

PRÊMIO  
**ESCOLA**  
transformação  
2024

**PORTFÓLIO**

PROJETOS

PRÊMIO ESCOLA



## Sumário

<b>1. MERCADO DO ESTUDANTE</b> .....	<b>4</b>
JUSTIFICATIVA .....	4
OBJETIVOS GERAIS .....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
METODOLOGIA .....	5
RESULTADOS ESPERADOS .....	5
EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS).....	6
<b>2. RÁDIO ESCOLA</b> .....	<b>7</b>
JUSTIFICATIVA .....	7
OBJETIVOS GERAIS .....	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	7
METODOLOGIA .....	7
RESULTADOS ESPERADOS .....	8
EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS).....	9
REFERÊNCIAS:.....	9
<b>3. APRENDIZADO ALÉM DOS MUROS: práticas pedagógicas em ambientes não tradicionais de ensino</b> .....	<b>10</b>
JUSTIFICATIVA .....	10
OBJETIVOS GERAIS .....	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	10
METODOLOGIA .....	10
RESULTADOS ESPERADOS .....	13
EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS).....	13
<b>4. BANDA FANFARRA</b> .....	<b>14</b>
JUSTIFICATIVA .....	14
OBJETIVOS GERAIS .....	14
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	14
METODOLOGIA .....	14
RESULTADOS ESPERADOS .....	15
EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS).....	16
REFERÊNCIAS.....	16
<b>5. GRAFITE</b> .....	<b>17</b>
JUSTIFICATIVA .....	17
OBJETIVOS GERAIS .....	17
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	17
METODOLOGIA .....	18
RESULTADOS ESPERADOS .....	19
EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS).....	19
REFERÊNCIAS.....	20
<b>6. CÂMERA E AÇÃO: influenciadores sociais</b> .....	<b>21</b>
JUSTIFICATIVA .....	21

---

OBJETIVOS GERAIS .....	21
Objetivos Específicos .....	21
METODOLOGIA .....	21
RESULTADOS ESPERADOS.....	22
EXECUÇÃO FINANCEIRA.....	23
REFERÊNCIAS.....	23
<b>7. Projeto: Celebração da Formatura Escolar.....</b>	<b>24</b>
JUSTIFICATIVA .....	24
OBJETIVOS GERAIS .....	24
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	24
METODOLOGIA .....	24
RESULTADOS ESPERADOS.....	25
EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS) .....	25

# 1. MERCADO DO ESTUDANTE

**VALOR:** R\$ 25.000,00

**PÚBLICO ALVO:** Estudantes Anos Finais e Ensino Médio

## JUSTIFICATIVA

O projeto aborda a importância do sistema monetário brasileiro, de forma que proporcione aos estudantes a vivência de experiências práticas que permitam ampliar a compreensão de conteúdos matemáticos, entre eles, podemos citar: descontos, acréscimos, porcentagem, equivalência de valores, realizando a troca de moedas por cédulas e vice-versa. Desenvolvendo, dessa forma, raciocínio lógico matemático, resolução de problemas do cotidiano e reconhecimento do importante papel que a Matemática exerce sobre a realidade social, política, cultural e econômica. Dentro deste contexto, podemos ainda consolidar no estudante uma consciência financeira, de modo que possa diferenciar o desejo da necessidade, sendo essa diferenciação, um dos grandes pilares da educação financeira.

## OBJETIVOS GERAIS

- Realizar operações matemáticas envolvendo o sistema monetário brasileiro.
- Conscientizar sobre consumismo e a importância do planejamento financeiro.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer de forma objetiva, a história da moeda brasileira;
- Conhecer e reconhecer as cédulas e moedas que compõem o sistema monetário nacional.
- Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas, realizando suas devidas trocas: moedas por notas e notas por moedas;
- Compreender as ideias de composição de valores do Sistema Monetário Nacional através de situações do cotidiano;
- Pesquisar preços de diferentes produtos e nas diversas redes de vendas;
- Fortalecer nos estudantes a responsabilidade e discernimento sobre as prioridades;
- Consolidar e implementar as habilidades matemáticas;
- Compreender como calcular o acréscimo e desconto utilizando a porcentagem.
- Utilizar a escrita por extenso de números, utilizando o cheque;
- Revigorar o vínculo entre o aluno e a escola;
- Compreender o que é demanda e oferta, e como elas estão relacionadas ao preço de um produto;
- Reconhecer as unidades de medida nos valores monetários, produtos líquidos, sólidos e/ou que requerem medidas de comprimento. Desenvolver a habilidade de efetuar cálculos mentalmente;
- Reconhecer que quanto maior o investimento em uma aplicação de baixo risco, mais seguro o investimento é;
- Enfatizar o consumo ético, consciente e responsável, utilizando a educação financeira.
- Planejar investimentos financeiros futuros.
-

## **METODOLOGIA**

A proposta do projeto é a montagem de um mercado estudantil no qual cada estudante receberá uma quantia em dinheiro fictício para realizar compras e transações financeiras no dia do mercado. A escola irá confeccionar o dinheiro, locar tendas para as barraquinhas e adquirir os itens que serão comercializados. Para tanto, indica-se a seguinte organização:

1º passo: O professor de matemática deve retomar com os estudantes os conteúdos necessários para o desenvolvimento do mercadinho, como: sistema monetário, porcentagem, acréscimo, descontos e cálculos matemáticos, dentre outros.

2º passo: Com o recurso financeiro disponibilizado, a escola deverá fazer a impressão de cédulas, moedas e cheques, para que possa ser distribuído igualmente entre os estudantes. O objetivo é que os estudantes possam realizar as compras dos itens expostos pelos produtores/expositores e até mesmo realizar investimentos no banco (barraca de formato específico).

