

**ACORDO DE COOPERAÇÃO Nº 001/2019
QUE ENTRE SI CELEBRAM O MUNICÍPIO DE
LAGOA SANTA POR INTERMÉDIO DA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E
A FUNDAÇÃO CULTURAL CHICO XAVIER,
CONFORME PROCESSO INTERNO Nº
1.892/2019.**

O **MUNICÍPIO DE LAGOA SANTA**, pessoa jurídica de direito público interno, com sede na Rua São João, nº. 290 – Centro, Lagoa Santa/MG, CEP: 33.400-000, inscrita no CNPJ/MF sob o nº.: 73.357.469/0001-56, neste ato representado pelo Prefeito Municipal Sr. Rogério César de Matos Avelar, titular da Cédula de Identidade RG nº. M-1. 083.665 SSP/MG, inscrito no CPF/MF sob o nº. 371.628.106-91, através da **SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO** representada pela Secretária Municipal de Educação, Sra. Nila Alves de Rezende, portadora da Carteira de Identidade nº. M-2.976.574, emitida pela SSP/MG e com inscrição no CPF/MF sob o nº: 316.278.976-15, doravante denominado **MUNICÍPIO** e **FUNDAÇÃO CULTURAL CHICO XAVIER**, pessoa jurídica de direito privado sem fins lucrativos, com inscrição no CNPJ sob o nº: 07.676.835./0001-05, com sede na Rua Pedro Jose da Silva, nº 67, sala nº 210, Edifício Levy Teixeira, Pedro Leopoldo/MG - CEP: 33.600-000, doravante denominada **ENTIDADE**, neste ato representada por Jhon Harley Madureira Marques, portador da Carteira de Identidade nº: M-2.091.815, emitida pela SSP/MG, e com inscrição no CPF sob o 455.343.576-49, celebram o presente Acordo de Cooperação, em conformidade com a Lei Federal nº 13.019/2014 e Decreto Municipal nº 3366/2017 e suas alterações, bem como pelas seguintes condições:

CLÁUSULA PRIMEIRA - DO OBJETO

1.1. Constitui objeto do presente acordo promover, por meio da tecnologia e da inserção no mundo dos games, a inclusão e a transformação – sociocultural de jovens a partir de 10 anos de idade, inscritos em escolas públicas.

CLÁUSULA SEGUNDA - DO PROGRAMA DE TRABALHO, METAS e INDICADORES DE DESEMPENHO

2.1. O detalhamento dos objetivos, do cronograma de execução, dos critérios de avaliação de desempenho, e a previsão de contribuições de cada uma das partes, constam no Plano de Trabalho descrito no Anexo I, sendo parte integrante deste acordo, independentemente de sua transcrição.

CLÁUSULA TERCEIRA – DOS RECURSOS FINANCEIROS

3.1 - Não haverá repasse de recursos financeiros por parte do Município de Lagoa Santa para qualquer dos partícipes, devendo a **FUNDAÇÃO** responsabilizar-se integralmente pelos recursos necessários à consecução do objeto pactuado no presente acordo.

CLÁUSULA QUARTA - DAS RESPONSABILIDADES E OBRIGAÇÕES

4.1. São responsabilidades e obrigações, além dos outros compromissos assumidos neste **ACORDO**:

I – DA FUNDAÇÃO

a) Responsabilizar-se pela administração, coordenação e desenvolvimento do projeto,



- b) Responsabilizar-se pelo treinamento dos profissionais envolvidos.
- c) Preparar os instrutores escolhidos pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED) para o desenvolvimento das atividades propostas pela **FUNDAÇÃO**.
- d) Orientar os instrutores para que desenvolvam o Plano de Trabalho nos aspectos relacionados ao desenvolvimento e avaliação das atividades previstas.
- e) Supervisionar o desenvolvimento das atividades compreendidas no acordo, sugerindo alterações e/ ou atualizações e emitindo certificados quando necessário.

