇÕES** firmando esta parceria poderá dispor de recursos financeiros para compra dos materiais permanentes indispensáveis para a execução deste projeto.

C. OBJETIVO DA PARCERIA

OBJETIVO GERAL

Desenvolver habilidades essenciais e competências digitais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a criatividade e a colaboração através da capacitação robótica educacional que objetiva apoiar a aprendizagem de diferentes componentes curriculares, tais como física, matemática, ciências, tecnologia, raciocínio lógico entre outros, proporcionando as crianças e jovens da comunidade da Queimadinha do Município de Feira de Santana- BA, um universo interdisciplinar, reflexivo e totalmente sociável.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reforçar os conteúdos básicos educacionais através da ludicidade da tecnologia;
- Promover autonomia e poder de conclusão na interpretação de cenários e problemas propostos;
- Construir percepção da diversidade e valorização de novas perspectivas; Inserir o público-alvo (alunos) na realidade tecnológica contemporânea;
- Instigar o aluno a refletir sobre o meio ambiente e seus impactos, assim como incentivando para o uso responsável dos recursos naturais;
- Imergir o alunado em conceitos essenciais das diversas áreas do conhecimento, tendo em vista o contato prévio para melhor compreensão de tais conceitos em experiências futuras de aprendizado.

D. DESCRIÇÃO DA REALIDADE OBJETO DA PARCERIA E O NEXO COM A ATIVIDADE OU O PROJETO PROPOSTO E METAS A SEREM ATINGIDAS

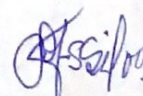
Desde o final do século XX, a humanidade vem sendo influenciada pela internet e a conseqüente digitalização, que alcança todos os setores, modificando a forma como consumimos, vivemos, nos relacionamos e aprendemos.

Deste modo, as novas gerações estão buscando por mais informações o tempo todo, assim faz-se necessário a utilização de dinâmicas diferenciadas para **construir** conhecimentos, uma vez que as informações atualizadas estão à disposição em tempo real, sendo suficiente a realização de uma pesquisa na internet através do Google para o acesso das informações.

Não obstante essa seja uma realidade percebida há anos, muitas escolas permanecem utilizando metodologias tradicionais, que foram desenvolvidas numa época, em que não existia os computadores, os smartphones e os robôs. Sendo que o formato passivo desses métodos acaba se tornando entediados maçantes para uma grande parcela dos alunos, que precisam se envolver com os temas para que realmente sejam assimilados.

Por conta, deste contexto existe a real necessidade de adicionar a tecnologia ao processo de ensino, levando para as salas de aula e laboratórios os equipamentos que já fazem parte do dia a dia de crianças, adolescentes e jovens.

Diante desta perspectiva de mudança dinâmica e acelerada, surgem demandas por novas estratégias de ensino, visando capacitar os educandos para seu futuro laboral e como cidadão. A prática docente atual demanda de profissionais que oportunizem a



construção de saberes e favoreçam ao estudante se tornar ativo e responsável por sua aprendizagem. Hoje, as estratégias de aprendizagens ativas têm ganhado evidência, pois os estudantes constroem o seu conhecimento, protagonizam suas descobertas, inovações e desenvolvem inúmeras habilidades e competências durante o processo de aprendizagem.

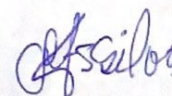
A Robótica Educacional pode ser definida como um conjunto de conceitos tecnológicos aplicados à educação, que é embasado em conhecimentos básicos de mecânica, cinemática, automação, informática, inteligência artificial, entre outros, tem o propósito de criar um ecossistema escolar ideal para o desenvolvimento de competências e habilidades tecnológicas nos estudantes. Convém trazer as informações sobre o conceito de robótica e seus benefícios para uma melhor compreensão do projeto, a saber:

A robótica é a técnica e ciência que estuda a concepção de objetos, com a utilização de robôs. Ela converge com outras áreas e conceitos a exemplo de teorias trabalhadas nas mais variadas áreas do conhecimento, tais como ciências, tecnologia e matemática, entre outras.

