



*Semente, ser mente, ser gente.*

---

**PLANO DE TRABALHO  
ASSOCIAÇÃO CRESCER NO CAMPO**

**Espírito Santo do Pinhal - SP  
2022**

---

ASSOCIAÇÃO CRESCER NO CAMPO

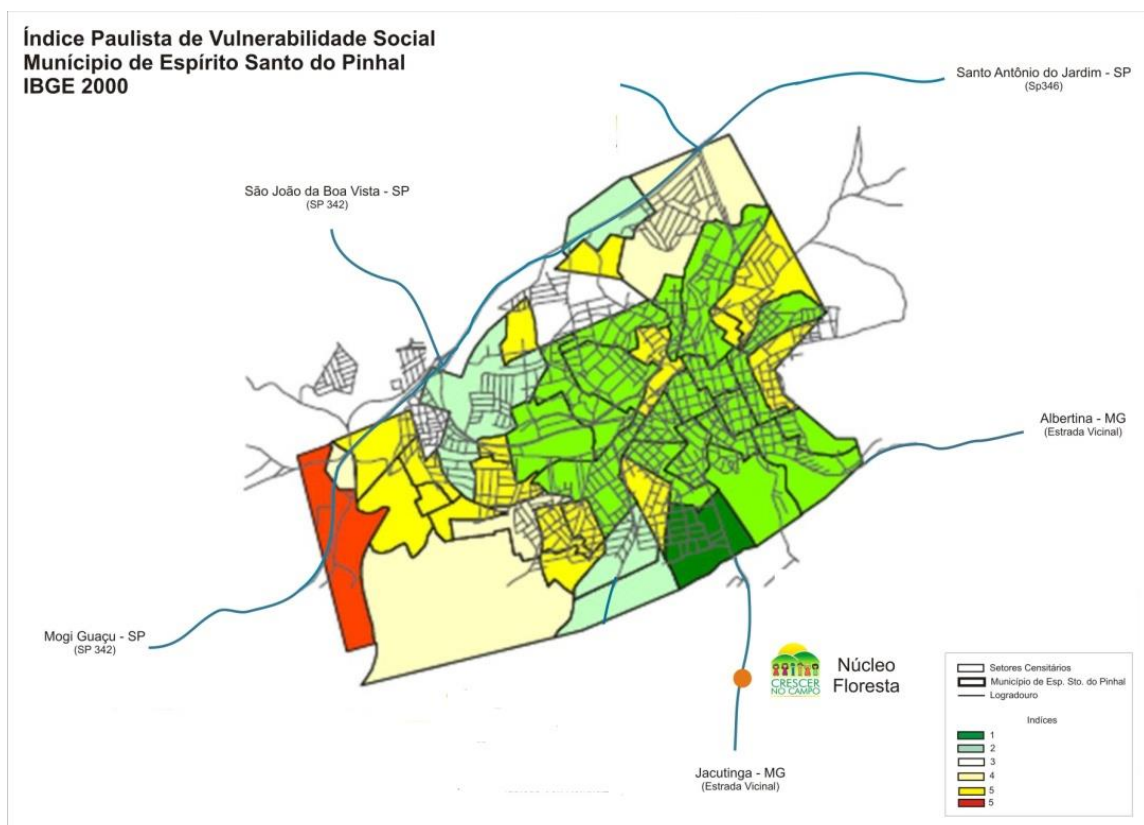
RUA XAVIER RIBEIRO 218 - CENTRO - ESPÍRITO SANTO DO PINHAL - SP - TEL 19 3651 7553  
[www.crescernocampo.org.br](http://www.crescernocampo.org.br) - [www.facebook.com/associacao.crescernocampo](https://www.facebook.com/associacao.crescernocampo) - [crescernocampo@crescernocampo.org.br](mailto:crescernocampo@crescernocampo.org.br)

## Sumário

I – Descrição da Organização	2
II – Metodologia e Estratégias	4
III – Monitoramento e Avaliação	14
IV – Indicadores de Resultados dos Programas	15
V – Indicadores de Desempenho da Organização	17
VI – Certificados e Premiações	18
VII – Parcerias e Alianças	19
VIII – Cronograma 2022	19
IX– Equipe	21
X – Assessorias	22
XI – Referências Bibliográficas	22
Anexo I – Grade de Horários	22
Anexo II – Atividades do Programa Estação de Conhecimentos	23
Anexo III – Atividades do Programa Olho D'Água	27
Anexo IV – Atividades do Programa Cyber Café Rural	28
Anexo V - Orçamento Previsto para os Programas e Projetos	30

## I – DESCRIÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

A Associação Crescer no Campo é uma entidade não governamental, sem fins lucrativos, que nasceu da observação da vida das crianças e dos adolescentes moradores da zona rural do município de Espírito Santo do Pinhal, a 200 quilômetros de São Paulo, capital. Iniciou suas atividades em 2003, atendendo um público infanto-juvenil da fazenda São Pedro, tendo o reforço escolar como sua principal atividade. Em 2005 tornou-se uma Organização Civil legalmente constituída e mudou-se para o Bairro Floresta, moldando sua missão e seus objetivos baseados na realidade do homem do campo. Definiu seus Programas e Projetos e, atualmente, atende crianças e adolescentes da zona rural e da cidade no bairro rural da Floresta. O Município possui uma área territorial de 390.413km<sup>2</sup> com 44.471 habitantes. Suas atividades econômicas são agrícolas, comerciais, industriais e educacionais. Devido à vocação agrícola, centradas nas lavouras de café, parte das atividades de trabalho tem perfil sazonal, constituída de trabalhadores rurais avulsos.



## **Missão**

Dar oportunidade a crianças e adolescentes, moradoras da zona rural de se tornarem cidadãos socialmente responsáveis e solidários, colocando, ao alcance de todos, os instrumentos necessários para a inclusão social.

## **Objetivo Geral**

Promover ações complementares ao sistema educacional e família, desenvolvendo saberes, valores e habilidades necessárias à inclusão social, fortalecimento do vínculo familiar e formação cidadã.

