

Planejamento

1º Semestre 2023

Projeto
Pequeno
Cidadão



Índice

- Introdução
- Ações que Transformam
- Quadro Geral de Atividades
- Estrutura de atendimento
- Indicadores



Introdução

Todo início de ano é um desafio, em 2023 somados aos desafios habituais tínhamos o início de um grande número de alunos, já que ficamos 2 anos sem abrir inscrição para novos alunos. Este, sem dúvida, foi um desafio muito motivador, saudades de ter “carinhas” novas, alegres, que impulsionam a todos para o crescimento pessoal e profissional.

O ano de 2023 trouxe, ainda ao Projeto uma pluralidade na equipe, com diversidade etária, geracional, formações variadas e, até mesmo, nacionalidade diferente. Tudo isso, torna o Projeto em todos os sentidos, um espaço que representa o mundo em que vivemos na sua amplitude e multiplicidade.

É nesse contexto que o Projeto, na sua diversidade, se propõe a maximizar todos os seus recursos para a busca da equidade educacional e proporcionar aos nossos alunos experiências, conhecimentos e habilidades necessárias para enfrentar os desafios atuais.

Ações que Transformam

A partir do retorno das atividades presenciais, daremos ênfase em ações que transformam e impactam a vida dos nossos jovens com o desenvolvimento de habilidades e competências socioemocionais e tecnológicas para o momento presente e futuro, na busca da equidade educacional.

SaberSempre +: Pensamento crítico com criatividade para o dia-a-dia colocando em prática os conhecimentos de português e matemática.

JovemTáOn: Ações que visam o letramento digital, segurança na internet e conhecimentos atualizados de informática e tecnologia.

RobóticaLegal: Ações de inovação, mundo Maker, STEM, criatividade, resolução de problemas, programação.

TempoJunto: Convivência social, habilidades socioemocionais para o presente e futuro resiliência, amabilidade e acolhimento.

Leio, Logo Penso: Oficina de leitura, criação de textos, rodas de leitura, empréstimos de livros.

FábricaCriativa: Artes visuais, mídias, artesanato para empreender.

MovimentAção: Atividades esportivas de cooperação, trabalho em equipe, fair play e habilidades sociais.

TodosNós: Parcerias com o Projeto Semente, Robótica na escola, Olimpíada de robótica, Gire, Sesi e quem mais quiser participar.

Ações que Transformam

#SaberSempre + Português

Introdução

Os saberes da escola são extremamente importantes para que os alunos estejam preparados para os desafios cotidianos da vida. A disciplina de Português é base essencial na formação dos estudantes, sendo ela um meio de olhar para o mundo de outras formas e atuar ativamente na transformação da sua realidade. Pensando nisso, o Projeto Pequeno Cidadão se coloca como um espaço de troca de saberes no qual o aluno é protagonista e é conduzido a refletir, questionar, criar e se formar como um cidadão crítico e participativo na comunidade a qual pertence.

O Projeto Pequeno Cidadão atua como instrumento de informação, formação, reflexão e incentivo aos seus alunos na busca constante do saber, destacando os conhecimentos básicos com foco na leitura e compreensão de textos, sempre através do pensamento crítico com criatividade e resolução de problemas práticos, dando ênfase aos aspectos sociais.

Objetivos

São objetivos da ação que transforma #SaberSempreMais - Português possibilitar aos alunos oportunidades de aprendizado e vivência da língua portuguesa, promovendo a conscientização, pensamento crítico e criatividade através dos seguintes aspectos:

- Atividades lúdicas e conectadas a realidade dos alunos;
- Colaborar para a melhoria da leitura e compreensão de textos entendendo a leitura também num contexto mais amplo como preconiza a BNCC (Oralidade, Leitura/escuta, Produção de textos e Análise linguística/semiótica.)
- Melhora do rendimento escolar dos alunos através de vivências com a língua portuguesa, maximizando seu conhecimento e compreensão da mesma;
- Ampliação de espaços e oportunidades educativas.

