TERMO DE FOMENTO TF-39-S-FMIS/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 1829

ASSOCIACAO ANANDAMOYI
CNPJ: 10.144.573/0001-42 • **ARTEMIZA LIMA COELHO** • PRESIDENTE • CPF: ***.463.771-**

ENDEREÇO: R INDIANOPOLIS 1790 • JARDIM NOROESTE • CAMPO GRANDE/MS • CEP: 79045120
CONTATO: (67)-3344-3836 (67)-98471-9057 anandamoyiservico@gmail.com

Modalidade: **Emenda Parlamentar 0019**	Valor:	R$ 10.000,00
	Contrapartida:	R$ 0,00

NÚMERO EMENDA / AÇÃO PPA

Nº da Emenda: 0019 - Código da Ação: 0019 - Ação: EMENDA PARLAMENTAR IMPOSITIVA

LEI AUTORIZATIVA

LEI N 7.288, DE 2 DE AGOSTO DE 2024

DADOS BANCÁRIOS

CAIXA ECONÔMICA FEDERAL • AGÊNCIA: 2228 • CONTA: 3510 6 3

TÍTULO DO PLANO DE TRABALHO

DIVERSÃO E MOVIMENTO: PROJETO DE LAZER PARA CRIANÇAS

VIGÊNCIA

6 MÊS(ES) APÓS O REPASSE DA PRIMEIRA PARCELA.

OBJETO

Aquisição de Jogos, Mesa de Pebolim, Mesa de Ping-Pong, Videogame Kinect e Notebook com o fito de proporcionando um ambiente mais acolhedor, estimulante e completo para os assistidos. Buscamos criar um espaço onde os assistidos e adolescentes se sintam valorizadas, motivadas e acolhidas, promovendo o desenvolvimento integral de suas habilidades físicas, emocionais e sociais.
Esses recursos serão utilizados para: Lazer e Diversão: Oferecer atividades recreativas que promovam momentos de alegria e descontração; Confraternização: Criar oportunidades para que os assistidos possam socializar, fazer novas amizades e fortalecer vínculos e Desenvolvimento Físico e Cognitivo: Estimular a prática de atividades físicas e o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas através de jogos interativos.
A aquisição de jogos de tabuleiro, mesa de ping-pong, pebolim, videogame Kinect e notebook para o SCVF, visa transformar nosso espaço em um ambiente mais acolhedor e propício à convivência harmoniosa entre os assistidos. Esses itens não são apenas fontes de entretenimento, mas também ferramentas valiosas para promover momentos de alegria, risos e comunhão.
Os itens a serem adquiridos com este recurso serão:
NOTEBOOK
CONSOLE 360*
KINECT ADVENTURES XBOX 360 MÍDIA FÍSICA ORIGINAL
PEBOLIM
TENIS DE MESA
KIT - 2 RAQUETES TÊNIS DE MESA + 3 BOLINHAS + 1 REDE RETRÁTIL
JOGO DE TABULEIRO FAZENDO MIMICA COLUNA MULTICOR
KIT 2 JOGOS BARRIL PULA PIRATA E PULA BATATA
JOGO TORTA NA CARA INFANTIL PIE FACE CREAMY ROSTO
JOGO PIZZARIA MALUCA
JOGO IMAGEM & AÇÃO NO LIMITE - GROW
JOGO CAI NÃO CAI
JOGO DE DOMINÓ PROFISSIONAL DE OSSO ESTOJO COM 28 PEÇAS
JOGO EU SOU...?
JOGO DE XADREZ
JOGO QUEBRA GELO
TRAVE DE GOL DE FUTEBOL DE FERRO 1,8 X 51 CM

TERMO DE FOMENTO TF-39-S-FMIS/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 1829

ASSOCIACAO ANANDAMOYI
CNPJ: 10.144.573/0001-42 • **ARTEMIZA LIMA COELHO** • PRESIDENTE • CPF: ***.463.771-**

ENDEREÇO: R INDIANOPOLIS 1790 • JARDIM NOROESTE • CAMPO GRANDE/MS • CEP: 79045120
CONTATO: (67)-3344-3836 (67)-98471-9057 anandamoyiservico@gmail.com

