

RELATÓRIO DO 1º TRIMESTRE DE 2016
IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA
UGE: UNIDADE DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO

CONTRATO DE GESTÃO Nº 05/2011
Referente ao museu: Museu do Futebol

APRESENTAÇÃO

Em cumprimento ao disposto no item 12 da cláusula segunda do Contrato de Gestão nº 05/2011, apresentamos o relatório trimestral desta Organização Social de Cultura, relativo ao exercício de 2016, no qual descrevemos as metas e os resultados alcançados pelo IDBrasil no período de 01 de janeiro a 31 de março, para o Museu do Futebol.

A este relato se somam informações relativas às atividades operacionais e administrativas praticadas por esta organização. Ao relatar as atividades desenvolvidas no período, o IDBrasil, além de prestar contas do atendimento ao público alvo, enfatiza o aspecto qualitativo das mesmas.

Atividades Técnicas

Dentro do **Programa de Edificações: Conservação, Manutenção e Segurança** todas as rotinas e obrigações contratuais previstas para o período foram realizadas. O Museu do Futebol manteve as ações de manutenção preventiva e corretiva conforme o previsto, assegurando a conservação das instalações e a segurança do edifício e de seus usuários.

Já no **Programa de Acervo: Conservação, Documentação e Pesquisa**, destacam-se as ações voltadas à pesquisa e catalogação de conteúdos relativos aos Jogos Olímpicos, base para subsidiar a nova exposição temporária do Museu do Futebol prevista para junho de 2016. Além disso, a equipe do Centro de Referência do Futebol Brasileiro – CRFB – dedicou-se ao desenvolvimento do Plano para Gestão da Informação do centro, realizando os estudos para as adequações dos procedimentos às Normas SPECTRUM. Vale ressaltar a importância desse Plano e desses estudos visando à finalização da Política de Acervo da instituição. Contribuiu sobremaneira a essa questão a formalização, ocorrida em Conselho de Administração da OS em fevereiro de 2016, de um novo organograma para a Diretoria Técnica do Museu do Futebol, no qual há o desmembramento do antigo Núcleo de Documentação, Pesquisa e Exposições em dois novos setores: Núcleo do Centro de Referência do Futebol Brasileiro e Núcleo de Exposições e Programação Cultural. Assim, especificam-se melhor as atribuições de cada equipe, ao mesmo tempo em que se reorganizam os fluxos de trabalho relacionados à área fim do Museu. Esse rearranjo institucional é fruto das discussões empreendidas no Planejamento Estratégico do Museu do Futebol.

Dentro do **Programa de Exposições e Programação Cultural**, no que se refere às Exposições, apresentam-se nesse relatório as ideias para a realização da exposição sobre Futebol e Jogos Olímpicos, bem como o relatório da pesquisa de conteúdo realizada em fontes e repositórios digitais para a busca de imagens para a exposição.

Foram realizados no período 08 atividades, em 16 dias de programação, que trouxeram ao Museu 1.087 pessoas, incluindo no rol de atividades metas pactuadas e condicionadas (Férias no Museu, realizada a partir de recursos do exercício de 2015). No período abrangido por este relatório, o Museu do Futebol recebeu 54.169 visitantes, permanecendo aberto durante 75 dias, incluindo cinco dias com abertura parcial devido a jogos no Estádio do Pacaembu e um dia de abertura parcial devido a interrupção no fornecimento de energia. Além disso, houve um dia de fechamento total (13/março) devido a jogo clássico no Estádio. Ficamos ligeiramente abaixo (8%) da meta trimestral estabelecida.

Esse trimestre acompanhamos o feedback de parte dos visitantes por meio do totem de pesquisa, instalado em 2015. Os resultados são bastante positivos, com sugestões de conteúdos, críticas pontuais e recolhimento de novos endereços para *mailing* digital.

Para o **Programa Educativo**, o destaque das ações, durante o primeiro trimestre, foram a superação das metas de atendimento referentes a todos os perfis de públicos (escolar, turistas, de instituições sociais e público espontâneo), fruto do empenho em superar o contexto dos contingenciamentos orçamentários e mobilizar outras estratégias para atração de grupos para as visitas educativas. O total de pessoas atendidas por meio de visitas educativas agendadas foi de 5.530, representando quase 11% do total de visitantes no período. A superação em relação à meta prevista (3.000 pessoas) foi de mais de 84%, representativo dos esforços em buscar públicos e atende-los por meio de visitas agendadas.

Foram realizada duas atividades de formação de colaboradores internos, uma meta nova ao Programa em relação aos anos anteriores. A primeira foi dedicada à Consciência Funcional e dirigida aos profissionais da área de limpeza. A segunda visou ao aprimoramento do atendimento ao público em língua estrangeira, com foco no idioma espanhol. Este abarcou, além de educadores e orientadores de público, bilheteria, CRFB e Programação Cultural.

Dentro do **Programa de Ações de Apoio ao SISEM** não constavam metas a serem cumpridas no primeiro trimestre, mas destacamos, como **Metas condicionadas** vinculadas a esse programa, a inauguração da mostra itinerante "Museu do Futebol Na Área" na cidade de Santos, no Museu Pelé, dentre os dias 12 de janeiro e 10 de abril. A mostra recebeu 19.706 visitantes no total, sendo 18.269 visitantes até 31 de março (1º trimestre). O patrocinador da mostra em Santos foi o Itaú e contamos com o apoio de mídia da Tribuna, maior jornal da baixada Santista, que concedeu 3 anúncios de ¼ de página ao longo do período da mostra.

No **Programa de Comunicação** do primeiro trimestre de 2016, obteve-se como resultado no relacionamento com a imprensa 566 inserções, com destaque para a celebração do aniversário da cidade, o torneio de futebol de botão e a mostra itinerante "Museu do Futebol Na Área" no Museu Pelé, em Santos. O site do Museu (www.museudofutebol.org.br) fechou o trimestre com 55.256 visitantes únicos (usuários), sendo 75% de novas visitas. A origem do tráfego foi Google, acessos diretos e Bing. No perfil do Museu no Facebook, encerramos o 1º trimestre de 2016 com 38.639, um crescimento de pouco mais de 5% (2.042 novos seguidores) em relação ao fechamento do trimestre passado. Houve também o aumento do número de seguidores em outras redes sociais, a saber: Canal do Museu no Youtube: 252; Twitter: 19.200; Instagram: 1.467. Foram realizados 16 disparos de e-mail marketing para divulgação da programação cultural

O **Programa de Gestão Administrativa** assim como a Organização Social como um todo, enfrentou neste primeiro trimestre de 2016 o desafio de atender as demandas das áreas fim com equipe reduzida e orçamento contingenciado.

Atravessamos o período com aumento do volume de trabalho em razão da mudança de paradigmas na apresentação dos diversos relatórios enviados aos órgãos de fiscalização tais como o Anexo XXVII do TCE, que exigiu também mudança no DOAR da Secretaria da Fazenda, a produção do novo modelo do Relatório Gerencial Previsto x Realizado, agora elaborado em regime de competência e que, por consequência exigiu um trabalho de "composição" do nosso sistema financeiro com o sistema contábil, que demandou um trabalho de conciliação dos lançamentos para além do trabalho de conciliação rotineiro. Nos empenhamos também na elaboração do Relatório de Atividades do Primeiro Trimestre de 2016 e paralelamente a este trabalho, estamos engajados na preparação da documentação e Plano de Trabalho para o processo convocatório SC-15/2016 do Museu do Futebol,

que em razão da equipe reduzida exige dedicação e empenho para além da jornada normal de trabalho.

Destacamos que a compatibilização (integração) dos sistemas financeiros e contábil trará maior confiabilidade e agilidade tanto na produção dos documentos, quanto na confiabilidade das informações apresentadas aos órgãos de controle.

O primeiro trimestre de 2016 sinalizou para a gestão financeira, que este ano será de desafios complexos uma vez que, em razão das turbulências políticas e consequente desaceleração da economia, verificamos uma redução drástica na procura por locações de espaços para a realização de eventos, que compõem uma parcela importante da nossa captação de recursos.

Temos também a desocupação do espaço locado pela antiga lanchonete "O Torcedor", outra importante fonte de receita, que em razão do final do Contrato de Gestão 05/2011 não ainda despertou interesse de possíveis novos locadores.

Outra fonte de renda que se retirou do espaço foi o "caixinha" do Banco Santander, que contribuiu para a composição da captação desde 2008 e que agora no mês de fevereiro por determinação da direção do Banco foi retirada do Museu.

Por fim, como verificado, os desafios para a recomposição das receitas de captação serão neste exercício de 2016, um capítulo à parte da gestão administrativa que irão demandar esforços conjuntos das diversas áreas da Organização.

O **Programa de Gestão de Recursos Humanos** do IDBrasil Cultura, Educação e Esporte – Museu do Futebol, visando aprimorar conhecimentos, habilidades técnicas e ferramentas pertinentes ao desenvolvimento de seus colaboradores buscou promover neste primeiro trimestre eventos tais como cursos e treinamentos onde os colaboradores pudessem vivenciar e trocar experiências com outros participantes agregando novos conhecimentos e aprimorando o desempenho nas suas áreas de atuação.

Destacamos assim, os workshops , debates e treinamentos realizados , conforme descritos:

1.1 – Workshop de Espanhol – Por iniciativa do Núcleo de Ação Educativa foram idealizados e executados os workshops para as equipes que atuam diretamente com o público. O objetivo maior na realização destes workshops é o desenvolvimento de um vocabulário prático, aprimorando e incentivando o estudo deste idioma para melhor atender o público estrangeiro. Participaram destes encontros: Orientadores de Público e Educadores, equipe do Centro de Referência, Bilheteria , Técnico em Exposições, Técnico em Produção de Eventos e Assistente de Museografia,

com duração de 4 e 6 horas distribuídos em alguns dias da semana. Desta forma estaremos capacitando a equipe a atender o público estrangeiro de fala hispânica de forma básica, porém sanando dúvidas com o propósito de acolher bem este público visitante.

1.2 - Debate: "Machismo, racismo e homofobia no futebol brasileiro"- o Respeito Futebol Clube, realizou o primeiro debate que reuniu cerca de 40 pessoas entre jornalistas, entidades , organizações e pesquisadores das áreas de esporte. O debate ocorreu no dia 22 de março no horário de 19h30 às 21h00, com participação da Técnica Pesquisadora que compartilhou informações e troca de experiências com os participantes. Depois desse lançamento, o Respeito Futebol Clube pretende organizar debates em outros estados como Rio de Janeiro e Minas Gerais. Em São Paulo o grupo irá organizar atividades temáticas para abordar cada um dos aspectos do preconceito como racismo, machismo e homofobia.

1.3- Treinamento CIPA - Em cumprimento às Normas de Medicina e Segurança do Trabalho e em cumprimento à Norma Regulamentadora nº 5, foi designado para este treinamento um colaborador do Núcleo Operacional – Assistente de Coordenação Operacional , responsável pelo cumprimento do objetivo desta norma. O treinamento de CIPA - Comissão Interna de Prevenção de Acidente, realizado em março, objetivou a prevenção de Acidentes de Trabalho, compreendendo seus objetivos, competências e responsabilidades de Cipeiro, bem como a observação e cumprimento da saúde e integridade física dos trabalhadores, preservando assim, a qualidade no ambiente de trabalho.

GESTÃO TÉCNICA-QUADRO DE METAS DO MUSEU DO FUTEBOL

PROGRAMA DE ACERVO: CONSERVAÇÃO, DOCUMENTAÇÃO E PESQUISA

No primeiro trimestre de 2016, a equipe do Centro de Referência do Futebol Brasileiro, responsável pelo Programa de Acervo, cumpriu com a maior parte das metas previstas para o período, exceto a meta 3 "Realizar ações de pesquisa e documentação: Na Rede". Conforme justificativa abaixo, foi dada prioridade, no primeiro trimestre, à pesquisa para conteúdo da exposição sobre Olimpíadas (Ver Programa de Exposições), superando por esse mesmo motivo, a meta 4 "Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar catalogação no banco de dados *on line* dos jogos olímpicos e da participação do futebol masculino e feminino". A equipe dedicou-se assim a se aprofundar na pesquisa sobre o tema da nova exposição temporária do Museu do Futebol, prevista para junho, além de dar continuidade às rotinas de atendimento a pesquisadores e interessados no CRFB, na produção de conteúdos para eventos da programação cultural e demais demandas da área.

Outra meta que está justificada nesse relatório devido ao adiamento do seu cumprimento total é a meta 6 "Fornecer formação interna (cursos, palestras, etc) sobre o acervo do Museu para equipe de colaboradores do Museu do Futebol". Essa ação é oriunda do Planejamento Estratégico realizado em 2015 e tem por objetivo a promoção da integração entre equipes, sensibilização para as questões pertinentes ao acervo do Museu, com especial atenção ao acervo imaterial e aos conteúdos referenciados pelo CRFB. A meta será integralmente cumprida no período do próximo relatório devido especialmente à saída do Coordenador do CRFB em 01 de março e das alterações do organograma da instituição (divisão do antigo núcleo de Documentação, Pesquisa e Exposições entre Núcleo do CRFB e Núcleo de Exposições e Programação Cultural). A alteração do organograma foi aprovada em reunião de Conselho de Administração no mês de fevereiro mas ainda não foi implantada, o que impacta no desenvolvimento dessa meta.

Vale destacar o empenho na execução do Plano de Gestão da Informação – PGI, elaborado em 2015 e iniciado em 2016. O Plano visa, na primeira etapa, diagnosticar pontos importantes da gestão da informação, no que se refere a procedimentos de documentação, infraestrutura de rede, softwares, hardwares e equipamentos para trabalho com acervos digitais. A equipe dedicou-se também a realizar uma revisão profunda em todas as bases que compõem o Banco de Dados e à adequação dos procedimentos do Museu do Futebol às normas SPECTRUM. O resultado dessa primeira etapa será apresentado no detalhamento da meta Executar o Plano de Gestão de Informações.

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
1	Estabelecer ou manter parcerias com instituições universitárias ou museológicas para realização de pesquisas e/ou difusão de pesquisas sobre o acervo e a temática do museu	Nº de parcerias estabelecidas e/ou mantidas	1º Trim.	-	-
			2º Trim.	1	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
2	Realizar ações de documentação e pesquisa: Memória Viva: gravar, transcrever e/ou editar depoimentos de História Oral e disponibilizar acervos audiovisuais no banco de dados <i>on line</i>	Nº de depoimentos transcritos e/ou editados	1º trim.	2	3
			2º trim.	2	-
			3º trim.	-	-
			4º trim.	-	-
			ANUAL	4	3
			ICM %	100%	75%
3	Realizar ações de pesquisa e documentação: Na Rede (mapeamento de referências sobre futebol. Definição de "referência": registro de histórias de personalidades; registro de locais de prática do futebol; registro de coleções particulares e/ou institucionais; registro de eventos, como campeonatos, ligados a futebol; registro de times ou clubes.	Nº de referências pesquisadas (personalidades/eventos/coleções/clubes/times)	1º Trim.	5	-
			2º Trim.	5	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	10	-
			ICM %	100%	-
4	Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar catalogação no banco de dados <i>on line</i> dos jogos olímpicos e da participação do futebol masculino e feminino	No. de entidades criadas e catalogadas (eventos, pessoas, acervos e instituições)	1º Trim.	40	58
			2º Trim.	30	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	70	58
			ICM %	100%	83%
5	Elaborar e submeter artigo e/ou ensaio a revistas científicas ou coletâneas. O artigo deve ser produzido pela equipe do Museu do Futebol.	Nº de artigos escritos e submetidos a publicação	1º Trim.	-	-
			2º Trim.	1	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-
6	Fornecer formação interna (cursos, palestras, etc) sobre o acervo do Museu para equipe de colaboradores do Museu do Futebol	No. de atividades oferecidas	1º Trim.	1	-
			2º Trim.	1	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	2	-
			ICM %	100%	-
7	Executar o Plano de Gestão de Informações do Centro de Referência do Futebol Brasileiro (detalhamento do Plano a ser entregue no relatório do 4º. Trimestre de 2015).	No. de relatórios entregues	1º Trim.	1	-
			2º Trim.	1	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	2	-
			ICM %	100%	-

Justificativa da superação da meta 2: “Realizar ações de documentação e pesquisa: Memória Viva”

A meta foi superada em 25% devido ao trabalho realizado em parceria com o CEME – Centro de Memória do Esporte da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Esse centro, coordenado pela Prof. Dra. Silvana Goellner, incumbiu-se de transcrever e editar as entrevistas realizadas em 2015 no âmbito do projeto “Visibilidade para o Futebol Feminino”. A superação da meta não onerou o contrato de gestão.

Justificativa da superação da meta 4: Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar catalogação no banco de dados on line dos jogos olímpicos e da participação do futebol masculino e feminino

A meta foi superada sem onerar o contrato de gestão. A justificativa é devido ao investimento da equipe em prover o Museu do Futebol de conteúdos sobre os jogos olímpicos, tema da exposição temporária prevista para o segundo trimestre de 2016.

Justificativa do não cumprimento da meta 3: “Realizar ações de pesquisa e documentação: Na Rede”

A meta será integralmente cumprida no segundo semestre. A opção por adiar o cumprimento da meta deveu-se a dois fatores. O primeiro é o investimento na pesquisa de conteúdos para o atendimento às metas 4 (Programa de Acervo) e 8 (Programa de Exposições e Programação Cultural, com o foco nos Jogos Olímpicos. Dada a extensão desse tipo de evento (120 anos) e a multiplicidade de modalidades envolvidas, aliada à ausência de referências anteriores no acervo do Museu, a pesquisa sobre os jogos olímpicos demandou mais tempo da pesquisadora do Museu do Futebol, o que não permitiu seguir, no período, com a estratégia de mapeamento de novas referências previstas na Meta 3.

Assim, a estratégia adotada pela equipe foi a de intensificar na elaboração de conteúdos para a exposição temporária no primeiro trimestre (meta 8) e cumprir integralmente a meta 3 no segundo trimestre de 2016.

O cumprimento da meta 3, ademais, estará atrelada à produção da mostra itinerante “Museu do Futebol Na Área” (Meta Condicionada):

aproveitaremos a realização da mostra nas cidades de Sorocaba e Ribeirão Preto, bem como da edição ocorrida em Santos desde janeiro para explorar referências do futebol no interior paulista.

Justificativa do não cumprimento da meta 6: “Fornecer formação interna (cursos, palestras, etc) sobre o acervo do Museu para equipe de colaboradores do Museu do Futebol”

Essa ação é oriunda do Planejamento Estratégico realizado em 2015 e tem por objetivo a promoção da integração entre equipes, sensibilização para as questões pertinentes ao acervo do Museu, com especial atenção ao acervo imaterial e aos conteúdos referenciados pelo CRFB. Dentro do Diagnóstico apontado no Planejamento Estratégico, é preciso promover ações mais interdepartamentais no Museu do Futebol, tendo o acervo do Museu como condutor, bem como despertando em diferentes áreas, as potencialidades de uso do CRFB para diferentes ações no Museu do Futebol. O foco da formação, portanto, será menos de conteúdo e mais em como o CRFB deve ser aproveitado em diferentes programas institucionais.

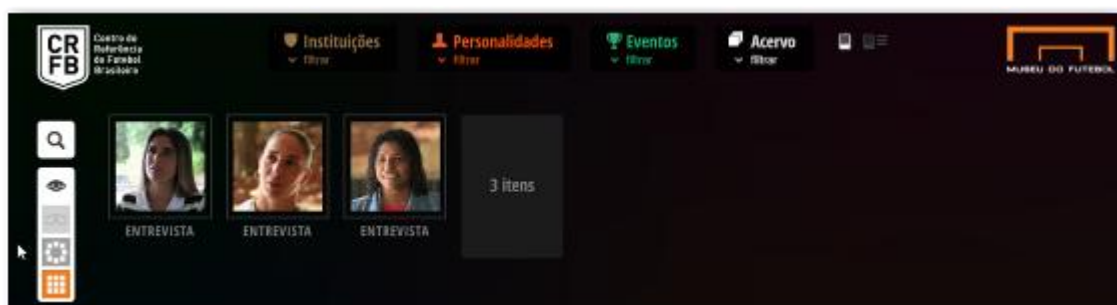
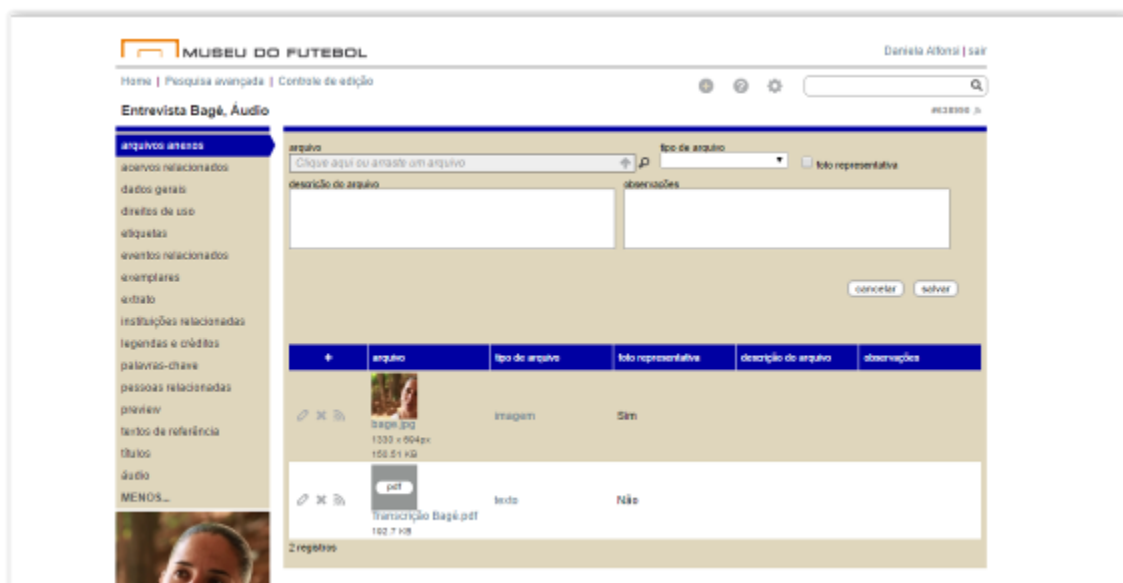
O não cumprimento da meta nesse trimestre é justificada devido a fatores organizacionais que interferiram diretamente: o desligamento, em 01 de março do coordenador de Documentação, Pesquisa e Exposições, Pedro Sant’Anna; da aprovação em Conselho de Administração do desmembramento do Núcleo de Documentação, Pesquisa e Exposições em duas novas áreas (Núcleo do CRFB e Núcleo de Exposições e Programação Cultural), que ainda terão seus quadros e funções remanejadas e da entrada, em 04 de janeiro, de uma nova Assessora de Relações Institucionais, responsável também pela comunicação institucional do Museu do Futebol, Carolina Bianchi, cujo setor também é objeto de discussão para futuras alterações em organograma da OS.