II – DO MUNICÍPIO

- a) Responsabilizar-se pelo cadastramento, inscrição e seleção dos candidatos.
- b) Responsabilizar-se pela organização dos Termos de Compromisso.
- c) Realizar suporte pedagógico com contratação de instrutores.
- d) Responsabilizar-se pelo acompanhamento pedagógico do projeto.
- e) Apoiar a realização do monitoramento dos resultados e avaliação dos efeitos sociais que o projeto pode gerar nos participantes;
- a) Prestar o apoio necessário à **FUNDAÇÃO** para que sejam alcançados os objetivos deste acordo em toda sua extensão.

CLÁUSULA QUINTA - EXCLUSÃO DE RESPONSABILIDADE

5.1. Cada uma das partes assume, como exclusivamente seus, os riscos e as despesas decorrentes do fornecimento da mão de obra necessária à boa e perfeita execução de suas atividades com amparo no presente acordo, e pelo comportamento de seus empregados prepostos ou subordinados, e, ainda, quaisquer prejuízo que sejam causados à outra parte ou a terceiros.

5.2. Cada parte é responsável por quaisquer ônus, direitos ou obrigações vinculadas à legislação tributária, trabalhista, previdenciária ou securitária decorrentes da execução de suas atividades com amparo no presente acordo.

5.3. O **MUNICÍPIO** não será responsável por quaisquer compromissos assumidos pela **FUNDAÇÃO** com terceiros, ainda que vinculados à execução do presente acordo, bem como por serem empregados, prepostos ou subordinados.

CLÁUSULA SEXTA - DA VIGÊNCIA

6.1. O presente **ACORDO** vigorará até 31/12/2019, a contar da data de sua assinatura.

CLÁUSULA SÉTIMA - DA MODIFICAÇÃO

7.1. Este acordo poderá ser modificado em qualquer de suas cláusulas e condições, exceto quanto ao seu objeto, mediante registro por simples apostila ou termo aditivo, de comum acordo entre as partes, desde que tal interesse seja manifestado, previamente, por uma das partes, por escrito.



CLÁUSULA OITAVA - DA DENÚNCIA

8.1. Qualquer das partes poderá, a qualquer tempo, denunciar o presente acordo no caso de descumprimento das normas estabelecidas na legislação vigente, em especial pelo inadimplemento de qualquer de suas cláusulas e condições, independentemente de interpelação judicial ou extra judicial, mediante aviso prévio e por escrito à outra parte, com antecedência de 30 (trinta) dias, quando cessará todo e qualquer efeito dele resultante, sem direito a qualquer indenização.

CLÁUSULA NONA - REGULARIDADE JURÍDICO-FISCAL

9.1. A **FUNDAÇÃO** e seus representantes deverão manter a regularidade de suas condições jurídicas fiscais e qualificações durante o curso do presente acordo.

CLÁUSULA DÉCIMA - DOS CASOS OMISSOS

10.1 Os casos omissos serão resolvidos de comum acordo com as partes, observadas as disposições da Lei Federal n.º 13.019/2014 e suas alterações posteriores.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA - DA PUBLICAÇÃO

10.1. O **MUNICÍPIO** promoverá a publicação do extrato deste instrumento no Diário Oficial do **MUNICÍPIO** no prazo de 20 (vinte) dias contados de sua assinatura.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA - DO FORO

12.1. Fica eleito o foro da comarca do município de Lagoa Santa/Minas Gerais para dirimir qualquer controvérsia oriunda deste acordo, com exclusão de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

E por estarem de acordo com as condições ora estipuladas firmam o presente acordo em 03 (três) vias de igual teor e forma, para um só fim de direito, na presença das testemunhas abaixo.

Lagoa Santa, 03 de maio de 2019.