Modalidade: **Emenda Parlamentar 0019**	Valor:	R$ 10.000,00
	Contrapartida:	R$ 0,00

DESCRIÇÃO DO OBJETO

Descrição de metas, serviços, atividades ou projetos a serem executados, pela Organização da Sociedade Civil parceira:
A aquisição de jogos, mesa de pebolim, mesa de ping-pong e um videogame Kinect para o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV) pode trazer inúmeros benefícios para os assistidos. Aqui está uma descrição das metas, serviços, atividades e projetos que podem ser executados com esses recursos:

Metas

1. Promover o Lazer e a Diversão: Proporcionar momentos de alegria e descontração para os assistidos, contribuindo para o bem-estar emocional.
2. Fortalecer Vínculos Sociais: Criar um ambiente onde os assistidos possam interagir, fazer amizades e desenvolver habilidades sociais.
3. Estimular a Atividade Física: Incentivar a prática de atividades físicas de forma lúdica e divertida.
4. Desenvolver Habilidades Motoras e Cognitivas: Através dos jogos e atividades, ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo das crianças.

Serviços

1. Sessões de Jogos: Organizar horários específicos para que os assistidos possam jogar e se divertir com os novos equipamentos.
2. Torneios e Competições: Realizar torneios de pebolim, ping-pong e jogos de Kinect para incentivar a participação e o espírito esportivo.
3. Acompanhamento e Supervisão: Garantir que todas as atividades sejam supervisionadas para assegurar a segurança e o bem-estar das crianças.

Atividades

1. Jogos de Grupo: Atividades que envolvem a participação de várias crianças ao mesmo tempo, promovendo a cooperação e o trabalho em equipe.
2. Desafios Individuais: Jogos e atividades que permitem que os assistidos desafiem a si mesmas e melhorem suas habilidades pessoais.
3. Sessões de Confraternização: Momentos dedicados à socialização, onde os assistidos podem conversar, rir e compartilhar experiências.

Projetos

1. Projeto \"Diversão e Movimento”: Um projeto contínuo que integra todas as atividades físicas e lúdicas, com o objetivo de promover um estilo de vida ativo e saudável.
2. Projeto \"Amigos do Jogo\": Focado em fortalecer os laços de amizade e a cooperação entre os assistidos através de jogos e atividades em grupo.
3. Projeto \"Desafios Kinect\": Utilização do videogame Kinect para criar desafios e competições que estimulam o movimento e a coordenação motora.

Os itens a serem adquiridos com este recurso serão:
NOTEBOOK
CONSOLE 360*
KINECT ADVENTURES XBOX 360 MÍDIA FÍSICA ORIGINAL
PEBOLIM
TENIS DE MESA
KIT - 2 RAQUETES TÊNIS DE MESA + 3 BOLINHAS + 1 REDE RETRÁTIL
JOGO DE TABULEIRO FAZENDO MIMICA COLUNA MULTICOR
KIT 2 JOGOS BARRIL PULA PIRATA E PULA BATATA
JOGO TORTA NA CARA INFANTIL PIE FACE CREAMY ROSTO
JOGO PIZZARIA MALUCA
JOGO IMAGEM & AÇÃO NO LIMITE - GROW
JOGO CAI NÃO CAI
JOGO DE DOMINÓ PROFISSIONAL DE OSSO ESTOJO COM 28 PEÇAS
JOGO EU SOU...?
JOGO DE XADREZ
JOGO QUEBRA GELO
TRAVE DE GOL DE FUTEBOL DE FERRO 1,8 X 51 CM

CONTRAPARTIDA

TERMO DE FOMENTO TF-39-S-FMIS/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 1829

