



# CONCURSO ACELERA - JOVENS EM AÇÃO

Parceria:



**2014**

## APRESENTAÇÃO

O SESI-SP entende o Esporte como uma ferramenta para a transformação social de crianças e adolescentes, oportunizando o desenvolvimento de valores essenciais para a formação desses cidadãos, tais como: respeito, ética, cooperação, trabalho em equipe, disciplina, comprometimento, superação.

O grande número de estudantes em fase de formação esportiva sejam estes do SESI-SP Atleta do Futuro, ou de nossa rede escolar e a experiência positiva com o segmento do Rendimento Esportivo nos faz crer que, por meio da **"Pedagogia do Exemplo"**, é possível, pelos exemplos de nossos atletas – "Ídolos Esportivos", criar modelos para as crianças e os jovens, no que diz respeito às atitudes e comportamentos.

Em 2014, o conceito Pedagogia do Exemplo se transformou no **SESI-SP Pedagogia do Exemplo**, sendo inserido em outros programas e complementando as ações que vêm sendo desenvolvidas. Uma das ações propostas para este projeto é o **"Acelera – Jovens em Ação"** que tem como objetivo promover o empreendedorismo para os jovens dos 1º ao 3º anos do Ensino Médio, de modo que eles elaborem uma proposta de Projeto Esportivo com foco nas áreas de desenvolvimento de Gestão de Projetos.

Assim, busca-se promover a qualidade de vida dos alunos, trabalhadores e seus familiares, com foco na educação e enfatizando os valores do esporte.

### 1. Introdução

## O que é o Acelera - Jovens em Ação?

"Acelera – Jovens em Ação" é um concurso voltado para os alunos do Ensino Médio do SESI-SP, que propõe ações que fomentam o empreendedorismo, o protagonismo juvenil e a interação entre competências em jovens, por meio do desenvolvimento de um projeto esportivo. Será possível vivenciar diversas ações na área de educação física, fomentando o gosto pelo esporte e suas áreas relacionadas, além de auxiliar na formação dos futuros profissionais.

Este concurso está sendo realizado em parceria com o Comitê de Jovens Empreendedores da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo (CJE / FIESP). e tem como tema:

- **"SESI-SP contribuindo para o legado social dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos RIO 2016"**

Os melhores projetos serão executados com o subsídio do SESI-SP e terão a oportunidade de receber os atletas do SESI-SP como convidados do evento..

**PARTICIPE! Inscreva a sua equipe!**



## 2. Qual o objetivo?

Desenvolver competências empreendedoras utilizando como tema o esporte e as áreas de gestão de projetos. Esta ação possibilitará o envolvimento dos alunos com a indústria do esporte, motivando-os ao envolvimento com esta área e fomentando o espírito empreendedor.

## 3. Para quem é?

- **Público Alvo:** Alunos do Ensino Médio das escolas do SESI-SP (não aceitaremos público externo)
- **Participantes:** Poderão participar do “Acelera - Jovens em Ação” alunos regularmente matriculados em 2014 em qualquer Escola SESI-SP (escolas CAT e escolas externas).
- **A participação, será obrigatoriamente em equipe, formada por, no mínimo, 2 alunos e no máximo 30.**

## 4. O que fazer?

As equipes, depois de estruturadas, terão a opção de eleger um “tutor” que poderá ser qualquer funcionário SESI da Escola ou do Centro de Lazer e Esportes.

Este “tutor” ajudará a equipe caso precise de orientações. Sugerimos que o “tutor” seja uma pessoa próxima aos alunos e que possa contribuir efetivamente para o projeto. A equipe poderá ou não eleger um tutor, sendo uma opção dos integrantes neste concurso.