Assim, optou-se por aguardar a reconfiguração de organograma de modo que a ação proposta seja mais efetiva e impacte melhor nos resultados do Museu do Futebol junto ao público. A meta será integralmente cumprida no período do próximo relatório.

Detalhamento da meta 2: Realizar ações de documentação e pesquisa: Memória Viva

Para 2016 a estratégia para o programa Memória Viva é a de transcrever e editar as entrevistas realizadas em 2015 no projeto “Visibilidade para o Futebol Feminino”. Assim, contamos com o apoio do Centro de Memória do Esporte da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, cuja equipe transcreveu, conferiu e formatou três entrevistas: Emily Lima, Roseli de Belo e Bagé.

As entrevistas foram publicadas no banco de dados do Museu, conforme imagem abaixo:



Detalhamento da meta 4: Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar catalogação no banco de dados on line dos jogos olímpicos e da participação do futebol masculino e feminino

Durante o primeiro trimestre, a equipe do CRFB deu início às pesquisas sobre os Jogos Olímpicos e Paralímpicos. Como ação decorrente, procedeu-se à criação dos registros desses eventos esportivos no banco de dados do Museu do Futebol como primeiro passo para a sistematização e disponibilização pública desta pesquisa. Assim, foram criadas **58 entidades** na base de "Eventos", que é dedicada à inserção de campeonatos e torneios esportivos. A superação do número de entidades em relação à meta prevista é explicada pelo desenvolvimento avançado da pesquisa e a necessidade de estruturar as informações coletadas para dar início à extroversão dos conteúdos inclusive para a equipe interna do museu que não está diretamente envolvida com a atividade investigativa.

Assim, apresentamos a seguir a relação das entidades criadas e os critérios utilizados na escolha das inserções, bem como o seu conteúdo, ainda em desenvolvimento.

Nº	Código	Entidade
1	637601	II Jogos Olímpicos Paris 1900
2	637602	III Jogos Olímpicos Saint Louis 1904
3	637603	IV Jogos Olímpicos Londres 1908
4	637607	IX Jogos Olímpicos Amsterdã 1928
5	635311	Jogos Olímpicos
6	635416	Jogos Olímpicos Intermediários de 1906
7	637878	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 1996
8	637890	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 2000
9	637907	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 2004
10	637918	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 2008
11	637930	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 2012
12	635393	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1900
13	635410	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1904
14	637633	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1906
15	635422	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1908
16	635464	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1912
17	635467	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1920
18	635470	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1924
19	635473	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1928
20	635476	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1936
21	635479	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1948
22	635482	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1952
23	635485	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1956
24	635488	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1960
25	635491	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1964
26	635494	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1968
27	635497	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1972
28	635500	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1976
29	635503	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1980
30	635506	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1984
31	635509	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1988
32	635512	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1992
33	635515	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1996
34	635518	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 2000
35	635521	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 2004
36	635524	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 2008
37	635528	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 2012
38	637604	V Jogos Olímpicos Estocolmo 1912

39	637605	VII Jogos Olímpicos Antuérpia 1920
40	637606	VIII Jogos Olímpicos Paris 1924
41	637608	XI Jogos Olímpicos Berlim 1936
42	637609	XIV Jogos Olímpicos Londres 1948
43	637614	XIX Jogos Olímpicos Cidade do México 1968
44	637610	XV Jogos Olímpicos Helsinque 1952
45	637611	XVI Jogos Olímpicos Melbourne 1956
46	637612	XVII Jogos Olímpicos Roma 1960
47	637613	XVIII Jogos Olímpicos Tóquio 1964
48	637615	XX Jogos Olímpicos Munique 1972
49	637616	XXI Jogos Olímpicos Montreal 1976
50	637617	XXII Jogos Olímpicos Moscou 1980
51	637618	XXIII Jogos Olímpicos Los Angeles 1984
52	637619	XXIV Jogos Olímpicos Seul 1988
53	637624	XXIX Jogos Olímpicos Pequim 2008
54	637620	XXV Jogos Olímpicos Barcelona 1992
55	637621	XXVI Jogos Olímpicos Atlanta 1996
56	637622	XXVII Jogos Olímpicos Sydney 2000
57	637623	XXVIII Jogos Olímpicos Atenas 2004
58	637625	XXX Jogos Olímpicos Londres 2012

Optou-se por priorizar, em um primeiro momento, a catalogação dos jogos olímpicos em que o futebol fosse umas das modalidades disputadas. Seguindo este critério, não foram criados os eventos de 1896 (Atenas, Grécia) e 1932 (Los Angeles, Estados Unidos). Do mesmo modo, os Jogos de 1916 (Berlim, Alemanha), 1940 (Tóquio, Japão e Helsinque, Finlândia) e 1944 (Londres, Inglaterra), que foram cancelados em virtude das duas grandes guerras mundiais, também não foram registrados. Cabe explicar que o Comitê Olímpico Internacional (COI) manteve a numeração dos três eventos, sétimo, décimo segundo e décimo terceiro, por questões históricas.

A catalogação dos Jogos ocorridos a partir de 1996, em que o futebol feminino torna-se uma das modalidades disputadas, adotou como critério registrar as competições femininas e masculinas em entidades distintas, a fim de preservar a exatidão das informações pertinentes a cada uma, em especial em relação ao preenchimento da aba "campeonatos" (tais como número de participantes, número de jogos e gols marcados). Assim, estabeleceu-se a criação de dois tipos de eventos: "**Jogos Olímpicos**" e "**Torneios Olímpicos de Futebol**", ficando os torneios como eventos subordinados aos jogos.

Jogos Olímpicos – Apresentam o evento geral das Olimpíadas. Neles, estão sendo catalogados conteúdos gerais, como modalidades disputadas, atletas que foram destaques, informações do quadro geral de medalhas e participação do Brasil na competição.

II Jogos Olímpicos Paris 1900, 1900, Paris, Campeonato
Código no sistema: 637681

publicado

nomes
nome do evento: II Jogos Olímpicos Paris 1900
nome do evento: II Jogos Olímpicos Paris 1900
publicação: publicado

dados do evento
ano: 1900
tipo de data: exata
data de abertura: 14/05/1900
data de término: 28/10/1900
local de realização (geográfico): Paris, Paris e Ile de France, França
tipo de evento: Campeonato
periodicidade: Quinquenal
edição: 2

eventos relacionados
evento relacionado: Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1900
tipo de relação: evento subordinado

arquivos digitais
arquivo: 637681.jpg
tipo de arquivo: imagem
foto representativa: Sim

dados de controle
criado por: Ademir Talara (Catalogador)
data: Sexta-feira, 25 de Março de 2016, 13:55:24
editado por: Ademir Talara (Catalogador)
data: Sexta-feira, 25 de Março de 2016, 14:27:00

Torneio Olímpico de Futebol Masculino – Presente nas Olimpíadas desde 1900 (Paris, França), a modalidade masculina foi disputada em 26 ocasiões. Foram inseridos dados como data de início e término, número de cartões amarelos, vermelhos e gols totais. Serão produzidos textos com o detalhamento da competição, focando na participação das seleções brasileiras de futebol.



nome do evento	torneio de Futebol Masculino das Olimpíadas de Londres 2012
tipo de nome	outros nomes
nome do evento	Torneio de Futebol Masculino dos Jogos Olímpicos de Londres 2012
tipo de nome	outros nomes
nome do evento	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 2012
tipo de nome	nome adotado
ano	2012
tipo de data	data
data de início do projeto	04/04/2005
tipo de data	evento
data de abertura	25/07/2012
tipo de data	evento
data de término	11/08/2012
local de realização (geográfico)	Reino Unido
tipo de evento	Campeonato
periodicidade	Quinquenal
edição	23
evento relacionado	eventos relacionados
tipo de relação	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 2012
evento relacionado	evento paralelo
tipo de relação	XXX Jogos Olímpicos Londres 2012
evento relacionado	evento subordinado
campeonato	campeonato
forma de disputa	Mista
grupo	Campeão olímpico
detalhamento da forma de disputa	4 grupos com 4 equipes. Classificam-se o primeiro e o segundo colocados de cada. Seguem as finais de final, semifinal e final.
abstração geográfica	Mundial
taça	Medaalha de ouro
nº de equipes	76
nº de jogos	32
total de gols	76
média de gols	2,4

cartões amarelos	130
cartões vermelhos	8
maior goleador	México 4X2 Senegal - 04/08/2012
instituição relacionada	instituições relacionadas
tipo de relação	Seleção Brasileira Olímpica Masculina 2012
instituição relacionada	Vice-campeão
tipo de relação	Seleção Mexicana Olímpica Masculina 2012
instituição relacionada	Campeão
tipo de relação	Seleção Sul-Coreana Olímpica Masculina 2012
instituição relacionada	Terceiro colocado
arquivos relacionados	arquivos relacionados
direito do arquivo	Atribuição de José Roberto Stankovic
tipo de relação	Evento isolado
publicação/revisão	publicado =
arquivo	arquivos digitais
tipo de arquivo	639528.jpg
foto representativa	Sim
publico	publico
idm de público	47090
maior público	80162
data maior público	11/08/2012
maior público	8732
data menor público	07/08/2012
observações	público total: 1125134
criado por	Ademir Telara (Catalogador)
criado por	Terça-feira, 08 de Fevereiro de 2016, 18:05:40
editado por	(1x) Julia Tere (Supervisor)
editado por	última: Segunda-feira, 15 de Fevereiro de 2016, 17:16:47
editado por	(11x) Ademir Telara (Catalogador)
editado por	última: Domingo, 27 de Março de 2016, 14:45:27

Torneio Olímpico de Futebol Feminino – Ocorreu pela primeira vez em 1996 (Atlanta, Estados Unidos). Diferentemente do masculino, a lista de jogadoras que representaram o Brasil na competição feminina está completa no banco de dados, sendo necessário apenas realizar a ligação das atletas na aba “pessoas relacionadas”. Isso foi possível graças à pesquisa realizada para o projeto “Visibilidade para o Futebol Feminino”.

eventos	inscrição	
serviços relacionados		
arquivos digitais		
rátionameal		
dados do evento		
eventos relacionados		
instituições relacionadas		
nomes		
palestras-chave		
preços relacionados		
previsto		
público		
links de referência		
MENOS...		





Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 1996, 1996, Estados Unidos, Campeonato

Código no sistema: 637878

nomes	
nome do evento	Torneio de Futebol Feminino das Olimpíadas de Atlanta 1996
tipo de nome	outros nomes

nome do evento	Torneio de Futebol Feminino dos Jogos Olímpicos de Atlanta 1996
tipo de nome	outros nomes
nome do evento	Torneio Olímpico de Futebol Feminino de 1996
tipo de nome	nome padrão

dados do evento	
ano	1996
tipo de data	evento
data de início do projeto	16/09/1996
tipo de data	evento
data de abertura	21/09/1996
tipo de data	evento
data de término	01/05/1996
local de realização (geográfico)	Estados Unidos
tipo de evento	Campeonato
permanência	Quadrangular
edição	1

eventos relacionados	
evento relacionado	Torneio Olímpico de Futebol Masculino de 1996
tipo de relação	evento paralelo
evento relacionado	XIII Jogos Olímpicos Atlanta 1996
tipo de relação	evento subordinado

campeonato	
forma de disputa	liga
título	Campeão olímpico
detalhamento da forma de disputa	2 grupos com 4 equipes, classificam-se o primeiro e o segundo colocado de cada. Seguem semifinal e final.
estratégia geográfica	Mundial
faixa	Medalha de ouro
nº de equipes	8
nº de jogos	16
tamanho da gole	33
médias de gols	3.2
cartões amarelos	32
cartões vermelhos	4
maior goleada	China 5X1 Dinamarca - 23/07/1996

nome da pessoa relacionada	Arri Kissin Arrienes
tipo de relação	outro (especificar)
observações	Artista, 4 gols.
nome da pessoa relacionada	Linda Molinari
tipo de relação	outro (especificar)
observações	Artista, 4 gols.
nome da pessoa relacionada	Pratrina
tipo de relação	outro (especificar)
observações	Artista, 4 gols.
instituição relacionada	Seleção Brasileira Olímpica Feminina 1996
tipo de relação	Quarto colocado
instituição relacionada	Seleção Chinesa Olímpica Feminina 1996
tipo de relação	Vice-campeão
instituição relacionada	Seleção Estadunidense Olímpica Feminina 1996
tipo de relação	Campeão
instituição relacionada	Seleção Norueguesa Olímpica Feminina 1996
tipo de relação	Tercero colocado
arquivo	635515.jpg
tipo de arquivo	imagem
foto representativa	Sim
meio de público	43235
maior público	76469
data maior público	01/06/1996
menor público	17223
data menor público	28/07/1996
observações	público total: 661762
dados de controle	
criado por	Ademir Telara (Catalogador)
	Domingo, 27 de Março de 2016, 12:57:32
editado por	(161) Ademir Telara (Catalogador)
	Última: Domingo, 27 de Março de 2016, 13:25:24

Detalhamento da meta 7: Executar o Plano de Gestão de Informações do Centro de Referência do Futebol Brasileiro

Plano para Gestão da Informação e da Documentação do CRFB - PGI - 1º Relatório

No final de 2015 a equipe do Centro de Referência do Futebol Brasileiro elaborou, conforme meta pactuada em Plano de Trabalho com a Secretaria de Cultura, um Plano para a gestão da informação e da documentação do CRFB. Esse relatório apresenta os resultados do início da implantação do PGI, referente às metas 1 e 1.1, do eixo Diretrizes, meta 9, do eixo Vocabulário Controlado, e meta 29 do eixo Salvaguarda Digital. Vale ressaltar, conforme descrito no detalhamento das metas, algumas dessas ações permanecem em curso, como o estudo para a adequação às Normas Spectrum e o levantamento das listas de termos controlados.

Conforme consta no documento, as atividades destacadas para cumprimento até março de 2016 foram:

Eixo	Ações		Objetivos	Produtos esperados	Prazo
1. Diretrizes e Procedimentos	1	Realizar estudo para adequação do Banco de Dados às normas SPECTRUM (contempla: vocabulário controlado e normas de catalogação)	Orientar as ações da gestão de acervo a partir do SPECTRUM, estabelecendo normas adequadas em consonância às adotadas pelo InPatrimonium (banco de dados da Secretaria de Estado da Cultura para os museus), de modo a possibilitar futura migração de dados.	Relatório com parecer sobre a adequação das normas SPECTRUM ao acervo do MF.	mar/16
	1.1	Apresentação e discussão da adequação junto à equipe da UPPM/SEC.	Validar a proposta do MF.	Relatório com as ações de adequação às Normas SPECTRUM.	mar/16
3. Vocabulário Controlado	9	Levantar o total de listas de palavras controladas no BD.	Obter todas as listas de palavras controladas que compõem o sistema a fim de proceder à sua avaliação e revisão.	Relatório com a relação de listas (por tipo e por base).	mar/16
5. Salvaguarda Digital	29	Elaborar diagnóstico sobre a atual estrutura de storage, backup e equipamentos de trabalho da equipe CRFB.	Diagnosticar situação atual da estrutura de hardware e software frente às necessidades da gestão do acervo.	Relatório apresentando o diagnóstico das condições atuais do hardware e software que atendem o CRFB.	mar/16

META 1- Realizar estudo para adequação do Banco de Dados às Normas SPECTRUM

Durante o mês de março, demos início à análise e discussão sobre as Normas Spectrum, a fim de serem aplicadas aos procedimentos relativos à gestão do acervo do Museu do Futebol. Essa iniciativa está sendo realizada concomitantemente às discussões sobre a funcionalidade das principais bases do Banco de Dados (acervo, instituições, pessoas e eventos) e sobre as listas de vocabulário de certos campos do sistema que deverão ser adequadas.

O fato de estarmos fazendo essas discussões de forma integrada tem ressaltado a pertinência da adoção dos procedimentos do Spectrum no tocante à padronização e normatização das rotinas do tratamento do acervo, bem como ao registro de como cada etapa foi e deve ser feita. A aproximação com o Núcleo de Tecnologia tem agregado ainda mais a essas discussões, pois a gestão do acervo de natureza digital só é possível a partir

do uso de equipamentos e softwares cuja gestão é de responsabilidade é deste núcleo. Assim, é ressaltada ainda mais a importância do diálogo com a equipe de Tecnologia para se pensar os procedimentos das Normas Spectrum.

Neste momento, portanto, realizamos o levantamento dos procedimentos que podem ser adotados, para além daqueles que são de adoção obrigatória, e estamos elaborando uma proposta de adequação da norma mínima para ser apresentada à SEC em reunião já agendada para o dia 26 de abril. É importante destacar que essa discussão, bem como a adequação, deve ser feita de forma gradual em constante diálogo com a UPPM.

Vale acrescentar, por fim, que já havíamos realizado um levantamento preliminar sobre os procedimentos em razão de uma pesquisa realizada junto aos museus pela UPPM em novembro de 2015. Essa pesquisa foi reavaliada tendo em perspectiva o avanço das discussões sobre a Política de Acervo e a conclusão do PGI.

Procedimentos – Norma Spectrum

Este documento visa apresentar alguns dos procedimentos da Norma Spectrum que podem ser incorporados nas rotinas da gestão do acervo do Museu do Futebol. Abaixo, estão relacionados 13 procedimentos que avaliamos até o presente momento, incluindo um breve parecer a respeito. Vale acrescentar que esta reflexão está sendo feita em um processo de amadurecimento da instituição sobre seu acervo e suas práticas museológicas, caminhando para certas definições, acompanhadas pelo desenvolvimento de sua Política de Acervo. Assim, este documento baseia-se na gestão do acervo digital, bem como dos acervos bibliográficos, incluindo os itens que poderão ser incorporados como obras raras em algum momento – além, obviamente, das obras que o museu toma sob empréstimo.

Ainda, como dito acima, somam-se a essa discussão a revisão do banco de dados, com o início da avaliação sobre suas bases e listas de termos controlados e a aproximação do Núcleo de Tecnologia à realidade do CRFB e suas necessidades quanto à gestão do acervo digital.

Nota-se que aqui estão listados os procedimentos para possível incorporação, de modo a levantarmos possíveis dúvidas quanto à adequação das normas. Além disso, o documento refere-se constantemente a outros documentos que a instituição não possui, por exemplo, Política de Incorporação, Política de Transporte etc.

1. Pré-entrada

Como um procedimento que visa avaliar “potenciais aquisições antes de sua chegada à organização”, pode ser incorporado para todos os tipos de itens,

digitais ou físicos, de forma que sejam padronizados todos os documentos necessários para a entrada do objeto na instituição, bem como garantir o espaço que ocuparão os materiais que chegarem. Vale ressaltar que a questão relativa ao espaço é de suma importância, pois o museu carece de locais dedicados exclusivamente à guarda de obras que chegam sob empréstimo, e ainda precisa desenvolver melhor seu plano de tecnologia para conseguir comportar a demanda de espaço em storage que exigem os acervos digitais.

Acreditamos ainda que esta análise prévia em relação ao impacto da chegada dos materiais à instituição deva ser algo primordial nesta discussão sobre o procedimento de pré-entrada, tanto aos itens físicos (em relação às necessidades de guarda e conservação, considerando estrutura e recursos humanos), quanto aos itens digitais (em relação ao espaço que ocupam e à capacidade limitada de armazenamento e backup).

