

# PLANO DE AÇÃO 2017



# SUMÁRIO

**3** IDENTIFICAÇÃO

**4** FINALIDADES

**5** OBJETIVOS E PÚBLICO ALVO

**10** COMUNIDADE QUE ATENDEMOS: JARDIM D' ABRIL

**11** ORIGEM DOS RECURSOS

**13** PREVISÃO DE GASTOS PARA 2017

**14** INFRAESTRUTURA

**15** RECURSOS HUMANOS

**17** OFICINAS DE ATIVIDADES: EXECUÇÃO, AVALIAÇÃO  
E MONITORAMENTO

**30** PASSEIOS

**31** MISSÃO DO  
INSTITUTO ANDRÉ FRANCO VIVE

**32** CERTIFICAÇÕES

## 1- IDENTIFICAÇÃO

Nome: INSTITUTO ANDRÉ FRANCO VIVE

CNPJ nº 60.622.073/0001-47

Endereço: Rua Helena nº285, CEP: 04552-050, Vila Olímpia, São Paulo, SP

Tel: (0xx11) 30407000

E-mail: [instituto@andrefrancovive.org.br](mailto:instituto@andrefrancovive.org.br)

Site: [www.institutoandrefrancovive.org.br](http://www.institutoandrefrancovive.org.br)

Data da Fundação: 25/11/2004

### Unidade I

Nome: Instituto André franco Vive – Unidade I - Jardim D´Abril

Endereço: Rua Jorge Raimundo Mendes de Almeida Nº 125 – CEP. 05397-010, Jardim D´Abril, São Paulo, SP

CNPJ nº 07122453-0002-10

Tel. (0xx11) 37846778

E-mail: [jardimdabril@andrefrancovive.org.br](mailto:jardimdabril@andrefrancovive.org.br)

Site: [www.andrefrancovive.org.br](http://www.andrefrancovive.org.br)

### Unidade II


Nome: Instituto André Franco Vive – Unidade II – Jardim D´Abril

Endereço: Rua Jorge Raimundo Mendes de Almeida nº 137 CEP. 05397-010 Jardim D´Abril, São Paulo, SP

## 2- OBJETIVOS E PÚBLICO ALVO PARA 2017

O Instituto André Franco Vive, em 2017, desenvolverá os seguintes projetos:

- ❖ Projeto Sócio Educativo – Programa Integrado as Diversas áreas do conhecimento atendendo a 256 crianças e adolescentes, na faixa etária de 4 a 15 anos de idade (este número pode alterar, pois ainda estamos em processo de matrícula).

- ❖ Projeto Jovem Aprendiz:  70 jovens anuais – de 16 a 21 anos idade.

*Cursos “Ser e Conviver” e “Formação para o Mundo do Trabalho”.*

- ❖ Projeto: Capacitação Básica em técnicas Gastronômicas – 40 alunos a partir de 17 anos.

- ❖ Projeto: Curso Básico de Confeitaria – 40 alunos por ano, a partir de 17 anos.

## 2.1- Projetos Sócio Educativos

Sua finalidade é contribuir para a formação integral de 256 crianças e adolescentes na faixa etária de 4 a 15 anos, moradores do bairro Jardim do Lago, Jardim D´Abril I e II, zona oeste da cidade de São Paulo.

É obrigatória a matrícula e a frequência em uma escola regular. O projeto funciona no contra turno escolar. São 4 horas diárias de atividades, com 01 refeição por turno (café da manhã, lanche da manhã e lanche da tarde).

Faz parte do objetivo do Instituto desenvolver a aptidão e o gosto pelo aprender. Ampliar o universo cultural e desenvolver a oralidade. A curiosidade é um ingrediente a ser estimulado.

