



**prefeitura de
PORTO ALEGRE**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ASSESSORIA TÉCNICA - SMED
ANEXO**

1 – IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL PROPONENTE

Razão Social: INSTITUTO BESOURO DE FOMENTO SOCIAL E PESQUISA		CNPJ: 07.105.443/0001-96	
Endereço: R BARAO DO TRIUNFO 419 SALA 602		E-mail:	Site: www.institutobesouro.com.br
Cidade: Porto Alegre	UF: RS	CEP: 90130-101	DDD/Telefone: (51) 3221-7823
Conta Corrente: 06.075425.0-9		Banco: Banrisul	Agência: 0030
Nome do Representante Legal: Vinicius Mendes Lima			
Identidade/Órgão Expedidor: SSP		CPF: 008.451.180-05	DDD/Telefone: (51) 98136 8742
Endereço: Rua Adriano Pereira da Silva, 290 casa 04		E-mail: administrativo@agenciabesouro.com.br	

2 – APRESENTAÇÃO E HISTÓRICO DA PROPONENTE

2.1 – Ano de fundação: 2004
2.2 – Foco de atuação: Educação, empreendedorismo, tecnologia e inovação.
2.3 – Experiência da OSC que a torna apta a realizar as atividades ou projetos objeto deste Plano de Trabalho: Projeto Maker Space Porto Alegre, Projeto Espaço da Juventude RJ, Projeto GameVerse, Centro da Juventude de Viamão e Centro da Juventude de Alvorada.
2.4 – Quantidade de profissionais vinculados à OSC: 41

3 – DESCRIÇÃO DO OBJETO

3.1 – Identificação do objeto

Executar o atendimento do currículo municipal de Educação Integral por meio do projeto Maker space Edu 4.0. O trabalho será desenvolvido com até 400 estudantes por ano, no período dos anos de 2024 a 2028, para alunos matriculados nas escolas EMEF Decio Martins Costa, EMEF Dolores Alcaraz Caldas, EMEF Mário Quintana e EMEF Presidente Vargas, em turmas de 25 alunos cada, sendo duas turmas no turno da manhã e outras duas no turno da tarde, trabalhando os seis eixos da aprendizagem. Os atendimentos ocorrem com mínimo de três horas diárias, de segunda a sexta feira, de acordo com o calendário escolar da rede municipal de ensino.

3.2 – Vigência:

a) Início: 01/01/2024

b) Término: 31/12/2028

3.3 – Justificativa:

O projeto se justifica pela iniciativa em atender às necessidades de aprendizagem significativa, inclusiva, dinâmica, agradável, concreta e atrativa, envolvendo os alunos por meio de um plano de ensino composto por missões personalizadas, multidisciplinares, divertidas e flexíveis. Assim, poderão fazer pesquisas e ter acesso a diferentes informações, formulando hipóteses para construção de um novo conhecimento, ampliando estruturas de pensamento e adquirindo novas habilidades. Dessa forma, poderão aproveitá-las para seu futuro profissional e empreendedor, tornando-se protagonistas de suas histórias, baseados na principal premissa do projeto: aprender fazendo. Com os impactos gerados pelo período de pandemia do coronavírus, o projeto reforça a busca pela equidade nas lacunas de aprendizagem, distorção idade séries, além das defasagens cognitivas e déficits gerados com a suspensão das aulas presenciais.

3.4 – Descrição da realidade que será objeto da parceria e demonstração do nexos entre a realidade e as atividades ou projetos e metas a serem atingidas:

As crianças do currículo regular serão atendidas pelos educadores sociais para desenvolver as sete belas artes digitais, que são: Escultura Artística, Robótica, Artes Cênicas (games), Cinema, Literatura, Música, Arquitetura e Pintura Digital. Nossa forma de trabalho será através do manuseio de equipamentos tecnológicos que possibilitam maior inclusão nas regiões de atuação, dando maiores oportunidades para o público alvo como o acesso a inovação e tecnologia para que possam criar novas possibilidades em suas realidades através do pensamento crítico e o empreendedorismo. Desenvolvendo os eixos pedagógicos, teremos os seguintes conteúdos programados:

EIXO 1: EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E EXPRESSÃO

Objetivos Específicos (Infantil):

- Utilizar aplicativos interativos para estimular a identificação de sons, vocabulário e a compreensão de narrativas, permitindo a expressão oral e o interesse pela leitura.
- Estimular a curiosidade e o interesse pela leitura por meio de contação de histórias digitais interativas.
- Desenvolver a compreensão e expressão oral em língua estrangeira (Inglês) por meio de atividades lúdicas e interativas.