MUNICÍPIO DE LAGOA SANTA
PREFEITO MUNICIPAL DE LAGOA SANTA
ROGÉRIO CÉSAR DE MATOS AVELAR

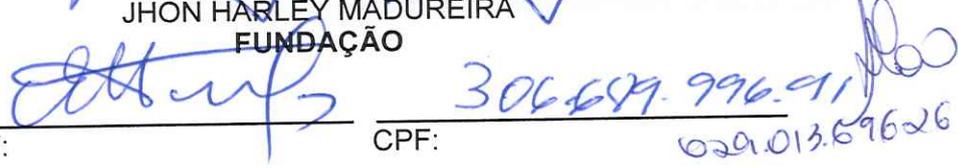

MUNICÍPIO DE LAGOA SANTA
SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
NILA ALVES DE REZENDE


FUNDAÇÃO CULTURAL CHICO XAVIER
JHON HARLEY MADUREIRA
FUNDAÇÃO

TESTEMUNHAS: _____

CPF: _____

CPF: _____


306.689.996-91
029.013.696-26





ANEXO I - PROJETO YOGAMERS DO BEM

1. DADOS CADASTRAIS

Título: Projeto Yogamers do Bem

Instituição executora: Fundação Cultural Chico Xavier

Endereço da Instituição: Rua Cristiano Otoni, nº 275, sala nº 210, Edifício Levy Teixeira, Pedro Leopoldo / MG

Representante legal: Jhon Harley Madureira,

Cel: (31) 99120-6420 **E-mail:** tontonmadureira@yahoo.com.br

2. INTRODUÇÃO

A educação gratuita é um direito garantido pela Constituição Brasileira.

Segundo a lei, todos têm direito à educação sem discriminação, seguindo o princípio de igualdade e condições para o acesso e permanência na escola. No entanto, para garantir que esse direito seja assegurado é preciso que o Brasil invista na valorização e formação do professor e no aprimoramento das escolas públicas.

Para as pessoas que vivenciaram a escola de alguns anos atrás, e presenciam os atuais acontecimentos da escola pública no Brasil hoje, nota uma mudança com relação ao comportamento dos alunos, falta de interesse pelo conteúdo e desrespeito pelos professores. Esses são apenas alguns dos problemas enfrentados em sala de aula, além desses, uma série de problemas chegam a se somar tomando o efeito de uma bola de neve, onde o bullying e a violência torna-se o ponto mais crítico desse somatório de dificuldades.

Se nós compararmos a escola pública de hoje com a de anos atrás, fica óbvia a diferença de qualidade, onde a quantidade de recursos era bem inferior, e mesmo assim a qualidade do ensino e do aprendizado dos alunos no tocante ao interesse era muito superior aos dos dias atuais.

A educação é o ponto básico para estruturar toda uma sociedade, e isso não é novidade para ninguém, porém a forma indiscriminada de tratamento dispensada aos professores, que tentam produzir e elevar a qualidade da educação em nosso País tem mostrado o outro lado obscuro da nossa realidade educacional. Uma infeliz realidade que privilegia a quantidade e faz por desmerecer a qualidade, deixando de forma clara o reflexo de tudo isso, que pode ser constatado na qualidade limitada dos bons profissionais que existe hoje no mercado de trabalho.

A rapidez com que as mudanças ocorrem no mundo decorrente da globalização e das extraordinárias realizações no campo científico e tecnológico nos revela um quadro de múltiplos desafios. Estamos inseridos num novo modelo de sociedade onde vivenciamos a construção de um conhecimento que não é pronto e acabado, mas que está em permanente avaliação e reformulação.

A proposta de trabalho do Projeto está voltada para uma educação contextualizada, organizando situações de aprendizagem, problematizando-as, para que a criança ou o adolescente assimile e crie seu próprio contexto.



3. SOBRE O PROJETO

Criado por Felipe 'YoDa' Noronha, atleta campeão brasileiro de eSports e maior Streamer Brasileiro, o **YoGamers do Bem**, por meio da inclusão tecnológica e do conhecimento ao eSports, beneficia alunos inscritos em escolas públicas das cidades de todo Brasil. YoDa acredita que o Gamer é a oportunidade para educar com diversão e desenvolver jovens para um mundo melhor

4. OBJETIVO GERAL DO PROJETO

O esporte eletrônico é considerado como uma excelente ferramenta para afastar crianças e adolescentes da criminalidade, proporcionar melhoria na saúde e educação. O **YGB** tem como objetivo promover, por meio da tecnologia e da inserção no mundo dos games, a inclusão e a transformação – sócio-cultural de jovens a partir de 10 anos de idade, inscritos em escolas públicas. As famílias beneficiadas são acompanhadas de perto, a fim de promover a formação cidadã e a inclusão social.