#SaberSempre + Matemática

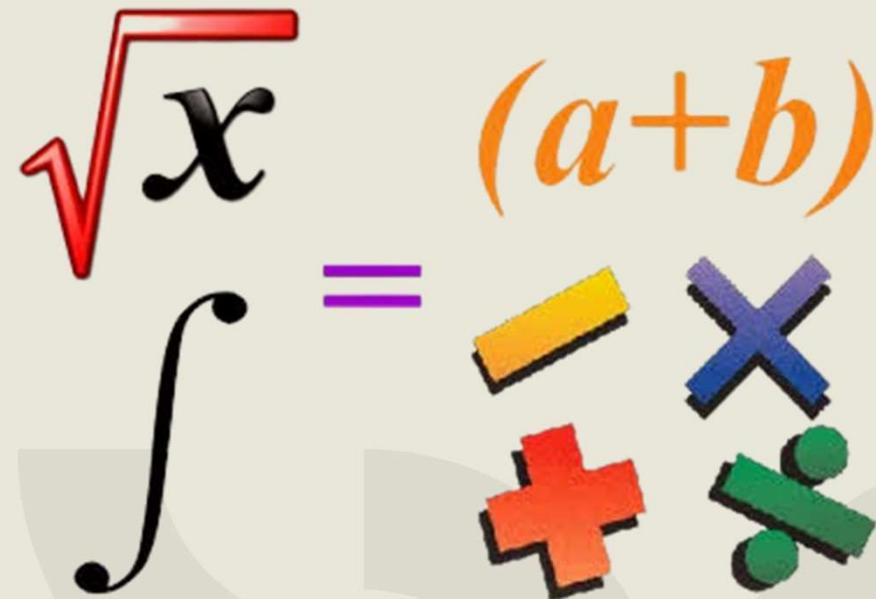
Introdução

A disciplina de Matemática permeia todo nosso cotidiano. Pensando nisso, o SaberSempreMais procura dar ênfase aos conteúdos matemáticos de forma lúdica e prática, para que a aprendizagem ocorra de forma significativa e participativa.

Objetivos

São **objetivos** da ação que transforma #SaberSempreMais – Matemática.

- Possibilitar aos alunos aprendizagem prática, envolvendo as vivências do seu dia a dia
- Atividades lúdicas e conectadas à realidade.
- Resolver situações problema
- Raciocínio lógico
- Olhar crítico
- Compreender a Matemática de forma significativa
- Analisar de forma crítica problemas e questões;



#JovemTáOn

Introdução e Justificativa

Na era da informação, a inclusão e o empoderamento digital conseguem dar um novo significado ao acesso à Internet e outros dispositivos, desde que tenha consciência ética e seja despertado o potencial positivo dessas tecnologias, é um influente meio de alteração social e diminuição das desigualdades.

Indivíduos com habilidades digitais desenvolvidas são capazes de empregar a tecnologia de forma consciente e empreendedora. As tecnologias contribuem para o desenvolvimento pessoal, profissional e colabora com questões de cidadania.

Objetivos

Aprender, aplicar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica significativa, reflexiva e ética, ter autonomia para a busca de soluções sustentáveis e inclusivas, tendo a tecnologia como ferramenta.

