

Projeto: Plano de Trabalho ASIN 2018

#	Atividade	Meta	Etapa	Descrição	% de Completude	Pontos de Atenção	Encaminhamentos
1	Oficina	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Teatro	Nesta atividade os usuários participaram conforme o programado, considerando a listagem de presença e o controle de participação nas atividades.	70		
2	Oficina	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Inclusão Digital	Todos participaram conforme o programado, considerando a listagem de presença e controle de participação nas atividades.	70		
3	Procedimentos ASIN 2018	Índice de participação das famílias igual ou superior a 50%	Programa de apoio ao Cuidador	A atividade ocorreu conforme o previsto, direcionado aos pais e responsáveis com o intuito de orientar os com relação a seguinte pauta: Oficinas Procedimentos internos no período de permanência dos atendidos na instituição Horários Alimentação (lanches e almoço) PIA - Plano individual de atendimento Listagem nominal dos atendidos Lista de presença dos atendidos Inscrição Anual Pesquisa de Satisfação Informações com relação a oficina de Pilates- reunião e frequência Os assuntos foram abordados passo a passo, informando aos participantes sobre a importância da família no compromisso com a instituição, para o bom andamento dos trabalhos a serem desenvolvidos. A alimentação fornecida pela ASIN, faz parte de um cardápio disponibilizado pela prefeitura Municipal de São José dos Campos, onde disponibilizamos o cardápio para ciência dos responsáveis . As oficinas foram especificadas de acordo com a grade de horário, elaborada pelo coordenador das oficinas, bem como seus horários, vestuário adequado, declaração médica para liberação das atividades físicas entre outros. Informamos a importância na elaboração e execução do PIA , onde através dele será possível traçar metas e colher resultados, através da participação dos	41	Todos os presentes participaram, com perguntas direcionadas ao tema proposto e saíram satisfeitos com a condução na atividade. No entanto o percentual de participação chegou a 41%.	

4	Oficina de Modelagem em argila	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina Artística	Está atividade ocorreu às segundas feiras no horário das 13 às 17 hs, com 4 turmas . Nela os participantes puderam criar e modelar diversos objetos com material em argila, assim trabalhando a coordenação motora fina e grossa, concentraçã, potencializando a auto estima e auto conhecimento.	70		
5	Oficina de Scrap Decor	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina Artística	A atividade ocorreu nos seguintes horários: das 13 às 17 hs , com 2 turmas, devido a complexidade do trabalho. Nela os atendidos realizam trabalhos com caixas de madeira, com matéria prima produzida na oficina de marcenaria. Promoção da autoestima, desenvolvimento da coordenação fina e grossa e capacidade de concentração.	70		
6	Mosaico	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina Artística	Ocorreu nos horários das 9 às 12 hs , em três turmas. Nela se trabalha com o grupo a partir de técnicas com montagem de recortes de vários materiais, como papel , azulejo.	70		
7	OFICINA	Índice de participação das famílias igual ou superior a 50%	Espaço de Atividade Intergeracional	OCORRERÁ NO PRAZO DE 6 MESES, CONFORME PLANO DE TRABALHO .	0		
8	OFICINA	Índice de participação das famílias igual ou superior a 50%	Espaço Digital	PERÍODO DE INSCRIÇÃO, APÓS COMUNICADO AOS FAMILIARES DOS ATENDIDOS . OCORRERÁ TODAS AS QUARTAS FEIRAS , PERÍODO DA MANHÃ.	0	Está atividade iniciará após a adesão dos familiares, prevista	

9	HIP HOP	Índice de presença igual ou superior à 70%	Danças e Ritmos	A ATIVIDADE É A MAIS PROCURADA ENTRE OS ATENDIDOS, ONDE PODEMOS APONTAR O MAIOR NUMERO DE PARTICIPANTES POR TURMA . ELA OCORRE TODOS OS DIAS , NO PERÍODO DA TARDE , DIVIDIDOS EM QUATRO TURMAS. O GRUPO DE DANÇA DE HIP HOP , DESENVOLVE AS COREOGRAFIAS ENSAIADAS PARA ESPETÁCULOS NA REGIÃO.	100		
10	ZUMBA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Danças e Ritmos	ATIVIDADE MISTA DE DANÇA E SOCIALIZAÇÃO ENTRE OS ATENDIDOS, COM MOVIMENTOS DE DIVERSOS RITMOS POPULARES. MUITO PROCURADA ENTRE OS ATENDIDOS DA ASIN.	100		
11	oficina de Taekondo	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Artes Marciais	Os atendidos iniciaram está oficina desenvolvendo a uma nova prática esportiva, estimulando assim aspectos físicos, motores e cognitivos. Os participantes demonstram entusiasmo e alegria .	70		
12	Atendimento das famílias dos atendidos inseridos	Encaminhamentos à rede de proteção	Atendimento Social	No referido mês realizado diversos atendimentos para orientação, no total de 54. Não houve solicitação para encaminhamentos.	46	Não há um percentual definido para está meta.	
13	Grito de Carnaval - Sede ASIN	Valorizar a ação e reflexão sobre valores éticos de cidadania e atividades sócio culturais	Baladas	Atividade comemorativa com os atendidos, oferecendo música, dança, comidas e bebidas, no horário das 19 às 21:30 hs do dia 09/02, sendo um dos diferenciais da instituição, proporcionando algo inovador para a pessoa com deficiência, confraternizando e se divertindo em caráter de igualdade, alcançando autoestima.	40	Não há percentual definido para está atividade (meta).	