3º passo: Com o recurso disponibilizado, a escola deverá locar os expositores, como barracas ou tendas, e fazer a aquisição de itens de material escolar, como por exemplo: lápis de cor, tinta, canetinha hidrocor, estojo, giz, calculadora simples, etc, podendo ser adquiridos também livros de literatura e revistinhas, jogos de tabuleiro, materiais esportivos, entre outros, para a simulação de compra e venda desses itens. Entre as barracas, uma será identificada como um banco, que terá como objetivo captar investimentos dos estudantes para realizar investimentos.

4º passo: Os estudantes devem se dividir em clientes, vendedores, caixas de expositores, investidores e gerente do banco, simulando a escolha de produto, relação de barganha, consciência econômica, treinando as habilidades de cálculo e de argumentação. Sendo necessária a rotatividade entre os estudantes, para que todos possam desenvolver as habilidades e funções citadas.

5º passo: Com relação ao banco para realizar investimentos, é necessário que o(s) estudante(s) que se propuserem a ser gerente(s) do banco, tenham um valor monetário maior para os dividendos. O rendimento do dinheiro que o(s) estudante(s) que queiram investir, deve ser medido pelo tempo da aplicação, considerando um tempo mínimo de retirada. Assim sendo, se o(a) estudante resgatar a aplicação antes do tempo mínimo, deverá arcar com uma cobrança proporcional estipulada. A aplicação e o tempo aplicado, deverá ser pré-estabelecido pelos próprios estudantes com o apoio imprescindível dos(as) docentes.

Na organização do espaço, os estudantes necessitam classificar os produtos em suas determinadas barracas que já devem ter sido etiquetadas com nome da seção e também com tags sinalizadores de preço dos produtos à venda, podendo também colocar itens com descontos e acréscimos, conforme cada comerciantes prevê em estudo os preços devidos.

## **RESULTADOS ESPERADOS**

Dentro desse ambiente lúdico, o aprendizado é mais significativo e palpável para o estudante, dessa forma, os conteúdos e as habilidades matemáticas serão mais identificáveis no cotidiano,

desenvolvendo assim uma maior valorização dos conteúdos matemáticos. Pretendemos também estimular o estudante a ter atitudes e comportamentos mais conscientes, diferente do que é esperado em relação ao consumismo. Desenvolver comportamentos financeiros saudáveis, ter autocontrole e autogestão para realizar planejamentos, poupar, e investir, em vez de gastar impulsivamente.

#### **EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS)**

A execução financeira se dará por meio de Termo de Compromisso para que a escola realize a aquisição dos seguintes itens/serviços:

<b>PROJETO 01: MERCADO DO ESTUDANTE</b>			
<b>DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO</b>	<b>NANATUREZA DA DESPESA</b>	<b>UNIDADE</b>	<b>QUANTIDADE</b>
<b>Impressão Geral (Notas, Moedas, Cheques, Cupom Fiscal, folders, banner e outros)</b>	Custeio	-	-
<b>Locação de barracas</b>	Custeio	-	<b>15</b>
<b>Materiais Pedagógicos ( Lápiz de cor, Hidrocor, Marca Textos, Estojo, Borracha, Giz de Cera, Calculadora, Tintas, Pincéis, Livros Literatura, Revistinhas, dentre outros)</b>	Custeio	-	<b>50</b>
<b>Jogos e materiais de esporte recreativo (Bola de Futebol, Bola de Vôlei, Bola de Basquete, Peteca, Dominó, Jogos de Tabuleiros variados, dentre outros)</b>	Custeio	-	<b>80</b>
<b>VALOR TOTAL DO PROJETO</b>	<b>R\$ 25.000,00</b>		
<b>OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão à montagem de oito barracas que atenderão 150 alunos. Para o cálculo do valor por estudante foi utilizado a hipótese de uma escola com 150 estudantes atendendo ao EF e EM.</b>			

## 2. RÁDIO ESCOLA

**VALOR:** R\$ 25.000,00

**PÚBLICO ALVO:** Estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio.

### JUSTIFICATIVA

A Rádio Escola é um projeto que promove o protagonismo infanto juvenil e a cultura democrática no espaço escolar através da comunicação. Por meio dessa ferramenta os estudantes encontrarão um espaço de fala institucional para expressarem sua visão de mundo, seus gostos, preocupações, críticas, anseios, etc. A auto-organização dos estudantes para a manutenção da Rádio Escola, além de fomentar fortemente o protagonismo infanto-juvenil, permite o desenvolvimento das habilidades de comunicação, comprometimento, resolução de problemas, trabalho em equipe, gestão da informação e conhecimento, dentre outras. Também auxilia no percurso curricular dos estudantes contribuindo para a melhoria das competências de leitura, escrita e oralidade.

### OBJETIVOS GERAIS

Implementação de núcleo tecnológico que viabilize o funcionamento da Rádio Escola. A Rádio escola tem por princípio a auto-organização dos estudantes visando o fomento do protagonismo juvenil e fortalecimento da cultura democrática no ambiente escolar.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar o engajamento e o protagonismo estudantil;
  - Desenvolver habilidades de leitura, oralidade, comunicação, escrita e auto-organização dos estudantes;
  - Auxiliar no fortalecimento do vínculo aluno-escola;
  - Desenvolver o senso crítico e investigativo dos estudantes;
  - Promover atividades culturais e de entretenimento no ambiente escolar;
  - Criar espaço de fala democrático institucional no ambiente escolar;

### METODOLOGIA

A proposta da Rádio Escola se baseia na autogestão dos estudantes e na construção coletiva. Assim, após a aquisição dos itens tecnológicos necessários para a criação da Rádio Escola, deve-se escolher um profissional escolar voluntário para ser facilitador da Rádio Escola. Esse facilitador deverá organizar a divulgação do projeto para todos os estudantes da escola, juntamente com o Grêmio Estudantil, caso exista, ou com os representantes de turma. A divulgação inicial deverá informar aos estudantes que a Rádio escola será criada pelos estudantes e para os estudantes, dessa forma os estudantes interessados em participar deverão se manifestar para posteriormente participarem de reuniões colaborativas.

