



PREFEITURA MUNICIPAL DE SACRAMENTO - MG

PRIMEIRO TERMO ADITIVO AO TERMO DE FOMENTO Nº. 38, DE 29 DE AGOSTO DE 2019, QUE ENTRE SI CELEBRAM O MUNICÍPIO DE SACRAMENTO E INSTITUTO MADIBA PARA REPASSE DE RECURSO EM CONFORMIDADE COM A RESOLUÇÃO Nº. 008, DE 13 DE NOVEMBRO DE 2019.

MUNICÍPIO DE SACRAMENTO, inscrito no CNPJ/MF sob o n.º 18.140.764/0001-48, localizada na Praça Monsenhor Saul Amaral, 512 – Centro – CEP 38.190-000 - Sacramento/MG, neste ato representado pelo Prefeito Municipal Sr. Wesley de Santi de Melo, inscrito no CPF n.º: 788.906.406-34, doravante denominada **ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA MUNICIPAL** e o,

INSTITUTO MADIBA, com sede na Rua São Pedro, n.º. 145, Centro, nesta cidade de Sacramento/MG, inscrita no CNPJ sob o n.º. 21.391.241/0001-89, neste ato representado por seu Presidente Marco Aurélio Florêncio de Melo, brasileiro, inscrito no CPF sob o n.º. 067.907.826-64, portador da Cédula de Identidade n.º. MG-11.788.043, residente e domiciliada nesta cidade de Sacramento, Estado de Minas Gerais, doravante denominada **ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL**.

com fundamento na Lei Federal n.º 13.019/2014 e suas posteriores alterações;

CONSIDERANDO o ofício n.º. 008, de 29 de novembro de 2019, protocolado sob o n.º. 4.167, datado de 29 de novembro de 2019, do **INSTITUTO MADIBA**, solicitando a alteração do Plano de Trabalho;

CONSIDERANDO o Parecer Jurídico, datado de 18 de novembro de 2019, da lavra do advogado Dr. Bruno Mateus do Nascimento, fls. 109/110, do Processo n.º. 2.813/2019;

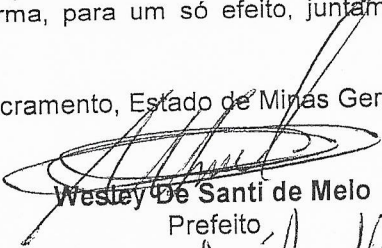
O presente ADITIVO tem por escopo alterar o anexo "Plano de Trabalho" do Termo de Fomento n.º. 38/2019, que tem por tem por objeto transferir e acompanhar a aplicação dos recursos advindos do Fundo da Infância e Adolescência - FIA, conforme previsão expressa na Lei Municipal n.º. 1.610/2018 e na **Resolução n.º. 008, de 13 de novembro de 2019 do CONSELHO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE**, seguindo parâmetros dispostos no plano de trabalho.

CLÁUSULA PRIMEIRA – Passa a vigorar a partir da data do presente Termo Aditivo o Plano de Trabalho em anexo.

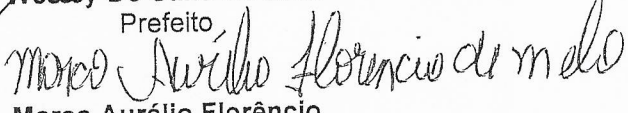
CLÁUSULA SEGUNDA – As demais condições não abrangidas por este aditamento permanecem em pleno vigor.

Assim, por estarem as partes ajustadas e pactuadas, firmam o presente Termo Aditivo em 02 (duas) vias, de igual teor e forma, para um só efeito, juntamente com as testemunhas abaixo identificadas.

Prefeitura Municipal de Sacramento, Estado de Minas Gerais, 19 de dezembro de 2019.