ASSOCIACAO ANANDAMOYI
CNPJ: 10.144.573/0001-42 • **ARTEMIZA LIMA COELHO** • PRESIDENTE • CPF: ***.463.771-**

ENDEREÇO: R INDIANOPOLIS 1790 • JARDIM NOROESTE • CAMPO GRANDE/MS • CEP: 79045120
CONTATO: (67)-3344-3836 (67)-98471-9057 anandamoyiservico@gmail.com

Modalidade: **Emenda Parlamentar 0019**	Valor:	R$ 10.000,00
	Contrapartida:	R$ 0,00

Não haverá contrapartida

JUSTIFICATIVA DA PROPOSIÇÃO

A aquisição de jogos de tabuleiro, mesa de ping-pong, pebolim, videogame Kinect e notebook para o SCVF, visa transformar nosso espaço em um ambiente mais acolhedor e propício à convivência harmoniosa entre os assistidos. Esses itens não são apenas fontes de entretenimento, mas também ferramentas valiosas para promover momentos de alegria, risos e comunhão.
Benefícios Esperados:

1. **Integração Social:** Jogos e atividades recreativas incentivam a interação entre os assistidos, fortalecendo os laços de amizade e promovendo um ambiente de apoio mútuo.
2. **Bem-estar Emocional:** Momentos de lazer e diversão são essenciais para aliviar o estresse e melhorar o bem-estar emocional, contribuindo para uma atmosfera mais leve e positiva.
3. **Desenvolvimento de Habilidades:** Jogos de tabuleiro e videogames podem estimular o raciocínio lógico, a coordenação motora e outras habilidades cognitivas importantes.

OBRIGAÇÕES DO MUNICÍPIO

CONSTARÃO NO TERMO DE FOMENTO

OBRIGAÇÕES DA ORGANIZAÇÃO

CONSTARÃO NO TERMO DE FOMENTO

METAS DA PARCERIA

META 1: : 1. Promover o Lazer e a Diversão: Proporcionar momentos de alegria e descontração para os assistidos, contribuindo para o bem-estar emocional.2. Fortalecer Vínculos Sociais: Criar um ambiente onde os assistidos possam interagir, fazer amizades e desenvolver habilidades sociais.3. Estimular a Atividade Física: Incentivar a prática de atividades físicas de forma lúdica e divertida.4. Desenvolver Habilidades Motoras e Cognitivas: Através dos jogos e atividades, ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo das crianças.

Unidades/Públicos-alvo: USUÁRIOS	**QTDE:** 60	**PRAZO:** 6 MESES

Descrição das atividades para o cumprimento da meta (Ações)

•Sessões de Jogos Livres: Organizar horários diários onde os assistidos possam escolher livremente entre jogar pebolim, ping-pong, videogames ou outros jogos disponíveis.\r\r•Dias Temáticos de Jogos: Criar dias temáticos, como “Dia do Pebolim” ou “Dia do Kinect”, para variar as atividades e manter o interesse das crianças.\r•Torneios em Equipe: Realizar torneios de pebolim e ping-pong em duplas ou equipes, incentivando a cooperação e o trabalho em grupo.\r\r•Sessões de Confraternização: Promover encontros regulares onde os assistidos possam conversar, compartilhar experiências e se conhecer melhor, talvez com lanches e atividades de integração.\r•Desafios de Movimento com Kinect: Utilizar o videogame Kinect para criar desafios físicos que incentivem os assistidos a se movimentarem e se exercitarem de forma divertida.\r\r•Competições de Ping-pong: Organizar competições de ping-pong que incentivem a prática regular e o desenvolvimento de habilidades físicas.\r•Jogos de Coordenação Motora: Selecionar jogos de Kinect que exijam coordenação motora e reflexos rápidos, ajudando no desenvolvimento dessas habilidades.\r\r•Atividades de Estratégia: Introduzir jogos de tabuleiro ou videogames que exijam pensamento estratégico e resolução de problemas, promovendo o desenvolvimento cognitivo.\r