Inicialmente o facilitador irá auxiliar a organização primária da rádio escola, estabelecendo e

viabilizando datas e locais para reuniões com todos os estudantes interessados em participar da rádio. Nestas reuniões iniciais, poderão ser discutidas as ideias para o nome da rádio, programas e atrações, assim como a formulação de normas, horário de funcionamento, estruturação e regimento interno da nascente Rádio Escola.

Ressalta-se que o papel do facilitador é justamente o de facilitar/viabilizar institucionalmente a criação da rádio, deve-se deixar o protagonismo da ação e as deliberações para os jovens, estimulando assim suas habilidades de autogestão, comunicação, mediação, criatividade e trabalho em equipe. Contudo, é fundamental que o facilitador, assim como os demais servidores escolares, estejam atentos ao conteúdo veiculado pela Rádio Escola e que realizem intervenções pedagógicas quando necessário.

É interessante e desejável que a Gestão escolar busque ter uma relação de parceria horizontal com a Rádio Escola, visando colaboração e engajamento dos estudantes para que incluam em sua programação a veiculação de informes e notícias afetas à escola e seus estudantes, como por exemplo a chegada dos exames externos, eventos escolares como saraus, sábados letivos, festas juninas, etc. Além disso, nessa mesma proposta horizontal, todos os professores podem utilizar de sua criatividade para propor aos estudantes gestores da rádio escola intercessões entre o conteúdo ministrado em sala de aula e a programação da rádio.

Dessa forma, tem-se a expectativa de um projeto amplo que empodere os jovens e dinamize as relações escolares.

## **RESULTADOS ESPERADOS**

- Melhoria das habilidades de leitura, oralidade, comunicação, escrita e auto-organização dos estudantes;
- Desenvolvimento do senso crítico dos estudantes sobre os Meios de Comunicação e seus impactos sociais;
- Ampliação das possibilidades de práticas interdisciplinares e transdisciplinares;
- Melhoria da cultura democrática no ambiente escolar;
- Aproximação e integração dos estudantes, aumento do vínculo escola-aluno;
- Fortalecimento do protagonismo juvenil;
- auto-organização dos estudantes;

## EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS)

A execução financeira se dará por meio de Termo de Compromisso para que a escola realize a aquisição dos seguintes itens/serviços:

PROJETO 2: RÁDIO ESCOLA			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	NATUREZA DA DESPESA	UNIDADE	QUANTIDADE
Mini System (com CD player)	Capital	Un	1
Mesa de som 12 canais	Capital	Un	1
Microfone de corpo metálico (profissional)	Capital	Un	4
Pedestal de Microfone Girafa (3 de mesa e de 1 de chão)	Capital	Un	4
Gravador de voz profissional com entrada USB	Capital	Un	2
Caixa de som ativa (preferencialmente bluetooth)	Capital	Par	2
Notebook	Capital	Un	2
Headphone profissional	Custeio	Un	2
Cabo P2xP10 (Stereo) - preferencialmente blindado	Custeio	Un	2
Cabo P10XP10 (5 metros)	Custeio	Un	2
<b>VALOR TOTAL DO PROJETO</b>	<b>R\$ 25.000,00</b>		
<b>OBS: As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão à execução do projeto Rádio Escola. Para o cálculo do valor por estudante foi utilizado a hipótese de uma escola com 500 estudantes participantes.</b>			

## REFERÊNCIAS:

<http://equipamentocertoparaescola.blogspot.com/2010/06/radio-escolar-saiba-como-criar-sua.html>

<http://www.usp.br/nce/manual/paginas/manual1.pdf>

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192)

### 3. APRENDIZADO ALÉM DOS MUROS: práticas pedagógicas em ambientes não tradicionais de ensino

**VALOR:** R\$ 25.000,00

**PÚBLICO ALVO:** Estudantes do Ensino Fundamental e Médio.

#### JUSTIFICATIVA

Buscando possibilitar aos estudantes experiências que colaborem com a aquisição de conhecimento de forma lúdica e oportunizar vivências através de visitas a espaços da cidade, este projeto propõe visitas bimestrais a locais diferentes para além dos espaços formais da escola. Apresenta assim sugestão de quatro projetos como instrumentos pedagógicos.

Trata de uma visita científica monitorada com objetivo de contribuir no processo de ensino-aprendizagem, através de atividades práticas que estimulem a observação e levem o estudante a interagir com o ambiente visitado.

#### OBJETIVOS GERAIS

Realizar uma visita por bimestre a ambientes fora da escola, para proporcionar aos estudantes a possibilidade de adquirir conhecimentos de forma lúdica, explorando diversos espaços educativos para além dos muros da escola.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dinamizar o processo de aprendizagem proporcionando aos estudantes experiências diferenciadas do contexto de sala de aula e da escola, contribuindo para desenvolver seu potencial de percepção e sintetização.
- Realizar um projeto por bimestre, apresentando atividades lúdicas como forma de proporcionar aquisição de repertório cultural e diversificação da aprendizagem;
- Possibilitar aos estudantes sentimento de pertencimento, espírito gregário, coletividade, convivência no território e respeito ao espaço público;
- Fortalecer laços, relação de afeto e cuidados entre os estudantes;
- Relacionar sensações e sentimentos vivenciados com conteúdos estudados;

#### METODOLOGIA

A partir deste projeto macro, serão realizadas 4 propostas bimestrais. Sendo 4 visitas técnicas no município da unidade escolar ou 2 visitas sendo uma interestadual e outra intermunicipal em diversos espaços de aprendizagem, acompanhada e monitorada pelo professor, através de intervenções imediatas, conectando o conteúdo estudado às experiências vivenciadas. Para todos os projetos deverão ser elaborados momentos de culminância, onde os estudantes possam demonstrar as aprendizagens.

