

TOYOVILLE COM. VEIC E PCS LTDA
1421073



GERAÇÃO QUE EDUCA

JOINVILLE-SC
MAIO 2019



Sumário

1	APRESENTAÇÃO DO DISTRIBUIDOR.....	2
1.1	Empresa.....	2
1.2	Colaboradores do Projeto	2
2	APRESENTAÇÃO DO PROJETO	3
2.1	Objetivo	4
2.2	Cronograma de Aplicação Do Projeto	4
2.3	Recursos Utilizados.....	4
2.4	Detalhamento das Etapas	4
3	Situação do Projeto.....	4
4	Investimentos	5
5	Estratégia	5
6	Resultados Alcançados.....	5
7	Conclusão	6



1 APRESENTAÇÃO DO DISTRIBUIDOR

1.1 Empresa



MISSÃO

Comercializar com qualidade veículos, peças e serviços automotivos, respeitando o meio ambiente e gerando valor à clientes, colaboradores, fornecedores e à sociedade.

VISÃO

Ser uma concessionária referência em qualidade de produtos e serviços automotivos bem como na satisfação dos clientes, colaboradores e acionistas.

VALORES

Apresentar ao cliente a melhor experiência de compra e posse de um veículo. Colaboradore do Projeto



1.2 Colaboradores do Projeto

Nome Julio Schroeder, 54 anos,

Cargo: Diretor

Nome: Fernando Boettcher, 30 anos,

Cargo: Responsável Ambiental, e, Analista de Garantia.

Tempo de casa: 02 anos e três meses.

Nome: Izidoro Kostaneski Junior

Cargo: Gerente de Pós Vendas

Tempo de casa: 03 meses

2 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O Projeto “GERAÇÃO QUE EDUCA” busca atizar a curiosidade das crianças e incentivar os bons hábitos por meio jogos e brincadeiras. O objetivo é mostrar que práticas simples podem ajudar a melhorar o ambiente onde elas vivem. Aqui fica registrado a importância dessa ação, pois em atividades desse tipo mostram o mundo real.



2.1 Objetivo

Apresentar a natureza com suas belezas, curiosidades e fragilidades. Mostrar lados negativos e positivos da ação do homem e valorizar a preservação usando de jogos e imagens que demonstram o fluxo e destinação dos resíduos de forma correta.

2.2 Cronograma de Aplicação Do Projeto

- 1- Levantar custos para confecção do projeto,
- 2- Avaliar aplicação do projeto,
- 3- Aplicar de forma a disseminar o conhecimento,
- 4- Propor um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais,
- 5- Promover a socialização e o respeito mútuo entre as crianças,
- 6- Reforçar a importância do brincar.

2.3 Recursos Utilizados

Os recursos utilizados para a execução deste projeto foram; Impressão em material resistente e que não apresente risco para as crianças; disposição da área Kids para execução do projeto.

2.4 Detalhamento das Etapas

- 1- O projeto será disposto nas áreas Kids após finalização;
- 2- Local de aplicação do projeto terá temática que auxilie no desenvolvimento intelectual das crianças sobre tema abordado pelo mesmo.

3 Situação do Projeto

O projeto chamado 'VAMOS RECICLAR' será o ponto inicial para que as crianças possam ter o primeiro contato com os diferentes aspectos ambientais e seus resultados, além de promover a socialização com outras crianças. O

jogador tem como objetivo reciclar o maior número de detritos possíveis dentro do tempo limite, para isso, a criança deverá arrastar os detritos até a lixeira certa.



4 Investimentos

O custo do projeto será por conta da venda de material reciclável produzidos pela Toyoville.

5 Estratégia

O projeto foi pensado para entretenimento das crianças que acompanham os pais nas visitas as nossas lojas, visando a comodidade dos pais e divertimento das crianças.

6 Resultados Alcançados

Ao aplicar o projeto, buscamos promover o interesse das crianças, o raciocínio lógico, senso crítico e propagação do conhecimento adquirido.



7 Conclusão

Ao longo deste projeto, buscou-se levantar questões relevantes à prática das brincadeiras na Educação Infantil e a relevância de se empregar atividades lúdicas para o desenvolvimento crítico das crianças. A proposta visou ressaltar a importância de que as atividades voltadas para crianças de 0 a 7 anos não tenham caráter compensatório, mas a criação do senso crítico, As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta. A partir da análise dos resultados do jogo (projeto).

Assinatura do Titular e/ou Responsável Legal