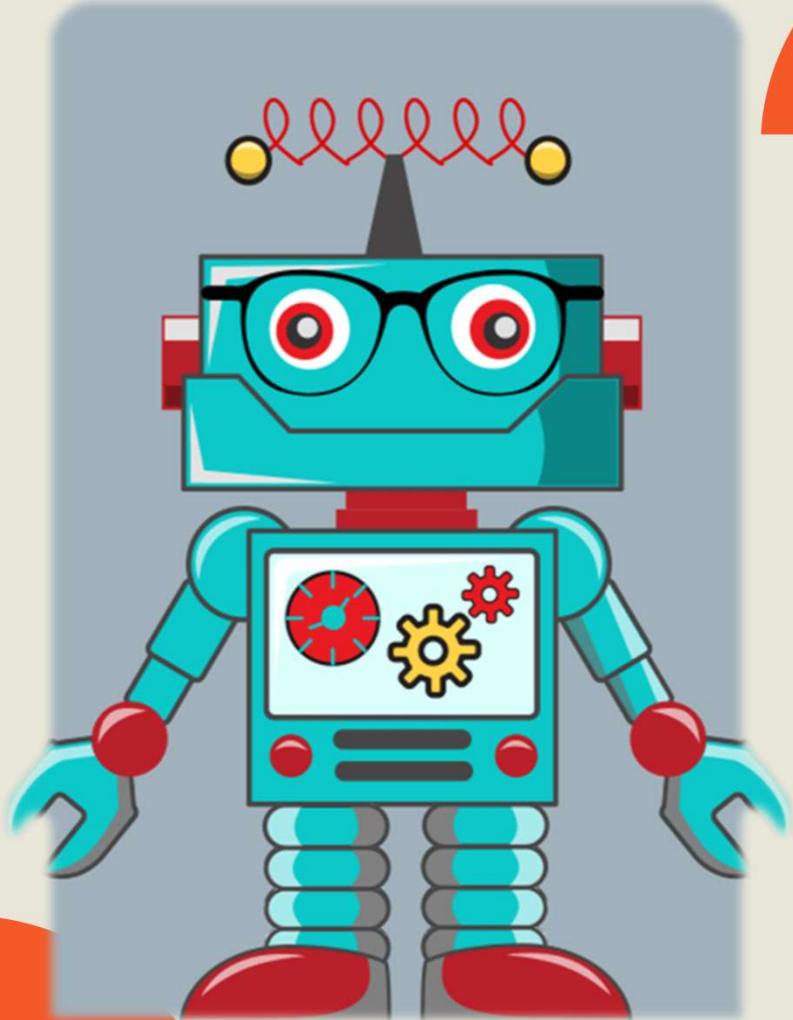
Promover o empoderamento digital, estimular o uso ético, consciente e cidadão da tecnologia, aprimorar o conhecimento com base na criatividade, colaboração e comunicação.

Metodologia

Aulas expositivas, dialogadas e de uma vivência prática do tema estudado, por meio da utilização de software que detalhe apresentação de cada ferramenta, relacionando aspectos teóricos e práticos com utilização de vídeos explicativos e cursos da plataforma Recode, desenvolvimento de trabalho individual e em grupo



RobóticaLegal



Introdução e Justificativa

As ações de robótica legal, que visam tecnologia, inovação e a sustentabilidade, fazem parte de uma metodologia de ensino que une robótica educacional e o despertar da consciência ambiental, pois o termo “sustentabilidade” significa não esgotarmos os recursos naturais do planeta. Por esse motivo, a robótica sustentável educacional se propõe a reutilizar lixo eletrônico e materiais recicláveis que seriam descartados em projetos educativos.

A Robótica Educacional tem se tornado disciplina curricular em várias escolas do Brasil. Na verdade ela é um meio que permite o estudante se aprofundar em outras matérias de modo concreto quanto um objeto de estudo.

Então podemos explicar conceitos de física, matemática, ciências, geografia e etc, construindo e programando estruturas robotizadas. Além disso, a robótica também é por si mesma um vasto campo de estudo que compreende mecânica, eletrônica e programação de computadores.

Objetivos

- Contribuir com a visão crítica e a resolução de impactos ambientais;
- Conscientizar e incentivar a prática de iniciativas sustentáveis a partir dos 3Rs - Reduzir, Reutilizar e Reciclar;
- Estimular a capacidade de chegar a conclusões baseadas em fatos e evidências;
- Desenvolver a habilidade de identificar perguntas e problemas da vida real;
- Impulsionar o interesse para áreas tecnológicas de grande crescimento no mercado de trabalho;
- Abordar como a programação pode contribuir para o raciocínio lógico além de poder ajudar em pequenos projetos do dia a dia;
- Introduzir de forma lúdica o uso do Arduino.

