



Governo do Estado de São Paulo  
Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas  
Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico

## TERMO ADITIVO

**Nº do Processo:** 010.00011734/2023-81

**Interessado:** Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico

**Assunto:** 4º Termo de Aditamento do Contrato de Gestão 03/2021, firmado com o IDBrasil  
- M Futebol

**4º TERMO DE ADITAMENTO AO CONTRATO DE GESTÃO 03/2021, QUE ENTRE SI CELEBRAM O ESTADO DE SÃO PAULO, POR INTERMÉDIO DA SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS, E IDBRASIL - CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE QUALIFICADA COMO ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA, PARA GESTÃO DO MUSEU DO FUTEBOL.**

Pelo presente instrumento, de um lado o Estado de São Paulo, por intermédio da **SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS**, com sede na Rua Mauá, 51, Luz, CEP 01028-000, São Paulo/SP, neste ato representada pelo Titular **MARILIA MARTON CORREA**, brasileira, portador da carteira de identidade RG: 25.625.920-3 e inscrita no CPF sob o n.º 272.388.408-20, doravante denominada CONTRATANTE, e de outro lado o **IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE**, Organização Social de Cultura, com CNPJ/MF nº 10.233.223/0001-52, tendo endereço na Praça Charles Muller s/n. Pacaembu, São Paulo/SP, CEP 01234-010, e com estatuto registrado no 8º Cartório Oficial de Registro de Títulos e Documentos e Civil de Pessoas Jurídicas da Cidade de São Paulo-SP, sob nº 38.656, neste ato representado por RENATA VIEIRA DA MOTTA, Diretora Executiva, brasileira, portadora da cédula de identidade RG nº 17.119.002-6 e do CPF/ MF nº 173.605.408-28, doravante denominada CONTRATADA, tendo em vista o que dispõe a Lei Complementar Estadual 846 de 04 de junho de 1998, o Decreto Estadual 43.493, de 29 de julho de 1998 e suas alterações e considerando a declaração de dispensa de licitação inserida nos autos do Processo SEI 010.00001110/2023-56, fundamentada no § 1º, do artigo 6º, da referida Lei Complementar e alterações posteriores, RESOLVEM celebrar o presente TERMO DE ADITAMENTO AO CONTRATO DE GESTÃO, referente à formação de uma parceria para fomento e execução de atividades relativas à área de Cultura, materializada pelo gerenciamento e execução de atividades a serem desenvolvidas junto ao Museu do Futebol, localizado na Praça Charles Muller s/n. Pacaembu, São Paulo/SP, CEP 01234-010, cujo uso fica permitido pelo período de vigência do presente instrumento, mediante as seguintes cláusulas e condições:

### **CLÁUSULA PRIMEIRA**

O presente aditamento tem por objetivo a alteração das cláusulas primeira, sétima e oitava do contrato de gestão e a alteração dos ANEXOS I (Plano Estratégico de Atuação), II (Plano de Trabalho: Ações e Mensurações), III (Plano Orçamentário) e V (Cronograma de Desembolso), para pactuação das ações, mensurações, rotinas e recursos orçamentários para o exercício de 2023.

## **CLÁUSULA SEGUNDA**

Ficam alterados os parágrafos primeiro e quarto da **CLÁUSULA SÉTIMA** do Contrato de Gestão nº 03/2021, que passam a vigorar com a seguinte redação:

### **CLÁUSULA SÉTIMA** **DOS RECURSOS FINANCEIROS**

(...)

**PARÁGRAFO PRIMEIRO** – Para fomento e execução do objeto deste CONTRATO DE GESTÃO, conforme atividades, metas e compromissos especificados nos Anexos, I, II, III, e V a CONTRATANTE repassará à CONTRATADA, no prazo e condições constantes deste instrumento, bem como no Anexo V – Cronograma de Desembolso, a importância global de **R\$ 64.733.713,00** (sessenta e quatro milhões, setecentos e trinta e três mil, setecentos e treze reais).

**PARÁGRAFO QUARTO** – Para fomento e execução do objeto deste CONTRATO DE GESTÃO, conforme atividades, metas e compromissos especificados nos Anexos I, II, III e IV, a CONTRATADA compromete-se a captar recursos correspondentes a 20% do valor repassado anualmente pela CONTRATANTE, num total captado, para o ano de 2023, de **R\$ 2.540.000,00**, por meio de geração de receitas operacionais e/ou diversas, incentivadas ou não, conforme descrito nos itens 2 e 3 do caput desta Cláusula.

## **CLÁUSULA TERCEIRA**

Fica alterada a **CLÁUSULA OITAVA** do Contrato de Gestão nº 03/2021, que passa a vigorar com a seguinte redação:

### **CLÁUSULA OITAVA** **SISTEMA DE REPASSE DOS RECURSOS FINANCEIROS**

Para o **exercício de 2023**, a CONTRATANTE repassará à CONTRATADA o total de **R\$ 12.700.000,00** (doze milhões e setecentos mil reais), mediante a liberação de 12 (doze) parcelas, de acordo com Anexo IV- Cronograma de Desembolso.

**PARÁGRAFO PRIMEIRO** – O montante **R\$ 12.700.000,00** (doze milhões e setecentos mil reais), que onerará a rubrica 13.391.1214.5732.0000 item 33.50.85-01 no exercício de 2023, será repassado em **12 (doze) parcelas**, na seguinte conformidade:

1 – 90% (noventa por cento) do valor previsto no “caput”, correspondentes a **R\$ 11.430.000,00** (onze milhões, quatrocentos e trinta mil reais) serão repassados através de 12 (doze) parcelas conforme Anexo IV – Cronograma de Desembolso.

2 – 10% (dez por cento) do valor previsto no “caput”, correspondentes a **R\$ 1.270.000,00 (um milhão, duzentos e setenta mil reais)** serão repassados através de 12 (doze) parcelas conforme Anexo IV – Cronograma de Desembolso, cujos valores variáveis serão determinados em função da avaliação trimestral da execução contratual, conforme previsto nos Anexo II.

3 – A avaliação da parte variável será realizada trimestralmente pela Unidade Gestora, podendo gerar um ajuste financeiro a menor na parcela a ser repassada no trimestre subsequente, a depender do percentual de cumprimento das metas, conforme previsto no Anexo II.

4 - Na hipótese da Lei Orçamentária Anual - LOA não ser aprovada na forma proposta, o plano de trabalho será readequado, mediante novo Termo Aditivo.

(...)

#### **CLÁUSULA QUARTA**

Ficam ratificadas as demais cláusulas do contrato não alteradas pelo presente instrumento.

E, por estarem justas e contratadas, assinam o presente aditamento em 2 (duas) vias de igual teor e forma.

São Paulo, na data da assinatura digital.

---

**CONTRATANTE**  
**MARÍLIA MARTON CORREA**  
Titular da Pasta  
**SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS**

---

**CONTRATADA**  
**RENATA VIEIRA DA MOTTA**  
Diretora Executiva  
**IDBRASIL - CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE**

#### **Testemunhas:**

---

Nome: Vanessa Costa Ribeiro  
CPF: 330.152.378-10

---

Nome: Vitória Rosa Neal Boldrin  
RG: 7.843.360-5



Documento assinado eletronicamente por **RENATA VIEIRA DA MOTTA** registrado(a) civilmente como **Renata Vieira da Motta, Usuário Externo**, em 16/11/2023, às 12:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vanessa Costa Ribeiro, Diretor Técnico III**, em 17/11/2023, às 10:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marilia Marton Corrêa, Secretária**, em 05/12/2023, às 18:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.sp.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.sp.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0012371406** e o código CRC **04864935**.

---



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## **ANEXO I - PLANO ESTRATÉGICO DE ATUAÇÃO**

### **PROPOSTA DE ADITAMENTO (4º TERMO DE ADITAMENTO)**

**IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE  
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA**

**CONTRATO DE GESTÃO Nº03/2021  
PERÍODO: 01/07/2021 - 30/06/2026**

**ANO: 2023**

**UGE: UPPM - UNIDADE DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO**

REFERENTE AO MUSEU DO FUTEBOL



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## **SUMÁRIO**

1. APRESENTAÇÃO .....	3
2. OBJETIVO GERAL .....	3
3. VIABILIZAÇÃO FINANCEIRA .....	4
4. OPERACIONALIZAÇÃO .....	4
4.1 POLÍTICA DE GRATUIDADE E MEIA ENTRADA.....	5
5. PROGRAMAS: OBJETIVOS ESPECÍFICOS E ESTRATÉGIAS DE ATUAÇÃO .....	6
5.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA .....	6
5.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS.....	9
5.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL .....	11
5.4 PROGRAMA EDUCATIVO .....	12
5.5 PROGRAMA CONEXÕES MUSEUS SP.....	Erro! Indicador não definido.
5.6 PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL.....	16
5.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES.....	17



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## 1. APRESENTAÇÃO

Em cumprimento ao Contrato de Gestão nº 03/2021, o IDBrasil apresenta o Plano de Trabalho para a gestão do Museu do Futebol para o período de 01 de janeiro a 31 de dezembro de 2023. O Plano está estruturado com o objetivo de dar continuidade aos Programas já desenvolvidos no Museu do Futebol desde sua implantação em 2008, na busca por um equilíbrio entre as atividades de salvaguarda, pesquisa, comunicação, gestão e manutenção predial e tecnológica.

Este plano reapresenta as metas pactuadas para 2023, no contexto do contrato de gestão 03/2021, a partir do repasse anual previsto no CG de **R\$ 12.700.000,00** Além das metas pactuadas previamente e assinadas quando do início do contrato, esse Plano inclui a acomodação de alterações decorrentes de revisões do projeto da nova exposição de longa duração, trazendo atualizações de soluções, orçamento e propostas de faseamento para implantação.

O ano de 2023 apresenta ainda alguns desafios institucionais, dentre os quais destacamos: **o fechamento temporário da exposição de longa duração do Museu para atualização dos seus conteúdos e implantação de novos recursos expográficos** da reforma e para reabertura do estádio como o "novo Pacaembu" (a se concretizar em 2024), sob gestão privada; o aprofundamento dos meios virtuais para relacionamento com os públicos —, e por significativas **mudanças contextuais** nas dimensões da acessibilidade, inclusão diversidade e sustentabilidade, que foram apresentadas no edital na forma de nove desafios.

A atual exposição de longa duração foi inaugurada junto com o Museu, em 2008 e, ainda que tenha incorporado diversas atualizações de conteúdo, sua estrutura curatorial, museografia, soluções tecnológicas e experiência de visitação mantiveram-se as mesmas.

O IDBrasil considera a nova exposição de longa duração como uma das grandes prioridades deste novo ciclo de gestão. **Esse projeto deverá incorporar atualizações que dialogam com os desafios contextuais apontados acima, em um processo necessariamente participativo e democrático.** Se a atual exposição de longa duração tem como eixos "história, emoção e diversão", propomos "história, cultura, emoção e diversidades" como eixos orientadores iniciais para o processo de construção da nova mostra. Com isso, deseja-se evidenciar que, mais do que um esporte, o futebol é uma *linguagem* que promove diálogos entre praticantes de diferentes grupos, gêneros, classes sociais e gerações e é também um *discurso* por meio do qual esses praticantes fazem valer sua voz.

## 2. OBJETIVO GERAL

Administrar, em parceria com a Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo por meio da Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico, o Museu do Futebol garantindo a preservação, pesquisa e comunicação de seu patrimônio cultural material e imaterial, e o cumprimento de sua missão institucional, e atuar intensivamente pelo fortalecimento do Sistema Estadual de Museus - SISEM, em estreita



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

consonância com a política museológica e com as diretrizes do Estado estabelecidas pela UPPM/SEC.

### **3. VIABILIZAÇÃO FINANCEIRA**

São fontes de recursos para a viabilização financeira deste Plano de Trabalho:

- Repasses de recursos provenientes da Secretaria de Cultura e Economia Criativa e os rendimentos de suas aplicações;
- Receitas operacionais oriundas da execução contratual (e o rendimento de suas aplicações) provenientes de: a) realização de atividades relacionadas ao objeto contratual, tais como: venda de ingressos e de assinaturas; b) utilização de seus espaços físicos, para oferecer ao público serviços de café, restaurante, loja, livraria, estacionamento e afins, em conformidade com o Anexo VII -Termo de Permissão de Uso de Bens Imóveis; c) outras formas de cessão remunerada de uso dos espaços físicos, previamente autorizadas no Anexo VII ou pontualmente autorizadas, mediante solicitação pela Organização Social; d) rendas diversas, inclusive de venda ou cessão de produtos, tais como direitos autorais e conexos; e) outros ingressos dessa natureza.
- Receitas Diversas: oriundas de patrocínios, fomentos e incentivos, tais como doações, legados, apoios e contribuições de pessoas físicas e jurídicas nacionais e estrangeiras com ou sem uso de leis de incentivo, destinados à execução dos objetivos do Contrato de Gestão.

Todos os recursos integrantes da viabilização do Plano de Trabalho serão devidamente demonstrados na prestação de contas, e os documentos fiscais correspondentes estarão disponíveis em qualquer tempo para fiscalização dos órgãos públicos do Estado ou para auditorias independentes contratadas.

### **4. OPERACIONALIZAÇÃO**

De acordo com a política de museus do Estado de São Paulo, as finalidades que traduzem a razão de existir dos museus são organizadas através de um conjunto de programas de trabalho que expressam as ações finalísticas a serem executadas (de preservação, pesquisa e comunicação do patrimônio museológico, visando contribuir para a educação, identidade, cidadania e fruição cultural) e as atividades de gestão e de áreas-meio, para viabilizá-las.

Para materializar o desenvolvimento desses programas, a operacionalização deste Plano de Trabalho envolve a execução de metas técnicas e administrativas, a realização de rotinas técnicas e o cumprimento de obrigações contratuais e gerenciais. As ações a seguir descritas serão realizadas no próprio museu e por meio da articulação e apoio a outros museus do Estado e a ações de preservação e difusão do patrimônio museológico em todo o território paulista.

Em 2023, o Museu do Futebol continuará aberto ao público de janeiro a dezembro, de acordo com as informações a seguir:





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

MUSEU DO FUTEBOL					
Dias de funcionamento regular	Horário de abertura	Dia dedicado a serviços internos	Dia de gratuidade	Dia com horário de funcionamento estendido	Dias de fechamento do museu no ano
Terça-feira a domingo	09h - 16h30 (permanência até as 18h)	Segunda-feira	Terça-feira	Primeira terça-feira de cada mês (9h às 19h30 - permanência até as 21h)	24/12, 25/12, 31/12, 01/01
Valor do ingresso	R\$ 20,00/ R\$ 10,00 Meia-entrada				

#### 4.1 POLÍTICA DE GRATUIDADE E MEIA ENTRADA

##### Gratuidade

- Crianças até 7 anos.
- Grupos provenientes de escolas públicas e de instituições sociais sem finalidades lucrativas que atuam com pessoas com deficiência e/ou em situação de vulnerabilidade social.
- Professores, coordenadores e diretores, supervisores, quadro de apoio de escolas públicas (federais, estaduais ou municipais) e quadro da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, com apresentação do holerite do mês corrente ou anterior (impresso ou digital). Gratuidade estendida ao cônjuge ou companheiro(a), filhos e menores tutelados ou sob guarda que acompanharem a visita.
- Policiais militares, civis e da Polícia técnico-científica da Secretaria de Segurança Pública do Estado de São Paulo, com apresentação do holerite do mês corrente ou anterior (impresso ou digital). A gratuidade é estendida ao cônjuge ou companheiro(a), filhos e menores tutelados ou sob guarda que os acompanharem na visita.
- Profissionais da Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, mediante apresentação do crachá.
- Profissionais dos museus da Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, mediante apresentação do crachá.
- Guias de turismo credenciados.
- Profissionais filiados ao ICOM, mediante apresentação de carteirinha.

##### Meia-entrada

- Estudantes em visitas autônomas.
- Jovens de baixa renda, com idade de 15 a 29 anos, mediante apresentação do ID Jovem.
- Pessoas com idade a partir de 60 anos.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

- Aposentados.
- Pessoas com deficiência. Meia-entrada estendida a um acompanhante.

Apresentamos, a seguir, os objetivos específicos previstos no Contrato de Gestão, bem como as estratégias de ação estabelecidas para a operacionalização e concretização destes objetivos; o número e perfil dos funcionários que atuarão em cada programa e o público-alvo.

