



**EDITAL CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 002/2024
FOMENTO À EXECUÇÃO DE AÇÕES
CULTURAIS JAGUAPITÃ | LEI PAULO
GUSTAVO**

ANEXO XIV - RELATÓRIO DE EXECUÇÃO DO OBJETO

1. DADOS DO PROJETO

Nome do projeto: CONSTRUINDO PITÃ

Nome do agente cultural proponente: LUCIANA KNOOR RIBEIRO

Nº do Termo de Execução Cultural: INEX. 064-2024

Vigência do projeto: 2024

Valor repassado para o projeto: R\$ 5.375,00

Data de entrega desse relatório: 31/03/2025

2. RESULTADOS DO PROJETO

2.1. Resumo:

O projeto "Construindo Pitã" foi um sucesso na promoção da conscientização sobre o autismo e na inclusão social de pessoas com autismo. O projeto contou com a criação de um mascote oficial do município, que foi um passo importante para alcançar esses objetivos. Durante a execução do projeto, algumas alterações foram necessárias, mas a comissão responsável pelo projeto autorizou essas mudanças. Isso demonstra a flexibilidade e a capacidade de adaptação da equipe envolvida no projeto.

2.2. As ações planejadas para o projeto foram realizadas?

() Sim, todas as ações foram feitas conforme o planejado.

(X) Sim, todas as ações foram feitas, mas com adaptações e/ou alterações.

() Uma parte das ações planejadas não foi feita.

() As ações não foram feitas conforme o planejado.

2.3. Ações desenvolvidas

Primeiramente, foi apresentado três protótipos do mascote(em ilustração), após foram selecionados por uma comissão formada por especialistas e membros do Comitê de Administração da Lei Paulo Gustavo, Registrado em Ata. Posteriormente, a comunidade teve a oportunidade de votar em seu favorito através do site oficial da Prefeitura Municipal. A votação ocorreu entre e 07 de Novembro de 2024, e o mascote vencedor foi oficialmente anunciado no dia 28 de Novembro de 2024. No dia 24 de

1



Dezembro de 2024, foi entregue a gestão na época, prefeito Gerson Marcato um dos protótipos do mascote Pitã. Após tivemos a apresentação oficial do mascote "Pitã" que ocorreu nas escolas municipais: E M Prof-Ef. Newton Guimarães e E M-Ef *Paulo Freire*. Durante o evento, os alunos puderam conhecer a história e o significado do mascote para o projeto. As apresentações aconteceram no dia 28 de março de 2025. Com a participação da coordenação das escolas e diretoras. Como forma de interação e engajamento dos alunos, foi realizada uma atividade lúdica onde cada turma teve a oportunidade de pintar ilustrações do mascote "Pitã". Essa atividade aconteceu no período de 28 de março a 31 de março de 2025, dentro do horário escolar. O objetivo foi incentivar a criatividade das crianças e promover a inclusão do projeto no ambiente escolar. Em complemento às atividades de pintura, foram realizadas apresentações audiovisuais com um vídeo explicativo sobre o projeto e slides abordando a temática do autismo e a construção do mascote. Entrega das 19 Unidades do Mascote para a Prefeitura Municipal, como parte da contrapartida do projeto, foram produzidas e entregues 20 unidades do mascote "Pitã" para a Prefeitura Municipal. A entrega oficial aconteceu no dia 31 de março de 2025, em um evento realizado na sede da prefeitura, contando com a presença de autoridades locais, secretária de educação e coordenado da cultura.

Alterações nas Atividades Previstas

Algumas adequações foram necessárias ao longo do cronograma:

- Devido a ajustes logísticos, a votação do mascote foi prorrogada em alguns dias para maior participação da comunidade.
- A entrega dos mascotes inicialmente prevista para fevereiro foi reagendada para março para garantir a qualidade final dos produtos.
- A palestra inicialmente planejada para mães de crianças autistas foi substituída por uma abordagem mais interativa e lúdica, com a realização do projeto na escola, incluindo a pintura e apresentação do mascote para as crianças, devido à baixa adesão inicialmente prevista para a palestra.

2.4. Cumprimento das Metas

Cumprimento das Metas

Metas Integralmente Cumpridas:

META 1: Realizar a entrega de 20 unidades do mascote "Pita" para a Prefeitura Municipal.

Observação: Meta cumprida com a entrega realizada em 31 de março de 2025.

2



Metas Parcialmente Cumpridas:

META 2: Realizar uma palestra sobre o projeto e o autismo.

Observação: Em vez da palestra prevista inicialmente, foi realizada a apresentação do mascote nas escolas municipais, acompanhada de atividades de pintura pelos alunos e exibição de vídeos e slides educativos. Essa mudança garantiu maior engajamento do público infantil e manteve o objetivo de conscientização sobre o autismo.