## **Objetivos específicos**

- Oportunizar a ampliação do repertório educativo – cultural e artístico, estimulando as potencialidades e descobrindo talentos;
- Dar condições de acesso às diferentes ferramentas da Informática, possibilitando a utilização das tecnologias da informação e comunicação;
- Desenvolver competências específicas para conscientização dos problemas causados pela ação do homem e, assim, modificar atitudes em relação ao meio, conciliando natureza e sociedade;
- Estimular o espírito crítico, a autonomia e o protagonismo para que se tornem pessoas pró ativas e compromissadas com a realidade social do mundo contemporâneo;
- Promover o resgate da imagem e dos valores do homem rural para que permaneçam e atuem em suas comunidades de origem;
- Assegurar experiências grupais, com estímulo à convivência democrática, favorecendo o compartilhamento de espaço, a cooperação, o espírito solidário, a tolerância e o respeito mútuo;
- Propiciar, com as famílias, troca de experiências e vivências para o fortalecimento de vínculo e participação nos projetos educativos da Organização;
- Facilitar o acesso das famílias a serviços setoriais, especialmente de educação e saúde.

## **Descrição do Público Alvo**

Até 2011, a Crescer no Campo atendia, exclusivamente, crianças e adolescentes da zona rural. A partir daí, pela procura e esvaziamento do campo, estendeu suas atividades a moradores da cidade. Em 2022 serão atendidos 150 crianças e adolescentes de 7 a 16 anos nas atividades regulares do período da tarde e 10

adolescentes, com idade superior a 16 anos, que fazem parte do grupo mais avançado da música. Todos fazem parte de um público cuja vulnerabilidade é traduzida, especialmente, em déficits culturais e vínculos sociorrelacionais.

## II- METODOLOGIA E ESTRATÉGIAS



Num universo de comunicação, de diálogo, de produção de culturas e conhecimentos agregados a valores, a intencionalidade pedagógica da Crescer no Campo supõe ações diversificadas para despertar o interesse pela aprendizagem, pela participação, investigação e multiplicação dos conhecimentos e desenvolver a criatividade, a autonomia, a capacidade de saber ouvir e argumentar, a consciência crítica, a autoestima e o prazer do respeito pelo outro. As crianças e adolescentes aprendem em diferentes espaços, trocando informações, expressando opiniões, interagindo e participando da construção dos conceitos. Suas atividades norteadas pelos objetivos dos Programas Estação de Conhecimentos, Olho D'Água e CyberCafé Rural, proporcionam vivências que contemplam diversos campos do conhecimento: das artes, da cultura, da tecnologia e do meio ambiente, incluindo saberes da família e da comunidade. Estes Programas, representados pela figura acima formam círculos que não só se interligam como também podem ser considerados isoladamente, cada qual com seus objetivos e estratégias específicas. A sobreposição deles indica que estão integrados, pois todas as ações resultam, efetivamente, na conquista da equidade. Dialogando sempre com o interesse dos participantes, provoca a manifestação de seus conhecimentos para que, assim, as estratégias e atividades sejam melhor direcionadas. Desenvolve, ainda, o Projeto Conexão Familiar, dirigido às famílias. Divididos por faixa etária ou nível de desenvolvimento as crianças e adolescentes frequentam a Organização após o período escolar, em oficinas de múltiplas linguagens e práticas diversificadas. **(Anexos I, II, III e IV)**

## **PROGRAMAS E PROJETOS**

### **PROGRAMA ESTAÇÃO DE CONHECIMENTOS – Anexo I**

#### **Objetivo Geral**

Oferecer oportunidades para que crianças e adolescentes compreendam e expressem o mundo utilizando diferentes linguagens – verbal, matemática, artística e corporal, considerando que os processos de aprendizagem ocorrem de modo multidimensional e mobilizam de forma articulada pensamento, sentimento, comunicação, linguagem e ação.

#### **Objetivos Específicos**

- Proporcionar condições para o desenvolvimento das diversas linguagens, oportunizando a ampliação do repertório cultural e artístico.
- Qualificar educadores para o desenvolvimento das atividades e da boa convivência entre os participantes.

Os temas serão explorados através de pesquisas, produções de diversos tipos de textos, discussões e debates, dinâmicas, encenações, estudo de meio, brincadeiras, jogos e outras estratégias que contribuam para a exploração dos assuntos. No que se refere ao campo das artes, promove atividades de artes plásticas e visuais, cênicas, literárias e musicais, com concepção de que a arte potencializa o desenvolvimento cognitivo e afetivo.

#### **Oficinas do Programa Estação de Conhecimentos**

##### **Tecendo Conhecimentos**

Propicia o desenvolvimento de saberes, valores e habilidades necessárias ao aperfeiçoamento das várias linguagens e da boa convivência. A intenção é de colocar as crianças e adolescentes em contato com diferentes formas de expressão da arte, possibilitando a ampliação cultural; o despertar da sensibilidade estética; a conscientização e a valorização do ser humano, capaz de criar e recriar, segundo suas habilidades e seu olhar de mundo; o desenvolvimento da criatividade e da solidariedade. Promove ações pedagógicas e reflexivas através de exercícios gráficos, textos e dinâmicas; artes plásticas e visuais, representadas pelo desenho, pintura, artesanato, produção de fotografia e vídeo; música e teatro.

### **Literatura Criativa**

Desenvolvendo a capacidade de compreender e interpretar textos, incentiva os participantes em relação à arte literária, estimulando o potencial cognitivo e criativo, dando oportunidades que favoreçam o prazer através do texto e que este prazer contribua para seu desenvolvimento pessoal, educacional e social. As atividades são de pesquisa, leitura, de contar, reinventar, reescrever e encenar histórias; criação de história em quadrinhos; produção de textos e debates.

### **Roda da Canção**

Propicia o conhecimento musical, cujo principal objetivo é despertar o gosto pela música, estimulando e contribuindo com a formação integral da criança. A musicalização acontece por meio de atividades lúdicas e iniciação dos instrumentos da Bandinha, visando o desenvolvimento e aperfeiçoamento da percepção auditiva, imaginação, coordenação motora, memorização, socialização, ritmo, conhecimento de diferentes estilos musicais e ampliação do universo cultural. Neste sentido estimula um processo contínuo de construção e aprendizado que envolve sentir, experimentar, criar e refletir.