Vale salientar que pelo fato da robótica ser multidisciplinar é possível desenvolver trabalhos de formas e custos bem diversificados, tendo a possibilidade de interação com materiais como: sucatas, materiais reciclados, componentes eletrônicos a exemplo de leds, capacitores, sensores, softwares livres, Arduino, entre outros, considerados de baixo custo, também vista como robótica livre. Bem como, podem ser utilizados kits de montagem de caráter proprietário (LEGO®), que também traz em sua composição os sensores, controladores, placas (smart) e softwares de programação com a integração destes por meios da utilização de tablets e/ou computadores. Ambas perspectivas proporcionam ao aluno a capacidade de ampliação dos conhecimentos adquiridos em sala de aula, através da liberdade de criação, do momento experimental e laboratorial promovido pela dinâmica da robótica.

A robótica tem um papel fundamental no cenário contemporâneo, pois, favorece de forma significativa o desenvolvimento das mais diversas atividades humanas, desde as relações sociais a projetos exploratórios e de cuidados com a vida, a exemplo da aplicação de robôs em projetos da área da medicina, em caso de cirurgias, e outras situações que contribuem para a extensão existencial.

No processo educacional a robótica permite o desenvolvimento do raciocínio lógico por meio da utilização de algoritmos, da lógica e da programação para a interação com as criações. A forma dinâmica de construção do conhecimento, instiga o



planejamento, engajamento, a pesquisa, análise de novas realidades, a partilha de diferentes perspectivas, o trabalho em grupo, a criatividade e o amadurecimento.

O projeto **"TECH ROBÔ - ROBÓTICA PARA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS"** visa, conforme objetivos apresentados, realizar a letramento digital de crianças e jovens da comunidade carente do Bairro da Queimadinho no município de Feira de Santana - Bahia. Entende-se por letramento digital:

"o domínio de técnicas e habilidades para acessar, interagir, processar e desenvolver uma multiplicidade de competências na leitura das mais variadas mídias. Um indivíduo possuidor de letramento digital necessita de habilidade para construir sentidos a partir de textos que mesclam palavras que se conectam a outros textos, por meio de hipertextos, links e hiperlinks; elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície (textos multimodais). Ele precisa também ter capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente informação disponibilizada eletronicamente e ter familiaridade com as normas que regem a comunicação com outras pessoas pelos sistemas computacionais" (AQUINO, 2003).

A partir desse momento no projeto será possível a realização da capacitação dos alunos, assim como certificá-los de modo que se sintam motivados, frente as possibilidades apresentadas para seu desenvolvimento pessoal e profissional. O projeto através de suas metas pretende despertar o interesse desses alunos na continuidade em formações e propostas futuras, acerca da sua inserção social através das novas tecnologias.

Cabe ressaltar, que atualmente as novas tecnologias promovem e possibilitam a dignidade cidadão, a inserção no mercado de trabalho e redução das vulnerabilidades sociais, uma vez que nesta era digital o letramento digital torna-se uma ferramenta indispensável para que o indivíduo esteja em constante acompanhamento às exigências sociais.

Diante desta ferramenta, os benefícios de capacitação tornam-se possível o dos benefícios que poderão ser alcançados, houve a proposta deste projeto para as crianças e os adolescentes, com extrema vulnerabilidade social, residentes e domiciliados no bairro de Queimadinho, do município de Feira de Santana- BA.

Sendo assim, o projeto de Robótica Educacional ofertará 20 (vinte) vagas para crianças e adolescentes do bairro da Queimadinha objetivando a formação de novos cidadãos, contribuindo significativamente para o desenvolvimento social da localidade em que estará sediado.



