

PROJETO DESPERTAR

1 – Identificação:

PROJETO DESPERTAR (FUTSAL / TEATRO / INFORMÁTICA)

1.2 – Proponente:

Responsável – Grupo Cultural Amigos.

Representante – Marcos Antonio de Oliveira - Presidente

Responsável – Prefeitura Municipal de Serrana

Representante – CMDCA Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente

2 – Dados da Clientela Atendida:

Entre 150 Crianças/adolescentes de baixa renda e interessadas na prática de futebol de salão, teatro, informática e recreação a toda comunidade.

3 – Caracterização da Entidade:

O Projeto DESPERTAR consiste, em uma escolinha de futebol, iniciação Teatral e Informática para crianças e adolescentes na faixa etária de 07 a 17 anos, que estejam frequentando a escola, em horário contrário do projeto. Fornecendo atividades esportivas e educativas, de acordo com as aptidões pessoais. Promoção de conjuntos de atividades esportivas, teatral e informática para toda comunidade, incentivar, colaborar na participação em eventos e torneios de caráter amador e profissional individual, ou em conjunto com a iniciativa privada, desde que todas as apresentações e disputas quando acontecer neste município será aberto á população.

4 – Local de Atendimento do Projeto:

PROJETO DESPERTAR

O projeto consiste em 01 (Hum) pólo escolinha Paroquia Sagrado Coração de Jesus e 02 (Dois) pólo escola de Iniciação Teatral e Inclusão Digital (informática) Centro Cultural e Social Padre Aryclenes Rodrigues Barbosa.

Escolinhas:

Pólo Centro Cultural e Social Padre Aryclenes Rodrigues Barbosa (teatro/informática).



Pólo Paroquia Sagrado Coração de Jesus (futsal).



5 – Justificativa:

O esporte, arte teatral e inclusão Digital informática na perspectiva político-social nos remetem, a uma reflexão sobre a perda de espaços sociais que as comunidades urbanas carentes vêm sofrendo. Indica ser essa uma das inúmeras causas que geram e sustentam um nível de violência social. Em um estudo na área da Educação Física, cultura e informação, realizada com crianças de rua, externa uma das características básicas do ser humano em situações limites: a perda dos valores básicos da sociedade, chegando à conclusão de que se torna quase que impossível falar de amor e altruísmo onde impera a fome e a miséria.

Somado a isso, acrescentamos que a carência de medidas econômicas, a falta de emprego, o aumento constante dos custos dos serviços básicos e dos impostos aos consumidores, junto com a queda dos recursos econômicos governamentais designados a programas de ação social, determina uma realidade complexa e difícil. Quando o assunto se refere a pessoas carentes e instáveis economicamente, as implicações sociais são muito semelhantes em qualquer lugar do mundo.

O que difere são as oportunidades proporcionadas a esses indivíduos através de iniciativas de organizações e/ou pessoas que utilizam recursos alternativos ao financeiro. No caso do esporte, arte teatral e informação de emancipação social, mais especificamente, a importância em transformar a realidade social consiste em uma ação.

Como se pode observar, esporte, arte teatral e acesso a informação deixaram de perspectivar-se, apenas no rendimento e conseguiu também incorporar os sentidos educativos e do bem-estar social. Em outras palavras, o esporte, arte teatral e informática não é mais apenas uma prática motora que visa a competição, expressão corporal e informação, mas quando bem objetivado, pode se tornar uma ferramenta imprescindível para a transformação social.

Afirmamos que o esporte, arte teatral e informática são um fenômeno social de grande relevância nos tempos modernos, revelando, assim, um mundo que necessita sempre ser estudado.

Mesmo com todas as dificuldades encontradas, existem profissionais preocupados com o rumo da sociedade e que acabam contribuindo com a elaboração e a realização de projetos sociais.

5.2 – Identificação do projeto de intervenção:

A finalidade é dar assistência a 160 crianças/adolescentes por período (manhã e tarde), promovendo prática de futebol de salão, iniciação teatral e informática, competições e eventos aberto para sociedade com fins de entretenimento. As crianças / adolescentes assistidas será feito um acompanhamento.

5.3 – Objetivo do plano:

5.3.1 – Objetivo específico:

Resgatar as crianças/adolescente que estão ha margem da sociedade, em situação de risco social, fornecendo atividades esportivas, culturais e informações, de acordo com as aptidões pessoais, social e cultural. E quando houver necessidade especial, será encaminhado para os órgãos da administração municipal cabível, e assim ter acompanhamento com profissionais adequados e capacitados para a sua necessidade.