14	Atividade de lazer e sociocultural	Valorizar a ação e reflexão sobre valores éticos de cidadania e atividades sócio culturais	– Projeto Social de Inclusão Social	Cinema Kinoplex- 21/02/2018 - Shopping Vale sul para a exibição do filme" Jumanji: Bem-vindo à Selva" . Nela os atendidos puderam expressar suas idéias, sensações, opiniões através do mundo cinematográfico, e até mesmo se conectando com outras pessoas, ampliando o convívio social.	19	Não há percentual de participação, previsto para esta atividade (meta).	
15	Atividade de lazer e sócio cultural	Valorizar a ação e reflexão sobre valores éticos de cidadania e atividades sócio culturais	– Projeto Social de Inclusão Social	Show do cantor Sidney Magal no Luso Brasileiro -24/02 às 23 hs - Atividade de lazer e sócio cultural com o grupo de atendidos, forma de interação com outros públicos e de despertar novas vivências através de todos os estilos musicais.	11	Não percentual previsto para esta atividade, conforme meta.	
16	Programa de Lazer e Cultura	Valorizar a ação e reflexão sobre valores éticos de cidadania e atividades sócio culturais	– Projeto Social de Inclusão Social	Pizzaria Valença - 24/02 às 21 hs – atividade de “happy hour” com os atendidos participantes do Show do cantor Sidney Magal no Luso Brasileiro.	11	Não há percentual definido para esta atividade (meta).	
17	Pesquisa	Satisfação dos usuários e família com o serviço oferecido	Questionários avaliativos do serviço	Ocorrerá no período de 6 meses, conforme indicado no plano de trabalho.	0	No período de 6 meses, a pesquisa será aplicada .	
18	Atendimento das famílias dos atendidos inseridos	100% de usuários cadastrados no SIAS e CAD. Único	Encaminhamento ao CREAS, CRAS, Cadastro Unico	Esta atividade será realizada no prazo de 6 meses, conforme descrito no plano de trabalho.	0	Em processo de definição do fluxo de atendimento.	

19	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Iniciação à Pintura Kids	A atividade contou com a participação dos atendidos da brinquedoteca, possibilitando que a criança com deficiência intelectual utilize o pincel fazendo movimentos de pintura, proporcionando o conhecimento e aprimorando a sua coordenação motora , conhecimento de cores, utilizando a imaginação.	70		
20	Oficina de bordado	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Artesanato	Nesta oficina os atendidos desenvolvem a criatividade por meio da expressão de sentimentos e pensamentos para confecção de cada obra, identificando talentos e oportunizando o conhecimento afim de que o usuário produza artesanato em casa, desencadeando o processo de geração de renda.	70		
21	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Marcenaria	Realizasse o processo na produção de peças a partir da madeira, com equipamentos próprios para tal. Conhecendo os instrumentos, ferramentas e como utiliza las , como lixamento da peça, colagem, ajustes com o auxílio do instrutor.	70		
22	Oficina de Tapete amarradinho	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Artesanato	Nesta atividade os atendidos realizam trabalhos artesanais com recortes de tecidos, onde irão criar tapetes em diversas cores e tamanhos.	70		
23	Oficina de Desenho	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina Artística	A partir da orientação do instrutor os atendidos irão desenhar traços de pessoas, objetos, paisagens. A atividade desenvolve a coordenação motora e identificação talentos .	70		
24	Oficina de Confecção em Feltro	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Artesanato	Através de material acessível e versátil os atendidos irão transformar peças encantadoras e até mesmo rentáveis. Trabalhe se a coordenação motora e concentração.	70		