2. Entrada do objeto

Este procedimento pode ser aplicado a todos os itens dos acervos, em especial aos itens digitais mapeados pela Pesquisa, seja no âmbito de um projeto de pesquisa ou de uma pesquisa por demanda, como é o caso das exposições temporárias (lembrando que nem todos os itens pesquisados tornam-se acervo do museu). Nesse sentido, é necessária uma definição específica para cada tipo de entrada e as etapas que a acompanham – incluindo, por exemplo, a obrigatoriedade de utilizar termos de doação, autorização ou licença de uso, ou a compor dossiês em caso de aquisição por compra (como no caso da Biblioteca).

3. Aquisição

Ao longo dos anos de funcionamento do Museu do Futebol, em especial após a abertura e expansão das atividades do CRFB, desenvolvemos ferramentas e dispositivos para compor um fluxo de ações que compreendem a aquisição de um item ou coleção – em sua maioria, digital. Nesse sentido, a adoção deste procedimento será fundamental para formalizarmos as etapas cumpridas.

4. Empréstimo-entrada

Este procedimento compreende ações que já desempenhamos, seja em relação a objetos que tomamos sob empréstimo para exposições (incluindo a Camisa do Pelé), seja para digitalização ou algum tratamento específico. Faz parte das rotinas das atividades do CRFB e do núcleo de Exposições realizar ações referentes ao processo de empréstimo de objetos, mas nenhuma dessas rotinas está planejada e registrada de maneira que sejam reproduzidas de maneira padronizada.

Avaliamos que talvez seja possível pensarmos na adequação desse procedimento inclusive para acervos de terceiros, licenciados por prazo determinado.

5. Empréstimo-saída

Este procedimento segue a lógica argumentada no procedimento “empréstimo-entrada”. Vale destacar que em ambos os casos não seria nem necessária uma adequação no banco de dados, visto termos campos e abas que contemplam esse tipo de registro.

6. Controle de inventário

Atualmente, as ações relacionadas ao controle de inventário são desempenhadas em concomitância às ações do procedimento de aquisição. Nesse sentido, entendemos ser necessário algumas adaptações em nosso inventário no sentido de contemplar, dentre as informações que já constam no documento, não apenas o nome do doador/cedente, como já é feito, mas também o número do contrato a que se refere e o tipo de entrada.

Vale acrescentar que o inventário realizado quando da entrada do acervo não é feito no banco de dados, mas suas informações alimentam a catalogação básica dos itens no sistema, sendo um passo após o inventário.

7. Controle de localização e movimentação

Esse procedimento compreende ações que já realizamos com os itens do acervo do MF, em especial aos materiais utilizados em exposições. Assim, além da formalização das etapas deste procedimento, estenderemos sua aplicação a outras ações que atualmente tem esse registro realizado – como atividades educativas, publicações e programação cultural –, detalhando as maneiras de como proceder ao registro dessas utilizações. Nota-se que o banco de dados já dispõe de campos e abas onde podem ser feitos esses registros. Isso significa que um item do acervo, para ser utilizado, deve estar catalogado no sistema – não podendo constar somente no inventário.

8. Transporte

Esse é um dos procedimentos que indicam a existência de um tipo de política que a instituição não tem ainda formalizada. Isso é de extrema relevância, pois nos ajuda a apontar algumas lacunas que a instituição deve suprir. Vale destacar que cumprimos com as regras e exigências necessárias, em especial relacionadas à avaliação e laudo das obras antes e depois da coleta, bem como a contratação de seguro, em ocasiões como empréstimos para exposições, mesmo não tendo tal política formalizada.

Nesse sentido, podemos apontar que este procedimento pode ser incorporado e adequado, tendo como base as ações que já desempenhamos.

Por fim, vale dizer que devemos nos debruçar em analisar se tal procedimento pode se aplicar também ao transporte de HD's contendo itens digitais.

9. Catalogação

Este procedimento já compreende ações desempenhadas pelo Museu do Futebol, e sua adoção depende da formalização dos níveis de catalogação desejados para o registro dos itens (bem como das referências mapeadas pela pesquisa). Pensamos em padronizar a catalogação a partir de três níveis de densidade de informações: o nível 1 apresentando dados básicos sobre o item (que podem advir do inventário) e o nível 3, informações completas pesquisadas e coletadas dentro de um projeto ou a partir de um acúmulo de dados registrados a longo prazo – sendo o nível 2, algo intermediário.

As ações que compreendem este procedimento já estão contempladas no banco de dados, sendo o Manual de Catalogação, que será elaborado, a ferramenta que disponibilizará as maneiras pela quais o catalogador deve realizar os registros.

10. Verificação e avaliação técnica do estado de conservação

Este procedimento pode ser aplicado a itens sob empréstimo ou temporariamente depositados para digitalização ou algum tratamento específico – assim como já é realizado anualmente com a Camisa do Pelé. Contudo, devido à especificidade do acervo do MF, não dispomos de um setor especializado em conservação, nem de profissionais habilitados e espaço dedicado para realizar tais ações com um nível profundo de detalhamento (como composição química ou infestações de micro-organismos, por exemplo). Para um laudo pormenorizado a esse nível, sempre é contratado um serviço terceirizado. Nessa perspectiva, após o trabalho finalizado, toda a ação realizada e o registro da documentação gerada são catalogados pela equipe.

Dito isto, podemos apontar que este é um procedimento aplicável, porém com limitações técnicas.

11. Gestão de riscos

Este procedimento é de extrema importância e deve ser elaborado, no caso dos acervos digitais, em conjunto com o Núcleo de Tecnologia. Ele deverá englobar os pormenores relativos à segurança digital, em especial no que tange a backups (internos e externos) e rotinas de manutenção preventiva, bem como questões como controle de acesso e de condições de temperatura e umidade. Esse trabalho será fundamental para formalizarmos um documento que deverá ser cumprido com rigor pela administração do museu, e apresentará de forma planejada os tipos de riscos a que os arquivos digitais estão sujeitos, as rotinas de segurança e como proceder em cada caso.

Em relação à Biblioteca e aos objetos tomados sob empréstimo, esse procedimento pode ser adotado compreendendo o trabalho já realizado pelo Núcleo de Infraestrutura e Operações que abrange o museu como um todo (cuidando de riscos que abrangem desde sinistros e infestações, a incêndios) e especificando como proceder em relação ao acervo.

12. Gestão de seguro e indenização

Como dito anteriormente, o museu já tem por praxe proceder a essas ações no caso de empréstimo de objetos para exposições, sendo que tal não se aplica aos acervos cedidos ao museu para digitalização e nem para os arquivos digitais (no caso de perda dos arquivos em storage em razão de algum acidente ou catástrofe, por exemplo).

Acreditamos que temos ainda que amadurecer a visão da instituição sobre esses dois últimos tipos de acervos para que seja avaliado com mais firmeza a adoção deste procedimento.

13. Controle de avaliação

Devido à característica do acervo do museu, este procedimento não se aplica. Contudo, os procedimentos podem ser aplicados em relação aos objetos tomados por empréstimo para exposições temporárias. Nesse sentido, sua adoção é possível e o banco de dados já dispõe de campos e abas para registro desse tipo de informação.

Vale acrescentar que mesmo em relação aos livros adquiridos pela Biblioteca, faz-se esse controle do valor pago pela compra.

Abaixo, segue a lista dos procedimentos que ainda serão analisados:

14. Auditoria
15. Gestão de direitos
16. Uso das coleções
17. Saída do objeto
18. Perdas e danos
19. Desincorporação e alienação
20. Documentação retrospectiva

META 1.1 Apresentação e discussão da adequação junto à equipe da UPPM/SEC.

Por conta do cumprimento das metas relativas ao PGI, bem como de outras metas e atividades da rotina do CRFB, em especial voltadas a atender as ações do Programa de Exposições e Programação Cultural, bem como as discussões sobre a implantação do novo sistema de banco de dados da SEC, o In Patrimonium, não foi possível realizar o encontro da equipe do MF com a UGE para encaminharmos a discussão sobre a adequação das Normas Spectrum aos procedimentos já realizados pelo museu. Tal encontro está marcado, como dito anteriormente, para o dia 26 de abril.

META 9: Levantar o total de listas de palavras controladas no BD

O Plano de Gestão de Informação e Documentação do Centro de Referência do Futebol Brasileiro tem como um de seus eixos o Eixo Vocabulário Controlado, que está voltado para a revisão e aprimoramento do principal pilar do sistema do banco de dados: o controle da terminologia que está por trás dos campos, e que contribui decisivamente para a segurança e a qualidade da catalogação e da busca pelas informações registradas. Como primeira ação deste eixo está o levantamento das listas de termos controlados para revisão.

Essa ação foi realizada a partir da análise de cada base principal do sistema, a saber: Acervo, Eventos, Pessoas e Instituições, fazendo com que a equipe começasse a trabalhar concomitantemente já a Meta 4 pertencente ao Eixo Banco de Dados, que prevê a análise do funcionamento do sistema. Tal abordagem foi escolhida devido à complexidade da base de Vocabulário Controlado, que possui mais de 12 mil termos em sua árvore, somada à evidente pertinência em focar no trabalho com as listas de termos controlados de maneira integrada à avaliação do funcionamento das bases (cuja meta tem como previsão abril/2016).

Assim, a equipe do CRFB realizou reuniões semanais para discutir cada base principal do banco a fim de mapear as listas para uma futura avaliação e revisão. A escolha por essa dinâmica de trabalho se deu por se entender que cada integrante da equipe utiliza o banco de dados com focos diferentes, a partir da especialidade do trabalho que executam: catalogação de lugares, pessoas e campeonatos, catalogação do acervo fotográfico e audiovisual digital, e catalogação do acervo bibliográfico, por exemplo – lembrando que o sistema é horizontal e integrado. Vale acrescentar que a equipe do CRFB é hoje composta por: Camila Aderaldo (Técnica em Documentação), Julia Terin (Assistente de Documentação), Aira Bonfim (Técnica em Pesquisa), Ademir Takara (Bibliotecário), Dóris Regis (Assistente de Biblioteca), Nívea Souza e Beatriz Jacinto (Estagiárias de Pesquisa e Documentação).

As discussões foram realizadas a partir de uma tabela com todas as abas e campos das bases principais, e trouxeram um grande panorama sobre o uso do banco de dados, apontando para as ferramentas mais utilizadas e as menos exploradas pela catalogação. As análises iniciaram-se pela base de Pessoas, seguida pela de Instituições, Eventos e, por fim, de Acervo.

Segue abaixo o nome das listas que deverão ser revisadas/adequadas, relacionadas a partir da base a que pertencem, com alguns comentários acerca de certos casos que merecem nota.

Aba da base Pessoas	Listas a revisar/adequar
Acervos relacionados	Tipo de relação
Contato	Tipo de contato
Clubes e federações	Ações
Campeonatos	Ações
Documentos	Tipo de documento
Endereço	Tipo de endereço
Evento relacionado	Tipo de relação
Informações Pessoais	Sexo/Pronome de tratamento
Instituições relacionadas	Tipo de relação
Recursos Humanos	Cargo/ Área/ Diretoria
Pessoas relacionadas	Tipo de relação
Textos de Referência	Status de edição de textos/ Tipo de texto

Entre as listas destacadas para revisão pertencentes à base de Pessoas, a fim de melhor atender a demanda da catalogação e as buscas realizadas pelo público no banco de dados, destaca-se a lista de "Atuação", por ser usada em duas diferentes abas na mesma base, a aba "Clubes e federações" e a aba "Campeonatos".

Na aba "Campeonatos" a lista serve para registrar a atuação da pessoa dentro de um campeonato específico (como jogador, comissão técnica, por exemplo), e na aba "Clubes e federações", registra qual sua atuação dentro de um clube ou federação específica (idem).

Pensando que para um atleta disputar um campeonato, ele tem que estar necessariamente vinculado a um clube ou federação, conclui-se que esta duplicidade pode ser eliminada, tendo em vista a possibilidade de ser mais assertiva a disponibilização dessa informação apenas na aba "Clubes e federações".

Outra lista alvo de futuras discussões é a de "Sexo", dentro da aba "Informações Pessoais". Devido às diferentes autodefinições de sexo vinculados à questão de gênero, a equipe achou relevante ampliar as possibilidades para além de "feminino" e "masculino". Isso poderá se mostrar muito pertinente quando aprofundarmos as pesquisas nesta área. Vale acrescentar que a revisão desta lista estará atrelada à da lista de "Pronome de tratamento", dentro da mesma aba.

Aba da base Instituições	Listas a revisar/adequar
Acervos relacionados	Tipo de relação
Contato	Tipo de contato
Dados institucionais	Categoria
Documentos	Tipo de documento
Eventos relacionados	Tipo de relação
Instituição relacionada	Tipo de relação
Jogadores e dirigentes	Atuação
Pessoas relacionadas	Tipo de relação
Textos de Referência	Status de edição de textos/ Tipo de texto

As listas pertencentes a essa base, desde a implantação do sistema, foram as que mais passaram por revisões. A lista "Categoria", por exemplo, que está alocada dentro da aba "Dados institucionais", é uma das listas que ainda apresentam falta de termos que comportem a inserção de dados

sobre os diferentes tipos de registros, como por exemplo, as diferentes instituições/empresas que relacionamos a uma exposição, que podem ser vários fornecedores ligados à produção ou instalação, mas pertencentes a áreas distintas como: arquitetura, luminotécnica ou design.

Aba da base Eventos	Listas a revisar/adequar
Nome	Tipo de nome
Acervos relacionados	Tipo de relação
Dados do evento	Tipo de evento/ Periodicidade
Evento relacionado	Tipo de relação
Instituição relacionada	Tipo de relação
Pessoas relacionadas	Tipo de relação
Textos de Referência	Status de edição de textos/ Tipo de texto

Nas discussões da base de Eventos tivemos a participação da funcionária Ariana Marassi (Assistente de Museografia) que deu grande contribuição à discussão por trazer outro olhar sobre a catalogação: o registro dos processos de produção de uma exposição, que é realizado na mesma base em que se catalogam campeonatos, projetos de pesquisa e ações culturais. Percebe-se que, no que tange ao registro desses bastidores, a base de eventos é a que menos sofre com a necessidade de adequações, sendo alvo de críticas bastante pontuais e de ajuste fácil (como a mudança de critério de um campo para registro da responsabilidade de uma ação realizada pelo MF estar circunscrita apenas a pessoas que estão catalogadas como funcionários do museu, e não a todas as pessoas que constam no sistema, por exemplo).

No geral, as listas destacadas para revisão são as que marcam as relações entre entidades – e, nesse sentido, é sabido que todas as listas de relações entre entidades merecem uma revisão detalhada, pois além de seus termos não comportarem certos tipos de situação, há casos em que há palavras misturadas em uma lista e que pertencem a outra lista.

Aba da base Acervo	Listas a revisar/adequar
Acervo relacionado	Tipo de relação
Exemplares	Suporte/ Formato
Exemplar digital	Extensão do arquivo
Evento relacionado	Tipo de relação
Instituição relacionada	Tipo de relação
Pessoas relacionadas	Tipo de relação
Textos de Referencia	Status de edição de textos/ Tipo de texto
Iconografia	Tipo do item/ Suporte original/ Técnica/ Gêneros
Biblioteca	Tipo do item
Áudio	Suporte/ Tipo do item/ Sinal de áudio
Documento textual	Tipo de documento/ Tipo de conjunto/ Forma/ Técnica/ Destinação
Filme e vídeo	Suporte original/ Sistema original/ Gênero

A última base a ser discutida foi a de Acervo, pois é a que apresenta mais alterações e especificidades por conter cinco tipos de catalogação: Iconografia, Biblioteca, Áudio, Documento textual e Filme e vídeo. A discussão ainda tem de ser consolidada, tendo em vista que pela quantidade de abas de cada tipo de catalogação não foi possível abordar todas as especificidades desta base na última reunião realizada. Acima, constam as listas já compiladas para a revisão.

Dentre estas, as principais listas são as das abas específicas de cada tipo de acervo, pela necessidade e importância das informações que comportam e também por algumas destas listas estarem incompletas – como, por exemplo, a lista “Suporte”, presente nas abas “Áudio” e “Filme e vídeo”. Nesse sentido, é igualmente importante a atualização da lista “Extensão do arquivo”, da aba “Exemplar digital”, pois é o único lugar em que é possível registrar o formato ou extensão do arquivo digital.

Para a atualização destas listas – que são algumas das mais importantes para desenvolver o trabalho de catalogação do acervo digital –, serão utilizadas as listas desenvolvidas no âmbito do GT6 – Acervos Audiovisuais e Fotográficos do Comitê de Política de Acervo, voltadas para os estudos do novo banco de dados da SEC, o “In Patrimonium”. Tais listas foram desenvolvidas coletivamente por especialistas de vários museus que lidam diretamente com acervos fotográficos e audiovisuais, apresentando uma gama maior de suportes e formatos, além de preparar o banco para uma possível migração de dados, visto que sua estrutura, nesse âmbito, ficará análoga ao “In Patrimonium”.

A próxima meta prevista para esse Eixo Vocabulário Controlado compreende a apresentação de um diagnóstico do uso de cada uma das listas apontadas para a revisão, o que servirá como um registro importante da evolução do banco de dados e sua utilização.

META 29: Elaborar diagnóstico sobre a atual estrutura de storage, backup e equipamentos e trabalho da equipe CRFB.

Para apresentar o diagnóstico da situação atual dos equipamentos e softwares utilizados na gestão do acervo digital, elaboramos um documento estruturado a partir dos seguintes tópicos:

1. Processamento do acervo
 - a. Perfil de usuário em relação à demanda do tipo de trabalho
 - b. Divisão dos trabalhos por níveis de necessidades tecnológicas
 - c. Estrutura de trabalho: diagnóstico atual – equipamentos e softwares dos usuários
 - d. Estrutura de armazenamento: diagnóstico atual – storage e servidor

Essa estruturação visa detalhar o fluxo de trabalho que envolve a parte tecnológica de maneira a circunstanciar os dados relativos às máquinas (computadores) e os programas utilizados. Esses dados apresentados servirão como base para o desenvolvimento do documento que trará a proposta das condições ideais para o funcionamento das rotinas do CRFB (Meta 30), bem como o documento que apresentará o Plano de Renovação Tecnológica do CRFB (Meta 31).

1. Processamento do acervo

Para entendermos o diagnóstico da situação atual dos equipamentos e softwares do Centro de Referência do Futebol Brasileiro, apresentamos um resumo do que entendemos por “processamento do acervo”, atentando para suas etapas mais importantes no tocante à questão tecnológica. A seguir, detalharemos alguns pormenores relevantes a cada uma dessas etapas, a fim de explicitar as demandas da equipe do CRFB para a realização da gestão do acervo.

O processamento do acervo¹ abrange alguns procedimentos importantes que visam tratar cada item a fim de registrar seu histórico e documentar suas informações intrínsecas (referentes ao item em si) e extrínsecas (referentes aos seus valores simbólicos), sempre tendo como ponto norteador a geração de conhecimento e a preservação da memória social.

Esses procedimentos variam de acordo com o tipo de acervo com que estamos lidando: digital, natodigital ou físico. Neste documento, trataremos apenas dos dois primeiros casos, enfatizando os procedimentos que se utilizam de recursos tecnológicos, a saber: digitalização/produção e o processamento dos arquivos. Há ainda uma última etapa, que é a guarda dos acervos.

A digitalização é realizada por um scanner de mesa do CRFB, tamanho A4. Apesar de ser um equipamento com grande capacidade de retenção de informação, seu tamanho limita o trabalho em relação a itens de maiores proporções (como páginas de jornal, por exemplo). Afora o scanner, excepcionalmente, procede-se à contratação de serviços de fotógrafos profissionais.

Já a produção, ou captação, é realizada através de dois tipos de ações: fotografia digital ou gravação de registros audiovisuais, sonoros e de História Oral. Essas ações são realizadas diretamente através do trabalho feito pela Pesquisa. Há ainda os materiais produzidos pelas exposições, que também possuem características específicas, em especial em relação ao formato (extensão do arquivo).

O processamento dos arquivos, por sua vez, envolve a seleção e a verificação do material, a renomeação dos arquivos, a inserção de metadados², e o redimensionamento de uma cópia em média ou baixa qualidade para divulgação (no caso das fotografias e imagens digitalizadas). Em uma etapa final, é realizada a guarda. Nesse momento, após catalogado, cada item recebe um número de identificação e é migrado das pastas de trabalho para um ambiente seguro dentro da rede interna (servidor interno). A partir de então, esses arquivos entram em uma rotina de backups diferente em relação ao ambiente em que estavam antes, tendo

¹ Ver fluxograma anexo.

² Etapa ainda não incorporada.

acesso restrito. Intenta-se implantar um novo tipo de backup, com a contratação de serviços de nuvem (servidor externo), que possui acesso mais restrito, porém apresenta-se como uma importante alternativa em termos de segurança.

a. Perfil de usuário em relação à demanda do tipo de trabalho

Este é um tópico de suma importância visto ser a partir da delimitação do perfil dos usuários que se pode estabelecer os tipos de equipamentos e softwares ideais para o bom cumprimento das atividades relativas à gestão do acervo.

O perfil dos usuários é estabelecido a partir das demandas de trabalho que cada colaborador possui dentro da equipe que atua com a gestão do acervo digital, desde a entrada dos itens (seja através da digitalização, produção ou mesmo da aquisição através de licenciamento ou doação), passando pelo seu processamento e guarda, até as exposições e/ou demais ações ligadas à comunicação e extroversão do acervo.