Métodos de Avaliação (Infantil):

1. Observação da participação e envolvimento das crianças nas atividades propostas.
2. Registro de evolução no reconhecimento de palavras e sons.
3. Entrevistas com os pais para avaliar a aplicação dos aprendizados em casa.

Metodologia de Aplicação (Infantil):

- Sessões interativas com dispositivos touchscreen, contação de histórias digitais, jogos que envolvam a identificação de sons e palavras.

Competência da BNCC (Infantil):

Competência de Área: (EI03LP01) - Ouvir, com atenção, para ampliar seu repertório de textos e se interessar pela leitura.

EIXO 2: EDUCAÇÃO, PENSAMENTO, VIVÊNCIAS E CULTURA

Objetivos Específicos (Fundamental):

- Desenvolver a lógica computacional por meio de atividades de programação e resolução de

problemas utilizando recursos tecnológicos.

- Promover o raciocínio lógico por meio de atividades que estimulem a resolução de desafios simples e jogos interativos.
- Estimular a convivência e a ética por meio de atividades de grupo que incentivem a colaboração e o respeito mútuo.

Métodos de Avaliação (Fundamental):

1. Realização de exercícios práticos de lógica computacional.
2. Avaliação do raciocínio lógico nas soluções propostas pelos alunos.
3. Apresentações individuais ou em grupo dos projetos desenvolvidos.

Metodologia de Aplicação (Fundamental):

- Oficinas de programação, resolução de problemas em equipe, projetos práticos que envolvam desafios lógicos.

Competência da BNCC (Fundamental):

Competência de Área: (EF69LP07) - Utilizar recursos expressivos das linguagens verbal (oral e escrita) e visual.

EIXO 3: EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Objetivos Específicos (Fundamental):

- Promover a conscientização ambiental por meio de simulações digitais e pesquisas online sobre problemas e soluções sustentáveis.
- Explorar noções básicas de ciências naturais e educação ambiental através de experimentos simples e atividades práticas.
- Desenvolver a consciência sobre a importância da sustentabilidade por meio de brincadeiras e atividades que abordem questões ambientais.

Métodos de Avaliação (Fundamental):

1. Relatórios ou apresentações sobre os temas sustentáveis pesquisados.
2. Avaliação da compreensão e aplicação de conceitos de sustentabilidade em projetos desenvolvidos pelos alunos.
3. Participação e envolvimento nas discussões e atividades.

Metodologia de Aplicação (Fundamental):

- Uso de simulações e ferramentas de realidade virtual para explorar conceitos de sustentabilidade, discussões em sala sobre desafios ambientais.

Competência da BNCC (Fundamental):

Competência de Área: (EF67CI01) - Compreender as tecnologias associadas à ciência e sua influência na sociedade.

EIXO 4: EDUCAÇÃO, PESQUISA E TECNOLOGIA

Objetivos Específicos (Infantil e Fundamental):

- Incentivar a curiosidade e o interesse pela pesquisa utilizando aplicativos interativos e plataformas educacionais.
- Estimular a curiosidade e a capacidade de pesquisa por meio de exploração de recursos digitais educativos e simples buscas online.
- Incentivar a experimentação com ferramentas tecnológicas simples que promovam a resolução de problemas.

Métodos de Avaliação (Infantil e Fundamental):

1. Observação do engajamento das crianças nas atividades de pesquisa.
2. Avaliação dos resultados e apresentações das pesquisas realizadas.
3. Avaliação do entendimento e aplicação das informações coletadas.

Metodologia de Aplicação (Infantil e Fundamental):

- Apresentação de plataformas digitais interativas para pesquisas, tarefas desafiadoras que exijam a investigação e compilação de informações.

Competência da BNCC (Infantil e Fundamental):

Competência de Área: (EI03ET01) e (EF35ET02) - Explorar e descobrir, por meio de brincadeiras, o ambiente que o cerca e suas propriedades; Utilizar, com autonomia, tecnologias digitais em processos de busca por informações e comunicação.