Diante deste cenário, tendo em vista a realidade da vulnerabilidade social desses adolescentes e jovens, a criação deste projeto **"TECH ROBÔ - ROBÓTICA PARA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS"** se justifica pela importância da educação robótica como um instrumento de educação, de promoção de habilidades e competências, formação, cultura, cidadania e trabalho na atualidade. Ao oferecer esse cursos gratuitos para os adolescentes e jovens, ora referidos. Ademais, o projeto visa reduzir as desigualdades sociais e educacionais existentes na região.

Nesse contexto, os projetos sociais na capacitação e na educação são iniciativas que visam promover a inclusão, a cidadania, a participação e a transformação social dos mais vulneráveis.

A proposição deste projeto proporciona melhores condições de atuação junto aos beneficiários, assim como proporcionar o acesso aos recursos tecnológicos, a educação e acesso ao letramento digital para os mais vulneráveis que serão beneficiados no peste projeto.

E. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES E DAS METAS

Meta 1 – Promover Capacitação de Robótica Educacional para 20 Jovens e Adolescentes no bairro da Queimadinha;

E.1. AÇÕES

As ações necessárias para o alcance do objetivo da parceria são:

Ações

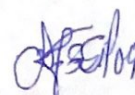
Ação 1: Aquisição dos materiais permanentes e bens necessários para a execução do projeto.

Critério de Aceitação:

A aquisição de equipamentos e utensílios dar-se à pelo valor médio obtido por meio de cotações de preços, conforme estabelecido nas normativas em vigor, de acordo com a planilha especificada neste Plano de Trabalho.

A aquisição de materiais e bens permanentes se constitui num fator primordial para o desenvolvimento das atividades planejadas para participação ativa, integração e empedramento ativo da OSC.

A entrega dos materiais e bens adquiridos a instituição será realizado mediante registro e conferência, fortalecendo a responsabilidade e a transparência de todo o processo.



Ação 2: Reuniões de acompanhamento e monitoramento da execução do projeto

Critério de Aceitação:

Durante a execução do projeto, estão previstas reuniões de planejamento, acompanhamento e monitoramento do curso;

Ação 3: Realização do curso de formação básica em ferramenta tecnológicas

Será realizado um curso de capacitação de formação básica robótica educacional para 20 alunos da escola pública do nível fundamental do bairro da Queimadinha, do município de Feira de Santana- BA.

Dentre os resultados esperados, espera-se que o aluno capacitado com certificado tenha conhecimento técnico – científico, desenvolvendo uma análise crítica sobre a realidade e as ações que desenvolva habilidades e competências para uma melhor inserção social e educacional.

Ação 4: Reunião para avaliação e produção do relatório final

Critério de Aceitação:

Nesta ação está previsto reunião ao final do curso para avaliação dos capacitando-os e o relatório final elaborado pela equipe de monitoramento e avaliação da OSC.

E.2. INDICADORES, METAS E PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

Os indicadores dos objetivos e das ações, que podem ser quantitativos e qualitativos, estão associados a metas mensuráveis e evidenciáveis distribuídas no prazo de validade do instrumento da parceria e os parâmetros de avaliação de desempenho, por sua vez, possibilitam aferir o cumprimento das metas relativas às ações e ao objetivo da parceria.

Os indicadores, metas e parâmetros de avaliação de desempenho da parceria estão definidos no quadro abaixo:



Parâmetro Planejamento do Projeto	Indicador	Unidade	Meio de Verificação	Qtd. Meta (Ano I)						Parâmetro de Avaliação e Desempenho	
				Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6		
OBJETIVO DA PARCERIA	Promover treinamento digital	Indicador 1: quantidade de entidade envolvida na parceria	entidade	Relação nominal da entidade	1	1	1	1	1	1	100% da participação da entidade participante ativamente da execução do projeto.
		Indicador 2: quantidade de crianças e jovens matriculados	Alunos	Número de jovens adolescentes matriculados	-	20	-	-	-	-	75% do total de atendimento previsto, efetivamente realizados.
	Ação 1: Aquisição dos materiais permanentes e bem necessários para a execução do projeto	Indicador 3: Aquisição de materiais permanentes.	Itens adquiridos e entregues	Notas fiscais, documentos de entrega dos bens, registro fotográfico e no site.	53	-	-	-	-	-	100% de itens entregues e sendo utilizado pelas instituições.
	Ação 2: Reuniões de acompanhamento do desenvolvimento da execução do projeto	Indicador 4: quantidade de reuniões realizadas pela equipe da OSC	Reuniões	Lista de presença, fotografia e relatórios	1	-	1	-	-	1	100% das reuniões realizadas e relatórios produzidos
AÇÃO	Ação 3: Realização do curso de formação básica em ferramentas tecnológicas.	Indicador 5: nº de inscritos no curso realizado, por quantidade de aulas e inscritos	Aulas	Lista de presença, fotografias e programa do curso.	-	1	1	1	-	-	100% das aulas ministradas.
		Indicador 6: Frequência ao curso.	Percentual de frequência aos cursos.	Ficha de inscrição, lista de presença, assinatura, registro fotográfico, relatório técnico do curso.	-	20	20	20	-	-	100% da frequência.

		Indicador 7, nº de cursistas com certificados	Cursistas certificados	Lista de presença com registro fotográfico relativo do curso	-	-	X	20	-	75% dos cursistas certificados
--	--	---	------------------------	--	---	---	---	----	---	--------------------------------

CSA/09

F. FORMA DE EXECUÇÃO DAS AÇÕES E DE CUMPRIMENTO DAS METAS

Ação 1: Aquisição dos equipamentos e bem permanentes necessários, objetivando estabelecer uma infra-estrutura com condições adequadas para os associados.

O processo de aquisição dos equipamentos, materiais e utensílios, previsto no Projeto ocorrerá por meio da coleta e análise de 03 (três) cotações de preços, conforme estabelecida nas normativas, em vigor, segundo a planilha aprovada no plano de trabalho. Todo processo será acompanhado pela equipe gestora do projeto, conforme a planilha de materiais, sendo especificada neste Plano de Trabalho.

Ademais, vale informar que após a conclusão do processo de compra dos materiais, o pagamento se dará mediante emissão da nota fiscal e entrega do bem, sendo registradas as informações em relatório específico, objetivando garantir a transparência de todo o processo.

Ação 2: Reuniões de acompanhamento e monitoramento da execução do projeto.

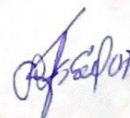
Durante a execução do projeto, estão previstas visitas ao curso de capacitação em ferramentas tecnológicas informática básica, visando avaliar o grau de satisfação e o cumprimento das metas previstas no plano de trabalho, reuniões serão agendadas, assim como serão registradas em ata ou relatório específico.

Ação 3: : Realização do curso de capacitação em ferramentas tecnológicas

O plano de trabalho desta ação consiste na oferta gratuita do curso em ferramentas tecnológicas através da educação em robótica para as crianças e adolescentes, matriculadas na escola pública, nível fundamental do bairro de queimadinha, Feira de Santana- BA, sendo oferecidas 20 vagas.

A metodologia de trabalho compreenderá as atividades que serão desenvolvidas por meio da criação de grupos, onde cada integrante terá uma responsabilidade e tomaremos por base os 3 pilares anteriormente citados: investigação, experimentação e consolidação, visando uma maior absorção dos conceitos trabalhados, a partir de um ambiente colaborativo, intuitivo, empolgante.

Com o auxílio da tecnologia, destacando a robótica, nosso projeto busca oferecer o desenvolvimento de habilidades e competências, referente a cada tempo da vida do indivíduo (crianças e jovens) que possa fazer uso deste programa de



tecnologia educacional. Pensando de modo pedagógico, avaliando e integrando os conteúdos abordados aos conteúdos que serão trabalhados também em seu espaço de vida e escolar.