Assim como fortalecer o trabalho em grupo, o saber se colocar frente às diferentes situações, criar e desenvolver diversificar estratégias de ação. O gosto pela leitura é estimulado constantemente e as crianças e adolescentes transformando a biblioteca em espaço também de prazer. Esta atividade vem crescendo entre as crianças e adolescentes que buscam também levar o prazer e conhecimentos adquiridos para as suas famílias e amigos.

As crianças e adolescentes também são diariamente estimuladas a aprender através das oficinas desenvolvendo a boa convivência e o respeito pelas diferenças fundamentais para quaisquer aprendizagem e relação.



O Instituto André Franco Vive fornece alimentação – café da manhã e lanche da tarde- para 256 crianças do projeto sócio educativo, mais 10 funcionários que colaboram para o funcionamento com qualidade de todos os projetos.

Por dia são servidas 252 refeições.

**Por mês são servidas 5.962 refeições.**

## 2.2- Projeto Jovem Aprendiz: “Capacitação em Técnicas Básicas e Administrativas e Comerciais”

É a possibilidade do 1º emprego para uma população em situação de vulnerabilidade social, que necessita de formação e possibilidade de entrada no universo do trabalho.

Em 2017 o Instituto oferecerá 120 vagas para os Cursos “Ser e Conviver” e “Formação para o Mundo do Trabalho” para a capacitação Básica para o Trabalho, em áreas de Técnicas Administrativas ou Técnicas Comerciais, de forma totalmente gratuita.

Finalizada esta etapa de Capacitação Básica para o Trabalho, o Instituto intermediará, juntamente com o ESPRO (entidade escolhida pelo Instituto André Franco Vive como parceira neste projeto), a colocação do aprendiz em empresas parceiras.

A Capacitação Específica para o Trabalho ocorre concomitantemente à entrada do jovem aprendiz na empresa. Para ser considerado aprendiz o jovem admitido na empresa necessita estar matriculado e com presença constante em uma organização de aprendizagem teórica, aliando teoria e prática.

Esperamos um aproveitamento dos aprendizes por empresas parceiras na faixa de 70% buscando trabalhar a redução de evasão de 30%.

### 2.3- Projeto: Capacitação Básica em Técnicas Gastronômicas

O Instituto oferece a 5 anos o curso *Capacitação Básica em Técnicas Gastronômicas* visando dar uma outra oportunidade de educação e formação para os nossos adolescentes a partir dos 15 anos de idade estendendo-se também a comunidade.

Com a curadoria da Chef Morena Leite, do Grupo Capim Santo, o curso segue a mesma filosofia que a Chef já aplica no Instituto Capim Santo em Trancoso. Desde 2009 ela capacita jovens da região que, com isto, obtém a chance de ingressar no mercado de trabalho, neste segmento em franco crescimento.

O Instituto veio acrescentar tempero proporcionando o contato com artistas plásticos que trabalhem o alimento, pesquisas e trabalhos relacionados ao tema através da informática e passeios, como por exemplo, no Mercadoão.

O curso tem aulas teóricas e práticas, proporcionando um aprendizado em gastronomia e a experimentação.

Os adolescentes a partir de 15 anos necessitam estar frequentando a escola regular ou já ter terminado o ensino médio. O curso terá a duração de 04 (quatro) meses em 02 (duas) edições anuais com turmas de 20 alunos.

Após o curso os participantes (adolescentes e adultos) estarão aptos a trabalhar em restaurante, lanchonetes, padarias, lojas de doces, etc. Além disto, este aprendizado instrumentalizará aqueles que quiserem trabalhar em casa de família (com congelados, por exemplo) ou como autônomo.

## 4- ORIGENS DOS RECURSOS

O Instituto André Franco Vive recebe contribuições de pessoas físicas e jurídicas mensalmente. É com este montante que desenvolve todas as suas atividades e projetos.

É fundamental buscar subsídios financeiros para o desenvolvimento e a manutenção dos projetos criados. Tivemos aprovados 03 projetos pelo FUMCAD, com apenas um com 100% de capacitação, mas ainda não obtivemos a liberação para firmar o convênio.

