

LEI ESTADUAL 8.266/2018 – INCENTIVO AO ESPORTE RJ	01
--	-----------

PROJETO

01 - Nome do Projeto
Desafio 4x4 e Kart Elétrico nas Escolas

PROPONENTE (PESSOA JURÍDICA)

02 - Nome do proponente (Razão Social)	03 - CNPJ
INSTITUTO PARA O DESENVOLVIMENTO DO ESPORTE E DA CULTURA - IDEC	01.688.611/0001-37
04 - Nome do responsável	05 - CPF
Patrícia da Silva Corrêa	020.354.617-23
06 - Endereço (rua, número, complemento, bairro, cidade, estado e CEP)	
AV PRESIDENTE VARGAS, 3131, SALA 602, CIDADE NOVA, RIO DE JANEIRO/RJ	
07 - E-mail	08 - Telefone (DDD)
patricia.correa@institutoidec.com.br	(21) 3081-2772

RESUMO DO ORÇAMENTO POR FONTE DE RECURSO

Fonte de Recursos	Valor tem R\$
09 – Incentivo Estadual Pleiteado (limite 3% do ICMS)	R\$ 1.166.470,22
10 – Outros Incentivos (Municipal e/ou Federal)	
11 – Recursos Privados	
12 – Total do Projeto	R\$ 1.166.470,22

DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA

13 – Cópia do Contrato Social ou Estatuto Social (com última alteração e ata)	X
14 – Cópia RG e CPF do dirigente ou Representante Legal (com procuração)	X
15 – Comprovante de inscrição e situação cadastral do CNPJ	X
16 – Currículo do Proponente	X
17 – Certificado de Regularidade de situação relativa ao FGTS	X
18 – Certidão Negativa ou positiva com efeitos de negativa da Procuradoria Geral do Estado (PGE)	X
19 – Certidão de Regularidade Fiscal emitida pela Secretaria de Estado de Fazenda (CND)	X
20 – Certidão Conjunta Negativa de Débitos Relativos aos Tributos Federais e à Dívida Ativa da União;	X
21 – Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas (CNDT).	X
22 – Cópia do Projeto em mídia digital	X

Assinatura proponente:



Data: 19/07/23

DEFINIÇÃO DO PROJETO

23 – Local de Realização

Estado do Rio de Janeiro

24 – Descrição do Projeto (objetivos, justificativa e importância social)

I. DESCRIÇÃO

O projeto prevê a iniciação e vivência de estudantes da rede pública de ensino no mundo da modalidade do automobilismo. Para tanto os estudantes terão acesso a duas experiências totalmente diferentes, porém complementares. A primeira é o kartismo, modalidade em que serão o piloto e que mesmo fazendo parte de uma equipe, terão seu desempenho avaliado individualmente e a segunda o Desafio 4x4. Trata-se da construção de um veículo de tração nas quatro rodas (4x4) controlado por rádio, por alunos do ensino médio. O veículo deve percorrer com sucesso e completar os obstáculos em uma pista de testes off-road, que é tão exigente quanto uma situação real de off-road.

Para o Desafio 4x4 serão 2 momentos de disputas, a Etapa Regional com até 15 equipes por região. O segundo momento é a Etapa Nacional, com as três melhores equipes de cada região.



II.O OBJETIVO

O objetivo deste projeto é viabilizar, e oferecer condições adequadas, para participação de estudantes de escolas públicas em duas vertentes do



automobilismo, uma pilotando Karts Elétricos e outra através da participação do programa 4x4 nas escolas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Oportunizar a participação e vivência como piloto de Kart, principal categoria de iniciação do automobilismo;
- Capacitar jovens estudantes a desenvolver novas tecnologias e inovação.

➤ Kart Elétrico

Para essa fase do projeto, teremos seis dias de disputa, sendo um dia de disputa de baterias para cada uma das cinco escolas selecionadas e uma final entre os melhores de cada escola.

Cada equipe de 6 alunos disputará duas baterias e os dois melhores de cada equipe disputarão uma bateria final da escola.

Os 3 melhores da bateria final de cada escola disputarão as duas baterias final que ocorrerá junto a um festival sobre automobilismo, com a integração entre as escolas.

Para cada um desses dias será disponibilizado transporte da escola até o Kartódromo, alimentação, material e uniforme, além de palestras e orientações sobre a modalidade e pilotagem em geral.

Dia 1	Dia 2	Dia 3
- Duas baterias Equipe 1 - Duas baterias Equipe 2 - Duas baterias Equipe 3 - Bateria final com os 2 melhores de cada equipe	- Duas baterias Equipe 4 - Duas baterias Equipe 5 - Duas baterias Equipe 6 - Bateria final com os 2 melhores de cada equipe	- Duas baterias Equipe 7 - Duas baterias Equipe 8 - Duas baterias Equipe 9 - Bateria final com os 2 melhores de cada equipe
Dia 4	Dia 5	Final



- Duas baterias Equipe 10 - Duas baterias Equipe 11 - Duas baterias Equipe 12 - Bateria final com os 2 melhores de cada equipe	- Duas baterias Equipe 13 - Duas baterias Equipe 14 - Duas baterias Equipe 15 - Bateria final com os 2 melhores de cada equipe	- Duas baterias finais com os três melhores classificados de cada escola.
---	---	---

➤ Programa Desafio 4x4 nas Escolas

Visando agregar valor socioeducacional ao projeto, o Desafio 4x4 nas Escolas, programa de atuação global, tem como objetivo de preparar alunos do ensino médio para os desafios do mundo profissional.

O objetivo deste programa é a criação de uma escuderia de Off Road a partir de um Projeto e construção de carros 4x4 escala 1/19 controlado por rádio. Serão beneficiados deste programa social, cinco escolas da rede de Ensino, onde cada escola pode formar até três equipes compostas de seis alunos por equipe, possibilitando contemplar nessa ação até noventa alunos da rede pública de ensino.

Os estudantes e seus professores orientadores serão responsáveis pela criação do protótipo e pela estruturação de sua equipe como uma empresa, englobando distintas áreas de conhecimento, onde essas são complementares a plena execução do projeto: Gerenciamento de Projeto, Comunicação, Gerenciamento de Custo e Aquisição, Qualidade e Risco. Podemos destacar que o binômio desta ação social é a robótica e o empreendedorismo.

O lançamento do programa 4 x 4 Carros Elétricos, ocorrerá no Kartódromo de Guapimirim com a participação de até 90 alunos e 30 professores. Além da apresentação do programa, todos poderão participar de uma bateria de kart como forma de experimentação da modalidade do automobilismo.

A partir do lançamento do Programa serão definidas as datas dos 4 Encontros nas escolas. Cada encontro contará com Ciclos de Palestras abordando os seguintes conteúdos:

Encontro I: Criação de Marca, Site e Mídias Sociais

Encontro II: Gestão de Projeto, Cronograma e Orçamento



Encontro III: Finalização Cronograma e Orçamento, Plano de Patrocínio, Regras da Competição e Construção

Encontro IV: Workshop em Fusion 360 – software de projeto

- Desenvolvimento do Carro – Mecânica e Elétrica
- Testes
- Melhorias no carro
- Testes
- Elaboração de Portfólio Engenharia

- Criação da Identidade Visual
- Portfólio Patrocínio
- Elaboração de Plano de Marketing
 - Site e redes sociais (desenvolvimento e gerenciamento)
 - Portfólio de Marketing e Mídias Sociais
- Definição e Implantação do Projeto Social
- Elaboração Portfólio da Equipe
- Treinamento das Apresentações
 - Todas as equipes e até dois professores por escola recebem medalhas

Apresentação das equipes na Final Regional RJ:

- As equipes entregam seus carros para escrutínio no dia anterior à competição
- Cada equipe tem duas horas para montagem dos estandes
- As agendas de apresentações (avaliações) das equipes alteram entre pista, estande e salas de apresentação. As seguintes provas serão avaliadas:
 - Pilotagem do Carro

- Apresentação do Escopo do Projeto
- Montagem e apresentação do estande, este com as seguintes dimensões - 3,0 m de largura x 2,20 m altura x 1,00 m profundidade
- Apresentação do projeto de engenharia e sua pesquisa e desenvolvimento
- Planejamento e Estratégia de Marketing
- Proposta e apresentação do Projeto Social
- Ao final do dia ocorre entrega dos prêmios
- Todas as equipes e até dois professores por escola recebem medalhas

As 13 equipes participantes do projeto participarão da final regional.





Os Principais Benefícios do Programa:

- Responsabilidade social e ambiental
- Valorização das gerações futuras
- Compromisso com a educação e comunidades locais
- Proporcionar aos alunos do ensino médio a oportunidade de aprender várias habilidades educacionais e diversas áreas de conhecimento nos negócios
- Atividade de engajamento e aprimoramento STEM (Science, technology, engineering, and mathematics) com links da indústria. Gerando aproximação natural com o mercado de trabalho.
- Possibilidade de interação com as práticas do marketing direto e oportunidade de publicidade para os estudantes em sua idade mais influente
- Oportunidades de networking dentro da indústria e educação

I. EQUIPE DO PROJETO:

IDEC – Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura

O Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura é uma entidade sem fins lucrativos, sediada na cidade do Rio de Janeiro, constituída para promover e incentivar o esporte em todas as suas formas. A sua missão é “Fortalecer o desenvolvimento do esporte e da cultura nacional, de forma satisfatória, promovendo perspectivas e resultados, através da atuação em políticas públicas e privadas.”. A entidade proponente já possui experiência com vários projetos esportivos nas mais variadas modalidades.

I. JUSTIFICATIVA:

É de conhecimento mundial a qualidade e talento dos pilotos brasileiros nas mais diversas categorias do automobilismo, tal qualidade e talento deve e muito ao Kart, berço dos maiores talentos das pistas brasileiras.

Com o avanço das técnicas e equipamentos, avançaram também os custos e com isso aumenta a distância da população menos favorecidas. Com isso em vista o projeto pretende aproximar as crianças estudantes de escolas públicas desta modalidade, com a vivência de um dia de competição, com pelos menos duas baterias cada um.

Outra oportunidade única é desenvolver senso crítico e conhecimento dos bastidores de uma equipe, com noções de Marketing, custos e orçamento, tecnologia entre outras características presentes no Desafio 4x4.

Aproveitando a alta demanda por e-Sports e acrescentando todas as características físicas e de negócio listadas acima, o Desafio 4x4 encontra um nicho e uma oportunidade única para os participantes.

O Programa Desafio 4x4 nas Escolas é educacional, motivador, estimulante, desafiador e divertido para os alunos e adultos (professores) envolvidos. Possibilita aos jovens a oportunidade de trabalhar como parte de uma equipe ou de forma independente para desenvolver habilidades e técnicas de solução de problemas.

A robótica, pilar deste programa, gera benefícios diversos, como: estímulo da



criatividade e do raciocínio lógico, auxílio nas competências para o mercado de trabalho, além do aprendizado nas áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (em inglês STEM).

Tudo isso a fim de desenvolver habilidades do século XXI que serão essenciais para o mercado de trabalho com que essa geração irá se deparar nos próximos anos.

De acordo com a pesquisa realizada pela Microsoft, em parceria com a McKinsey, em 2030, habilidades sociais como persuasão, inteligência emocional e colaboração terão demanda elevada em todos os postos de trabalho. Por isso a importância de se trabalhar para desenvolver estas habilidades desde a infância, quando o cérebro da criança ainda está em desenvolvimento. Para Jorge Ranieri, professor e diretor de Tecnologia e Inovação do Colégio Paraíso, ao propiciar o acesso a robótica, estamos diretamente preparando o profissional do século XXI, “A importância da robótica na aprendizagem vem para contribuir e estruturar conhecimentos e habilidades que permitem os jovens irem além de um mundo pré-formatado, sendo capaz de readaptar uma tecnologia, de planejar, liderar e colaborar com seus pares para entregar soluções abrangentes e criativas para problemas complexos”.

Desta forma, a conciliação de um projeto esportivo de automobilismo com um programa de cunho educacional, torna o projeto com uma especial relevância social, educacional e esportiva.

Portanto, é importante ressaltar que o aporte de recursos através da Lei 8.266 de 26 de dezembro de 2018 é fator determinante para o bom desenvolvimento das atividades propostas, uma vez que sem esses recursos não seria possível alcançar o padrão de qualidade e atendimento planejados.

Assinatura proponente:

Data: 19/07/23



LEI ESTADUAL 8.266/2018 – INCENTIVO AO ESPORTE RJ

03

CRONOGRAMA DO PROJETO

25 – Início (Dia/Mês/Ano)	26 – Fim (Dia/Mês/Ano)	27 – Duração do projeto em dias
02/08/2020	30/11/2023	850 dias
28 – Cronograma de Execução Resumido		
Etapas		Duração
a) Produção / Execução		820 dias
b) Finalização do Projeto		30 dias
c) Cumprimento Contrapartida Social		A definir
d) Prestação de Contas		Até 60 dias

RESUMO DA PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

29 – Grupos de Despesa	30 – Valor em R\$
Grupo de Despesas de Produção / Execução	R\$ 572.113,08
Grupo de Despesas Administrativas – limitado a 10% do valor do projeto	R\$ 109.800,00
Grupo de Despesas com Impostos / Taxas / Contribuições / Seguros	R\$ 69.012,31
Grupo de Despesas com Mídia e Merchandising - limitado a 20% do valor do projeto	R\$ 125.133,12
Grupo de Despesas com Elaboração e Captação - limitado a 10% do valor do projeto, respeitando o teto de 55.000 UFIR	R\$ 96.000,00
Contrapartida Social - () Isento () 5% () 10% (x) 20% - §2º, Art. 6, Resolução SEELJE 172/2019	R\$ 194.411,70
TOTAL	R\$ 1.166.470,22

ELABORADOR

31 - Nome do Elaborador (pessoa física ou jurídica)	32 – CPF / CNPJ
33 – Endereço (rua, número, complemento, bairro, cidade, estado e CEP)	
34 – E-mail	35 – Telefone (DDD)
36 – Assinatura do Elaborador	

Assinatura proponente:

Data: 19/07/23



TERMO DE COMPROMISSO

- I. Declaro, para os devidos fins, que não captarei recursos de doadores ou patrocinadores, pessoas físicas ou jurídicas com os quais mantenho vínculo de natureza econômica ou familiar.
- II. Declaro que a execução do Projeto Esportivo aprovado e incentivado será no Estado do Rio de Janeiro ou fará sua promoção direta, sendo obrigatória a veiculação do nome e símbolos oficiais do Estado do Rio de Janeiro em todo o material de apresentação e divulgação do Projeto incentivado.
- III. Declaro que os sócios e/ou representantes legais desta empresa não são membros ativos da Administração Pública, direta ou indireta, da esfera Federal ou Estadual, membros da Comissão de Aprovação de Projetos, ou ainda sócios ou dirigentes de empresa patrocinadora e/ou suas coligadas ou controladas, a qualquer título.
- IV. Declaro que os sócios e/ou representantes legais desta empresa não são parentes (ascendente, descendente – até segundo grau, cônjuge ou companheiro) de servidor ativo da Administração Pública, direta ou indireta, da esfera Federal ou Estadual, de membro da Comissão de Aprovação de Projetos, ou de sócio ou dirigente de empresa patrocinadora e/ou suas coligadas ou controladas, a qualquer título.
- V. Declaro que os bens esportivos resultantes dos Projetos Incentivados na forma desta Lei são de domínio público e os produtos deles resultantes, se comercializados, também estarão à disposição do público em geral.
- VI. Declaro estar ciente de que todas as quantias correspondentes ao crédito presumido pertinente ao incentivo utilizado em cada período de apuração, bem como a parcela diretamente doada pela empresa patrocinadora, deverão ser depositadas em nome do BANCO BRASDECO – CONTA VINCULADA AO PROJETO e sua movimentação dependerá de prévia autorização.
- VII. Declaro estar ciente de que deverei fornecer para a SEELJE todo o material publicitário e promocional.
- VIII. Declaro estar ciente que, ao término do Projeto Esportivo, apresentarei à SEELJE, detalhada prestação de contas dos recursos recebidos e dispêndios, através de balancete contábil, comprovação por faturas, notas fiscais ou recibos de cada pagamento efetuado e demonstrativos de receitas vindos dos responsáveis por doações e patrocínios.
- IX. **Declaro que todas as informações aqui prestadas, tanto no Projeto e/ou seus anexos são verdadeiras, de minha responsabilidade e estão de acordo com a legislação vigente e regulamentadora do Incentivo Fiscal no Estado do Rio de Janeiro, podendo, a qualquer momento, serem exigidos novos documentos pela SEELJE.**

37 – ASSINATURA DO RESPONSÁVEL DO PROJETO