5. OBJETIVO ESPECÍFICO

A partir de suas atividades propostas, desperta atividades lúdicas e de entretenimento, interação social, respeito, disciplina, diversão, potencializar habilidades e o exercício da cidadania:

1. Colaborar na percepção de oportunidades.
2. Refletir sobre o valor da escola.
3. Estimular a frequência e rendimento escolar dos alunos envolvidos no projeto, aumentando a permanência no sistema educacional.
4. Valorizar a educação como um instrumento de humanização e de interação social.
5. Proporcionar a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo desafios e instigando-o a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo.
6. Incentivar no aluno a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.
7. Favorecer a concentração, a criatividade e a disciplina através do trabalho com regras e valores.
8. Estimular o desenvolvimento do aluno respeitando seu nível de maturação.
9. Fortalecer a participação dos pais nas atividades.
10. Avaliar de forma constante suas práticas pedagógicas.
11. Ampliar a visão de futuro dos cursistas, aumentando a autoestima dos mesmos.
12. Ampliar a perspectiva de inserção no mercado de trabalho.
13. Desenvolver habilidades que fortaleçam a formação profissional.
14. Promover a inclusão digital.

6. JUSTIFICATIVA

Em convênio com instituições do terceiro setor e em parcerias com prefeituras, secretarias municipais e escolas, as salas gamers YGB, aproveitam a estrutura de diferentes espaços, adaptando as atividades à realidade das comunidades locais.

O intuito é informar, despertar, incluir e desenvolver oportunidades aos jovens e novos talentos, visando a formação integral.

O projeto e sua execução é uma iniciativa própria da SehLoiro, empresa que tem como CEO Felipe YoDa Noronha.






A primeira sala gamer **YGB** será implementada no **BH Airport** em convênio com a **Fundação Cultural Chico Xavier** e possibilitará o desenvolvimento e benefícios do projeto, às Comunidades de Pedro Leopoldo, Lagoa Santa e Confins.

Para tornar viável sua execução, é necessário a contrapartida das Secretarias de educação dos municípios para o desenvolvimento pedagógico, inserção de professores e coordenadores do projeto e na contribuição financeira para o pagamento da equipe pedagógica.

Cessão de espaço, traslado e alimentação por conta do BH Airport.

O financiamento da obra para as demais despesas ocorrerá através de diferentes fontes:

- Patrocínio e parcerias com empresas privadas
- Subsídio da empresa SehLoiro Oficial

Licenciamento de produtos da marca YoGamers do Bem

7. ETAPAS DE TRABALHO

- Desenvolvimento do projeto
- Elaboração do programa de necessidades
- Busca de convênio e local para o projeto
- Busca de patrocínios e parcerias
- Assessoria de Coordenação pedagógica e coordenação geral

8. CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO ALVO

Através do Projeto YoGamers do Bem, pretendemos atender 80 (oitenta) crianças e adolescentes na faixa etária de entre 10 (dez) anos aos 16 (dezesseis) anos, de ambos os sexos, em atividades dentro das oficinas realizadas, residentes nos municípios de Pedro Leopoldo, Lagoa Santa e Confins.

As oficinas serão realizadas com atividades complementares em horário extra-turno à carga horária escolar regular.

9. ESTIMATIVA DE PÚBLICO

- Lagoa Santa: 20 alunos

10. PROCESSO DE SELEÇÃO DOS CANDIDATOS

- Identificação das crianças e adolescentes aptos a participarem do Projeto a partir da análise inicial realizada pela escola,
- Aproveitamento escolar superior a 60%,
- Comportamento participativo e colaborativo,
- Ter maior idade entre os cursistas pré-selecionados.

11. PERFIL DO INSTRUTOR

- Ter conhecimento básico de informática,
- Ter interesse e habilidade com recursos tecnológicos (com foco na educação),
- Ter domínio de classe e postura ética,
- Apoiar os cursistas em seu desenvolvimento para que eles possam desenvolver e solucionar os seus problemas individuais ou grupais,
- Potencializar as habilidades de cada um, permitindo com que o mesmo decida por si mesmo,



- Ajudar a construir projetos educativos individuais e coletivos,
- Ajudar a desenvolver autonomia e participação,
- Facilitar a integração para o bem-estar de cada um,
- Ser pró ativo,
- Ser efetivo na Rede Municipal de Ensino,
- Ter uma carga hária minima de 24 horas de trabalho com o aluno,
- Responsabilizar-se pelo deslocamento até o local de trabalho.