As equipes devem planejar o desenvolvimento de um projeto que tenha como foco os valores do olimpismo (citados no item 12 deste documento) e que contemplem os seguintes itens:

1. A atividade deve ter como foco o esporte e seus valores;
2. Deve ter a duração máxima de 4 horas;
3. Deve atender ao público externo (convidados, comunidade, indústrias, etc...);
4. Deve ter o custo máximo de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);
5. Deve ser uma proposta **inovadora** que promova o esporte em suas diversas perspectivas (além da prática) e os valores do olimpismo;
6. Pode ser realizada fora das instalações do SESI-SP;
7. Deve respeitar o prazo de entrega;
8. Deve ser apresentada via link de inscrição (descrito posteriormente);
9. Após iniciado o projeto, a equipe deve manter o compromisso e responsabilizar-se por sua realização, caso ele seja o vencedor;
10. As equipes inscritas devem encaminhar notícias/fotos/depoimentos sobre o planejamento das ações para que o desenvolvimento dos projetos seja divulgado na página do facebook do Projeto SESI-SP Pedagogia do Exemplo - <https://www.facebook.com/home.php>

**Essas informações podem ser enviadas via mensagem na própria página do projeto ou via e-mail para Catarina Santos ([cdsantos@sesisp.org.br](mailto:cdsantos@sesisp.org.br))**

## 5. Quando?

### ➤ Cronograma:

- ✓ **Divulgação do Concurso:** 13/10/2014
- ✓ **Envio dos projetos:** 14/10/2014 a 06/11/2014
- ✓ **Resultado final:** 10/11/2014
- ✓ **Desenvolvimento dos Projetos premiados:** 15/11 a 31/12



## 6. Como fazer?

- Tema do Concurso – “SESI-SP contribuindo para o legado social dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos RIO 2016”

O envio dos projetos será realizado no link abaixo:

<http://goo.gl/forms/0DOOiwksaU>

O projeto deve contemplar os itens descritos abaixo.

- 1. Nome do Projeto** → A equipe deve criar um nome para seu projeto, isso facilitará a comunicação com público alvo e será essencial para a sua divulgação.
- 2. Nome do Tutor** → Cada equipe pode ter um tutor que os auxiliará no desenvolvimento do projeto. Este tutor pode ser qualquer funcionário da escola ou do Centro de Lazer e Esportes e deve ser escolhido pela equipe com o aval do Diretor da escola e/ou Coordenador de Esportes e Lazer. O tutor não poderá deixar de realizar suas funções principais para assumir esta responsabilidade, portanto é uma decisão pessoal e voluntária.
- 3. Por que a sua ideia é inovadora e/ou diferenciada?** → Explicar o quanto a ideia é inovadora e diferente de outras ações realizadas normalmente. Este é o momento de demonstrar a criatividade da equipe.
- 4. Onde será desenvolvido o seu projeto?** → Local onde a ação será realizada, onde o projeto será executado. Por exemplo, no ginásio de esportes do CLE, na quadra externa da escola, no teatro, etc...
- 5. Período de execução do projeto:** → Qual a data sugerida para execução deste projeto.
- 6. Duração do projeto** → Quanto tempo durará o projeto. Por exemplo: 2 horas no período da manhã.

**7. Qual é o objetivo do seu projeto?** → O que a equipe pretende conseguir com este projeto. Descreva qual o seu real objetivo, sempre levando em consideração os valores do Olimpismo, objetivando motivar as pessoas à prática esportiva.

**8. Qual é a meta de atendimento?** → Quantas pessoas o projeto pretende atender.

**9. Qual é o público-alvo?** → Descreva para qual público o projeto foi idealizado, por exemplo, crianças de 07 a 12 anos, entre outros.

**10. Descreva como será desenvolvido o projeto.** → Nesta fase a equipe deve descrever como será o projeto, com as etapas de planejamento, execução e encerramento explicando detalhadamente cada etapa para que seja possível avaliá-lo da forma correta.

**11. Qual (ais) valor (es) do esporte são abordados neste projeto?** → Diversos valores do olimpismo devem ser desenvolvidos no projeto, porém a equipe poderá enfatizar um dos valores como prioridade.