Forma de Execução

A aquisição de jogos, mesa de pebolim, mesa de ping-pong e um videogame Kinect para o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV) pode trazer inúmeros benefícios para os assistidos. Aqui está uma descrição das metas, serviços, atividades e projetos que podem ser executados com esses recursos:

TERMO DE FOMENTO TF-39-S-FMIS/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 1829

ASSOCIACAO ANANDAMOYI
CNPJ: 10.144.573/0001-42 • **ARTEMIZA LIMA COELHO** • PRESIDENTE • CPF: ***.463.771-**

ENDEREÇO: R INDIANOPOLIS 1790 • JARDIM NOROESTE • CAMPO GRANDE/MS • CEP: 79045120
CONTATO: (67)-3344-3836 (67)-98471-9057 anandamoyiservico@gmail.com

Modalidade: **Emenda Parlamentar 0019**	Valor:	R$ 10.000,00
	Contrapartida:	R$ 0,00

Metas

1. Promover o Lazer e a Diversão: Proporcionar momentos de alegria e descontração para os assistidos, contribuindo para o bem-estar emocional.
2. Fortalecer Vínculos Sociais: Criar um ambiente onde os assistidos possam interagir, fazer amizades e desenvolver habilidades sociais.
3. Estimular a Atividade Física: Incentivar a prática de atividades físicas de forma lúdica e divertida.
4. Desenvolver Habilidades Motoras e Cognitivas: Através dos jogos e atividades, ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo das crianças.

Serviços

1. Sessões de Jogos: Organizar horários específicos para que os assistidos possam jogar e se divertir com os novos equipamentos.
2. Torneios e Competições: Realizar torneios de pebolim, ping-pong e jogos de Kinect para incentivar a participação e o espírito esportivo.
3. Acompanhamento e Supervisão: Garantir que todas as atividades sejam supervisionadas para assegurar a segurança e o bem-estar das crianças.

Atividades

1. Jogos de Grupo: Atividades que envolvem a participação de várias crianças ao mesmo tempo, promovendo a cooperação e o trabalho em equipe.
2. Desafios Individuais: Jogos e atividades que permitem que os assistidos desafiem a si mesmas e melhorem suas habilidades pessoais.
3. Sessões de Confraternização: Momentos dedicados à socialização, onde os assistidos podem conversar, rir e compartilhar experiências.

Projetos

1. Projeto "Diversão e Movimento”: Um projeto contínuo que integra todas as atividades físicas e lúdicas, com o objetivo de promover um estilo de vida ativo e saudável.
2. Projeto "Amigos do Jogo": Focado em fortalecer os laços de amizade e a cooperação entre os assistidos através de jogos e atividades em grupo.
3. Projeto "Desafios Kinect": Utilização do videogame Kinect para criar desafios e competições que estimulam o movimento e a coordenação motora.

Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição

- Nível de Satisfação das Crianças: Realizar pesquisas de satisfação periódicas com os assistidos para avaliar o quanto elas estão se divertindo.
- Frequência de Participação: Monitorar a frequência com que os assistidos participam das atividades de lazer e diversão.
- Número de Novas Amizades: Observar e registrar o número de novas amizades formadas entre os assistidos.
- Interação Social: Avaliar a qualidade das interações sociais durante as atividades, através de observações e feedback dos monitores.
- Nível de Atividade Física: Medir a quantidade de tempo que os assistidos passam em atividades físicas durante as sessões de jogos e competições.
- Desenvolvimento Cognitivo: Aplicar jogos e atividades que desafiem as habilidades cognitivas e medir o progresso
- Observações Diretas: Realizar observações diretas durante as atividades para avaliar o comportamento e a interação das crianças.