Com base nisso, apresentaremos abaixo um descritivo baseado em cada demanda que envolve os diferentes tipos de acervo, discriminados abaixo entre: 1) acervo produzido pelo CRFB, 2) acervo adquirido pelo CRFB, 3) acervo produzido pelas exposições e 4) arquivos da Memória Institucional.

1) Acervo produzido pelo CRFB

O acervo produzido pela pesquisa é composto por imagens (natodigitais e digitalizadas), documentos audiovisuais e sonoros (ambos natodigitais). Essa produção se dá através de *ações de digitalização de coleções* e de *pesquisa de campo*.

As *ações de digitalização* são voltadas para itens como fotografias e documentos, mas não somente, incluindo medalhas, chaveiros, bôtons e outros itens tridimensionais de menores proporções. Esse material é digitalizado em 300 ou 600 dpi (a depender do tamanho), em formato TIFF. Após a organização (seleção e renomeação dos arquivos), são geradas cópias em média ou baixa qualidade para uso em divulgação. Vale destacar que a escolha pelo formato TIFF se dá em razão de sua capacidade de reter a densidade das imagens (em pixel) sem nenhuma compressão (perda de qualidade/informação). Contudo, é um formato que gera arquivos muito grandes (em bytes), do que decorre, por sua vez, em uma maior ocupação do espaço de armazenamento (lembrando que nosso storage tem espaço limitado).

As ações relacionadas à *pesquisa de campo* envolvem o registro fotográfico dos lugares e pessoas (natodigital), além de registros audiovisuais e sonoros (natodigital). No primeiro caso, também são gerados arquivos em alta qualidade, porém em formato CR2, que é um tipo de RAW pertencente à Canon (empresa fabricante das câmeras fotográficas utilizadas pelo

CRFB). Nesse sentido, temos que atentar para o inconveniente de se manter arquivos desse tipo para preservação: a obsolescência dos formatos proprietários em decorrência do próprio mercado de câmeras fotográficas. Isso significa que corremos o risco de não termos acesso a esses materiais no futuro. Assim, necessitamos de mecanismos para manter a alta densidade de informações dos arquivos RAW (sem nenhuma perda de compressão), porém, em arquivos de formato aberto, como é o caso do DNG³.

No caso dos audiovisuais e sonoros, seus conteúdos são transcritos e o material bruto é guardado. Espera-se termos condições de tratar esse material para que possamos disponibilizá-lo ao público para pesquisa, editados ou na íntegra.

Todas essas ações produzem uma documentação específica, entre tabelas de inventário, trocas de e-mails, contratos e termos de autorização, que podem ser natodigitais ou digitalizados. Para tratarmos essa documentação afim de também guardá-la, é utilizado um software de edição de PDF (Acrobat, da Adobe), para redimensionar páginas, unir ou excluir páginas.

Em resumo, podemos dizer que o processamento do acervo digital produzido pelo CRFB, com vistas à organização, catalogação e guarda (não estamos ainda falando da etapa de armazenamento e backup), engloba as seguintes ações:

- Organização: seleção das imagens para excluir as que estão fora do padrão de qualidade ou que tematicamente não são adequadas; renomear os arquivos;
- Redimensionamento: fazer cópia com a diminuição da qualidade da imagem, em pixels e dpi's; alteração da extensão do formato para um formato aberto (ex.: JPG) – este trabalho é facilitado por ferramentas como o Photoshop, que consegue processar uma grande quantidade de imagens de uma só vez, mas requer uma máquina com um bom processador, placa de vídeo dedicada e boa memória ram;
- Transferência⁴ dos arquivos dos computadores para a rede de dados do museu, a fim de serem catalogados e, posteriormente, guardados em uma pasta, também dentro da rede, que possui acesso restrito – o que

³ Aqui nos referimos ao DNG (Digital Negative) como um formato aberto, porém ele é um formato proprietário da Adobe. Sua vantagem é ter sido criado para trabalhar com diversos tipos de RAW (independentemente de qual a marca da câmera que o tenha criado). Além disso, diversos sistemas (Windows e IOS) já desenvolveram ferramentas de compatibilidade com o DNG. Vale acrescentar que o Museu do Futebol não utiliza ainda o DNG.

⁴ Como estratégia de segurança, todas as edições que fazemos são realizadas em cópias no computador individual de cada funcionário, que transfere os arquivos para a rede ao final do trabalho.

demanda uma boa qualidade e velocidade de transferência de dados, e uma boa placa de rede;

- Edição de PDF (adição de páginas, exclusão de páginas; alteração de tamanho e qualidade do documento);

Além dessas ações acima listadas, há uma que prevemos incorporar que é a inclusão de metadados (conforme mencionado no texto introdutório). Há softwares trabalham com a gestão global das coleções digitais, permitindo a inserção de metadados por coleção (e não individualmente, arquivo por arquivo). Este é o caso do Adobe Lightroom.

Ainda, há dois casos que fogem do processamento do acervo no sentido de sua preservação, mas que colaboram para a comunicação e divulgação desses conteúdos, que é um dos objetivos centrais do CRFB para os próximos anos:

- Edição básica de imagens (cortes, intervenções como legendas, alteração de cor) – ação esta que já realizamos pontualmente em alguns projetos;
- Edição de vídeos – que também realizamos, porém com bem menos frequência.

Acervo adquirido pelo CRFB

O acervo adquirido é composto por basicamente duas modalidades: pessoas que enviam virtualmente fotografias e documentos pessoais para algum projeto específico, e coletivos/instituições que autorizam o Museu do Futebol a utilizar seu acervo (licença de uso) ou a incorporar o material efetivamente como acervo do museu.

Esse tipo de acervo recebe o mesmo tratamento dado ao acervo produzido pelo CRFB, no que tange ao redimensionamento (criação de versões em média ou baixa qualidade para divulgação), transferência dos arquivos para a rede de dados do museu, e a inserção de metadados (etapa a ser incorporada).

2) Acervo produzido pelas exposições

O acervo produzido pelas exposições pode, ou não, advir das pesquisas realizadas previamente pelo CRFB. De todo modo, para compor uma mostra, geralmente cada imagem é tratada. Este tratamento é realizado utilizando-se programas pertencentes a Adobe.

Quando esta versão tratada chega à equipe do CRFB para processamento (organização e catalogação para a guarda), é necessário que os colaboradores que executarão este trabalho tenham os programas necessários para lidar com essas imagens – em especial porque certos formatos só são acessados por softwares específicos.

Normalmente, elas vêm em três formatos: Illustrator, InDesign e Photoshop. Há alguns casos em que já vêm em formato PDF (quando estão preparadas para impressão), o que simplifica o processo, já que o PDF é acessível por programas abertos.

Dependendo do tipo de tratamento ou da imagem que se pretende obter, é necessário que seja guardado o arquivo “aberto”, ou seja, que ele esteja salvo em um formato que comporte alterações futuras.

Este tipo de situação é a mais sensível, pois, se o software da pessoa que está abrindo o arquivo for diferente do da que o produziu, haverá perda de informações (a qual, muitas vezes, chega a inviabilizar o acesso ao arquivo). Nesse sentido, incorrem outros fatores: os softwares devem estar sempre atualizados, e as fontes de uso comum, instaladas.

Também neste caso, o processamento passa por algumas etapas iguais, como o redimensionamento e a inserção de metadados (etapa a ser incorporada).

3) Arquivos da Memória Institucional

Esses arquivos são aqueles gerados pelas atividades-fim do museu, e abrangem uma gama bastante variada de itens: desde documentos como projetos, releases, relatórios, ofícios, e-mails, layouts, plantas, vistas, convites, cartazes, ingressos, folders, etc. No caso do Museu do Futebol, esses arquivos remontam ao período anterior à inauguração da instituição e estão alocados nas duas redes de dados do museu (“Conteúdo” e “Dados”). O caso desse acervo é exatamente o mesmo do acervo produzido pelas exposições, só que com um agravante: há uma gama maior de tipos de arquivo (plantas em dwg, plt) e são arquivos criados entre 2005 e 2008, o que aumenta a chance de que alguns possam estar obsoletos.

Nesse sentido, é importante buscar softwares que executem auditorias nos arquivos, buscando itens corrompidos e comparando, em relação a algum backup realizado anteriormente, se há arquivos faltantes (deletados ou movidos).

Ou seja, os colaboradores que atuam na catalogação e gestão desse acervo, devem ter equipamentos e softwares aptos a acessar também esses tipos de formatos de arquivo.

b. Divisão dos trabalhos por níveis de necessidades tecnológicas

Nesta parte, dividimos os tipos de trabalhos executados em três níveis. Vale ressaltar que os formatos de arquivo a que nos referimos são basicamente os mais utilizados (dados 2016): jpg, pdf, tiff, png, psd, ai, eps, dwg, plt, docx (e variações), xlsx (e variações), cr2, indd, ppt, entre outros.

Nível A: acesso aos diferentes formatos abertos e fechados⁵ (leitura e edição); redimensionamento; alteração de formato; inclusão de metadados; edição de PDF.

Nível B: acesso aos formatos abertos; edição de PDF.

Nível C: nível A + edição de vídeos e de áudios.

NÚCLEO	USUÁRIO	ACESSO
CRFB	Técnico em Documentação	Nível A
	Assistente de Documentação	Nível A
	Assistente de Documentação (Biblioteca)	Nível B
	Técnico em Pesquisa	Nível B
	Assistente de Pesquisa	Nível B
	Bibliotecário	Nível B
	Estagiário de Documentação	Nível A
	Estagiário de Pesquisa	Nível B
HÍBRIDO	Ilha de edição	Nível C
	Ilha de digitalização	Nível C

2. Estrutura de trabalho: diagnóstico atual – equipamentos e softwares dos usuários

Para lidar com as demandas relatadas acima, em especial os níveis que exigem mais especificidades em relação ao trato com imagens de alta qualidade e audiovisuais, são necessários equipamentos em conformidade a essa situação. Apresentaremos abaixo o panorama atual, a partir do qual traçaremos a relação dos equipamentos essenciais para o funcionamento ideal das atividades do museu no tocante à gestão e salvaguarda dos acervos, referente à Meta 30, a ser apresentada no próximo relatório. Vale acrescentar que os casos relacionados ao item “Híbrido”, correspondente aos usuários de nível C, não estão relacionados abaixo por não serem estações de trabalho existentes oficialmente na dinâmica atual.

⁵ Dwg e plt são só visualização, e não edição.

Equipamentos e Softwares

	Técnico em Documentação	Assistente de Documentação	Bibliotecário	Assistente de Documentação (biblioteca)
MODELO	Desktop Positivo	Desktop Lenovo	All in One Dell 2330	Desktop Lenovo
HD	1º 500 GB / 2º HD BKP 500 GB	500 GB	2000GB	500 GB
MEMÓRIA	4GB	4GB	6GB	4GB
PROCESSADOR	CORE 2 DUO	INTEL CORE –I7 – 4770S @ 3,10GHZ	Core i5 @ 2,7GHZ	INTEL CORE –I7 – 4770S @ 3,10GHZ
WINDOWS	7 PROFISSIONAL 32BITS	7 PROFISSIONAL 32BITS	8.1 SINGLE LANGUAGE 64BITS	7 PROFISSIONAL 64BITS / SP 1
OFFICE	2007	2007	2013	2007
ADOBE	ADOBE CS4	PHOTOSHOP CS2		PHOTOSHOP CS2
ANTI VÍRUS	KASPERSKY	KASPERSKY	KASPERSKY	KASPERSKY
PROGRAMAS	AUDACITY / VLC / KLITE	AUDACITY / VLC / KLITE		VLC / KLITE

	Técnico em Pesquisa	Assistente de Pesquisa	Estagiário Documentação	Estagiário Pesquisa
MODELO	Desktop Lenovo	-	All in One Lenovo	All in One Lenovo
HD	HD 500 GB	-	300 GB	300 GB
MEMÓRIA	MEMÓRIA 4GB	-	2GB	2GB
PROCESSADOR	PROCESSADOR INTEL CORE –I7 – 4770S @ 3,10GHZ	-	DUAL CORE 3,0GHZ	DUAL CORE 3,0GHZ
WINDOWS	WINDOWS 7 PROFISSIONAL 64BITS	-	7 PROFISSIONAL 32BITS / SP 1	7 PROFISSIONAL 32BITS / SP 1
OFFICE	ENTERPRISE 2010	-	2007	2007
ADOBE		-	PHOTOSHOP CS2	PHOTOSHOP CS2
ANTI VÍRUS	ANTI VÍRUS KASPERSKY	-	KASPERSKY	KASPERSKY
PROGRAMAS		-	VLC / KLITE	VLC / KLITE

A partir da tabela acima, pode-se verificar que não há um padrão entre os equipamentos utilizados pela equipe, sendo que o perfil tecnológico para cada usuário não cumpre exatamente as demandas que o trabalho impõe. Nota-se, por exemplo, que um dos melhores computadores (em termos de memória RAM, capacidade de HD e processador) é o do Bibliotecário e o do Técnico em Pesquisa – que são usuários que menos demandam recursos tecnológicos.

3. Estrutura de armazenamento: diagnóstico atual – storage e servidor

	File Sserver	Storage	Unidade de Backup
HD	250GB HD Espelhado	IBM DS3512 - com dois drives de 9T e 5TBytes	LTO 03 (Fitas para backup de 400GB Nativo)
MEMÓRIA	12GB		
PROCESSADOR	INTEL(R) XENON (R) CPU E31240 @ 3,30GHZ 32BITS		
WINDOWS	SERVER STANDARD		
ANTI VÍRUS	KASPERSKY		

Neste quadro, vemos algumas informações muito importantes que tangem não apenas o espaço de armazenamento, mas principalmente a estrutura do backup – um dos elementos principais quando o assunto é a segurança dos dados.

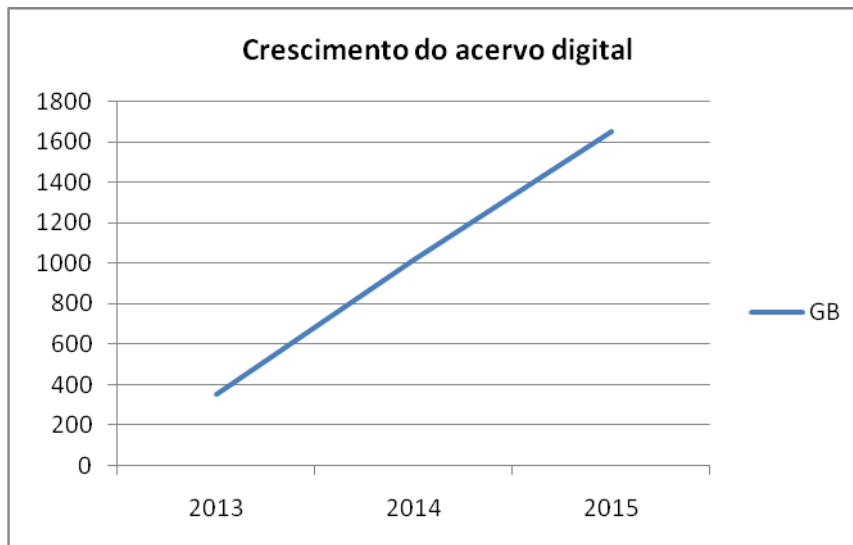
O servidor utilizado é um bom servidor, que atende muito bem as demandas atuais, e ainda tem capacidade de expansão de memória. Pode atender a inserção de um novo storage, bem como a atualização do equipamento de backup para um mais atual (desde que o mesmo venha já com a placa apropriada). Vale destacar que este servidor atende a outras áreas e não apenas ao CRFB e, conseqüentemente, à gestão do acervo.

Em relação ao backup, atualmente ele é realizado em um processo bastante complicado devido à falta de organização dos arquivos na rede, onde as pastas de trabalho e as pastas dos arquivos “mortos” (e as de acervo) dividem o mesmo espaço. Isso dificulta a gravação das fitas, pois o processo acaba envolvendo todos os arquivos da rede de uma só vez – o que poderia ser simplificado com a divisão da operação em backups diários apenas nas pastas de trabalho, e backups com periodicidade maior nas pastas de arquivos “mortos”, onde o acesso é menor e a modificação de arquivos é praticamente zero. Outra opção seria ter uma estrutura à parte dedicada apenas à gestão do acervo (servidor, storage e backup). Em relação às fitas, a título de comparação, nota-se que hoje são utilizadas fitas LTO6, que possuem quase seis vezes mais capacidade de armazenamento além de desempenharem a transferência de dados em uma taxa de velocidade bem maior.

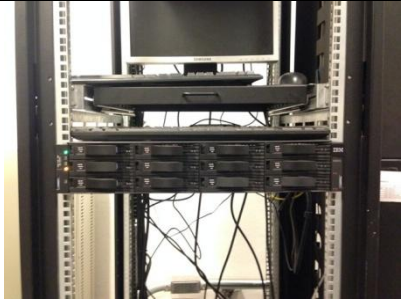
Em storage, observa-se que estão apontados dois drivers, um de 9TB e outro de 5TB, que correspondem às duas unidades que o compõe. Este de 9TB corresponde à rede “Dados”, onde estão alocados os arquivos de trabalho de todos os núcleos do MF, bem como os produtos da pesquisa e os acervos já catalogados e preparados para a guarda. O de 5TB corresponde ao driver onde estão espelhados os conteúdos alocados na unidade de 9TB. Ele pode ser reprogramado para comportar novos conteúdos – o que acarretaria na perda do espelhamento.

Com o desenvolvimento e crescimento das atividades do CRFB, nota-se uma expansão considerável do número de itens e, naturalmente, da ocupação do espaço disponível neste storage.

Segue abaixo um gráfico que demonstra o crescimento do acervo digital em relação ao seu tamanho (TB).



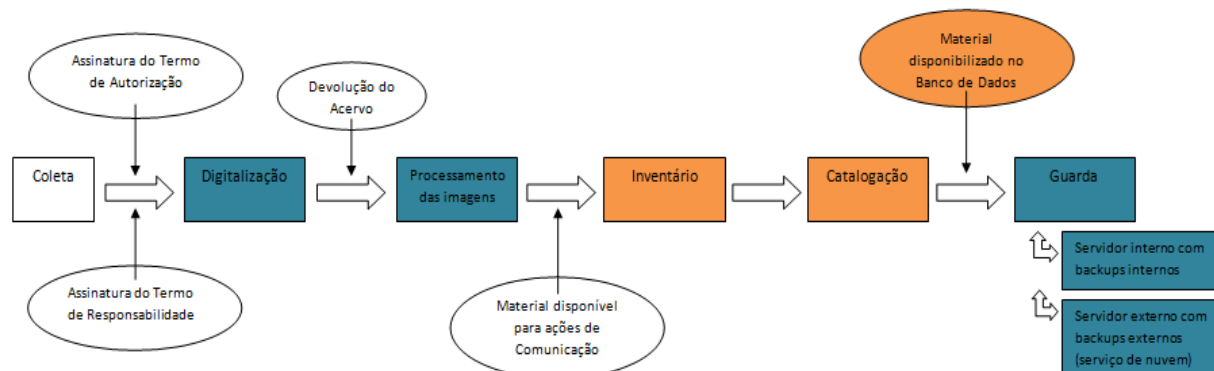
Em 2013, ano da abertura do CRFB, foi produzido ou coletado 353 GB em itens digitais. Esse número em 2014 foi de 1,020 TB, e em 2015, 1,651 TB⁶. Atualmente, o número total em aproxima-se 3,8 TB (em processamento), mas nem tudo está alocado na rede "Dados (há cerca de 2TB em DVDs ou HDs externos).

		
Ao centro, o storage.	Acima, o equipamento de backup Dell (com dois servidores da área administrativa abaixo)	Foto do rack onde esses equipamentos estão instalados.

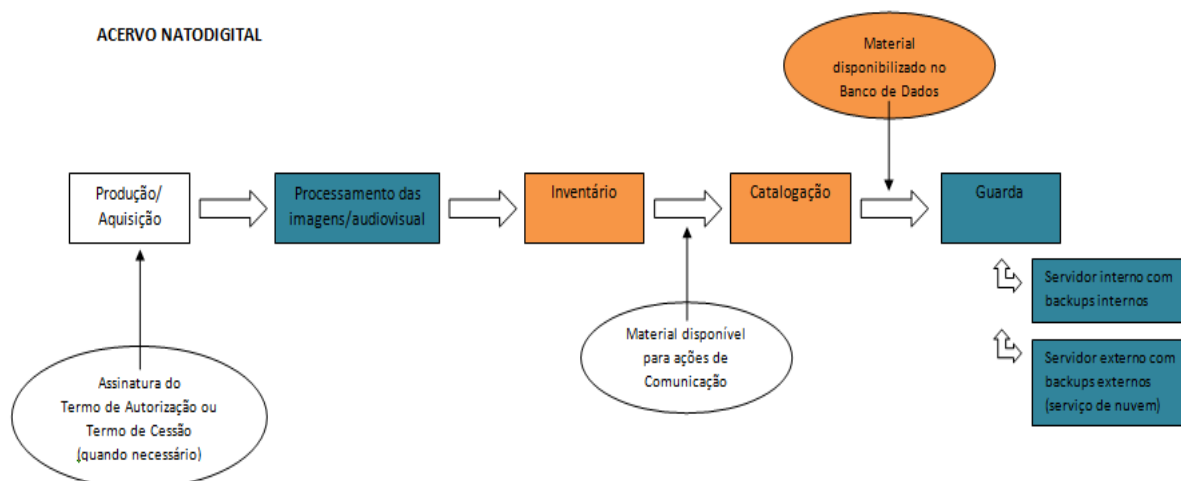
⁶ Número recorde alcançado pelo sucesso do projeto Visibilidade Para o Futebol Feminino.

