

ANEXO III
DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PROJETO

1 – Identificação do Projeto					
1.1 – Nome do Projeto:		Resgatando a infância no ambiente hospitalar			
1.2 – Diretrizes e itens correspondentes:		VI – Diretriz: Garantia de Direitos – Promoção, Defesa e Controle; VII – Diretriz: Primeira Infância			
1.3 – Organização proponente:		Grupo de Pesquisa e Assistência ao Câncer Infantil - GPACI			
1.4 – CNPJ:		50.819.523/0001-32			
1.5 – Site:		www.gpaci.org.br			
1.7 – Nome do Responsável legal da Organização		Maria Lúcia Neiva de Lima			
1.8 – RG:	2.027.738-6	1.9 – Órgão Expedidor:	SSP	1.10. – CPF	931.749.508-72
1.11 – Nome do Responsável do Projeto:		Wesley Soares Leite Peres			
1.8 – RG:	50.538.678-1	1.9 – Órgão Expedidor:	SSP	1.10. – CPF	450.266.478-20

2 – APRESENTAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO	
2.1 – Capacidade Técnica	<p>O GPACI – Grupo de Pesquisa e Assistência ao Câncer Infantil, fundado no dia 25 de junho de 1983, com sede e foro na cidade de Sorocaba, Estado de São Paulo, é uma associação de direito privado, constituída por tempo indeterminado, sem fins econômicos, de caráter filantrópico, assistencial, promocional, organizacional, recreativo, cultural e educacional, sem cunho político ou partidário, com a finalidade de atender a todos que a ela se dirigem, independente de classe social, nacionalidade, sexo, raça, cor ou crença religiosa.</p> <p>O Hospital também é referência para o município de Sorocaba onde atende urgências e emergências pediátricas para crianças e adolescentes de 0 até 18 anos de idade.</p> <p>O GPACI, no desenvolvimento de suas atividades, observa os princípios da legalidade, moralidade, publicidade, economicidade e da eficiência, com a prerrogativa de prestar assistência médica, ambulatorial e hospitalar às crianças e adolescentes até dezoito anos, portadores de câncer, de Sorocaba e 47 municípios da região.</p>

3 – JUSTIFICATIVA DO PROJETO
<p>O GPACI funciona como um estabelecimento destinado ao diagnóstico e ao tratamento de crianças e adolescentes portadores de câncer. Portanto, o público alvo deste projeto é lançado em um ambiente que obedece regras próprias, diferentes das existentes no seu dia a dia. Assim, o ambiente hospitalar por si só constitui-se um local gerador de desgaste físico, emocional e social. Desgaste esse que é diretamente relacionado à criança e/ou adolescente e seus familiares. Com o objetivo de aliviar esta rotina, onde as famílias estão “engessadas” nas regras hospitalares, as atividades de artes ou lúdicas são recursos que proporcionam conhecimento e experiências novas neste ambiente que inicialmente pode ser “hostil”.</p> <p>Quando a família chega preocupada com seu filho encontra um local repleto de estímulos lúdicos</p>

como uma brinquedoteca totalmente adaptada para recebê-lo, este espaço tem a finalidade de transformar a rotina hospitalar. A criança e o adolescente ficam mais felizes em saber que não terão que ficar só na cama, que terão aonde ir e o que fazer. E para os que não conseguem sair dos quartos, as atividades podem ser levadas até eles. À medida que os dias de internação vão se prolongando, nos casos mais graves ou de difícil diagnóstico, a equipe deve utilizar cada vez mais as atividades que envolvam a expressão dos sentimentos e emoções como ferramenta de trabalho para auxílio no tratamento.

A hospitalização é uma experiência estressante que envolve profunda adaptação do paciente às diversas mudanças que ocorrem no seu dia a dia, além de ser um ambiente aonde pode haver perdas, lutos e tratamentos invasivos. Quando a criança ou o adolescente está hospitalizado ou vem ao hospital com muita frequência, é impedido de continuar sua rotina diária e frequentar ambientes estimuladores. Com a finalidade de transformar essa realidade, buscamos proporcionar atividades de lazer, artes e autoestima para que tanto os acompanhantes como os pacientes sintam-se acolhidos e confortáveis. Através deste acolhimento, podemos observar que várias crianças choram por não quererem ir embora do hospital e preferem ficar com outras crianças que voltar para casa.

