

Ministério do Esporte

Programa Brincando com Esporte



DIRETRIZ 2018

Brasília – DF

2018

República Federativa do Brasil

Michel Temer

Presidente em Exercício

Ministério do Esporte

Leonardo Carneiro Monteiro Picciani

Ministro

Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social

Leandro Cruz Froes Silva

Secretário

Chefia de Gabinete

Andrea Barbosa Andrade de Faria

Departamento de Desenvolvimento e Acompanhamento de Políticas e Programas
Intersetoriais de Esporte Lazer e Inclusão Social

Denise Cardoso de Gusmão Cunha

Diretora

Coordenação-Geral de Lazer e Inclusão Social

Bruna da Penha Moreira

Coordenadora Geral

Departamento de Gestão de Programas de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social

Ângelo Bortoli Filho

Diretor

Coordenação Geral de Análise de Propostas

Ernany Santos de Almeida

Coordenador Geral

Coordenação-Geral de Acompanhamento da Execução

Maria Susana Gois de Araújo

Coordenadora Geral

1 - OBJETIVO

O Brincando com Esporte é uma ação desenvolvida pelo Ministério do Esporte - ME, através da Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social – SNELIS, que objetiva oportunizar a crianças e adolescentes das diversas regiões brasileiras, nos dois períodos anuais de férias escolares, opções de esporte e lazer que preencham o tempo livre desses beneficiados de forma prazerosa e ao mesmo tempo construtiva, por meio da oferta de atividades lúdicas, esportivas, recreativas, artísticas, culturais, sociais e turísticas.

É por meio da implantação e desenvolvimento da Ação Brincando com Esporte que as atividades são desenvolvidas e se efetivam mediante celebração de convênios ou termo de execução descentralizada entre o Ministério do Esporte e entes públicos (estaduais, municipais e distrital) e as instituições públicas (federais, estaduais, municipais e distritais).

2 – PÚBLICO ALVO

Crianças e jovens dos 06 aos 17 anos de idade, incluindo pessoas com deficiência.

As turmas deverão ser formadas, visando beneficiar as respectivas faixas etárias, da seguinte forma: Turma A: de 06 a 09 anos; Turma B: de 10 a 13 anos e Turma C: de 14 a 17 anos, podendo ser mistas.

3 – METODOLOGIA

O Brincando com Esporte será desenvolvido obrigatoriamente em duas edições, e por abranger todas as regiões brasileiras, não será determinado o período de realização, pois há divergências nos períodos de férias de região para região e por especificidades locais, tais como greve escolares, paralizações, dentre outras. Desta forma, a entidade deve realizar suas edições conforme calendário escolar local.

A execução prevê a implantação de no mínimo 1 (um) núcleo com 400 participantes, devendo este ocorrer em duas edições correspondentes as férias

escolares. Vale salientar que cada edição fará o atendimento de 200 participantes.

Além da oferta de atividades, o Brincando com Esporte deverá garantir aos seus participantes lanche diário e oferta de um passeio por edição.

A ação terá duração total de 6 (seis) semanas, podendo a entidade parceira do Ministério do Esporte optar por desenvolver uma das edições com duração mínima de 2 (duas) semanas ou conforme cronograma a seguir:

1ª Edição	2ª Edição
2 semanas	4 semanas
3 semanas	3 semanas
4 semanas	2 semanas

3.1 – NÚCLEOS

Os núcleos do Brincando com Esporte devem ser espaços de convivência, onde as manifestações apontadas anteriormente sejam ofertadas ao público alvo. Espera-se que sejam utilizados equipamentos públicos de esporte e de lazer do município ou ainda, espaços privados, devidamente cedidos para essa finalidade, que comportem as atividades.

Estes espaços poderão ser:

- ✓ Centros Esportivos;
- ✓ Parques;
- ✓ Clubes;
- ✓ Praças e quadras esportivas;
- ✓ Salões paroquiais;
- ✓ Ginásios esportivos;
- ✓ Campos de futebol;
- ✓ Clubes sociais;
- ✓ Unidades escolares;
- ✓ Outras Instituições que apresentem condições adequadas para o desenvolvimento das atividades.