3. PRODUTOS GERADOS

3.1. A execução do projeto gerou algum produto?

Exemplos:

- Mascote oficial do município ("Pitã") 20 unidades.
- Materiais de divulgação e conscientização sobre o autismo
- Relatórios e documentação do projeto
- Fotografias e registros das atividades realizadas durante o projeto.

Sim

Não

3.1.1. Quais produtos culturais foram gerados?

Você pode marcar mais de uma opção. Informe também as quantidades.

Publicação

Livro

Catálogo

Live (transmissão on-line)

Vídeo

Filme

Documentário

Relatório de pesquisa

Produção musical

Jogo

Artesanato

Obras

Espetáculo

Show musical

Site

Música



() Outros: _____

3.1.2. Como os produtos desenvolvidos ficaram disponíveis para o público após o fim do projeto?

Publicações no Instagram, mural de pinturas realizados nas escolas municipais e produto artesanal entregue para a Prefeitura Municipal.

3.2. Quais foram os resultados gerados pelo projeto?

Os resultados gerados pelo projeto "Construindo Pitã" foram os seguintes:

Atividade 1: Apresentação do Mascote

- Conscientização das crianças sobre o autismo e a importância da inclusão social;
- Introdução do mascote "Pitã" como símbolo da inclusão e conscientização sobre o autismo.

Atividade 2: Pintura do Desenho do Mascote

- Desenvolvimento da criatividade e habilidades artísticas das crianças;
- Fortalecimento da identidade do mascote "Pitã" como símbolo da inclusão e conscientização sobre o autismo.

Atividade 3: Apresentação de Vídeo e Slides

- Conscientização das crianças e da comunidade sobre o autismo e a importância da inclusão social;
- Divulgação de informações precisas e acessíveis sobre o autismo.

Atividade 4: Entrega do Mascote

- Consolidação da identidade do mascote "Pitã" como símbolo da inclusão e conscientização sobre o autismo;
- Reconhecimento da importância do projeto para a comunidade.

Resultados Gerais

- Conscientização da comunidade sobre o autismo e a importância da inclusão social;
- Desenvolvimento de habilidades artísticas e criativas das crianças;
- Fortalecimento da identidade do mascote "Pitã", símbolo da inclusão e conscientização.

**3.2.1 Pensando nos resultados finais gerados pelo projeto, você considera que ele**

...

- Desenvolveu processos de criação, de investigação ou de pesquisa.
 Desenvolveu estudos, pesquisas e análises sobre o contexto de atuação. Colaborou para manter as atividades culturais do coletivo.
 Fortaleceu a identidade cultural do coletivo.
 Promoveu as práticas culturais do coletivo no espaço em que foi desenvolvido.
 Promoveu a formação em linguagens, técnicas e práticas artísticas e culturais.
 Ofereceu programações artísticas e culturais para a comunidade do entorno.
 Atuou na preservação, na proteção e na salvaguarda de bens e manifestações culturais.

4. PÚBLICO ALCANÇADO

Quantidade de Pessoas Beneficiadas:

O projeto "Construindo Pitã" beneficiou em torno de 300 pessoas, incluindo:

- as crianças das escolas municipais que participaram das atividades de pintura e apresentação do mascote;
- professores e educadores que participaram das atividades e receberam material de apoio;

Mecanismos Utilizados para Mensuração:

Para mensurar a quantidade de pessoas beneficiadas, foram utilizados os seguintes mecanismos:

- Fotografias e registros: foram tiradas fotografias e registros das atividades para documentar a participação e o envolvimento das pessoas.

5. EQUIPE DO PROJETO**5.1 Quantas pessoas fizeram parte da equipe do projeto?**

01

5.2 Houve mudanças na equipe ao longo da execução do projeto? Sim Não

Informe se entraram ou saíram pessoas na equipe durante a execução do projeto.

5.3 Informe os profissionais que participaram da execução do projeto:



Nome do profissional/empresa	Função no projeto	CPF/CNPJ	Pessoa negra?	Pessoa indígena?	Pessoa com deficiência?
Luciana Knor Ribeiro	Artesã	05095086930	Não	Não	Não

6. LOCAIS DE REALIZAÇÃO**6.1 De que modo o público acessou a ação ou o produto cultural do projeto?**

- () 1. Presencial.
() 2. Virtual.
(x) 3. Híbrido (presencial e virtual).

Caso você tenha marcado os itens 2 ou 3 (virtual e híbrido):

6.2 Quais plataformas virtuais foram usadas?

Você pode marcar mais de uma opção.