DESEMBOLSO FINANCEIRO

CÓDIGO/FONTE	PROGRAMÁTICA
1 500 0000 01 - RECURSOS NAO VINCULADOS DE IMPOSTOS - APLICACAO DIRETA - PMCG	

TIPO	FICHA	NATUREZA DE DESPESAS	VALOR
MUNICIPAL		C: 33504300 I: 44504200	R$ 10.000,00

PARCELA	MÊS/ANO	VALOR DA PARCELA
1	09-2024	R$ 10.000,00

PLANEJAMENTO FINANCEIRO • SINTÉTICO

TERMO DE FOMENTO TF-39-S-FMIS/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 1829

ASSOCIACAO ANANDAMOYI
CNPJ: 10.144.573/0001-42 • **ARTEMIZA LIMA COELHO** • PRESIDENTE • CPF: ***.463.771-**

ENDEREÇO: R INDIANOPOLIS 1790 • JARDIM NOROESTE • CAMPO GRANDE/MS • CEP: 79045120
CONTATO: (67)-3344-3836 (67)-98471-9057 anandamoyiservico@gmail.com

Modalidade: **Emenda Parlamentar 0019**	Valor:	R$ 10.000,00
	Contrapartida:	R$ 0,00

AUXÍLIO/MATERIAL PERMANENTE	**R$ 9.052,49**
SUBVENÇÕES SOCIAIS/MATERIAIS DE CONSUMO	**R$ 947,51**
...	**R$ 10.000,00**

PLANEJAMENTO FINANCEIRO • ANALÍTICO

AUXÍLIO/MATERIAL PERMANENTE

AQUISIÇÃO DE MATERIAIS PERMANENTES

Quantidade	Descrição/Aquisição	Valor Unitário
01	Notebook	R$ 3.284,00
01	CONSOLE	R$ 1.699,00
01	PEBOLIM	R$ 2.055,00
01	TENIS DE MESA	R$ 2.014,49

PARCELA	VALOR DA PARCELA
1	R$ 9.052,49

SUBVENÇÕES SOCIAIS/MATERIAIS DE CONSUMO

JOGOS

Quantidade	Descrição/Aquisição	Valor Unitário
01	KIT - 2 RAQUETES TÊNIS DE MESA + 3 BOLINHAS + 1 REDE RETRÁTIL	R$150,90
01	JOGO DE TABULEIRO FAZENDO MIMICA COLUNA MULTICOR	R$20,63
01	KIT 2 JOGOS BARRIL PULA PIRATA E PULA BATATA	R$70,00
01	JOGO TORTA NA CARA INFANTIL PIE FACE CREAMY ROSTO	R$ 54,00
01	JOGO PIZZARIA MALUCA	R$59,99
01	JOGO IMAGEM & AÇÃO NO LIMITE - GROW	R$159,90
01	JOGO CAI NÃO CAI BRINQUEDOS ESTRELA	R$64,98
01	JOGO DE DOMINÓ PROFISSIONAL DE OSSO ESTOJO COM 28 PEÇAS	R$22,06
01	JOGO EU SOU...?, ESTRELA	R$57,66
01	JOGO DE XADREZ	R$43,30
01	JOGO QUEBRA GELO	R$27,62
01	TRAVE DE GOL DE FUTEBOL DE FERRO 1,8 X 51 CM	R$ 191,47
01	KINECT ADVENTURES XBOX 360 MÍDIA FÍSICA ORIGINAL	R$ 25,00

TERMO DE FOMENTO TF-39-S-FMIS/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 1829

ASSOCIACAO ANANDAMOYI
CNPJ: 10.144.573/0001-42 • **ARTEMIZA LIMA COELHO** • PRESIDENTE • CPF: ***.463.771-**

ENDEREÇO: R INDIANOPOLIS 1790 • JARDIM NOROESTE • CAMPO GRANDE/MS • CEP: 79045120
CONTATO: (67)-3344-3836 (67)-98471-9057 anandamoyiservico@gmail.com

Modalidade: **Emenda Parlamentar 0019**	Valor:	R$ 10.000,00
	Contrapartida:	R$ 0,00

PARCELA	VALOR DA PARCELA
1	R$ 947,51
	TOTAL GERAL: **R$ 10.000,00**

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
https://mrosc.campogrande.ms.gov.br/consulta/arquivos_assinados/chave/1bf9587c51bf7c39d802bd7f428fa522