Para maior aproveitamento da estrutura proposta é sugerido a contratação de profissionais e equipamentos específicos, de preferência com maior envolvimento e/ou formação em área tecnológica.

Deste modo, segue abaixo os materiais didáticos que serão utilizados nas aulas e o plano da execução das atividades para certificação:

4.1. MATERIAIS DIDÁTICOS:

Módulo:

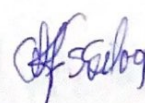
- Os módulos estão distribuídos, por séries, contendo nos mesmos Contextualizações das áreas de formação básica como: matemática, Ciências e tecnologia, além da inserção e reflexão sobre questões sociais envolvendo o meio ambiente, o trânsito, a utilização dos recursos naturais, entre outros.
- Os módulos também trarão atividades, em sua maioria praticas, montagens e programações, mas também serão contempladas atividades Teóricas por meio de perguntas e respostas textuais ou ilustrativas, sendo as respostas em sua maioria objetivas para maior aproveitamento do tempo, buscando assim aguçar nos alunos habilidades e competências tais como de avaliação, interpretação, comunicação, criatividade, cultura digital, argumentação, etc.
- As atividades supracitadas serão contempladas em um caderno de atividades impresso que ficará sobre responsabilidade do aluno e/ou responsável. Toda estrutura macro de contextualização estará presente em arquivo digital dentro da plataforma digital do programa RobôBits.

Kits LEGO® Education (EV3/WeDo 2.0/Spike prime):

- Maleta com peças físicas, que serão utilizadas para a interação das montagens e produção dos protótipos.

Materiais reciclados:

- Baseado na cultura MAKER (Faça você mesmo) o projeto busca contemplar, também, a reutilização de materiais reciclados como plásticos, papeis, papelões e materiais complementares. Vale ressaltar que a utilização de tais materiais agrega significativamente o amadurecimento e a visão dos alunos em

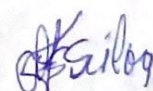


relação ao meio ambiente, o uso responsável dos recursos naturais e a socialização de ideias inovadoras.

- Plataformas de programação (Scratch/WeDo 2.0/Microbit/Mindstorms):
- Utilizamos estruturas de programação orientadas a eventos que servem como interface de manipulação para automatização das montagens.
- Equipamentos
- As atividades acontecerão no laboratório de robótica organizado pela ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA MÃOS QUE TOCAM OS CORAÇÕES. Como suporte para a realização das mesmas, faz-se necessário o uso de link de internet, tablets, notebooks, bem como equipamentos de mídia, TV, entre outros, onde serão apresentados os passos de cada montagem a ser trabalhada, tendo também o apoio de plataformas digitais online para programação e testes. Algumas atividades e/ou orientações de montagens e programação poderão ser apresentadas através de vídeos auto-explicativos, formatados especificamente para o projeto de Robótica Educacional.

4.2. DETALHAMENTO DO MATERIAL:

Item	Descrição Técnica	Classificação Orçamentária/Contábil
KIT EV3	O Lego Mindsortms EV3 é muito mais do que um simples brinquedo. Ele é, na verdade, um kit de iniciação em robótica.	Material Permanente
KIT WEDO 2.0	Combina peças de hardware e sistemas de software que proporcionam a montagem de vários projetos práticos. O WeDo 2.0 permite controlar o robo criado por meio de um tablet ou PC.	Material Permanente
COMPUTADOR	È um dispositivo físico capaz de realizar cálculos e fazer decisões lógicas com grande precisão e muito mais rápidas do que o homem, desde que receba as instruções adequadas	Material Permanente
TABLET	O tablet é um dispositivo portátil que possui uma	Material Permanente