### **Música**

Incentiva os adolescentes a exercitarem seu modo de pensar, sentir e se expressar através da música, pela aprendizagem do canto, da viola, do violão, da percussão e do teclado. Desenvolve aptidões e facilita o reconhecimento do próprio talento, tendo como resultados mais expressivos a formação do Grupo de Canto Madrigal e Orquestra de Violeiros. As aulas proporcionam conhecimentos práticos e teóricos, despertam o interesse e o gosto pela música, possibilitam o conhecimento e reconhecimento de diferentes ritmos, sons e harmonia, propiciam a ampliação do repertório musical, a valorização da música popular brasileira e a inclusão social.

### **Expressão Corporal - Teatro**

É representada pelas manifestações cênicas da dança e do teatro, que contribuem para que crianças e adolescentes aprimorem suas habilidades básicas, o desenvolvimento de suas potencialidades e a relação com o mundo. Ainda, como instrumentos de socialização e experiência corporal, favorece a formação de cidadãos críticos, participativos e responsáveis, com novas formas de expressão e comunicação, além do desenvolvimento da linguagem oral, proporcionado pelo teatro.

O resultado final mais expressivo destas manifestações são produções e apresentações de danças, esquetes e peças teatrais.

### **Produção audiovisual**

Propõe uma reflexão sobre a linguagem audiovisual e sobre as que a compõe, a verbal, a sonora e a visual. Estimula um passeio pelas experiências que se utilizaram dessa modalidade de comunicação permitindo uma visão mais aprofundada e crítica dos audiovisuais. Com a definição destes produtos incluindo gravações e fotos para filmes e vídeos ficcionais, de documentários ou de animação, a intenção é que os adolescentes participem de alguma produção que retrate esta linguagem.

### **Tarefas Escolares**

As crianças e adolescentes contam com um horário diário para realizar suas tarefas escolares.

### **Projetos Paralelos do Programa Estação de Conhecimentos**

#### **Projeto Reconstruindo Saberes**

Refere se à troca de informações com as escolas, em relação ao repertório cognitivo, atitudes frente às atividades propostas e convivência, norteadas pelas atividades de aprendizagens e contribuindo para um atendimento mais adequado e individualizado às crianças e adolescentes que apresentam maiores dificuldades.

#### **Projeto Arte em Movimento -**

Oficina que será desenvolvida em parceria e no próprio espaço da escola, com os seguintes objetivos:

- Oportunizar a vivência de situações que proporcionem o interesse pela arte e cultura;
- Incentivar os participantes em relação à arte literária, com estímulo à imaginação e criatividade.

#### **Projeto Arte em Rede -**

Propõe o envolvimento da tecnologia como ferramenta de produção e acesso à arte, permitindo com que os olhares criativos sejam expressos por novas formas, alcançando novas pessoas, com os seguintes objetivos:



### **Objetivo Geral:**

Incentivar e privilegiar a imaginação e a criatividade das crianças e adolescentes para que sua compreensão de mundo resulte da liberdade em expressar sentimentos, colocando-os como indivíduos com participação ativa no meio em que se encontram.

### **Objetivos Específicos**

- Definir ações voltadas para a utilização de tecnologias como recurso na produção artística cultural, possibilitando o contato com expressões de diferentes tempos, espaços e culturas;
- Proporcionar, para crianças e adolescentes, experiências de aprender e criar, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e grupal.

### **Projeto Semeando Música**

Envolve as oficinas de expressão musical - Roda da Canção, Canto, Viola e Violão, que têm como resultados mais expressivos a formação da Bandinha, Grupo de Canto Madrigal e Orquestra de Violeiros.

### **Projeto Cultura Mágica**

Desenvolvido pela oficina de Expressão Corporal, parte do entendimento de que a Arte potencializa o desenvolvimento cognitivo, afetivo e simbólico, estimulando a imaginação, socialização, criatividade, expressão corporal e o saber artístico. O resultado final mais expressivo é a produção e apresentação de uma peça teatral.

### **Eventos do Programa Estação de Conhecimentos**

#### **Apresentação Teatral**

Esta apresentação é o resultado final do trabalho desenvolvido pela Cultura Mágica. A produção da peça ou esquetes tem a participação dos educadores, beneficiários e voluntários, no enredo, coreografia, música, figurino e cenário. Além de integrar as diferentes faixas etárias, envolve a comunidade e divulga o trabalho desenvolvido pela Organização. A apresentação acontece no Teatro Municipal ou no próprio núcleo para a comunidade de modo geral.

## **Apresentação da Orquestra de Violeiros**

É um evento em que o Grupo de Música Instrumental – viola e violão - e o Grupo de Canto Madrigal, se apresentam no Teatro Municipal, além de outros locais, quando convidados.

## **PROGRAMA OLHO D'ÁGUA - Anexo II**

### **Objetivo Geral**

Desenvolver capacidades para que haja mudança de atitude em relação ao meio, conciliando natureza e sociedade.

### **Objetivos Específicos**

- Trabalhar com o desenvolvimento das várias capacidades, especialmente com a noção de identidade pessoal e coletiva e o espírito de solidariedade, para que seja participativo e capaz de contribuir para a melhoria do meio ambiente.
- Despertar atitudes coerentes com as aprendizagens desenvolvidas nas oficinas de educação ambiental.
- Promover a multiplicação do conhecimento relativo à educação ambiental.

O Programa Olho D'Água estimula o reconhecimento de valores e a clarificação de conceitos do mundo natural, para que crianças e adolescentes desenvolvam habilidades e competências necessárias à modificação de atitudes em relação ao meio ambiente. A intenção é que através de pesquisas, percepções do meio, coletas de informações e amostras, tabulação dos dados e análise de resultados, trabalho fotográfico, experimentos, culinária, reciclagem, caminhadas de observação da fauna e da flora, atividades na horta e viveiro, conheçam e compreendam as interações do homem com os diferentes meios, onde é influenciado e influencia no equilíbrio do ambiente natural. Neste sentido, ainda, despertar o interesse pela ciência e seus avanços, relacionando, sempre, com o meio ambiente.