## **5. PROGRAMAS: OBJETIVOS ESPECÍFICOS E ESTRATÉGIAS DE AÇÃO**

### **5.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA**

Administrar, supervisionar e gerenciar o museu com qualidade, eficiência, eficácia, transparência e economicidade, garantindo a preservação, pesquisa e comunicação de seus acervos culturais em estreita consonância com a política museológica e com as diretrizes da SEC.

#### **I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Administrar, supervisionar e gerenciar o museu com qualidade, eficiência, eficácia, transparência e economicidade, garantindo a preservação pesquisa e comunicação de seus acervos culturais em estreita consonância com a política museológica e com as diretrizes da SEC. Este Programa contempla ações em oito eixos principais:

- **Eixo 1 – Plano museológico e Planejamento Estratégico:** estruturar um planejamento estratégico viável ao posicionamento efetivo da vocação do museu frente ao seu amplo e diversificado conjunto de atividades. Desenvolver ou atualizar Plano Museológico de acordo com as diretrizes estabelecidas pela SEC e alinhado à Política de Acervo, contemplando a interlocução com as diversas instâncias internas e externas à Organização Social (equipes e Conselhos de Administração, Conselhos de Orientação, UPPM/SEC, Comissão de Avaliação). Enfatiza-se que tais documentos norteadores produzem definições a médio e longo prazos, ultrapassando os limites de um Contrato de Gestão.
- **Eixo 2 – Gestão administrativa, de recursos humanos e financeira:** executar uma série de ações relacionadas à gestão e custeio de recursos humanos, serviços e demais despesas para o gerenciamento do museu (tais como água, luz, telefone, impostos e material de consumo), bem como realizar compras e contratações, de atividades organizacionais, de prestação de contas, manutenção do equilíbrio financeiro e gestão arquivística do museu. Manter equipe fixa, em número suficiente, e planejar, promover e/ou viabilizar a sua capacitação.
- **Eixo 3 – Financiamento e Fomento:** elaborar e desenvolver estratégias para ampliação e diversificação das fontes de recursos, sobretudo financeiros, para as atividades do museu, incluindo elaboração e gestão de projetos de captação de recursos incentivados e não incentivados, junto a pessoas físicas e jurídicas. Este eixo deve estar atrelado ao Programa de Comunicação e Desenvolvimento Institucional para potencializar as entradas de recursos oriundas das receitas previstas no Contrato de Gestão (tais como cessão onerosa de espaço, bilheteria, cafés, lojas e afins e Comitê de Patronos) e outras receitas de captação, sempre



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

visando ao menor custo para o usuário final (público do museu) e ao incremento dos recursos repassados pelo Estado, de modo a viabilizar mais e melhores serviços culturais para a população. Neste eixo, é importante ressaltar o papel do Conselho de Administração da Organização Social na formação e manutenção de uma rede ativa de relacionamentos corporativos, visando aos bons resultados de diversificação de fontes de recursos, formação de parcerias e captação de patrocínio.

- **Eixo 4 – Mobilização e/ou diversificação e/ou fidelização de público:** elaborar pesquisas e análises para verificar a capacidade máxima de atendimento do museu e desenvolver estratégias envolvendo todas as áreas técnicas e administrativas para viabilizar a ampliação, diversificação, formação e fidelização do público da instituição.
- **Eixo 5 – Monitoramento e Avaliação de Resultados:** indicar estratégias internas para monitoramento de suas realizações e da implantação do Plano Museológico e demais documentos norteadores, bem como para a avaliação dos resultados alcançados, incluindo a realização de pesquisas que apontem o perfil e a satisfação do público com as exposições, programação cultural, ações educativas e serviços oferecidos pelo museu presenciais e virtuais, além de apresentar novos possíveis caminhos de ação.
- **Eixo 6 – Acessibilidade:** promover um ambiente de trabalho acessível e inclusivo, possibilitando a diversidade e equidade de oportunidades; realizar o planejamento e o desenvolvimento de programas, projetos e ações voltados à acessibilidade comunicacional, atitudinal e física do museu e contribuir para a promoção da inclusão social e cultural a grupos diversificados, socialmente excluídos e com maior dificuldade no acesso a equipamentos culturais ou que estejam no entorno do museu.
- **Eixo 7 – Sustentabilidade:** implantar e monitorar ações e processos transversais que promovam a gestão sustentável da instituição - nos eixos Ambiental, Econômico, Social e Cultural - tendo como referência o Marco Conceitual Comum em Sustentabilidade (MCCS) elaborado pelo Ibermuseus, e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) priorizados na Agenda 2030, estabelecida pela Organização das Nações Unidas e adotada pelo Governo do Estado de São Paulo.
- **Eixo 8 - Gestão tecnológica:** implementar e gerenciar protocolos, procedimentos, planos e políticas para garantir a segurança dos dados e a integridade digital, a fim de desenvolver ações de difusão e preservação dos acervos materiais e imateriais da instituição.

## II) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:

Mantém-se as estratégias estabelecidas no Contrato de Gestão.

## III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS EXCLUSIVAMENTE DO PROGRAMA:

Cargo	Número de funcionários	Formação requerida	Regime de contratação (CLT,
-------	------------------------	--------------------	-----------------------------



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

			<b>estagiário etc.)</b>
Diretor Executivo	1	Pós-graduação - Gestão Cultural, Gestão em Museus	CLT
Diretor Administrativo e Financeiro	1	Superior completo em áreas de Administração, Engenharia, Economia ou correlatas. Desejável Pós-Graduação	CLT
Diretor Técnico (*)	1	Pós-graduação - Ciências Humanas e Sociais, Museologia	CLT
Assessor de Museologia (*)	1	Superior completo. Pós-graduação ou MBA - Gestão Cultural, Gestão de Projetos, Museologia ou correlatos.	CLT
Assistente de Diretoria (*)	1	Superior completo em áreas das Ciências Humanas e Sociais.	CLT
Museólogo (*)	1	Superior completo em Museologia. Desejável Pós-Graduação em Ciências Humanas e Sociais, Ciências da Informação e/ou Audiovisual. Registro profissional de museólogo no COREM.	CLT
Assistente Técnico de Diretoria	2	Superior completo. Desejável pós-graduação ou MBA em Gestão de Projetos, Gestão Cultural ou correlatos.	CLT
Coordenador do Núcleo de Comunicação e Desenvolvimento Institucional	1	Superior completo. Desejável pós-graduação ou MBA na área de Comunicação e/ou Marketing.	CLT
Supervisor de Desenvolvimento Institucional	1	Superior completo em Administração, Economia e/ou Marketing. Desejável pós-graduação em Gestão de Negócios e/ou Eventos.	CLT
Técnico em Desenvolvimento Institucional	1	Superior completo em Administração, Marketing ou Relações Públicas. Desejável pós-graduação.	CLT
Assistente de Relações Institucionais	1	Superior completo em Ciências Humanas e/ou Sociais.	CLT
Coordenador do Núcleo de Tecnologia	1	Superior completo em Engenharia Eletrônica ou Ciências da Computação. Desejável pós-graduação ou MBA em Gestão de Sistemas de Informação.	CLT
Analista de Tecnologia Sênior	1	Superior completo em Eletrônica ou Análise de Sistemas. Desejável pós-graduação ou especialização.	CLT
Analista de Tecnologia Jr.	3	Curso superior em andamento, ou grau técnico em Eletrônica ou Análise de Sistemas.	CLT
Coordenador Núcleo Gestão de Recursos Humanos	1	Superior completo em Humanas/Sociais. Desejável pós-graduação em Gestão de Pessoas.	CLT
Analista de	2	Superior completo em	CLT



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Recursos Humanos		Administração e/ou áreas afins. Desejável pós-graduação ou especialização em Gestão de Pessoas.	
Coordenador do Núcleo de Gestão Administrativa e Financeira	1	Superior completo em Administração, Economia ou Ciências Contábeis. Desejável pós-graduação ou MBA em Gestão Financeira.	CLT
Analista Administrativo	2	Superior completo em Administração, Economia ou Ciências Contábeis. Desejável pós-graduação.	CLT
Analista Administrativo e Financeiro	3	Curso superior em andamento ou nível Técnico. Desejável superior completo em Administração, Economia ou Ciências Contábeis.	CLT
Auxiliar Administrativo	1	Ensino médio completo ou nível Técnico. Desejável superior em andamento.	CLT
Supervisor de Bilheteria	1	Ensino médio completo. Desejável curso superior em andamento em Administração ou Ciências Contábeis	CLT
Bilheteiro	3	Ensino médio completo.	CLT
Bilheteiro (fim de semana)	1	Ensino médio completo.	CLT
Estagiário	1	Superior em andamento.	Estágio
Jovem Aprendiz	2	Ensino médio ou superior em andamento.	Programa Aprendizagem

(\*) Profissionais também atuantes no Programa Conexões Museus SP

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** públicos presenciais, extramuros e virtuais, agendados ou espontâneos, em seus diversos segmentos: interno (profissionais que atuam no museu), escolar (professores, estudantes e demais membros da comunidade escolar), especialista/universitário, pesquisador, educadores, guias de turismo, profissionais de saúde e assistência social, pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, famílias, primeira-infância, infanto-juvenil, terceira idade, turista, vip/patrocinador e institucional.

## 5.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS

### I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Salvar e desenvolver o patrimônio museológico, arquivístico e bibliográfico dos museus da SEC, para que sejam preservados, valorizados e disponibilizados no presente e para as gerações futuras;
- Assegurar a conservação dos acervos museológico, arquivístico e bibliográfico;
- Promover ações de conservação dos acervos museológicos, arquivísticos e bibliográficos da instituição, de natureza material e digital;
- Atuar, de forma integrada com as demais áreas do museu, na gestão de riscos dos acervos da instituição;
- Adotar critérios e procedimentos baseados em normas nacionais e internacionais para gestão dos acervos e nas diretrizes construídas pela UPPM;



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

- Manter inventário e todos os tipos de registros atualizados dos objetos materiais ou imateriais sob guarda permanente e/ou temporária (empréstimos de curta ou longa duração);
- Manter procedimentos e registros atualizados de movimentação e uso dos acervos;
- Garantir e ampliar a pesquisa e a disponibilização de informações sobre os acervos da instituição;
- Realizar estudos, pareceres e outras ações para ampliação qualificada do acervo, estabelecendo ajustes com o Poder Público e a iniciativa privada para aquisição de acervos para o patrimônio cultural do Estado;
- Articular ações, para constituir e/ou fortalecer o Centro de Pesquisa e Referência do museu, ampliando as possibilidades de produção e difusão de conhecimento ao público sobre as temáticas do acervo.
- Garantir recursos financeiros para as atividades de preservação, pesquisa e disponibilização dos acervos (contratação de serviços próprios e/ou de terceiros e compra de materiais);
- Prover recursos humanos especializados e capacitados para as atividades de preservação, pesquisa e disponibilização dos acervos;

## **II) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:**

A estratégia de ação desenhada para o Programa de Gestão de Acervos (PGA) para o ano de 2023 e aqueles subsequentes considera, por um lado, o atual momento do Museu do Futebol, marcado pela renovação da exposição de longa duração - prevista para ser inaugurada no segundo semestre de 2023; e, por outro, o protagonismo atribuído ao Centro de Referência do Futebol Brasileiro (CRFB), que cumpre 10 anos de abertura, neste ciclo de Gestão.

A centralidade do CRFB foi destacada no Desafio 8 da Proposta Técnica, que sublinha a importância do amadurecimento e fortalecimento das ações do Centro por meio do incentivo e fomento às novas linhas de pesquisa pactuadas, aprimoramento dos procedimentos de gestão e preservação digital de seus acervos, e ampliação de seu alcance especialmente no que se refere à extroversão de conteúdos via nova exposição de longa duração.

O processo de renovação expográfica em curso prevê uma série de suportes com saídas de conteúdo que demandarão atualização permanente de informações. Nessa perspectiva, a estratégia para o PGA para os anos seguintes – e como forma de garantir um engajamento constante das pesquisas produzidas no âmbito do PGA e o percurso expositivo –, será estabelecer frentes de produção de conhecimento articuladas à atualização da exposição de longa duração, vinculando-as ao Plano de Trabalho.

## **III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS DO PROGRAMA:**

<b>Cargo</b>	<b>Número de funcionários</b>	<b>Formação requerida</b>	<b>Regime de contratação (CLT, estagiário etc.)</b>
Coordenador do Núcleo do Centro de Referência	1	Superior completo em Ciências Humanas e Sociais (História, Museologia, Antropologia). Desejável pós-graduação em áreas das Ciências Humanas e Sociais ou	CLT



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

		técnicas correlatas.	
Bibliotecário	1	Superior completo em Biblioteconomia. Desejável pós-graduação em Ciências da Informação.	CLT
Técnico em Documentação	1	Superior em andamento em Ciências Humanas e Sociais e técnicas correlatas. Desejável superior completo.	CLT
Pesquisador	2	Superior em andamento em Ciências Humanas e Sociais. Desejável superior completo.	CLT
Estagiário	2	Superior em andamento.	CLT

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** públicos presenciais, extramuros e virtuais, agendados ou espontâneos, em seus diversos segmentos: interno (profissionais que atuam no museu), escolar (professores, estudantes e demais membros da comunidade escolar), especialista/universitário, pesquisador, educadores, guias de turismo, profissionais de saúde e assistência social, pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, famílias, primeira-infância, infanto-juvenil, terceira idade, turista, vip/patrocinador e institucional.

### 5.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL

#### I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Ampliar a extroversão do acervo e da temática de atuação do museu, contribuindo para a formação de público de museus e equipamentos culturais, por meio de exposições (de longa duração, temporárias, itinerantes e virtuais), cursos, oficinas, workshops, palestras e eventos que viabilizem o acesso qualificado da população à cultura e à educação.
- Contribuir para o fortalecimento dos calendários cultural e turístico do Estado e do município, oferecendo à população programação qualificada.
- Estimular a produção cultural na área temática foco do museu, por meio de premiações, projetos de residência artística e bolsas de estudo para projetos artísticos-culturais e contrapartida sociocultural (exposições, apresentações, oficinas etc.).
- Promover a integração do museu na Rede de Museus da SEC, por meio de ações articuladas, potencializando a visibilidade e atratividade das ações realizadas.
- Ampliar o público visitante do museu a partir do acesso qualificado às suas atividades.

#### II) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:

O ano de 2023 será um ano atípico para o Museu do Futebol. O processo de renovação da exposição de longa duração, antecipado de 2024 para 2023, implicará no fechamento do espaço de maior acolhimento de visitantes da instituição - sua exposição de longa duração - por seis meses no próximo ano, impactando a programação de todos os núcleos de operações da instituição.

Com o intuito de manter o número de público visitante dentro da meta durante o período de fechamento da exposição de longa duração, o Núcleo de Exposições e Programação



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

cultural pretende intensificar o desenvolvimento de atividades culturais e esportivas durante os meses de março a setembro, com atividades lúdicas e brincadeiras em todos os finais de semana deste período, ações culturais extramuros, dentre as outras programações já tradicionalmente produzidas, e a abertura de duas exposições temporárias.

Os temas que conduzirão as atividades do Núcleo em 2023 serão: **Futebol de Mulheres**, em consonância com a Copa de Futebol Feminino marcada para Julho de 2023 na Austrália e Nova Zelândia, e **Futebol de Brinquedo**, que propõe entregar para a população atividades lúdicas e voltada para todos os públicos que interagem com o museu. As exposições temporárias também serão desenvolvidas a partir destas temáticas.

### III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS DO PROGRAMA:

<b>Cargo</b>	<b>Número de funcionários</b>	<b>Formação requerida</b>	<b>Regime de contratação (CLT, estagiário etc.)</b>
Coordenador do Núcleo de Exposições e Programação Cultural	1	Superior completo na área de Ciências Humanas e Sociais / Produção Cultural. Desejável pós-graduação ou MBA em Produção e Gestão Cultural, Montagem de Exposições, Eventos, Curadoria.	CLT
Produtor Pleno	2	Superior completo na área de Humanas. Desejável pós-graduação ou especialização em Gestão de Eventos ou Programação Cultural.	CLT
Coordenador do Comitê Curatorial	1	Superior completo em Ciências Humanas ou Ciências Sociais. Pós-graduação em Curadoria, Comunicação ou áreas correlatas. Notória especialização, experiência e reconhecimento no campo de atuação do Museu do Futebol.	Prestação de Serviço

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** públicos presenciais, extramuros e virtuais, agendados ou espontâneos, em seus diversos segmentos: interno (profissionais que atuam no museu), escolar (professores, estudantes e demais membros da comunidade escolar), especialista/universitário, pesquisador, educadores, guias de turismo, profissionais de saúde e assistência social, pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, famílias, primeira-infância, infante-juvenil, terceira idade, turista, vip/patrocinador e institucional.

## 5.4 PROGRAMA EDUCATIVO

### I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Contribuir para o pleno desenvolvimento da natureza educativa do museu, por meio do planejamento e realização de programas, projetos e ações educativos.





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

- Contribuir com a educação não formal, possibilitando a construção de conhecimentos (cognitivos, afetivos, sensíveis, críticos, sociabilização de habilidades etc.) a partir do patrimônio preservado e comunicado pelo museu e dos seus eixos temáticos;
- Articular parcerias com instituições de ensino, instituições sociais ou do terceiro setor, dentre outros, com função, finalidade ou interesse educativo;
- Buscar o contínuo aperfeiçoamento das ações realizadas e do serviço prestado pelas equipes dos núcleos de ação educativa, por meio de processos avaliativos;
- Contribuir com a capacitação de parceiros institucionais como professores, educadores, guias de turismo, profissionais de saúde e assistência social, dentre outros.

## **II) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:**

Em 2023, o **Programa Educativo** irá atuar em quatro grandes linhas de frente: o atendimento de público no museu, tanto na área interna quanto externa; o atendimento de público extramuros; a formação de públicos por meio de cursos para agentes de turismo e ações de capacitação sobre acessibilidade e outras temáticas de interesse geral; e a produção de materiais educativos para a comunidade escolar. Com a renovação da exposição de longa duração e o consequente período em que os espaços estarão indisponíveis por conta da reforma, o Programa Educativo adaptou o seu plano de trabalho de modo a continuar comunicando para o público do museu os seus conteúdos de maneira educativa, buscando a manutenção da qualidade e excelência.

As visitas educativas agendadas, tanto para o público escolar quanto para o público específico seguirão ocorrendo ao longo de todo o ano de 2023, da mesma forma como as visitas mediadas para o público espontâneo. Ao longo do período da reforma, essas ações terão como principal objetivo a mediação na exposição temporária que estará aberta ininterruptamente enquanto a exposição de longa duração estiver em obras. Como parte da programação já conhecida do público, a equipe do Educativo seguirá com o oferecimento de jogos, atividades e oficinas temáticas ligadas aos assuntos trabalhados tanto nas exposições temporárias quanto na nova exposição de longa duração, para o público espontâneo, com foco nas famílias e em turistas, aos finais de semana e feriados.

Já no âmbito das ações extramuros, o Programa irá ampliar a sua atuação no período da reforma. Tanto o projeto Territórios do Futebol, cujo objetivo é a formação de novos públicos por meio de atividades desenvolvidas no território quanto o projeto Educativo na Praça, que visa engajar o público da praça Charles Miller, serão amplificados de maneira a potencializar a relação do museu com esses perfis de público.

Na linha da formação de públicos, tanto internos quanto externos, o Programa terá como foco o oferecimento de uma diversidade de ações formativas que incluirão a continuidade do curso EAD de Acessibilidade, reforçando o protagonismo do Museu do Futebol nessa área; a retomada do curso de capacitação para agentes e guias de turismo, com objetivo de subsidiar esses importantes parceiros com os conteúdos da nova exposição de longa duração; e a continuidade da relação com o ensino formal por meio dos encontros do projeto Fim de Expediente. Além disso, com a ocasião da reforma, será a oportunidade para que os públicos internos consolidem o conhecimento da área com a realização de uma série de visitas em outros museus ou centros culturais com o objetivo de se apropriar de boas práticas de atendimento e desenvolvimento de materiais e conteúdos para a reabertura da exposição de longa duração. Além disso, será a oportunidade também de aprofundamento e estudo dos novos conteúdos da exposição, considerando a necessidade de desenvolvimento de novos roteiros temáticos, novas atividades, novas



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

dinâmicas de receptivo e acolhimento, bem como de novos projetos que englobem os assuntos abordados a partir desse novo olhar para o museu.

A consolidação dessas linhas de frente, considerando principalmente a formação interna das equipes, será fundamental para o processo de apropriação do novo museu de modo a impactar positivamente na continuidade dos trabalhos do Programa, de maneira quantitativa e qualitativa, até 2026.

**III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS DO PROGRAMA:**

<b>Cargo</b>	<b>Número de funcionários</b>	<b>Formação requerida</b>	<b>Regime de contratação (CLT, estagiário etc.)</b>
Coordenador do Núcleo de Ação Educativa	1	Superior completo nas áreas de Ciências Humanas e Sociais. Desejável especialização ou mestrado.	CLT
Assistente de Coordenação do Educativo	1	Superior completo nas áreas de Ciências Humanas e Sociais. Desejável especialização ou mestrado.	CLT
Supervisor do Educativo	1	Superior completo em Artes, Ciências Humanas e Sociais, Educação Física). Desejável nível avançado em segundo idioma e atuação como educador em educação não formal.	CLT
Assistente de Foirmação e Conteúdo	1	Superior completo nas áreas de Ciências Humanas e Sociais. Desejável especialização ou mestrado.	CLT
Assistente Administrativo	1	Ensino médio completo ou superior em andamento. Desejável superior completo.	CLT
Educador	11	Superior completo em Artes, Ciências Humanas e Sociais, Letras, Educação Física). Desejável nível avançado em um segundo idioma.	CLT
Orientador de Público	9	Ensino médio completo. Desejável superior em andamento.	CLT
Orientador de Público (fim de semana)	4	Ensino médio completo. Desejável superior em andamento.	CLT

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** públicos-presenciais, extramuros e virtuais, agendados ou espontâneos, em seus diversos segmentos: interno (profissionais que atuam no museu), escolar (professores, estudantes e demais membros da comunidade escolar), especialista/universitário, pesquisador, educadores, guias de turismo, profissionais de saúde e assistência social, pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, famílias, primeira-infância, infante-juvenil, terceira idade, turista, vip/patrocinador e institucional.

**5.5 PROGRAMA CONEXÕES MUSEUS SP**



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

**I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Desenvolver ações que qualifiquem, valorizem e preservem o patrimônio museológico.
- Realizar e ofertar ações que promovam a formação, difusão e apoio técnico dos profissionais, das instituições museológicas e dos processos museológicos em todo território do Estado de São Paulo.
- Prever a realização de ações de curto, médio e longo prazo de apoio para as instituições museológicas e profissionais de museus no estado de São Paulo.
- Promover formações e estágios para os museus e profissionais dos museus dos sete polos regionais do SISEM-SP;
- Articular as Redes Temáticas de Museus e Acervos, atuando na produção de mapeamentos diagnósticos, na realização de ações pesquisa, salvaguarda e comunicação dos acervos paulistas;
- Planejar e publicar manuais técnicos embasados na prática e nas pesquisas desenvolvidas pelo museu a fim de contribuir para o campo museológico paulista.
- Considerar em todas as ações formuladas para este programa que o público-alvo são as instituições museológicas, os processos museológicos e profissionais de museus no Estado de São Paulo.

**II) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:**

Para o ano de 2023, o Programa Conexões Museus SP pretende ampliar a articulação entre os membros da Rede de Memória do Esporte, a partir da realização do encontro anual dessa mesma Rede, promovendo interlocução e troca de experiências e informações com profissionais de museus esportivos de diferentes locais.

Também será foco da atuação neste programa a realização de visitas técnicas em instituições pertencentes à Rede em diferentes polos museológicos, com o objetivo de apoiar tecnicamente os museus a partir da expertise do Museu do Futebol em seus diferentes programas.

**III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS DO PROGRAMA:**

<b>Cargo</b>	<b>Número de funcionários</b>	<b>Formação requerida</b>	<b>Regime de contratação (CLT, estagiário etc.)</b>
Diretor Técnico	1	Pós-graduação - Ciências Humanas, Museologia	CLT
Assessor de Museologia	1	Superior completo. Pós-graduação ou MBA - Gestão Cultural, Gestão de Projetos, Museologia ou correlatos.	CLT
Museólogo	1	Superior completo - Museologia. Desejável pós-graduação nas áreas de Ciências Humanas e Sociais/ Ciências da Informação e /Audiovisual. Registro profissional de museólogo no COREM.	CLT
Assistente Técnico de Diretoria	1	Superior completo. Desejável pós-graduação ou MBA em Gestão de Projetos, Gestão Cultural ou correlatos.	CLT



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** Polos regionais, redes temáticas de museus e acervos, museus, profissionais de museus, processos museológicos no Estado de São Paulo.

## **5.6 PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL**

### **I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Divulgar amplamente as exposições, a programação cultural, as ações de pesquisa, as ações educativas e os serviços prestados pelo museu, contribuindo para a ampliação do conhecimento e da valorização do patrimônio museológico por parte do público em geral, e para o crescimento do número de visitantes e participantes das atividades desenvolvidas.
- Prestar informações atualizadas sobre a programação e serviços do museu.
- Elaborar publicações diversas, em consonância com os objetivos e em articulação com as demais áreas técnicas do museu, com enfoque educativo, histórico, artístico, técnico e/ou científico-tecnológico, contribuindo para a ampliação do conhecimento geral e específico acerca das linhas de atuação e dos principais temas afetos ao museu.
- Atuar com a comunicação interna, produzir a comunicação visual e implantar/requalificar a sinalização interna e externa do museu.
- Realizar ações de relacionamento com públicos-alvo, prospectar e estabelecer parcerias e, em conjunto com o Programa de Gestão Museológica, estruturar programas de apoio/captação para o museu.
- Fortalecer a presença do museu nos meios de comunicação como equipamento cultural do Governo do Estado de SP de alta qualidade e interesse social.
- Contribuir, de forma integrada com as demais áreas do museu, em especial com núcleo técnico do Programa de Acervo, na elaboração do plano de gestão de riscos.

### **I) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:**

Em 2023, prevê-se a elaboração da versão preliminar da Política de Comunicação de modo a anteceder sua versão consolidada a partir do desenvolvimento dos projetos da Nova Exposição de Longa Duração. Em se tratando de um documento preliminar, as estratégias a serem adotadas para seu desenvolvimento contam com processos participativos de escutas internas e externas.

No que se refere às demais ações do Programa que preveem contratação de videomaker, vale ressaltar que esta continua prevista, porém será feita por demanda, sem necessidade de compor a equipe em todo o ciclo das atividades em 2023.

Em relação às estratégias para elaboração e implementação do Novo Branding do Museu prevê-se o levantamento de mercado e planejamento da contratação e desenvolvimento, para sua execução no ano de 2025.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Ainda no âmbito deste Programa mantêm-se os esforços e foco no estabelecimento de parcerias institucionais visando a projeção e divulgação das ações culturais e sociais do Museu do Futebol.

**III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS DO PROGRAMA:**

<b>Cargo</b>	<b>Número de funcionários</b>	<b>Formação requerida</b>	<b>Regime de contratação (CLT, estagiário etc.)</b>
Assessor de Comunicação e Marketing	1	Superior completo em Comunicação Social (Propaganda, Jornalismo ou Relações Públicas) ou Marketing. Desejável pós-graduação ou MBA em Gestão de Marketing ou Gestão de Projetos.	CLT
Assistente de Comunicação	1	Superior em andamento na área de Ciências Humanas (Jornalismo, Letras, Comunicação Social). Desejável superior completo.	CLT
Analista de Comunicação	2	Superior em andamento na área de Humanas (Jornalismo, Letras, Comunicação Social). Desejável superior completo.	CLT
Estagiário	2	Superior em andamento	CLT

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** públicos-presenciais, extramuros e virtuais, agendados ou espontâneos, em seus diversos segmentos: interno (profissionais que atuam no museu), escolar (professores, estudantes e demais membros da comunidade escolar), especialista/universitário, pesquisador, educadores, guias de turismo, profissionais de saúde e assistência social, pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, famílias, primeira-infância, infante-juvenil, terceira idade, turista, vip/patrocinador, institucional e imprensa.

## **5.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES**

### **I) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Assegurar o desenvolvimento de manutenções preditivas, preventivas e/ou corretivas, com ações rotineiras, planejadas ou não, incluindo de emergência, definidas em planos de curto, médio e longo prazos.
- Garantir a preservação ou recuperação da edificação, bem como o desempenho eficiente para atendimento aos usuários e guarda do acervo.
- Observar o estabelecido nas normas técnicas, nas legislações, no manual de operação, uso e manutenção da edificação e equipamentos, e nas normas de segurança do trabalho, garantindo condições necessárias à realização com segurança dos serviços.
- Atuar, de forma integrada com as demais áreas do museu, em especial com o núcleo técnico do Programa de Gestão de Acervos, na gestão de riscos.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

- Garantir condições de acessibilidade para pessoas com deficiência e mobilidade reduzida a todas as áreas da edificação, observando o estabelecido nas normas técnicas e legislações em consonância com o Programa de Gestão Museológica.
- Garantir ações de sustentabilidade e responsabilidade ambiental, prevendo a redução e a otimização de consumo de água, energia e materiais, a diminuição e gestão correta dos resíduos gerados, bem como o descarte adequado, a preservação do ambiente natural e a melhoria do ambiente construído, observando o estabelecido nas normas técnicas e legislações, e em consonância com o Programa de Gestão Museológica.
- Garantir a segurança dos usuários, edificação e acervo, zelando pela prevenção de riscos através do treinamento da equipe e na adoção de procedimentos e práticas rigorosas a serem adotados por todos os usuários, bem como com a manutenção de Brigada de Incêndios e Auto de Vistoria do Corpo de Bombeiros, observando o estabelecido nas normas e instruções técnicas e legislações.
- Prever os recursos financeiros necessários para a realização de serviços contemplados no Programa de Edificações, inclusive em período futuro definido, sempre que possível incluindo uma reserva de recursos destinada à realização de serviços de manutenção não planejada.
- Prover recursos humanos especializados e capazes de atender os diferentes tipos de manutenção e, quando necessário, a contratação de serviços de terceiros, exigindo responsabilidade técnica de empresa ou profissional habilitado e obediência às normas de segurança do trabalho.

## II) ESTRATÉGIA DE AÇÃO:

Mantém-se as estratégias estabelecidas no Contrato de Gestão.

Participação % sobre o Repasse em 2023

Valor do Repasse: 12.700.000,00

Item	valor previsto no orçamento (R\$)	% sobre o Repasse
Limpeza	R\$ 545.450	4,3%
Vigilância/Portaria/Segurança	R\$ 1.172.210	9,2%
Programa de Edificações: Conservação, Manutenção e Segurança	R\$ 952.000	7,5%

## III) NÚMERO E PERFIL DOS FUNCIONÁRIOS DO PROGRAMA:

Cargo	Número de funcionários	Formação requerida	Regime de contratação (CLT, estagiário etc.)
Coordenador do Núcleo de Operações e Infraestrutura	1	Superior completo em Engenharia ou Administração. Desejável pós-graduação em Gestão Empresarial ou Projetos.	CLT



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Assistente de Coordenação Operacional	1	Superior completo na área das Ciências Humanas e Sociais. Desejável pós-graduação.	CLT
Assistente de Serviços Operacionais	1	Ensino médio completo. Desejável superior ou curso técnico (Elétrica /Hidráulica) em andamento.	CLT
Auxiliar de Serviços de Manutenção	3	Ensino fundamental completo. Desejável ensino médio completo.	CLT
Jovem Aprendiz	1	Ensino médio ou superior em andamento.	CLT

**IV) PÚBLICOS-ALVO:** visitantes e usuários em geral



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## **ANEXO II - PLANO DE TRABALHO: AÇÕES E MENSURAÇÕES**

### **PROPOSTA DE ADITAMENTO (4º TERMO DE ADITAMENTO)**

**IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE  
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA**

**CONTRATO DE GESTÃO Nº 03/2021  
PERÍODO: 01/07/2021 – 30/06/2026**

**ANO: 2023**

**UGE: UPPM - UNIDADE DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO**

REFERENTE AO(S) MUSEU DO FUTEBOL





## **SUMÁRIO**

1. APRESENTAÇÃO .....	3
2. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES .....	4
4. PROPOSTA DE POLÍTICA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL.....	29
<b>4.1 DESCRITIVO RESUMIDO DAS EXPOSIÇÕES E DA PROGRAMAÇÃO CULTURAL.....</b>	<b>31</b>
5. QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS .....	41



## 1. APRESENTAÇÃO

Apresentamos, a seguir, o quadro de metas do museu que norteará o cumprimento do objetivo geral e dos objetivos específicos previstos no Contrato de Gestão e neste Plano de Trabalho. O desenvolvimento e o registro das ações serão feitos de maneira a facilitar seu acompanhamento e avaliação por parte da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, dos demais órgãos fiscalizadores do Estado de São Paulo e da sociedade em geral.

Serão apresentados relatórios quadrimestrais das realizações, onde as metas realizadas abaixo de 80% do previsto para o período deverão ser **justificadas** e as metas realizadas acima de 20% do previsto serão **comentadas**. Lembrando que a somatória dos resultados quadrimestrais deverá viabilizar o alcance dos resultados anuais previstos.

A política de exposições e programação cultural será acordada entre a Organização Social, os Comitês de Orientação Artística/Cultural e a Secretaria de Cultura e Economia Criativa, por meio de sua Unidade Gestora, a partir da apresentação da "Proposta de Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol", que determinará o foco e as diretrizes das mostras e atividades propostas. Essa política será a base da seleção das exposições e programação cultural a serem anualmente realizadas no Museu, explicitadas no "Descritivo Resumido das Exposições e Programação Cultural".

Todas as ações já definidas para o próximo exercício deverão constar do presente Plano de Trabalho (seja nas metas pactuadas ou metas condicionadas). As exposições previstas deverão ser detalhadas até o quadrimestre anterior à sua realização, para aprovação da Secretaria. Caso isso não ocorra, a Unidade Gestora deve ser formalmente comunicada e, em comum acordo com a Organização Social, deverá ser pactuado novo prazo para a entrega do detalhamento.

A programação deverá ser comunicada à Secretaria mensalmente, conforme cronograma pactuado com a OS, em documento modelo estabelecido pela Unidade Gestora. Caso alguma Organização Social realize, em equipamento do Estado sob sua gestão, atividade de programação que não esteja de acordo com a política aprovada pela Secretaria, estará sujeita à notificação e, em caso de reincidência, poderá ser aplicada pontuação do quadro de avaliação de resultados.

No que se refere à definição das metas para o ano de 2023, a OS apresenta ajustes e adequações que seguem detalhados abaixo. Estes são resultados de avaliações internas realizadas por meio de reuniões de monitoramento e avaliação do Plano de Trabalho, junto às áreas técnicas.

### **AJUSTES PROPOSTOS PARA O PLANO DE TRABALHO 2023 – MF**

#### **PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA**

##### **Alteração de mensuração de Meta:**

Ação 1 - Recursos captados via leis de incentivo e editais/ Ação 2 - Recursos financeiros captados via bilheteria, cessão remunerada de espaços - % do repasse do exercício do contrato de gestão 2023:

Ajuste no % de captação, considerando um total de 37,2%, sendo 20% para recursos incentivados e 17,25% para recursos operacionais.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Justificativa: Foi mantido o valor financeiro pactuado para o período com ajuste no percentual de captação, considerando que o valor financeiro já retrata o potencial de captação para o período.

**Alteração de Meta:**

Ação 16 – Nova Exposição de Longa Duração, Meta 16.3 – Execução da montagem de exposição de longa duração

Alteração de entrega na meta 16.3

Justificativa: a partir da alteração do cronograma de execução da Nova Exposição de Longa Duração, para “Relatório de progressão do projeto e cronograma de execução atualizado entregues”, previsto para o 3º quadrimestre, entendendo a execução da montagem como meta reprogramada para o 2º quadrimestre de 2024.

## 2. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES

<b>2.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
1	Recursos captados via leis de incentivo e editais	1.1	Meta-Produto	Nº de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	4
					ICM	100%
		1.2	Meta-Resultado	% do repasse do exercício no contrato de gestão: 20%	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	2.540.000
					ICM	100%
2	Recursos financeiros captados via bilheteria, cessão remunerada de espaços	2.1	Meta-Resultado	% do repasse do exercício no contrato de gestão: 17,25%	1º Quadrim	744.030
					2º Quadrim	518.440
					3º Quadrim	928.230
					META ANUAL	2.190.700
					ICM	100%
3	Pesquisas de Público – Índices de satisfação do público geral	3.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação de público geral, de acordo com dados	1º Quadrim	= ou > 80%
					2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou >



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

				obtidos a partir do totem eletrônico	META ANUAL	80% = ou > 80%
					ICM	100%
4	Pesquisa de Público – Índice de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos	4.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	1º Quadrim	= ou > 80%
					2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM	100%
5	Pesquisa de satisfação de Público escolar	5.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM	100%
6	Captação de doações – pessoas físicas	6.1	Meta-Produto	Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e/ou doação direta OU campanha de <i>crowdfunding</i>	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
7	Evento de Marketing para locação dos espaços	7.1	Meta-Produto	Evento de marketing para locação dos espaços realizado	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
8	Comitês de Governança	8.1	Meta-Produto	Renovação/recondução dos membros do Comitê Curatorial	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
		8.2	Meta-Produto	Renovação/recondução dos membros do Comitê Interno de Sustentabilidade	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
9	Revisão do mapeamento	9.1	Dado Extra	Mapeamento de riscos	1º Quadrim	
					2º Quadrim	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	de riscos (Compliance)			revisado	3º Quadrim	
					ANUAL	
10	Encontros de Escuta	10.1	Meta-Produto	Encontros de Escuta realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
11	Projeto Conviver	11.1	Meta-Produto	Nº de encontros realizados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
12	Programa Visitando Museus	12.1	Meta-Produto	Nº de encontros realizados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
		12.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim	10
					2º Quadrim	10
					3º Quadrim	10
					META ANUAL	30
					ICM	100%
13	Projeto Pertencer	13.1	Meta-Produto	Nº de residentes de funções administrativas	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
14	Programa JobRotation(Rodízio de função)	14.1	Meta-Produto	Criação e Implantação do Programa	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		14.2	Meta-Resultado	Nº de funcionários participantes	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
15	Publicação da Revista do Museu do Futebol	15.1	Meta-Produto	2º número publicado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

16	Nova Exposição de Longa Duração	16.1	Meta-Produto	Pesquisa de conteúdo desenvolvida	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		16.2	Meta-Produto	Projeto tecnológico entregue	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	
					META ANUAL	1
		16.3	Meta-Produto	Relatório de progressão do projeto e cronograma de execução atualizado entregues	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	1
META ANUAL	1					
ICM	100%					

**2.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
17	Ações de saúde e bem-estar e ergonomia funcionais	17.1	Meta-Produto	Nº de atividades oferecidas aos funcionários	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
18	Programa Visitando Museus Internacional	18.1	Meta-Produto	Nº de participantes	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
19	Torneio Futsal entre museus	19.1	Meta-Produto	Torneio realizado	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
20	Programa de Eficiência Energética	20.1	Meta-Produto	Substituição dos computadores da área administrativa	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	
					META ANUAL	1
					ICM	100%



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

<b>2.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023)</b>						
<b>No.</b>	<b>Ações Pactuadas</b>	<b>No.</b>	<b>Atributo da Mensuração</b>	<b>Mensuração</b>	<b>Previsão Quadrimestral</b>	
21	Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em site e publicação de terceiros	21.1	Meta-Produto	Nº de artigos produzidos	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	2
					META ANUAL	4
					ICM	100%
22	Projeto "Territórios do Futebol" (Ação Extramuros)	22.1	Meta-Produto	Nº de ações realizadas	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		22.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	30
					META ANUAL	30
					ICM	100%
23	Seminário sobre Futebol de Mulheres	23.1	Meta-Produto	Seminário realizado	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
24	Projeto de pesquisa "Futebol Popular e de Várzea"	24.1	Meta-Produto	Nº de referências mapeadas	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	15
					META ANUAL	15
					ICM	100%
		24.2	Meta-Produto	Nº de itens coletados/ produzidos publicados no Banco de Dados	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	50
					META ANUAL	50
					ICM	100%
25	Produção de conteúdos para a Nova Exposição de Longa	25.1	Meta-Produto	Nº de referências mapeadas	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	3
					META ANUAL	3



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

No.	Duração	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
					1º Quadrim	100%
	25.2	Meta-Produto	Nº de entrevistas transcritas	1º Quadrim		
				2º Quadrim		
				3º Quadrim	3	
				META ANUAL	3	
				ICM	100%	
	25.3	Meta-Produto	Nº de novos itens catalogados no acervo	1º Quadrim		
				2º Quadrim	20	
				3º Quadrim	30	
				META ANUAL	50	
				ICM	100%	
26	Programa de Preservação Digital	26.1	Meta-Produto	Diagnóstico do Banco de Dados realizado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**2.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
27	Mapeamento Futebol de Mulheres nas Escolas	27.1	Meta-Produto	Mapeamento realizado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
28	Projeto de acessibilização da biblioteca	28.1	Meta-Produto	Projeto executado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
29	Cobertura da Copa de Futebol de Mulheres	29.1	Meta-Produto	Registro <i>in loco</i> realizado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**2.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC  
MUSEU DO FUTEBOL- AÇÕES PACTUADAS (2023)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
30	Recebimento de visitantes	30.1	Meta-Resultado	Nº de público presencial	1º Quadrim	69.290
					2º Quadrim	37.290





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	presenciais no Museu			atendido	3º Quadrim	95.420
					META ANUAL	202.000
					ICM	100%
31	Exposição Virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares	31.1	Meta-Produto	Nº de exposições realizadas	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
32	Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd	32.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	4
					2º Quadrim	6
					3º Quadrim	6
					META ANUAL	16
					ICM	100%
		32.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de participantes presenciais	1º Quadrim	200
					2º Quadrim	300
					3º Quadrim	300
					META ANUAL	800
		32.3	Dado extra	Nº de público-participação	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	
33	Jornada do Patrimônio	33.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
		33.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim	
					2º Quadrim	30
					3º Quadrim	
					META ANUAL	30
					ICM	100%
34	Territórios do Futebol	34.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	3
					3º Quadrim	3
					META ANUAL	6
					ICM	100%
		34.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de participantes	1º Quadrim	
					2º Quadrim	45
					3º Quadrim	45
					META ANUAL	90
					ICM	100%
	Realização de	35.1	Meta-Produto	Nº de eventos	1º Quadrim	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

35	eventos da Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol)			realizados	2º Quadrim	3
					3º Quadrim	3
					META ANUAL	6
					ICM	100%
		35.2	Meta-Resultado	Nº de público atendido	1º Quadrim	
					2º Quadrim	150
			3º Quadrim	150		
			META ANUAL	300		
			ICM	100%		
36	Projeto Torcida no Museu	36.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	
					META ANUAL	2
					ICM	100%
		36.2	Meta-Resultado	Nº de público atendido	1º Quadrim	
2º Quadrim	75					
3º Quadrim	75					
META ANUAL	150					
			ICM	100%		
37	Festival Ocupa Pacaembu	37.1	Meta-Produto	Nº de dias de evento	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
		37.2	Meta-Resultado	Nº de público atendido	1º Quadrim	
2º Quadrim	250					
3º Quadrim	250					
META ANUAL	500					
			ICM	100%		
38	Brincadeiras no Museu	38.1	Meta-Produto	Nº de dias de evento	1º Quadrim	9
					2º Quadrim	17
					3º Quadrim	5
					META ANUAL	31
					ICM	100%
		38.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim	3.600
2º Quadrim	6.800					
3º Quadrim	2.000					
META ANUAL	12.400					
			ICM	100%		

**2.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023)**



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
39	Exposição Itinerante Internacional Museu do Futebol na Área	39.1	Meta-Produto	Exposição realizada	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
40	Exposição Itinerante: Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol	40.1	Meta-Produto	Nº de cidades/municípios atendidos	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
41	Exposição Temporária: "Rainhas de Copas: as craques do Brasil e do mundo"	41.1	Meta-Produto	Exposição realizada	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
42	Exposição Temporária: Futebol, Brinquedos e Brincadeiras	42.1	Meta-Produto	Exposição realizada	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
43	Acessibilização das exposições virtuais já existentes (libras/ inglês/ espanhol)	43.1	Meta-Produto	Tradução das exposições virtuais realizada	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	2
					ICM	100%
44	Projeto saúde e bem-estar	44.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	4
					2º Quadrim	4
					3º Quadrim	6
					META ANUAL	16
					ICM	100%
	44.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrim	80	
				2º Quadrim	80	
				3º Quadrim	120	
				META ANUAL	280	
				ICM	100%	
45	Arraial do Charles Miller	45.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

					META ANUAL	1
					ICM	100%
		45.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim	
					2º Quadrim	250
					3º Quadrim	
					META ANUAL	250
					ICM	100%
46	ProjetoE-sports	46.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
		ICM	100%			
	46.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim		
				2º Quadrim		
				3º Quadrim	50	
META ANUAL				50		
	ICM	100%				
47	Projeto Cine Drive-In	47.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
		ICM	100%			
	47.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim		
				2º Quadrim		
				3º Quadrim	60	
META ANUAL				60		
	ICM	100%				
48	Projeto Praia de Paulista	48.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
		ICM	100%			
	48.2	Meta-Resultado	Nº de público atendido	1º Quadrim		
				2º Quadrim	3.000	
				3º Quadrim		
META ANUAL				3.000		
	ICM	100%				
49	Férias no Museu (janeiro e julho)	49.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	2



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

					ICM	100%
		49.2	Meta-Resultado	Nº de público atendido	1º Quadrim	150
					2º Quadrim	150
					3º Quadrim	
					META ANUAL	300
					ICM	100%

**2.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
50	Visitas educativas agendadas para público escolar (ensino infantil, fundamental, médio e universitário)	50.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de estudantes atendidos	1º Quadrim	500
					2º Quadrim	2.250
					3º Quadrim	3.000
					META ANUAL	5.750
					ICM	100%
51	Visitas educativas agendadas para público específico (pessoas em situação de vulnerabilidade de social, pessoas com deficiência, turistas, etc.)	51.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de visitantes atendidos	1º Quadrim	550
					2º Quadrim	1.225
					3º Quadrim	1.965
					META ANUAL	3.740
					ICM	100%
52	Visita mediada para o público espontâneo	52.1	Meta-Produto	Nº de visitas oferecidas	1º Quadrim	45
					2º Quadrim	30
					3º Quadrim	45
					META ANUAL	120
					ICM	100%
		52.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de público atendido	1º Quadrim	225
					2º Quadrim	150
					3º Quadrim	225
					META ANUAL	600
					ICM	100%
53	Projeto Revivendo Memórias #emcasa: atendimento	53.1	Meta-Produto	Nº de encontros educativos on-line	1º Quadrim	15
					2º Quadrim	10
					3º Quadrim	10
					META ANUAL	35



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	on-line para idosos, pessoas com deficiência e em situação de vulnerabilidade de social				ICM	100%	
54	Revisão do Projeto Revivendo Memórias	54.1	Meta-Produto	Projeto revisado	1º Quadrimestre		
					2º Quadrimestre		
					3º Quadrimestre	1	
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
55	Novas atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual/presencial	55.1	Meta-Produto	Nº de novas atividades desenvolvidas	1º Quadrimestre	4	
					2º Quadrimestre	4	
					3º Quadrimestre	4	
					META ANUAL	12	
					ICM	100%	
56	Espaço Dente de Leite: atividades educativas presenciais para crianças	56.1	Meta-Produto	Nº de atividades oferecidas	1º Quadrimestre	6	
					2º Quadrimestre		
					3º Quadrimestre	6	
					META ANUAL	12	
					ICM	100%	
57	Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo)	57.1	Meta-Produto	Nº de encontros realizados	1º Quadrimestre	1	
					2º Quadrimestre		
					3º Quadrimestre	3	
					META ANUAL	4	
					ICM	100%	
	57.2	Dado-extra			Nº de pessoas atendidas	1º Quadrimestre	
						2º Quadrimestre	
						3º Quadrimestre	
						ANUAL	
58	Visitas educativas para alunos de EJA	58.1	Meta-Produto	Nº de visitas realizadas	1º Quadrimestre	4	
					2º Quadrimestre	8	
					3º Quadrimestre	8	
					META ANUAL	20	
					ICM	100%	
	58.2	Meta-Resultado			Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrimestre	60
						2º Quadrimestre	120
						3º Quadrimestre	120
						META ANUAL	300
						ICM	100%
59	Projeto	59.1	Meta-Produto	Nº de ações	1º Quadrimestre	16	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	Educativo na Praça: atividades educativas para o público da Praça Charles Miller			realizadas na Praça Charles Miller	2º Quadrim	48
					3º Quadrim	16
					META ANUAL	80
					ICM	100%
		59.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrim	160
		2º Quadrim	480			
		3º Quadrim	160			
		META ANUAL	800			
		ICM	100%			
		60	Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com os profissionais da educação (extramuros)	60.1	Meta-Produto	Nº de encontros realizados
2º Quadrim	1					
3º Quadrim	1					
META ANUAL	3					
ICM	100%					
60.2	Meta-Resultado			Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrim	30
2º Quadrim	30					
3º Quadrim	30					
META ANUAL	90					
ICM	100%					
61	Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros	61.1	Meta-Produto	Nº de ações realizadas	1º Quadrim	3
					2º Quadrim	8
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	12
					ICM	100%
		61.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrim	60
		2º Quadrim	160			
		3º Quadrim	20			
		META ANUAL	240			
		ICM	100%			
62	Comitê Jovem	62.1	Meta-Produto	Publicação do edital para seleção da turma de residência	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		62.2	Meta-Resultado	Nº de encontros realizados com grupo focal de jovens	1º Quadrim	
		2º Quadrim				
		3º Quadrim	1			
		META ANUAL	1			
		ICM	100%			
63	Curso EAD de Acessibilidade com carga horária de	63.1	Meta-Produto	Nº de cursos oferecidos com carga horária de	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	20h			20h	ANUAL	
					ICM	100%
64	Materiais de apoio didático à comunidade escolar com foco nos conteúdos da nova exposição de longa duração	64.1	Meta-Produto	Elaboração de material didático em formato digital	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
65	Curso de formação para agentes/guidas de turismo	65.1	Meta-Produto	Nº de cursos oferecidos	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	4
					ICM	100%
66	Ações de formação para a equipe interna de educadores e orientadores em museus e instituições culturais	66.1	Meta-Produto	Nº de saídas realizadas	1º Quadrim	2
					2º Quadrim	6
					3º Quadrim	
					META ANUAL	8
					ICM	100%
67	Curso de capacitação para equipe interna do Educativo sobre os novos conteúdos	67.1	Meta-Produto	Curso realizado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
68	Acolhimento para grupos não agendados pela equipe de orientação	68.1	Meta-Produto	Nº de acolhimentos realizados	1º Quadrim	10
					2º Quadrim	50
					3º Quadrim	80
					META ANUAL	140
					ICM	100%
69	Novos roteiros de visita para público agendado espontâneo	69.1	Meta-Produto	Nº de novos roteiros desenvolvidos	1º Quadrim	2
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	6
					ICM	100%
70	Atividades, jogos e oficinas para	70.1	Meta-Produto	Nº de ações oferecidas	1º Quadrim	30
					2º Quadrim	30
					3º Quadrim	30





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	público espontâneo	70.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de público atendido	META ANUAL	90
					ICM	100%
					1º Quadrimestre	150
					2º Quadrimestre	150
					3º Quadrimestre	150
					META ANUAL	450
					ICM	100%

**2.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
71	Projeto Muito Além do Futebol:	71.1	Meta-Produto	Nº de cursos e oficinas oferecidos	1º Quadrimestre	4
					2º Quadrimestre	4
					3º Quadrimestre	4
					META ANUAL	12
					ICM	100%
72	Projeto Escola vai ao Museu: transporte para grupos escolares da periferia	72.1	Meta-Produto	Nº de ônibus oferecidos	1º Quadrimestre	30
					2º Quadrimestre	30
					3º Quadrimestre	40
					META ANUAL	100
					ICM	100%
73	Renovação do Espaço Dente de Leite	73.1	Meta-Produto	Projeto de renovação do espaço entregue	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**2.5 PROGRAMA DE CONEXÕES MUSEUS SP - PCM  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
74	Ocupação Itinerante: Exposição Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol	74.1	Meta-Produto	Nº de municípios atendidos	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	2
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	2
		ICM	100%			
		74.2	Dado-extra	Nº de pessoas atendidas	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
3º Quadrimestre						
75	Encontro da Rede	75.1	Meta-Produto	Encontro realizado	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	Temática de Memória do Esporte [Presencial]	75.2	Meta-Resultado	Nº de participantes	3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
					1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	30
					META ANUAL	30
ICM	100%					
76	Curso de capacitação técnica [Presencial]	76.1	Meta-Produto	Nº de cursos técnicos realizadas	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	
					META ANUAL	3
					ICM	100%
		76.2	Meta-Resultado	Nº de polos regionais beneficiados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	
					META ANUAL	3
		ICM	100%			
		76.3	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim	7
					2º Quadrim	14
					3º Quadrim	
					META ANUAL	21
					ICM	100%
77	Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores [Presencial]	77.1	Meta-Produto	Nº de cursos realizados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	
					ICM	100%
		77.2	Meta-Resultado	Nº de polos regionais beneficiados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	
					META ANUAL	
		ICM	100%			
		77.3	Meta-Resultado	Nº de participantes	1º Quadrim	
					2º Quadrim	5
					3º Quadrim	
					META ANUAL	5
					ICM	100%
78	Virtualização 360º das exposições dos museus da rede	78.1	Meta-Produto	Nº de polos regionais beneficiados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	3
					ICM	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

SISEM-SP				ICM	100%
----------	--	--	--	-----	------

**2.6 PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL – PCDI**  
**MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
79	Canais de comunicação com os diversos segmentos de público	79.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	1º Quadrim	66.000
					2º Quadrim	66.000
					3º Quadrim	68.000
					META ANUAL	200.000
					ICM	100%
		79.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	1º Quadrim	8.000
					2º Quadrim	6.000
					3º Quadrim	8.000
					META ANUAL	22.000
		79.3	Meta-Resultado	Nº mínimo de posts publicados	1º Quadrim	620
					2º Quadrim	620
					3º Quadrim	620
					META ANUAL	1.860
					ICM	100%
80	Ações com influenciadores	80.1	Meta-Produto	Nº de ações realizadas	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
81	Inserções na mídia	81.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de inserções na mídia	1º Quadrim	730
					2º Quadrim	730
					3º Quadrim	740
					META ANUAL	2.200
					ICM	100%
82	Plano de Comunicação da Nova Exposição de Longa Duração	82.1	Meta-Produto	Plano entregue	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					META ANUAL	1
					ICM	100%
83	Podcast Futebóis	83.1	Meta-Produto	Podcasts publicados	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	4
					META ANUAL	4
					ICM	100%



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

84	Oficinas do Laboratório da Imprensa Esportiva	84.1	Meta-Produto	Oficinas realizadas	1º Quadrim	1	
					2º Quadrim	1	
					3º Quadrim	1	
					META ANUAL	3	
					ICM	100%	
85	Concurso de crônica esportiva	85.1	Meta-Produto	Concurso realizado	1º Quadrim		
					2º Quadrim	1	
					3º Quadrim		
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
86	Concurso de fotografia esportiva	86.1	Meta-Produto	Concurso realizado	1º Quadrim		
					2º Quadrim		
					3º Quadrim	1	
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
87	Campanha Chuteira paraTodas	87.1	Meta-Produto	Campanha realizada	1º Quadrim		
					2º Quadrim		
					3º Quadrim	1	
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
88	Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações	88.1	Meta-Produto	Nº de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações nacionais	1º Quadrim	2	
					2º Quadrim	4	
					3º Quadrim	2	
					META ANUAL	8	
					ICM	100%	
			88.2	Meta-Produto	Nº de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações internacionais	1º Quadrim	
						2º Quadrim	
						3º Quadrim	1
						META ANUAL	1
						ICM	100%
89	Política de Comunicação do Museu do Futebol	89.1	Meta-Produto	Versão preliminar entregue	1º Quadrim		
					2º Quadrim	1	
					3º Quadrim		
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
			89.2	Meta-Produto	Versão definitiva entregue	1º Quadrim	
						2º Quadrim	
						3º Quadrim	1
						META ANUAL	1
						ICM	100%



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

**2.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES- PED  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
90	Seguro Multirriscos	90.1	Dado-extra	Seguro renovado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	
91	AVCB	91.1	Dado-extra	AVCB renovado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	
92	Alvará de funcionamento de local de reunião	92.1	Dado-extra	Alvará renovado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	

**2.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES - PED  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
93	Modernização do Auditório	93.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
94	Estudo de viabilidade para implantação do projeto ACQUA-HQE	94.1	Meta-Produto	Estudo entregue	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**3. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO DE 2023-MUSEU DO FUTEBOL**

Para 2023, o Plano de Trabalho do Museu do Futebol CG 03/2021 prevê a realização de 100 mensurações de produtos e resultados, pactuadas em 63 ações, conforme o quadro abaixo:

Metas - Produto	Total Previsto Anual
1. Recursos captados via leis de incentivo e editais -	4



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Nº de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados	
2. Captação de doações – pessoas físicas - Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e/ ou doação direta OU campanha de <i>crowdfunding</i>	1
3. Evento de Marketing para locação dos espaços - Evento de marketing para locação dos espaços realizado	1
4. Comitês de Governança - Renovação/ recondução dos membros do Comitê Curatorial	1
5. Comitês de Governança - Renovação/ recondução dos membros do Comitê Interno de Sustentabilidade	1
6. Encontros de Escuta - Encontros de Escuta realizados	1
7. Projeto Conviver - Nº de encontros realizados	3
8. Programa Visitando Museus - Nº de encontros realizados	3
9. Projeto Pertencer - Nº de residentes de funções administrativas	1
10. Programa <i>JobRotation</i> (Rodízio de função) - Criação e Implantação do Programa	1
11. Publicação da Revista do Museu do Futebol - 2º número publicado	1
12. Nova Exposição de Longa Duração - Pesquisa de conteúdo desenvolvida	1
13. Nova Exposição de Longa Duração - Projeto tecnológico entregue	1
14. Nova Exposição de Longa Duração - Relatório de andamento do projeto e cronograma de execução atualizado entregues	1
15. Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em site e publicação de terceiros - Nº de artigos produzidos	4
16. Projeto "Territórios do Futebol" (Ação Extramuros) - Nº de ações realizadas	1
17. Seminário sobre Futebol de Mulheres - Seminário	1



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

realizado	
18. Projeto de pesquisa "Futebol Popular e de várzea" - Nº de referências mapeadas	15
19. Projeto de pesquisa "Futebol Popular e de várzea" - Nº de itens coletados/ produzidos publicados no Banco de Dados	50
20. Produção de conteúdos para a Nova Exposição de Longa Duração - Nº de referências mapeadas	3
21. Produção de conteúdos para a Nova Exposição de Longa Duração - Nº de entrevistas transcritas	3
22. Produção de conteúdos para a Nova Exposição de Longa Duração - Nº de novos itens catalogados no acervo	50
23. Programa de Preservação Digital - Diagnóstico do Banco de Dados realizado	1
24. Exposição Virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares - Nº de exposições realizadas	2
25. Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd - Nº de eventos realizados	16
26. Jornada do Patrimônio - Nº de eventos realizados	1
27. Territórios do Futebol - Nº de eventos realizados	6
28. Realização de eventos da Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) - Nº de eventos realizados	6
29. Projeto Torcida no Museu - Nº de eventos realizados	2
30. Festival Ocupa Pacaembu - Nº de dias de evento	2
31. Brincadeiras no Museu - Nº de dias de evento	31
32. Visita mediada para o público espontâneo - Nº de visitas oferecidas	120
33. Projeto Revivendo Memórias #emcasa: atendimento on-line para idosos, pessoas com deficiência e em situação de vulnerabilidade social - Nº de encontros educativos <i>on-line</i>	35
34. Revisão do Projeto Revivendo Memórias - Projeto	1



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

revisado	
35. Novas atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual/ presencial - N° de novas atividades desenvolvidas	12
36. Espaço Dente de Leite: atividades educativas presenciais para crianças - N° de atividades oferecidas	12
37. Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/ pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo) - N° de encontros realizados	4
38. Visitas educativas para alunos de EJA - N° de visitas realizadas	20
39. Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da Praça Charles Miller - N° de ações realizadas na Praça Charles Miller	80
40. Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com os profissionais da educação (extramuros) - N° de encontros realizados	3
41. Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros - N° de ações realizadas	12
42. Comitê Jovem - Publicação do edital para seleção da turma de residência	1
43. Curso EAD de Acessibilidade com carga horária de 20h - N° de cursos oferecidos com carga horária de 20h	1
44. Materiais de apoio didático à comunidade escolar com foco nos conteúdos da nova exposição de longa duração - Elaboração de material didático em formato digital	1
45. Curso de formação para agentes/guias de turismo - N° de cursos oferecidos	4
46. Ações de formação para a equipe interna de educadores e orientadores em museus e instituições culturais - N° de saídas realizadas	8
47. Curso de capacitação para equipe interna do Educativo sobre os novos conteúdos - Curso realizado	1





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

48. Acolhimento para grupos não agendados pela equipe de orientação - N° de acolhimentos realizados	140
49. Novos roteiros de visita para público agendado espontâneo - N° de novos roteiros desenvolvidos	6
50. Atividades, jogos e oficinas para público espontâneo - N° de ações oferecidas	90
51. Ocupação Itinerante: Exposição Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol - N° de municípios atendidos	3
52. Encontro da Rede Temática de Memória do Esporte - Encontro realizado	1
53. Visitas Técnicas - N° de visitas técnicas realizadas	3
54. Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores - N° de cursos realizados	1
55. Virtualização 360° das exposições dos museus da rede SISEM-SP - N° polos regionais beneficiados	3
56. Ações com influenciadores - N° de ações realizadas	3
57. Plano de Comunicação da Nova Exposição de Longa Duração - Plano entregue	1
58. Podcast Futebóis - Podcasts publicados	4
59. Oficinas do Laboratório da Imprensa Esportiva - Oficinas realizadas	3
60. Concurso de crônica esportiva - Concurso realizado	1
61. Concurso de fotografia esportiva - Concurso realizado	1
62. Campanha Chuteira para Todas - Campanha realizada	1
63. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - N° de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações nacionais	8
64. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - N° de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações internacionais	1
65. Política de Comunicação do Museu do Futebol -	1



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Versão preliminar entregue	
66. Política de Comunicação do Museu do Futebol - Versão definitiva entregue	1

<b>Metas-Resultado</b>	<b>Total Previsto Anual</b>
1. Recursos captados via leis de incentivo e editais - % do repasse do exercício no contrato de gestão: 20%	2.540.000
2. Recursos financeiros captados via bilheteria, cessão remunerada de espaços - % do repasse do exercício no contrato de gestão: 17,25%	2.190.000
3. Pesquisas de Público - Índices de satisfação do público geral	= ou > 80%
4. Pesquisa de Público - Índice de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
5. Pesquisa de satisfação de Público escolar - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
6. Programa Visitando Museus - N° de participantes	30
7. Programa <i>JobRotation</i> (Rodízio de função) - N° de funcionários participantes	1
8. Projeto "Territórios do Futebol" (Ação Extramuros) - N° mínimo de pessoas atendidas	30
9. Recebimento de visitantes presenciais no Museu - N° de público presencial atendido	202.000
10. Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd - N° mínimo de participantes presenciais	800
11. Jornada do Patrimônio - N° de participantes	30
12. Territórios do Futebol - N° mínimo de participantes	90
13. Realização de eventos da Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) - N° de público atendido	300
14. Projeto Torcida no Museu - N° de público atendido	150



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

15. Festival Ocupa Pacaembu - Nº de público atendido	500
16. Brincadeiras no Museu - Nº de participantes	12.400
17. Visitas educativas agendadas para público escolar (ensino infantil, fundamental, médio e universitário) - Nº mínimo de estudantes atendidos	5.750
18. Visitas educativas agendadas para público específico (pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, turistas, etc.) - Nº mínimo de visitantes atendido	3.740
19. Visita mediada para o público espontâneo - Nº mínimo de público atendido	600
20. Visitas educativas para alunos de EJA - Nº mínimo de pessoas atendidas	300
21. Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da Praça Charles Miller - Nº mínimo de pessoas atendidas	800
22. Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com os profissionais da educação (extramuros) - Nº mínimo de pessoas atendidas	90
23. Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros - Nº mínimo de pessoas atendidas	240
24. Comitê Jovem - Nº de encontros realizados com grupo focal de jovens	1
25. Atividades, jogos e oficinas para público espontâneo - Nº mínimo de público atendido	450
26. Encontro da Rede Temática de Memória do Esporte - Nº de participantes	30
27. Curso de capacitação técnica - Nº de polos regionais beneficiados	3
28. Curso de capacitação técnica - Nº de participantes	21
29. Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores - Nº de polos regionais beneficiados	1
30. Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores - Nº de participantes	5
31. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	200.000



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

32. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	22.000
33. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de posts publicados	1.860
34. Inserções na mídia - Nº mínimo de inserções na mídia	2.200

Espera-se também, no ano de 2023, a realização de outras 14ações condicionadas à captação de recursos adicionais.

#### **4. PROPOSTA DE POLÍTICA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL**

Em 2023, o IDBrasil dará continuidade à Política de Exposições e Programação Cultural considerando as ações presenciais com manutenção das ações virtuais, de maneira complementar e integrada, dessa forma seguindo com a proposta do museu híbrido.

Dois grandes acontecimentos marcam o ano: a Copa do Mundo de Futebol Feminino, quando a divulgação é maciça e o público está mais propenso a visitar o museu, a programação cultural fará atividades especiais focadas no evento, incluindo a retransmissão de jogos no museu, já que os horários de exibição da Copa devem ser noturnos.

A Política de Exposições e Programação Cultural proposta, já referenciada anteriormente neste documento, é a seguinte: A proposta do IDBrasil para a Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol para o novo ciclo de gestão (2021 a 2026) é balizada por importantes mudanças: o novo Pacaembu, sob gestão privada do Consórcio Allegra desde janeiro de 2020; o desafio de desenvolver uma nova exposição de longa duração e o de consolidar um novo modelo de museu híbrido, cujas exposições e programação sejam complementarmente concebidas para públicos presenciais e virtuais. Os novos meios de relacionamento com os públicos, e as dimensões da acessibilidade, diversidade e sustentabilidade, apresentadas no Edital na forma de nove desafios, são transversais nesta proposta. Destaca-se também a dedicação em oferecer uma programação que consolide o Museu do Futebol como instituição socialmente engajada e plural, na perspectiva de um museu cidadão, assumindo sua função social e participando ativamente da vida pública, proporcionando em suas ações culturais espaços democráticos de escuta, reflexão e diálogo aos desafios de mudança que se colocam para os museus na atualidade. Diretrizes da Política A Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol para período 2021- 2026 foi definida a partir de oito diretrizes:

1. Museu híbrido - As exposições e os eventos terão uma grade híbrida — presencial e virtual —, mesmo após a normalização da situação sanitária provocada pela pandemia. As exposições virtuais devem ser autônomas, não somente um simulacro da experiência presencial, com conteúdos pensados para o contexto digital e trazendo sempre que possível materiais complementares. Os eventos em plataformas digitais irão visar sobretudo o alcance de públicos de outros estados e países.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

2. Sustentabilidade e parcerias - As exposições temporárias e os eventos, pelo alcance e visibilidade de que dispõem, vão continuar a ser um dos principais veículos para a mobilização, diversificação e fidelização de públicos e articulação de parcerias, e, para isso, devem prezar pelo planejamento antecipado, possibilidade de adaptação ou flexibilização para atender, quando pertinente e possível, expectativas e projetos dos parceiros.

3. Processos participativos - Atendendo às Diretrizes 1 e 2 da UPPM, os projetos de exposições e eventos devem privilegiar processos participativos, com instâncias que reúnam não apenas equipe interna do museu, mas especialistas e outros integrantes da sociedade civil. Para o aprimoramento da gestão técnica, foi criada a Assessoria Museológica, que proporcionou melhor integração entre os núcleos técnicos e demais setores da organização e, portanto, maior transversalidade nos processos de pesquisa, preservação e comunicação do patrimônio. De modo a tornar cada vez mais orgânico e transparente o processo participativo na concepção e desenvolvimento da programação cultural e das exposições, o IDBrasil atua por meio de um Comitê Curatorial, nova instância executiva indicada no organograma da OS (e anteriormente detalhada no Programa de Gestão Museológica).

4. Acessibilidade - As exposições e os eventos devem ser planejados para serem acessíveis a diversos públicos, com atenção especial à inclusão de pessoas com deficiência e tendo em vista, também, estrangeiros. Essa diretriz, além de atender à Política Cultural da SEC, à Diretriz 3 da UPPM e aos Desafios 4 e 5 do Edital de Chamamento, está em linha com um dos principais valores do IDBrasil e do Museu do Futebol.

5. Saúde e bem-estar se tornaram dimensões centrais no contexto da pandemia em que vivemos. Serão propostas ações na área interna do museu e na Praça Charles Miller, voltadas para o bem-estar físico e emocional dos públicos.

6. Monitoramento e avaliação de públicos - O IDBrasil vai aprimorar suas ferramentas e processos de avaliação e monitoramento de público, presencial e virtual, que devem ser aplicados ao maior número possível de eventos e exposições. Especialmente para as atividades em plataformas digitais, deverá ser criado um sistema de pesquisa para conhecer o perfil, a satisfação e outros indicadores desse novo e multilocalizado público.

7. Apoiar a cadeia econômica da cultura por meio do desenvolvimento de ações, articulando, sempre que possível, redes de produtores, coletivos, associações e comunidades ligadas à temática do Museu do Futebol e seu território de atuação.

8. Integrar-se a eventos da rede de Museus da SEC e redes temáticas de museus, como a Rede Memória e Esporte, fortalecendo as ações conjuntas e possibilitando maior visibilidade do campo museológico paulista e nacional. Esse item atende a Diretriz 4 da UPPM e alinha-se ao compromisso do IDBrasil com a Política Cultural da SEC.

### **Articulação dos eixos temáticos com as ações propostas**

Conforme apresentado no Programa de Gestão de Acervos, propõe-se a constituição de quatro eixos e suas respectivas linhas temáticas, a partir das quais serão organizados os projetos de pesquisa e articulados com as exposições temporárias, virtuais, itinerantes e eventos da programação cultural a serem realizados no período 2021-2026:

- **Futebóis** - Diversidades e acessibilidade, protagonismo negro no futebol;



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

- **Futebol Feminino** - A história, o presente e o futuro das mulheres no futebol;
- **Territórios do Futebol** - Grupos sociais, modalidades e espaços diversos por onde essas relações se estabelecem;
- **Clubes e cadeias de valor** - Organizações, campeonatos e linguagens que perpassam e conectam a cadeia de valores econômicos e simbólicos do futebol aos seus públicos.

#### **4.1 DESCRITIVO RESUMIDO DAS EXPOSIÇÕES E DA PROGRAMAÇÃO CULTURAL**

##### **EXPOSIÇÕES TEMPORÁRIAS**

###### 2023 - 1º semestre

###### **"Rainhas de Copas"**

A exposição *Rainhas das Copas* visa apresentar ao público o cenário das Copas do Mundo de Futebol Feminino, assim como suas personagens mais relevantes, de maneira mais que informativa. Já é sabido que o Museu do futebol incentiva projetos voltados ao *futebol de mulheres*, e que duas exposições que abordaram o tema já foram realizadas: *Visibilidade do futebol feminino* e *Contra-Ataque! As mulheres do futebol*. Podemos considerar estes dois projetos de perfis educativos e denunciativos, pois nos momentos nas datas respectivas dos projetos, pouco se falava da modalidade e era necessária uma contextualização histórica. Atualmente, a modalidade passa por um processo de reconhecimento, levando um número recorde de público aos estádios, mobilizando fundos das instituições esportivas, e com os clubes fortalecendo seus times de mulheres. A ideia do projeto para 2023 é explorar uma linguagem lúdica, com perfil de homenagem, interativa, comovente e celebrativa. A exposição trabalha com todos os Eixos temáticos do Museu do Futebol: Futebol Feminino, Futebóis, Territórios do Futebol e Clubes e Cadeia de Valor.

###### 2023 – 2º semestre

###### **"Futebol de Brinquedo"**

A exposição *Futebol de brinquedo* vai apresentar ao público variadas possibilidades de brincar e pensar o esporte mais popular do país. O projeto explora o universo do futebol fora dos gramados dos campos, e dentro de outros formatos e suportes. Esta exposição vai ser um lugar de encontros interativos, onde as brincadeiras serão sempre acompanhadas pela reflexão: a complexidade da razão humana é sempre anteparada pela potência de jogar, assim como o sonho dialoga com o consciente. Este projeto se debruça nos eixos temáticos: Futebóis, Territórios e Clubes e cadeias de valor.

##### **EXPOSIÇÕES VIRTUAIS**

As exposições virtuais serão atreladas aos projetos de exposições temporárias:

###### **"Rainhas de Copas"**

A versão virtual da exposição vai explorar conteúdos de pesquisa que não entraram na exposição física, além do registro de elaboração do processo criativo para o projeto, como um diário de bordo.

###### **"Futebol de brinquedo"**



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Jogos serão criados especialmente para o projeto virtual da exposição, assim como virtualização dos conteúdos de pesquisa que não entraram no projeto físico.

### **EXPOSIÇÕES ITINERANTES**

Ainda em consonância com o Tema Futebol Feminino e a Copa de 2023, o museu vai itinerar com uma versão reduzida da exposição *Contra-Ataque! As mulheres do futebol*. A primeira montagem será realizada ao final de janeiro de 2023, em Araraquara. A segunda e a terceira itinerâncias acontecerão em São Paulo, no segundo quadrimestre ou em cidade do Estado que apresente estrutura para recebê-la, a ser negociado com o Sistema Estadual de Museus oportunamente.

### **PROGRAMAÇÃO CULTURAL 2023**

#### **JANEIRO**

##### **Férias no Museu**

Com uma programação voltada para toda família e com atividades direcionadas para diferentes faixas etárias, o programa Férias no Museu promove ações lúdicas e esportivas ao ar livre visando o entretenimento, saúde e bem-estar do público.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Férias no Museu.*

##### **Lançamento de Livro - Women's Football in LatinAmerica**

O lançamento do livro marcará uma despedida do momento Copa do mundo masculina e abrirá o ano para as discussões acerca do Futebol de Mulheres, que atravessará a temática das atividades do museu em 23. Com uma visão profunda sobre as raízes do futebol na região, as editoras (es) e autoras (es) debaterão a história da modalidade em uma perspectiva antropológica e de gênero.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

##### **Museum Self Day**

Neste dia, o Museu estimula seus visitantes a registrarem e divulgarem suas experiências no Museu.

*Formato híbrido.*

##### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

#### **FEVEREIRO**

##### **Programação Carnaval – Bloquinho infantil e diversões**

Programação infantil e familiar para o carnaval, com bloquinhos para crianças até 10 anos, contação de histórias e disponibilização de brinquedos com monitoria.

*Público Presencial.*

##### **Jornadas Fotográficas**



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

O Museu do Futebol propõe, como uma despedida de sua exposição de longa duração que passará por uma renovação, que os visitantes registrem o Museu a partir de seu olhar. As imagens produzidas formarão um álbum de memórias divulgado nas redes da instituição.

*Público Presencial.*

#### **Memofut**

Encontro abordará o futebol feminino a partir da bibliografia e cânone produzido ao longo do século XX.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

#### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller. Em fevereiro teremos duas edições desta programação.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

#### **Lançamento do Livro: Majestoso -- A histórica rivalidade entre Corinthians e São Paulo**

Com "orelha" de Juca Kfourri, prefácio de Celso Unzelte e posfácio de Fábio Altman, o livro se dedica a narrar a história do Majestoso.

*Público Presencial. Evento relacionado as Rotinas e Parcerias.*

#### **Dia do Botonista**

Torneio de futebol de botão: Da memória afetiva de infância à profissionalização, o futebol de botão encanta de crianças a adultos em uma atividade lúdica e de interação.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **MARÇO**

#### **Abertura da exposição temporária Rainhas de Copas**

Evento para convidados e abertura para o público.

*Presencial. Evento ligado ao projeto da exposição temporária Rainhas de Copas.*

#### **Encontro Nacional de Historiadores e Pesquisadores dos Clubes do Futebol Brasileiro.**

Neste evento será discutida a importância das instituições de memória para o Futebol Brasileiro, assim como as oportunidades oferecidas aos amantes da modalidade em conhecerem melhor sobre seus Clubes e esporte.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

#### **Instalação MF no Metrô**

Painéis que fazem parte do conteúdo da exposição temporária Rainhas de Copas serão expostos no Metrô Clínicas.

*Público Presencial.*





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

### **Brincadeiras no Museu**

O projeto Brincadeiras no Museu visa garantir que o espaço do Foyer do Museu do Futebol continue sendo palco de encontro das famílias aos finais de semana para exercitar o viés lúdico do espaço público. Com oferecimento de equipamentos de brincadeiras e acompanhamento de monitoria que incentiva diferentes interações e jogos, o evento acontecerá todos os finais de semana, entre março e setembro, enquanto a exposição de longa duração do Museu estiver fechada. Em março o Museu terá quatro edições do projeto.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Brincadeiras no Museu.*

### **ABRIL**

#### **Mês da Proibição do Fut. Feminino**

Bate-papo que abordará o acontecimento histórico da proibição do futebol para mulheres e o que ainda impede que elas ganhem visibilidade.

*Público Presencial e virtual. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

#### **Colecionadoras (es) de Álbum da Copa do Mundo de Futebol Feminino**

O museu promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini-craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro será entre colecionadores de objetos variados como fotografias, pôsteres, botões, canecas, publicações, latas, tabelas, bolas, entre outros produtos de colecionadores que integram o mercado brasileiro de memorabilia do futebol. Nesta edição, o foco será figurinhas de jogadoras.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Dia do Goleiro**

Bate-papo com goleiras que participaram de Copas do Mundo FIFA.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

### **Brincadeiras no Museu**

O projeto Brincadeiras no Museu visa garantir que o espaço do Foyer do Museu do Futebol continue sendo palco de encontro das famílias aos finais de semana para exercitar o viés lúdico do espaço público. Com oferecimento de equipamentos de brincadeiras e acompanhamento de monitoria que incentiva diferentes interações e jogos, o evento acontecerá todos os finais de semana, entre março e setembro, enquanto a exposição de longa duração do Museu estiver fechada. Em abril, o Museu terá cinco edições do projeto.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Brincadeiras no Museu.*

### **MAIO**

#### **Brincadeiras no Museu**

O projeto Brincadeiras no Museu visa garantir que o espaço do Foyer do Museu do Futebol continue sendo palco de encontro das famílias aos finais de semana para exercitar o viés lúdico do espaço público. Com oferecimento de equipamentos de brincadeiras e acompanhamento de monitoria que incentiva diferentes interações e jogos, o evento acontecerá todos os finais de semana, entre março e setembro, enquanto a exposição de longa duração do Museu estiver fechada. Em maio o Museu terá quatro edições do projeto.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Brincadeiras no Museu.*

#### **Encontro de torcidas organizadas de mulheres**



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Num país em que o futebol é parte da identidade nacional, quais são as barreiras que impedem uma maior participação e acesso das mulheres ao estádio? O evento promove o encontro entre torcedoras, simpatizantes e amantes do esporte para compartilharem suas vivências nas arquibancadas, compartilhando ideias e sugestões de como os estádios podem ser mais acolhedores para mulheres e famílias.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

**Bate-papo entre jogadoras e comentaristas que atuaram em Copas do Mundo**

Esquenta cultural para a Copa do Mundo de Futebol Feminino.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

**Ativação da Comunidade do Moinho para o Curso Livre: Arte e Futebol**

No primeiro encontro do Curso, serão mapeados os interesses dos jovens da comunidade relacionados ao Futebol.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Territórios de Futebol.*

**Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

**JUNHO**

**Dia do Orgulho LGBTQIAP+**

Encontro das comunidades LGBTQIAP+ para relatar os avanços e desafios dentro do universo do Futebol brasileiro.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

**Arraial do Charles Miller**

A tradicional festa da cultura brasileira ganha uma repaginada com comidas típicas de estádios de futebol, música ao vivo e muita animação.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Arraial do Charles Miller.*

**Brincadeiras no Museu**

O projeto Brincadeiras no Museu visa garantir que o espaço do Foyer do Museu do Futebol continue sendo palco de encontro das famílias aos finais de semana para exercitar o viés lúdico do espaço público. Com oferecimento de equipamentos de brincadeiras e acompanhamento de monitoria que incentiva diferentes interações e jogos, o evento acontecerá todos os finais de semana, entre março e setembro, enquanto a exposição de longa duração do Museu estiver fechada. Em junho o Museu terá quatro edições do projeto.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Brincadeiras no Museu.*



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

### **Grandes Entrevistados – Grandes entrevistados**

Neste projeto, grandes personalidades do Futebol serão entrevistadas por grandes personalidades do Jornalismo.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **Ativação da Comunidade do Moinho para o Curso Livre: Arte e Futebol**

No segundo encontro do Curso, o interesse dos jovens da comunidade relacionado ao Futebol que foram mapeados serão transformados em estratégias de ensino e aprendizagem.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Territórios de Futebol.*

### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

## **JULHO**

### **Praia de Paulista**

Evento gratuito que contemplará a realização de modalidades esportivas praticadas na areia, (Futevôlei e Beach Tennis), além de gincanas, atividades de lazer e bem-estar voltadas a crianças, adolescentes e adultos, tendo em vista que a referida programação será oferecida durante as férias de janeiro. Atletas, amadores, simpatizantes e o público em geral integrarão a programação proposta. Serão 24 dias de atividades, excetuando-se às segundas-feiras. Todas as ações serão acompanhadas por profissionais qualificados a serem contratados pelo Museu do Futebol.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Praia de Paulista.*

### **Dia Internacional da Mulher Negra Latino-Americana e Caribenha**

Bate-papo que vai analisar o contexto das seleções de futebol da região que participam da Copa do Mundo Feminino 2023.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

### **Com a Bola Toda | Atividades esportivas no Museu do Futebol**

O projeto, realizado na Praça Charles Miller, tem por objetivo promover coletivos com bola de diferentes modalidades para crianças e adolescentes, tais como Basquetebol, Futebol de 5, Futebol de Campo, Handebol, Rugby e Voleibol. Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Com a Bola Toda.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Com a Bola Toda.*

### **Férias no Museu**

Com uma programação voltada para toda família e com atividades direcionadas para diferentes faixas etárias, o programa Férias no Museu promove ações lúdicas e esportivas ao ar livre visando o entretenimento, saúde e bem-estar do público.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Férias no Museu.*

### **Abertura da Copa Mundial de Futebol Feminino**

Bate – papo que analisa criticamente o início do Mundial, com suas celebrações e ritos, à luz do estado atual da modalidade.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **Exibição dos Jogos da Copa do Mundo de Futebol feminino com comentaristas**

O Museu sediará duas reexibições dos jogos mais significativos da Copa, com comentários de jornalistas, torcedoras e comentaristas. Como os jogos acontecerão de madrugada no Brasil, esta será uma maneira de aprofundar a relação entre expectadores e a modalidade.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Torcida no Museu e Programação Rainhas de Copas.*

## **AGOSTO**

### **Jornada do Patrimônio**

Nesta edição, o Museu do Futebol se debruçará em refletir sobre a importância das colunas e da fachada do Estádio Pacaembu como cenário e testemunha de mudanças sociais e arquitetônicas na cidade de São Paulo.

*Público Presencial e Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Jornada do Patrimônio.*

### **Brincadeiras no Museu**

O projeto Brincadeiras no Museu visa garantir que o espaço do Foyer do Museu do Futebol continue sendo palco de encontro das famílias aos finais de semana para exercitar o viés lúdico do espaço público. Com oferecimento de equipamentos de brincadeiras e acompanhamento de monitoria que incentiva diferentes interações e jogos, o evento acontecerá todos os finais de semana, entre março e setembro, enquanto a exposição de longa duração do Museu estiver fechada. Em agosto, o Museu terá quatro edições do projeto.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Brincadeiras no Museu.*

### **Os Clubes e o futebol de Mulheres**

Neste evento, serão convidadas (os) dirigentes de clubes para debater as ações voltadas à modalidade.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

### **E-Sports:**

Torneio de futebol digital e virtual Torneio de futebol digital organizado pela Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV) traz os melhores jogadores profissionais da modalidade para partidas de Pro Soccer Evolution.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto E-Sports.*

### **Cine Drive-in**

Ocupação da Praça Charles Miller para exibição de filmes no formato drive-in em parceria com Petra Belas Artes e CINEFOOT, com curadoria de filmes ligados ao futebol e outros esportes. A proposta pode ser diversificada e ampliada para outras temáticas, com mais dias de exibição.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Ocupa Pacaembu.*



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

**Ativação da Comunidade do Moinho para o Curso Livre: Arte e Futebol**

Na terceira etapa deste projeto, articuladores e artistas desenvolvem com jovens da comunidade do Moinho projetos artísticos a partir dos interesses mapeados.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Territórios de Futebol.*

**Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller. Em agosto teremos duas edições desta programação.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

**SETEMBRO**

**Primavera dos Museus**

Evento relacionado ao tema proposto para 2023 pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM).

*Público Presencial e Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento em parceria com o IBRAM.*

**Reabertura exposição de longa duração e Aniversário do Museu do Futebol**

Para a reabertura da exposição e comemoração do aniversário do Museu, haverá um evento que envolverá música, e ocupação do Foyer com atividades

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Ocupa Pacaembu.*

**Brincadeiras no Museu**

O projeto Brincadeiras no Museu visa garantir que o espaço do Foyer do Museu do Futebol continue sendo palco de encontro das famílias aos finais de semana para exercitar o viés lúdico do espaço público. Com oferecimento de equipamentos de brincadeiras e acompanhamento de monitoria que incentiva diferentes interações e jogos, o evento acontecerá todos os finais de semana, entre março e setembro, enquanto a exposição de longa duração do Museu estiver fechada. Em setembro o Museu terá cinco edições do projeto.

*Público presencial. Evento relacionado ao projeto Brincadeiras no Museu.*

**Dia Nacional da Luta da Pessoa com Deficiência**

Para comemorar este dia, a exposição temporária receberá públicos específicos e debaterá o papel das exposições acessíveis.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e Programação Rainhas de Copas.*

**Ativação da Comunidade do Moinho para o Curso Livre: Arte e Futebol**

Na quarta etapa deste projeto, articuladores e artistas desenvolvem com jovens da comunidade do Moinho projetos artísticos a partir dos interesses mapeados.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Territórios de Futebol.*

**Medita no Museu**



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

## **OUTUBRO**

### **Dia das Crianças**

Para celebrar o Dia das Crianças e já ativar o tema da próxima exposição temporária, o Museu apresentará antigos jogos para compor a programação da semana, além de oferecer os equipamentos lúdicos que já são conhecidos dos visitantes do Museu.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **Grandes Entrevistados – Grandes entrevistas**

Neste projeto, grandes personalidades do Futebol serão entrevistadas por grandes personalidades do Jornalismo.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **Ativação da Comunidade do Moinho para o Curso Livre: Arte e Futebol**

Na quinta etapa deste projeto, articuladores e artistas desenvolvem com jovens da comunidade do Moinho projetos artísticos a partir dos interesses mapeados.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Territórios de Futebol.*

### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

## **NOVEMBRO**

### **Abertura da exposição temporária Futebol de Brinquedo**

Evento para convidados e abertura para o público.

*Presencial. Evento ligado ao projeto da exposição temporária*

### **Dia da Consciência Negra**

Para celebrar este dia, o Museu será gratuito e terá uma série de debates que abordam o antirracismo e uma feira que divulgue os produtos da comunidade Afro no Brasil.



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

**Ativação da Comunidade do Moinho para o Curso Livre: Arte e Futebol**

Na sexta etapa deste projeto, articuladores e artistas apresentam os projetos artísticos a partir dos interesses mapeados.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Territórios de Futebol.*

**Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

**Colecionadores**

O museu promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini-craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro será entre colecionadores de objetos variados como fotografias, pôsteres, botões, canecas, publicações, latas, tabelas, bolas, entre outros produtos de colecionadores que integram o mercado brasileiro de memorabilia do futebol. Nesta edição, os brinquedos serão o foco.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

**DEZEMBRO**

**Sonhar o Mundo**

Eventos relacionados ao tema específico proposto pela UPPM, vinculado à semana de celebração do Dia Internacional dos Direitos Humanos.

*Público Presencial e Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Eventos relacionados à temática sugerida pela UPPM.*

**Abertura da Exposição Virtual Futebol de Brinquedo**

Bate-papo e Apresentação da coleção de Fernando Camargo, que é composta por muitos itens de futebol, principalmente voltado ao lúdico da modalidade.

*Público Virtual e Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook. Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

**Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos. Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller. Em dezembro teremos duas edições desta programação.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

#### **Colecionadores**

O museu promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini-craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro será entre colecionadores de objetos variados como fotografias, pôsteres, botões, canecas, publicações, latas, tabelas, bolas, entre outros produtos de colecionadores que integram o mercado brasileiro de memorabilia do futebol. Nesta edição, os brinquedos serão o foco.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Férias no Museu**

Com uma programação voltada para toda família e com atividades direcionadas para diferentes faixas etárias, o programa Férias no Museu promove ações lúdicas e esportivas ao ar livre visando o entretenimento, saúde e bem-estar do público.

*Público Presencial. Evento relacionado ao projeto Férias no Museu.*

## **5. QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS**

<b>Item</b>	<b>Pontuação</b>
1. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Gestão Museológica	15
2. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Gestão de Acervos	15
3. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Exposições e Programação Cultural	10
4. Descumprir metas ou rotinas do Programa Educativo	10
5. Descumprir metas ou rotinas do Programa Conexões Museus SP	10
6. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Comunicação e Desenvolvimento Institucional	10
7. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Edificações	15
8. Não Cumprimento dos Compromissos de Informação (Anexo IV do Contrato de Gestão)	15
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

1. Esta tabela tem a finalidade de atender ao disposto no item 2, parágrafo 2º, cláusula oitava do Contrato de Gestão nº 03/2021. Sua aplicação se dará sob o percentual de 10% do valor do repasse se, após a avaliação das justificativas apresentadas pela OS, a UGE concluir que houve o descumprimento dos itens indicados.





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

2. Caso a OS não apresente junto com os relatórios quadrimestrais justificativas para o não cumprimento das metas pactuadas, a UGE poderá efetuar a aplicação da tabela sem prévia análise das justificativas, cabendo a OS se for o caso, reunir argumentos consistentes para viabilizar o aporte retido no próximo quadrimestre.
3. O não cumprimento da meta de captação de recursos pela OS não implicará em redução do repasse de recursos, ou seja, caso a OS capte menos recursos que o correspondente ao percentual indicado no plano de trabalho, isso não configurará motivação para retenção de parte do repasse, porque a Organização Social continuará comprometida a cumprir todas as metas pactuadas no plano de trabalho, traduzidas na planilha orçamentária como "previsão orçamentária" mesmo que não atinja o "total de receitas vinculadas ao plano de trabalho" (desde que o repasse previsto pela Secretaria seja integralmente efetuado).



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## **ANEXO III – PLANO ORÇAMENTÁRIO**

### **PROPOSTA DE ADITAMENTO (4º TERMO DE ADITAMENTO)**

**IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE  
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA**

**CONTRATO DE GESTÃO Nº 03/2021  
PERÍODO: 01/08/2021 - 31/07/2026**

**ANO: 2023**

**UGE: UPPM - UNIDADE DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO**

REFERENTE AO(S) MUSEU DO FUTEBOL



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## PLANO ORÇAMENTÁRIO

OS: IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE  
CG: 03/2021

OS/OBJ: IDBRASIL/MFUT CG: 03/2021

		PLANO ORÇAMENTÁRIO	Orçamento Anual
<b>I - REPASSES E OUTROS RECURSOS VINCULADOS AO CONTRATO DE GESTÃO</b>			
<b>1</b>	Recursos Líquidos para o Contato de Gestão		<b>17.490.000</b>
1.1	Repassé Contrato de Gestão		<b>12.700.000</b>
1.2	Movimentação de Recursos Reservados		4.103.000
1.2.1	Constituição Recursos de Reserva		-
1.2.2	Reversão de Recursos de Reserva		-
1.2.3	Constituição Recursos de Contingência		-127.000
1.2.4	Reversão de Recursos de Contingência		
1.2.5	Constituição de Rec. Reserva para Nova Exposição Longa Duração		-1.980.000
1.2.6	Reversão de outras reservas (Exposição de Longa Duração)		<b>6.210.000</b>
1.3	Outras Receitas		<b>687.000</b>
1.3.1	Saldos anteriores para a utilização no exercício		687.000
<b>2</b>	Recursos de Investimento do Contrato de Gestão		-
2.1	Investimento do CG		
<b>3</b>	Recursos de Captação		<b>4.894.510</b>
3.1	Recurso de Captação Voltado a Custeio		<b>4.894.510</b>
3.1.1	Captação de Recursos Operacionais (bilheteria, cessão onerosa de espaço, loja, café, doações, estacionamento, etc)		<b>2.190.700</b>
3.1.2	Captação de Recursos Incentivados		<b>2.540.000</b>
3.1.3	Trabalho Voluntário		<b>163.810</b>
3.1.4	Patrocínios		
3.2	Recursos de Captação voltados a Investimentos		



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

**II - DEMONSTRAÇÃO DE RESULTADO**

<b>Receitas Apropriadas Vinculadas ao Contrato de Gestão</b>		<b>Orçamento Anual</b>
<b>4</b>	<b>Total de Receitas Vinculadas ao Plano de Trabalho</b>	<b>21.911.110</b>
<b>4.1</b>	<b>Receita de Repasse Apropriada</b>	<b>17.490.000</b>
<b>4.2</b>	<b>Receita de Captação Apropriada</b>	<b>3.589.510</b>
4.2.1	Captação de Recursos Operacionais (bilheteria, cessão onerosa de espaço, loja, café, doações, reembolsos, etc)	2.190.700
4.2.2	Captação de Recursos Incentivados	<b>1.235.000</b>
4.2.2.1	(+) Recursos Incentivados Captados	2.540.000
4.2.2.2	(-) Recursos Captados com Liberação no Exercício Subsequente	<b>-2.540.000</b>
4.2.2.3	(+) Recursos Incentivados Captados liberados de Exercício Anterior	1.235.000
4.2.2.4	(+) Recursos Incentivados Captados liberados de Exercícios Anteriores	-
4.2.2.5	(-) Recursos Incentivados Captados liberados de Exercícios Anteriores reversão	-
4.2.3	Trabalho Voluntário	<b>163.810</b>
4.2.4	Parcerias e Patrocínios/Permutas Publicitárias	
<b>4.3</b>	<b>Total das Receitas Financeiras</b>	<b>831.600</b>
<b>5</b>	<b>Total de Receitas para realização de metas condicionadas</b>	<b>5.150.500</b>
5.1	Receitas para realização de metas condicionadas	<b>5.150.500</b>



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

Despesas do Contrato De Gestão		Orçamento Anual
<b>6</b>	<b>Total de Despesas</b>	<b>-21.911.110</b>
<b>6.1</b>	<b>Subtotal Despesas</b>	<b>-21.911.110</b>
<b>6.1.1</b>	<b>Recursos Humanos - Salários, encargos e benefícios</b>	<b>-8.787.605</b>
6.1.1.1	Diretoria	-586.204
6.1.1.1.1	Área Meio	-586.204
6.1.1.1.2	Área Fim	-
6.1.1.2	Demais Funcionários	-7.997.411
6.1.1.2.1	Área Meio	-2.363.166
6.1.1.2.2	Área Fim	-5.634.245
6.1.1.3	Estagiários	-154.128
6.1.1.3.1	Área Meio	-
6.1.1.3.2	Área Fim	-154.128
6.1.1.4	Aprendizes	-49.862
6.1.1.4.1	Área Meio	-24.931
6.1.1.4.2	Área Fim	-24.931
<b>6.1.2</b>	<b>Prestadores de serviços (Consultorias/Assessorias/Pessoas Jurídicas)</b>	<b>-2.111.904</b>
6.1.2.1	Limpeza	-545.450
6.1.2.2	Vigilância / portaria / segurança	-1.172.210
6.1.2.3	Jurídica	-100.908
6.1.2.4	Informática	-34.824
6.1.2.5	Administrativa / RH	-90.000
6.1.2.6	Contábil	-84.912
6.1.2.7	Auditoria	-16.328
6.1.2.8	Outras Despesas (Prestadores diversos : coleta de lixo, transporte de valores, locação impressoras, consultorias diversas, etc. )	-67.272
<b>6.1.3</b>	<b>Custos Administrativos e Institucionais</b>	<b>-1.336.102</b>
6.1.3.1	Locação de imóveis	-
6.1.3.2	Utilidades públicas	-730.360
6.1.3.2.1	Água	-65.320
6.1.3.2.2	Energia elétrica	-599.720
6.1.3.2.3	Gás	-
6.1.3.2.4	Internet	-27.660
6.1.3.2.5	Telefonia	-37.660
6.1.3.2.6	Outros (uniformes)	-
6.1.3.3	Uniformes e EPIs	-11.940
6.1.3.4	Viagens e Estadias	-20.900
6.1.3.5	Material de consumo, escritório e limpeza	-75.770
6.1.3.6	Despesas tributárias e financeiras	-294.532
6.1.3.7	Despesas diversas (publicação DO, associações - ABRAOSC, ICOM - taxi, confecção de ingressos, cartório, correio, xerox, motoboy, etc.)	-142.600



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

6.1.3.8	Treinamento de Funcionários	-60.000
6.1.3.9	Prevenção Covid-19	
6.1.3.10	Outras Despesas(Renov. estações de trabalho e atualização de software)	

<b>6.1.4</b>	<b>Programa de Edificações: Conservação, Manutenção e Segurança</b>	<b>-952.000</b>
6.1.4.1	Conservação e manutenção de edificações (reparos, pinturas, limpeza de caixa de água, limpeza de calhas, etc.)	-746.000
6.1.4.2	Sistema de Monitoramento de Segurança e AVCB	-44.000
6.1.4.3	Equipamentos / Implementos	-50.000
6.1.4.4	Seguros (predial, incêndio, etc.)	-42.000
6.1.4.5	Alvará de funcionamento de local de reunião	-10.000
6.1.4.6	Outras Despesas (Cons./Laudos/Projetos/Carbon Free e etc.)	-60.000
<b>6.1.5</b>	<b>Programas de Trabalho da Área Fim</b>	<b>-8.440.259</b>
<b>6.1.5.1</b>	<b>Programa de Acervo</b>	<b>-227.620</b>
6.1.5.1.1	Aquisição de acervo museológico/ bibliográfico	-8.060
6.1.5.1.2	Reserva técnica externa	
6.1.5.1.3	Transporte de acervo	
6.1.5.1.4	Conservação preventiva	-20.680
6.1.5.1.5	Restauração	
6.1.5.1.6	Higienização	
6.1.5.1.7	Projeto de documentação	-10.000
6.1.5.1.8	Centro de Referência/Pesquisa/Projeto de história oral	-57.600
6.1.5.1.9	Mobiliário e equipamentos para áreas técnicas	
6.1.5.1.10	Banco de dados	-42.000
6.1.5.1.11	Direitos autorais	-65.310
6.1.5.1.12	Outros (workshops, webnarios, materiais diversos, seguro camisa pelé)	-23.970
<b>6.1.5.2</b>	<b>Programa de Exposições e Programação Cultural</b>	<b>-1.366.850</b>
6.1.5.2.1	Manutenção da exposição de longa duração	-110.470
6.1.5.2.2	Enxoval de Iluminação	-540.000
6.1.5.2.3	Exposições temporárias	-54.430
6.1.5.2.4	Exposições itinerantes	-300.000
6.1.5.2.5	Exposições virtuais	
6.1.5.2.6	Programação cultural	-45.500
6.1.5.2.7	Festival Ocupa Pacaembu	-90.000
6.1.5.2.8	Cursos e oficinas	-15.000
6.1.5.2.9	Outros (Assessoria Curatorial/Manut eqauditorio)	-104.500
6.1.5.2.10	Programa Lei de Incentivo ao Esporte	
6.1.5.2.11	Brincadeiras no Museu	-106.950
<b>6.1.5.3</b>	<b>Programa Educativo</b>	<b>-98.510</b>
6.1.5.3.1	Programas/Projetos educativos	-70.210



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

6.1.5.3.2	Ações extramuros	
6.1.5.3.3	Ações de formação para público educativo	-6.530
6.1.5.3.4	Materiais e recursos educativos	-21.770
6.1.5.3.5	Aquisição de equipamentos e materiais	
6.1.5.3.6	Conteúdo digital e engajamento virtual	

<b>6.1.5.4</b>	<b>Programa Conexões Museus</b>	<b>-65.310</b>
6.1.5.4.1	Ações de formação (oficinas, palestras, estágios etc.)	-25.310
6.1.5.4.2	Ações de comunicação (publicações temáticas, exposições em museus fora da capital etc.)	
6.1.5.4.3	Ações de articulação (redes temáticas de museus)	-40.000
6.1.5.4.4	Ações de fomento (chamadas públicas para exposições com curadoria compartilhada interinstitucional)	
<b>6.1.5.5</b>	<b>Programa de Gestão Museológica</b>	<b>-6.681.969</b>
6.1.5.5.1	Plano Museológico	
6.1.5.5.2	Planejamento Estratégico	
6.1.5.5.3	Pesquisa de público	-7.080
6.1.5.5.4	Pesquisa de público	
6.1.5.5.5	Sustentabilidade	-18.000
6.1.5.5.6	Gestão tecnológica	-48.079
6.1.5.5.7	Compliance	-85.000
6.1.5.5.8	Reformulação da Exposição de Longa Duração	-6.210.000
6.1.5.5.9	Ações de Relações Institucionais	-150.000
6.1.5.5.10	Parcerias e Permutas	
6.1.5.5.11	Trabalho Voluntário	-163.810
<b>6.1.6</b>	<b>Comunicação e Imprensa</b>	<b>-283.240</b>
6.1.6.1	Plano de Comunicação e Site	-22.860
6.1.6.2	Projetos gráficos e materiais de comunicação	-153.920
6.1.6.3	Publicações	-14.150
6.1.6.4	Assessoria de imprensa e custos de publicidade	-48.550
6.1.6.5	Outros (concursos e laboratórios)	-43.760
<b>6.2</b>	<b>Depreciação/Amortização/Exaustão/Baixa de Imobilizado</b>	<b>-</b>
6.2.1	Depreciação	
6.2.2	Amortização	



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

6.2.3	Baixa de ativo imobilizado	
6.2.4	Outros (especificar)	
<b>6.1.7</b>	<b>Despesas com Verbas de Leis de Incentivo</b>	
6.1.7	Plano Bianual 2023- PRONAC 222.664	
6.1.8	PROAC- Lei Estadual de Incentivo a Cultura	
6.1.9	Lei Federal de incentivo ao Esporte - COM A BOLA TODA	
6.1.10	Lei Federal de incentivo ao Esporte - PRAIA DE PAULISTA	
<b>7</b>	<b>Superavit/Deficit do exercício</b>	-





**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
**SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS**  
**Gabinete da Secretária**

*Observação : especificar em nota de rodapé o preenchimento de qualquer campo com informação aqui não prevista.*

*Campos / Rubricas abaixo, Inseridos neste modelo objetiva a adequação orçamentaria às ações propostas, cujos detalhes estarão contemplados nas premissas*

1.2.5		Constituição de Rec. Reserva para Nova Exposição Longa Duração	-1.980.000
-------	--	--	------------

*Consideramos a contituição de reserva para pagamentos de prestadores de serviços no exercício de 2024, haja vista que as contratações necessárias para finalizar as obras de Renovação da Exposição de Longa estão previstas para os meses de abril/maio de 2024.*

*Na rubrica orçamentária 1.3 (Outras Receitas), foi incluso segundo nível de rubricas objetivando especificar a receita considerada para composição orçamentária*

*Na rubrica orçamentária 4.2.2 (Captação de Recursos Incentivados), foram inclusos segundo níveis de rubricas objetivando demonstrar o fluxo de desembolso característico desta captação*

*4.2.2.1 (+) Recursos Incentivados Captados*

*4.2.2.2 (-) Recursos Captados com Liberação no Exercício Subsequente*

*4.2.2.3 (+) Recursos Incentivados Captados liberados de Exercício Anterior*

*Na rubrica orçamentária 6.1.4 (Programa de Edificações: Conservação, Manutenção e Segurança), foram inclusos segundos níveis de rubricas objetivando demonstrar detalhes das despesas*

*6.1.4.5 Alvará de funcionamento de local de reunião*

*6.1.4.6 Outras Despesas (Consultorias/Laudos/Projetos/Carbon Free e etc.)*

*Na rubrica orçamentária 6.1.5 (Programas de Trabalho da Área Fim), foram inclusos segundos níveis de rubricas objetivando demonstrar despesa:*

*6.1.5.2.11 Brincadeiras no Museu*

*6.1.5.5.8 Rubrica para despesas com Reformulação da Exposição de Longa Duração*

*6.1.5.5.9 Trabalho Voluntário e Parcerias*



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

## **ANEXO V – CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

### **4º TERMO DE ADITAMENTO**

IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE  
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA

CONTRATO DE GESTÃO Nº 03/2021  
PERÍODO: 01/07/2021 a 30/06/2026

2023

UGE: UPPM - UNIDADE DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO  
REFERENTE AO MUSEU DO FUTEBOL



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

**CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

Valor total do Contrato Gestão: **R\$ 64.733.713,00** (sessenta e quatro milhões, setecentos e trinta e três mil, setecentos e treze reais).

A Secretaria de Cultura e Economia Criativa se obriga por esse contrato a repassar à Organização Social IBrazil Cultura, Educação e Esporte, o montante de **R\$ 62.875.471,00** (sessenta e dois milhões, oitocentos e setenta e cinco mil, quatrocentos e setenta e um reais) para o desenvolvimento das metas e obrigações previstas neste contrato de gestão, entre o período de 2021 e 2026, obedecendo ao cronograma de desembolso abaixo.

Sendo que, o montante de **R\$ 62.875.471,00** (sessenta e dois milhões, oitocentos e setenta e cinco mil, quatrocentos e setenta e um reais) onera a rubrica orçamentária do Programa 1214 – Gestão de Museus e os valores de **R\$ 832.450,00** (oitocentos e trinta e dois mil, quatrocentos e cinquenta reais) corresponde à reversão do fundo de contingência, e o valor de **R\$ 1.025.792,00** (um milhão, vinte e cinco mil, setecentos e noventa e dois reais) corresponde à conta de repasse do contrato de gestão nº 04/2016 e que foram transferidos para o contrato de gestão nº 03/2021.

Ano	Fonte	Data Limite	Total (R\$)
2021	Reversão do saldo do Fundo de Contingência do CG 04/2016	No 1º dia de vigência contratual do CG 03/2021	R\$ 832.450,00
	Reversão do saldo da conta de repasse do CG 04/2016	No 1º dia de vigência contratual do CG 03/2021	R\$ 1.025.792,00

Ano	Total Ano (R\$)	Programa Trabalho	Natureza Despesa	Fonte	Data Limite	Parcela	Total Parcela (R\$)
2021	R\$13.372.309,00	13.391.1214.5732.0000	33903975	Fonte 1 - Tesouro	20/07/2021	1	R\$ 728.718,00
				Fonte 1 - Tesouro	20/08/2021	2	R\$ 728.718,00
				Fonte 1 - Tesouro	20/09/2021	3	R\$ 728.718,00
				Fonte 1 - Tesouro	20/10/2021	4	R\$ 728.718,00
				Fonte 1 - Tesouro	20/11/2021	5	R\$ 728.718,00
				Fonte 1 - Tesouro	20/12/2021	6	R\$ 728.719,00
				Fonte 1 - Tesouro	30/12/2021	7	R\$ 9.000.000,00
TOTAL GERAL:							R\$ 13.372.309,00

Ano	Total Ano (R\$)	Programa Trabalho	Natureza Despesa	Fonte	Data Limite	Parcela	Total Parcela (R\$)
2022	R\$9.837.000,00	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/01/2022	1	R\$ 819.750,00



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/02/2022	2	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/03/2022	3	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/04/2022	4	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/05/2022	5	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/06/2022	6	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/07/2022	7	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/08/2022	8	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/09/2022	9	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/10/2022	10	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/11/2022	11	R\$ 819.750,00
	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/12/2022	12	R\$ 819.750,00
TOTAL GERAL:						R\$9.837.000,00

Ano	Total Ano (R\$)	Programa Trabalho	Natureza Despesa	Fonte	Data Limite	Parcela	Total Parcela (R\$)
<b>2023</b>	<b>R\$12.700.000,00</b>	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/01/2023	1	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/02/2023	2	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/03/2023	3	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/04/2023	4	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/05/2023	5	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/06/2023	6	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/07/2023	7	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/08/2023	8	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/09/2023	9	R\$ 891.667,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/10/2023	10	R\$ 891.667,00
		<b>13.391.1214.5732.0000</b>	<b>33508501</b>	<b>Fonte 1 - Tesouro</b>	<b>20/11/2023</b>	<b>11</b>	<b>R\$ 1.891.667,00</b>
		<b>13.391.1214.5732.0000</b>	<b>33508501</b>	<b>Fonte 1 - Tesouro</b>	<b>20/12/2023</b>	<b>12</b>	<b>R\$ 1.891.663,00</b>



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

<b>TOTAL GERAL:</b>	<b>R\$ 12.700.000,00</b>
---------------------	--------------------------

Ano	Total Ano (R\$)	Programa Trabalho	Natureza Despesa	Fonte	Data Limite	Parcela	Total Parcela (R\$)
2024	R\$10.511.171,00	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/01/2024	1	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/02/2024	2	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/03/2024	3	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/04/2024	4	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/05/2024	5	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/06/2024	6	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/07/2024	7	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/08/2024	8	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/09/2024	9	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/10/2024	10	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/11/2024	11	R\$ 875.930,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/12/2024	12	R\$ 875.941,00
TOTAL GERAL:							R\$10.511.171,00

Ano	Total Ano (R\$)	Programa Trabalho	Natureza Despesa	Fonte	Data Limite	Parcela	Total Parcela (R\$)
2025	R\$10.852.784,00	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/01/2025	1	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/02/2025	2	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/03/2025	3	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/04/2025	4	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/05/2025	5	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/06/2025	6	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/07/2025	7	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/08/2025	8	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/09/2025	9	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/10/2025	10	R\$ 904.398,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/11/2025	11	R\$ 904.398,00



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS  
Gabinete da Secretária

	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/12/2025	12	R\$ 904.406,00
TOTAL GERAL:						R\$10.852.784,00

Ano	Total Ano (R\$)	Programa Trabalho	Natureza Despesa	Fonte	Data Limite	Parcela	Total Parcela (R\$)
2026	R\$5.602.207,00	13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/01/2026	1	R\$ 933.701,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/02/2026	2	R\$ 933.701,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/03/2026	3	R\$ 933.701,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/04/2026	4	R\$ 933.701,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/05/2026	5	R\$ 933.701,00
		13.391.1214.5732.0000	33508501	Fonte 1 - Tesouro	20/06/2026	6	R\$ 933.702,00
TOTAL GERAL:							R\$5.602.207,00

**OBSERVAÇÃO:** Nos termos do Contrato de Gestão, o montante global supracitado poderá ser revisto em caso de variações inflacionárias ou ocorrência de dissídios que impactem diretamente na realização do Plano de Trabalho, impossibilitando sua realização de acordo com o previsto, ou em caso de indisponibilidade de recursos na Pasta geradas por contingenciamento do Estado. Essa alteração deverá ser devidamente justificada e previamente aprovada pelas devidas instâncias de planejamento e execução orçamentária da Pasta e governamentais.