Wesley de Santi de Melo

Prefeito


Marco Aurélio Florêncio

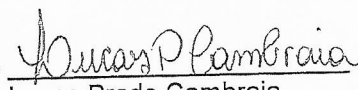
Presidente do INSTITUTO MADIBA

Testemunhas:

1)


Rosimeire Martins Rezende
CPF: 067.986.186-69

2)


Lucas Prado Cambraia
CPF: 123.827.156-18

Visto:
S. M. Assuntos Jurídicos


S. M. Fazenda e Administração

92

Ofício: 008 / 2019

Assunto: Requerimento FIA

A Sua Excelência o Senhor
Wesley De Santi de Melo
Exmo. S.r. Prefeito Municipal
Sacramento/MG



PREFEITURA MUNICIPAL DE SACRAMENTO- MG

PROTOCOLO Nº 4.167

NOME:

Instituto madiba

DATA:

29.11.19

HORAS:

10.02.00

ASSINATURA:

Marques

A instituição INSTITUTO MADIBA, sem fins lucrativos, inscrito no CNPJ sob o n.º 21.391.241/0001-89, representado por seu(a) presidente(a) MARCO AURELIO FLORENCIO DE MELO, CPF 067.907.826-64, nomeado na eleição de 16/10/2017, vem através deste solicitar alteração no Plano de Trabalho do Termo de Fomento Nº 38/2019.

A alteração trata-se de acréscimo no valor do Plano de Aplicação para a efetivação da Transferência dos valores depositados na conta do FUNDO DA INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA – FIA informados no memorando 0137/2019 – SMAS da Secretaria de Assistência Social da Prefeitura Municipal de Sacramento.

O valor a ser acrescentado no Plano de Trabalho é de R\$ 5.166,63.

O repasse é regido pela Lei Federal de nº 13.019, de 31 de julho de 2014 e suas alterações e no Decreto Municipal nº. 315/2019.

Sem mais, aproveitamos a oportunidade para reiterar nossos protestos de elevada estima e distinta consideração.

Sacramento MG, 27 de Novembro de 2019.


MARCO AURELIO FLORENCIO DE MELO

21.391.241/0001-89

INSTITUTO MADIBA

RUA SÃO PEDRO, 145
CENTRO

38.190-000
SACRAMENTO - MG

93

Instituto
MADIBA
Formando Cidadãos

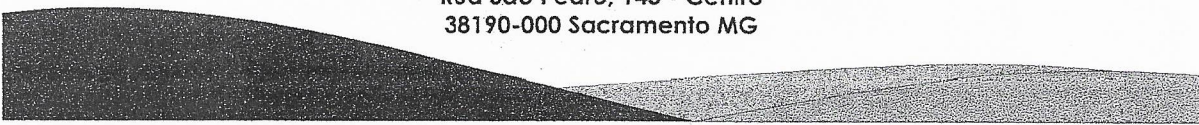
Projeto Social Instituto Madiba

Formando Cidadãos

Ano - 2019

(34)3351-1587

Rua São Pedro, 145 - Centro
38190-000 Sacramento MG



94

PROJETOS INSTITUTO MADIBA – 2019/2020

INSTITUTO MADIBA	2
QUEM SOMOS	2
O NOME	2
O LEGADO	2
MISSÃO	3
VISÃO	3
VALORES	3
GESTÃO COMPARTILHADA	3
1 – PROJETO GAMIFICAÇÃO E ROBÓTICA MADIBA	5
INFORMAÇÕES GERAIS	5
OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) RELACIONADOS:	5
JUSTIFICATIVA	6
OBJETIVO GERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
PÚBLICO-ALVO	8
ETAPAS DE REALIZAÇÃO	8
IMPACTO	12
PARCERIA –	13
CONTROLE DO PROJETO	15

INSTITUTO MADIBA

QUEM SOMOS

Localizado no município de Sacramento, em Minas Gerais, o Instituto Madiba foi fundado em 13 de outubro de 2014. É uma organização não governamental sem fins lucrativos, que visa despertar na comunidade o compromisso como cidadão de lutar por uma vida mais justa, humana e solidária, envolvendo-a por meio de projetos que promovam a educação e ações em prol de um mundo melhor.