EIXO 5: EDUCAÇÃO, ARTE E MOVIMENTO

Objetivos Específicos (Infantil):

- Promover a expressão artística e o desenvolvimento motor por meio de aplicativos de desenho e movimento.
- Estimular a expressão artística por meio de atividades de desenho, música, dança e exploração de materiais criativos.
- Desenvolver habilidades motoras por meio de atividades que integrem arte e movimento.

Métodos de Avaliação (Infantil):

1. Observação do envolvimento e criatividade nas atividades de arte.
2. Avaliação do desenvolvimento motor por meio de atividades práticas.
3. Avaliação do uso criativo das ferramentas tecnológicas propostas.

Metodologia de Aplicação (Infantil):

- Aplicativos interativos de desenho, jogos que envolvam atividades motoras, atividades que combinem arte e movimento.

Competência da BNCC (Infantil):

Competência de Área: (EI03AR02) - Explorar elementos e materiais das linguagens artísticas.

EIXO 6: EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Objetivos Específicos (Fundamental):

- Abordar conceitos de finanças pessoais e empreendedorismo utilizando simulações de negócios e aplicativos de educação financeira.
- Introduzir noções simples de responsabilidade financeira através de jogos e atividades de simulação de comércio.
- Estimular o empreendedorismo por meio de brincadeiras que envolvam atividades comerciais fictícias.

Métodos de Avaliação (Fundamental):

1. Avaliação da compreensão dos conceitos de finanças apresentados.
2. Realização de atividades práticas de simulações de negócios.
3. Apresentação e discussão dos projetos empreendedores.

Metodologia de Aplicação (Fundamental):

- Simulações de negócios, atividades práticas de orçamento, apresentações sobre planejamento financeiro.

Competência da BNCC (Fundamental):

Competência de Área: (EF69LP07) - Analisar informações sobre consumo, produção e distribuição, identificando diferentes formas de organização e estruturação.

3.5 – Forma de execução das atividades ou dos projetos:

As artes ocorrerão de forma intercalada entre as regiões de atendimento, de forma que cada escola ficará três meses desenvolvendo duas artes simultâneas, havendo um calendário de trocas de artes a cada trimestre entre as escolas possibilitando que todas tenham a oportunidade de desenvolver todas as artes.

3.6 – Espaço físico onde será realizado o objeto da parceria:

O trabalho será realizado em dois espaços pensando em equipamentos tecnológicos e também na contextualização dos objetos de estudos na aprendizagem. Sendo assim, para as aulas de objetivos tecnológicos e produções técnicas, se utilizará da sala adaptada em duas escolas, e nas demais nos containers disponibilizados pelo projeto. Em simultaneidade, contamos com uma sala auxiliar da própria escola para execução de propostas pedagógicas de contextualização das artes e técnicas aprendidas nas salas anteriormente citadas.

4 – METAS A SEREM ATINGIDAS

Metas a serem atingidas:	Definição dos parâmetros a serem utilizados para aferição do cumprimento das metas	Meios de verificação:
Fornecer 400 vagas para estudantes do 1º ao 9º ano, na EMEF Decio Martins Costa, EMEF Dolores Alcaraz Caldas, EMEF Mário Quintana e EMEF Presidente Vargas, com duração mínima de 3h diárias, de segunda a sexta-feira, em turmas de 25 alunos, conforme calendário escolar da instituição;	Será aferido mensalmente o número de alunos inscritos	Lista de frequência dos estudantes.
Melhorar os resultados de proficiência em português e matemática dos estudantes;	Será aferido mediante avaliações emitidas pelos educadores, em relação ao rendimento escolar emitido pelos pareceres do currículo regular.	Instrumentos de avaliação e boletins
Ampliar a autonomia e o conhecimento de diversas áreas tecnológicas através da iniciação científica e melhorar as competências sócio-emocionais;	Será aferido pelo relato dos educadores que irão por em prática seus planejamentos para evidenciar as aprendizagens.	Planejamentos e relatórios dos educadores
Ampliar o interesse dos estudantes acerca da escola e reduzir os índices de evasão;	Será aferido mensalmente o número de alunos frequentes;	Através dos documentos de Frequência dos estudantes no SIE - Sistema de Informação Escolar
Implementar solução inovadora na política de educação integral,	Será aferido pelo relato dos educadores que irão	Planejamentos e relatórios dos educadores

desenvolvendo a cultura maker;	por em prática seus planejamentos para evidenciar as aprendizagens.	
--------------------------------	---	--