### **Oficinas do Programa Olho D'Água**

#### **EnCaminhando**

Os participantes são estimulados, através de caminhadas, a observar, questionar, conhecer e, assim, compreender a importância do meio natural. Desenvolvem

atividades de identificação da fauna, flora e de solos, de colheita de frutas e sementes, norteadas pelas estações do ano e condições climáticas.

### **Nossa Horta**

Com atividades práticas, procura sensibilizar e conscientizar sobre o fato de que a vida depende do ambiente e o ambiente depende de cada cidadão deste planeta. Nesta oficina, os participantes se envolvem no processo de cultivo - produção de canteiros, plantio, rega, poda, limpeza, adubação, nutrição, colheita e consumo consciente dos produtos da horta.

### **Viveiro**

Neste espaço, as ações são de incentivo à participação nas atividades práticas, objetivando a construção de conceitos relativos ao processo de produção de mudas - quebra de dormência, germinação, transplante e desbaste. O viveiro possui duas grandes vertentes, contribuir para a formação educacional da criança e do adolescente e ser uma ferramenta para captação de recursos. Há sempre um grupo responsável pela apresentação deste projeto aos visitantes de outras entidades e escolas, multiplicando seus conhecimentos.

### **Laboratório**

No laboratório, dando continuidade às atividades práticas, incentivamos o despertar do espírito científico: observação, experimentação, análise e catalogação. É somente através de práticas racionais e objetivas que crianças e adolescentes desenvolvem conceitos ambientais corretos.

### **Projeto do Programa Olho D'Água**

#### **Vivências no Campo**

Objetivos:

- Promovermos o desenvolvimento de conceitos ambientais, articulando diferentes espaços no meio natural;
- Promovermos a multiplicação do conhecimento relativo à educação ambiental.

Através do desenvolvimento de parceria com a escola, o Projeto Vivências no Campo acontece nos espaços da Crescer no Campo, onde são desenvolvidas regularmente as oficinas de educação ambiental. Um grupo de alunos, selecionado pela escola, frequenta mensalmente a Organização, durante todo o ano, sendo atendido pelo

educador e um grupo de participantes que, preparados, contribuem para a formação integral destas crianças nas dimensões pessoal, social, cultural, ética e afetiva. Importante destacar, além do conhecimento, o convívio, o desenvolvimento de valores, a multiplicação de conhecimentos, o protagonismo e o sentimento de pertencimento. Esta é uma das ações que traz a perspectiva de estreitar, através de ações conjuntas, a relação com as escolas, além de, neste caso especificamente, concorrer para que mudem suas atitudes e transformem seu relacionamento com o meio ambiente.

### **Evento do Programa Olho D'Água**

#### **Comemoração do Dia Mundial do Meio Ambiente**

Esta comemoração tem por princípio dar oportunidade aos participantes de divulgarem o conhecimento adquirido à comunidade de modo geral. Como parte da estratégia, os visitantes participam de atividades desenvolvidas em nosso espaço interagindo com o meio natural.

## **PROGRAMA CYBERCAFÉ RURAL – Anexo III**

### **Objetivo Geral**

Suas ações possibilitam, às crianças e adolescentes, o desenvolvimento de habilidades cognitivas que permitem a utilização de um conjunto de recursos das tecnologias da Informação e Comunicação como suporte às aprendizagens desenvolvidas nos diferentes Programas.

### **Objetivos Específicos**

- Torná-los familiarizados quanto às normas e a ética que regem a comunicação no meio digital;
- Definir ações voltadas para a Cultura Digital que possibilitem integração entre diferentes campos do conhecimento.

No campo das artes, entende que as duas áreas do conhecimento – Arte e Tecnologia - podem caminhar juntas, se complementando e transformando. Propõe atividades para o desenvolvimento de habilidades cognitivas de modo geral, buscas de textos informativos e identificação de locais a serem explorados, através do Word, de pesquisas pela Internet, do Excel, do Paint, de Softwares Educativos e do Google Earth. Os recursos audiovisuais, Data Show, Celulares, Filmadoras e Máquinas Fotográficas, são utilizados como suporte para diferentes produções e apresentações.

As tecnologias de baixo impacto são GPS, para caminhadas de observação; Armadilhas Fotográficas para identificação da fauna local; Equipamentos de Laboratório - lupa eletrônica e microscópio - para análise de materiais coletados em campo.

## **Oficinas do Programa CyberCafé Rural**

### **Informática**

As crianças e adolescentes desenvolvem habilidades cognitivas e utilizam os recursos das Tecnologias da Informação e Comunicação como suporte aos temas explorados nas oficinas.

### **Produção audiovisual**

Propõe uma reflexão sobre a linguagem audiovisual e sobre as que a compõe, a verbal, a sonora e a visual. Estimula um passeio pelas experiências que se utilizaram dessa modalidade de comunicação permitindo uma visão mais aprofundada e crítica dos audiovisuais. Com a definição destes produtos incluindo gravações e fotos para filmes e vídeos ficcionais, de documentários ou de animação, a intenção é que os adolescentes participem de alguma produção que retrate esta linguagem.

## **Projeto do Programa CyberCafé Rural**

### **Projeto Arte em Rede -**

Com a concepção de que a arte potencializa o desenvolvimento cognitivo e afetivo, expressos numa melhora dos indicadores educacionais, sociais e de desenvolvimento humano, a Crescer no Campo se sente estimulada a incrementar estas vivências artísticas ampliando e criando sempre novas oportunidades. E, é nesse sentido, que propõe o envolvimento da tecnologia como ferramenta de produção e acesso à arte, para permitir com que os olhares criativos sejam expressos por novas formas, alcançando novas pessoas.

### **Objetivo Geral:**

Incentivar e privilegiar a imaginação e a criatividade das crianças e adolescentes para que sua compreensão de mundo resulte da liberdade em expressar sentimentos, colocando-os como indivíduos com participação ativa no meio em que se encontram.