ANEXO: Fluxograma – acervos digitais

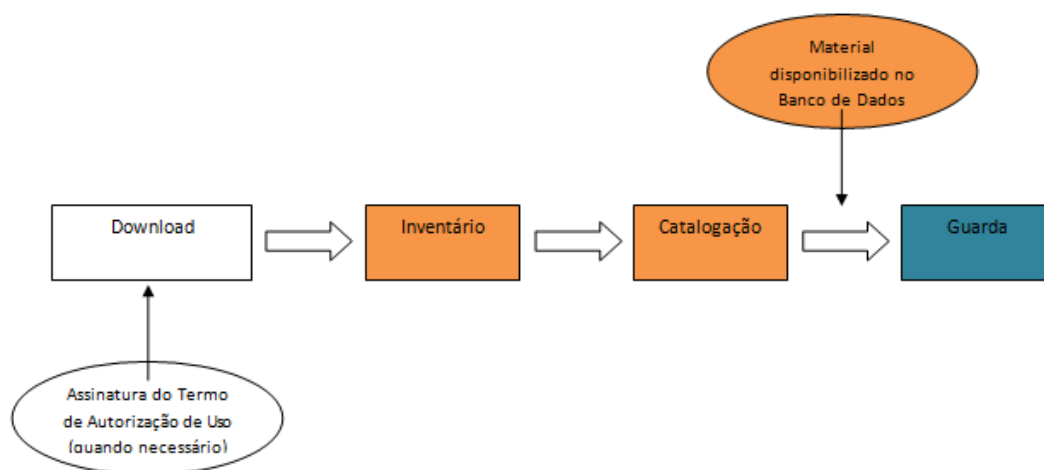
ACERVO DIGITALIZADO



ACERVO NATODIGITAL



ACERVO BIBLIOGRÁFICO DIGITAL



PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL

No primeiro trimestre de 2016, a equipe técnica responsável pelo Programa de Exposições e Programação Cultural cumpriu as metas propostas para o período, exceto as metas 10 – “Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar palestras e ou bate-papos para o público” e 11 “Elaborar projeto de exposições de curta duração a partir de produções artísticas sobre futebol”, que serão apresentadas no próximo trimestre. O motivo do adiamento da meta 10 foi a agenda do parceiro externo escolhido para o oferecimento de uma atividade nova ao público do Museu, que se encontrava disponível a partir de abril. Já o motivo do adiamento da meta 11, deve-se ao fato de a equipe de Exposições e Programação Cultural, em conjunto com a Direção, optar por se aprofundar mais na pesquisa de modelos de editais de ocupação artística, dado que é uma atividade inédita no Museu. As justificativas seguem abaixo desse quadro.

Foram realizados no período 07 atividades, em 10 dias de programação, que trouxeram ao Museu 832 pessoas. Além dessas atividades, foi realizada uma Meta Condicionada, o Programa Férias no Museu, em seis dias de atividades com 255 participantes. O público total das ações de programação cultural, então, foi de 1.087 pessoas. A visitação do período foi de 54.169 pessoas em 75 dias de abertura, 8% abaixo do previsto. Somados, os públicos da programação cultural (frequentadora dos eventos no Auditório, Praça Charles Miller e Foyer) e da visita às exposições do Museu, perfazem 55.256 pessoas.

No mês de janeiro, destaca-se a celebração do aniversário da cidade de São Paulo, para o qual a equipe inovou a propor a realização de um piquenique na Praça Charles Miller. A atividade foi realizada em parceria com a Casa do Brincar, instituição voltada à promoção de atividades para crianças de 0 a 6 anos e seus familiares.

Destaca-se a aproximação com a ThinkOlga, um coletivo de mulheres que obteve destaque em 2015 por suas campanhas contra assédio e violência contra mulher. Esse coletivo lançou no Museu, no mês de março, o projeto “Olga Esporte Clube”, que visa ao empoderamento feminino a partir da prática esportiva. Essa aproximação foi possível a partir do engajamento junto ao público feminino realizado pelo Museu a partir de 2015, com o projeto “Visibilidade para o Futebol Feminino”. A atividade do “Olga Esporte Clube” ocorreu em comemoração ao Dia Internacional da Mulher.

Dentre a Programação Cultural realizada, constou uma meta condicionada, a Programação Especial de Férias (janeiro), viabilizada com recursos do exercício orçamentário de 2015 e descrita no item Metas Condicionadas.

Destaca-se o projeto de nova exposição temporária, sobre o tema das Olimpíadas, e que ocupará a Sala Jogo de Corpo da Exposição de Longa Duração. Com o aval da Fundação Roberto Marinho, a proposta visa transformar a penúltima sala da exposição principal do Museu num ambiente temático aos jogos olímpicos. A estratégia é, a partir desse novo tema, atualizar a exposição principal tal como ocorrido no ano de 2015 com o tema do futebol feminino. Apresentam-se nesse relatório os resultados do desenvolvimento da pesquisa de conteúdos e as ideias de ocupação da Sala, cuja cenografia e design estão sendo desenvolvidos ao longo do segundo trimestre.

Para a Sala Osmar Santos, reservada a exposições temporárias, foram prospectados no período, algumas possibilidades de ocupação a partir de projetos patrocinados, tais como: projeto de exposição temporária “Futebol, o imprevisível que deu certo”, apresentado à empresa SulAmérica Seguros a partir do pedido dos próprios. A Direção técnica do Museu,

em conjunto com a equipe de exposições e do CRFB desenvolveu um projeto customizado ao mote da campanha de 120 anos da empresa, apresentado presencialmente no Museu no início de janeiro. Infelizmente, ainda não foi alcançado êxito na viabilização do projeto, que contou com a aprovação do Diretor de Marketing da SulAmérica. O projeto está anexado a este relatório, para conhecimento da Secretaria de Cultura. Outra frente de prospecção de ocupação da Sala pautou-se no tema das Paralimpíadas, para o qual foram feitas conversas diretas com o Comitê Paralímpico Brasileiro. O Comitê negou a possibilidade de desenvolver conjuntamente uma exposição, mas abriu caminhos para a utilização de acervos dos esportes paraolímpicos pelo Museu do Futebol.

Em atendimento à meta 19 "Projeto especial: Ocupação Charles Miller - Elaborar, em conjunto com associações da sociedade civil e órgãos públicos de diferentes instâncias, projeto de ações culturais para o complexo urbanístico da Praça Charles Miller e o Estádio do Pacaembu", prevista para o segundo trimestre, as equipes do CRFB, de Exposições e Programação Cultural, do Educativo e de Comunicação uniram-se para o desenvolvimento de diferentes ações. Os resultados serão detalhados no próximo relatório, mas merecem registro as iniciativas de aproximação com o Estádio do Pacaembu, da Associação Viva Pacaembu por São Paulo e com a Casa Guilherme de Almeida, pertencente à Secretaria de Estado da Cultura e gerida pela Organização Social de Cultura Poiesis. Como resultados alcançados no período estão a ampliação da oferta de visitas ao Estádio (antes restrita a grupos agendados, agora ofertadas aos sábados a grupos espontâneos); a realização de um evento com os moradores do bairro (previsto para 16 de abril) e, com a Casa Guilherme de Almeida, o lançamento de uma campanha de coleta e digitalização de imagens sobre o bairro do Pacaembu. Para finalizar as ações voltadas ao bairro, foi inscrito em Lei Estadual de Incentivo ao Esporte o projeto "Se Joga na Praça", com a proposição de atividades educativas e esportivas voltadas ao tema dos esportes olímpicos.

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
8	Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: elaborar Projeto de Exposição Temporária conforme Política de Exposições e de Programação Cultural (<i>Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural</i>)	Nº de projetos	1º Trim.	1	1
			2º Trim.	-	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	1	1
			ICM %	100%	100%
9	Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: desenvolver exposição temporária (<i>Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural</i>)	No. de exposições temporárias realizadas	1º trim.	-	-
			2º trim.	1	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-
10	Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar palestras e ou bate-papos para o público (<i>Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural</i>)	Nº de eventos	1º Trim.	1	-
			2º Trim.	2	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	3	-
			ICM %	100%	-
11	Elaborar projeto de exposições de curta duração a partir de produções artísticas sobre futebol (<i>Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural</i>)	Nº de projetos	1º Trim.	1	-
			2º Trim.	-	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
12	Realizar encontros sobre o tema futebol abertos ao público a partir de propostas de grupos da comunidade (ex: Reuniões do Grupo Memofut e outros similares) (Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural)	No. de encontros	1º Trim	2	3
			2º Trim	3	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	5	3
			ICM %	100%	60%
13	Realizar eventos periódicos: Encontro de Colecionadores (Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural)	Nº de eventos	1º Trim	-	-
			2º Trim	1	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	1	
			ICM %	100%	
14	Realizar Ciclo de Debates sobre Futebol Feminino (Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural)	Nº de eventos	1º Trim	1	1
			2º Trim	-	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	1	1
			ICM %	100%	100%
15	Realizar eventos temáticos: Aniversário da cidade, Semana Nacional de Museus, Virada Cultural e datas específicas ao tema futebol (Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural)	Nº de eventos	1º Trim	1	3
			2º Trim	3	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	4	3
			ICM %	100%	75%
16	Receber visitantes presencialmente no Museu do Futebol (público total do Museu)	Nº de visitantes recebidos	1º Trim	60.000	54.169
			2º Trim	70.000	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	130.000	54.169
			ICM %	100%	42%
17	Realizar pesquisa de satisfação de público geral a partir de totem eletrônico e enviar relatório conforme orientações da SEC	No. de relatórios entregues	1º Trim	1	1
			2º Trim	1	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	2	1
			ICM %	100%	50%
18	Monitorar índices de satisfação do público geral de acordo com os dados obtidos a partir do totem eletrônico	Índice de satisfação (= ou > 80%)	1º Trim	>=80%	>=80%
			2º Trim	>=80%	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	>=80%	>=80%
			ICM %	100%	50%
19	Projeto especial: Ocupação Charles Miller Elaborar, em conjunto com associações da sociedade civil e órgãos públicos de diferentes instâncias, projeto de ações culturais para o complexo urbanístico da Praça Charles Miller e o Estádio do Pacaembu. (Ver descritivo do Programa de Exposições e Programação Cultural)	No. de projeto entregue	1º Trim	-	-
			2º Trim	1	
			3º Trim	-	
			4º Trim	-	
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-

Justificativa do não cumprimento da meta 10: Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar palestras e ou bate-papos para o público

Para essa meta, buscamos trazer para o Museu um evento externo que se baseia em divulgar modalidades paralímpicas, denominado "Experimentando Diferenças". Contudo, por questões de agenda, o evento terá início no dia 08 de abril, estendendo-se até 01 de maio. Assim, a meta será cumprida e relatada no relatório do segundo trimestre.

Justificativa do não cumprimento da meta 11: Elaborar projeto de exposições de curta duração a partir de produções artísticas sobre futebol

O documento está em fase de elaboração e optamos por não apresentá-lo nesse relatório. O motivo é que, a partir da concepção desse projeto, a equipe de exposições, junto da Direção Técnica, buscou dialogar com profissionais de outras instituições e, a partir desse contato, identificou-se a necessidade de aprofundamento em alguns pontos da proposta, tais como escolha ou não de curadoria externa, formação de comissões de avaliação e perfil de produções artísticas. Pesquisamos em diferentes modelos de editais existentes, como o da Caixa Cultural, Centro Cultural Banco do Brasil, Centro Cultural São Paulo e MIS-SP. Além disso, no período agendamos conversas com curadores e diretores técnicos de outras instituições. Por questões de agenda, só foi possível realizar uma conversa, com Paula Signorelli, Diretora de Relações Institucionais do Instituto Tomie Otake. A conversa foi muito produtiva para os objetivos da constituição do novo projeto, e apontou necessidades e contextos do mundo da produção artística que demandam maior pesquisa antes de finalizarmos o modelo a ser adotado no Museu do Futebol.

Justificativa da superação da meta 15: Realizar eventos temáticos

A meta foi superada em razão de oportunidades de parceria e da otimização dos recursos do Contrato de Gestão. Assim, optamos por, além do Aniversário de São Paulo, celebrar outras duas datas comemorativas que fazem parte do calendário de eventos do Museu do Futebol desde sua abertura, como o Dia do Botonista e o Dia Internacional da Mulher. A superação da meta não onerou o Contrato de Gestão.

Justificativa do cumprimento parcial da meta 16: Receber visitantes presencialmente no Museu do Futebol

A meta prevista no trimestre ficou um pouco abaixo do previsto (9%) em 75 dias de abertura, sendo 05 dias com fechamento parcial devido a jogo no Estádio do Pacaembu e problemas com fornecimento de energia. Além disso, houve um dia com fechamento total devido a jogo clássico no Estádio (13/3/2016). Além dos jogos que afetaram o funcionamento do museu, ocorreram outros quatro dias com jogos no Estádio no período noturno, um número de eventos acima do esperado para o período, já que o Pacaembu, desde o segundo semestre de 2014, não vinha abrigando jogos dos grandes clubes paulistas.

A média diária no primeiro trimestre foi 722, um pouco abaixo do previsto quando da elaboração do Plano de Trabalho em agosto de 2015 (média projetada de 800 pessoas/dia). Justificamos, assim, o desempenho abaixo da meta devido ao número de dias com fechamento parcial e total do Museu ocorridos por eventos externos. Para o segundo trimestre, além do aumento do volume do público escolar, trabalhamos para ampliar parcerias que atraíam novos públicos ao Museu, bem como diversificaremos as atividades e a divulgação.

Detalhamento da Meta 8: Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: elaborar Projeto de Exposição Temporária

Exposição temporária Futebol nas Olimpíadas

A proposta é apresentar a exposição temporária na Sala Jogo de Corpo, situada no primeiro andar, ala oeste do Museu do Futebol; a 14ª sala da exposição de longa duração.

Essa escolha pauta-se no baixo orçamento disponível para a mostra, que limitaria as possibilidades de investimento na sala de exposições temporárias e, principalmente, na necessidade de renovação, mesmo que temporária, de uma das salas da exposição de longa duração cujo projeto inicial não foi concluído. Planejada para ser uma sala que tratasse da ciência do esporte, a sala não completou o projeto original e é, com unanimidade entre público e especialistas, a pior avaliada no conjunto de salas da exposição. As experiências do Chute a Gol, do Campo Virtual e o Fichário de Clubes agradam o público, mas a sala carece de uma renovação para tornar-se de melhor impacto frente ao restante da exposição. Assim, o tema do futebol olímpico, que não é retratado nas salas anteriores, torna-se um eixo importante para experimentar a sala como um novo local para mostras temporárias.

A partir dessa escolha, aprovada pela Fundação Roberto Marinho, autora do projeto original do Museu, iniciamos as conversas com Felipe Tassara, cenógrafo da exposição de longa duração, de modo a seguir o conceito original do Museu para a promoção dessa renovação.

Ainda não finalizamos o projeto de intervenção cenográfica, mas, em linhas gerais, as alterações serão:

- no local atual do Cine Canal 100: será elaborado um filme documentário, de até 12 minutos, que abordará a história do futebol nos Jogos Olímpicos, desde a entrada em 1908 até a edição do Rio de Janeiro, em 2016. Dentre os temas do roteiro está o embate entre profissionalismo e amadorismo, o embate entre a FIFA e o COI, as estrelas olímpicas no futebol, como o Uruguai e a Hungria.

- no local dos Fichários dos Clubes: será elaboradas fichas com o resumo de todos os torneios olímpicos de verão, com destaque para atletas brasileiros, não necessariamente jogadores de futebol. O visitante terá um panorama da história dos jogos.

- no local do campinho virtual: uma mesa interativa no formato de pódio (1º, 2º e 3º lugar) trará curiosidades, fotos e vídeos sobre atletas, modalidades e as cidades olímpicas. O visitante terá de descobrir os fatos a partir de um jogo interativo, à exemplo do antigo "Beco das Palavras" instalado no Museu da Língua Portuguesa.

- na descida da escada rolante: bandeiras no teto vão colorir a sala com uma instalação inspirada nos anéis olímpicos e a representação dos países e continentes participantes.

- nas janelas da sala: outra instalação irá renovar a comunicação visual da sala, tornando-a mais colorida e impactante.

- no Chute a Gol: incluiremos placas com curiosidades de recordes olímpicos.

- no Slow motion: incluiremos um novo vídeo, captado com câmeras ultra modernas que mostram detalhes dos movimentos do corpo do atleta em diferentes esportes: natação, atletismo, lutas e esportes coletivos.

Abaixo, o relatório da pesquisa de conteúdo sobre o tema, que pautará os recortes para a produção dos itens acima descritos.

Relatório da pesquisa sobre o tema: Jogos Olímpicos e Paralímpicos

Na tentativa de compreender a evolução do futebol nos Jogos Olímpicos, a pesquisa propôs elucidar o desenvolvimento desse evento esportivo mundial a partir de uma planilha cronológica que apresentasse fatos relevantes, mudanças e curiosidades seguindo os seguintes critérios:

História dos Jogos Olímpicos

História do Futebol Olímpico
História do Brasil no Futebol Olímpico
História do Brasil nos Jogos Olímpicos
História dos Jogos Paralímpicos
História do Brasil nos Jogos Paralímpicos

A história das Olimpíadas compreende 26 edições do evento que datam de 1896 a 2012, um período extenso de pesquisa, 120 anos, que não se restringe em desvendar a história da modalidade, mas compreender melhor esses encontros esportivos dentro de contextos políticos internacionais ímpares presentes no século XX e XXI. A participação do Brasil nesse cenário revela alguns pioneirismos e datam conquistas que podem e devem ser analisadas sobre perspectivas de um país, latino-americano e ex-colônia em desenvolvimento: nossa primeira medalha, nossa primeira equipe de futebol, a primeira mulher a competir, a quantidade de atletas competidores, a inserção do futebol feminino, e, principalmente, a ausência de medalhas de ouro no currículo do futebol olímpico brasileiro, o dito esporte nacional.

O tema referente ao amadorismo e profissionalismo do futebol se apresenta ao longo dessa história. Os conflitos políticos em torno do COI e da FIFA pelo controle do futebol foram amparados na disputa de poder para estabelecer como seria definido o termo amador. As divergências sobre esse assunto fizeram com que a FIFA criasse a sua Copa do Mundo em 1930 e, por exemplo, que o futebol ficasse fora do programa olímpico dos Jogos de 1932.

A pesquisa Olímpica foi realizada pela Técnica de Pesquisa, Aira Bonfim e as estagiárias, Nívea Maia e Beatriz Fontes, com contribuições significativas do Bibliotecário, Ademir Takara, e da Assistente de Documentação, Dóris Régis. Dada a extensão e complexidade do tema, as planilhas criadas surgem como subsidiárias de uma compreensão inicial sobre a temática, além de uma alimentação direta das demandas expográficas. Numa primeira etapa, o objetivo da pesquisa foi o de encontrar as mais distintas fontes e, a partir delas, identificar documentos e acervos que gerassem subsídios para compreender a cronologia da história dos Jogos Olímpicos. Simultaneamente, uma atenção especial foi dada as indicações sobre o futebol Olímpico e a participação do Brasil nesse evento, encontrando nesses locais conteúdos e materiais passíveis de serem aproveitados na cenografia da nova exposição. A produção de conteúdo foi dividida em três frentes: Imagens/Vídeo, Hemerotecas e Textos. Essas categorias nos orientam na pesquisa histórica e demandas expositivas. Os resultados visam promover conteúdos Olímpicos como Paralímpicos.

Pesquisa de Referências: Hemerotecas

Jogos Olímpicos	Itens	data
Biblioteca Nacional	129	1920-2004
Jornal do Brasil	15	1950-1960

Jogos Paralímpicos	itens	data
Biblioteca Nacional	38	1977-2008
Jornal do Brasil	30	1991-2008

Biblioteca Nacional:

Foram pesquisados 129 itens que correspondem às páginas digitalizadas, selecionadas de extintos jornais brasileiros que fizeram alguma menção significativa da participação do Brasil nos Jogos Olímpicos. Essa pesquisa buscou acervos entre 1920 a 2004. Também foram encontrados 38 itens sobre Paralimpíadas e o Futebol de 5, uma das modalidades paralímpicas. Todo material pesquisado foi disponibilizado em alta resolução e contribuiu para o preenchimento da 'planilha cronológica', além da possibilidade de serem aproveitados na edição do filme que será criado para essa mostra. A seleção desse material também ajuda outros pesquisadores que futuramente procurem a ajuda do CRFB para demandas específicas de pesquisas e outros trabalhos.