- () Youtube
(x) Instagram / IGTV
(x) Facebook
() TikTok
() Google Meet, Zoom etc.
() Outros:



6.3 Informe aqui os links dessas plataformas:

<https://www.instagram.com/luknoor?igsh=dndpdWJqN3JlaXpu>

<https://www.facebook.com/share/1BTYPEBAoa/>

Caso você tenha marcado os itens 1 e 3 (Presencial e Híbrido):

6.4 De que forma aconteceram as ações e atividades presenciais do projeto?

1. Fixas, sempre no mesmo local.

2. Itinerantes, em diferentes locais.

3. Principalmente em um local base, mas com ações também em outros locais.

No item 6.4 caso você tenha marcado o item 1 (Fixas):

6.5 Em que município o projeto aconteceu?
Jaguapitã – PR.

6.7 Em que área do município o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

Zona urbana central.

Zona urbana periférica.

Zona rural.

Área de vulnerabilidade social.

Unidades habitacionais.

Territórios indígenas (demarcados ou em processo de demarcação).

Comunidades quilombolas (terra titulada, em processo de titulação, com registro na Fundação Palmares)

Outros: _____

6.8 Onde o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

Equipamento cultural público municipal.

Equipamento cultural público estadual.

Espaço cultural independente.

Escola.

Praça.

Rua.

Parque.

Outros



No item 6.4 caso você tenha marcado o item 2 (itinerante):

6.9 Em quais municípios o projeto aconteceu?

6.10 Em quais áreas o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

- Zona urbana central.
- Zona urbana periférica.
- Zona rural.
- Área de vulnerabilidade social.
- Unidades habitacionais.
- Territórios indígenas (demarcados ou em processo de demarcação).
- Comunidades quilombolas (terra titulada, em processo de titulação, com registro na Fundação Palmares).
- Outros: _____

6.11 Onde o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

- Equipamento cultural público municipal.
- Equipamento cultural público estadual.
- Espaço cultural independente.
- Escola.
- Praça.
- Rua
- Parque.
- Outros _____

No item 6.4 caso você tenha marcado o item 3 (Base):

6.12 Em quais municípios o projeto aconteceu?

**6.13 Em quais áreas o projeto foi realizado?**

Você pode marcar mais de uma opção.

- Zona urbana central.
 Zona urbana periférica.
 Zona rural.
 Área de vulnerabilidade social.
 Unidades habitacionais.
 Territórios indígenas (demarcados ou em processo de demarcação).
 Comunidades quilombolas (terra titulada, em processo de titulação, com registro na Fundação Palmares).
 Outros: _____

6.14 Onde o projeto foi realizado?

Você pode marcar mais de uma opção.

- Equipamento cultural público municipal.
 Equipamento cultural público estadual.
 Espaço cultural independente.
 Escola.
 Praça.
 Rua.
 Parque.
 Outros _____

7. DIVULGAÇÃO DO PROJETO

@luknoor

<https://www.instagram.com/luknoor?igsh=dndpdWJqN3JlaXpu>

8. CONTRAPARTIDA

Contrapartida: Entrega de 20 Unidades do Mascote "Pitã".

A contrapartida do projeto "Construindo Pitã" foi a entrega de 20 unidades do mascote "Pitã" para a Prefeitura Municipal.

Execução:

A contrapartida foi executada pela artesã Luciana Knoor, que criou as 20 unidades do mascote "Pitã" com base no design aprovado pela comissão do projeto.

Data:

A entrega das 20 unidades do mascote "Pitã" ocorreu no dia 31 de março de 2025.

Local:



A entrega foi realizada na sede da Prefeitura Municipal, em uma cerimônia que contou com a presença de autoridades locais.

9. TÓPICOS ADICIONAIS

Além das informações já apresentadas, é importante destacar que o projeto "Construindo Pitã" também:

- Promoveu a integração entre as escolas: O projeto envolveu as escolas municipais, promovendo a integração e o compartilhamento de experiências entre os alunos e professores.
- Foi amplamente divulgado: O projeto foi divulgado em diversos meios de comunicação, incluindo jornais e redes sociais, alcançando um público amplo e diversificado.
- Gerou um impacto positivo na comunidade: O projeto gerou um impacto positivo na comunidade, promovendo a conscientização sobre o autismo e a inclusão social de pessoas com autismo.
- A artista muralista Natalia Solera pintou uma obra de arte da Pitã no ginásio de esportes, tornando o espaço um local ainda mais especial e inclusivo.