Aspectos temporais

A execução do projeto será realizada em uma única etapa piloto de 06 meses, sendo: maio a junho e de agosto a novembro de 2019, com renovação prevista para mais 4 anos e 6 meses.

Aspectos qualitativos e quantitativos da população

- Região: Municípios de Pedro Leopoldo, Lagoa Santa e Confins
- Quantidade de jovens a partir de 10 anos: 80 alunos

12. METODOLOGIA DE TRABALHO

O cotidiano do Projeto é composto de atividades que envolvem:

1. Acolhida dos cursistas,
2. Aula teórica,
3. Alimentação,
4. Atividades educativas dirigidas com o uso dos computadores.

A divulgação do projeto, a contratação de instrutores, a construção do cronograma de aulas e a implementação do projeto será realizada de forma conjunta entre os municípios envolvidos.

Os cursistas serão organizados em grupos de 10 (dez alunos), com duas aulas por semana, totalizando uma carga horária de 08 (oito) horas semanais, compreendidas nos horários pré-estabelecidos, conforme tabela a seguir:

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
7:30 às 9:30 horas	Planejamento do instrutor	Pedro Leopoldo Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 02	Confins Grupo 01	Lagoa Santa Grupo 01
9:30 às 10:00 horas	Intervalo de lanche (comum para todos os cursistas)				
10:00 às 11:30 horas	Confins Grupo 01	Lagoa Santa Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 02	Planejamento do instrutor

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
13:00 às 15:00 horas	Planejamento do instrutor	Pedro Leopoldo Grupo 03	Pedro Leopoldo Grupo 04	Confins Grupo 02	Lagoa Santa Grupo 02
15:00 às 15:30 horas	Intervalo de lanche (comum para todos os cursistas)				
15:30 às 17:00 horas	Confins Grupo 02	Lagoa Santa Grupo 02	Pedro Leopoldo Grupo 03	Pedro Leopoldo Grupo 04	Planejamento do instrutor




**13. CRONOGRAMA DE NECESSIDADES**

ESPAÇO	FUNÇÕES
TRANSPORTE	Traslado para os alunos das escolas dos 3 municípios
ALIMENTAÇÃO	alimentação todos os dias para as duas turmas (manhã e tarde)
SALA TECNOLÓGICA	sala equipada para aulas crianças/jovens de 10 a 17 anos
INTERNET	internet para a sala YGB
SANITÁRIOS	Masculino/ feminino

14. NECESSIDADES PARA AS ATIVIDADES

- 1 Coordenador pedagógico
- 2 Professores (1 professor por turno)
- 1 Coordenador de apoio
- 1 Coordenador Técnico

15. EQUIPE DO PROJETO

FUNÇÃO	ATIVIDADE	NOME
Diretor Geral	Direção geral do projeto YGB	SehLoiro
Coordenador pedagógico	Coordenação do projeto YGB	Secretaria Pedro Leopoldo
Coordenador de apoio	Responsável pela sala, equipe docente e alunos	Secretaria Pedro Leopoldo
Professor turno manhã	professor responsável pela sala manhã	Secretaria Confins
Professor turno tarde	professor responsável pela sala tarde	Secretaria Lagoa Santa
Coordenador Técnico	Coordenador responsável pela capacitação da equipe docente	SehLoiro
Auxiliar Técnico de informática	responsável pelos PCs e periféricos e instalação de jogos on line	SehLoiro
Agencia de mkt e comunicação	criação das peças de divulgação, gravação e edição de vídeos	SehLoiro
Editor	gravação e edição de vídeos	SehLoiro
Voluntários/ estagiários	Contribuição e aprendizado	SehLoiro
Palestrantes	Psicólogos, atletas eSports, Influenciadores Gamers	SehLoiro