Ilustração encontrada na Revista Careta de 17/07/1920



Imagem do primeiro medalhista Olímpico do Brasil, Guilherme Paraense, na Revista O Malho de 14/08/1920

Exemplo da organização do material coletado em repositórios digitais:

Nome
 1920_03_05_OJornal
 1920_06_16_AFederação
 1920_07_07_JornaldoRecife
 1920_07_08_OJornal
 1920_07_17_Careta
 1920_08_02_OJornal
 1920_08_09_OJornal
 1920_08_13_CorreiodaManha
 1920_08_14_OMalho
 1920_08_14_OMalho_2
 1920_08_17_CorreiodaManha
 1920_08_24_AGazeta
 1920_08_28_OMalho
 1920_08_28_OMalho_2
 1920_09_03_OCombate
 1920_10_11_OImparcial
 1920_10_13_OImparcial
 1920_11_06_OMalho
 1920_11_19_OImparcial
 1920_SportIlustrado
 1921_01_16_CorreiodaManha
 1921_03_03_OImparcial
 1922_07_15_GazetadeNoticias
 1923_08_03_OPaiz
 1924_02_12_AGazeta
 1924_03_24_ANoite

Jornal do Brasil:

Com os direitos reservados, o material encontrado nesse acervo contribuiu para a formação da 'Planilha Cronológica'. Foram no total 45 itens entre Olimpíadas e Paralimpíadas. Infelizmente, esse acervo não terá o mesmo aproveitamento que o material encontrado no banco de dados da Biblioteca Nacional.



Pesquisa de Referências: Imagens

Jogos Olímpicos	Itens	data
Arquivo do Estado	91	1952/1956/1984
Getty	402	1896-2012
Biblioteca do Congresso (EUA)	25	1900-1936
Acervo Thomaz Mazzoni	2	1952/1960

Jogos Paralímpicos	itens	data
Getty	190	1960-2012

Acervo Arquivo do Estado:

O material pesquisado no acervo do Arquivo do Estado contempla principalmente a participação da seleção brasileira de futebol masculino nas Olimpíadas de 1952, em Helsinsque. Os negativos serão disponibilizados em alta resolução e sem custos, e uma vez creditados, podem ser utilizados em propostas educativas e expositivas sem fins lucrativos.



Acervo Biblioteca do Congresso (EUA):

O material compreende acervos fotográficos olímpicos do período 1900-1936, fase considerada raros de registros. As fotos estão em domínio público e são disponíveis em alta resolução.



Getty Images:

A agência de imagens apresenta a maior abrangência temporal de registros Olímpicos (1896-2012). O material fotográfico como audiovisual são comercializados e acordados em restrições específicas de uso.



Acervo Thomaz Mazzoni:

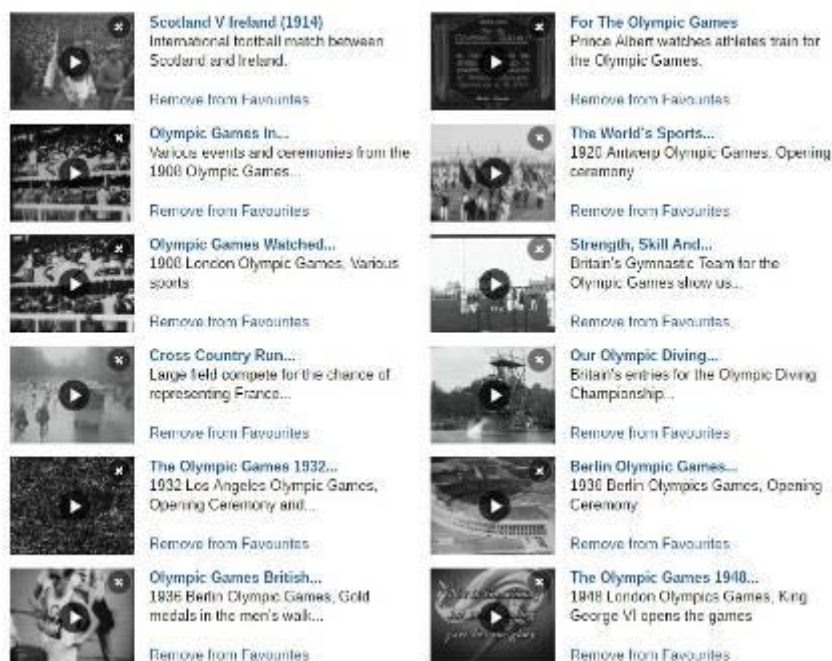
O acervo do jornalista e comentarista esportivo Italiano radicado no Brasil, Thomas Mazzoni foi trazido ao Museu do Futebol para ser digitalizado pela equipe do CRFB. Foram encontradas duas fotos que foram digitalizadas e agora compõe a pesquisa olímpica.

Pesquisa de Referências: Vídeos

Acervo British Pathé:

A Pathé News foi uma produtora de noticiários, cinemagazines e documentários durante o período de 1910 a 1970 no Reino Unido. Seu fundador, Charles Pathé, foi pioneiro na produção de imagens em movimento na era silenciosa. O arquivo Pathé, conhecido hoje como British

Pathé, tem sua coleção de filmes totalmente digitalizado e disponível online. O acervo olímpico pesquisado compreende raras imagens de 1908 a 1952. O acervo é comercializado a 30 Libras por acervo ou 360 Libras o minuto com cortes.



PLANILHAS SALA JOGO DE CORPO: Planilha: Quadro de Medalhas Olímpicas de Futebol

O objetivo dos produtos dessa planilha é o de subsidiar, internamente, as ações da cenografia expositiva, educativo e comunicação do Museu do Futebol, e externamente, colaborar com as demandas de outros pesquisadores e imprensa através do Centro de Referência do Futebol Brasileiro.

Futebol Olímpico						
Quadro de medalhas						
Ano	Local	Número de participantes	Ouro	Prata	Bronze	Observações
1900	Paris França	2	Grã-Bretanha	França		Apenas as duas seleções disputaram o campeonato, pois o futebol ainda era disputado como esporte

						demonstrativo nas Olimpíadas.
1904	Saint Louis - Estados Unidos		Canadá	Universidade Christian Brothers (Estados Unidos)	Colégio St. Rose (Estados Unidos)	O futebol continuava sem um vínculo competitivo nas Olimpíadas.
1908	Londres - Reino Unido	6	Grã-Bretanha	Dinamarca	Holanda	Foi a primeira disputa oficial do futebol nos Jogos Olímpicos.
1912	Estocolmo - Suécia	11	Grã-Bretanha	Dinamarca	Holanda	Foi realizado um "torneio de consolação" para os desclassificados, considerando que os times não jogavam por grupos e alguns eram eliminados depois de apenas um ou dois jogos.
1916						A Primeira Guerra Mundial impediu a realização dos Jogos Olímpicos de 1916, que seriam disputados em Berlim, na Alemanha.
1920	Antuérpia - Bélgica	14	Bélgica	Espanha	Holanda	
1924	Paris - França	22	Uruguai	Suíça	Suécia	
1928	Amsterdã - Países Baixos	17	Uruguai	Argentina	Itália	Uruguai e Argentina fizeram a primeira final sul-americana na história do futebol olímpico.
1932	Los Angeles - Estados Unidos					O futebol não constava no programa dos Jogos de Los Angeles pois, com a Criação da Copa do Mundo, o Comitê Olímpico Internacional (COI) ainda não havia

						estabelecido os padrões de amadorismo para as Olimpíadas.
1936	Berlim - Alemanha	16	Itália	Áustria	Noruega	
1940						A Segunda Guerra Mundial impediu a realização dos Jogos Olímpicos de 1940, que seriam disputados em Tóquio, no Japão.
1944						A Segunda Guerra Mundial impediu a realização dos Jogos Olímpicos de 1944, que seriam disputados em Londres, Reino Unido.
1948	Londres - Reino Unido	18	Suécia	Iugoslávia	Dinamarca	1948 marcou o início do domínio dos países do Leste Europeu, que tinha seus melhores jogadores oficialmente como amadores, no futebol olímpico.
1952	Helsinque - Finlândia	25	Hungria	Iugoslávia	Suécia	
1956	Melbourne - Austrália	11	União Soviética	Iugoslávia	Bulgária	
1960	Roma - Itália	16	Iugoslávia	Dinamarca	Hungria	Esta edição dos Jogos trouxe mudanças para o torneio de futebol: Os times foram divididos em quatro grupos e jogavam pelo menos três partidas entre si antes das semifinais, disputadas pelos campeões

						de cada grupo.
1964	Tóquio - Japão	14	Hungria	Tchecoslováquia	Alemanha Oriental	A partir desta edição os segundos colocados dos grupos não eram mais desclassificados e passaram a disputar as quartas de final.
1968	Cidade do México - México	16	Hungria	Bulgária	Japão	
1972	Munique - Alemanha	16	Polônia	Hungria	Alemanha Oriental e União Soviética	
1976	Montreal - Canadá	13	Alemanha Oriental	Polônia	União Soviética	O Brasil terminou em 4º lugar.
1980	Moscú - Rússia	16	Tchecoslováquia	Alemanha Oriental	União Soviética	
1984	Los Angeles - Califórnia	16	França	Brasil	Iugoslávia	Em Los Angeles os atletas profissionais puderam jogar pela primeira vez no futebol olímpico, com exceção dos europeus e sul-americanos que tivessem entrado em campo na Copa do Mundo. A medida acabou favorecendo as equipes do Canadá e do Egito, que alcançaram as quartas de final.
1988	Seul - Coreia do Sul	16	União Soviética	Brasil	Alemanha Oriental	
1992	Barcelona - Espanha	16	Espanha	Polônia	Gana	

1996	Atlanta - Estados Unidos	16	Nigéria	Argentina	Brasil	Masculino
1996	Atlanta - Estados Unidos	8	Estados Unidos	China	Noruega	Feminino
2000	Sydney - Austrália	16	Camarões	Espanha	Chile	Masculino. Em Sydney a Austrália se tornou o time com maior número de gols marcados nas Olimpíadas: 111 gols em 51 partidas. Em segundo lugar vem a Iugoslávia, em 40 jogos, e a Hungria, em 37 jogos, com 109 gols cada.
2000	Sydney - Austrália	8	Noruega	Estados Unidos	Alemanha	Feminino
2004	Atenas - Grécia	16	Argentina	Paraguai	Itália	Masculino
2004	Atenas - Grécia	10	Estados Unidos	Brasil	Alemanha	Feminino
2008	Pequim - China	16	Argentina	Nigéria	Brasil	Masculino
2008	Pequim - China	12	Estados Unidos	Brasil	Alemanha	Feminino
2012	Londres - Inglaterra	16	México	Brasil	Coreia do Sul	Masculino
2012	Londres - Inglaterra	12	Estados Unidos	Japão	Canadá	Feminino

Planilha: Fichário Olímpico

Para uma possível substituição dos fichários clubísticos presentes atualmente da sala Jogo de Corpo, a pesquisa propôs uma planilha com itens que contemplem a melhor compreensão histórica sobre cada edição dos Jogos Olímpicos desde o seu ressurgimento em 1896.

Edição		
Ano		
Duração	Início	
	Final	
Número de países participantes		
Cidade		
País		
Texto de Contexto		
Curiosidades		
Futebol	Masculino	Pódio
		Artilharia
		Colocação do Brasil
		Texto
	Feminino	Pódio
		Artilharia
		Colocação do Brasil
	Texto	
Brasil	Posição no quadro de medalhas	
	Número de medalhas	ouro
		prata
		bronze
Pôster		

PLANILHA BANDEIRAS:

Para a inserção de novas bandeiras na fachada do estádio do Pacaembu, está em elaboração uma lista de indicação de atletas - brasileiros ou não/ futebol ou não - que poderiam ser homenageados e dessa forma ocupar uma das 32 faces das bandeiras de 4 metros de comprimento em destaque logo na entrada do Museu do Futebol.

Exemplo:

IMAGEM	CRÉDITO	NOME	JUSTIFICATIVA	ANO	MODALIDADE
	Getty	José Leandro Andrade	O jogador é considerado uma das primeiras referências negras no esporte mundial. Fez parte da Celeste Azul, ganhando as Olimpíadas de 1924, 1928 e o Mundial de 1930.	1924/1928	Futebol

PLANILHA VÍDEO-FUTEBOL OLÍMPICO:

Para a elaboração de uma edição de vídeo que narrará exclusivamente a história da evolução do futebol olímpico, a pesquisa em parceria com a produtora Central 3, responsável por esse produto, organizaram outra planilha para o alinhamento do roteiro, entrevistas e pesquisas de imagens e vídeos históricos. O vídeo criado, resultado desse trabalho, ocupará a área do cinema existente na sala Jogo de Corpo.

Exemplo:

DESCRIÇÃO	FOTO	VÍDEO	ENTREVISTA
Os primeiros Jogos Olímpicos da Era Moderna aconteceram em 1896 e não contaram com nenhum esporte coletivo. O futebol já tinha sua força com campeonatos naquele ano, quando Aston	s/foto	GLOBO: DESFILE DAS DELEGAÇÕES DAS NAÇÕES NA CERIMÔNIA DE ABERTURA DOS JOGOS OLÍMPICOS DE ESTOCOLMO EM 1912, NA SUÉCIA / MULHERES PARTICIPANDO DO DESFILE NO	KÁTIA RUBIO / SÉRGIO GIGILIO

Villa, na Inglaterra, e Celtic, na Escócia, foram campeões nacionais. As três Olimpíadas seguintes tiveram bola rolando, mas sem grande repercussão. Em 1900, em torneio de caráter demonstrativo, a final entre Grã-Bretanha e França contou só com 500 espectadores - e olha que muitos foram ao estádio pensando que iriam acompanhar a decisão do rugby. Os britânicos acabaram campeões em Paris.		ESTÁDIO OLIMPICO / JOGO DE FUTEBOL ALEMANHA 16X0 RÚSSIA / JOGADORES ALEMÃES POSANDO PARA FOTO /	
--	--	---	--

Experimentando Diferenças:

Para o projeto “**Experimentando Diferenças**”, ação que oferecerá para o visitante do MF vivências motoras com o objetivo de sensibilizar o público para as conquistas e o valor do atleta brasileiro de esportes adaptados, foram realizadas pesquisas das cinco modalidades expostas: **ATLETISMO - CORRIDA EM CADEIRA DE RODAS; FUTEBOL DE CINCO; PARACICLISMO – HANDCYCLING; BOCHA ADAPTADA e BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS**. A pesquisa deteve-se em indicativos sobre a “origem” da modalidade (em que país começou, quando entrou nos jogos paraolímpicos e etc); a atuação do Brasil em cada uma das modalidades (quando chegaram ao país, quando competimos nas Paralimpíadas, conquista de medalha e etc); principais atletas dessas modalidades (masculinos e femininos); e curiosidades sobre a execução das regras e

equipamentos de cada modalidade: como se joga, variações das regras em relação à modalidade original e tipos de equipamentos usados. O conteúdo estudado servirá como texto de parede para enriquecer o aprendizado adquirido a partir das experiências. A pesquisa foi realizada pela Aira Bonfim, Técnica de Pesquisa, Nívea Maia, estagiária e Dóris Régis, assistente de Biblioteconomia. A Dóris também foi responsável pela finalização dos textos.

Exemplo:

Modalidade: FUTEBOL DE CINCO

REGRAS:

O Futebol de Cinco é uma modalidade exclusiva para cegos ou deficientes visuais. As partidas normalmente são em uma quadra de futsal adaptada, mas desde os Jogos Paralímpicos de Atenas também têm sido praticadas em campos de grama sintética. O goleiro tem visão total e não pode ter participado de competições oficiais da Fifa nos últimos cinco anos. Junto às linhas laterais, são colocadas bandas que impedem que a bola saia do campo. Cada time é formado por cinco jogadores – um goleiro e quatro na linha. Diferentemente de um estádio convencional de futebol, as partidas de futebol de cinco são silenciosas, em locais sem eco.

A bola tem guizos internos para que os atletas consigam localizá-la. A torcida só pode se manifestar na hora do gol. Os jogadores usam uma venda nos olhos e, se tocá-la, cometerão uma falta. Com cinco infrações, o atleta é expulso de campo e pode ser substituído por outro jogador. Há ainda um guia, o Chamador, que fica atrás do gol, para orientar os jogadores dizendo onde devem se posicionar em campo e para onde devem chutar. O jogo tem dois tempos de 25 minutos e intervalo de 10 minutos. No Brasil, a modalidade é administrada pela Confederação Brasileira de Desportos de Deficientes Visuais (CBDV).

Em Jogos Paralímpicos, esta modalidade é exclusivamente praticada por atletas da classe B1 (cegos totais) que não têm nenhuma percepção luminosa em ambos os olhos; ou têm percepção de luz, mas com incapacidade de reconhecer o formato de uma mão a qualquer distância ou direção.

Os atletas são divididos em três classes, intituladas pela letra B (blind, cego).

B1 – Cego total: de nenhuma percepção luminosa em ambos os olhos até a percepção de luz, mas com incapacidade de reconhecer o formato de uma mão a qualquer distância ou direção.

B2 – Jogadores que já têm a percepção de vultos. Da capacidade em reconhecer a forma de uma mão até a acuidade visual de 2/60 e/ou campo visual inferior a 5 graus.

B3 – Jogadores que já conseguem definir imagens. Da acuidade visual de 2/60 a acuidade visual de 6/60 e/ou campo visual de mais de 5 graus e menos de 20 graus.

HISTÓRICO:

Praticado por atletas cegos, há indicações de que o esporte surgiu na Espanha, por volta de 1920. No Brasil, há relatos de que na década de 1950 cegos jogavam futebol com latas. Em 1978, nas Olimpíadas das APAEs, em Natal (RN), ocorreu o primeiro campeonato de futebol com deficientes visuais. A primeira Copa Brasil foi em 1984, na capital paulista. Contudo, o IPC - Comitê Paralímpico Internacional reconhece como primeiro campeonato entre clubes, o acontecido na Espanha, em 1986.

Na América do Sul, apesar da realização de alguns torneios anteriores, o primeiro reconhecido e organizado pela IBSA foi a Copa América de Assunção, em 1997. Das quatro edições do torneio, os brasileiros trouxeram três ouros: Assunção (1997), Paulínia (2001) e Bogotá (2003). Em Buenos Aires (1999), o título não veio, mas os brasileiros venceram os argentinos. Em 1998, o Brasil sediou o primeiro Mundial de Futebol e levou o título. Dois anos depois, em Jerez de la Frontera (ESP), a Seleção se sagrou campeã novamente.

A modalidade passou a fazer parte dos Jogos Paralímpicos na edição de 2004, em Atenas (GRE). O Brasil faturou a medalha de ouro em todas as ocasiões. Na estreia, a decisão foi contra os rivais argentinos. A Seleção bateu os sul-americanos por 3 a 2. Na edição seguinte, em Pequim (CHN), a briga pela láurea dourada se deu contra os donos da casa. Em partida disputada, o Brasil ficou com o bicampeonato ao batê-los por 2 a 1. A hegemonia verde e amarela seria consolidada quatro anos mais tarde, nos Jogos Paralímpicos de Londres. A terceira conquista consecutiva ocorreu após o triunfo por 2 a 0 sobre os franceses, em jogo na capital britânica. Além dos títulos, a Seleção Brasileira foi a primeira equipe a marcar um gol em Jogos Paralímpicos. O autor do feito foi o atleta Nilson Silva, falecido em 2012.

O destaque da Seleção Brasileira é o jogador Ricardo Steinmetz Alves, o Ricardinho, que aos 15 anos já integrava a equipe. Em seu primeiro jogo pelo Brasil, na Copa América de 2006, marcou 6 gols, já adquirindo a honra de artilheiro da competição. Aos 17 anos conquistou o título de melhor jogador de mundo. Agora, com 27 anos, coleciona títulos com a Seleção: Duas Paralimpíadas (Pequim-2008 e Londres-2012), dois mundiais (Inglaterra-2010 e Japão-2014), três Parapan-Americanos (Rio-2007, Guadalajara-2011 e Toronto-2015) e três Copas América (São Paulo-2006, Argentina-2009 e Argentina-2013).

SELEÇÃO BRASILEIRA:

Rio - 2016: Fábio Luís Ribeiro de Vasconcelos, Antônio Taffarel de Carvalho, Leandro Ricardo da Cruz Sousa, Cássio Lopes dos Reis, Gledson da Paixão

Barros, Jefferson da Conceição Gonçalves, Damião Robson de Sousa Ramos, Marcos José Alves Felipe, Marcos Rogério Pinheiro Barros, Daivison Souza Monteiro, José Johnson da Silva, Ricardo Steinmetz Alves, Welton Vale de Oliveira, Lucas Tiago Prado, Eduardo Junior de Oliveira. Comissão técnica: Rano Pereira (Técnico), Ricardo Robertes (Auxiliar Técnico), Luís Felipe Castelli Correia de Campos (Preparador Físico), Gustavo Castro (Fisioterapeuta).