Os acompanhantes são envolvidos nas atividades de artes, porque acreditamos que o equilíbrio emocional do cuidador interfere diretamente no bem estar do paciente, assim como na sua recuperação. Estimamos para todos participarem tanto das brincadeiras nas brinquedotecas como nas atividades de artes. Por exemplo, mãe e filha fazem juntas pulseiras que podem dar para uma irmã ou prima que ficou em casa.

Quando, são os adolescentes um estimula o outro que está mais debilitado e trocam confidências da idade, principalmente em casos que um adolescente já está a mais tempo internado, desmotivado para fazer as atividades propostas. Oferecemos um quadro para pintar em que os dois pacientes, de idades iguais ou parecidas, possam criar juntos e dividirem experiências, desperta então a iniciativa de sair do seu casulo e voltar para a “vida” e muitas vezes até presenteando alguém com suas obras de arte. E os pais confessam que se sentem em casa, como se todos fossem da família. Estes são apenas alguns exemplos que atendemos a diretriz, “VI - Garantia de direitos - Promoção, Defesa e Controle”.

De acordo com a Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005. Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

Art. 1º Os hospitais que ofereçam atendimento pediátrico contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências. Parágrafo único. O disposto no caput deste artigo aplica-se a qualquer unidade de saúde que ofereça atendimento pediátrico em regime de internação.

Art. 2º Considera-se brinquedoteca, para os efeitos desta Lei, o espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinado a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar.

Se negligenciado o brincar e a expressão dos sentimentos acaba por não permitir maior assimilação da criança e do adolescente frente aos problemas. Brincar é natural das crianças, independente da situação que se encontra, mesmo com algum problema relacionado à saúde ou a qualquer outro fator. E muitas vezes a partir da brincadeira a criança mostra o seu olhar perante as dificuldades. Esta é uma preocupação que atende a diretriz, “VII-Primeira Infância”. Proporcionar a continuidade do desenvolvimento infantil mesmo durante uma internação e a garantia de que as crianças terão os estímulos necessários para isto. Garantindo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) seja cumprido. No estatuto também destaca o brincar como prioridade, sendo dever tanto do estado como da família proporcionar atividades lúdicas à criança.

Temos na nossa estadia uma grande quantidade de crianças de até seis anos que podemos dizer que o estímulo ao brincar é tão importante quanto à alimentação. Pois é uma fase da vida de grande



desenvolvimento infantil que engloba as funções motoras, de coordenação, verbal entre outras. A diversidade de opções de estímulos é primordial, inclusive quando há diagnóstico de algum distúrbio emocional.

Não podemos esquecer a grande quantidade de crianças que recebemos com necessidades especiais como paralisia cerebral ou autismo que requerem brinquedos e estímulos especializados para as suas deficiências. Nestes casos temos todo o cuidado de atender a cada um com brinquedos específicos as suas capacidades, gostos e período de desenvolvimento.

Notamos que com a pandemia do Covid-19, principalmente as crianças chegaram ao hospital carente de estímulos e atividades orientadas. Quando são recebidas nos quartos com atividades de pintura, enquanto não podem sair, por estarem recebendo medicação, por exemplo, ficam felizes e encantadas por pintarem seu super-herói ou princesa favorita. Ou quando uma adolescente recebe uma caixinha de madeira para pintar e vários brilhos para colar, os olhos brilham junto. Porque aquela internação, que seria algo ruim, foi ressignificada e poderão levar para casa uma boa recordação.

Podemos notar no dia a dia a mudança de comportamento de uma criança quando chega agressiva, ou um adolescente que prefere jogos violentos ou filmes sombrios, por exemplo, através de brincadeiras e atividades lúdicas, durante a interação começam a pensar sobre os problemas e suas possíveis soluções. Desta forma, partilham experiências, dando um novo significado ao que estão passando.