5 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Ativ.	Descrição da atividade	Mês 01	Mês 02	Mês 03	Mês 04	Mês 05	Mês 06	Mês 07	Mês 08	Mês 09	Mês 10	Mês 11	Mês 12
1	Seleção e Capacitação da Equipe Técnica e Pedagógica	X	X										
2	Estabelecimento do Controle de Frequência (Instrumento Online)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	Coleta de Matrículas/Indicações dos Estudantes pela Unidade Escolar		X	X	X			X	X	X			
4	Planejamento das Turmas e Atividades		X		X		X		X		X		
5	Atividades Pedagógicas - Desenvolvimento das Atividades Educacionais de acordo com os seis eixos de aprendizagem			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	Controle de Frequência Diária - Implementação e Acompanhamento			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	Comunicação com a Escola -			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

	Relato de Situações de Infrequência ou Intercorrências												
8	Avaliação Individual do Progresso dos Estudantes			X			X			X			X
9	Elaboração de Relatórios - Desempenho, Frequência, Observações			X		X		X		X		X	
10	Envio de Relatórios à SMED - Bimestralmente				X		X		X		X		X
11	Comunicação de Resultados à SMED				X		X		X		X		X

6 – QUADRO RESUMO

Atividades	Metas a serem atingidas	Parâmetros de verificação quanto ao cumprimento da meta	Prazo de atingimento da meta
Aulas do Eixo 1	Realizar atividades com até 400 Alunos	Número de estudantes atendidos no mês, conforme registro de frequência no SIE	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Aulas do Eixo 2	Realizar atividades com até 400 Alunos	Número de estudantes atendidos no mês, conforme registro de frequência no SIE	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Aulas do Eixo 3	Realizar atividades com até 400 Alunos	Número de estudantes atendidos no mês, conforme registro de frequência no SIE	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Aulas do Eixo 4	Realizar atividades com até 400 Alunos	Número de estudantes atendidos no mês, conforme registro de frequência no SIE	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Aulas do Eixo 5	Realizar atividades com até 400 Alunos	Número de estudantes atendidos no mês, conforme registro de frequência no SIE	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Aulas do Eixo 6	Realizar atividades com até 400 Alunos	Número de estudantes atendidos no mês, conforme registro de frequência no SIE	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Ampliar o interesse dos estudantes acerca da escola e reduzir os índices de evasão;	Será aferido mensalmente o número de alunos frequentes;	Através dos documentos de Frequência dos estudantes no SIE - Sistema de Informação Escolar	200 até o mês 5 200 até o mês 12
Melhorar os resultados de proficiência em português e matemática dos estudantes;	Será aferido mediante avaliações emitidas pelos educadores, em relação ao rendimento	Instrumentos de avaliação e boletins	200 até o mês 5 200 até o mês 12

	escolar emitido pelos pareceres do currículo regular.		
--	---	--	--

7 – PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS A SEREM REALIZADAS NA EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES

7.1 – RECEITAS

Receitas	Valor
Repasse mensal janeiro	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal fevereiro	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal março	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal abril	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal maio	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal junho	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal julho	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal agosto	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal setembro	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal outubro	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal novembro	(R\$ 157.136,00)
Repasse mensal dezembro	(R\$ 157.136,00)
TOTAL:	R\$ (1.885.632,00)

7.2 – DESPESAS

NATUREZA DA DESPESA	DETALHAMENTO	VALOR
PAGAMENTO DE PESSOAL	Salário da Equipe de Trabalho (descrita na aba 2)	R\$ 83.211,03
SERVIÇOS DE TERCEIROS	Serviços de Terceiros	R\$ 27.959,99
MATERIAL DE CONSUMO	Total do item Material de Consumo	R\$ 5.372,70

MATERIAL PERMANENTE	Total do item Material de Permanente	R\$ 7.000,00
PROVISÃO		R\$ 33.592,28
TOTAL		R\$ 157.136,00