O Instituto teve que rever todo seu plano de ação, em vista das dificuldades econômicas vividas pelo país e de maneira que pudéssemos atender as 420 crianças e adolescentes que buscam em nosso espaço condições e preparação para uma vida de valores e integridade.

Por esta razão ingressamos com novos projetos no Secretaria de Esportes, , Proac e em editais de diversas empresas para que com a disponibilidade de mais recursos possamos investir e oferecer cada vez mais oportunidades não só aos frequentadores do Instituto, mas também a comunidade e manter a qualidade no objetivo no qual nos propusemos.

#### ESTIMATIVA DE VALORES A SEREM UTILIZADOS EM CADA PROJETO

- Projeto Sócio educativo: R\$ 1.456.364,48
- Projeto Jovem Aprendiz; R\$ 23.134,00.
- Projetos Técnicas Básicas em Gastronomia: R\$ 31.616,00
- Projeto Técnicas Básicas de Confeitaria: R\$ 28.000,00
- **TOTAL DE INVESTIMENTO/ANO: R\$ 1.539.114,48**

#### **5- PREVISÕES DE GASTOS DETALHADOS PARA 2017 DO PROJETO SÓCIO EDUCATIVO (Cálculo utilizando a Taxa Selic para 2017)**

- Despesa com Pessoal (CLT/ Salários, Encargos e Benefícios): R\$ 888.465,90
- Despesa com Oficineiros (PJ): 126.955,84
- Contribuições Sindicais: R\$ 3.286,34
- Alimentação: R\$ 66.828,46
- Material de Limpeza/ copa e cozinha: R\$ 13.608,40
- Contas de Consumo (água, luz, gás e telefone): R\$ 40.590,36
- Material de Escritório/ informática: R\$ 9.225,00
- Material Pedagógico: R\$ 12.640,00
- Condução e transporte: R\$ 57.358,00
- Impostos e Taxas: R\$ 3.510,00
- Manutenção, conservação e reparos: R\$ 95.732,00
- Uniforme (camiseta e moletom) e Equip. Proteção: R\$ 19.899,00
- Assistência Médica: R\$ 47.484,18
- Vale Alimentação: R\$ 12.100,00
- Despesas Diversas (As.Jurid./ Correios/ Cartório/Seguro/ Condomínio/ Tarifas Bancárias): R\$ 50.681,00
- Eventos/ Festiv/Mat. Divulgação: R\$ 8.000,00
- Estimativa de custo mensal para manter 256 crianças durante o ano de 2017: **R\$ 474,08 por criança.**

## **6- OFICINAS DE ATIVIDADES: EXECUÇÃO, AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO**

Em 2017 no Projeto Sócio Educativo serão oferecidas as seguintes oficinas:

- a. Artes Visuais
- b. Leitura e Escrita
- c. Música e Letras Musicais
- d. Skate
- e. Desenho e Pintura
- f. Jogos e Desafios
- g. Moldes e massas
- h. Corpo e Saúde
- i. Jogos Corporais e Colaborativos
- j. Cidadania e comunidade
- k. Biblioteca
- l. Dança
- m. Panos e lendas
- n. Informática
- o. Séries e Seriados
- p. Culinária
- q. Marcenaria

Outras atividades poderão surgir no decorrer do ano através de parcerias.

### **a. ARTES VISUAIS**

#### **OBJETIVOS:**

O principal objetivo desta oficina é levar o aluno a compreender e saber identificar a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, conhecendo respeitando e podendo observar as produções presentes no entorno, assim como as demais do patrimônio cultural e do universo natural, identificando a existência de diferenças nos padrões artísticos e estéticos. Também valorizar o fazer artístico dos alunos em suas produções, estimulando-os a usar sua criatividade e liberdade de expressão.

