

Relatório de Projetos Sociais

Nome do Projeto: MAKER Ciências e Invenções

Situação do Projeto: EM_ANALISE

Código identificador: 3097

Organização Proponente: FIESC SESI

CNPJ: 03777341003262

Data de início:

Data de término:

Município(s):	
Código IBGE	Nome
41	Outros Municípios

Endereço: Rua Campos Sales,

Responsável do Projeto: Giovane Honorato de Carvalho

Telefones para contato: (49) 99904-9165

E-mail: jackson.e.silva@edu.sc.senai.br

Linha de Atuação: Desenvolvimento de Crianças, Adolescentes e Idosos - FIA - Fundo para Infância e Adolescência

Resumo:

1. APRESENTAÇÃO

A educação é um dos pilares para a sustentabilidade corporativa frente a contínuas mudanças nos processos produtivos, a incorporação de novas tecnologias e as demandas crescentes de profissionais empreendedores e criativos.

Pensando na necessidade de desenvolver em crianças e jovens novas competências pessoais e profissionais, o SESI/SC investe em programas e oficinas educacionais que oportunizem aos participantes conhecer e utilizar recursos tecnológicos a favor de sua aprendizagem.

Uma dessas oficinas é a de Educação Maker, sendo ela uma proposta educativa que se inspira e dialoga com as tendências e movimentos contemporâneos. O movimento Maker, a aprendizagem mão na massa, o Fab Lab, a internet das coisas, as demandas da nova revolução industrial, denominada de Indústria 4.0.

Art. 5º São objetivos principais do SESI:

- alfabetização do trabalhador e seus dependentes;
- educação de base;
- educação para a economia;
- educação para a saúde (física, mental e emocional);
- educação familiar;
- educação moral e cívica;
- educação comunitária.

Missão: Nosso propósito é oferecer educação por meio de uma aprendizagem significativa, fazendo a diferença na vida das pessoas e colaborando para um mundo melhor.

Visão: Ser indutor da educação Maker e aprendizagem criativa, valorizando a diversidade, contribuindo para o autoconhecimento e aprimorando potencialidades.

Valores: Trabalho em equipe e adaptabilidade. Aprendizagem significativa e divertida. Respeito, empatia e acessibilidade. Acolhimento em todas as etapas.

2. OBJETIVO

As oficinas de Educação Complementar, com o objetivo de oportunizar aos participantes um contato mais próximo com as tecnologias bem como potencializar e qualificar a aprendizagem, buscando para tal desenvolver, nos participantes as competências necessárias ao século 21 envolvendo dimensão cognitiva (desenvolvimento de competências intelectuais), dimensão afetiva (emocional, sentimentos, valores, apreciação, entusiasmo, motivação, atitudes, juízos, opiniões), dimensão psicomotora (movimento físico, sentidos, coordenação, áreas motoras e sensoriais).

3. PÚBLICO-ALVO

Participantes do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos- SCFV do CRAS

4. METODOLOGIA

O SESI, no âmbito educação complementar, prevê oficinas no contraturno da educação formal. Apresenta aos participantes um despertar do seu lado Maker, realizando incríveis atividades mão na massa na escola com os recursos do MAKER, possibilitando a realização de diversas atividades nas áreas de Comunicação & Mídias, Ciências, Tecnologia e Robótica, Games e Matemática.

MAKER Ciências e Invenções, tem uma carga horária total de 160 horas, estruturado em 3 trilhas com aulas presenciais 1 vez por semana, atendendo jovens de 10 a 17 anos, que irão aprender o papel da criação e invenções em áreas da ciências e tecnologias. A oficina trata também de alguns conceitos básicos da física, da mecânica prática, dos sensores, dos controladores programáveis entre outros temas que fazem parte do mundo da tecnologia em que a robótica está inserida.

Descrição da Organização:

FIESC SESI, (Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina – Serviço Social da Indústria) Criado em 1º de julho de 1946, o Serviço Social da Indústria (SESI) é uma instituição aliada das empresas no esforço para melhorar a qualidade da educação e elevar a escolaridade dos brasileiros. Também ajuda a criar ambientes de trabalho seguros e saudáveis e a aumentar a qualidade de vida do trabalhador.

Clientela atendida: Trabalhadores da indústria, seus dependentes e comunidade em geral.

Missão da Organização:

Nossa visão: Consolidar-se como organização empresarial líder na promoção da competitividade da indústria catarinense.

Nossa missão: Promover a competitividade da indústria catarinense de forma sustentável e inovadora, influenciando a criação de um ambiente favorável às atividades industriais e ao desenvolvimento humano e tecnológico.

Nossos valores: Comprometimento, cooperação, ética e iniciativa.