O NOME

"Madiba" é um apelido carinhoso dado pelos sul africanos a Nelson Mandela. Refere-se ao nome do clã ao qual pertencia. Ninguém melhor do que ele, para dar nome a uma instituição que visa a educação, a igualdade e o respeito, através da introdução dos princípios éticos e filosóficos nas relações humanas. Madiba traduz completamente a natureza do Instituto de envolver as pessoas em projetos que promovam o exercício da cidadania e o bem-estar social.

O LEGADO

Se cada um de nós for capaz de atender ao chamado de simplesmente fazer o bem todos os dias, estaremos vivendo o legado de Nelson Mandela e ajudando a construir o país de nossos sonhos. Como disse ele, "O que conta na vida não é o simples fato

96
7

de ter vivido. É a diferença que fizemos na vida dos outros que determinará o significado da vida que levamos.”

MISSÃO

Oferecer oportunidades que contribuam com a educação, o conhecimento e a cidadania.

VISÃO

Ser um agente transformador, através de projetos que promovam a educação e o despertar da cidadania em prol de um mundo melhor, em uma abordagem sistêmica do indivíduo enquanto ser social.

VALORES

Integridade, respeito, empreendedorismo, inovação, conhecimento e espírito de equipe.

GESTÃO COMPARTILHADA

O modelo de governança corporativa do Instituto Madiba possui uma gestão menos centralizada, com decisões compartilhadas entre os Coordenadores e Gestores do Instituto. O Instituto Madiba, CNPJ n. 21.391.241/0001-89 possui o Título de Utilidade Pública Municipal e é cadastrado no Conselho Municipal da Criança e do Adolescente, conforme a Lei Municipal 1416 de 19 de maio 2017, sob o n. 020/2017, no Conselho Municipal de

97

Assistência Social e na OSCIP (Organização da Sociedade Civil de Interesse Público).

Sua movimentação financeira é apresentada anualmente em assembléia. Em linha com a política de transparência, o Instituto fecha mensalmente seu relatório que fica disponível com todas as informações de como foram utilizados os recursos, por meio da prestação de contas contínua.

98

1 – PROJETO GAMIFICAÇÃO E ROBÓTICA MADIBA

INFORMAÇÕES GERAIS

NOME DO PROJETO- Projeto Madiba Gamificação e Robótica

INÍCIO- Dezembro 2019

TÉRMINO- Janeiro 2020

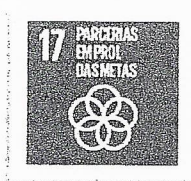
MÉDIA DE HORAS 56 Horas por ano

LOCAL DE EXECUÇÃO- Instituto Madiba – Rua São Pedro, 145
Centro – Sacramento - MG

ÁREA DE INTERESSE DO PROJETO-Educacional

CAPACIDADE DE ALUNOS: 10

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)
RELACIONADOS:



NOME DA ORGANIZAÇÃO: Instituto Madiba

CNPJ: 21.391.241/0001-89

NOME DOS COORDENADORES:

Diretor Geral – Marco Aurélio Melo

Diretora administrativa - Marize da Cunha Rezende Cerchi

Coordenadora do Instituto Madiba: Lana Fernanda Peres

Professor – Sebastião Campos

Coordenadora Voluntária de projetos: Vera de Sousa Guarato

E-MAIL: institutomadiba@gmail.com

TELEFONE: 34- 3351-1587

JUSTIFICATIVA

Diante da dificuldade atual de crianças de baixa renda terem acesso a tecnologia e se ingressarem no universo onde o domínio da mesma passa a ser fator preponderante para o desenvolvimento, este projeto foi criado visando proporcionar o conhecimento de programação através de games, estimulando a criatividade, a autonomia, a desenvolver o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas. Com vistas a auxiliá-los na construção de um futuro melhor, preparando-os, encorajando-os e dando-lhes a segurança necessária para expansão seus horizontes.