16. PLANO DE TRABALHO

PERÍODO	ATIVIDADE
20/11/2017 a 05/11/2018	Pré produção/ produção do projeto
05 a 10/11/2018	Apresentação para diretorias das Escolas Públicas e Secretarias de ensino
30/11/2018 a 20/12/2018	Planejamento e fechamento de parceria com Fundação
04 a 30/01/2019	Desenvolvimento de filme de lançamento Busca de parceiros e patrocinios
04 a 28/02/2019	Planejamento e desenvolvimento pedagógico com a Secretaria de Educação e Cultura dos municípios Reconhecimento do espaço Gamer
28/02/2019	Previsto lançamento do filme YoGamers do Bem
01/03/2019	Previsto Stream beneficente YoDa
01/03 a 03/04/2019	Preparação do Espaço, recebimento dos equipamentos, ativação nas redes sociais, imprensa
05/04/2019	Festival de Luz & Lançamento da sala YoGamers do Bem no BHA
08 a 20/04/2019	Reunião de apresentação para pais e familiares Abertura de inscrições
27/04/2019	Palestra com equipe SehLoiro (Diretor e Psicólogo do Projeto)
06/05 a 29/06 e 05/08 a 29/11/2019	Início das aulas no espaço Gamer YGB
PERÍODO DAS AULAS	
30/05, 30/06, 30/08, 30/09, 30/10 e 30/11	Avaliação mensal do projeto
Maio	Presença de palestrante - Palestra aos pais e comunidade
Junho	Presença de palestrante - Aula especial aos alunos YGB/ Psicóloga Alessandra Dutra
Agosto	Presença de palestrante - Aula especial aos alunos YGB/ Atleta eSports)
Outubro	Aula especial aos alunos YGB/ Streamer Gamer)





Participação especial do aluno na Live Arena (Confins- S.P./ S.P./ Confins)

ANÁLISE	
PERÍODO	ATIVIDADES
01 a 10 de dezembro/2019	<ul style="list-style-type: none"> • Certificação dos alunos • Entrega do aluno especial para o prêmio da visita a São Paulo • Avaliação final do projeto • Elaboração do relatório final

ATRIBUIÇÕES DOS PARCEIROS	
BH AIPORT	<ul style="list-style-type: none"> • Aporte financeiro, • Disponibilização de transporte / traslado, • Disponibilização de estacionamento para professores e coordenação; • Fornecimento de lanche para os participantes do Projeto.
YoGamers do Bem	<ul style="list-style-type: none"> • Administração, coordenação e desenvolvimento do projeto, • Treinamento dos profissionais envolvidos.
Secretarias Municipais de Educação	<ul style="list-style-type: none"> • Cadastramento, inscrição e seleção dos candidatos, • Organização dos Termos de Compromisso, • Suporte pedagógico com contratação de instrutores, • Acompanhamento pedagógico do projeto.

Conclusão:

Estudos apontam que a indústria dos videogames é uma das maiores do mundo, superando a indústria bilionária do cinema em arrecadação, e ainda está em expansão.

O mercado de desenvolvimento de jogos cresce a cada dia, está em plena expansão e tende a crescer a cada nova geração abrindo um leque de novas e grandes possibilidades profissionais a estes jovens.

Acreditamos que o Gamer é a oportunidade para vivermos com diversão, alegria e trabalharmos por um mundo melhor.





Assim como Felipe 'YoDa', trabalhamos com alegria, garra, e com a força que está em cada um de nós.

Acreditamos que cada criança e jovem tem o poder de transformar realidades, transportar o aprendizado do mundo virtual para seu universo real e precisa de oportunidades para desenvolver seu talento e potencial. Dessa forma, promovemos o contato com o entretenimento gamer e com os jogos eletrônicos e desenvolvemos jovens desbravadores que querem fazer o que gostam e viver em um futuro muito melhor.

Lagoa Santa, 03 de maio de 2019


MUNICÍPIO DE LAGOA SANTA
PREFEITO MUNICIPAL DE LAGOA SANTA
ROGÉRIO CÉSAR DE MATOS AVELAR


MUNICÍPIO DE LAGOA SANTA
SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
NILA ALVES DE REZENDE


FUNDAÇÃO CULTURAL CHICO XAVIER
JHON HARLEY MADUREIRA
FUNDAÇÃO

TESTEMUNHAS:

CPF:


306.689.996-91

CPF:  029.013.696-26