### **Orientações para deslocamento e pernoite de estudante**

- . Monitores para acompanhar os estudantes, têm que ser da equipe escolar.
- . É necessário que a empresa contratada para realizar o serviço de transporte faça o seguro viagem.
- . Todos entram na contagem de passageiros
- . Pais que participam de ações efetivas da escola, tipo colegiado escolar, grêmios etc, podem ir. É elaborado um termo de aceite ao convite onde se responsabiliza. Deve ser incluído no seguro .
- . O veículo deve ter seguro.
- . Para cada 20 estudantes é necessário um monitor.
- . É importante ter no mínimo dois monitores de sexo oposto sempre.
- . A escola deve levar no deslocamento uma caixa com recursos para primeiros socorros.
- . Todo passageiro deve portar documento de identidade .
- Lista de passageiros com os dados pessoais deve ser enviada anteriormente à empresa responsável pelo deslocamento.

### **Lista de passageiros deve conter os dados**

- . Nome completo
- . Identidade
- . Telefone de contato de uma pessoa próxima, para caso de urgência

### **Importante**

- . Em toda parada é necessário fazer a contagem dos passageiros e conferência.
  - . Todos os termos de autorização de viagem precisam ter firma reconhecida em cartório pelos responsáveis. Providenciar termo de uso de imagem.
- Os projetos são:

#### **1. Física, química e matemática divertidas**

O projeto propõe uma visita a um espaço de diversão (parque de diversões, parque aquático, etc). Os professores das áreas de Ciências da Natureza e Matemática, irão apresentar aos estudantes propostas de exploração de sensações através de brincadeiras, manobras corporais e a partir daí o estudante relata sua percepção com essa sensação e o professor explica, através da Química, Física e Matemática essa resposta fisiológica.

De volta à escola os estudantes podem construir maquetes retratando o espaço visitado e descrever, numa feira de ciências, suas percepções e explicá-las através da Física, Química e Matemática. E assim despertar nos outros estudantes da escola o interesse por estes componentes curriculares.

## 2. Leitura além das letras

Trata-se de um projeto onde o professor faz visitas com os estudantes a espaços culturais da cidade, possibilitando conhecer maneiras diferentes de fazer leituras e escritas, desenvolvendo a capacidade de intertextualizar e contextualizar com os saberes do estudante através de diversos espaços, como exposições, assistência a peças de teatro, musicais, teatro de rua, feiras de profissões, apresentações circense, cinema, entre outros. De volta à escola estes alunos farão relatos de várias maneiras, como desenhos, contação de histórias, redações, cartazes, entre outros, para contribuir com a melhoria da qualidade das práticas de leitura e escrita.

## 3. Conversando com a cidade

O projeto propõe que os estudantes conheçam os espaços da cidade onde moram e os compreendam como espaços de convivência social. Praças, shopping Center, mercados centrais, feiras, outras escolas, ruas, pontos turísticos e históricos entre outros.

O professor fará uma lista de locais diversos da cidade possíveis de visita. Os estudantes elegem o local a ser visitado. O professor também fará um roteiro da visita que servirá de guia de entendimento, assim o estudante vai contextualizando o que for pontuado durante a explicação do professor ou guia. Buscando assim desenvolver o sentimento de pertencimento e responsabilidade cidadã na construção e preservação dos espaços.

De volta à escola é feita uma roda de conversa onde os estudantes trocam suas percepções das visitas, despertando o interesse de outros estudantes para a visita.

## 4. Conhecendo museus e grutas

Este projeto objetiva ampliar os conhecimentos dos estudantes por meio de práticas de observação e experimentação em visitas a museus e grutas. Os museus e grutas são ambientes que possuem um imenso potencial pedagógico, por apresentarem aspectos que envolvem desde estudos relativos à formação acadêmica, até o registro histórico da organização social dos nossos antepassados.

As visitas deverão ser acompanhadas pelo professor e poderão ter também guias turísticos locais. Durante as visitas é importante que os estudantes tenham em mãos bloco para anotações ou prancheta.

De volta à escola os estudantes poderão, a partir de interdisciplinaridade, fazer apresentações do passeio a outras turmas da escola. Podem fazer redações apresentando o espaço visitado; roda de conversa trocando percepções do local visitado; encenação, construção de maquetes representando as formações rochosas das grutas, confeccionar cartazes explicando a importância dos museus, entre outras formas de apresentações.

## CONCLUSÃO:

Para tornar os conteúdos das áreas mais atraentes, estes projetos propõem a compreensão dos conceitos fazendo relação da teoria, prática e fatos cotidianos, de simples vivência. Para isso é necessário estudar conceitos, observar e fazer experimentações.

## RESULTADOS ESPERADOS

- Fortalecer laços e vínculo dos estudantes com a escola e colegas contribuindo para a diminuição da evasão e abandono escolar.
- Contribuir para a redução das desigualdades educacionais ao ofertar aos estudantes acesso à locais e vivências diferenciadas.

## EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS)

Será disponibilizado recurso, via Termo de Compromisso, para pagamento de transporte, lanche e passaportes de ingresso nos locais escolhidos, com a previsão de atendimento a 500 estudantes por bimestre, totalizando o atendimento de 2000 estudantes neste projeto.

PROJETO 3: APRENDIZADO ALÉM DOS MUROS (125 ESTUDANTES)			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	NATUREZA DA DESPESA	UNIDADE	QUANTIDADE
Transporte (frete de ônibus)	Custeio (serviço)	unidade	10
Alimentação (lanche, refeição, etc.)	Custeio	unidade	500
Passaportes	Custeio	unidade	500
<b>VALOR TOTAL DO PROJETO</b>	<b>R\$ 25.000,00</b>		
<p><b>OBS:</b> As previsões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 125 estudantes no projeto por bimestre, ou por visitas, sendo contabilizadas no valor total do projeto quatro visitas.</p> <p>* Considerando uma visita por bimestre tem-se 4 visitas anuais, logo será necessária a contratação de serviço de frete 4 vezes (previsão média de frete de 2 a 3 ônibus por visita, 10 ônibus em um ano)</p>			

## 4. BANDA FANFARRA

**VALOR:** R\$ 25.000,00

**PÚBLICO ALVO:** Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

### JUSTIFICATIVA

A música está presente na vida dos seres humanos nas mais variadas situações. Dessa forma, a música pode ser explorada no processo de ensino-aprendizagem e contribuir na formação integral de indivíduos por meio de diferentes práticas pedagógicas no ambiente escolar, como no ensino da música propriamente dito, como parte do currículo ou de formas adicionais não obrigatórias.