Os núcleos devem possuir estrutura compatível à oferta de atividades/modalidades, e a recepção adequada para os participantes, como por exemplo, possuir espaço amplo para o atendimento ao número de participantes

propostos; banheiros suficientes (masculinos e femininos); refeitório ou local adequado para servir os lanches; bebedouros com condições higiênicas (água filtrada) e que atendam à faixa etária; espaço reservado para o recebimento dos participantes (pátio); salas próprias para a realização das oficinas; condição higiênica e sanitária compatíveis com o atendimento programado.

A indicação do endereço de núcleo deve ser de fácil acesso a comunidade, e contemplar espaços que permitam o desenvolvimento das atividades, sejam eles localizados em regiões urbanas ou rurais.

3.2 – ATIVIDADES

Acontecem nos espaços de funcionamento do núcleo e devem considerar os interesses da cultura corporal e lúdica, sendo organizadas por meio de oficinas, de acordo com as características e interesses da comunidade.

As atividades deverão ser desenvolvidas em dois turnos, preferencialmente matutino e vespertino, de segunda a sexta-feira (sugestão: das 8hs às 12 hs e das 14hs às 18 hs).

Para construção da grade horária das modalidades que serão ofertadas, devem ser indicadas no mínimo 3 (três) modalidades físicas esportivas e 3 (três) modalidades culturais/lazer.

Sugestão de atividades físicas esportivas:

- | | |
|-------------|-----------------|
| ✓ patins | ✓ skate |
| ✓ caminhada | ✓ tênis de mesa |
| ✓ ginástica | ✓ peteca |
| ✓ natação | ✓ corrida |
| ✓ voleibol | ✓ futsal |
| ✓ handebol | ✓ judô |
| ✓ basquete | ✓ karatê |
| ✓ futebol | ✓ jiu-jitsu |

Sugestão de atividades culturais e de lazer:

- | | |
|----------|--------------------------|
| ✓ música | ✓ xadrez |
| ✓ teatro | ✓ atividades folclóricas |
| ✓ danças | ✓ grafite |

- ✓ capoeira
- ✓ artesanato
- ✓ dama
- ✓ brinquedoteca
- ✓ pintura

4 - RELAÇÃO DENSIDADE POPULACIONAL X NÚCLEOS POR MUNICÍPIO

Para a formatação da Proposta, as entidades proponentes deverão considerar os seguintes limites quanto ao número de núcleos por município:

Nº de Habitantes	Núcleos
Até 200.000	Até 05
De 200.001 a 500.000	Até 07
De 500.001 a 1 milhão	Até 10
Acima de 1 milhão	Até 15

5 - DIVULGAÇÃO

A divulgação tem por objetivo alcançar o número proposto de participantes na comunidade local, e que possuam o perfil do Projeto.

Como ferramenta para divulgação poderão ser utilizadas:

- ✓ Folders: deverão ser distribuídos, onde haja a presença de possíveis participantes;
- ✓ Cartazes: deverão ser fixados, anteriormente ao período de inscrição, tanto nos locais de realização da ação como, também, nas redondezas - mercados, padarias, farmácias, igrejas, escolas, associações de moradores e demais locais onde haja circulação de pessoas da comunidade;
- ✓ Redes sociais: *Facebook; Twitter;*
- ✓ *Blogs e vlogs:* diários eletrônicos com as atividades do Projeto; canais de vídeo no *YouTube* ou *Vimeo;*
- ✓ *Sites* e portais;
- ✓ Boletins informativos e outros materiais impressos para distribuição nas localidades;
- ✓ Jornais e revistas: inserções em jornais e revistas em formato de reportagens, publicidade;

- ✓ Rádio;
- ✓ Televisão;
- ✓ *E-mail marketing*: utilização de e-mail como ferramenta de marketing direto, de modo a divulgar informações sobre a implementação e as atividades do Projeto no município;
- ✓ Carros ou bicicleta de som; e outros instrumentos sonoros;
- ✓ Outdoors, *banners* e faixas.