- Trabalhar com a percepção e a habilidade manual da criança e do adolescente.
- Desenvolver o olhar, a sensibilidade e o senso estético.
- Trabalhar a imaginação e a criatividade.
- Desenvolver autonomia de escolha.
- Ampliar o repertório cultural.

#### **METODOLOGIA**

- Aulas semanais com profissional específico da área.
- Vivências artísticas com os educadores de classe.



- Estudos individuais e em grupo usando técnicas diversas
- Aprender técnicas artísticas de forma contextualizadas na história da arte universal e na cultura brasileira.
- Ampliação de repertório através de livros de artes e filmes. Conhecimento de artistas e suas criações.
- Desenvolver a criação, a pesquisa e a imaginação através da fuga de estereótipos.
- Experienciar a pintura, modelagem, escultura, manipulação de imagens, desenho livre e de observação, construções tridimensionais, reciclagem de materiais e intervenções no próprio espaço e na comunidade.
- Visitas a museus e exposições.

#### ***b. MÚSICA E LETRAS MUSICAIS***

##### **OBJETIVO:**

A oficina de música tem como objetivo proporcionar espaço para que os alunos possam se expressar e se comunicar através desta linguagem, e também promover experiências de valorização de diversos contextos culturais e históricos além de estimular o aluno a ampliar seu repertório musical. As oficinas musicais também visam propiciar um espaço em que os alunos tenham a oportunidade de conhecer diversos gêneros musicais, compositores e intérpretes, ampliando seus conhecimentos.

Trata-se também de uma oportunidade para, de forma descontraída, estimular a leitura, escrita e a criatividade. Nesse contexto mais solto de música e letras, é criado um ambiente propício para o diálogo sobre diferentes temas; é um espaço para que o grupo e o professor possam conversar e discutir sobre temas transversais tão importantes para o desenvolvimento social dos alunos, além de ampliar através da expressividade musical.

##### **METODOLOGIA**

- a. Apresentar novos e diferentes ritmos e melodias bem como compositores e intérpretes nacionais e estrangeiros.
- b. Apresentar uma abordagem da música em vários contextos culturais e históricos que se dá através da expressão musical de vários povos em diferentes épocas.
- c. Envolver os alunos em atividades diversas onde se apresente a música e o conteúdo das letras musicais como elemento principal no conteúdo da atividade (por ex : dança das cadeiras e etc.)
- d. Apresentar e propiciar o uso e experimentação de instrumentos aos alunos supervisionados pelo professor acompanhados.

#### ***c. LEITURA E ESCRITA:***

##### **OBJETIVOS**

- Desenvolver de forma processual a leitura e a escrita.

- A finalidade é não só identificar as letras, sílabas, palavras, frases, textos, mas fazê-las terem sentido. Compreender, interpretar, relacionar e reter na memória o que for mais relevante.
- Transformar o ambiente físico aonde o projeto acontece em um ambiente letrado.
- Trabalhar com diversos tipos de textos.

## METODOLOGIA

- Aulas duas vezes por semana com profissional da área.
- Desenvolvimento de conhecimento formal.
- Trabalho com escrita, leitura e oralidade.
- Pesquisas em jornais, revistas, livros e internet.
- Utilização de recursos lúdicos e contextualizados.
- Desenvolver o pensamento lógico através de jogos.
- Utilizar o computador como ferramenta e estímulo.

### **d. BIBLIOTECA**

O objetivo é que a biblioteca seja em um espaço ativo no processo de busca e construção do saber, trazendo a comunidade escolar para este espaço e utilizando-o de forma significativa, para o enriquecimento do processo ensino-aprendizagem.