8

- CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

NATU REZA DA DESPE SA	DETALHAME NTO	APLICAÇÃO – 2024					
		JANEIR O	FEVERE IRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO
PAGA MENT O DE PESS OAL	Salário da Equipe de Trabalho (descrita na aba 2)	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,03
Total do item Pagamento de Pessoal		R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,0 3	R\$ 83.211,03
SERVI ÇOS DE TERCE IROS	Assessoria Contábil	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000,00
	Assessoria Jurídica	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000, 00	R\$ 4.000,00
	Oficineiros	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00
	Seguro	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
	Licença Softwares	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
	Manutenção estrutura	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$

	física Maker	4.000,00	4.000,00	4.000,00	4.000,00	4.000,00	4.000,00
	Manutenção dos equipamentos tecnológicos (hardware e software)	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
	Telefone Fixo 50%	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99
	Telefone Móvel 30%	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00
	Internet 50%	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00
	Luz 50%	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250
	Elaboração materiais de comunicação/impressão	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
	Internet nas escolas	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00
	Aluguel Sala 50%	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00
	Condomínio 50%	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00
Total do item Serviços de Terceiros		R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99
MATERIAL DE CONSUMO	Material pedagógico	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70
	Reposição de insumos de equipamentos tecnológicos	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
Total do item Material		R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$

de Consumo		5.372,70	5.372,70	5.372,70	5.372,70	5.372,70	5.372,70
MATERIAL PERMANENTE	Reposição de Equipamentos	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00
Total do item Material de Permanente		R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00
PROVISÃO (descrita na aba 2)		R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28
TOTAL		R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00
	DIFERENÇA VALOR REPASSE X TOTAL DESPESAS	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
NATURALEZA DA DESPESA	DETALHAMENTO	APLICAÇÃO – 2024					
		JULHO	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
PAGAMENTO DE PESSOAL	Salário da Equipe de Trabalho (descrita na aba 2)	R\$ 83.211,03	R\$ 83.211,03	R\$ 83.211,03	R\$ 83.211,03	R\$ 83.211,03	R\$ 83.211,03
Total do item		R\$	R\$	R\$	R\$	R\$	R\$

Pagamento de Pessoal			83.211,03	83.211,03	83.211,03	83.211,03	83.211,03	83.211,03
SERVIÇOS DE TERCEIROS	Assessoria Contábil	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
	Assessoria Jurídica	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
	Oficineiros	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00
	Seguro	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
	Licença Softwares	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -	R\$ -
	Manutenção estrutura física Maker	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
	Manutenção dos equipamentos tecnológicos (hardware e software)	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
	Telefone Fixo 50%	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99	R\$ 99,99
	Telefone Móvel 30%	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00	R\$ 220,00
	Internet 50%	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00
	Luz 50%	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250	R\$ 250
	Elaboração materiais de comunicação/impressão	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00

	Internet nas escolas	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00	R\$ 430,00
	Aluguel Sala 50%	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00	R\$ 2.080,00
	Condomínio 50%	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00	R\$ 280,00
Total do item Serviços de Terceiros		R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99	R\$ 27.959,99
MATERIAL DE CONSUMO	Material pedagogico	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70	R\$ 3.872,70
	Reposição de insumos de equipamentos tecnológicos	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
Total do item Material de Consumo		R\$ 5.372,70	R\$ 5.372,70	R\$ 5.372,70	R\$ 5.372,70	R\$ 5.372,70	R\$ 5.372,70
MATERIAL PERMANENTE	Reposição de Equipamentos	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00
Total do item Material de Permanente		R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00	R\$ 7.000,00
PROVISÃO (descrita na aba 2)		R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28	R\$ 33.592,28
TOTAL		R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00	R\$ 157.136,00

		DIFERENÇA VALOR REPASSE X TOTAL DESPESAS	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Porto Alegre, 22 de novembro de 2023

Vinícius Mendes Lima
Diretor-Presidente



A autenticidade do documento pode ser conferida no site
<http://sei.procempa.com.br/autenticidade/seipmpa> informando o código verificador **25702066** e o código
CRC **73B17930**.

23.0.000081001-0

25702066v6