Sabemos que o tratamento oncológico é muito sofrido, ainda mais para uma criança e um adolescente que enfrenta a morte nos primeiros anos de vida. A rotina de tratamento também é árdua para as famílias, que saem de madrugada dos seus municípios no frio, pega transporte com outros doentes, normalmente adulto. Esta criança é deixada ainda no escuro na instituição, faz o seu atendimento médico, passa o dia na quimioterapia e depois fica o resto do dia às vezes até o começo da noite esperando novamente o seu transporte para voltar para casa. E correndo o risco de fazer tudo isso de novo no dia seguinte. O que seria do dia dessas crianças e adolescentes se não tivessem em um ambiente que proporcionasse acolhimento emocional e lúdico, para tentar manter o mais normal possível o seu desenvolvimento? Desta forma, em conjunto com os voluntários, estimulamos atividades de expressão criativa através das artes e artesanato como a pintura de guardanapo de pano, que virarão verdadeiros xodós das crianças maiores e dos pais que pintam juntos. Assim a quimioterapia passa mais “rápida” e aquela criança que chorava por não quer internar no final do dia, recebe um kit de artesanato a seu gosto para fazer no quarto e suas lágrimas ficarão mais secas e o seu talento valorizado. Enquanto os pais estarão trocando experiências e se motivando uns aos outros durante as consultas e seus filhos brincarão e jogarão videogame.

A nossa preocupação em como deveria se desenvolver o tratamento de crianças e adolescentes hospitalizados, nos faz buscar todos os dias a humanização do atendimento. Levando em conta a compreensão dos aspectos emocionais e no que se refere ao tratamento de crianças e adolescentes, promovendo o seu desenvolvimento sadio e pleno. Garantindo condições adequadas, viabilizando os direitos da infância e juventude e possibilitando oportunidades de brincar e aprender, com o objetivo de minimizar o sofrimento levando em consideração as limitações advindas da enfermidade.

Percebemos a efetividade das ações desenvolvidas através de relatos de mães que contam como a criança fica feliz em saber que vem para hospital, porque vai poder brincar e fazer atividades que muitas vezes pela sua condição social não teria oportunidade. Tivemos casos de crianças que relataram nunca terem visto uma cozinha de brinquedo, nunca terem “brincados com uma boneca” ou “que sempre quiseram brincar com um cavalo de brinquedo”. Parece simples, mas estas falas permeiam a fantasia e o imaginário de crianças mais carentes de estímulos no seu contexto social. Observamos que as crianças vão chorando para um procedimento, ou vai com uma cara triste, emburrada, porém quando ela volta, está sorrindo, porque sabe que estará em um ambiente feliz e acolhedor. Muitas vezes contando que não chorou ou que chorou só um pouquinho, só para o procedimento não demorar e poder voltar correndo para brincar.

Atividades expressivas, produtivas e de lazer, oferecidas as crianças e adolescentes e seus



familiares funcionam como um meio de aliviar o estresse e angústia da espera por um resultado negativo ou não para a doença, ou a efetividade do tratamento que está sendo realizado. O dia a dia destas estratégias mostra-se positivo e benéfico, na medida em que podem trocar experiências e sentimentos, oferecendo apoio uns aos outros e desenvolvendo novas habilidades no que se refere ao enfrentamento da internação e do tratamento. Podem ainda estreitar o vínculo com a criança ou adolescente em tratamento e vivenciar o ambiente hospitalar de forma mais humanizada e acolhedora. As mães relatam que, principalmente no início, quando aguardam notícias ou diagnóstico, estão muito nervosas, e ver os filhos brincando, os deixam aliviados.

O GPACI encontra-se inscrito no CMAS nº 156 através da oferta e execução do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV – PROTEÇÃO SOCIAL BÁSICA) que visa disponibilizar grupos de orientações semanalmente, em dias alternados, das 9h30 às 10h30, a fim de estimular a discussão junto aos usuários (familiares/responsáveis) na busca de esclarecer suas dúvidas relacionadas ao tratamento oncológico e aos temas diversos (violência doméstica/sexual, conflitos familiares, problemas socioeconômicos, dependência química e contravenções), trocar experiências com outras famílias, expor seus sentimentos, buscando solução dos problemas apresentados numa perspectiva de sujeito de sua própria ação, com uma visão antecipatória de toda complexidade que o envolve, fomentando a convivência saudável e solidária entre os indivíduos que dividirão o mesmo espaço, em busca de um ambiente agradável de conviver, contribuindo para um processo de humanização recíproco.