### **Objetivos Específicos**

- Definir ações voltadas para a utilização de tecnologias como recurso na produção artística cultural, possibilitando o contato com expressões de diferentes tempos, espaços e culturas;
- Proporcionar, para crianças e adolescentes, experiências de aprender e criar, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e grupal.

## **PROJETOS DA ORGANIZAÇÃO– Anexo IV**

### **Conexão Familiar**

Através de reuniões, visitas e contatos individuais, as famílias são incentivadas a se envolver e participar das ações e propostas da Organização.

### **Projeto de Férias**

A Crescer no Campo desenvolve atividades diferenciadas com os participantes que optam por frequentar este Projeto durante o período de férias escolares.

### **Eventos da Organização**

#### **Festa da Família**

Durante este evento, participantes e Organização prestam suas homenagens às famílias, valorizando seu papel. Além disso, é dada a oportunidade para que visitem os espaços do núcleo e a exposição de produções dos participantes.

#### **Confraternização**

Com o objetivo de celebrar com os participantes e familiares as conquistas e experiências do ano que passou, o evento acontece no final do ano, com uma celebração e apresentações dos participantes.

#### **Bazar de Natal**

Esta é uma ação que a Organização considera eficiente para captar recursos e divulgar seu trabalho, o que concorre para a visibilidade da Organização.

### III – MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

Referimo-nos a dois tipos de atividades de avaliação, a Processual que é a constatação de que o Projeto está sendo desenvolvido, através da qual podemos pensar em ajustes e aprimoramentos no processo, e a de Resultados, que visa coletar dados ou indicadores sobre os resultados específicos do Projeto. A avaliação e monitoramento são entendidos pela Crescer no Campo como processo e procedimento contínuos, que devem acontecer em cada atividade. O participante é instigado a perceber seus avanços e dificuldades, o educador orienta conforme as necessidades e constrói informações durante a execução, se fundamentando para as próximas ações. Mais que as dificuldades, as potências são trabalhadas, só assim descobrimos seus saberes e os valorizamos. Dessa forma, a tendência é de que cada proposta esteja mais adequada à necessidade destas crianças e adolescentes e que cada produção seja mais elaborada que a anterior. As opiniões de nossos participantes são colhidas regularmente, através de rodas de conversa, onde se sentem mais à vontade para se pronunciar, contribuindo, também, para refletirmos sobre nossas práticas. Em dois momentos, durante o ano, os educadores sociais, dos vários Programas, constroem, juntos, os relatórios individuais, considerando: Valores e Princípios – responsabilidade, solidariedade e respeito – e Convivência – social e em equipe – se fundamentando nos registros de observações, análise de atitudes e de atividades práticas. A verificação da comunicação através das diferentes linguagens - Campos do Conhecimento - é feita pelo instrumento de avaliação Marco Zero. Avaliamos o que efetivamente assumimos para contribuir com a formação de efetivos cidadãos: o domínio da língua, no âmbito especialmente da compreensão e da interpretação; o desenvolvimento do raciocínio e do comportamento ético. Estes dados, sistematizados, são subsídios para a construção de indicadores e, mensurados, qualitativa e quantitativamente. Na composição de nossa metodologia avaliativa, consideramos, também, a alternativa de participação daqueles envolvidos indiretamente, mas que podem observar os efeitos das ações na sua realidade, seja ela familiar, educacional ou em outra área social. Neste sentido, direcionamos aos pais questionários e realizamos encontros. Todos os planejamentos, após a avaliação e registros fotográficos, são organizados em forma de portfólios. Através do Projeto Conexão Familiar, com reuniões, visitas e contatos individuais, as famílias são incentivadas a se envolverem e participarem das ações e propostas da Organização. Em relação aos Programas, para cada objetivo específico apresentamos indicadores

de resultados, ou seja, dados que refletem a capacidade das estratégias em gerar resultados.

#### **IV– INDICADORES DE RESULTADOS DOS PROGRAMAS**

##### **PROGRAMA ESTAÇÃO DE CONHECIMENTOS**

###### **Objetivo específico:**

- Proporcionar condições para o desenvolvimento das diversas linguagens, oportunizando a ampliação do repertório cultural e artístico.

###### **Indicadores:**

Maior número de participantes com resultados acima da média em avaliação da compreensão e da interpretação de textos;

Maior facilidade e interesse em interpretar e se comunicar oralmente, expressas durante a reprodução da técnica de contar e recontar histórias;

Maior interesse em participar da aprendizagem musical instrumental e vocal;

Maior interesse em participar das oficinas de expressão corporal;

Melhor nível de apresentação dos espetáculos musical e teatral.

###### **Objetivo específico:**

- Qualificar educadores para o desenvolvimento das atividades e da boa convivência entre os participantes.

###### **Indicadores:**

Maior interação e melhor convivência entre os participantes;

Maior envolvimento dos participantes nas oficinas;

Maior criatividade e adequação dos conteúdos aos objetivos das oficinas;

Maior equacionamento de problemas comuns entre os educadores.

##### **PROGRAMA OLHO D'ÁGUA**

###### **Objetivo específico:**

– Trabalhar com o desenvolvimento das várias capacidades, especialmente com a noção de identidade pessoal e coletiva e o espírito de solidariedade, para que seja participativo e capaz de contribuir para a melhoria do meio ambiente.

###### **Indicadores:**

Maior interesse e segurança em opinar sobre assuntos relativos ao meio ambiente;

Atitudes que expressam o espírito de pertencimento e valorização do grupo;

Maior expressão de atitudes solidárias.



**Objetivo específico:**

– Despertar atitudes coerentes com as aprendizagens desenvolvidas nas oficinas de educação ambiental.

**Indicadores:**

Maior interesse e capacidade de observação;

Atitudes recorrentes que demonstram conscientização ambiental através da maior expressão de hábitos ambientalmente corretos.

**Objetivo específico:**

– Promover a multiplicação do conhecimento relativo à educação ambiental.

**Indicadores:**

Expressões que demonstram maior apropriação do conhecimento relativo à educação ambiental;

Maior interesse em participar de ações que envolvam a multiplicação de conhecimentos;

Maior protagonismo.