Realidade em que o projeto irá atuar:

Diante do relatório de indicadores do DEL do município de Cerro Negro, estes revelam os pontos de melhoria necessários para um start do projeto, são eles:

- Perda expressiva de população na última década
- Baixa especialização das pessoas para outras atividades;
- Dependência da administração pública;
- Falta de visão empreendedora;
- Pouco senso de pertencimento;

O projeto tem por finalidade apoiar a reversão desses apontamentos diante de desenvolvimento técnico e comportamental através da tecnologia, aliada a aplicação da cultura MAKER, que desenvolverá diversas competências técnicas e comportamentais aos participantes, trazendo aos munícipes uma nova visão de como podem ser mais empreendedores enxergando novas possibilidades e oportunidades, mesmo sendo em pequenas ações e projetos locais, mas que trarão impacto para a sociedade local onde moram, além de aumentar o senso de que o município fornece, o que é necessário para seu desenvolvimento.

Participantes do Projeto
ADOLESCENTES

Objetivo geral:

As oficinas de Educação Complementar, com o objetivo de oportunizar aos participantes um contato mais próximo com as tecnologias bem como potencializar e qualificar a aprendizagem, buscando para tal desenvolver, nos participantes as competências necessárias ao século 21 envolvendo dimensão cognitiva (desenvolvimento de competências intelectuais), dimensão afetiva (emocional, sentimentos, valores, apreciação, entusiasmo, motivação, atitudes, juízos, opiniões), dimensão psicomotora (movimento físico, sentidos, coordenação, áreas motoras e sensoriais).

A proposta, da Aprendizagem Criativa de Papert, considera que o aluno terá um aprendizado mais efetivo se ele estiver engajado na construção desse conhecimento e se esse conhecimento for significativo para ele. Esta teoria se sustenta no conceito de que o estudante construa a partir de uma experimentação concreta e ativa. Que esse movimento, o agir do sujeito aprendiz seja fluido e sem estruturação prévia, como se ele tivesse em um jardim de

infância. O MIT de um “jardim de infância para toda vida”. E se baseia em uma espiral de aprendizagem que começa com imaginação, passando pela criação, pelo brincar, pelo compartilhamento, pela reflexão voltando para imaginação. Seguindo 4 princípios para a Aprendizagem Criativa:

Projetos: concebe que o ato de concretizar uma ideia, extrapolando seu processo mental de criação e tornando-a desenvolvida no “fazer” é pertinente pois permite que haja um produto a ser experimentado, discutido e admirado pelos seus autores e por outras pessoas que com o mesmo interagem.

Pares: assinala a relevância do papel dos professores enquanto facilitadores e também aprendentes neste processo junto com os estudantes. Além disso, a cultura de pares valoriza o trabalho em grupo, especialmente quando o estudante possui interesses em comum no desenvolvimento de projetos e/ou atividades.

Paixão: aponta que o processo de aprendizagem se dá de forma criativa quando há interesse genuíno no que se está aprendendo. É possível que o indivíduo alimente a paixão encorajada pela atividade em si. Este processo é reforçado no contraturno quando o estudante escolhe a oficina que quer fazer.

Pensar brincando: onde o processo de aprendizagem proporciona a liberdade de criação, deixando de lado as instruções passo a passo para que o projeto seja construído a partir de testes, falhas, remixagens e demais fatores que surgem durante sua elaboração.

Participação da comunidade:

O projeto tem como foco o atendimento aos usuários do CRAS, pessoas em situação de vulnerabilidade que hoje são atendidas pela Assistência Social do município, diante disso as pessoas habilitadas deverão realizar sua inscrição no CRAS local em Cerro Negro e estando de acordo sua inscrição, poderão participar das atividades de robótica que serão desenvolvidas e entregue ao longo do ano. As pessoas (crianças e adolescentes) aptas ao projeto deverão ter idade entre 11 a 17 anos conforme descrito nos objetivos específicos deste projeto.

Estimativa de Participantes:	40
Estimativa de Empregos Diretos:	15
Estimativa de Empregos Indiretos:	0
Valor total do projeto (R\$):	R\$ 293.550

Divulgação do projeto:

Através de redes sociais do CRAS e mobilização dos munícipes de Cerro Negro com apoio do parceiro

Continuidade do projeto:

Diante do relatório do DEL que é uma das premissas do município, do ponto de vista da educação todas as fraquezas apontadas pelo relatório terão mudança em seus indicadores através da realização do projeto, sendo o MAKER uma cultura que prevê o desenvolvimento das seguintes competências: Desenvolvimento de projetos, Fluência Tecnológica, Criação de soluções tecnológicas, Pensamento analítico e inovação, Aprendizado ativo, Raciocínio e Ideação (gerar, desenvolver novas ideias) e Fluência Científica, o princípio é uma mudança de mentalidade por parte das crianças e adolescentes com relação à expectativa que eles possuem com relação ao município, Cerro Negro levando uma nova perspectiva e tecnologia aos participantes.

