



ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL  
**Maria do Carmo**

**RELATÓRIO ANUAL GERENCIAL DE ATIVIDADES DO TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 259/SEME/2022, PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 6019.2022/0004475-2, FIRMADO ENTRE A ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL MARIA DO CARMO - AEMC E A PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO/SP, ATRAVÉS DA SUA SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES E LAZER – SEME PARA A EXECUÇÃO DO PROJETO VIRANDO O JOGO, GRUPAMENTO 2 – PARQUE CHUVISCO**

**EXECUÇÃO**

**01/01/2023 A 30/12/2023**



**Identificação da Organização da Sociedade Civil**

**Instituição:** Associação Educacional Maria do Carmo - AEMC

**Endereço:** Rua Paulo Marques, nº 455, Jardim Aviação, Presidente Prudente/SP, CEP: 19.020-410

**CNPJ nº:** 22.533.209/0001-53

**Presidente da OSC:** Celso Divino Lemes

**Nº do Termo de Colaboração:** 259/SEME/2022

**Objeto do ajuste:** A execução do projeto Virando o Jogo, Grupamento 2 – Parque Chuvisco, com objetivo de oferecer de forma sistêmica e organizada atividades esportivas que englobam aulas de basquetebol e skate. As atividades serão desenvolvidas nas formas de aulas regulares e monitorias, propiciando aos participantes a vivência e aprendizado didático e monitorado. As Atividades propostas englobarão o público alvo, cuja faixa etária abrangerá as idades de 03 a 17 anos e de acordo com a demanda de matrículas no local.

**Unidade de Execução**

**Nome do espaço físico:** Pista de Skate e Quadra Poliesportiva

**Endereço:** R. Ipiranga, 792 - Jardim Aeroporto, São Paulo - SP, 04630-010

**Identificação do Serviço:** A Associação Educacional Maria do Carmo – AEMC, possui o projeto virando o jogo em parceria com a prefeitura de São Paulo e a SEME, realizando no Parque Chuvisco aulas de basquete e skate e aos finais de semana e monitorias dessas modalidades, com objetivo de inclusão social das crianças da região.

**Descrição do serviço:** As atividades são desenvolvidas nas formas de aulas regulares e monitorias, propiciando aos participantes a vivência e aprendizado didático e monitorado. A estratégia de oferecimento das atividades no período da manhã é focada no público infantil em princípio, podendo variar conforme a procura e triagem das inscrições. A estratégia de composição das turmas da tarde é voltada preferencialmente ao público infante juvenil, podendo variar conforme a demanda de público para a inscrição no programa. As turmas de Basquete e Skate são compostas por no máximo 10 alunos por turma e as aulas terão duração de uma hora por dia e são ministradas duas vezes por semana nos períodos da manhã e da tarde. Além das aulas regulares, são oferecidas também atividades monitoradas nos dias da semana e aos finais de semana. As atividades monitoradas são aplicadas de segunda a quinta feira uma



hora no período da manhã e uma hora no período da tarde, e as sextas, sábados e domingos, cada modalidade (Skate e Basquete) terão aulas monitoradas duas horas no período da manhã e duas horas no período da tarde.

#### Horário de Atendimento Integral e Parcial

Período	Início	Término
Parcial - Manhã	08:00	12:00
Parcial – Tarde	14:00	17:00

#### Atendimento 2023

Faixa Etária	Proposta de Atendimento 2023	Atendimentos em 2023
5 a 17 anos	3.120	2.832
<b>Total:</b>		<b>2.832</b>

#### Quadro de Recursos Humanos

Função	Quantidade de profissionais proposta para a execução do ajuste	Quantidade de profissionais contratados ou que trabalharam na parceria em 2023
Supervisão	1	1
Professores	3	3
Estagiarios	3	3