**PROGRAMA CYBERCAFÉ RURAL****Objetivo Específico**

- Torná-los familiarizados quanto às normas e a ética que regem a comunicação no meio digital;

**Indicadores:**

Menor ocorrência de situações que denotem a falta de observação à ética que rege a comunicação no meio digital;

Maior interesse em se expressar com relação à ética que rege a comunicação no meio digital.

**Objetivo Específico**

- Definir ações voltadas para a Cultura Digital que possibilitem integração entre diferentes campos do conhecimento.

**Indicadores:**

Maior eficiência na utilização das ferramentas tecnológicas da informática;

Maior eficiência na utilização de diversos programas e diferentes sites.

## **V – INDICADORES DE DESEMPENHO DA ORGANIZAÇÃO**

Estes são os Indicadores definidos para qualificar a Organização, com seus Programas, Projetos e ações pontuais. São computados mensalmente e servem como referência para o alcance de metas, resultados e impactos no público alvo e na sociedade.

1. Frequência dos participantes
2. Crescer no Campo em contato com os pais (visitas e telefone);
3. Pais procuram a Crescer no Campo;
4. Presença de pais em reuniões e eventos;
5. Crescer no Campo em contato com as Escolas;
6. Escolas em contato com a Crescer no Campo;
7. Voluntários da Crescer no Campo;
8. Convites para eventos externos.

### **Aspectos facilitadores**

São vários os aspectos que concorrem para a viabilidade dos Programas e Projetos da Organização:

- Existência de uma sede central na cidade, onde está situado o setor administrativo e um espaço onde a equipe se reúne e desenvolve seus planejamentos;
- Existência de locais na Fazenda Floresta, cedidos pelo proprietário, onde ocorrem as atividades com os participantes da Organização;
- Parceria com a Prefeitura do Município de Espírito Santo do Pinhal, em relação ao transporte e alimentação;

### **Dificuldades**

A Crescer no Campo tem, também, seus pontos de estrangulamento que, muitas vezes, impedem o desenvolvimento de algumas atividades:

- Dificuldade na ampliação do número de atendimentos, especialmente pela não equivalência dos recursos de origem governamental e transporte.
- A participação das famílias das crianças e dos adolescentes tem melhorado a cada ano, mas ainda não é a ideal.

### **Metas para 2022**

- Manter o atendimento e o acompanhamento, através de ações socioassistenciais e educacionais, a 120 crianças e adolescentes, durante este ano.

- Manter o incentivo de envolvimento a 100% das famílias, durante este ano.
- Manter e fortalecer a parceria com a escola Almeida Vergueiro, durante este ano;
- Manter e fortalecer a troca de informações com as escolas de nossos participantes, durante este ano;
- Aumentar o número de voluntários em 100% durante este ano;
- Aumentar o número de parcerias em 10% durante este ano;
- Manter a participação de 120 crianças e adolescentes nas atividades da Organização, durante este ano;
- Manter duas capacitações para cada educador durante este ano.
- Aumentar em 50% os recursos de origem governamental e doações durante este ano.

## **VI – CERTIFICADOS E PREMIAÇÕES**

Certificado de Utilidade Pública Municipal

Certificado de Utilidade Pública Estadual

Certificado de Utilidade Pública Federal – Lei 91/1935 revogada pela Lei 13.204/2015.

Certificado Estadual de Regularidade Cadastral de Entidades - CRCE

Certificado de Reconhecimento de Entidade Ambientalista – Secretaria Estadual de Meio Ambiente

Certificado pelo Conselho Municipal da Assistência Social

Certificado pelo Conselho Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente

Certificado de Entidade Beneficente de Assistência Social– CEBAS- MDS

Registro na Secretaria Estadual de Desenvolvimento Social - SEDS

Prêmio Itaú Unicef 2007

Apoio Instituto HSBC de Solidariedade 2009 - FIA

Prêmio Fundo Itaú de Excelência Social – PIPS FIES – 2010

Certificada pela Tecnologia Social – Fundação Banco do Brasil

Reconhecida pela Petrobrás, como um Projeto de Excelência, durante a *Seleção Pública do Programa Petrobrás Desenvolvimento & Cidadania*.

Apoio Instituto HSBC Solidariedade 2012 – Seleção Cartão

Apoio Fundação Itaú Social – 2014

Prêmio Criança Esperança – 2016

Apoio Banco do Brasil –Projeto Voluntário BB – 2016

Apoio Fundação Itaú Social – 2017

Semifinalista da 13ª edição do Prêmio Itaú – Unicef- 2018

Prêmio de reconhecimento por trajetória cultural Aldir Blanc – 2020

Certificado de Ponto de Cultura – Ministério da Cultura - 2019

## **VII – PARCERIAS E ALIANÇAS**

Proprietário da Fazenda Floresta – Cede 1 funcionário e espaços para o desenvolvimento das atividades e se responsabiliza pelas despesas fixas de água, luz e telefone; Departamento de Promoção Social – Fornece Transporte e Alimentação;Unipinhal – Curso de Educação Física – Nos fornece espaço e profissionais para atividades esportivas de nossos participantes; E.E. Dr. Almeida Vergueiro, onde desenvolvemos atividades de Arte e literatura; Porto Lauand Advogados – Assessoria Jurídica.

## **DOADORES**

Pessoa Física e Jurídica

Verbas dirigidas para Projetos através do CMDCA (Pessoa Física e Jurídica)

## **VIII - CRONOGRAMA 2022**

### **JANEIRO**

03 a 31 – Atividades no Escritório

### **FEVEREIRO**

01 a 04 – Atividades no escritório

07 – Início das Atividades

28 – Recesso

## **MARÇO**

- 01 – Feriado – Carnaval
- 02 – Feriado - Cinzas
- 14 a 17 – Avaliações (Marco Zero)
- 15 – Reunião de Pais

## **ABRIL**

- 15 – Feriado, Paixão de Cristo
- 21 – Feriado, Tiradentes
- 22 - Recesso
- 26 – Reunião de Pais.