	variedade de funções semelhantes a um computador.	
TELEVISÃO	A televisão é um aparelho que permite a reprodução de imagens transmitidas instantaneamente por alguma torre de transmissão. Atualmente é um dos principais meios de comunicação	Material Permanente
MICROBIT	O Micro Bit também chamado de BBC Micro Bit ou micro: bit é um computador de placa única que utiliza um processador ARM. Criada pela BBC, o objetivo desse computador é de educar crianças e jovens do Reino Unido conceitos básicos de computação e programação de computadores.	Material Permanente
SENSOR ULTRASSÔNICO	Os sensores ultrassônicos são dispositivos que emitem ondas sonoras de alta frequência e medem o tempo que levam para essas ondas serem refletidas para um objeto;	Material Permanente
SENSOR LDR	O Sensor de Luminosidade LDR (Light Dependent Resistor) é um componente cuja resistência varia de acordo com a intensidade da luz. Quanto mais luz incidir sobre o componente, menor a resistência. equipamento eletrônico;	Material Permanente
MAKEY MAKEY	O nome Makey Makey vem de Make + Key Makey Makey, ou seja, Fazer Tecla. O Makey Makey é um kit simplificado para que objetos cotidianos virem touchpads,	Material Permanente

CRF S. Carlos

	composto por placa de circuito, garras jacaré e um cabo USB)	
ARDUINO	Arduino é uma plataforma que possibilita o desenvolvimento de projetos eletrônicos. Em outras palavras, é uma plataforma de prototipagem. A prototipagem de hardware, portanto, nada mais é que o desenvolvimento de um "esqueleto" ou a "versão prévia" de um gabinete, placa-mãe ou de uma placa eletrônica, por exemplo. O protótipo, não precisa, necessariamente, apresentar todos os recursos técnicos desejados na sua versão final, tampouco o design;	Material Permanente

4.3. FASES DE APLICAÇÃO DA METODOLOGIA DO PROGRAMA ROBÔBITS

Fase 1- Investigar: Nesta primeira fase os alunos serão apresentados a uma temática que poderá envolver áreas do conhecimento tais como ciência, tecnologia ou matemática. Tal temática será apresentada de forma lúdica, como por exemplo histórias em quadrinhos e na sequência aprofundada através de textos, vídeos e imagens que seriam alocadas com base no desafio proposto.

Fase 2 Experimental: Nesta etapa os alunos serão divididos em equipes com no máximo 3 alunos tendo cada um à sua função definida (Administrador, Engenheiro e Desenvolvedor). É neste momento que os alunos colocarão a mão na massa e construirão seus artefatos tecnológicos através dos kits da divisão educacional do grupo LEGO® (Ev3, Wedo 2.0, Spike Prime) ou de forma maker, utilizando outras ferramentas, também tecnológicas, como: arduino, makey makey, microbit, sensores, motores, entre outros. O desafio proposto pode exigir a produção de um protótipo zero ou até mesmo uma montagem direcionada, precisando apenas seguir os pré-requisitos apresentados, previamente, pelo orientador. Após a finalização da tarefa de construção serão apresentados desafios de interpretação, desafios matemáticos, correlações de ciências entre outras áreas. Ainda nesta fase serão introduzidos

conceitos tecnológicos de programação para promover a interação do artefato produzido com o ambiente real.

Fase 3 Consolidar: Nesta terceira fase os alunos serão instigados a apresentar a solução desenvolvida para a turma, é neste momento que através do processo de mediação os alunos irão refletir sobre o universo de possibilidades de solucionar um mesmo problema de forma diferente, desenvolvendo assim o pensamento crítico, raciocínio lógico, oratória dentre várias outras competências e habilidades. O interessante é que esta fase não se encerra no espaço do laboratório, pois os alunos serão provocados a buscar outras soluções e formas de integração do que está sendo aprendido, tendo em vista o mundo real. Alguns questionamentos e reflexões de onde, quando e como podemos aplicar o que estamos aprendendo por meio do projeto de Robótica Educacional, sem dúvida fará com que estes meninos e meninas enxerguem o mundo com perspectivas relevantes para o desenvolvimento do nosso futuro.