Cabe salientar que, durante o acontecer do grupo, os pacientes (crianças/adolescentes) receberão na Brinquedoteca (espaço concebido com o objetivo de oferecer conforto e acolhimento para cuidador e paciente em tratamento, sendo disponibilizadas atividades lúdicas de acordo com as faixas etárias, 0 a 3 anos - 4 a 9 anos - 10 anos em diante, sala de entretenimento com TV e poltronas confortáveis, computadores com internet, videogames, áreas para descanso, banheiros acessíveis para banho e área para leitura) atividades lúdicas pelo Serviço de Psicologia com o intuito de fortalecer a autoestima e favorecer o enfrentamento dos problemas sociais/saúde apresentados.

É importante ressaltar que o SCFV (CMAS) para acontecer, necessita da disponibilidade e oferta do serviço prestado pela Brinquedoteca através de seus materiais/instrumentais/profissionais, ou seja, estão interligados.

Por fim, julgamos que o SCFV possibilita ao GPACI conhecer melhor as demandas e necessidades dos seus usuários, contribuindo no acesso aos benefícios/programas e encaminhamentos/articulações com a Rede Socioassistencial/SGD, numa perspectiva dos direitos políticos, civis e sociais.

4 – OBJETIVOS DO PROJETO

4.1 – Objetivo Geral

Este projeto tem por objetivo o auxílio de recursos financeiros voltados para a expressão não verbal de impulsos e fantasias, diminuição do embotamento afetivo, promoção da aprendizagem e eliminação de sintomas através das artes, brincadeiras e aprendizado.

4.2 – Objetivos Específicos

- Utilizar o brincar ou arteterapia como estratégia de enfrentamento das dificuldades apresentadas pela criança ou adolescentes. Como por exemplo: introversão, medo excessivo, apatia, entre outros.
- Alegrear o ambiente e amenizar as sensações desagradáveis da hospitalização, humanizando o contexto hospitalar.
- Meio de intervenção psicoterapêutica para externalizar sentimentos e angústias através da arteterapia e o meio lúdico.
- A brincadeira e o lúdico são meios para que as crianças e



adolescentes possam reagir de forma mais agradável à hospitalização.

- Os familiares tendo também essa oportunidade de se expressarem através da arte, consequentemente ficarão mais leves.
- A adesão ao tratamento e os traumas serão minimizados.
- Os ambientes e as atividades propostas têm como fim criar mecanismos para promover um ambiente que não reforce comportamentos deprimentes, traumáticos e de angústia.
- Trabalhar a autoestima através do autocuidado.
- Apoio emocional na hora de raspar a cabeça, dentro de um ambiente seguro, em que a criança ou o adolescente será apoiado na sua angustia e medo.

5 – DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

5.1 - Atividade

1. Projetos de humanização;
2. Artesanato;
3. Cuidados pessoais;
4. Miçangas em bijuterias;
5. Biblioteca/Gibiteca e Biblioteca móvel;
6. Pintura de Guardanapo;
7. Estimulo ao brincar;

Observação: as atividades serão realizadas de acordo com a demanda solicitada pelo paciente ou acompanhante, preferencialmente no período da manhã.



8 – METODOLOGIA

- Estimulo infantil ao brincar e as atividades artísticas. Oferecer brinquedos e materiais didáticos para as diversas faixas etárias e leva-los á brinquedoteca.
- Convidar os adolescentes e os pais para participarem de jogos e brincadeiras.
- Levar atividades e jogos nos quartos quando estiverem impedidos de sair.
- Realizar atividades de artes para estimular a criatividade e expressão das emoções. Nas brinquedotecas e nos quartos evitando o estresse da hospitalização prolonga.
- Estimular a leitura de histórias pelos pais para seus filhos, ressaltando a importância desta atividade para o desenvolvimento do intelecto, futura alfabetização da criança e ligação emocional.
- Demonstrar a importância da leitura, ajudar em como estimular a criança a ler ou a manusear um livro, como parte do desenvolvimento infantil. Assim como apresentar uma leitura interativa para as crianças maiores.
- Levar um carrinho com livros, brinquedos e jogos. Para as crianças e adolescentes que não podem sair do leito. Apresentar para as famílias formas de interação, criação de vínculo e estímulo ao desenvolvimento.
- A realidade de muitos impede o acesso a jogos de videogame. Em caso de isolamento no leito, ou restrição de locomoção prolongada, poderá ser instalado videogame no quarto. O que baixa em muito o nível de estresse das crianças e adolescentes que estão acostumados ou desejam este tipo de tecnologia e não acesso pela condição social.