## **MAIO**

- 06 – Comemoração do Aniversário da ONG
- 24 – Reunião de Pais

## **JUNHO**

- 06 e 07 – Comemoração do Dia Mundial do Meio Ambiente, DMMA
- 16 – Feriado, Corpus Christi
- 17 – Recesso
- 24 – Festa Junina
- 28 – Reunião de Pais

## **JULHO**

- 04 – Início das atividades de férias
- 22 – Encerramento das atividades de férias
- 25 a 29 – Atividades no Escritório.

## **AGOSTO**

- 01 – Reinício das atividades
- 20 – Festa da Família
- 28 – Dia do Voluntário

## **SETEMBRO**

- 07 – Feriado, Independência do Brasil
- 09 – Viagem – T I/II
- 20 – Reunião de Pais

23 – Viagem – T III/IV

## **OUTUBRO**

12 – Feriado, Nossa Senhora Aparecida

27 – Apresentação Musical/Teatral;

## **NOVEMBRO**

02 – Feriado, Finados

14 - Recesso

15 – Proclamação da Republica

30 – Confraternização de Natal

## **DEZEMBRO**

9/10/11 – Bazar de Natal

12 – Desmanche do Bazar

13 – Feriado – Santa Luzia

16 – Encerramento das Atividades

## **IX – EQUIPE**

### **Diretor Superintendente**

Mario Barbosa Neto

### **Coordenadora Financeira**

Cláudia Turganti

### **Supervisora**

Maria Inês Del Tedesco Nabuco de Oliveira

### **Educadores Sociais**

Renan Vitor de Oliveira

Tânia Maria Machado Olbera

Carolina Melchiades

### **Prestadores de Serviço**

Edilene de Cássia Panicatti

Gilmar França

José Eduardo Martins de Souza

Mirian CatiniErbsti – Assistente Social

### **Alimentação e Limpeza**

Rosa Helena dos Santos

Thaís Prado

### **X - ASSESSORIAS**

#### **Jurídica**

PortoLauand Advogados – São Paulo – SP.

#### **Contábil e Financeira**

Escritório Contábil Espírito Santo – Espírito Santo do Pinhal – SP

### **XI - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Publicações CENPEC–Fundação Itaú Social- São Paulo 2011/2013/2015;

Educação Integral: Experiências que transformam - subsídios para reflexão

Educação Integral em Debate – Itaú – Unicef - 2017

### **ANEXO I – GRADE DE HORÁRIO**

<b>Grade de horários 2022</b>				
<b>Turmas / Dias</b>	<b>Turma I</b>	<b>Turma II</b>	<b>Truma III</b>	<b>Turma IV</b>
<b>Segunda-feira</b>	Roda da Canção	Literatura Criativa	Tecendo Conhecimentos	Educação Ambiental
<b>Terça-feira</b>	Literatura Criativa	Informática	Música / Tecendo Conhecimentos	Tecendo Conhecimentos / Música
<b>Quarta-feira</b>	Literatura Criativa	Roda da Canção	Produção Audiovisual	Tecendo Conhecimentos / Teatro
<b>Quinta-feira</b>	Informática	Literatura Criativa	Musica / Teatro	Tecendo Conhecimentos / Musica
<b>Sexta-Feira</b>	Literatura Criativa	Roda da Canção / Teatro	Educação Ambiental	Produção Audiovisual

**QUADRO DEMONSTRATIVO DE ATIVIDADES**

**ANEXO II**

**PROGRAMA ESTAÇÃO DE CONHECIMENTOS**

<b>Atividades</b>	<b>Descrição da Atividade</b>	<b>Público Alvo / Grupo etário</b>	<b>Resultados Previstos</b>	<b>Tempo / Execução</b>
<b>Tecendo Conhecimentos</b>	Desenvolve ações pedagógicas e reflexivas através de exercícios gráficos e textos, com elaboração compreensão e interpretação; atividades para desenvolvimento do raciocínio lógico matemático; jogos; brincadeiras; pesquisa e produção de artes; exposições orais e atividades ligadas à Cultura Literária.	Crianças e adolescentes de 7 a 16 anos	<p>Maior capacidade para se comunicar, para conviver e se expressar com mais criatividade e imaginação;</p> <p>Maior capacidade para resolver problemas do dia a dia; Melhor desempenho na linguagem oral e escrita.</p>	4 oficinas semanais de 3h cada
<b>Literatura Criativa</b>	Desenvolve atividades de leitura, de contar, reinventar, reescrever e encenar histórias; criação de história em quadrinhos; produção de arte; elaboração de	Crianças e adolescentes de 7 a 10 anos	<p>Melhor desempenho na linguagem oral e escrita; Maior capacidade para se expressar com mais criatividade e imaginação;</p> <p>Maior interesse e</p>	5 oficinas semanais de 3h cada



	textos, compreensão e interpretação; debate sobre obras literárias.		prazer em conhecer, através da pesquisa, produção e leitura.	
<b>Roda da Canção</b>	Musicalização por meio de atividades lúdicas e aprendizagem dos instrumentos da Bandinha.	Crianças de 7 a 10 anos	Melhor percepção auditiva, imaginação, coordenação motora, memorização, ritmo e socialização.	3 oficinas semanais de 3h cada
<b>Semeando Música</b>	Incentivo à expressão através da música, pela aprendizagem do canto, da viola, do violão, da percussão e do teclado.	Crianças e Adolescentes de 10 a 16 anos. Jovens e adultos (período noturno)	Maior domínio na utilização dos instrumentos e da voz; Maior participação no grupo musical, com maior interesse no aprendizado.	3 oficinas semanais Total de 7 horas
<b>Cultura Mágica</b>	Técnicas de descontração e soltura, brincadeiras, sequências coreográficas, concepção e ensaios de dança, peça ou esquete teatral.	Adolescentes de 10 a 16 anos	Maior participação e responsabilidade, com novas formas de expressão e comunicação.	3 oficinas semanais Total de 6 horas