Fontes:

Comitê Paralímpico Brasileiro: <http://www.cpb.org.br/>

Confederação Brasileira de Desportos para Deficientes Visuais:
<http://cbd.v.org.br/pagina/futebol-de-5>

Detalhamento da Meta 12: Realizar encontros sobre o tema futebol abertos ao público a partir de propostas de grupos da comunidade (ex: Reuniões do Grupo Memofut e outros similares)

Data(s)	Tema	Local	Dias de programação	Público	Atividades realizadas	Parceiro/Apoiador	Avaliação do evento (público)
30/jan	74ª. Reunião do MEMOFUT	Auditório	01	47	Palestra por Domingos Antonio D'Angelo: "Os Cronistas da Bola na Literatura do Futebol Brasileiro" Palestra por Sérgio Miranda Paz: "O Futebol e as Novelas"	Grupo Memofut	Não houve avaliação.
05/mar	75ª Reunião do MEMOFUT	Auditório	01	45	Palestra com Max Gehringer sobre "1954, a Copa Esquecida em seguida de Bate-papo Bola com Ivan Soter, autor do recém-lançado livro "Enciclopédia da Seleção - 100 Anos de Seleção Brasileira de Futebol - 1914 - 2014".	Grupo Memofut	Não houve avaliação.
21/mar	Lançamento do livro "Soccer: sucesso em Seattle", de Mike Gastineau. Editora Grande Área, 2016.	Auditório	01	45	Debate com Paulo Calçade (ESPN Brasil), Gustavo Zupak (ESPN e Rádio Globo), Amir Sommogi (especialista em marketing e gestão esportiva e autor do posfácio do livro) e Rodolfo Kussarev (presidente do RedBull Brasil, que disputa a Serie A do Campeonato Paulista) sobre o futebol nos Estados Unidos	Editora Grande Área	Não houve avaliação.
TOTAL	03 eventos; 03 dias de programação; 137 participantes						

Fotos 74º. MEMOFUT



Fotos 75º MEMOFUT



Fotos Lançamento do Livro "SOCCER: sucesso em Seattle"



Detalhamento da Meta 14: Realizar Ciclo de Debates sobre Futebol Feminino

Mesmo tendo sido realizado em 02 de abril de 2016, portanto, fora do período de 1 de janeiro a 31 de março, optamos por prestar contas desse evento nesse relatório por ser uma das metas previstas para o primeiro trimestre. O curto adiamento no seu cumprimento (2 dias) foi devido a agenda das convidadas.

Data(s)	Tema	Local	Dias de programação	Público	Atividades realizadas	Parceiro/Apoiador	Avaliação do evento (público)
02/abr	9º Ciclo de Debates Visibilidade para o Futebol Feminino – Tema: Década de 80: Regulamentação do Futebol	Auditório	01	40	Apresentação dos desdobramentos e resultados do projeto #visibilidadeparaofutebolfeminino com: Aira Bonfim – Pesquisadora do Museu do Futebol; Lu Castro - jornalista e organizadora dos debates; Silvana Goellner - professora da UFRGS, pesquisadora sobre Gênero e Esporte e co-curadora na exposição.	CEME / UFRGS	Foi realizada pesquisa de satisfação e perfil, além de coleta de mailing.

	Feminino				Convidadas para bate papo: Década de 80: Regulamentação do Futebol Feminino: Rose do Rio, ex jogadora de futebol na década de 80 e militante modalidade no Brasil; Marisa Pires, ex jogadora e primeira capitã da Seleção Brasileira nos anos 80; Heloisa Baldy Reis, ex jogadora do Guarani na década de 80, e professora titular da Faculdade de Educação Física da Unicamp. Por fim, a exibição do Documentário "Impedidas".		
--	----------	--	--	--	---	--	--



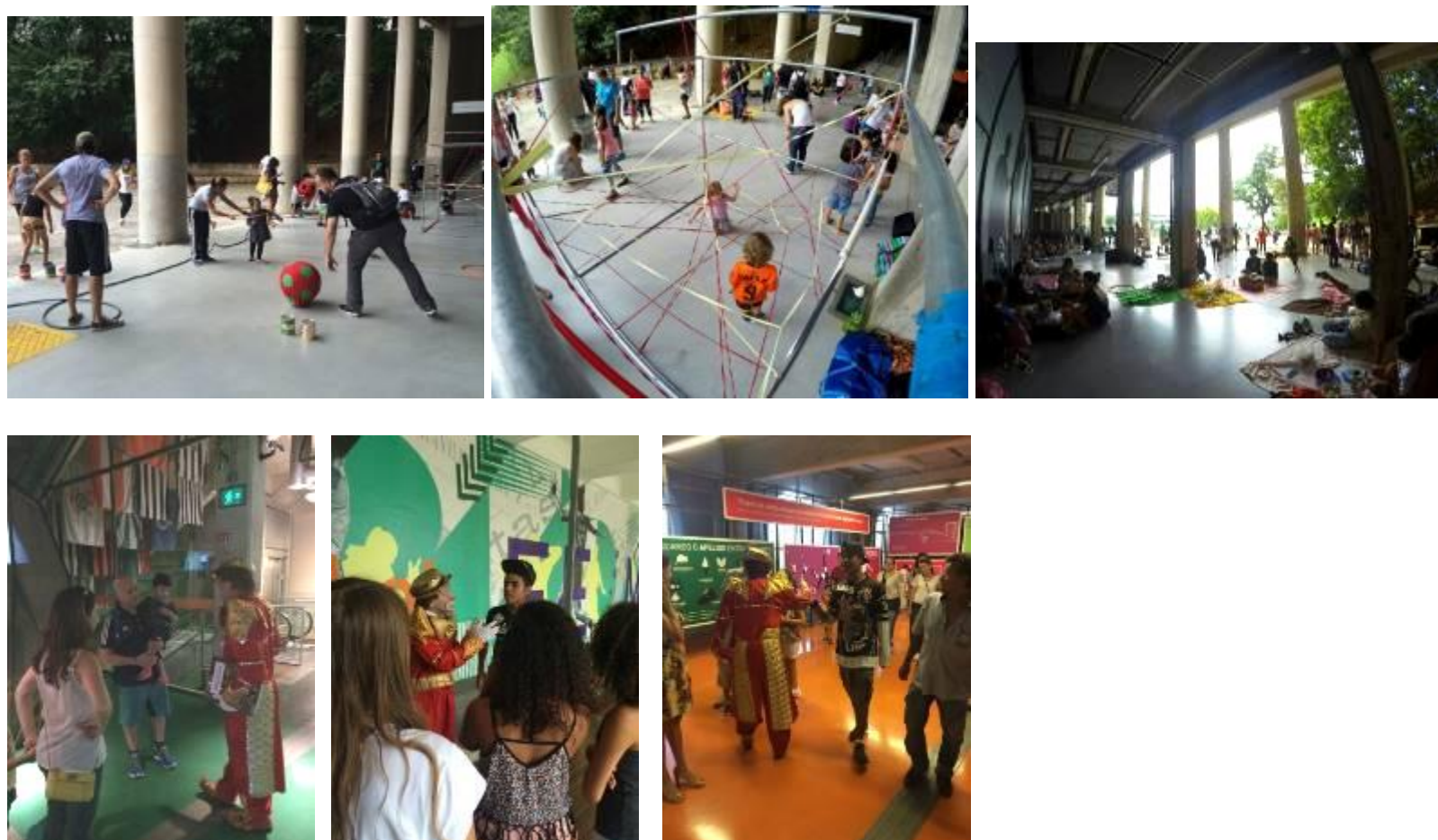
Detalhamento da Meta 15: Realizar eventos temáticos

Seguindo o planejamento dos temas e datas comemorativas celebradas pelo Museu do Futebol, realizamos no primeiro trimestre 3 eventos, 02 a mais do que o previsto, em razão de parcerias e otimização de recursos.

Data(s)	Tema	Local	Dias de programação	Público	Atividades realizadas	Parceiro/Apoiador	Avaliação do evento (público)
23/jan	Celebração do 461º Aniversário de São Paulo	Foyer e Praça Charles Miller; áreas internas do Museu	01	200 (piquenique) ; 150 (interação com Clows)	Atividades circenses por meio de interação de clows (palhaços) com o público do Museu, dentro e fora da exposição; Piquenique com famílias e atividades para crianças realizada em parceria com a Casa do Brincar.	Casa do Brincar	Não foi realizada pesquisa de satisfação. Público mostrou-se satisfeito com o formato do evento.
24 a 26/fev	Celebração do Dia do Botonista: oficinas de futebol de Botão	Sala Números e Curiosidades	03	80	Oferecimento de oficinas de futebol de botão com o objetivo de mostrar as diferentes regras e modos de jogar.	Federação Paulista de Futebol de Mesa	
27/fev	Celebração ao Dia do Botonista: 7º. Torneio de Futebol de Botão	Foyer	01	130	Proporcionar aos visitantes do museu um maior contato com a modalidade de futebol de botão resgatando a popularidade do passado e divulgando o esporte para as gerações atuais além de promover a interação entre pais e filhos. O torneio é dividido em três categorias: infantil, adulto e federado	Federação Paulista de Futebol de Mesa	O evento não estava planejado devido a cortes orçamentários. Porém, devido ao intenso pedido do público, enviamos esforços para realiza-lo. O público ficou satisfeito de o Museu do Futebol não interromper a realização do Torneio, o que é um sinal significativo do sucesso da iniciativa.
19/mar	Celebração do Dia da Mulher: lançamento da campanha Olga Esporte Clube – empoderamento feminino pelo esporte	Auditório	01	95	Lançamento do OLGA ESPORTE CLUBE - Empoderamento feminino pelo esporte com objetivo de transformar a relação das mulheres com o esporte e abrir novas possibilidades para a prática feminina, marcado ainda por debate com especialistas da área:	Think Olga	Foi realizada pesquisa de público; avaliação positiva. Evento foi transmitido ao vivo e está no Canal do Youtube do Museu do Futebol

					Isadora Cerullo, atleta da Seleção Brasileira de Rugby / Luciane Castro, Jornalista esportiva do jornal Lance! / Aline Pellegrino, ex-capitã da seleção feminina de futebol e co-criadora do Guerreiras Project / Thays Prado, coordenadora da campanha "Uma Vitória leva a outra", da ONU Mulheres, pelo empoderamento feminino no esporte.		
TOTAL	03 eventos; 06 dias de programação; 655 participantes						

Fotos: Aniversário de São Paulo



Fotos Oficinas de Futebol de Botão:



Fotos 7º. Torneio de Futebol de Botão

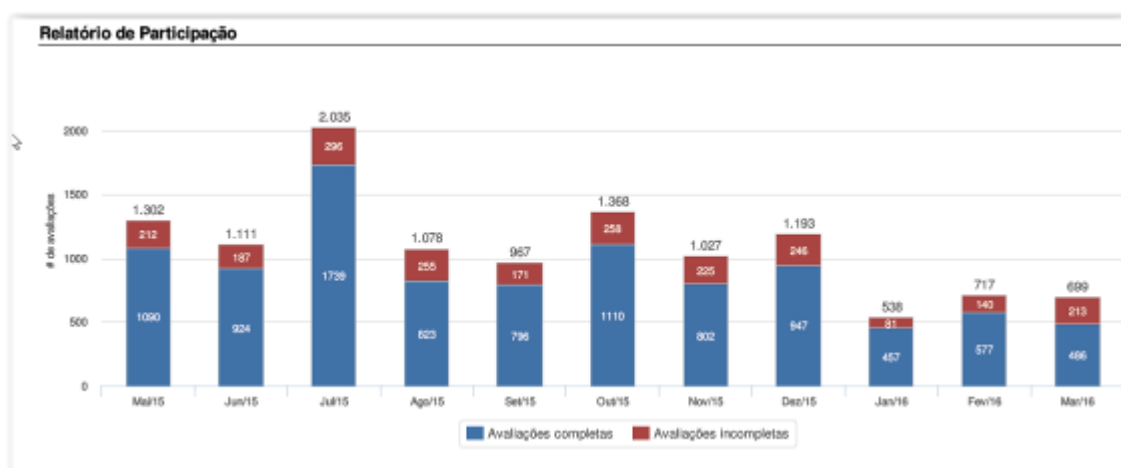


Fotos Celebração do Dia da Mulher – Lançamento do Olga Esporte Clube



Detalhamento das Metas 17 e 18: Realizar pesquisa de satisfação de público geral a partir de totem eletrônico e monitorar índice de satisfação do público em geral

Abaixo apresentamos os resultados consolidados extraídos do sistema de pesquisa de público por meio de autopreenchimento. A média de respostas obtidas, no período de maio de 2015 a março de 2016 segue conforme o gráfico abaixo:



Nota-se uma queda no número de respostas deixadas no totem no primeiro trimestre de 2016. O número de avaliações completas nesse período foi de 1.520 participações, 2% do total de visitantes do trimestre. Um primeiro ponto a levarmos para o próximo período é investigar o motivo da baixa na participação, promovendo melhorias na sinalização do local onde está instalado o equipamento.

Em relação aos itens avaliados, seguem os gráficos consolidados no período:

1. Esperamos que você tenha aproveitado a visita ao Museu do Futebol. Vamos falar sobre ela?

- | | | |
|---|--|------------|
| a) Sim, quero falar sobre a visita. | | 1261 83,0% |
| b) Não, quero apenas deixar um comentário | | 259 17,0% |

1520 respostas

2. É a sua primeira visita ao Museu do Futebol?

- | | | |
|--|--|------------|
| a) Sim | | 1076 85,3% |
| b) Não (Quantas vezes já nos visitou?) | | 185 14,7% |

1261 respostas

3. Como você nos conheceu?

- | | | |
|--|--|-----------|
| a) Indicação de amigo / familiar | | 585 46,4% |
| b) Passando próximo ao Museu | | 92 7,3% |
| c) Site do Museu | | 119 9,4% |
| d) Redes sociais do Museu (Facebook, Twitter, Instagram) | | 63 5,0% |
| e) Jornal/Revistas | | 69 5,5% |
| f) TV | | 135 10,7% |
| g) Rádio | | 3 0,2% |
| h) Guias e sites de turismo | | 73 5,8% |
| i) Agências de viagem | | 3 0,2% |
| j) Outros. (Qual?) | | 119 9,4% |

1261 respostas

4. Quais os motivos da sua visita?

- | | | |
|---|--|-----------|
| a) Conhecer o Museu | | 925 73,4% |
| b) Conhecer a exposição temporária "Libertadores - paixão que nos une" | | 53 4,2% |
| c) Rever ou complementar uma visita anterior | | 83 6,6% |
| d) Pesquisar/estudar algum tema / fazer trabalho escolar | | 45 3,6% |
| e) Participar de atividades específicas (palestras, cursos, oficinas, etc.) | | 24 1,9% |
| f) Trazer os filhos(as)/família/amigos(as)/namorado(a) | | 217 17,2% |
| g) Acompanhar amigos/namorado(a)/família | | 83 6,6% |
| h) Alargar horizontes/conhecer coisas novas | | 43 3,4% |
| i) Divertir-se/passear | | 237 18,8% |
| j) Entrada gratuita/baixo valor do ingresso | | 47 3,7% |
| k) Estava próximo e resolveu entrar/mora perto/trabalha perto | | 14 1,1% |
| l) Sou aficionado(a) por futebol / adoro futebol | | 116 9,2% |

Seleção múltipla permitida

1261 respostas

5. O que achou da Exposição principal do Museu do Futebol?

- | | | |
|------------|--|-----------|
| a) Ótima | | 995 78,9% |
| b) Boa | | 212 16,8% |
| c) Regular | | 25 2,0% |
| d) Ruim | | 5 0,4% |
| e) Péssima | | 24 1,9% |

1261 respostas

**Média
4,70**

7. De forma geral, como foi a sua experiência no museu?



1261 respostas

8. Qual a probabilidade de você recomendar o Museu do Futebol?



1261 respostas

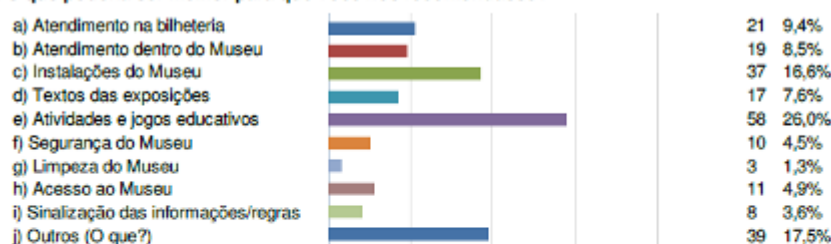
9. Na sua opinião, quais itens merecem um elogio?



Seleção múltipla permitida

1038 respostas

10. O que poderia ser melhor para que você nos recomendasse?



220 respostas

11. Você é:



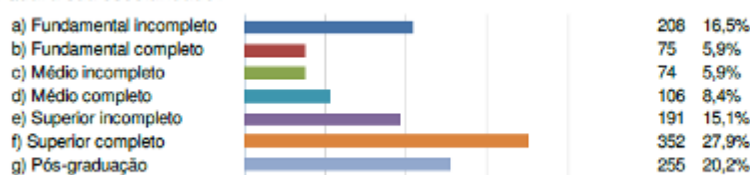
1261 respostas

13. Onde você mora?



1261 respostas

14. Qual a sua escolaridade?



1261 respostas

Em relação aos comentários finais deixados pelos visitantes, identificamos 683 comentários válidos, 45% do total de respostas. Desse percentual, a maioria traz comentários positivos, que indicam a plena satisfação em relação ao Museu. Apenas 07 respondentes (0,4%) declararam ter uma experiência ruim, sem expressar necessariamente o motivo. Outros 125 comentários (18% do total de comentários e 8% do total de respostas) foram dirigidos, positiva ou negativamente aos seguintes tópicos:

Sugestões e críticas ao conteúdo	54 citações; 26 solicitando mais informações sobre clubes
Inserção do futebol Feminino	10 citações; 8 positivas e 2 negativas
Críticas sobre ausência de conteúdos em outros idiomas (especialmente inglês)	15 citações
Reclamações diversas (flanelinhas, goteira, cheiro de mofo, ar condicionado, ausência de bancos para sentar, etc)	11 citações
Críticas sobre atendimento (equipes)	8 citações
Solicitações sobre inclusão de mais jogos interativos/mais tecnologia	8 citações
Solicitação de que a visita pudesse explorar mais áreas do Estádio do Pacaembu	7 citações
Solicitações para ampliação horário da Biblioteca do CRFB	6 citações

De modo geral, é possível afirmar que os visitantes encontram-se satisfeitos com a visita ao Museu do Futebol. As sugestões de conteúdos e melhorias de infraestrutura, bem como as críticas em relação ao atendimento estão sendo monitoradas e as providências cabíveis estão sendo tomadas. Abaixo, o wordcloud feito pelo sistema de pesquisa reitera o bom índice de satisfação.

A exposição Futebol - o imprevisível que deu certo vai explorar esse universo de invenções de forma lúdica, interativa e emocionante. E o faremos de modo também inédito: como uma grande performance teatral!

Se o teatro é a arte do improviso, no futebol, o improviso o tornou mais do que um esporte, elevou-o ao status de arte. O jogo bonito que emociona e fica na memória afetiva dos apaixonados pelo esporte é, no limite, a lembrança de uma performance única e fugaz, seja do jogador ídolo, do rival, do coadjuvante que te surpreende ou do elenco completo. No roteiro de uma partida, só sabemos quanto tempo vai durar o espetáculo, mas nunca o que ele reserva à plateia.

A exposição estará dividida em atos e cenas.

PRIMEIRO ATO: Brasil - a improvável terra do futebol

O primeiro ato é composto por uma cena e convida o visitante a assistir a um filme curto, de 5 minutos, que vai retratar o início da história no futebol no Brasil, entre 1894 e 1930 de um ponto de vista inesperado, abordando tudo aquilo que era para dar errado, mas que deu certo: a falta de estrutura, a elitização inicial dos clubes, o vocabulário estrangeiro, a rejeição inicial por parte dos intelectuais e escritores da época. O filme vai mostrar de modo muito divertido, como parte dos brasileiros rejeitou inicialmente a prática desse esporte.

O filme usará material de arquivo, pesquisa iconográfica e nos jornais de época. Vamos trazer histórias de rejeição ao esporte que, vistas hoje, provocará no visitante a reflexão sobre como era improvável que um esporte britânico desse certo por aqui. A não ser que... (desce o pano!)

SEGUNDO ATO – Por que deu certo?

No ato dois o visitante poderá continuar a reflexão inicial: afinal, o que fez o futebol dar certo por aqui? A pista está no corpo de baile: nossos jogadores, negros, brancos, mulatos, migrantes... nossa formação cultural brasileira reinventou o futebol. Mas, o visitante terá de descobrir ele mesmo a resposta deixada no ato 1 por meio de percursos no espaço da exposição.

Esse espaço trará um painel com textos provocativos e a indicação de 3 cenas a serem percorridas, em quaisquer ordem. Cada uma levará a uma história que o visitante terá o prazer de desvendar.

ESCOLHA A SUA CENA!

O espaço será dividido em três áreas, independentes mas interligadas por painéis que formam o núcleo principal de conteúdo da exposição. A circulação entre cada área (cena) é livre e a ideia é que o visitante vá descobrindo pouco a pouco as histórias e se interessando em conhecer mais.

CENA 1 – LANCES GENIAIS

Um grande painel com televisores vai mostrar os bastidores dos lances geniais do futebol que nasceram ao acaso. O visitante vai poder escolher a qual lance quer assistir. Por meio de cada lance, será possível contar um pouco da história do futebol: quem criou o lance? Em que jogo? Como repercutiu? Quem imitou depois? Ainda é usado? Foi recriado, aprimorado? Os vídeos serão feitos com uma linguagem moderna e misturando animação e imagens históricas.