- a. Organização e cadastramento de livros feitos pelos alunos, afim de que tenham contato com o material e se apropriem do mesmo;
- b. Introduzir ações culturais e de releitura de obras clássicas através de atividades lúdicas
- c. Introduzir o sistema de biblioteca ( empréstimo de livros ) semanalmente e com a participação de todos os alunos
- d. Compreender os benefícios da leitura
- e. Estimular a contação de histórias
- f. Compreender os benefícios e malefícios entre Internet X Leitura

### **e. CORPO E SAÚDE**

## OBJETIVOS

O principal objetivo desta oficina é levar o aluno a entender o funcionamento de alguns sistemas do corpo humano e como eles interagem entre si em situações conhecidas do aluno. Também estimular o aluno a reconhecer seu corpo e consequentemente respeitá-lo e cuidar de sua saúde e bem-estar.

## METODOLOGIA

- a. Introduzir e permitir a exploração de objetos de higiene pessoal ( desodorante , shampoo e etc... ) bem como esclarecer o porque de seu uso.
- b. Através de atividades lúdicas (danças, jogos corporais e etc..) levar o aluno a reconhecer seu corpo ( alunos pequenos)
- c. Levantar hipóteses com alunos sobre sexualidade ( alunos maiores ) e desenvolver o conteúdo a partir da curiosidade e interesse dos mesmos.
- d. Introduzir e explorar o tema: o corpo humano e suas funções

### **f. SKATE:**

## OBJETIVOS

O principal objetivo desta oficina é democratizar o aprendizado de uma modalidade esportiva pouco praticada na escola e muitas vezes marginalizada. Aliado a isto, importante também desenvolver a atenção, concentração, equilíbrio, socialização, cooperação e autoconfiança.

- Atividade de lazer, entretenimento e atividade física.
- Brincar e desenvolver movimentos / Percepção corporal.
- Relação entre indivíduo, tempo e espaço.
- Estimular a atenção, concentração, equilíbrio autoconfiança e criatividade.
- Estimular a imaginação e a capacidade de transformação.
- Socialização e cooperação.
- Possibilidade de exercitar a autonomia e a simplicidade do brincar. Aproveitar e se adaptar ao asfalto da cidade e da própria comunidade, que não oferece lugares de diversão e lazer.
- Estimular a apreciação e a reflexão crítica, inclusive em relação a seu próprio desempenho.

## METODOLOGIA

- Aulas uma vez por semana com profissional da área.
- Trabalho básico que proporcione aos alunos o 1º contato com esse esporte. Dominar o skate manter-se seguro e equilibrado em cima dele.
- Executar com segurança manobras básicas, deslocamentos e desníveis.
- Completar circuitos de obstáculos com cones, trilhos e rampas.
- Trabalhar agilidade. Coordenação motora, reflexos e melhora do campo visual.

## ***g. CULINÁRIA***

### **OBJETIVO**

Ampliar o repertório dos alunos, estimular sua curiosidade e conscientizá-los sobre sua própria alimentação pondo em prática os conhecimentos adquiridos. Trabalhar conteúdos intrínsecos como matemática, geografia, português e ciências.

### **METODOLOGIA**

- Promover a pesquisa sobre o alimento trabalhado (oleaginosas)
- Reconhecimento do consumo em outros países, localizando no mapa o país de origem.
- Conhecer sobre seus benefícios para a saúde.
- Pesquisar receitas de diversos tipos (doces ou salgadas, usando o mesmo alimento).
- Produzir a receita escolhida, orientando sobre o uso dos utensílios e os cuidados que devem ser tomados com fogão e objetos cortantes.

## ***h. DESENHO E PINTURA***

Nesta oficina serão apresentados diferentes materiais e técnicas de desenho e pintura, como: ampliação, quadriculados de simetria, desenho cego, observação de um mesmo objeto sobre diferentes pontos de vista tanto no desenho como na pintura, continuação do desenho ou pintura do colega, desenho/ pintura com música, desenho/ pintura livre, desenho/ pintura com “janela” de aumento, técnicas para facilitar o desenho e pintura de figura humana, etc.