5.3.2 – Objetivo geral:

Pode se apontar que o universo esportivo, cultural e de informação, pela magnitude que assumiu na atualidade, torna aspectos econômicos, sociais e políticos partes integrantes de qualquer discussão envolvendo esporte, cultural e acesso a informação. Em uma revisão histórica do esporte, cultura e inclusão digital, afirmamos que merece novas abordagens e estudos para que a sua dimensão social seja entendida. Isso se deve em função de seu conceito compromissado com a educação, socialização, saúde, lazer e também do rendimento, sendo visto, hoje, como um direito de todos.

Chamamos a atenção para a importância da aprendizagem na formação da cidadania contemporânea. Observa-se que o esporte, a cultura e a inclusão digital exercem um papel fundamental no desenvolvimento comportamental e relacional do ser humano. Partindo desse argumento, confirmamos que esporte, a cultura e a inclusão digital se tratam de um fenômeno humano: as tramas que são desencadeadas pelas relações sociais se caracterizam dentro do contexto político vinculado irrefutavelmente ao curso da história.

5.4 – Metas:

Formação de cidadãos há longo prazo, apoiando os mesmos a cumprirem sua obrigação com os estudos, e conseqüentemente formarmos também atletas, atores profissionais e formadores de opiniões através da inclusão digital, que na atualidade também são profissões e pesquisadores, que poderão ser totalmente profissionais tendo sua independência financeira.

5.5 – Metodologia:

- É desenvolvido pelo coordenador técnico do projeto um método de trabalho apostilado, e aplicado pelos monitores nos pólos;
- Realização de reuniões mensais com a equipe interdisciplinar para acompanhamento e avaliações do desenvolvimento do projeto;
- Participações eventuais de voluntários e profissionais de diversas áreas, de acordo com a necessidade e interesse dos alunos no decorrer do ano;

5.6 – Operacionalização:

AÇÕES	PERIODICIDADE	PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS	LOCAL
Aulas de Futebol de salão	04 vezes por semana no período contrario de aula.	Profissional de educação física.	Pólo esportivo Sagrado Coração de Jesus.
Aulas de Iniciação Teatral	04 vezes por semana no período contrario de aula.	Profissional de Arte Cênica.	C.C.Social Pe. Aryclnes.
Aulas de Inclusão Digital (informática)	04 vezes por semana no período contrario de aula.	Profissional de Ti	C.C.Social Pe. Aryclnes.
Preparo e entrega de lanches e Suco	04 vezes por semana.	Profissional de Serviços Gerais.	Pólo esportivo e Centro Cultural.

5.7 – Recursos:

5.7.1 – Recursos Humanos:

CARGO	QUANTIDADE	CARGA HORA / SEMANAL	ORIGEM DO RECURSO
Profissional de educação física.	01	10 horas / aula	Patrocínio
Profissional de Arte Cênica.	01	10 horas / aula	Patrocínio
Profissional de Ti	01	10 horas / aula	Patrocínio
Profissional de Serviços Gerais.	01	04 dias	Patrocínio

5.7.2 - Recursos Materiais:

ESPECIFICAÇÕES	QUANTIDADE
Treinamento (camiseta projeto)	Individual por aluno
Cones	15 unidades
Coletes	160 unidades
Redes	04
Uniformes para jogos	04 jogos
Bolas para todas as categorias	25 bolas

Obs.: Serão fornecidas frutas, sucos, derivados de leite e pães.

5.7.3 - Recursos Físicos:

Quadra de esporte Paroquia Sagrado Coração de Jesus. (futsal)
 Centro Cultural e Social Padre Aryclenes Rodrigues Barbosa.
 (teatro/informática)

5.7.4 – Recursos Financeiros:

ORIGEM DO RECURSO	VALOR MENSAL EM R\$	VALOR TOTAL DO PROJETO 10 MESES
PATROCINIOS	R\$9.600,00	R\$96.000,00

6 – Responsabilidades:

- Grupo Cultural Amigos, é totalmente responsável pelo gerenciamento do projeto DESPERTAR.
- É responsável pelo cadastro das crianças e adolescentes, cessão dos locais para o desenvolvimento do projeto e sua manutenção, distribuição de materiais.
- Pagamentos dos profissionais e fornecedores envolvidos.

7 – Avaliação:

Há principio as crianças/adolescentes trabalharão juntas em suas respectivas categorias (futsal) e turmas (teatro/informática), que serão avaliadas diariamente, onde as que se destacarem serão separadas e trabalharão há nível de competição (futsal) e apresentação (teatro/papeis importantes), com treinamentos e ensaios mais específicos que os demais. Porém os que não foram selecionados continuarão treinando (futsal) e ensaiando (teatro) visando melhorar o seu status dentro do projeto.

Serrana, 12 de Agosto de 2019.

Responsável – Grupo Cultural Amigos
 Representante – Marcos Antonio de Oliveira - Presidente

Responsável – Prefeitura Municipal de Serrana
 Representante – CMDCA Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente