

## Relatório de Gestão

### **APRESENTAÇÃO**

O Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura é uma organização sem fins econômicos, comprometida com o desenvolvimento do esporte e da cultura, que busca a integração das áreas de expertises essenciais para o desenvolvimento de projetos e negócios e/ou culturais, de modo a extrair as potencialidades das áreas, proporcionando uma maior gama de entretenimento à sociedade brasileira.

### **VISÃO**

Ser uma organização de referência no país em gestão de projetos.

### **MISSÃO**

Fortalecer o desenvolvimento do esporte e da cultura nacional, de forma satisfatória, promovendo perspectivas e resultados, através da atuação em políticas públicas e privadas.

### **Ações Desenvolvidas:**

O Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura desenvolve projetos em âmbitos diversos de fontes de recursos, especialmente através das leis de incentivo fiscal, hoje presentes em nossos órgãos de fomento. No ano de 2023, iniciamos e/ou demos continuidade a projetos esportivos e culturais em leis de incentivo fiscal distintas. Através da Lei de Incentivo ao Esporte do Estado do Rio de Janeiro, foi finalizado o projeto **Desafio 4x4 e Kart Elétrico nas Escolas**. Por essa mesma fonte recurso também iniciaram os projetos **Container do Esporte** e o **Campeões da Areia**. Na área da cultura também foram desenvolvidos novos projetos, a partir da Lei Estadual de Incentivo à Cultura do Rio de Janeiro. Dentre os projetos, tivemos a execução da **FluFest e FluMusic**. Por essa mesma fonte recurso, também foram finalizados os projetos **A Força do Gigante, Ciclo de Oficinas Culturais | Vasco da Gama, Estudo de Restauração da Sede Social do Fluminense**. Ainda pela cultura, iniciamos pela Lei Federal o projeto **Container das Artes**. Pela Lei Federal de Incentivo ao Esporte foram finalizados os projetos **Programa de Iniciação Desportiva – PID II, EcoRun, EcoRun 2, Saúde para Todos, Brasil Surf Tour**. Pela mesma Lei de Incentivo foram executados os projetos **PID - Programa de Iniciação Desportiva – Ano III, Container do Esporte, Container do Esporte II, Educa Esporte, Saúde para Todos 2 e Capacitação Esportiva** demonstrando o aumento do volume e ampliação do alcance das atividades do IDEC.



## Projeto – Desafio 4X4 e Kart Elétrico nas Escolas



O projeto Desafio 4x4 e Kart Elétrico nas Escolas, pela Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, teve como objetivo proporcionar aos participantes a oportunidade de vivenciar a criação de uma escuderia para carros 4x4 de controle remoto em escala real. A criação da escuderia levou em consideração a parte de engenharia e desempenho do carro em uma pista de provas com metodologia utilizada globalmente. Além disso, foi necessário comprovar a eficiência também de marketing, captação de recursos, comunicação visual, entre outros critérios que foram avaliados ao final do projeto.

Para tal, foi disponibilizado acesso e treinamento com programa de engenharia, impressoras 3D e mentoria para que se conseguisse o melhor desempenho de cada equipe.

Além disso, cada equipe participante teve a oportunidade de participar de uma competição de kart elétrico, com a participação da Bia Figueiredo (piloto multi-campeã de várias categorias do automobilismo mundial).



Avaliação de Engenharia





## Projeto – Campeões da Areia



O projeto Campeões da Areia é uma iniciativa do IDEC para o desenvolvimento e crescimento de modalidades esportivas praticadas na areia: o Beach Tênis, o Beach Soccer, o Vôlei de Praia e o Handebol de Areia. Em parceria com as Prefeituras de Angra dos Reis e Mangaratiba, o projeto desenvolveu dois núcleos, um em Conceição de Jacareí e outro em Ilha Grande.

O projeto Campeões da Areia tem como forma metodológica de ensino a imersão de todos os beneficiados nas quatro modalidades educacionais oferecidas ao invés da matrícula em uma única modalidade. Em sistema de rodízio semanal, os coordenadores técnicos dos núcleos desenvolvem um planejamento didático juntos aos professores, respeitando as curvas de aprendizado e a progressão pedagógica das modalidades.

A segunda edição do projeto Campeões da Areia, que tem como patrocinador a Enel, iniciou suas atividades em outubro de 2023. As aulas ocorrem no período matutino e vespertino, com duração de 50 minutos e serão realizadas na faixa de horário em que as incidências de raios ultravioleta são menores. Ao todo, durante o período de execução da primeira fase do projeto (15/10/2020 a 17/12/2021) foram atendidos mais de 300 beneficiários.



## Projeto – Container do Esporte



O projeto trata-se de um container itinerante que irá deslocar-se de tempo em tempo, ficando 3 meses em cada cidade atendida no Estado do Rio de Janeiro. Durante as semanas em que esta estrutura, chamada de Container do Esporte, estiver fixada, os alunos inscritos terão acesso a oficinas nas mini modalidades esportivas: Vôlei, Handebol, Tênis, Badminton e Atletismo.

As ações deste projeto tem como objetivo integrar socialmente as crianças e adolescentes, na faixa etária de 6 a 12 anos, nos municípios de Rio Bonito, Cachoeiras de Macacu, Carapebus, Petrópolis, Teresópolis, Três Rios e Guapimirim. Os beneficiados terão aulas das cinco modalidades oferecidas pelo projeto.

O projeto, patrocinado pela Enel, também se preocupa com a geração de renda local, onde até 40 profissionais e estagiários de Educação Física podem se capacitar durante uma semana e, posteriormente, serem selecionados para trabalhar diretamente nas aulas do projeto. Vale destacar que o Container tem placas de energia solar e energia eólica, se tornando energeticamente sustentável e menos poluente. Uma outra novidade é a parede verde, onde cada aluno cultivará uma muda de planta e ao final do projeto levará sua plantinha para casa.



## Projeto – Eco Run




O projeto Eco Run, buscou realizar um circuito de corrida de rua a fim de fomentar e incentivar a modalidade em cenário nacional, oferecendo condições ideais aos praticantes que desejam adquirir, cada vez mais, experiência no esporte, ganhar condicionamento físico, testar seu tempo e superar seus limites a cada corrida.

O Eco Run se diferencia e destaca dos demais projetos de corrida de rua por levantar conceitos e ideias sustentáveis. Nos eventos utilizamos a madeira OSB, que são feitas a partir de madeiras de reflorestamento 100% ecológicas, em toda estrutura do evento, assim como todo material impresso de comunicação visual que também foi reciclável, desenvolvendo uma responsabilidade socioambiental ao evento, a fim de preservar o meio ambiente e, conseqüentemente, o futuro do Planeta.

Com a missão de promover mudanças sociais e a conscientização, o evento, realizado em 3 etapas: Rio de Janeiro, Salvador e São Paulo, colocou esporte e ecologia correndo lado a lado. No projeto, as pessoas foram aproximadas ao tema sustentabilidade e preservação do meio ambiente, onde em cada etapa do evento foram utilizados materiais ecológicos menos prejudiciais ao ambiente.

No evento, que contou com aproximadamente 12 mil participantes, os carpetes foram feitos de poliéster reciclado, fabricados com fibras de garrafa PET. As lonas utilizadas no evento foram feitas com tecido composto por 100% de algodão, livre de produtos químicos. As madeiras utilizadas nas estruturas foram produzidas a partir de madeiras de florestas sustentáveis e 100% reflorestáveis. O evento teve uma grande relevância social e engajou participantes e ativistas da causa ambiental.





## Projeto – Saúde para Todos



Saúde Para Todos tem como principal objetivo informar comunidades em vulnerabilidade social sobre os riscos de doenças como diabetes e hipertensão, doenças que ameaçam a saúde de milhares de brasileiro todos os anos.

O projeto é desenvolvido em dois principais pilares fundamentais: Ações Presenciais e Tecnologia. Ativações em parques e pontos estratégicos com a realização de exames rápidos e pocket palestras com três espaços focados em: Saúde do Coração, Saúde Feminina e 50+, além de um aplicativo gratuito com treinamentos focados no estímulo a uma vida mais ativa.

O Saúde Para Todos ressalta que a prevenção é a ferramenta mais poderosa de evitar doenças e a falta de informação atualmente é o maior desafio. O projeto acredita que manter a população informada sobre os riscos da vida sedentária é parte essencial para mudança desse cenário.

O Projeto foi realizado em 10 etapas, nas cidades de Belo Vale/MG, Piracema/MG, Itaúna/MG, Congonhas/MG, Entre Rios/MG, Cachoeira Dourada/MG, Paracatu/MG, Campo Verde/MT, Rio de Janeiro/RJ e Tremembé/SP.

Saúde Para Todos é um projeto que mistura tecnologia com ativações para levar saúde e conhecimento a população brasileira. Saúde é prevenção. Saúde é informação. Saúde é para todos.







## Projeto – Brasil Surf Tour



O projeto Brasil Surf Tour – Gigantes por Natureza, teve como objetivo reunir os melhores surfistas do país em uma competição. Ao todo foram 4 etapas: 3 classificatórias e uma final. Além do torneio, o projeto prometeu ações de empoderamento das lideranças locais, formação de novos nomes para o circuito nacional, programas de educação social e ambiental, integração entre o público e os grandes nomes da atualidade do surf.

O surf tem crescido nos últimos anos. O surgimento de nomes de ponta como Gabriel Medina e Ítalo Ferreira, reascenderam o cenário nacional. O projeto visou também celebrar o encontro dessas lendas do esporte e mostrar ao mundo a capacidade de realizar eventos de grande estrutura, sem dever em nada aos torneios no exterior do circuito mundial.

Por fim, o projeto também visou desenvolver uma cultura de competições regulares na modalidade, contribuindo assim para uma melhor preparação dos atletas e o surgimento de talentos para que o Brasil siga sendo protagonista no surf mundial.

O projeto foi dividido em 4 etapas:

- 1ª etapa – Praia de Maresias - São Sebastião/SP
- 2ª etapa – Praia do Pontal - Baía Formosa/RN
- 3ª etapa – Praia de Tiririca - Itacaré/BA
- 4ª etapa – Praia de Itamambuca - Ubatuba SP





## Projeto – Estudo de Restauração da Sede Social do Fluminense



O projeto prevê estudo e elaboração de projeto de restauração da sede social do Fluminense Football Club, agremiação poliesportiva e cultural sediada na zona sul do Rio de Janeiro. Edifício monumental e centenário, localizado em Laranjeiras/RJ, a sede foi tombada como patrimônio cultural do Rio de Janeiro pelo INEPAC desde 1998 e é conhecido como principal fonte histórica da torcida tricolor, contando com opções de entretenimento para o público e acervo de grandes histórias do clube e do futebol brasileiro. O projeto prevê pesquisa histórica, levantamento arquitetônico, diagnóstico do estado de conservação, elaboração de projeto técnico detalhado de restauro e memorial descritivo.

O projeto é uma parceria entre o IDEC – Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura e o Fluminense Football Club visando desenvolver memorial descritivo e projeto executivo de restauração da sede social do Clube, incluindo a Sala de Troféus. Trata-se de uma primeira etapa, considerando que haverá posteriormente um projeto exclusivo para a restauração em si.

O projeto em execução é incentivado pela Lei Estadual de Incentivo à Cultura e patrocinado pela Tim.



## Projeto – A Força do Gigante



A Força do Gigante é um projeto com foco no Estado do Rio de Janeiro: a produção e distribuição online e para plataformas de streaming de um documentário histórico com enfoque na cultura do futebol brasileiro a partir do universo do Clube de Regatas Vasco da Gama e pequenas melhorias no Teatro de Bolso Procópio Ferreira em Campos de Goytacazes para o lançamento do documentário.

O projeto surgiu como uma necessidade de mapear, registrar e comunicar diferentes formas de expressar a cultura do futebol, seus modos de ser, costumes, narrativas, paixões e afetos, tendo o universo do Vasco da Gama e o Rio de Janeiro como mote.

O projeto tem como público-alvo, naturalmente, milhares de torcedores do clube Vasco da Gama, mas também interessados pela cultura do futebol em todo o nosso território.

A Força do Gigante foi mais um projeto em parceria com o Clube de Regatas Vasco da Gama e teve seus recursos advindos da Lei Estadual de Incentivo à Cultura, com patrocínio da Tim.







## Projeto – Ciclo de Oficinas – Vasco da Gama



O projeto “Ciclo de Oficinas Culturais | Vasco da Gama” realizou um programa de oficinas culturais de alta qualidade na sede do Vasco da Gama, em São Januário, com foco no audiovisual, música e dança. Para tal, foram implantados quatro containers (módulos metálicos em formato de sala de aula), que atenderam as atividades da seguinte forma: dois contaram com mesas e cadeiras com computadores para oficinas de audiovisual; e outros dois com finalidade multiuso e isolamento termoacústico: contarão com paredes espelhadas e mobiliário desmontável, que servirão para oficinas de dança e música. Todos contaram com lousa e projetor e podem ser utilizados para reuniões, encontros e eventos pedagógicos durante o projeto.

O público-alvo atendeu jovens de 12 a 24 anos, moradores das redondezas, estando em sua maioria em situação de vulnerabilidade social, além de mulheres a partir de 18 anos para uma capacitação em arte, tecnologia e empoderamento digital.

Os dois containers voltados para o audiovisual contaram com oficinas de nove meses para quatro turmas de 15 alunos, manhã e tarde, de terça à sexta, num total de 120 alunos capacitados para edição de imagem, vídeo, criação de conteúdo para youtube e noções de designer gráfico.

Nos outros dois containers multiuso tivemos de terça à sexta oficinas de violão, cavaquinho, percussão (10 integrantes) e danças urbanas (15 integrantes), num total de 160 alunos atendidos e 280 ao todo no projeto.

O projeto é uma parceria entre o IDEC – Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura e o Vasco da Gama visando oferecer atividades de arte-educação para jovens e mulheres em situação de vulnerabilidade social da região de São Januário e arredores, no Rio de Janeiro.



## Projeto – PID – Programa de Iniciação Desportiva – Ano II



Em agosto de 2022, o IDEC iniciou a segunda edição do projeto PID – Programa de Iniciação Desportiva – Ano II, no Ginásio Elias Sefer, em Ourilândia do Norte, no Pará. O projeto tem como recurso a Lei Federal de Incentivo ao Esporte e como patrocinador a Vale.

Assim como na primeira edição do projeto, no Rio de Janeiro, o PID teve como objetivo viabilizar as condições ideais, técnicas e necessárias para o desenvolvimento das atividades esportivas, quer sejam na formação social e educacional de crianças e adolescentes, por intermédio da prática nas modalidades esportivas: Basquete, handebol, vôlei e futsal.

Dentro de todo este processo de aprendizagem e vivência esportiva, o Projeto PID visa complementar a formação dos seus beneficiários, promovendo o uso do esporte como ferramenta de formação plena da cidadania, melhorando assim a perspectiva da sociedade como um todo.

As atividades serão desenvolvidas nessa proposta obedecendo o limite de 200 vagas para crianças e adolescentes de 8 a 16 anos. As aulas serão realizadas no contra tuno escolar, duas vezes por semana com duração de 50 minutos

A proposta metodológica do projeto também valoriza a dimensão pedagógica das experiências adquiridas no processo de formação do indivíduo e, com este objetivo, o projeto prevê a participação dos alunos em atividades recreativas e de lazer (eventos), internas, promovendo o intercâmbio entre os beneficiários das diversas modalidades do projeto, através de gincanas, oficinas, colônias, na dimensão do esporte educacional, de acordo com a capacidade de cada grupo, sem enaltecer a hiper competitividade e a seletividade, e caso ocorra premiação, esta será simbólica para todos os participantes.







## Projeto – Container do Esporte



O projeto trata-se de um conjunto de estruturas itinerantes (containers) que irão deslocar-se de tempo em tempo pelo estado do Maranhão. Durante as semanas em que esta estrutura, chamada de Container do Esporte, estiver fixada, os moradores locais próximos a ela terão acesso a oficinas e modalidade de esportes adaptados (mini): Vôlei; Handebol, Tênis, Badminton e Atletismo.

Dentro de todo este processo de aprendizagem e vivência esportiva de integração, o Projeto visa complementar a formação dos seus beneficiários, promovendo o uso do esporte como ferramenta de formação plena da cidadania, melhorando assim a perspectiva da sociedade como um todo.

O projeto também fará capacitação dos profissionais de educação física envolvidos no projeto. Pelo menos uma vez por semana, profissionais de educação física passarão por treinamentos e aprenderão sobre a metodologia de aprendizado do projeto. Ao longo desta capacitação, estes profissionais estarão preparados para atender ao público do projeto.

Ao todo serão previstos 1.500 beneficiados, faixa etária de 6 a 12 anos, divididos em 20 meses de execução. As turmas serão compostas 25 alunos e serão durante o período matutino e vespertino quatro vezes por semana e no quinto dia será realizado um ciclo de capacitação para professores e gestores esportivos com temas e definidos de acordo com a demanda local. As aulas terão duração de 50 minutos.

O Container do Esporte, edição realizada no estado do Maranhão, tem recursos incentivados pela Lei Federal de Incentivo ao Esporte e é patrocinado pela Vale. O novo modelo do container reforça a bandeira socioambiental. Atualmente, além do teto solar, nossa estrutura também contém energia eólica e a parede verde, onde cada aluno cultivará uma muda de planta e ao final do projeto levará sua plantinha para casa.





A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized letter 'P' inside a circle.

## Projeto – Container do Esporte II



Assim como a proposta da edição no Rio de Janeiro e Maranhão, o projeto trata-se de um conjunto de estruturas itinerantes (containers) que irão deslocar-se de tempo em tempo por algumas cidades de Minas Gerais. Durante as semanas em que esta estrutura, chamada de Container do Esporte, estiver fixada, os moradores locais próximos a ela terão acesso a oficinas e modalidade de esportes adaptados (mini): Vôlei; Handebol, Tênis, Badminton e Atletismo.

O projeto também fará capacitação dos profissionais de educação física envolvidos no projeto. Pelo menos uma vez por semana, profissionais de educação física passarão por treinamentos e aprenderão sobre a metodologia de aprendizado do projeto. Ao longo desta capacitação, estes profissionais estarão preparados para atender ao público do projeto.

Ao todo serão previstos 1.800 beneficiados, faixa etária de 6 a 12 anos, divididos em 20 meses de execução. As turmas serão compostas por 25 alunos e serão durante o período matutino e vespertino quatro vezes por semana. As aulas terão duração de 50 minutos.

O Container do Esporte, edição realizada no estado de Minas Gerais, tem recursos incentivados pela Lei Federal de Incentivo ao Esporte e é patrocinado pela Vale. O novo modelo do container reforça a bandeira socioambiental. Atualmente, além do teto solar, nossa estrutura também contém energia eólica e a parede verde, onde cada aluno cultivará uma muda de planta e ao final do projeto levará sua plantinha para casa.





## Projeto – Educa Esporte



O projeto Educa Esporte, que está sendo executado em Minas Gerais, nos municípios de Mateus Leme e Florestal, visa promover, por meio do esporte educacional, o desenvolvimento integral e a inclusão social de seus participantes, que se encontram em situação de vulnerabilidade social. A iniciativa permite aos beneficiados já iniciados a participação em aulas de esporte, atividades recreativas, gincanas, jogos, colônias, na dimensão do esporte educacional.

As turmas são compostas em média por 17 alunos, com faixa etária de 4 a 17 anos, durante o período matutino e vespertino. As aulas têm duração de 50 minutos e são realizadas na faixa de horário em que as incidências de raios ultravioleta são menores. As aulas são pautadas em fundamentos técnicos básicos do desporto educacional, noções de disposição espacial no ambiente de jogo e desenvolvimento do jogo coletivo em si. As aulas adaptadas, serão pautadas em um intercâmbio interno dos alunos onde o ensino será lúdico com foco na promoção do lazer e da saúde das crianças. As atividades desenvolvidas nessa proposta obedecerão ao limite de 400 vagas.

O Educa Esporte é um projeto com recursos da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, com patrocínio da Vale.





### Projeto – PID – Programa de Iniciação Desportiva – Ano III



Em julho de 2023, o IDEC iniciou a terceira edição do projeto PID – Programa de Iniciação Desportiva – Ano II, em Rio Acima, em Minas Gerais. O projeto tem como recurso a Lei Federal de Incentivo ao Esporte e como patrocinador a Vale.

Assim como nas primeiras edições do projeto, Rio de Janeiro e Pará, o PID tem como objetivo viabilizar as condições ideais, técnicas e necessárias para o desenvolvimento das atividades esportivas, quer sejam na formação social e educacional de crianças e adolescentes, por intermédio da prática nas modalidades esportivas: Basquete, handebol, vôlei e futsal.

Dentro de todo este processo de aprendizagem e vivência esportiva, o Projeto PID visa complementar a formação dos seus beneficiários, promovendo o uso do esporte como ferramenta de formação plena da cidadania, melhorando assim a perspectiva da sociedade como um todo.

As atividades serão desenvolvidas nessa proposta obedecendo o limite de 200 vagas para crianças e adolescentes de 8 a 16 anos. As aulas serão realizadas no contra turno escolar, com duração de 50 minutos

A proposta metodológica do projeto também valoriza a dimensão pedagógica das experiências adquiridas no processo de formação do indivíduo e, com este objetivo, o projeto prevê a participação dos alunos em atividades recreativas e de lazer (eventos), internas, promovendo o intercâmbio entre os beneficiários das diversas modalidades do projeto, através de gincanas, oficinas, colônias, na dimensão do esporte educacional, de acordo com a capacidade de cada grupo, sem enaltecer a hiper competitividade e a seletividade.





## Projeto – Eco Run 2



O projeto Eco Run, buscou realizar um circuito de corrida de rua a fim de fomentar e incentivar a modalidade em cenário nacional, oferecendo condições ideais aos praticantes que desejam adquirir, cada vez mais, experiência no esporte, ganhar condicionamento físico, testar seu tempo e superar seus limites a cada corrida.

O Eco Run se diferencia e destaca dos demais projetos de corrida de rua por levantar conceitos e ideias sustentáveis. Nos eventos utilizamos a madeira OSB, que são feitas a partir de madeiras de reflorestamento 100% ecológicas, em toda estrutura do evento, assim como todo material impresso de comunicação visual que também foi reciclável, desenvolvendo uma responsabilidade socioambiental ao evento, a fim de preservar o meio ambiente e, conseqüentemente, o futuro do Planeta.

Com a missão de promover mudanças sociais e a conscientização, o evento, realizado em 3 etapas: Rio de Janeiro e duas em São Paulo, colocou esporte e ecologia correndo lado a lado. No projeto, as pessoas foram aproximadas ao tema sustentabilidade e preservação do meio ambiente, onde em cada etapa do evento foram utilizados materiais ecológicos menos prejudiciais ao ambiente.

No evento, que contou com aproximadamente 10 mil participantes, os carpetes foram feitos de poliéster reciclado, fabricados com fibras de garrafa PET. As lonas utilizadas no evento foram feitas com tecido composto por 100% de algodão, livre de produtos químicos. As madeiras utilizadas nas estruturas foram produzidas a partir de madeiras de florestas sustentáveis e 100% reflorestáveis. O evento teve uma grande relevância social e engajou participantes e ativistas da causa ambiental.





## Projeto – Capacitação Esportiva



Em junho de 2023, o IDEC iniciou o projeto Capacitação Esportiva, que tem como objetivo oferecer um programa gratuito de capacitação esportiva para profissionais do Terceiro Setor, em 10 regiões do território nacional, que atuem na área de Gestão e Financiamento Esportivo, onde o acesso à informação e a atualização de conteúdo tenham maiores dificuldades de acesso.

O projeto também é voltado para capacitar profissionais de Educação Física, Gestores Esportivos, entre outros profissionais do Terceiro Setor, para melhorar as condições de trabalho em áreas de menores condições físico-financeira e/ou vulnerabilidade social, aproximando assim, regiões de difícil acesso a conteúdos mais atuais dentro da Gestão Esportiva. A capacitação visa melhorar o aproveitamento das ações práticas didático-pedagógicas, em programas sócios esportivos.

Ao todo são 3 dias de capacitação esportiva em cada cidade: Brumadinho/MG, Sete Lagoas/MG, Ipatinga/MG, Vitória/ES, Paraopebas/PA, São Luis/MA, Rio de Janeiro, Marabá/PA, Itabira/MG e Nova Lima/MG. A carga horária total do curso é de 24 horas, divididas em 8h por dia. O projeto tem como recurso a Lei Federal de Incentivo ao Esporte e como patrocinador a Vale.





A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'P' followed by a flourish.

## Projeto – Container das Artes



O Container das Artes oferece a circulação de atividades culturais por 5 cidades em que o projeto é instalado. Durante 3 meses o container recebe oficinas de dança, circo, percussão e teatro para crianças de 7 a 14 anos.

O Container das Artes teve início no dia 02 de outubro de 2023, em Santa Maria de Itabira MG e seguirá por mais 4 cidades: Barão de Cocais/MG, Santa Barbara/MG, Itaguai/RJ e Mangaratiba/RJ.

As oficinas são gratuitas e acontecem de segunda a quinta-feira, nas sextas-feiras são realizados aulões onde as turmas de mesma faixa etária se unem para atividades artísticas, além de atividades transversais como sustentabilidade, como o “Dia do Plantio”, onde cada criança planta sua muda de hortaliça.

Como forma de contrapartida social, o Container das Artes doa para as Secretarias de Cultura locais, 100% do material pedagógico utilizado nas oficinas de Circo, possibilitando que cada cidade possa dar continuidade ao projeto, ampliando a democratização do acesso ao produto cultural.

Para encerramento do projeto nas cidades contempladas, é realizado um evento com apresentação das crianças e professores, além de artistas locais.





## Projeto – Saúde para Todos 2

# Saúde para Todos

Corpo & Mente

Saúde para Todos tem como principal objetivo informar comunidades em vulnerabilidade social sobre os riscos de doenças como diabetes e hipertensão, doenças que ameaçam a saúde de milhares de brasileiro todos os anos.

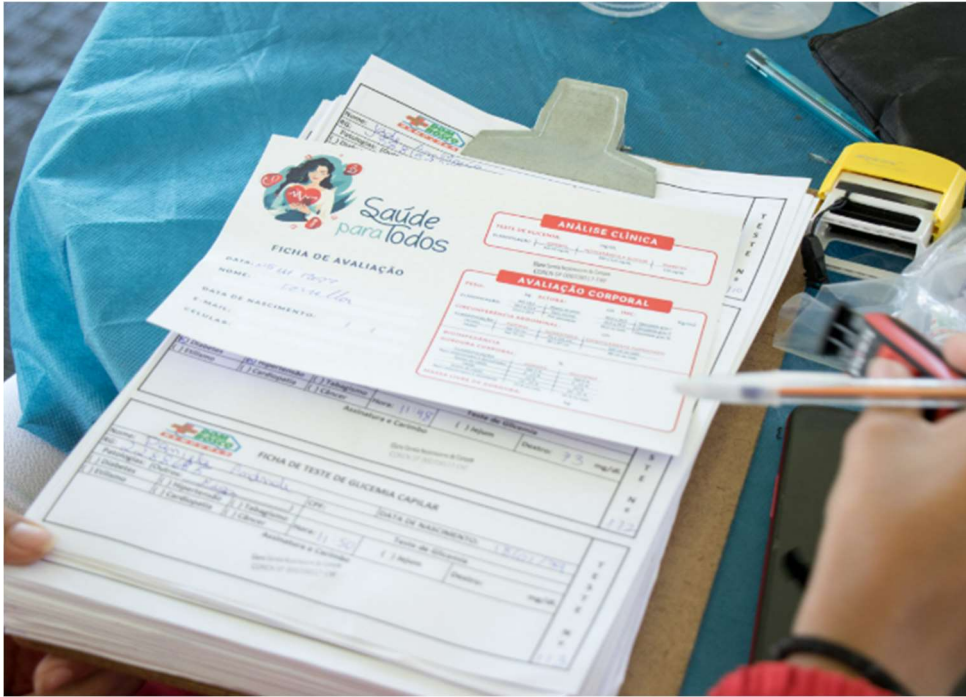
O projeto é desenvolvido em dois principais pilares fundamentais: Ações Presenciais e Tecnologia. Ativações em parques e pontos estratégicos com a realização de exames rápidos e pocket palestras com três espaços focados em: Saúde do Coração, Saúde Feminina e 50+, além de um aplicativo gratuito com treinamentos focados no estímulo a uma vida mais ativa.

O Saúde Para Todos ressalta que a prevenção é a ferramenta mais poderosa de evitar doenças e a falta de informação atualmente é o maior desafio. O projeto acredita que manter a população informada sobre os riscos da vida sedentária é parte essencial para mudança desse cenário.

O Projeto foi realizado em 4 etapas, nas cidades de São Paulo/SP, Pederneiras/SP, Congonhas/MG e Morada Nova de Minas/MG.

Saúde Para Todos é um projeto que mistura tecnologia com ativações para levar saúde e conhecimento a população brasileira. Saúde é prevenção. Saúde é informação. Saúde é para todos.



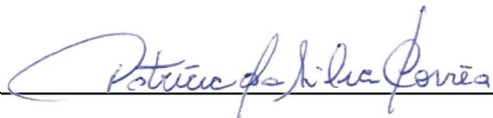





## CONCLUSÃO

Em 2023, o Instituto para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura - IDEC atendeu, através das suas ações esportivas e culturais, milhares de beneficiários diretamente. Os projetos vem sendo aprimorados, com acesso a materiais e técnicas de qualidade, fazendo jus ao apoio e a correta aplicação das verbas incentivadas.

Para 2024, o IDEC planeja continuar atuando de forma satisfatória em cenário nacional, fomentando cada vez mais o esporte e a cultura no país, dobrando o número das ações e, potencialmente, aumentando cada vez mais o número de atendimentos.



Patrícia da Silva Corrêa

Presidente do IDEC