Além disso, as oficinas de desenho e pintura visam proporcionar um espaço para que as crianças possam se expressar enquanto ampliam seu repertório cultural, conhecendo a vida e a obra de alguns pintores, diferentes técnicas de pintura e de materiais.

### **METODOLOGIA**

- a. Conduzir alunos a interpretar a liberdade de expressão
- b. Desenvolver e aplicar de diversas técnicas de desenho e pintura
- c. Conhecer os diferentes padrões da arte do desenho e da pintura e suas texturas
- d. Socializar a produção dos alunos entre eles e posteriormente montar exposição para apreciação de todos.
- e. Apresentar artistas brasileiros e internacionais evidenciando a característica e técnicas usadas em suas obras.
- f. Utilizar o computador como ferramenta de pesquisa e produção artística

### ***i. MASSAS E MOLDES***

Nessa oficina os alunos serão convidados a entrarem em contato com suas emoções e sensações através do manuseio de vários tipos de materiais como: argila, gesso, biscuit, massinha, massa de pão, o corpo, entre outros. Nessa oficina ocorrerá a integração entre diferentes formas de expressão da arte para estimular os alunos na exploração dos cinco sentidos através de músicas, histórias, poesias, cheiros, gostos, massagens, máscaras de gesso, manuseio de materiais com texturas distintas, etc.

#### **METODOLOGIA**

- a. Oferecer materiais diversos (argila, massa de modelar, massa americana, potes e etc) adequados e estimular a produção de diversos objetos e suas aplicações.
- b. Aprender a utilizar também materiais não industrializados e produzir variedades de moldes e massas sustentáveis.
- c. Estimular crianças e adolescentes a criar volume em suas produções e com técnicas que facilitem a reconstrução de sua produção.

### ***j. JOGOS E DESAFIOS***

#### **OBJETIVOS**

O objetivo desta oficina é trabalhar os principais conceitos matemáticos através da utilização de diferentes jogos com objetivo de desenvolver em crianças e adolescentes a capacidade da percepção emocional e cognitiva.

Através de imagens, palavras e brinquedos incentivar:

- O pensamento criativo motivando o raciocínio lógico
- Coordenação motora, sendo uma atividade motivadora para pensar novas estratégias ou mesmo regras de um jogo já conhecido ou não, fazendo a criança ir além do óbvio.
- Incluir jogos indígenas e da antiguidade abordando a história e o uso de cada jogo.

Para atingir nossos objetivos usaremos jogos de palavras, tabuleiro, jogos on-line, jogos matemáticos, de raciocínio lógico, e até mesmo jogos inventados por eles.

#### **METODOLOGIA**

- a. Brincadeiras de palavras e imagens, jogos de linguagens, jogos matemáticos, desafios, charadas, jogos on-line, jogos de palavras, brincadeiras indígenas, peteca, etc.
- b. Através de diferentes tipos de jogos e explicar as características próprias de cada um
- c.
- d. Estabelecer metas para uma competição saudável

- e. Levar o aluno ao estudo das regras e estimular a adaptação das mesmas quando necessário.

#### **k. MARCENARIA**

### OBJETIVOS

Na Oficina de Marcenaria o aluno, além de desenvolver suas habilidades manuais, aprender o manuseio de ferramentas específicas, irá adquirir conhecimentos referentes à elaboração de projetos, percebendo que estes têm etapas a serem cumpridas e que o planejamento é fundamental para transformar uma ideia imaterial em um resultado ou produto concreto.