OBJETIVO GERAL

Projeto Madiba Gamificação e Robótica tem como objetivo preparar crianças de baixa renda para o mundo digital, colocando-as no futuro em condições de igualdade, visando sua formação consciente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Quanto à criança:-

- ✓ Estimular a criatividade
- ✓ Estimular a autonomia
- ✓ Desenvolver o raciocínio lógico
- ✓ Desenvolver a capacidade de resolução de problemas
- ✓ Ter uma boa convivência em grupo;
- ✓ Trabalhar para sua inclusão digital;
- ✓ Proporcionar noções da língua Inglesa;
- ✓ Criar hábitos de leitura;
- ✓ Atuar para que ela adquira bons hábitos de costumes e agindo sempre com ética;
- ✓ Ajudá-los a perceberem seus dons individuais preparando-os para um futuro melhor, com esperança e confiança.

PÚBLICO-ALVO

- ✓ Crianças de baixa renda, na faixa etária de 10 anos, oriundas de escolas públicas.
- ✓ Renda per capita igual ou abaixo de 950,00.

ETAPAS DE REALIZAÇÃO

SELEÇÃO DE ALUNOS

- ✓ Visita às escolas estaduais com o objetivo de divulgar os cursos e realizar a pré-inscrição.
- ✓ Abertura de inscrições para interessados até data previamente estabelecida.
- ✓ Visitas domiciliares, realizadas por profissionais capacitados, com o objetivo de perceber se o aluno realmente tem o perfil e interesse desejados pela instituição.
- ✓ Análise das fichas dos alunos que realmente atendem aos critérios desejados.
- ✓ Realização de processo seletivo, no Instituto, por meio de dinâmicas, com objetivo de escolher os perfis mais adequados para o curso.

CRONOGRAMA

Nesta etapa é elaborado um plano de aula com a carga horária de aproximadamente 56 horas, porém este horário é flexível conforme a necessidade de cada turma. São desenvolvidas também aulas

particulares e palestras, bem como acompanhamentos conforme o perfil dos alunos matriculados no curso.

METODOLOGIA

Desenvolver um projeto dessa envergadura requer esforço diário de toda a equipe da instituição para que os estudantes possam, por meio de atividades estimulantes, ampliar seus conhecimentos, envolvendo-se com todas as etapas do processo de aprendizagem e consequentemente fortalecendo-se enquanto sujeitos que pensam e agem diante de sua realidade cotidiana. As transformações não acontecem em via de mão única. Ao contrário, todos que participam de um processo educativo afetam e são afetados por ele, constantemente questionando e sendo questionados.

Com metodologia inovadora, as crianças não só apenas jogam como aprendem a construir o seu próprio jogo. Elas divertem aprendendo a programar uma vez que a maior parte do esforço despendido na criação de um game é justamente com a programação. A base da metodologia usada pela SuperGeeks (franqueadora) é ensinar crianças a realmente programar, fazendo com que os games, programem seus robôs e desenvolvam aplicativos. A metodologia é composta das seguintes partes –

Game Learning - E se as escolas ensinassem suas matérias utilizando games? Os alunos aprenderiam muito mais. Na metodologia da SuperGeeks, são utilizados vários games para que

os alunos aprendam conceitos de Ciência da Computação. Alguns desses games foram testados e selecionados pela equipe pedagógica da SuperGeeks, enquanto outros foram e estão sendo desenvolvidos pela própria SuperGeeks.

Gamificação- É a técnica que utiliza mecanismos de jogos, como pontos, recompensas e desafios para engajar os alunos e potencializar o aprendizado. A gamificação é utilizada de forma lúdica, onde os alunos recebem ou perdem pontuações como se estivessem em um jogo. A cada tarefa entregue, ganham-se pontos, vidas ou créditos. Cada aluno possui seu próprio avatar, que vai evoluindo conforme as aulas ocorrem. Isso faz com que o engajamento nas aulas seja maior, e claro, tornam-se muito mais divertidas.

Empreendedorismo- Muitos alunos, mesmo os mais novos, chegam a SuperGeeks pensando em criar seus próprios games ou aplicativos e também como transformá-los em algo rentável. É aqui que entra a SuperGeeks! Desde a Fase 0, os alunos aprendem um pouco sobre o mercado de games, a como projetá-los da melhor forma, quais os melhores canais de distribuição e divulgação. A partir da Fase 4, os alunos são incentivados a criar suas próprias startups, sozinhos ou em grupo, e a lançarem seus produtos no mercado. Com o passar das fases, os alunos têm contato com conceitos de marketing, vendas, direito, contabilidade, MVP, RH,

104

canvas, entre outros, extremamente importantes para qualquer empreendedor e futuro empresário.