TempoJunto

Introdução e Justificativa

Uma considerável preocupação da equipe do Projeto Pequeno Cidadão em 2021/2022, frente à interrupção das aulas por tempo indeterminado foi como minimizar o prejuízo e a defasagem escolar advinda do isolamento social exigido pela pandemia de coronavírus e como o Projeto pode contribuir para a saúde mental e o equilíbrio emocional dos estudantes.

“Para compreender os efeitos do isolamento social para o processo de escolarização dos adolescentes, é importante lembrar que a escola não é um espaço de mera transmissão de conteúdos ou de preparação para a vida adulta, mas também de convivência e de organização social para eles”, ressalta a doutora em Educação pela Unicamp, professora e pesquisadora da pós-graduação em Educação da Unimep, Nana Haddad.

Nesse aspecto, o Projeto Pequeno Cidadão, tendo como missão oferecer educação complementar de qualidade, em ambiente seguro, incentivando habilidades e competências inovadoras, buscou contribuir neste cenário integrando à grade curricular de atividades oferecidas no dia-a-dia do Projeto o desenvolvimento de competências de habilidades socioemocionais. As habilidades socioemocionais são “capacidades que ultrapassam a dimensão cognitiva e envolvem de forma muito mais profunda o lado emocional e psicológico do ser humano.” Essas competências mostram-se cada vez mais importantes na formação de um cidadão responsável e capaz de exercer papel ativo na sociedade.

Objetivos

São objetivos da ação #TempoJunto colaborar na formação integral do aluno do Projeto Pequeno Cidadão e promover momentos de convivência e socialização, acolhimento, atividades de bem estar, desenvolvimento de competências e habilidades socioemocionais para o presente e futuro, destacando as seguintes: empatia/cooperação, amabilidade, resiliência e autonomia/responsabilidade.





#LeioLogoPenso

Introdução e Justificativa

O ato de ler tem grande importância e deve ser apresentado desde a infância; a leitura contribui na formação, no desenvolvimento de comportamentos e capacidades de perceber e assimilar o universo da escrita, melhorando seu conhecimento e superando as dificuldades na própria vida. A leitura valoriza a autonomia intelectual e social, motivando e desafiando nos alunos a capacidade de transformar e compreender o contexto em que vive e modifica-lo de acordo com a sua necessidade.

Objetivos

Despertar o prazer da leitura e estimular o conhecimento cognitivo e criativo, possibilitar a leitura e compreensão dos diversos gêneros de textos e facilitar o acesso aos livros.

Estimular a imaginação e o desejo de conhecer novas leituras.

Desenvolver o hábito e a apreciação pela leitura; proporcionar aos alunos a oportunidade de ampliar seus conhecimentos em relação a si próprios e sua vivência na sociedade, promovendo pensamentos críticos pessoais e culturais.

Utilizar os espaços da Biblioteca Ottaviano de Fiore, para contação de histórias, rodas de leitura e empréstimos de livros.

#FábricaCriativa (cantinho do aconchego)

Introdução e Justificativa

Acolher

verbo

1. *transitivo direto e pronominal*
oferecer ou obter refúgio, proteção ou conforto físico; abrigar(-se), amparar(-se).
"acolhia todos os desvalidos que o procuravam"
2. *transitivo direto e pronominal*
dar ou receber hospitalidade; hospedar(-se), alojar(-se).
"acolhemos o rapaz até que sua saúde se restabelecesse"

O Projeto Pequeno Cidadão é feito de e por pessoas. Sendo assim, a questão das emoções não pode ficar de fora. Lidando com contextos pós-pandêmicos, sentindo a necessidade de acolher as demandas emocionais de alunos e equipe, a proposta do cantinho do aconchego vem contemplar os anseios e criar espaços onde as emoções, sentimentos e todas as questões relativas ao nosso mundo subjetivo tenham vazão criativa e cuidadosa.

Esse espaço está sendo gestado desde 2022, e em 2023 ele ganha força através de todas as mãos, criando uma rede de apoio para nossas pessoas .