**12. Quanto custará este projeto? Descreva as despesas previstas** → O valor máximo para cada projeto é de cinco mil reais, que pode ser utilizado para as seguintes finalidades:

- ✓ **Transporte** (ônibus de viagem) – indicar os locais e quantidade de viagens (caso seja necessário);
- ✓ **Kit Lanche** (cada kit contém 1 pão com queijo, 1 suco e 1 fruta) – indicar a quantidade necessária;
- ✓ **Gêneros Alimentícios** (compra de insumos para preparação de refeições);
- ✓ **Material de Consumo** (compra materiais diversos);
- ✓ **Serviços de terceiros** (contratação de serviços);

**OBS.:** Para a previsão de custos para os itens Gêneros Alimentícios, Material de Consumo e Serviços de Terceiros as equipes serão responsáveis em fazer três (3) cotações (orçamentos) com três (3) diferentes empresas para garantir o melhor preço. Estes orçamentos não precisam seguir as normas e diretrizes do SESI, pois serão apenas orientativos.

Estas cotações deverão ser realizadas apenas se o projeto necessitar de alguma aquisição. Sugerimos que os projetos sejam realizados com recursos já disponíveis nas escolas minimizando custos.

**13. Como será realizada a gestão de pessoas? Descreva as funções dos envolvidos** → Descreva quantas pessoas fazem parte do projeto, quais as funções de cada uma delas e como será o processo de reuniões para planejamento e divisão das tarefas para cada envolvido.

**14. Quais as necessidades de recursos materiais e de instalações para o desenvolvimento deste projeto?** → Descreva as necessidades de instalações e de materiais que a serem utilizados no evento. Nessa lista devem estar todos os materiais: os que necessitam ser adquiridos e os que não precisam ser adquiridos caso a escola ou o centro de lazer e esportes já possuam.

15. **Descreva o cronograma de ações** → Em Quais datas serão desenvolvidas as reuniões, ações, montagem do evento, divulgação, convites aos participantes, etc (cite quando todas as ações serão desenvolvidas).
16. **Quais os riscos deste projeto e como serão tratados?** → Antecipar os possíveis problemas e como estes podem ser solucionados.
17. **Como será garantida a qualidade do projeto? Descreva os requisitos de qualidade definidos pela equipe** → Expliquem como será garantido o sucesso do projeto quais as ações serão tomadas.
18. **Como será o processo de divulgação deste projeto? Quais estratégias serão utilizadas?** → Expliquem como será o processo de divulgação do projeto, quem serão os convidados, como será o processo do envio das informações ao público.
19. **Por que o seu projeto merece ser o vencedor?** → Descreva, o que o faz do projeto um possível vencedor do concurso.

**As equipes poderão ter apoio (não financeiro) de indústrias beneficiárias com o objetivo de iniciar um processo de relacionamento com parceiros, item essencial para o desenvolvimento de um bom projeto atualmente.**

Todos estes itens devem ser preenchidos pelas equipes no link citado em "Como Fazer:" Caso a equipe não preencha todos os itens, será penalizado perdendo 10 pontos em cada item não preenchido.

## 7. Avaliação do projeto

**Para a avaliação das equipes os itens serão avaliados de acordo com o seguinte critério de pontuação:**

- ✓ Os itens 03 a 19 serão avaliados de 0 a 50 pontos totalizando 850 pontos.
- ✓ **Cada equipe poderá ter pontos extras conforme o item a seguir:**
  - o **Projeto que tenha o apoio de uma indústria beneficiária do SESI-SP ganhará 50 pontos extras;**

**OBS.:** Cada item será analisado por uma comissão composta por 2 membros da Divisão de Educação e Cultura e 2 membros da Divisão de Esporte e Qualidade de Vida que farão as atribuições dos pontos a cada item descrito no projeto.