O curso acontecerá na sede da ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA MÃOS QUE TOCAM CORAÇÕES, inclusive, vale mencionar que os certificados serão entregues no final do curso.

G. PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

[Preencher este item em conformidade com as informações constantes do Anexo 4 (Termo de Referência)]

H. EQUIPE DE TRABALHO

Não se aplica.

I. PREVISÃO DE RECEITAS E DE DESPESAS

PREVISAO DE RECEITAS E DESPESAS								
1.	Receitas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	TOTAL
1.1	Recursos Recebidos	R\$49.990,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	49.990,00
1.2	Rendimentos Financeiros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Total Geral de Receitas		49.990,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	49.990,00
2.	Despesas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	TOTAL



2.1	Despesas com Recursos Humanos							
2.1.1	Remuneração da equipe							
2.1.1.1	Salários	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.1.2	Benefícios (especificar o benefício concedido, ex: plano de saúde, vale transporte, etc.)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Remuneração da equipe)		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2	Encargos Sociais							
2.1.2.1	INSS	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.2	FGTS	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.3	FGTS Multa Rescisória	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.4	Recisão de Trabalho (Saldo de Salário, Aviso Prévio, outros)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.5	PIS sobre a Folha de Pagamento	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.6	1/3 sobre Férias	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.7	13 Salário	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.8	IRRF	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.9	ISSQN	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1.2.10	Outros encargos/tributos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Encargos Sociais)		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Recursos Humanos)		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2	Custos Diretos							
2.2.1	(Especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2.2	(Especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2.3	(Especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2.4	(Especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Custos Diretos)		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.3	Aquisição de Equipamentos e Materiais Permanentes							
2.3.1	(Especificar)	R\$ 49.990,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	49.990,00
2.3.2	(Especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.3.3	(Especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Handwritten signature

Subtotal (Aquisição de Equipamentos e Materiais Permanentes)		49.990,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	49.990,00
2.4	Custos Indiretos							
2.4.1	Internet	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.2	Transporte	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.3	Aluguel	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.4	Telefone	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.5	Água	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.6	Luz	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.7	Serviços contábeis	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.8	Assessoria jurídica	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.9	Outros (especificar)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Subtotal (Custos Indiretos)		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Total Geral de Despesas		49.990,00						

J. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

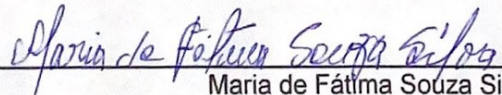
ANO	PARCELA ÚNICA
I	R\$ 49.990,00

L. BENS A SEREM ADQUIRIDOS

Item	Descrição do Bem	Qtde	Valor Unitário	Valor Total	Justificativa para aquisição
1	KIT EV3	4	5.000,00	20.000,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto.
2	KET WEDO 2.0	2	2.800,00	5.600,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
3	COMPUTADOR	4	2.600,00	10.400,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
4	TABLET	6	1.200,00	7.200,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
5	TELEVISÃO	1	2.500,00	2500,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários

Item	Descrição do Bem	Qtde	Valor Unitário	Valor Total	Justificativa para aquisição
					proponente do projeto
6	MICROBIT	5	500,00	2500,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
7	SENSOR ULTRASSÔNICO	10	25,00	250,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
8	SENSOR LDR	10	25,00	250,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
9	MAKEY MAKEY	5	150	750,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
10	ARDUÍNO	6	90	540,00	Equipamento necessário para melhorar e dinamizar o atendimento dos usuários proponente do projeto
Total		53	14.890,00	R\$ 49.990,00	

Feira de Santana, 19 de setembro de 2024.


 Maria de Fátima Souza Silva
Presidente