Objetivos

O objetivo principal do Cantinho do aconchego é ser um espaço de acolhimento, estimulando as atividades manuais, artesanais e criativas como uma forma de trabalhar as questões subjetivas, a convivência de qualidade e a interação entre os pares.

Os objetivos secundários serão: manejo da ansiedade, estresse, estímulo à concentração, criatividade, criação e manutenção de vínculos, cooperação entre os alunos, desenvolvimento de responsabilidade sobre o espaço em que vivem e propiciar momentos de bem-estar e tranquilidade.

#MovimentAção

Introdução e Justificativa

Esporte para todos! Esse é o princípio das ações da #movimentação, o esporte pensado na perspectiva da educação integral que se torna uma ferramenta para o desenvolvimento de habilidades e competências promovendo a saúde física e intelectual.

Nesse primeiro semestre, o Esporte Educacional a ser desenvolvido será voltado à inserção do Fair Play (jogo limpo e atitudes positivas no esporte), uma das ferramentas mais importantes quando se trata de inclusão social e aprendizado das habilidades e competências. Através deles, os alunos fortalecem laços afetivos, respeitam um ao outro, aprendem a vencer e saber agir quando perder, além de contribuir com o seu desenvolvimento motor, ou seja, o esporte no desenvolvimento integral dos alunos.

Objetivos

- Aprimorar habilidades e capacidades físicas;
- Melhorar a saúde e a qualidade de vida;
- Resgatar a cidadania através do esporte;
- Incentivar os bons valores;
- Estimular a cooperação e o Fair Play;
- Estimular o desenvolvimento de habilidades e competências socioemocionais.



Quadro Geral de Atividades – Manhã – 1º Semestre

	Segunda - feira	Terça - feira	Quarta - feira	Quinta - feira	Sexta - feira
Lidiani	#JovemTáOn Inter 3 A – (18 alunos)	#JovemTáOn Inter 2 – (20 alunos)	#JovemTáOn Iniciante – (40 alunos)/Ana	#JovemTáOn Intermediário 1 – 27 alunos	M L O e V i I o M L E o N g t/Ação c/Penso
Camila	#RobóticaLegal com Programação Inter 2 (20 alunos)	#Maker Empreendedor Inter 3	#RobóticaLegal Sustentável Inter 1	#MovimentAção Iniciantes	
Nicole	#SaberSempre+ Português Iniciantes A	#SaberSempre+ Português Inter 1		HSE Inter 3 (Vivências e Práticas de bem estar, Empatia, Amabilidade, Resiliência, Cooperação, Responsabilidade e Autonomia)	
Vitória	#SaberSempre+ Português Iniciante B	#SaberSempre+ Matemática Iniciante A	Projeto de vida Inter 3 (Autoconhecimento, Currículo, Pasta, Mercado, CSE para o trabalho)	Projeto de vida Inter 2 (Autoconhecimento, Currículo, Pasta, Mercado, CSE para o trabalho)	
Letícia	#SaberSempre+ Matemática Inter 1	#SaberSempre+ Matemática Iniciante	#RobóticaLegal com Programação Inter 2		
Ana			#Saber Sempre+ (Clássicos Infantis) Iniciante/Lidi		