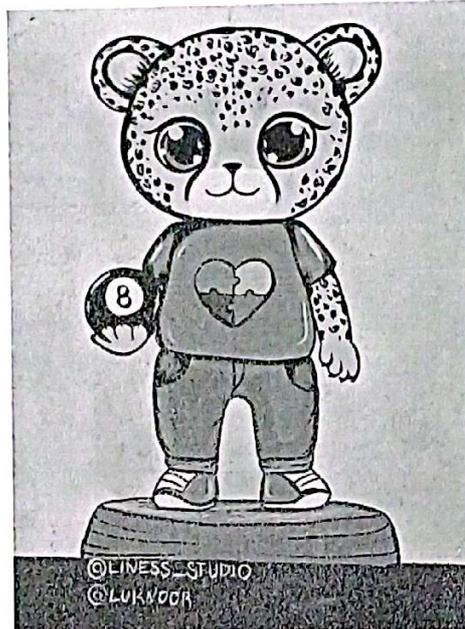
Essa colaboração da artista Natalia Solera com o projeto "Construindo Pitã" resultou na criação de uma obra de arte impactante que perpetuará a mensagem de inclusão e conscientização sobre o autismo. Isso reforça a amplitude e o impacto positivo do projeto, que se consolidou como um sucesso na promoção da conscientização sobre o autismo e na inclusão social de pessoas com autismo.

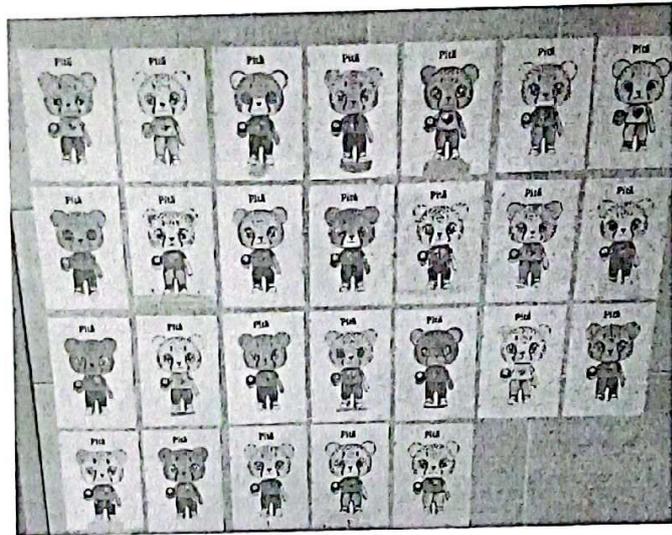
10. ANEXOS



Mascote 1

Votos: 165







ESTADO DO PARANÁ

Prefeitura Municipal de Jaguapitã

CNPJ - 75.457.341/0001-90



Fone/Fax (43) 3272-1122 Av Minas Gerais, 220 - Cx. Postal 61 - CEP. 86610-000
<http://www.jaguapita.pr.gov.br> E-mail: secretaria@jaguapita.pr.gov.br

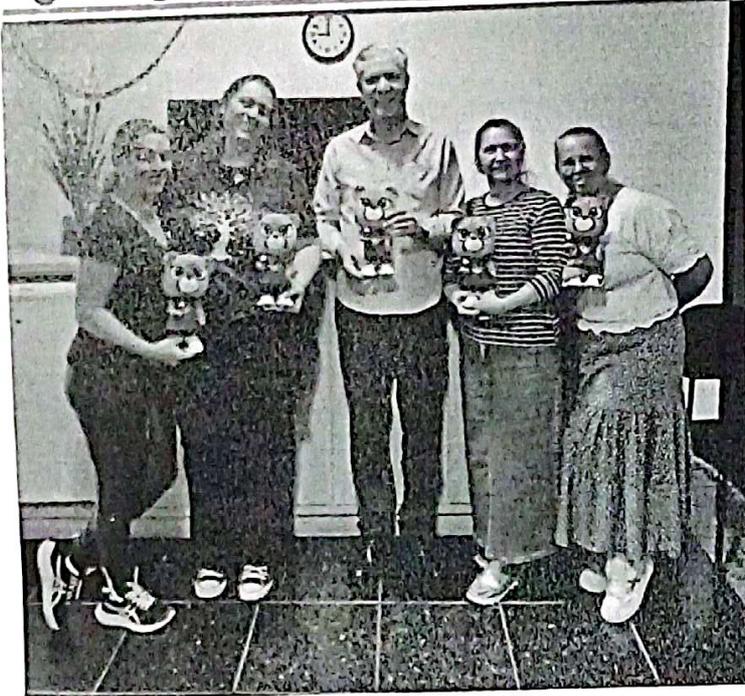
Av. Minas Gerais, 220 - Cx. Postal 61 - CEP 86610-000 - Jaguapitã - PR



ESTADO DO PARANÁ

Prefeitura Municipal de Jaguapitã

CNPJ - 75.457.341/0001-90



Nome

Assinatura do Agente Cultural Proponente

Luciana Knorr Ribeiro.