## 8. Premiação

A premiação será realizada por região e as escolas sob jurisdição das unidades que compõem as regiões disputarão entre si. **O melhor projeto por região será subsidiado pelo SESI-SP e a equipe campeã receberá um troféu.** Os atletas das equipes de Rendimento Esportivo do SESI-SP participarão dos eventos vencedores.

As equipes dos **dois** melhores projetos do estado serão convidadas a participar do Acelera – Concurso de Empreendedorismo da FIESP organizado pelo Comitê de Jovens Empreendedores, parceiro nesta ação, apresentando seus projetos.

Segue lista de unidades divididas em regiões:

REGIÃO 1
CLE 09 - Campinas I
CLE 48 - Campinas II
CLE 35 - Indaiatuba
CLE 14 - Jundiaí
CLE 53 - Santana de Parnaíba

REGIÃO 2
CLE 25 – São Bernardo do Campo
CLE 43 - Cubatão
CLE 50 - Diadema
CLE 30 - Santos
CLE 07 - São Caetano do Sul

REGIÃO 3
CLE 42 – Tatuí
CLE 02 – Itapetininga
CLE 41 - Itu
CLE 05 – Sorocaba
CLE 32 – Votorantim

REGIÃO 4
CLE 18 - Ribeirão Preto
CLE 23 – Franca
CLE 16 - São José do Rio Preto
CLE 37 – Sertãozinho

REGIÃO 5
CLE 06 - Bauru
CLE 39 - Botucatu
CLE 38 - Jaú
CLE 29 - Marília
CLE 03 - Ourinhos

REGIÃO 6
CLE 45 - Piracicaba
CLE 36 - Mogi Guaçu
CLE 55 - Sumaré
CLE 13 - Limeira
CLE 46 - Americana
CLE 24 - Santa Bárbara D'Oeste

REGIÃO 7
CLE 22 - Presidente Prudente
CLE 33 - Birigui
CLE 44 - Presidente Epitácio
CLE 25 - Araçatuba

REGIÃO 8
CLE 31 - Osasco
CLE 54 - Cotia
CLE 28 - Mauá
CLE 20 - Mogi das Cruzes
CLE 52 - Suzano

REGIÃO 9
CLE 49 - Guarulhos
CLE 34 - Cruzeiro
CLE 40 - Jacareí
CLE 27 - São José dos Campos
CLE 15 - Taubaté

REGIÃO 10
CLE 04 - Rio Claro
CLE 17 - Araraquara
CLE 47 - Araras
CLE 01 - Matão
CLE 11 - São Carlos

REGIÃO 11
CLE 08 - Santo André
CLE 21 - A.E. Carvalho
CLE 10 - Catumbi
CLE 12 - Vila das Mercês
CLE 19 - Vila Leopoldina

**OBS.:** Participam deste concurso todas as escolas do SESI-SP (Escolas do CAT e escolas Externas).

## 9. Valores do Olimpismo que devem ser abordados no projeto

### OLIMPISMO – VALORES UNIVERSAIS

O Movimento Olímpico moderno surgiu a partir de uma filosofia voltada para a educação, que se concretiza a partir de um conjunto de ideais que foram baseados nas filosofias educacionais do Barão Pierre de Coubertin, que acreditava que a educação da juventude não deveria ser pautada apenas em livros, mas deveria incluir esporte, cultura e arte. Essa filosofia, mais tarde chamada de Olimpismo, foi e continua sendo elemento fundamental para os Jogos Olímpicos modernos.

O Olimpismo é destaque nos Princípios Fundamentais da Carta Olímpica: é uma filosofia de vida que combina o equilíbrio das qualidades do ser humano integrando o esporte, a cultura e a educação. O Olimpismo procura criar um modo de vida baseado na alegria encontrada no esforço, no valor educacional do bom exemplo e no respeito universal para os princípios éticos fundamentais (Fonte: <http://www.olympic.org> / COI).