Softwares de linguagens profissionais – Os alunos são crianças e adolescentes. No entanto, como já são nativos digitais, possuem muito mais facilidade de aprender do que pessoas nascidas na era pré-internet. Não faz sentido ensinar somente por meio de softwares educacionais como fazem muitas escolas, até mesmo nos Estados Unidos, porque os alunos precisam aprender algo que tenha real utilidade na vida deles. Por isso, o curso da SuperGeeks é avançado, inovador e prático: ensina-se por meio das principais linguagens e softwares profissionais usados no mercado.

Inglês - Língua Inglesa e a Programação estão conectadas. Uma vez que todas as linguagens de Programação possuem suas sintaxes em inglês. Devido a isso, o aluno assimila e aprende diversos termos, frases e palavras em inglês, enquanto aprende a programar. As aulas não são em inglês; porém, em diversos momentos, o professor ensina a definição de termos, bem como treina a pronúncia de vocabulários.

PLANO DE AULA

Os conteúdos e atividades relativas ao plano de aula compreendem:

- ✓ Algoritmos e a lógica de programação;
- ✓ Loops na programação;
- ✓ Vale do Silício e a história da Computação;

- ✓ Verificações de condições na programação;
- ✓ Conhecendo o teclado na criação de Games;
- ✓ Conhecendo o Mouse e funções;
- ✓ Forever - Increment - Decrement - Random na criação de Games;
- ✓ Probabilidades e funções na criação de Games;
- ✓ Educação 4.0 e os novos cenários de aprendizagem para um mundo em transformação digital;
- ✓ Formação consciente - Palestras;
- ✓ Aula de reforço de matemática conforme dificuldades;
- ✓ Atendimento Psicológico.

As aulas de TI ocorrerão no período da manhã.

TEMPO DE PERMANENCIA– Este projeto arcará com o custo de 56 horas de aula, que serão executadas durante 7 meses no ano de 2020.

IMPACTO

O impacto deste projeto reside no empoderamento da criança, uma vez que no mundo 4.0 a tecnologia da informação é essencial. Com certeza será um adulto em condições melhores de igualdade e recursos internos para promover mudanças no meio ao qual está inserido.

PARCERIA –

Este projeto patrocinará 10 alunos e é referente ao recebimento de doações através do convênio entre o conselho Municipal de Sacramento, recebido por doadores do Imposto de renda e o Instituto Madiba.

CUSTO GERAL

Franquia SuperGeeks	4.900,00
Papelaria	266,63
Total	5.166,63

RECURSOS EXISTENTES NO PROJETO CEDIDOS POR PARCEIROS.

Através de doadores anônimos toda a parte de mobiliário foi cedida conforme descrição abaixo.

16 mesas e cadeiras para sala de aula	12.800,00
18 computadores	40.000,00
30 cadeiras para sala de palestras	12.000,00
1 projetor	4.000,00
1 quadro	320,00
3 estantes para biblioteca	3.600,00
Ar condicionado	3.350,00
Cozinha	
4 mesas	2.000,00
16 cadeiras	4.000,00
1 geladeira	1.150,00
1 fogão	600,00
1 bebedouro	500,00
1 forno elétrico	500,00
Total	84.820,00

Os bens móveis adquiridos são os mesmos e servem simultaneamente aos três cursos.

CONTROLE DO PROJETO

O controle será individual, por meio de avaliações do comportamento e da participação de cada aluno. Aquele que não atender as normas da instituição será desligado do projeto.

O projeto é monitorado pelos seguintes indicadores:

- ✓ Vagas oferecidas;
- ✓ Número de inscrições;
- ✓ Assiduidade;
- ✓ Satisfação dos alunos;
- ✓ Satisfação dos pais.