Quadro Geral de Atividades – Tarde – 1º Semestre

	Segunda - feira	Terça - feira	Quarta - feira	Quinta - feira	Sexta - feira
Lidi	#JovemTáOn Iniciantes/Aninha (39 alunos)	#JovemTáOn Inter 3 (17 alunos)	#JovemTáOn Inter 1 - 28 alunos	#JovemTáOn Inter 2 - 23 alunos	
Camila	Maker Empreendedor Inter 3	#RobóticaLegal com Programação Inter 2	MovimentaAção Iniciantes	#RobóticaLegal Sustentável Inter 1	M L O e V i
Nicole	Projeto de Vida Inter 2 (Autoconhecimento, Currículo, Pasta, Mercado, CSE para o trabalho)	#Saber Sempre+ Português Iniciante A		HSE Inter 3 (Vivências e Práticas de bem estar, Empatia, Amabilidade, Resiliência, Cooperação, Responsabilidade e Autonomia)	I o M L E o N g
Vitória	#Saber Sempre+ Português Inter 1	#Saber Sempre+ Português Iniciante B	Projeto de vida Inter 3 (Autoconhecimento, Currículo, Pasta, Mercado, CSE para o trabalho)(2 horas)	#Saber Sempre+ Matemática Iniciantes A	t/Ação c/Penso
Letícia	Site/ Mídias/Canvas/Estatísticas		#RobóticaLegal com Programação Inter 2		
Bolsista		#Saber Sempre+ Matemática Inter 1		#Saber Sempre+ Matemática Iniciante B	
Ana	#Saber Sempre+ (Clássicos Infantis) Iniciantes/ Lidi				

Estrutura de Atendimento

Atendimento em dois turnos	
Manhã: 8:00 às 12:00h	Tarde: 14:00 às 18:00h
Horário	Atividade
Manhã 8:15 h – 8:40h	Chegada e Café da manhã (personalizado)
Tarde 14:15h – 14:40h	Chegada e Lanche da Tarde (personalizado)
Manhã 8:45h - 10:50	Atividades do dia/educador
Tarde 14:45 – 16:50	Atividades do dia/educador
Manhã 11:00 – 11:35h	Almoço - Saída
Tarde 17:00 - 17:35	Jantar – Saída

Indicadores de avaliação e resultado – definições

Os resultados de um projeto social nunca são uma certeza, mas um investimento, uma aposta na possibilidade de alcançá-los. Não havendo certezas, é preciso construir meios de verificação que auxiliem a perceber o rumo das mudanças que se consegue produzir.

Em projetos sociais, indicadores são parâmetros qualificados e/ou quantificados que servem para detalhar em que medida os objetivos de um projeto foram alcançados, dentro de um prazo delimitado de tempo e numa localidade específica. Como o próprio nome sugere, são uma espécie de “marca” ou sinalizador, que busca expressar algum aspecto da realidade sob uma forma que possamos observá-lo ou mensurá-lo.. Valarelli, Leandro Chamas

https://www.fcm.unicamp.br/fcm/sites/default/files/valarelli_indicadores_de_resultados_de_projetos_sociais.pdf

As ações transformadoras desenvolvidas no Projeto Pequeno Cidadão são constantemente monitoradas e avaliadas durante todo o processo, seja pela observação constante dos educadores e equipe pedagógica e ou ainda pelos instrumentos de avaliação diagnósticos iniciais e finais.

Produtos educacionais, como por exemplo, releituras, trabalhos artísticos, projetos de robótica, cartazes, pinturas, fotos.... desenvolvidos no transcorrer do processo e divulgados através de feiras, exposições, mural, também são objeto de avaliação de resultados.

Além disso, temos os indicadores de resultados do Projeto, que são parâmetros quantificados e qualificados para verificação dos objetivos do Projeto. Nossos indicadores são:

Indicadores de avaliação e resultados

- **Educação integral** com foco em **equidade educacional**:

- Incentivo à leitura baseado em quantidade de livros emprestados da Biblioteca;
- Número de horas em atividades de complementação escolar, como Português e Matemática;
- Crescimento percentual das notas das avaliações ao longo do semestre.



- **Qualidade de vida** em diversas frentes:

- Quantidade de refeições oferecidas ao longo do ano;
- Quantidade de consultas odontológicas com custo zero;
- Número de horas de atividades esportivas e de lazer.

- **Inclusão digital e acesso à tecnologia** por meio:

- Número de horas em atividades relacionadas com tecnologias digitais de informação e comunicação;
- Atividades que visam identificação e reflexão sobre o cyberbullying.

- **Horas de convivência** com ênfase em habilidades socioemocionais divididas em:

- Atividades de acolhimento;
- Ações de bem-estar;
- Ações de empoderamento e equidade de gênero e raça.