A Educação olímpica é uma parte fundamental de cada edição dos Jogos Olímpicos e a ela é dada particular atenção pelo Comitê Olímpico Internacional. Os Jogos Olímpicos oferecem oportunidades para que os estudantes explorem os valores demonstrados pelos atletas: o fair play, a busca pela excelência, a liderança, o respeito, a vida saudável e a perseverança. Dessa forma, crianças e jovens podem se conectar com esses valores através dos atletas, obtendo uma aprendizagem rica e transformadora.

O SESI-SP enfatiza os valores Olímpicos nas ações do projeto "SESI-SP Pedagogia do Exemplo", difundindo uma educação olímpica, promovendo a discussão sobre o que esses valores representam e quais devem ser incluídos na educação.

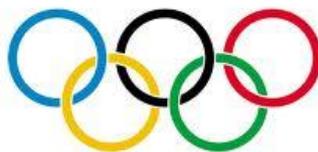
Cada equipe inscrita neste concurso deverá eleger seu rol de valores de acordo com a sua cultura e o ambiente onde está inserida. Contudo, cinco valores foram eleitos como universais no movimento olímpico e que também deverão permear todo o trabalho no SESI-SP:

- ✓ Prazer pela prática esportiva;
- ✓ Fair Play (Jogo limpo);
- ✓ Respeito pelos outros;
- ✓ Busca pela excelência;
- ✓ Equilíbrio entre corpo, mente e espírito.

Neste propósito, entende-se:

- 1. Prazer pela prática:** desenvolver nos jovens práticas físicas, comportamentais e habilidades intelectuais, de modo que eles possam desafiar a si próprios e aos outros em atividades físicas e no esporte. O ensino desse valor olímpico vai ajudar a motivar as crianças e os jovens a buscar a excelência no esporte e na atividade física, além de desenvolver as habilidades necessárias para desfrutar de um estilo de vida saudável.

2. **Fair Play:** filosofia que prima pelo jogo limpo e justo, conceito esportivo que é aplicado e conhecido mundialmente. O desenvolvimento do fair play auxilia os jovens a respeitarem o próximo e agir com honestidade.
3. **Respeito pelos outros:** quando os jovens que vivem em um mundo multicultural, eles aprendem a aceitar, respeitar a diferença e praticar a paz. Ensinar esse valor olímpico irá contribuir para que as crianças e os jovens respeitem a diferença e promovam a paz em suas casas e comunidades, através da prática de comportamentos pacíficos pessoais. ,
4. **Busca pela excelência:** focando na excelência, esse valor ajuda os jovens a realizarem escolhas positivas e a esforçarem-se para serem cada vez melhores, sempre que puderem e em todas as atividades. Entre atletas, excelência é muitas vezes considerada "fazer o melhor possível" e este conceito auxilia os jovens a fazerem escolhas, positivas, e se esforçarem para fazer o seu melhor em tudo que se envolverem.
5. **Equilíbrio entre corpo, mente e espírito:** diz respeito à aprendizagem integral do indivíduo, focando o ser holístico, global e não apenas no corpo, na mente ou no espírito. Ensinar esse valor olímpico vai ajudar as crianças e os jovens a entender que através da participação ativa no esporte e na atividade física, habilidades emocionais e de vida são desenvolvidas e praticadas. A pesquisa atual sugere que a aprendizagem ocorre em todo o corpo, e não apenas na mente. A atividade física e aprendizagem por meio do movimento contribuem para o desenvolvimento moral e aprendizagem intelectual.



Para o SESI-SP, é fundamental compreender que o **ESPORTE É MUITO MAIS DO QUE COMPETIÇÃO, É UM ESTADO DE ESPÍRITO**. Nosso desafio está em educar e encorajar os jovens à prática do esporte, ensinando-lhes valores. O esporte ajuda as pessoas, especialmente os mais jovens, a escapar da rotina do cotidiano, a respeitar uns aos outros e a aprender que regras existem e como é importante respeitá-las. Assim, a proposta é que as equipes centrem-se em desenvolver ações que introduzam os valores universais do Movimento olímpico em seus projetos.