6 – INSCRIÇÕES

A entidade local responsável pela ação, deverá iniciar as inscrições antes da abertura do evento, preferencialmente no período letivo. Importa destacar, que o perfil dos participantes será preferencialmente de estudantes que estarão com tempo livre durante as férias escolares.

Vale ressaltar que cada núcleo deve ser composto por 200 participantes na faixa etária de 06 a 17 anos em cada uma das edições.

Caso o número de inscritos seja inferior ao número de vagas após o término do período de inscrições, o Coordenador de Núcleo permitirá que haja novas inscrições durante a realização do evento (exceto no dia do passeio), a fim de que os recursos disponibilizados ao núcleo sejam bem aproveitados e para que a ação possa atender o máximo de participantes previsto.

As fichas de inscrição deverão ser preenchidas no local, por pessoa responsável pela inscrição (não devendo ser distribuídas para os participantes, e com todos os campos devidamente preenchidos). As fichas ficarão no núcleo durante toda a execução da ação, tornando-se acessíveis a todos os colaboradores para eventuais consultas que se façam necessárias sobre os participantes. Após o encerramento do mesmo, todas as fichas deverão ser entregues ao Coordenador-Geral para posterior prestação de contas.

7 – IDENTIFICAÇÃO DO NÚCLEO

O núcleo deverá estar devidamente identificado por meio de *Banner*, que deverá ser fixado em local visível e seguro, durante todo o período de inscrições assim como durante a realização da ação. Caso o local seja aberto ou tenha

outro tipo de utilização, o *banner* deverá ser recolhido ao final de cada dia de atividade.

Por se tratar de uma ação realizada em duas edições, orientamos a conservação do banner para posterior utilização.

8 – ITENS FINANCIÁVEIS

8.1 – RECURSOS HUMANOS

A equipe de RH descrita abaixo será utilizada em cada uma das edições:

- ✓ 1 Coordenador de núcleo – 40hs semanais;
- ✓ 6 Agentes Recreativos de Esporte e Lazer por núcleo – 20hs semanais;
- ✓ 2 Auxiliares de apoio administrativo por núcleo – 40hs semanais.

O Coordenador-Geral do Projeto e o interlocutor/operador SICONV (Sistema de Gestão de Convênios e Contratos de Repasse do Governo Federal), serão de responsabilidade da entidade e indicados quando da formalização da parceria, por meio de Termo de Indicação devidamente assinado pela autoridade máxima.

8.2 - QUALIFICAÇÕES E ATRIBUIÇÕES

Coordenador Geral

O coordenador será de responsabilidade da entidade conveniada e deve ser um servidor da entidade indicado por meio de Termo de Compromisso. Importa ressaltar que a disponibilização deste servidor não poderá ser contabilizada como contrapartida da entidade.

Qualificação: superior, com experiência em projetos/programas sociais. Deverá ser indicado no momento da apresentação do pleito, com a apresentação do respectivo currículo.

Atribuições:

- ✓ Coordenar a fase de estruturação do projeto;

- ✓ Monitorar as atividades desenvolvidas a fim de garantir a boa execução do objeto pactuado;
- ✓ Dialogar constantemente com o interlocutor SICONV, bem como, auxiliar o coordenador de núcleo na execução das atividades por ele desenvolvidas;
- ✓ Acompanhar e monitorar de forma periódica as atividades desenvolvidas nos núcleos;
- ✓ Assegurar a visibilidade do projeto, utilizando as orientações de identificação visual do Governo Federal/ Ministério do Esporte.

Coordenador de núcleo

Qualificação: formação em curso superior.