9 – METAS DO PROJETO

9.1 – Descrição das Metas:

- 1. Projetos de humanização:** Promover e receber propostas de projetos para as crianças, adolescentes e familiares. A fim de amenizar o sofrimento psíquico através de atividades de lazer, arte, cultura e socialização.
 - a. Cão terapia: essa atividade será realizada em parceria com a ADIMAX Social através de visitas com animais da linha “Magnus”;
 - b. Visita de super-heróis e princesas: essa atividade será realizada por voluntários devidamente inscritos no GPACI, um exemplo é o grupo “Mais que um Vingador”;
 - c. Visita do Papai Noel (Natal);
 - d. Visita doação de brinquedos (Dia das crianças);
 - e. Visita de animadores de hospital (Palhaços);
 - f. Atividades com acadêmicos voltadas para as crianças, adolescentes e familiares;
 - g. Comemoração de aniversário para crianças e adolescentes internados na data.
- 2. Artesanato:** Promover nas brinquedotecas e nos quartos acolhimento para as crianças, adolescentes e familiares, atividades de lazer, lúdicas e projetos manuais com ajuda dos voluntários. Oferecendo a oportunidade de expressar suas emoções e sentimentos através das artes;



- 3. Cuidados pessoais:** Um dos momentos mais marcantes do tratamento oncológico é a queda do cabelo. Nós fazemos a raspagem da cabeça ou passagem rente da máquina quando a criança ou o adolescente pede. Este momento é regado de muita emoção por parte da família e de quem está perdendo o cabelo, pois tudo se torna mais real. É respeitado o momento de cada um e a psicóloga sempre está ao lado para dar apoio emocional neste momento tão difícil. Oferecemos para as mulheres de todas as idades crianças, adolescentes e adultas a possibilidade de se cuidar e ser mais vaidosa kit de manicure. Sem que tenha risco de contaminação ou cortes, usamos somente lixas e palitos descartáveis para reforçar a autoestima;
- 4. Miçangas em bijuterias:** Selecionar, distribuir e orientar o uso dos materiais. Estimular a criatividade e mostrar novas técnicas de fazer bijuterias, mais difíceis de acordo com o aprendizado;
- 5. Biblioteca/Gibiteca e Biblioteca móvel:** Abrir para utilização no local ou empréstimo de gibis e livros. Leitura de histórias por usuários, voluntários e acadêmicos. Biblioteca móvel nas salas de espera. Estimulando a cultura através da leitura;
- 6. Pintura de guardanapo:** Pintura em guardanapo onde as crianças, adolescentes e os acompanhantes aprendem a desenvolver as habilidades manuais. As mães trocam experiências entre si, ensinando novas técnicas de acabamento para que possam fazer em casa e poder gerar alguma renda. Uma grande distração principalmente para os maiores;
- 7. Estimulo ao brincar:** O momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança. Através do brincar ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação, organiza emoções. O brincar desenvolve também a aprendizagem da linguagem e a habilidade motora.



10 – FERRAMENTAS DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Os indicadores poder ser dos seguintes tipos, dentre outros: beneficiários diretos e indiretos, eficiência e qualidade.

Metas	Indicador Qualitativo	Indicador Quantitativo	Meios de Verificação
1 – Projetos de Humanização	Avaliação do usuário	Taxa positiva de avaliação do usuário	$APxTA = \frac{\text{total de avaliações positivas em um determinado período}}{\text{total de avaliações realizadas no mesmo período}} \times 100 = \text{a porcentagem de aprovação do usuário.}$
2 – Artesanato			
3 – Cuidados Pessoais			
4 - Miçangas em Bijuterias			
5 – Biblioteca/Gibiteca e Biblioteca Móvel			
6 – Pintura de Guardanapo			
7 – Estimulo ao Brincar			

ELEMENTOS DE IMPACTO SOCIAL

A criança é sempre associada a brincadeiras e ao ato de brincar, o que, por muito tempo, foi reduzido a um simples passatempo, sem significado no crescimento dessa criança e sem nenhum valor cognitivo, didático ou psicológico. No entanto, diversos estudos têm mostrado o contrário.