Diante disso o estabelecimento desta cultura se dá, em ações de curto, médio e longo prazo o que certamente o sucesso deste projeto se dará por sua continuidade e importância por parte de todos os agentes de transformação do município.

Objetivos Específicos					
Objetivos Específicos	Indicadores Quantitativos	Indicadores Qualitativos	Fontes de Informação	Formas de coleta de dados	Periodicidade

Objetivos Específicos	Indicadores Quantitativos	Indicadores Qualitativos	Fontes de Informação	Formas de coleta de dados	Periodicidade
Vida e Evolução (VE) o Germinação (GER) o Sustentabilidade (SUS) o Meio ambiente (MA) o Ecossistemas (ECO)	Todos os participantes deveram ter frequência de no mínimo 75% em todas as trilhas, e também serão avaliados através do radar de competências, ferramenta exclusiva para avaliar as entregas das atividades feita pelos participantes das oficinas, sendo que o percentual mínimo esperado de evolução é 4, sendo 1 para ruim e 5 para muito bom, além de notas nas atividades avaliativas que vão de 0 a 10 e para certificação final, média mínima final deverá ser igual ou superior a 7.	Será aplicado uma pesquisa de satisfação com os parceiros do projeto, afim de avaliar os níveis de entrega e ter dados para melhorias futuras. A pesquisa terá grau de avaliação de satisfeito e insatisfeito e poderá ser respondida de forma digital ou física. A aplicação se dará ao final do projeto	Jaqueline Gomes - Coordenadora de educação básica e profissional Marilza Borba dos Santos - Coordenadora Pedagógica e de Qualidade Educacional Jackson Eduardo da Silva - Supervisor de educação básica Kátia França - Orientadora Pedagógica E-mail Whatsapp	SGN - Sistema de Gestão de Negócios (responsável por armazenar frequência e notas) Radar de competências (responsável por armazenar e identificar o níveis de competências técnicas e emocionais) Pesquisa de satisfação - Formulários Google	Anual
Matéria e Energia (ME) ? Forças e movimentos (FM) ? Luzes e cores (LC) ? Calor e temperatura (CT)	Todos os participantes deveram ter frequência de no mínimo 75% em todas as trilhas, e também serão avaliados através do radar de competências, ferramenta exclusiva para avaliar as entregas das atividades feita pelos participantes das oficinas, sendo que o percentual mínimo esperado de evolução é 4, sendo 1 para ruim e 5 para muito bom, além de notas nas atividades avaliativas que vão de 0 a 10 e para certificação final, média mínima final deverá ser igual ou superior a 7.	Será aplicado uma pesquisa de satisfação com os parceiros do projeto, afim de avaliar os níveis de entrega e ter dados para melhorias futuras. A pesquisa terá grau de avaliação de satisfeito e insatisfeito e poderá ser respondida de forma digital ou física. A aplicação se dará ao final do projeto	Jaqueline Gomes - Coordenadora de educação básica e profissional Marilza Borba dos Santos - Coordenadora Pedagógica e de Qualidade Educacional Jackson Eduardo da Silva - Supervisor de educação básica Kátia França - Orientadora Pedagógica E-mail Whatsapp	SGN - Sistema de Gestão de Negócios (responsável por armazenar frequência e notas) Radar de competências (responsável por armazenar e identificar o níveis de competências técnicas e emocionais) Pesquisa de satisfação - Formulários Google	Anual

Objetivos Específicos	Indicadores Quantitativos	Indicadores Qualitativos	Fontes de Informação	Formas de coleta de dados	Periodicidade
Terra e Universo (TU) ? Instrumentos astronômicos (IA) ? Fenômenos geofísicos (FG) ? Vida fora da Terra (VFT)	Todos os participantes deveram ter frequência de no mínimo 75% em todas as trilhas, e também serão avaliados através do radar de competências, ferramenta exclusiva para avaliar as entregas das atividades feita pelos participantes das oficinas, sendo que o percentual mínimo esperado de evolução é 4, sendo 1 para ruim e 5 para muito bom, além de notas nas atividades avaliativas que vão de 0 a 10 e para certificação final, média mínima final deverá ser igual ou superior a 7.	Será aplicado uma pesquisa de satisfação com os parceiros do projeto, afim de avaliar os níveis de entrega e ter dados para melhorias futuras. A pesquisa terá grau de avaliação de satisfeito e insatisfeito e poderá ser respondida de forma digital ou física. A aplicação se dará ao final do projeto.	Jaqueline Gomes - Coordenadora de educação básica e profissional Marilza Borba dos Santos - Coordenadora Pedagógica e de Qualidade Educacional Jackson Eduardo da Silva - Supervisor de educação básica Kátia França - Orientadora Pedagógica E-mail Whatsapp	SGN - Sistema de Gestão de Negócios (responsável por armazenar frequência e notas) Radar de competências (responsável por armazenar e identificar o níveis de competências técnicas e emocionais) Pesquisa de satisfação - Formulários Google	Anual