Levando em consideração a música como instrumento de inserção social e os benefícios que ela pode proporcionar na escola como ferramenta pedagógica e lúdica, as atividades da Banda fanfarra podem ser uma ferramenta importante para o crescimento e o desenvolvimento musical e social dos estudantes.

### OBJETIVOS GERAIS

Promover a iniciação musical por meio da Banda Fanfarra, desenvolvendo a autoestima do estudante, incentivando a integração sociocultural, o trabalho em equipe e o civismo pela valorização, o reconhecimento e recriação das culturas populares e da cultura musical erudita.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ampliar e facilitar a aprendizagem do estudante ensinando-o a ouvir e a escutar de maneira ativa e refletida por meio da musicalização.
- Possibilitar ao estudante “experenciarm” (experimentar, criar, refletir e conceituar) a música.
- Explorar histórica e culturalmente a origem dos instrumentos colaborando para o aprendizado e as vivências dos diferentes ritmos que compõem a diversidade cultural brasileira.
- Proporcionar ao estudante a iniciação e a prática de instrumentos de sopro e percussão e o desenvolvimento da musicalização.
- Promover a socialização, a disciplina e a ampliação de experiências musicais.

### METODOLOGIA

A escola poderá adquirir os instrumentos listados para iniciar projetos de banda fanfarra ou ampliar propostas já existentes. Considerando a importância de garantir a manutenção dos instrumentos, foram previstas também, despesas para eventuais reparos e reposições de peças.

A educação musical pode estar ao alcance de todos, desde muito cedo, por meio das oficinas de Banda fanfarra nas escolas, sendo uma oportunidade para os estudantes iniciarem o contato com a música e com diferentes instrumentos musicais, despertando neles o gosto e a sensibilidade musical. O professor, ao ajudar o estudante a compreender e a decodificar

mensagens sonoras, ao interpretá-las e expressá-las significativamente, entende que o fazer musical pode ser ampliado e ele é o principal mediador deste processo de aquisição e produção de novos conhecimentos.

Ao iniciar as atividades da Banda fanfarra, o professor poderá abrir espaço para que os estudantes falem sobre suas experiências anteriores com a música e fazer uma explanação sobre os instrumentos que compõem a fanfarra e que estão disponíveis na escola. A partir daí, pode-se criar arranjos simples com o intuito de explorar os instrumentos. É recomendável que haja um momento para que os estudantes fiquem à vontade para produzir sons de forma livre, com o objetivo de familiarizar-se com o instrumento e com as possibilidades que ele oferece.

Nas próximas aulas podem ser exploradas noções de ordem unida, técnicas e formas de deslocamento, além das formações, evoluções, desenhos e coreografias. Nesse momento já é possível agregar conhecimentos teóricos e funções dos instrumentos e participantes da banda.

Vencidas essas etapas, os estudantes poderão ensaiar e criar repertórios para apresentações na escola e na comunidade.

### **RESULTADOS ESPERADOS**

- Inserir o ensino da música no ambiente escolar.
  - Proporcionar aos estudantes a prática de instrumentos de sopro e percussão e o desenvolvimento da musicalização, favorecendo a aquisição de habilidades e competências musicais.
  - Melhorar a autoestima do estudante, despertando nele a sensibilidade e o respeito por si e pelo próximo.
- Despertar o espírito de liderança e protagonismo no estudante.
  - Promover a interação e a inclusão social, reduzir desigualdades educacionais, contribuir para a melhoria do raciocínio lógico e incentivar a criatividade.
- Melhorar a concentração e a disciplina, e reduzir a evasão e a reprovação escolar.
- Contribuir para as ações culturais da escola e da comunidade local.

## EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO 4: BANDA FANFARRA			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Teclado eletrônico portátil	Capital	UNIDADE	1
Corneta MIB	Capital	UNIDADE	3
Estantes dobráveis de música	Capital	UNIDADE	5
Corneta SIB	Capital	UNIDADE	3
Corneta FÁ	Capital	UNIDADE	3
Cornetão SIB	Capital	UNIDADE	2
Cornetão FÁ	Capital	UNIDADE	2
Surdo	Capital	UNIDADE	2
Bumbo	Capital	UNIDADE	2
Prato de 14"	Capital	UNIDADE	3
Caixa de guerra 13cmx14"	Capital	UNIDADE	3
Reparos e reposições de peças dos instrumentos	Custeio	UNIDADE	1
<b>VALOR TOTAL DO PROJETO</b>			<b>R\$ 25.000,00</b>

anceiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 25 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.

## REFERÊNCIAS

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Cultura e Artes**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=12329-cul\\_turaartes-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-cul_turaartes-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category\\_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: fevereiro de 2021.

## 5. GRAFITE

**VALOR:** R\$ 25.000,00

**PÚBLICO ALVO:** Estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio

### JUSTIFICATIVA

O grafite é uma das manifestações culturais do movimento hip hop, considerado uma nova forma de cultura contemporânea da juventude. É uma forma de valorizar as expressões culturais juvenis, como cidadania, identidade e enraizamento de uma determinada cultura local.

É difundido, principalmente, em áreas consideradas vulneráveis socialmente, como prática e expressão dos problemas sociais cotidianos vividos nestas regiões, pois cria mecanismos de aproximação de jovens em situação de vulnerabilidade social, como sendo um veículo de expressão de sentimentos e pensamentos humanos, diante de uma determinada realidade.