Especialistas no tema já comprovam que brincar tem enorme influência no desenvolvimento de uma criança. E atualmente, é impossível negar a importância de atividades lúdicas no desenvolvimento delas. Por intermédio da brincadeira, a criança explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual vive. A experimentação de diferentes papéis sociais - o papel de mãe, pai, bombeiro, super-homem e princesa - através do faz-de-conta permite à criança compreender o papel do adulto e aprender a se comportar como tal, constituindo-se como uma preparação para a entrada no mundo adulto. É assim que a criança conhece o mundo e passa a se conhecer.

Além disso, são as atividades lúdicas que proporcionam à criança e ao adolescente a oportunidade de simular situações e conflitos de sua vida social, dentro e fora da família. O brincar e arte são uma maneira segura que a criança e o adolescente têm para encenar seus medos e suas angústias e tentar superá-los.

Os jogos, no quais estão implícitos o ganhar e o perder, permitem que a criança e o adolescente comecem a trabalhar a sua resistência à frustração. Aprender a lidar com esses sentimentos é essencial para a sua estabilidade emocional e para o desenvolvimento da personalidade. Agora, as brincadeiras em grupo favorecem o desenvolvimento de habilidades como cooperação, liderança e competição, também fundamentais no mundo adulto. E nesse sentido, a socialização da criança e do adolescente também amplifica a noção de respeito pelo outro e por si, bem como sua autoimagem e autoestima.

Outro aspecto crucial do brincar é o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade. À medida que as brincadeiras e atividades trazem novas linguagem e exigem novas habilidades, elas ajudam a criança e o adolescente a pensar e criar novas soluções.

Os benefícios das atividades lúdicas são inesgotáveis, por isso, é muito importante que os pais não se esqueçam de definir e proporcionar à criança e ao adolescente um tempo diário para as brincadeiras, deixando os à vontade para exercitar a imaginação como achar melhor. É aí que surge o espaço para brincar.

O principal objetivo das brinquedotecas é possibilitar a evolução mental, psicológico, social e físico por meio do lúdico. É nelas que são desenvolvidos brincadeiras e jogos que estimulem o raciocínio lógico, a coordenação motora e a criatividade das crianças e dos adolescentes.

Nos hospitais, elas ajudam a amenizar o sofrimento das crianças internadas e fazem com que elas



não percam infância durante o período de tratamento. O adulto pode e deve participar da brincadeira. O envolvimento da mãe ou do pai não só estreita os laços afetivos com os filhos, como também aumentar o nível de interesse e motivação. E é com esse envolvimento que o adulto tem a chance de auxiliar a criança na elaboração das inquietações e conflitos que possam surgir, além de propor novas ideias e questionamentos.

11 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Plano de Trabalho Anual

Atividades / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Projetos de Humanização	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Artesanato	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cuidados Pessoais	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Miçangas em Bijuterias	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Biblioteca/Gibiteca e Biblioteca Móvel	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Pintura de Guardanapo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Estimulo ao Brincar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

12 – RECURSOS HUMANOS

Formação Profissional	Função	Nº de horas / mês	Vínculo
Psicóloga	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar com o lúdico (jogos, brinquedos, entre outros) para a estimulação tanto do desenvolvimento biopsicossocial da criança quanto para que a criança entenda o processo da hospitalização e seu diagnóstico; Atendimento psicológico de forma lúdica com a criança, adolescentes e familiares. Atividades artesanais- Arte terapia (pinturas, bijuterias) para amenizar a ansiedade e o stress da internação. 	200h/mês 40h/semanais	CLT

Observações

A Constituição Federal, em seu art. 7º, inciso XIII, ao dispor sobre os direitos dos trabalhadores, limitou a duração normal do trabalho em 8 horas diárias e 44 horas semanais facultadas à compensação de horários mediante acordo ou convenção coletiva de trabalho.

A CLT estabelece em seu art. 59, caput, que a duração normal do trabalho poderá ser acrescida de horas suplementares, em número não excedente a duas, mediante acordo escrito entre empregador e empregado ou por meio de contrato coletivo de trabalho.

É necessário verificarmos alguns conceitos focalizados a seguir:

- **Jornada de trabalho** - diz respeito ao número de horas diárias de trabalho que o trabalhador presta à empresa.
- **Horário de trabalho** - é o espaço de tempo em que o empregado presta serviços ao empregador, contando do momento que se inicia até seu término, não se computando o intervalo para alimentação e repouso (art. 71 da CLT).

O legislador, contudo, não fixa a carga horária mensal, somente limita a diária (8 horas) e a semanal



(44 horas).

Assim, a partir dessas limitações, a carga horária mensal é determinada da seguinte forma:

- 44 horas semanais: 6 dias = 7,333333 (equivale a 7 horas e 20 minutos no relógio).
- $7,333333 \times 30$ (dias do mês) = 219,99999 = 220 horas mensais.

Sendo o mês de 31 dias, temos:

- $7,333333333 \times 31$ (dias do mês) = 227,333333 (equivale a 227 horas e 20 minutos no relógio).

Se tratando do GPACI, que trabalha com uma jornada de 40 horas semanais, temos o seguinte:

- 40 horas semanais: 6 dias = $6,666666666 \times 30 = 199,99999999 = 200$ horas mensais.

13 – MATERIAIS PERMANENTES

O referido projeto não haverá aquisição de materiais permanentes.



14 – DEMONSTRAÇÃO DA VINCULAÇÃO ENTRE A REALIDADE OBJETO DA PARCERIA, AS ATIVIDADES, OS MATERIAIS A SEREM ADQUIRIDOS E AS METAS.

Meta	Atividades relacionadas	Prazo por atividade	Materiais relacionados	Prazo para conclusão
Projetos de humanização	Cão terapia.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	0	Do primeiro ao ultimo mês de execução
	Visita de super-heróis e princesas.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	0	
	Visita do Papai Noel (Natal).	Datas agendadas perto do Natal	0	
	Visita doação de brinquedos (Dia das crianças).	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	Crachás	
	Visita de animadores de hospital (Palhaços).	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	0	
	Atividades com acadêmicos voltadas para as crianças, adolescentes e familiares.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	0	
	Comemoração de aniversário para crianças e adolescentes internados na data.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	Decoração de festa	
Artesanato	Pintura de madeira; Recorta e cola; Pintura de desenhos e mandalas.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Apontador • Adesivos • Caixa organizadora • Caneta definitiva • Cola branca • Fitas • Gliter • Lápis de cor • Livro de pintura • Madeiras diversas • Papel diversas cores • Papel sulfite • Pistola cola quente • Refil silicone • Tecido colorido 	Do primeiro ao ultimo mês de execução



			<ul style="list-style-type: none"> • Tesoura • Telas de diversos tamanhos 	
Cuidados Pessoais	Oferecer materiais e orientações.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Máquina de cortar cabelo sem fio • Acetona • Algodão • Esmalte • Lixa • Palito 	Do primeiro ao último mês de execução
Miçangas em bijuterias	Oferecer materiais e orientações.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Caixa organizadora • Entremeios • Fio de silicone • Miçangas • Tesoura 	Do primeiro ao último mês de execução
Biblioteca/ Gibiteca e Biblioteca móvel	Organizar, substituir e estimular o uso.	De segunda a sexta-feira.	Livros, livros para gibis para todas as faixas etárias.	Do primeiro ao último mês de execução
Pintura de guardanapo	Oferecer materiais e orientações.	De segunda a sexta-feira, quando houver necessidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Guardanapos • Pinceis diversos • Porta pincel • Tinta pata tecido diversa 	Do primeiro ao último mês de execução
Estimulo ao brincar	Proporcionar ambiente adequado, brinquedos e jogos.	De segunda a sexta-feira	<ul style="list-style-type: none"> • Aparelho, controle e jogos de videogames. • Brinquedos para todas as faixas etárias (bonecas, carros, encaixe, cozinha, ferramentas, caminhão, animais, lógica) • Caixa organizadora • Jogos de mesa diversos 	Do primeiro ao último mês de execução

Sorocaba, 29 de outubro de 2021

MARIA LÚCIA NEIVA DE LIMA

Presidente do Conselho de Administração

Rua Antônio Miguel Pereira, 45 CEP: 18030-250 - Sorocaba/SP
 CNPJ: 50.819.523/0001-32 - Fone: (15)2101-6555 - www.gpaci.org.br

   HospitalGPACI

 **GPACI**
 GRUPO DE PESQUISA E ASSISTÊNCIA AO CÂNCER INFANTIL

DOE!