Cronograma

Objetivos Específicos	Ação	Mês Inicial	Mês Final
Vida e Evolução (VE) o Germinação (GER) o Sustentabilidade (SUS) o Meio ambiente (MA) o Ecossistemas (ECO)	Germinação (GER)	FEVEREIRO	JUNHO
Vida e Evolução (VE) o Germinação (GER) o Sustentabilidade (SUS) o Meio ambiente (MA) o Ecossistemas (ECO)	Sustentabilidade (SUS)	FEVEREIRO	JUNHO
Vida e Evolução (VE) o Germinação (GER) o Sustentabilidade (SUS) o Meio ambiente (MA) o Ecossistemas (ECO)	Meio ambiente (MA)	FEVEREIRO	JUNHO
Vida e Evolução (VE) o Germinação (GER) o Sustentabilidade (SUS) o Meio ambiente (MA) o Ecossistemas (ECO)	Ecossistemas (ECO)	FEVEREIRO	JUNHO

Objetivos Específicos	Ação	Mês Inicial	Mês Final
Matéria e Energia (ME) ? Forças e movimentos (FM) ? Luzes e cores (LC) ? Calor e temperatura (CT)	Forças e movimentos (FM)	JULHO	SETEMBRO
Matéria e Energia (ME) ? Forças e movimentos (FM) ? Luzes e cores (LC) ? Calor e temperatura (CT)	Luzes e cores (LC)	JULHO	SETEMBRO
Matéria e Energia (ME) ? Forças e movimentos (FM) ? Luzes e cores (LC) ? Calor e temperatura (CT)	Calor e temperatura (CT)	JULHO	SETEMBRO
Terra e Universo (TU) ? Instrumentos astronômicos (IA) ? Fenômenos geofísicos (FG) ? Vida fora da Terra (VFT)	Instrumentos astronômicos (IA)	OUTUBRO	DEZEMBRO
Terra e Universo (TU) ? Instrumentos astronômicos (IA) ? Fenômenos geofísicos (FG) ? Vida fora da Terra (VFT)	Fenômenos geofísicos (FG)	OUTUBRO	DEZEMBRO
Terra e Universo (TU) ? Instrumentos astronômicos (IA) ? Fenômenos geofísicos (FG) ? Vida fora da Terra (VFT)	Vida fora da Terra (VFT)	OUTUBRO	DEZEMBRO

Orçamento resumido

Parceiro	Tipo Parceria	Item Adquirido	Valor do Investimento (R\$)
ENERCAN	Financeira	...	R\$ 95.550,00
Secretaria de Assistência Social do Município de Cerro Negro	Outros	Teste	R\$ 0,00
Secretaria de Assistência Social do Município de Cerro Negro	Outros	Teste	R\$ 0,00
Secretaria de Assistência Social do Município de Cerro Negro	Outros	Manutenção do Espaço Físico, Responsável pelo acompanhamento da execução do projeto, Busca ativa de participantes para o projeto, Alimentação dos participantes, Combustíveis, deslocamentos e manutenção de veículos.	R\$ 198.000,00
Total			R\$ 293.550,00

Orçamento detalhado

Tipo de gasto	Total por gasto (R\$)	Total solicitado (R\$)	Total solicitado para outros parceiros	Total Proponente (R\$)
ALIMENTACAO	R\$ 8.500,00	R\$ 8.500,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
DESLOCAMENTO	R\$ 23.500,00	R\$ 23.500,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
OUTROS	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
Total	R\$ 32.000,00	R\$ 32.000,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00

Tipo de gasto	Total por gasto (R\$)	Total solicitado (R\$)	Total solicitado para outros parceiros	Total Proponente (R\$)
OUTROS	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
OUTROS	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
MAODEOBRA	R\$ 39.550,00	R\$ 39.550,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
MATERIAIS	R\$ 18.000,00	R\$ 18.000,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
EQUIPAMENTOS	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00
OUTROS	R\$ 13.000,00	R\$ 0,00	R\$ 13.000,00	R\$ 0,00
OUTROS	R\$ 60.000,00	R\$ 0,00	R\$ 60.000,00	R\$ 0,00
OUTROS	R\$ 80.000,00	R\$ 0,00	R\$ 80.000,00	R\$ 0,00
ALIMENTACAO	R\$ 25.000,00	R\$ 0,00	R\$ 25.000,00	R\$ 0,00
OUTROS	R\$ 20.000,00	R\$ 0,00	R\$ 20.000,00	R\$ 0,00
Total	R\$ 293.550,00	R\$ 95.550,00	R\$ 198.000,00	R\$ 0,00