<p><b>Produção Audiovisual</b></p>	<p>Pesquisas; reflexões; conhecimento de produtos audiovisuais expressivos como estímulo à aprendizagem; produção de Gravações, fotos, vídeos, animações.</p>	<p>Adolescentes de 11 a 16 anos</p>	<p>Maior capacidade para se comunicar, para conviver e se expressar com mais criatividade e imaginação; Maior capacidade de observação e autonomia; Maior repertório cultural; Maior habilidade na utilização de recursos das tecnologias.</p>	<p>2 oficinas semanais de 3h cada</p>
<p><b>Projeto Arte em Movimento</b></p>	<p>Contar histórias, ler, ouvir, interpretar e dramatizar, nas escolas.</p>	<p>Crianças e Adolescentes de 7 a 16 anos</p>	<p>Maior interesse pela arte, cultura e literatura; Maior capacidade para se expressar e comunicar.</p>	<p>1 oficina mensal de 2 h</p>
<p><b>Projeto Arte em Rede</b></p>	<p>Atividades de artes plásticas e visuais, representadas pelo desenho, pintura, artesanato, fotografia e vídeo; as cênicas, pelo</p>	<p>Crianças e Adolescentes de 7 a 16 anos</p>	<p>Maior autonomia e liberdade em expressar sentimentos; Maior percepção, criatividade e imaginação; Maior repertório</p>	<p>Regularmente</p>

	teatro; as literárias e musicais associadas à tecnologia.		cultural; Maior habilidade na utilização de recursos das tecnologias; Maior curiosidade e interesse na busca de informações.	
<b>Tarefas escolares</b>	Acompanhamento das tarefas escolares.	Crianças e Adolescentes	Melhor desempenho escolar.	4h semanais
<b>Projeto Reconstruindo Saberes</b>	Troca de informações com as escolas, atendimento individualizado.	Crianças e Adolescentes	Melhor desempenho e convivência na escola e na Organização.	Regularmente

<p><b>Projeto Conexão Familiar</b></p>	<p>Reuniões, visitas, contatos individuais, questionários investigativos, entrevista social.</p>	<p>Familiares</p>	<p>Maior interesse pelo desenvolvimento de seus filhos, envolvimento nas atividades e causas da Organização.</p>	<p>Regularmente</p>
--	--	-------------------	--	---------------------

**ANEXO III  
PROGRAMA OLHO D'ÁGUA**

<p><b>Nome da Atividade</b></p>	<p>Descrição da atividade</p>	<p><b>População Alvo/Grupo etário</b></p>	<p><b>Resultados Previstos (Em 1 ano)</b></p>	<p><b>Tempo/ Execução</b></p>
<p><b>Educação Ambiental (EnCaminhando, Viveiro, Horta e Laboratório)</b></p>	<p>Caminhadas de observação do meio, identificação da fauna, flora e de solos, colheita de frutas e sementes, coleta de amostras, análise e experimentos em atividades práticas no laboratório. Desenvolvimento de conceitos e atividades práticas na Horta e Viveiro.</p>	<p>Crianças e Adolescentes de 9 a 16 anos</p>	<p>Maior capacidade de observação; Incorporação dos conceitos aprendidos; Maior conscientização sobre a importância de preservar; Maior autonomia.</p>	<p>4 oficinas semanais. Total de 8h</p>

<p><b>Projeto Vivências no Campo</b></p>	<p>Participantes multiplicam conhecimentos com alunos de escolas públicas, contribuindo com a formação integral destas crianças.</p>	<p>Crianças e adolescentes</p>	<p>Maior apropriação de conceitos ambientais; Maior protagonismo e sentimento de pertencimento.</p>	<p>Regularmente</p>
--	--	--------------------------------	---	---------------------

**ANEXO IV  
PROGRAMA CYBERCAFÉ RURAL**

Atividades	Descrição da Atividade	Público Alvo / Grupo etário	Resultados Previstos	Tempo / Execução
<p><b>Informática</b></p>	<p>Utilização do Windows, digitações e formatações no Word; utilização de softwares para jogos educativos; utilização do Paint para desenhos e Internet para pesquisas.</p>	<p>Crianças e adolescentes de 7 a 16 anos</p>	<p>Maior eficiência na utilização das ferramentas da informática; Maior domínio de noções básicas e intermediárias, de acordo com a faixa etária, do Windows e Microsoft Office; Maior incorporação dos conceitos aprendidos nas oficinas de modo geral; Maior autonomia.</p>	<p>Regularmente</p>

<p><b>Projeto Arte em Rede</b></p>	<p>Atividades de artes plásticas e visuais, representadas pelo desenho, pintura, artesanato, fotografia e vídeo; as cênicas, pelo teatro; as literárias e musicais associadas à tecnologia.</p>	<p>Crianças e Adolescentes de 7 a 16 anos</p>	<p>Maior habilidade na utilização de recursos das tecnologias; Maior curiosidade e interesse na busca de informações; Maior capacidade para se expressar e se comunicar através da Arte; Maior autonomia e liberdade em expressar sentimentos; Maior percepção, criatividade e imaginação; Maior repertório cultural.</p>	<p>Regularmente</p>
------------------------------------	---	---	---	---------------------

## ANEXO V

### Orçamento Previsto para o Desenvolvimento dos Programas – 2022

<b>Natureza da Despesa</b>	<b>Valor</b>
1. Recursos Humanos Funcionários Efetivos (Salários, Encargos e Benefícios)	R\$ 310.000,00
2. Recursos Humanos Prestador de Serviço Autônomo	R\$ 15.000,00
3. Recursos Humanos Pessoa Jurídica – MEI	R\$ 73.800,00
4. Recursos Humanos Estagiário	R\$ 8.000,00
5. Material de Consumo	R\$ 55.400,00
6. Serviços de Terceiros e Utilidade Pública (Internet)	R\$ 67.000,00
7. Tributos, Taxas, Seguros e Tarifas Bancárias.	R\$ 6.000,00
8. Viagens - Cultura e Lazer	R\$ 6.500,00
9. Bens e Materiais Permanentes	R\$ 2.000,00
10. Capacitação	R\$ 5.000,00
<b>Total Geral</b>	<b>R\$ 548.700,00</b>

**Associação Crescer no Campo**  
**Maria Inês Del Tedesco Nabuco de Oliveira**  
**p/Rita Maria Cardoso Babosa**