#### Atividades Desenvolvidas

Nas aulas de basquete e skate, os alunos se envolveram em atividades dinâmicas que visaram melhorar sua coordenação motora, agilidade e desenvolvimento pessoal. No basquete, o som constante da bola quicando e o balançar da rede sendo atravessada definem o ambiente. Os participantes aprenderam a driblar, passar e arremessar, refinando suas habilidades motoras e aprimorando sua capacidade de tomar decisões sob pressão. Além disso, o basquete promoveu o trabalho em equipe e a comunicação, valores essenciais tanto na quadra quanto na vida cotidiana. Já no skate, deslizando sobre quatro rodas, os alunos exploraram uma conexão única com o ambiente ao redor. Dominando manobras que desafiam constantemente seus limites,



enquanto aprimoram equilíbrio e coordenação motora. O skate é uma forma de expressão pessoal, onde cada movimento reflete a individualidade do praticante, promovendo também um senso de comunidade entre os skatistas. Em ambas as atividades, os objetivos são compartilhados: promover o desenvolvimento físico e pessoal dos alunos. Através de desafios e exercícios variados, as aulas buscam não apenas aprimorar habilidades técnicas, mas também fortalecer a confiança, determinação e resiliência dos participantes. Seja em um jogo de basquete acirrado ou desafiando a gravidade, cada momento é uma oportunidade de crescimento e aprendizado. As aulas de basquete e skate não são apenas sobre aperfeiçoar habilidades físicas, mas também sobre cultivar um espírito de superação e descoberta que irá acompanhá-los ao longo de suas vidas.

#### Quadro de metas

<b>Meta Prevista no Plano de Trabalho</b>	<b>Principais ações desenvolvidas para alcance das metas</b>	<b>Análise do processo</b>	<b>Avaliação percentual de resultados (%)</b>
Manter a qualidade das aulas propostas positiva em 80% de bom e excelente, proporcionando o desenvolvimento integral dos alunos participantes.	Utilizamos métodos de ensino que promovem a participação efetiva dos alunos, criando um ambiente acolhedor e estimulante.	Aplicar as melhorias identificadas para garantir que os objetivos sejam alcançados.	90,76%
Manter a qualidade das monitorias propostas positiva em 80% de ótimo bom e excelente, proporcionando boa fruição e desenvolvimento dos participantes.	Oferecemos algumas oportunidades para que os alunos possam aprender no seu próprio ritmo e de acordo com os seus interesses e suas necessidades.	Aplicar as melhorias identificadas para garantir que os objetivos sejam alcançados.	91,40%
Atendimentos dos alunos: atender 60% dos números de atendimento previsto nesse edital;	Atender com atenção e respeito todos os participantes do projeto.	Monitorar os atendimentos, e obter os feedbacks	86%



Realização de 6 eventos anuais (bimestralmente)	Todos os eventos foram realizados com sucesso.	Vistoria e participação nos eventos	100%
---	--	-------------------------------------	------

### **Conclusão**

Ao refletir sobre Projeto Virando o Jogo, é com grande satisfação que compartilhamos os resultados e impactos alcançados no Parque Chuvisco. Durante este ano nossa iniciativa se consolidou como um espaço de transformação e inclusão social, proporcionando oportunidades valiosas para os nossos jovens.

No decorrer dos meses, testemunhamos o poder do esporte, como ferramentas de empoderamento pessoal e social. Atraves das atividades de skate e basquete, os alunos desenvolveram atividades físicas, mentais e emocionais, fortalecendo (corpo, mente e espírito). Além do aspecto esportivo, o projeto virando o jogo desenvolveu valores fundamentais, como trabalho em equipe, respeito mútuo, disciplina e superação de desafios, em um ambiente tranquilo e acolhedor, onde os participantes puderam expressar livremente, criando laços de amizade e ainda encontrando professores e monitores como exemplos positivos.

Ao longo do ano, promovemos eventos e atividades para a comunidade do parque chuvisco, essas iniciativas contribuíram para o alcance das metas propostas.

A medida em que nos despedimos, esperamos renovar o compromisso e continuaremos a trabalhar incansavelmente, oferecendo um ambiente inclusivo, educativo e inspirador para os jovens, capacitando-os a alcançar o seu pleno potencial e construir um futuro brilhante. Juntos estamos fazendo a diferença e afirmo que o esporte é o melhor de se fazer amizade.

Presidente Prudente, 31 de janeiro de 2024.

**Associação Educacional Maria do Carmo – AEMC**  
**Celso Divino Lemes - Diretor Presidente**