Exercitará a identificação de problemas e a busca de soluções a partir do levantamento de hipóteses ou proposição de experimentações para solucionar as dificuldades inerentes ao trabalho com projetos. Além de trabalhar e exercer a matemática de maneira lúdica e com propósito funcional. Além disso, outras possibilidades como:

- a. Explorar as várias possibilidades da madeira e fazê-los pensar no reaproveitamento e transformação dos diversos materiais que usem a árvore (madeira, papel, carvão etc) para uma sociedade mais sustentável.
- b. Apresentação e utilização de materiais como, Furadeira, prego, suportes para construção e elaboração objetos, jogos, obras de arte etc....
- c. - Estimular o desafio no aluno a criar um projeto pessoal a ser executado
- d. - Explorar o desenho do projeto, analisando em cada etapa as dificuldades surgidas para solucionar suas partes.
- e. - Identificar os problemas durante o projeto e compreender como buscar possíveis soluções.
- f. -Durante o processo, cada aluno terá o seu “Caderno de Projetos”, onde registrará ideias, fará desenhos e anotará as dificuldades. Cada aluno gerenciará seu caderno, podendo avaliar se conseguiu e como conseguiu resolver os problemas surgidos.

### METODOLOGIA

- a. Apresentar artistas que usem madeira como matéria prima, utilizando a “pesquisa” como: De onde vem a madeira? e sub perguntas para conhecimentos prévios (é leve, pesada, quente, fria, etc...)
- b. Utilização de materiais como galhos e tocos de madeira que denunciem o desmatamento. Apresentar artistas que usem madeira como matéria prima
- c. Desenvolvimento de projeto pessoal
- d. Desenvolver trabalhos em grupo junto à comunidade para aplicar o aprendizado e reparar em tudo o que pode ser repensado para ser algo funcional.
- e. Apresentar as ferramentas utilizadas e até mesmo desenvolver ferramentas próprias para construção de objetos.

## **1. JOGOS CORPORAIS/ COLABORATIVOS**

### **OBJETIVOS**

O objetivo é despertar a cooperação e promover a colaboração e empatia, além de agregar benefícios físicos relacionados a atividades esportivas em geral.

No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário, fazendo com que o aluno aprenda a se colocar no lugar do outro (empatia) e não priorizar apenas o seu lado. Desenvolver nas crianças este conceito é de fundamental importância na construção do indivíduo e no seu exercício de cidadania.

### **METODOLOGIA**

- a. Trabalhar com jogos Corporativos e Cidadania
- b. Apresentar os materiais específicos dos jogos colaborativos
- c. Apresentar as regras dos jogos de forma clara e despertar no aluno o desejo de participar
- d. Desenvolver junto aos alunos habilidades e competências relacionadas aos jogos
- e. Estimular a participação dos alunos em grupos evidenciando os benefícios de atuação colaborativa e participativa nos jogos

## **m. DANÇA**

### **OBJETIVOS**

O principal objetivo da oficina é possibilitar ao aluno, meios que o levem a desenvolver suas capacidades corporais e culturais. Também reconhecer e estabelecer uma relação próxima com seu próprio corpo, e desenvolver sua habilidade motora.

### **METODOLOGIA**

- a. Desenvolver pesquisas pertinentes ao tema , facilitando o acesso dos alunos à informática.
- b. Respeitar e agregar o repertório dos alunos como ferramenta de aquisição de um novo aprendizado.
- c. Apresentar novos gêneros musicais.
- d. Experimentação de movimentos básicos e compreensão das principais características da dança escolhida
- e. Utilização de temas como: América Latina e Zumba, Estados Unidos e o Hip Hop
- f. Passo a Passo na dança ( para alunos pequenos) trabalhando ritmo e coordenação.

## ***n. INFORMÁTICA***

### **OBJETIVOS**

O objetivo da oficina é promover a busca do conhecimento, desenvolvendo o hábito de investigação, do espírito crítico e da busca de soluções, dando condições para estabelecer relações com outras vivências, interpretando a realidade e sendo capaz de aplicar em situações novas. Propiciar aos alunos a oportunidade de compreender as diversas funções do computador para que futuramente tenham autonomia em seu uso.