Acredita-se que, aprendendo a respeitar uns aos outros no campo do jogo, crianças e jovens tenham maior probabilidade de serem solidários em outros momentos de suas vidas. Ações baseadas nos Valores Olímpicos podem ajudar a transcender e celebrar diferenças, atingindo a aspiração comum que todos nós temos, que é o bem estar de nossas crianças. O SESI-SP espera que os jovens gostem e pratiquem o esporte, joguem limpo, respeitem uns aos outros e se tornem o melhor que puderem. Diante disso, os Embaixadores do Esporte devem desenvolver a paz, o multiculturalismo, a igualdade, o respeito, o jogo limpo, a justiça com base no espírito esportivo, a honestidade, a solidariedade, a fraternidade, o companheirismo, a coragem, o esforço, a superação e a colaboração, dentre outros.

O SESI-SP enfatiza que os valores Olímpicos devem ser adotados por todos como um caminho para uma vida melhor, solidária, feliz e não apenas nos Jogos Olímpicos ou pelos atletas olímpicos. Vamos fazer do Olimpismo parte de nossas vidas e influenciar positivamente o esporte no Brasil.

## REFERÊNCIAS

**Rubio, K.** Esporte, Educação e Valores Olímpicos. Casa do Psicólogo, 2009.

**Filho, A., Pinto, L., Rodrigues, R., Engelman, S.** Olimpismo e Educação olímpica no Brasil. Universidade Federal Rio Grande do Sul. Editora UFRGS

**Rio 2016 and sport legacies.** Rio 2016 and Sport Legacies The legacies of the Olympic Games for youth at-risk in Rio de Janeiro.

Disponível em: [http://doc.rero.ch/record/31562/files/Rio\\_2016\\_and\\_sport\\_legacies.pdf](http://doc.rero.ch/record/31562/files/Rio_2016_and_sport_legacies.pdf)

## 11. Informações Gerais

Este concurso tem como objetivo promover o esporte de diferentes formas, seguindo os Princípios da Pedagogia do Exemplo, possibilitando aos alunos a interação e participação em ações esportivas no qual poderão contribuir com suas competências. Isso faz com que os jovens entendam as diferentes possibilidades de contribuição com o esporte, desenvolvendo a cultura esportiva.

A participação neste concurso é facultativa, porém solicitamos aos gestores que motivem os alunos a participar, informando-os sobre a importância esta ação. Com isso, estaremos motivando jovens à prática esportiva, ao protagonismo juvenil e ao envolvimento em ações da escola e com a comunidade.

Agradecemos a atenção de todos, certos de que as escolas e os centros de lazer e esporte farão o possível para que os alunos participem e tenham oportunidade de criarem seus próprios projetos esportivos.

Em caso de dúvidas, sugestões, elogios ou críticas entrem em contato com a especialista Catarina Santos ([cgsantos@sesisp.org.br](mailto:cdsantos@sesisp.org.br)) ou pelo telefone: 11 3146.7688.

Estamos à disposição.



**CATARINA DUARTE DOS SANTOS**  
Especialista Em Qualidade de Vida

Gerência Executiva de Esporte - DEQV - Supervisão de Formação e Rendim. Esportivo  
Av. Paulista, 1313 - Sede - Bela Vista - São Paulo - SP - 01311-923  
Fone: (11) 3146-7688  
[www.sesisp.org.br](http://www.sesisp.org.br) - Email: [cgsantos@sesisp.org.br](mailto:cgsantos@sesisp.org.br)

   [www.sesisp.org.br/redessociais](http://www.sesisp.org.br/redessociais)