O grafite é uma maneira bastante eficaz de estimular a participação juvenil em eventos e projetos sociais e artísticos, desenvolvidos nos contextos escolares e comunitários favorecendo de fato seu protagonismo. Assim, a escola precisa reconhecer esta manifestação e dar vez e voz a este movimento como um potencial educacional de atividades curriculares, valorizando suas manifestações artísticas, como potenciais mobilizadoras de aprendizagem, tirando partido positivo deste movimento cultural.

### OBJETIVOS GERAIS

Estimular o protagonismo juvenil na concepção de projetos culturais, sociais e artísticos a serem desenvolvidos na escola ou na comunidade. Valorizar o Grafite como arte gráfica e estética e como expressão cultural juvenil que busca enraizamento identitário local/global. Promover a autoestima pessoal e comunitária por meio da revitalização de espaços públicos. Diferenciar pichação e grafite.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Despertar nos estudantes o interesse sobre a história da arte e tornar as aulas mais atrativas.
- Contribuir para a formação de um público apreciador da arte.
- Promover a difusão de olhares e saberes sobre a arte urbana.
- Vivenciar o fazer artístico por meio de oficinas e outras atividades de caráter educativo.
- Elevar a autoestima do estudante trabalhando conceitos de identidade e pertencimento.

- Divulgar a arte urbana (grafite) entre a comunidade escolar.
- Coibir as pichações e estimular o grafite como a arte urbana.

## **METODOLOGIA**

Tomando por base os projetos pensados pelos professores, a escola poderá adquirir os itens propostos para desenvolvimento das atividades de grafite. Essas atividades poderão ser desenvolvidas pelo professor da turma ou por um artista contratado para auxiliar no processo. É importante salientar que embora a escola possa contratar um profissional da área, é fundamental que o professor acompanhe os trabalhos.

Por meio da arte, crianças e adolescentes desenvolvem a criatividade, aumentam sua sensibilidade através da capacidade de observação e percepção das realidades e expressam suas emoções. Além disso, a arte pode ser utilizada como ferramenta de transformação social, utilizando uma metodologia educacional visando trabalhar o respeito, a cooperação e a solidariedade.

O ensino do grafite dentro da escola tem como objetivo estimular o conhecimento de vários segmentos artísticos e educacionais, visando o conhecimento da arte como um todo. Para tanto, é necessário mostrar a importância do grafite dentro do contexto social.

Antes de iniciar os primeiros traços e pinturas com os estudantes, o professor poderá explorar a história do movimento hip hop e contextualizar o papel do grafite nesse movimento. É interessante que os estudantes sejam convidados a explorar o entorno da escola, observar as manifestações artísticas em forma de grafite e debater sobre as manifestações em espaços não-convencionais. Esse é um bom momento para discutir a diferença entre grafite e pichação. Para enriquecer as apreciações e aulas expositivas de contextualização, o professor poderá recorrer a imagens pesquisadas na internet para serem utilizadas e estudadas durante todo o projeto.

As aulas seguintes podem ter situações alternadas de apreciação, contextualização e produção. Os estudantes poderão ser apresentados às primeiras técnicas de pintura e grafite. É importante abordar como usar um spray (pressão, traço, velocidade), os tipos de traços e Caps, as técnicas de recorte usando materiais como fita, papelão e etc, a produção e utilização do stencil, os materiais e o processo de pintura. Nesse momento os estudantes podem iniciar trabalhos menores que resultarão em murais.

Uma vez familiarizados com as técnicas, os estudantes podem ser convidados a realizar um grafite na escola – antes disso, é preciso definir o lugar em que cada turma ou ano vai trabalhar. Para sensibilizar o olhar dos estudantes, vale a pena observar os lugares escolhidos por diferentes artistas para que eles tenham referências. Podem ser necessárias várias aulas para que os estudantes elaborem projetos, possam receber as orientações e participem de situações de apreciação que dialoguem com os projetos criados.

Pode ser interessante olhar para os elementos arquitetônicos da escola como possíveis suportes para o grafite e aproveitar o momento para discutir a importância da preservação do patrimônio.

## RESULTADOS ESPERADOS

- Valorização da arte urbana como expressão cultural juvenil buscando enraizamento identitário, contribuindo para a valorização do espaço, ampliando o sentimento de pertencimento e reduzindo os índices de evasão escolar.
- Agregar valores e conhecimentos que dialoguem com as necessidades da escola. Construir nos estudantes a consciência sobre a valorização da arte, evitando vandalismo e depredação em espaços públicos e privados.
- Estimular a criatividade e valorizar a cultura local e a arte urbana.

## EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS)

Os recursos transferidos à escola, destinam-se à aquisição dos materiais pedagógicos, materiais de consumo, bens permanentes e/ou contratação de serviços necessários às atividades, conforme os kits sugeridos na tabela abaixo:

PROJETO 5: GRAFITE			
DESCRIÇÃO DO ITEM/SERVIÇO	RECURSO	UNIDADE	QUANTIDADE
Tinta spray cores diversas	Custeio	UNIDADE	260
Bandeja para pintura 36x28cm	Custeio	UNIDADE	35
Corante cores diversas	Custeio	UNIDADE	50
Tinta acrílica branca 18l	Custeio	UNIDADE	5
Estilete	Custeio	UNIDADE	50
Cartolina 180g 50x66cm branca Pct 10un	Custeio	PACOTE	10
Lápis preto 2 – B Cx com 72 um	Custeio	CAIXA	5
Giz de cera com 12 cores	Custeio	CAIXA	50
Caneta hidrocor com 12 cores	Custeio	CAIXA	50
Lápis de cor com 12 cores	Custeio	CAIXA	50
Contratação de artista local para ministrar oficinas de grafite	Custeio	UNIDADE	1
<b>VALOR TOTAL DO PROJETO</b>	<b>R\$ 25.000,00</b>		

revisões financeiras acima referenciadas fazem alusão ao atendimento de 40 estudantes simultaneamente ou 500 estudantes de forma alternada.