### **METODOLOGIA**

- a. Apresentar a sala de informática aos alunos e expor as regras de uso da mesma para bom andamento das aulas.
- b. Estimular o trabalho em duplas colocando desafios como meta.
- c. Trabalhar com coordenação motora, criatividade, raciocínio e atenção através de jogos e diversos.
- d. Utilizar ferramentas: lego e jogos virtuais (pequenos), blog : partilhar é legal, Cidadania e mercado de trabalho (alunos Maiores)

## ***o. SÉRIES E SERIADOS***

### **OBJETIVOS**

O principal objetivo desta oficina é propor uma abordagem interdisciplinar utilizando um filme como ponto de partida. A intenção é promover atividades nas áreas de português e literatura e abrir possibilidade de que o aluno faça relações com o que foi previamente lido.

### **METODOLOGIA**

- a. Realizar uma pesquisa com alunos para assimilação de conhecimento prévio das histórias tradicionais para futuramente utilizar estas informações na construção do conteúdo a ser trabalhado.
- b. Aproximar os alunos da linguagem artística específica do cinema comparando-a a literatura.
- c. Auxiliar na compreensão de novos conteúdos apresentados em diversas disciplinas.
- d. Estimular o reconto de histórias previamente conhecidas a fim de trabalhar a oralidade e memória.



## **p. PANOS E LENDAS**

### **OBJETIVOS**

Através da exposição de histórias e lendas, trabalhar com tecidos explorando técnicas de tingimento, costura, bordados e estilização para recontar e criar novas histórias e imprimi-las neste material.

### **METODOLOGIA**

Exibir filmes que forneçam materiais para aplicar em atividades como tingimento de tecidos, etc. Cada criança e adolescente irá desenvolver o seu próprio trabalho que representará seus sentimentos e personalidade.

Além disso, iremos trabalhar com diversos materiais como lápis, botão, fuxico e fitas para a customização de camisetas.

Também utilizaremos elementos da história e iremos realizar oficinas que retratem suas vestimentas de época.

## **7- MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS ESPERADOS**

	mês 1	mês 2	mês 3	mês 4	mês 5	mês 6	mês 7	mês 8	mês 9	mês 10	mês 11	mês 12
Reunião semanal educadores		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Planejamento das atividades	X		X		X		X		X		X	
Diário de Classe (presença)		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Reunião coord. Pedag./Diretoria	X		X		X		X		X		X	X
Matriculas e rematriculas	X						X					
Contato Escola Regular (Confirmação presença alunos)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Reunião de Pais			X			X			X			X
Frequência e uso da biblioteca	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Registro (diário) atividades permanentes dos educadores		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X
Avaliação e aplicação dos conhecimentos adquiridos			X			X			X			X
Festividades/encerramentos						X						X

Através das diversas metodologias aplicadas nas oficinas, o Instituto busca constantemente promover a ampliação do repertório educacional, cultural e social das crianças e adolescentes que dele participam.

O desenvolvimento dos conteúdos de modo multidisciplinar visa garantir um aprendizado significativo.

A arte e a cultura são valorizadas em todas as nossas atividades como ferramenta imprescindível para a promoção e inclusão de crianças e adolescentes na sociedade proporcionando ferramentas para a geração de mais oportunidades e para uma vida adulta equilibrada.

O Instituto André Franco Vive tem a preocupação e o cuidado de valorizar o a inclusão de crianças e adolescentes da comunidade atendida, e para isso não mede esforços para oferecer e fazer chegar até eles às ferramentas necessárias para transformar vidas.

## 6- PASSEIOS

Passeios culturais e de lazer são reconhecidos como importantes para a formação e o desenvolvimento das crianças e jovens que o Instituto atende.

As atividades externas promovem a ampliação do universo em quase sua totalidade restrita destas crianças e adolescentes, que veem nesta atividade a oportunidade de vislumbrar novos horizontes.

Manifestamos nossos votos de estima consideração.



Mario Sérgio Moreira Franco  
Presidente



Ana Cláudia Ferraz Franco  
Vice-Presidente