25	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Zumba	Atividade muito procurada entre os inscritos, proporcionando ao usuário a movimentação livre na execução dos movimentos com instrutor de dança. Como prática de atividade física, de forma lúdica, e prazerosa , melhora se o sistema respiratório e cardiovascular.	100		
26	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Yoga	Com a prática da Yoga, atividade originária da Índia, busca se desenvolver a integração do corpo, a mente e espírito e funções psicomotoras .	100		
27	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Capoeira	Busca se transmitir através da capoeira os conceitos básicos da atividade, como musicalidade, movimento respeitando a individualidade biológica e social das pessoas com deficiência intelectual.	100		
28	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Atividades Esportivas e de Treinamento Funcional	Atividade física com movimentos executados na forma de repetições ou medidas por tempo realizado em intervalos a cada troca de exercícios. Será complementado com atividades esportivas de forma coletiva, proporcionando ao atendido um trabalho em equipe.	0	Processo de contratação do profissional .	
29	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Desafios Lógicos e Oficina da Memória	Utilizando os jogos matemáticos, quebra cabeça, problemáticas apresentadas de acordo com o cotidiano buscaremos nos usuários um processo de organização cerebral e treino da memória individual e em grupo.	70		
30	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de AVDs e AIVDs	As atividades serão oferecidas de acordo com um planejamento estratégico afim de beneficiar a qualidade de vida do usuário em seu cotidiano, buscando a autonomia e independência ao máximo para a realização de suas ações. As várias possibilidades de atividades, existem atividades que são comuns a diferentes épocas e culturas.	70		

31	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Atividade de Cultura, Esporte e Lazer	Oferecer atividades de cultura, esporte e lazer de forma recreativa durante os meses de janeiro e julho.	0		
32	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Empregabilidade	O Programa de Empregabilidade consiste em proporcionar o primeiro contato com o mundo do trabalho. Na Oficina de capacitação abordamos com o grupo habilidades básicas e de gestão como: cidadania, relacionamento interpessoal, pontualidade, responsabilidades, comportamentos adequados, elaboração de currículos e preparação para processos seletivos, entre outros.	70		
33	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Brinquedoteca	A Brinquedoteca é um espaço lúdico para a promoção de fins terapêuticos, na qual a criança com deficiência intelectual vai desenvolver o relacionamento com as pessoas .As atividades acontecem no contra turno escolar. Proporciona atividades recreativas e de cidadania. O grupo participa das oficinas de Treinamento Funcional e Iniciação a pintura.	70		
34	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Iniciação a Pintura Kids	Oficina de iniciação a pintura Kids possibilita a criança com DI tocar no pincel e fazer movimentos no papel. Propicia a ela conhecer e aprimorar a sua coordenação motora, conhecer novas cores.	70		
35	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Roda de Conversa	Proporciona-se a pessoa com Deficiência Intelectual qualidade de vida, orientando-os a tomar decisões e resolver problemas de forma responsável e construtiva; aprendendo a lidar melhor com os desafios e os eventos estressantes da vida cotidiana, em um espaço própria para está atividade.	70		

36	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Musicalização	Através do fazer musical desenvolve-se a sensibilidade, percepção, observação, e criatividade. A utilização da música torna-se relevante porque trabalha conceitos sociais de forma prazerosa.	70		
37	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Pilates	Busca se desenvolver as capacidades motoras e conscientização corporal fortalecendo e alongando os músculos fracos, aumenta a mobilidade das articulações, controla a respiração, influenciando diretamente também no controle emocional dos adeptos a prática.	70		
38	OFICINA	Índice de presença igual ou superior à 70%	Oficina de Treinamento Funcional Kids	Trabalhar todo o movimento corporal das crianças com deficiência intelectual. O principal objetivo é conscientizar a criança do movimento humano.	0	Processo de contratação de funcionário .	
39	Atendimento das famílias dos atendidos inscritos no período	100% dos usuários com documentação civil	Atendimento Social	Todos os usuários inseridos foram orientados a apresentar documentação necessária para a efetivação da inscrição, como critérios de atendimento.	100		
40	Atendimento aos usuários e seus familiares	Encaminhamentos à rede de proteção	Atendimento psicologia	O setor de psicologia atuou em complementação às ações já desenvolvidas , através dos grupos de acorde com as etapas do desenvolvimento e necessidade de apoio. Desenvolveu trabalhos visando a vida cotidiana dos usuários, saúde, higiene, afetividade alimentação fortalecimento de vínculos e afetividade. O setor realizou a anamnese com o usuário e família para sua inclusão das oficinas e orientações diversas com relação a rede de proteção, no entanto não houve encaminhamentos .	80	Não há um percentual definido para a meta e etapa.	