A referida tabela apresenta uma sugestão de itens a serem adquiridos para desenvolvimento da atividade, entretanto, a escola poderá adequar a lista, referente ao itens de custeio, à sua necessidade. O quantitativo de cada item foi calculado pensando no desenvolvimento da atividade com um grupo de 40 estudantes.

## REFERÊNCIAS

MEC. **Cadernos Pedagógicos Mais Educação Cultura e Artes**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2014. Disponível em <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=12329-cul\\_turaartes-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12329-cul_turaartes-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2012. Disponível

em

<[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: fevereiro de 2021.

MEC. **Manual Operacional de Educação Integral**. Brasília. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. 2014. Disponível

em

<[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category\\_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192)> Acesso em: fevereiro de 2021.

## 6. CÂMERA E AÇÃO: influenciadores sociais

**Valor:** R\$25.000,00

**Público alvo:** estudantes do Ensino Médio

### JUSTIFICATIVA

A presença crescente das mídias digitais entre os jovens está transformando significativamente a maneira como eles se comunicam e se expressam. O Instagram, TikTok e Facebook, por exemplo, são plataformas populares entre os estudantes do Ensino Médio, oferecendo um espaço para a criatividade e a interação social. A escola pode se beneficiar desse engajamento natural com as redes sociais para divulgar suas ações pedagógicas e projetos, criando uma conexão mais forte com a comunidade escolar e fortalecendo a identidade da instituição. Ao proporcionar aos estudantes ferramentas e orientações para a produção de conteúdo, incentivamos o desenvolvimento de habilidades como comunicação, senso de comunidade, planejamento, criatividade e trabalho em equipe.

### OBJETIVOS GERAIS

- Promover a integração dos estudantes com as ações pedagógicas da escola, de maneira interdisciplinar, através da criação de conteúdo para redes sociais;
- Utilizar o potencial das redes sociais para divulgar as iniciativas da escola e engajar a comunidade escolar.

### Objetivos Específicos

- Incentivar a produção de conteúdo audiovisual de qualidade pelos alunos;
- Desenvolver habilidades técnicas e criativas, incluindo edição de vídeo, fotografia e comunicação digital;
- Auxiliar os estudantes a aprimorar suas habilidades de escrita por meio da criação de roteiros, legendas e descrições para os conteúdos produzidos, promovendo a prática de diferentes estilos e gêneros textuais.
- Fortalecer o sentimento de pertencimento e identidade dos estudantes com a escola;
- Aumentar a visibilidade das ações pedagógicas e projetos da escola dentro da comunidade escolar através das redes sociais.

### METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, é desejável que haja uma abordagem interdisciplinar na criação de conteúdo audiovisual nas mídias sociais entre os estudantes, envolvendo, quando possível, os professores da Formação Geral Básica e dos Itinerários Formativos. Esses educadores podem desempenhar um papel importante ao orientar os alunos em aspectos fundamentais, como a escolha de uma linguagem apropriada, a exploração dos diversos gêneros textuais e a consideração das questões éticas inerentes à produção de conteúdo.

Para a metodologia, é recomendável que as etapas sugeridas a seguir sejam consideradas, de modo que os estudantes compreendam que os conteúdos digitais que chegam até eles são previamente pensados com uma finalidade específica. Essas ações permitirão aos estudantes desenvolverem um olhar crítico sobre os conteúdos que consomem nas redes sociais:

- Treinamento Inicial: discutir e orientar os estudantes sobre o projeto e as boas práticas de criação de conteúdo, incluindo aspectos técnicos (filmagem, iluminação, áudio) e

estratégicos. Trabalhar temas relevantes para as redes sociais, como ética na produção de conteúdo, intencionalidade do discurso, responsabilidade digital, respeito à privacidade, combate à desinformação e a importância de representações positivas e inclusivas.

- Formação de equipes: dividir os estudantes em equipes responsáveis por diferentes aspectos da produção de conteúdo (filmagem, edição, planejamento de posts, etc.). Neste momento é importante solicitar a autorização de uso de imagem dos envolvidos na ação;
- Planejamento de conteúdo: definir com a equipe da gestão pedagógica e escolar, uma agenda de conteúdo que os estudantes poderão utilizar para nortear a produção, permitindo um bom alinhamento com as ações pedagógicas da escola. Após, elaborar um calendário para a organização da publicação do conteúdo;
- Produção do conteúdo: disponibilizar aos estudantes o equipamento necessário (celular, tripé, microfone, etc.) para a criação de vídeos e fotos. O conteúdo produzido, após edição final, deverá ser revisado e aprovado pela equipe pedagógica da escola;
- Análise e ajustes: realizar reuniões periódicas com os alunos para avaliar o desempenho das postagens e coletar opiniões dos estudantes e da comunidade escolar para aprimorar o projeto.

#### **RESULTADOS ESPERADOS**

- Aumento da participação dos estudantes nas atividades escolares e um maior envolvimento com a escola;
- Estudantes mais capacitados em técnicas de comunicação digital, produção audiovisual e estratégias de mídia social;
- Maior visibilidade para as ações e projetos da escola, aumentando o reconhecimento da instituição na comunidade;
- Fortalecimento da relação entre a escola e os estudantes, criando um ambiente mais colaborativo e interativo;
- Promoção de uma cultura de inovação e criatividade dentro da escola, estimulando novas ideias e projetos;
- Desenvolvimento de habilidades práticas em comunicação e tecnologia, preparando os estudantes para o futuro.