Atribuições:

- ✓ Planejar as atividades de acordo com as características do público alvo;
- ✓ Acompanhar e coordenar o projeto;
- ✓ Orientar e interagir com os participantes do projeto, desde a recepção até o encerramento diário das atividades;
- ✓ Organizar as inscrições;
- ✓ Coordenar a distribuição dos materiais aos núcleos;
- ✓ Organizar a divulgação;
- ✓ Manter o coordenador-geral informado da execução das atividades;
- ✓ Elaborar os relatórios, registros fotográficos e relatório do cumprimento do objeto na prestação de conta.

Agente Recreativo de Esporte e Lazer

Qualificação: preferencialmente formação em ensino médio.

Atribuições:

- ✓ Planejar as atividades de acordo com as características do público-alvo juntamente com o coordenador de núcleo;
- ✓ Orientar e interagir com os participantes do Evento, desde a recepção até o encerramento diário das atividades;
- ✓ Controlar a frequência dos participantes; e
- ✓ Assegurar a execução do planejamento das atividades.

Apoio Administrativo

Qualificação: preferencialmente formação em ensino médio.

Atribuições:

- ✓ Receber e conferir os materiais;
- ✓ Distribuir e recolher os materiais aos participantes durante as atividades;
- ✓ Apoiar o coordenador durante as inscrições no evento;
- ✓ Organizar as inscrições e relatórios; e
- ✓ Auxiliar o agente recreativo durante na distribuição dos lanches.

QUANTIDADE DE NÚCLEO	FUNÇÃO	QUANTIDADE	VALOR INDIVIDUAL	VALOR TOTAL (DUAS EDIÇÕES)
01	Coordenador de núcleo 40hs	01	R\$ 2.400,00	R\$ 4.800,00
	Agente Recreativo de Esporte e Lazer 20hs	06	R\$ 950,00	R\$ 11.400,00
	Auxiliar de Apoio Administrativo 40hs	02	R\$ 950,00	R\$ 3.800,00

8.3 - MATERIAL ESPORTIVO

Com objetivo de equipar as duas edições do projeto, que compreendem a execução mínima de 1 (um) núcleo, o Ministério do Esporte disponibilizará recurso para aquisição de material esportivo destinado ao desenvolvimento das modalidades ofertadas.

O material deve ser selecionado durante a construção do projeto visando os itens necessários para a prática das atividades que serão ofertadas aos participantes.

8.4 - MATERIAL PEDAGÓGICO

O material pedagógico será utilizado no desenvolvimento das atividades culturais e de lazer, visto que por meio deste podemos dinamizar a prática das oficinas, além de torná-las mais interessantes e eficazes.

Vale salientar, que por mais eficiente que seja o material, o auxílio do Agente Recreativo de Esporte e Lazer é de suma importância para que se possa estabelecer a melhor utilização do mesmo, pois quando bem utilizado diversifica e enriquece a prática, estimulando a criatividade não só dos participantes como de todos os envolvidos, impulsionando a relação ensinar/aprender.

O material pedagógico será usufruído na prática de múltiplas vivências, ao atender o desenvolvimento de diversas atividades, tais como: oficinas de pintura em tecido e papel, recreação, artesanato, colagem, reciclagem, dentre outras.

8.5 – UNIFORME

O uso do uniforme visa divulgar e identificar os participantes, a fim de estimular: homogeneidade do grupo, ensinamentos básicos de organização, higiene e valorização do indivíduo, além de funcionalidade para execução de movimentos específicos nas atividades que serão ofertadas.

A orientação é para que o uniforme seja composto, no mínimo, por camiseta com a logo da ação e a logo do Ministério do Esporte, órgão financiador. Caso haja recurso desta ação após a confecção das camisetas, a entidade deverá adquirir outros itens, como bermuda, boné, *squeeze* ou mochila.

Cumpramos destacar que o recurso é destinado para a execução das duas edições. Desta forma, a entidade deve calcular a confecção de uniformes para o quantitativo de núcleos pactuados para ambas as edições.