## EXECUÇÃO FINANCEIRA

PROJETO 6: ESTUDANTE INFLUENCER			
Item	Recurso	Unidade	Quantidade
Celular com câmera (preferencialmente com processadores recentes com a configuração mínima de 6GB de memória RAM e 128GB de armazenamento, com memória expansível).	Capital	Unidade	4
Tripé para celular (com pés extensíveis)	Capital	Unidade	4
Bastão de Selfie	Capital	Unidade	4
Microfone de Lapela	Capital	Unidade	4
Ring Light (10" com tripé)	Capital	Unidade	4
<b>VALOR TOTAL DO PROJETO</b>		R\$25.000,00	
<p>Obs: as previsões financeiras acima são referentes aos custos para a aquisição dos equipamentos necessários para a construção e divulgação das mídias digitais. Os materiais adquiridos para o projeto atenderão todos os estudantes participantes da escola. Para o cálculo do valor por estudante, foi utilizado a hipótese de uma escola com 500 estudantes do Ensino Médio.</p>			

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Manual operacional de educação integral. Brasília, 2014. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category\\_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15842-manual-operacional-de-educacao-integral-2014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 24 maio 2024.

MINAS GERAIS. Currículo Referência de Minas Gerais. Minas Gerais, 2018. Disponível em: <https://curriculoreferencia.educacao.mg.gov.br/index.php/ens-medio>. Acesso em: 27/05/2024

SEBRAE. Como criar conteúdo relevante para redes sociais. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-criar-conteudo-relevante-para-redes-sociais,92969e106c0d5810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 26 maio 2024.

## 7. Projeto: Celebração da Formatura Escolar

**VALOR:** R\$ 25.000,00

**PÚBLICO ALVO:** Estudantes do 3º ano do Ensino Médio.

### JUSTIFICATIVA

A formatura escolar é um evento significativo na vida dos estudantes do 3º ano do Ensino Médio, representando a conclusão de uma etapa educacional importante e o início de novos desafios, seja no ensino superior, mercado de trabalho ou outros projetos pessoais. Este momento é uma oportunidade para reconhecer o esforço, a dedicação e as conquistas dos formandos, fortalecendo o vínculo entre a escola, os estudantes e suas famílias.

Além disso, a celebração da formatura incentiva os estudantes a continuarem sua jornada educacional e a valorizarem a importância da educação em suas vidas. Por meio dessa proposta, será possível oferecer um evento de formatura memorável, significativa e alinhada às necessidades e expectativas da comunidade escolar.

### OBJETIVOS GERAIS

- Promover a valorização dos estudantes e a celebração de suas conquistas educacionais por meio da organização de um evento de formatura.
- Celebrar o término do Ensino Médio, marcando a transição dos estudantes para a próxima fase de suas vidas.
- Proporcionar aos formandos um momento de confraternização com familiares, amigos e comunidade escolar.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconhecer o esforço e a dedicação dos estudantes ao longo do ano letivo.
- Envolver os estudantes, professores e comunidade escolar no planejamento e organização do evento de formatura fortalecendo o vínculo entre a escola, os estudantes e suas famílias.
- Oferecer um evento que simbolize o fechamento de um ciclo acadêmico de maneira emocionante e significativa incentivando os estudantes a prosseguirem com seus estudos e valorizarem a educação.
- Organizar um evento que permita a participação de toda a comunidade escolar, mantendo um ambiente respeitoso e inclusivo.
- Planejar as atividades e logística do evento de forma a otimizar os recursos disponíveis e respeitar o orçamento estabelecido.

### METODOLOGIA

A organização do evento deve ser realizada de forma colaborativa, envolvendo a participação de estudantes, professores, equipe gestora da escola e familiares, dividindo responsabilidades de acordo com as habilidades e interesses de cada grupo. O evento pode ser planejado considerando as seguintes etapas:

1. **Formação de comissões:**

- Comissão de organização: formada por estudantes e professores, responsável pelo planejamento geral do evento.
  - Comissão de decoração: responsável pela ambientação do espaço da formatura.
  - Comissão financeira: encarregada de planejar o orçamento, arrecadação de fundos e controle dos gastos.
  - Comissão de protocolo: responsável por organizar o cronograma do evento, incluindo discurso, entrega de certificados, homenagens e atrações.
2. **Planejamento financeiro:** A comissão financeira definirá uma estimativa de custos, incluindo locação de espaço (se necessário), decoração, contratação de serviços (fotografia, *buffet*, som e iluminação), confecção de convites, entre outros.
3. **Execução do evento:**
- Escolha do local: auditório da escola, ginásio poliesportivo ou salão de eventos.
  - Definição da data e horários da cerimônia de colação de grau e confraternização.
  - Organização do cronograma da cerimônia (entrada dos formandos, discursos, entrega dos certificados, homenagens, fotos oficiais, etc.).
4. **Divulgação:** Confecção de convites físicos e virtuais para convidados, divulgação interna na escola e mídias sociais para garantir ampla participação.
5. **Avaliação Pós-Evento:**
- Reunir a comissão organizadora para avaliar os pontos positivos e os aspectos a serem melhorados em futuros eventos.
  - Realizar uma pesquisa de satisfação entre os participantes para obter *feedback* sobre a formatura.

## RESULTADOS ESPERADOS

- Realização de uma cerimônia de formatura bem-sucedida e significativa, que celebre as conquistas dos estudantes, fortaleça os vínculos entre a escola, estudantes e suas famílias e reforce a importância da educação.
- Participação ativa dos estudantes no processo de organização do evento, desenvolvendo habilidades de planejamento, trabalho em equipe e liderança.
- Utilização eficiente dos recursos financeiros recebidos pela escola, garantindo um evento de qualidade dentro do orçamento disponível.
- Melhoria da autoestima dos estudantes e incentivo para que continuem seus estudos com dedicação.
- *Feedback* positivo dos participantes, com sugestões para aprimoramento de futuras cerimônias de formatura.

## EXECUÇÃO FINANCEIRA: (PLANEJAMENTO DE GASTOS)

A execução financeira se dará por meio de Termo de Compromisso para que a escola realize a aquisição dos itens/serviços orçados. A escola terá autonomia para, junto das comissões de formatura, definirem o formato do evento e quais itens/serviços serão adquiridos/contratados.