8.6 – KIT LANCHE

O lanche será ofertado diariamente aos participantes, com previsão de oferta de um lanche no período matutino e outro no período vespertino.

Ressaltamos, que o kit lanche deverá ser composto de no mínimo 01 item líquido e 01 item sólido.

8.7 – TRANSPORTE

Durante a execução da ação está prevista a realização de 1 (um) passeio com os participantes de cada edição. O passeio consiste na oportunidade de o participante sair do ambiente local, tendo a possibilidade de conhecer novos lugares e diferentes situações relacionadas a sua cultura, utilizando de todos os sentidos para buscar o desenvolvimento pessoal, social, cultural e intelectual.

Deve ser destinado um dia específico para a realização do passeio, estando previsto recurso para locação de 4 (quatro) ônibus para cada núcleo.

9 – MATRIZ DE VALOR

QUADRO DE PESSOAL			
FUNÇÃO	CARGA HORÁRIA	MESES DE PAGAMENTO	REMUNERAÇÃO
Coordenador de Núcleo	40 hs	2	R\$ 2.400,00
Agente Recreativo	20 hs	2	R\$ 950,00
Auxiliar de Apoio Administrativo	40 hs	2	R\$ 950,00

Ações	Qtde	Descrição	Valor Mensal	Valor Mensal2	Custo Total
Núcleo	1				
1ª Edição - Participantes	200				
2ª Edição - Participantes	200				
Material Esportivo					R\$ 15.000,00
Material Pedagógico					R\$ 5.000,00
Uniformes					R\$ 16.000,00
Kit lanche					R\$ 42.000,00
Transporte					R\$ 8.000,00
Divulgação					R\$ 1.500,00
Sub-total das ações					R\$ 87.500,00
			1ª edição	2ª edição	
Recursos Humanos	1	Coordenador de Núcleo (40h semanais)	R\$ 2.400,00	R\$ 2.400,00	R\$ 4.800,00
	6	Agentes Recreativos (20h semanais)	R\$ 5.700,00	R\$ 5.700,00	R\$ 11.400,00
	2	Auxiliares de Apoio Administrativo (20h semanais)	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	R\$ 3.800,00
Sub-total de Recursos Humanos					R\$ 20.000,00
Quantidade de RH	9	TOTAL GERAL			R\$ 107.500,00

10 – RESPONSABILIDADES

Será de responsabilidade da entidade parceira, por meio de repasse de recurso do Ministério do Esporte e da contrapartida, as seguintes ações:

- ✓ Contratar o RH;
- ✓ Contratar e fornecer de kit lanche;
- ✓ Locar o transporte para o passeio programado;
- ✓ Comprar, receber e distribuir os kits de uniforme para cada participante;
- ✓ Comprar, receber, distribuir e conservar os kits de materiais esportivos nos núcleos;
- ✓ Disponibilizar espaços adequados para o desenvolvimento das atividades;
- ✓ Garantir os serviços de limpeza, organização e distribuição dos lanches e, guarda da Unidade, utilizando o próprio quadro de recursos humanos e solicitando, quando necessário, a colaboração da comunidade;
- ✓ Divulgação do período de realização do evento; e
- ✓ Inscrições dos participantes.

11 – PRESTAÇÃO DE CONTAS

O Portal de Convênios – SICONV é um sistema desenvolvido em plataforma *web* que permite aos órgãos concedente e conveniente o gerenciamento *on-line* de todos os convênios cadastrados.

A prestação de contas será feita por meio da documentação inserida no SICONV.

Departamento de Desenvolvimento e Acompanhamento de Políticas e Programas Intersetoriais - DEDAP

CGLIS - Telefone: (61) 3217-9658 ou 2026-1409

COEELI/Eventos – Telefone (61) 2026-1516

Departamento de Gestão de Programas de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social - DEGEP

CGAP - Telefone: (61) 3217-9603

CGAE - Telefone: (61) 3217-9495

Site: www.esporte.gov.br

Plataforma SNELIS: www.snelis-me.com.br