Exemplos de lances a serem explorados: bicicleta (Leônidas da Silva, década de 1930); invenções de Pelé (anos 1960 e 1970); invenções de Didi (década de 1950 e 1960); comemorações de gol (vários momentos), etc.

CENA 2 – GÊNIOS IMPROVÁVEIS

Por trás dos lances geniais, seus criadores. Alguns, como Pelé, Didi, Leônidas, Rivellino, Tostão, foram incontestes. Porém, grandes gênios como Garrincha e Dadá Maravilha, por exemplo, são exemplos de trajetórias completamente imprevisíveis. O primeiro por sua perna torta... mas que drible elas seriam capazes de fazer. O segundo por nunca ter sabido direito jogar bola, mas mesmo assim foi um dos maiores artilheiros do futebol brasileiro.

Esse espaço trata os rostos de vários jogadores recortados e dispostos em um painel. Ao girar o rosto o visitante poderá descobrir a sua história.

Máscaras de papel cada um desses gênios ficarão a disposição dos visitantes, que poderão escolher um personagem e interpretar, na exposição, no restante do Museu ou em qualquer lugar, suas histórias.

CENA 3 – IMPROVISO NOSSO DE TODO DIA

Essa cena é pensada para aqueles que acham que não conhecem nada sobre futebol....

Toda língua é dinâmica e vai incorporando usos diversos às palavras conforme os costumes. O futebol é parte de nossa cultura e mostraremos como ele entrou na nossa linguagem cotidiana.

Um totem eletrônico trará um quiz com expressões usadas no nosso dia a dia que vieram do futebol: “aquele cara pisou na bola”; “é melhor eu tirar o meu time de campo”; “marquei um golaço na prova”... O visitante vai selecionar um diálogo na tela e terá de responder ao final um desafio.

ÚLTIMO ATO – O palco é seu

Após percorrer as cenas e se instigar com as histórias apresentadas, o visitante é convidado a subir em um palco. Nele, uma cadeira e uma cabine de gravação deixará o convite para que o visitante conte sua própria história: o quê, na sua vida, foi um improvável acontecimento que o transformou?

As histórias irão direto para um canal no Youtube e poderão ser compartilhadas via redes sociais pelo Museu do Futebol e Sulamérica. As histórias não precisam ser relacionadas ao futebol, o objetivo é usar o futebol para instigar o visitante a se questionar sobre sua própria vida.

Apresentação feita à SulAmérica a partir do conceito dado pelo Museu do Futebol, pela agência TRIP/Gol.



Os lances geniais do futebol, não raro, são meros frutos do acaso. Leônidas da Silva não programou antecipadamente o famoso lance da "bicicleta" quando jogava na partida entre Bonsucesso e Carioca em 1932. Simplesmente aconteceu! De costas para o gol e vendo a bola partir em sua direção, Leônidas se impulsiona para trás mantendo uma perna na vertical próximo ao chão e deslocando a outra para o ar até que alcança a bola. O corpo gira 90 graus e a bola movimenta, em questão de segundos, parece o de alguém que está montado em uma bicicleta, só que de cabeça para baixo.



A bicicleta não foi o único caso. Folhe-seca, o chute do meio do campo direto para o gol, o gol olímpico, o drible de estêlico, o drible de vaca, o chaleira, o toque de letra, o repertório usual de jogadas é, na verdade, uma grande bricolagem de gestos e movimentos de acaso, repetidos de geração em geração.





A EXPOSIÇÃO ESTARÁ DIVIDIDA EM *ATOS* E *CENAS*.

PRIMEIRO ATO: BRASIL – A IMPROVÁVEL TERRA DO FUTEBOL

O primeiro ato inicia com um convite da SulAmérica para que o visitante reflita sobre os acontecimentos imprevisíveis que mudaram o rumo da história pela ótica do Futebol.



PRIMEIRO ATO: BRASIL – A IMPROVÁVEL TERRA DO FUTEBOL

Na sequência, um filme divertido de aproximadamente 5 minutos provocará no visitante uma reflexão sobre como era improvável que um esporte britânico desse certo no Brasil.



SEGUNDO ATO: BRASIL – POR QUE DEU CERTO?

O visitante terá que descobrir esta resposta seguindo 3 percursos no espaço da exposição. São 3 áreas independentes, mas interligadas por painéis.



CENA 1 - LANCES GENIAIS

Um grande painel com televisores retrata os lances geniais que nasceram do acaso. O visitante escolhe qual lance quer assistir e descobre detalhes sobre sua história.



CENA 2 - GÊNIO IMPROVÁVEL

Por trás de um lance genial está seu criador.

Este espaço mostra os jogadores, Dadá Maravilha, Pelé, Garrincha, Leônidas, Rivelino, Tostão, através de um painel com rostos recortados, que ao serem girados, o visitante conhecerá sua trajetória. Máscara de papel com os rostos desses jogadores ficam à disposição para os visitantes.

GARRINCHA



PELÉ



TOSTÃO



LEÔNIDAS



DADÁ MARAVILHA



RIVELINO



INTERATIVIDADE MANUAL
E PLÁSTICA

CENA 3 - IMPROVISO NOSSO DE TODO DIA

Esta cena é pensada para aqueles que acham que não conhecem nada sobre futebol. Um totem eletrônico trará um quiz com expressões usadas no nosso dia a dia que vieram do futebol.



CENA 3 - IMPROVISO NOSSO DE TODO DIA

Após percorrer as cenas, o visitante é convidado a subir no palco e contar sua própria história: O que na sua vida foi um improvável acontecimento que o transformou? Todos os vídeos são finalizados com a assinatura da campanha de SulAmérica.



SulAmérica
120 Anos



clique na imagem para ampliar

As histórias irão direto para um canal no Youtube e poderão ser compartilhadas. São histórias de vida, o objetivo é usar o futebol para instigar o visitante a se questionar sobre sua própria vida.

CABINE DE GRAVAÇÃO COM
RECURSOS CENOGRAFICOS

PROGRAMA EDUCATIVO

O Núcleo de Ação Educativa tem como princípio aproximar o visitante dos conteúdos do acervo do museu e, junto com ele, refletir, questionar, dialogar e interagir a partir da mediação estabelecida com o educador e o público. Para cumprir esta função, é necessário o desenvolvimento de ações e estratégias que tenham como finalidade fazer o visitante aprimorar a sua experiência dentro do museu.

Das 11 metas previstas no período, 09 foram superadas e apenas uma foi cumprida parcialmente, em razão de cancelamentos de grupos por motivos externos ao Museu. Destacamos, portanto, o empenho da equipe em superar as metas visando manter a qualidade dos atendimentos e alcançar maior impacto de público nas ações.

O total de pessoas atendidas por meio de visitas educativas agendadas foi de 5.530, representando quase 11% do total de visitantes no período. A superação em relação à meta prevista (3.000 pessoas) foi de mais de 84%, representativo dos esforços em buscar públicos e atendê-los por meio de visitas agendadas.

Outra meta que merece destaque em razão de sua superação é o oferecimento de atividades educativas ao público espontâneo. Temos mantido o mínimo de quatro atividades por final de semana, integrando-as às exposições temporárias e aos temas da programação cultural. Vale observar que todas as atividades oferecidas são divulgadas no site e nas redes sociais do Museu, com o intuito de atrair públicos aos finais de semana, especialmente famílias.

Para metas específicas do segundo trimestre, como o Projeto "Museu Amigo do Idoso" e o livro do Projeto "Deficiente Residente", a equipe do educativo, em conjunto com a Direção Técnica, já iniciou o trabalho de conceituação e planejamento do desenvolvimento dos novos produtos e ações.

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
20	Realizar visitas educativas a estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico) e de universidades.	Nº de estudantes de escolas públicas e privadas e universidades atendidos em visitas mediadas	1º Trim.	1.000	1.461
			2º Trim.	4.000	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	5.000	1.461
			ICM %	100%	29,22%
21	Realizar visitas educativas para grupos especiais (acessibilidade, idosos, vulnerabilidade social e parcerias institucionais, como por exemplo, Escola da Família e SMADS).	Nº de pessoas atendidas em visitas mediadas	1º trim.	1.950	2.825
			2º trim.	2.500	-
			3º trim.	-	-
			4º trim.	-	-
			ANUAL	4.450	2.825
			ICM %	100%	63,48%

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
22	Realizar visitas educativas para grupos outros (turistas, empresas e etc.).	Nº de pessoas atendidas em visitas mediadas	1º Trim.	450	1.244
			2º Trim.	600	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	1.050	1.244
			ICM %	100%	118,47%
23	Realizar visitas educativas conjugadas ao Estádio do Pacaembu.	Nº de visitas realizadas	1º Trim.	20	12
			2º Trim.	20	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	40	12
			ICM %	100%	30%
24	Oferecer atividades educativas para o público espontâneo	Nº de atividades oferecidas	1º Trim.	24	96
			2º Trim.	24	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	48	96
			ICM %	100%	200%
25	Realizar pesquisa de perfil e de satisfação de público agendado e monitorar perfil e avaliação do público (Modelo MF).	Número de pesquisas realizadas	1º Trim.	170	255
			2º Trim.	355	-
			3º Trim.	-	-
			4º Trim.	-	-
			ANUAL	525	255
			ICM %	100%	48,57%
26	Monitorar índices de satisfação do público atendido por visitas educativas (Modelo MF)	Índice de satisfação do público agendado com a visita guiada (>=80%)	1º Trim	>=80%	99%
			2º Trim	>=80%	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	>=80%	>=80%
			ICM %	100%	100%
27	Aplicar pesquisa de perfil e satisfação do público escolar (MODELO SEC) e apresentar relatório, de acordo com orientações SEC.	Número de relatórios entregues	1º Trim	-	-
			2º Trim	1	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-
28	Monitorar os índices de satisfação do público escolar agendado com a visita educativa, por meio de uma amostragem (MODELO SEC)	Índice de satisfação do público escolar agendado com a visita educativa (>=80%)	1º Trim	-	-
			2º Trim	>=80%	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	>=80%	-
			ICM %	100%	-

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
29	Elaborar publicação digital sobre a experiência de 6 anos do Projeto Deficiente Residente.	Número de publicações	1º Trim	-	-
			2º Trim	1	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-
30	Projeto Museu Amigo do Idoso: realizar projeto piloto de residência com idosos.	Número de relatórios entregues	1º Trim	-	-
			2º Trim	1	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	1	-
			ICM %	100%	-
31	Realizar cursos de capacitação presencial e/ou on line para professores, educadores e guias de turismo e/ou ações extra-muros em instituições públicas ou privadas.	Número de ações realizadas	1º Trim	1	3
			2º Trim	2	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	3	3
			ICM %	100%	100%
32	Atender professores, educadores e guias de turismo em cursos de capacitação.	Número de professores, educadores e guias de turismo capacitados	1º Trim	20	35
			2º Trim	40	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	60	35
			ICM %	100%	58,3%
33	Oferecer visitas e atividades educativas periódicas para equipe de colaboradores e funcionários terceirizados (limpeza e segurança) do Museu do Futebol.	Número de encontros realizados (visita educativa e atividades)	1º Trim	2	10
			2º Trim	2	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	4	10
			ICM %	100%	250%
34	Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: desenvolver atividades e materiais educativos para mediação com o público sobre o tema das Olimpíadas	Nº de atividades e materiais desenvolvidas	1º Trim	1	2
			2º Trim	2	-
			3º Trim	-	-
			4º Trim	-	-
			ANUAL	3	2
			ICM %	100%	66,66%

Justificativas da superação e/ou cumprimento parcial das metas

Meta 20 – Realizar visitas educativas a estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico) e de universidades

A meta foi atingida e superada. Neste trimestre, em decorrência da parceria realizada diretamente com a Secretaria Municipal de Educação, foi registrado um aumento significativo de visitas de estudantes de escolas municipais, totalizando 515 visitantes somente no mês de março oriundos de escolas municipais. Esta parceria, firmada como alternativa às visitas canceladas pela FDE em 2015, continua a se mostrar frutífera e eficaz. Além disso, recebemos quantidade significativa de estudantes de escolas estaduais (426 visitantes) e de escolas particulares (398 visitantes). Apesar disso, no período, não recebemos estudantes de escolas técnicas. Não houve impacto no planejamento orçamentário.

Meta 21 – Realizar visitas educativas para grupos especiais (acessibilidade, idosos, vulnerabilidade social e parcerias institucionais, como por exemplo, Escola da Família e SMADS).

A meta foi atingida e superada. Neste trimestre, continuamos com alto índice de visitação de grupos especiais. Basicamente, três fatores contribuíram para tanto: (1) a grande procura de instituições sociais e ONGs pelo museu. Somente neste trimestre, recebemos 1.014 visitantes oriundos destas instituições; (2) a manutenção das parcerias com a Secretaria Municipal de Assistência e Desenvolvimento Social (SMADS) e o CIEE continuam sendo produtivas para o Museu. Somente neste trimestre, recebemos 729 visitantes oriundos destas parcerias; (3) a parceria com o Recreio nas Férias. Apesar da suspensão do Programa Escola da Família, parceiro nosso, contamos também com a parceria do Recreio nas Férias que somente em janeiro trouxe 1.082 visitantes. Não houve impacto no planejamento orçamentário.

Meta 22 – Propiciar visitas mediadas para grupos outros (turistas, empresas e etc.)

A meta foi atingida e superada. Neste trimestre, a procura pelo Educativo por parte de grupos outros, como instituições interessadas em visitas técnicas, grupos VIPs e órgãos públicos foi significativa. Tal como no período anterior, parte importante da parcela de público recebido pelo agendamento foram os órgãos públicos (especialmente Secretarias de Governo). São ações de prefeituras do interior e da região metropolitana que têm o Museu em seu roteiro ou em parte da sua programação com crianças e adolescentes. Além disso, o Educativo sempre é

buscado, seja pelo agendamento, seja pelos outros Núcleos ou mesmo a Diretoria, para receber autoridades, celebridades e membros de governo, pois realiza a extroversão do acervo oferecendo a estes visitantes um olhar mais aprofundado da linha apresentada na exposição de longa duração e temporária. As visitas técnicas, essenciais para a divulgação do equipamento e fruto do grande interesse em conhecer mais de perto os detalhes e especificidades das ações e projetos realizados pelo Educativo, tais como o Programa de Acessibilidade do Museu do Futebol (PAMF) e o projeto *Deficiente Residente*, continuam a acontecer, mas em menor número do que nos períodos anteriores. Não houve impacto no planejamento orçamentário.

Meta 23 – Realizar visitas educativas conjugadas ao Estádio do Pacaembu.

A meta foi parcialmente atingida. Neste trimestre, tivemos uma quantidade significativa de cancelamentos de grupos, totalizando, no período, 62 horários (com capacidade para 20 visitantes cada um) cancelados. No total do trimestre 31 horários não foram preenchidos ou foram cancelados ou não vieram. Com a baixa de público ocorrida neste momento, não houve a possibilidade da reposição destes grupos neste trimestre. Esforços serão realizados para superar esta meta no próximo trimestre.

Meta 25 – Realizar pesquisa de perfil e de satisfação de público agendado e monitorar perfil e avaliação do público (Modelo MF).

A meta foi atingida e superada. A justificativa desta meta está intimamente relacionada às metas 20, 21 e 22. Como as pesquisas são realizadas pelos grupos atendidos pelos educadores em visitas educativas agendadas e não agendadas e, no período, foi realizado um número suficiente de visitas com grupos, principalmente instituições sociais, houve a oportunidade de aplicar mais questionários de avaliação que nos possibilitassem o retorno do perfil do público e satisfação dos visitantes. Não houve impacto no planejamento orçamentário.

Metas 31 e 32 – Realizar cursos de capacitação presencial e/ou *on line* para professores, educadores e guias de turismo e/ou ações extra-muros em instituições públicas ou privadas e Atender professores, educadores e guias de turismo em cursos de capacitação.

Neste trimestre, o Educativo foi procurado por 2 instituições com o intuito de realizar formação: a Apple Brasil, que trouxe 20 professores que trabalham com o suporte do iTunes em sala de aula para uma formação com foco nas atividades desenvolvidas pelo Educativo e o Museu da Água, que trouxe a sua equipe de educadores para uma formação em mediação antes da inauguração do museu. Além disso, realizamos a formação da equipe de educadores do Museu Pelé, que recebeu a itinerância do Museu do Futebol entre janeiro e abril. Não houve impacto no planejamento orçamentário.

Meta 33 – Oferecer visitas e atividades educativas periódicas para equipe de colaboradores e funcionários terceirizados (limpeza e segurança) do Museu do Futebol.

A meta foi atingida e superada. Em continuidade às ações de ampliação do contato com o público espontâneo, o Educativo segue oferecendo atividades e dinâmicas para os visitantes, inclusive para famílias. As atividades, jogos e oficinas continuaram a ser realizados no espaço expositivo, e também a apresentação de materiais do Programa de Acessibilidade do Museu do Futebol (PAMF). Não houve impacto no planejamento orçamentário.

Meta 34 – Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: desenvolver atividades e materiais educativos para mediação com o público sobre o tema das Olimpíadas

A meta foi atingida e superada. A maior parte dos educadores do Núcleo tem formação na área de artes, além de ser uma equipe multidisciplinar. A possibilidade de relacionar a profissão com o trabalho no museu acaba por se tornar um constante incentivo e desafio para a criação de novas atividades e materiais. À parte disso, a convivência com a diversidade de público instiga os educadores a desenvolver atividades cada vez mais diversas, reforçando a relação de cada perfil de visitante com a exposição e suas experiências pessoais. O tema da Olimpíada foi motor da criação das atividades apresentadas.

Detalhamento da Meta 20: Realizar visitas educativas a estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico) e de universidades.

Como parte integrante das ações oferecidas pelo Núcleo de Ação Educativa, quotidianamente são realizadas visitas dedicadas ao público escolar que têm, como premissa, o encontro e diálogo com o educador que, no papel de mediador, desvela o acervo do museu por meio de roteiros elaborados anteriormente. Para que ocorram estas visitas, o grupo interessado entra em contato com o setor de agendamento que previamente organiza data e horário.



As educadoras Cláudia Stocco (dir.) e Bruna Colucci (esq.) realizam visitas com grupos escolares

Detalhamento da Meta 21: Realizar visitas educativas para grupos especiais (acessibilidade, idosos, vulnerabilidade social e parcerias institucionais, como por exemplo, Escola da Família e SMADS).

Perfis de públicos atendidos:

- ✓ Grupos escolares provenientes de parcerias;
- ✓ Grupos provenientes de projetos sociais
- ✓ Grupos provenientes de organizações da sociedade civil;
- ✓ Pessoas com deficiência, mobilidade reduzida;
- ✓ Grupos universitários;
- ✓ Grupos em situação de vulnerabilidade social.



A educadora Rita de Cássia (à esq.) atende grupo da AACD e o educador José Neto (à dir.) atende grupo da ADEVA

Detalhamento da Meta 22: Realizar visitas educativas para grupos outros (turistas, empresas e etc.).

Perfis de públicos atendidos:

- ✓ Órgãos públicos;
- ✓ Famílias;
- ✓ Agências de turismo;
- ✓ Escolas de esportes;
- ✓ Representantes de instituições para visitas técnicas;
- ✓ Funcionários de empresas;
- ✓ Membros de governo;
- ✓ Atendimento para mídia;
- ✓ VIPs



Os educadores Ingrid Ricetto e José Neto realizam visita ao bairro com famílias no final de semana

Detalhamento da Meta 23: Realizar visitas educativas conjugadas ao Estádio do Pacaembu

Desde o segundo trimestre do ano passado realiza visitas às dependências do Estádio do Pacaembu. É uma oportunidade de oferecer aos nossos visitantes um aditivo à visita ao Museu, uma vez que a maioria dos roteiros educativos trata a importância do Pacaembu, não somente para o museu, mas para a cidade e o país, de forma geral. Nesse sentido, a parceria permitiu que os educadores pudessem desdobrar ainda mais a medição com o público agendado.

As visitas ocorrem todas às sextas-feiras, nos horários das 09h e das 15h, com capacidade de atendimento de até 80 visitantes por dia (40 por horário). Assim, apresentamos abaixo a lista de instituições que realizaram a visita conjugada ao Estádio e suas respectivas quantidades de visitantes. Para este cálculo, importante considerar que cada educador atende até 20 pessoas. Assim sendo, cada grupo com mais de 20 pessoas deve-se considerar mais de 1 educador em atendimento, o que resulta em mais de 1 visita realizada.

Mês	Data	Horário	Instituição	Visitantes	Visitas
JANEIRO	22	09:00	CEU Formosa	36	2
FEVEREIRO	12	09:00	Associação Casa de Convivência N. Sra. Rainha da Paz	82	4
	26	09:00	Universidade Federal Fluminense	26	2
MARÇO	11	15:00	CCA Lar Batista de Crianças	43	2
	18	15:00	EE Professora Adalgiza Segurado da Silveira	37	2
TOTAL				224	12

Detalhamento da Meta 24: Oferecer atividades educativas para o público espontâneo

O contato com o visitante espontâneo é realizado pelo educador nas dependências do Museu que, de forma lúdica, convida-o a participar de jogos interativos no espaço expositivo e trocar experiências relativas ao acervo. O atendimento é realizado diariamente, e os jogos com a participação dos visitantes acontecem aos sábados e domingos e em datas comemorativas.

Perfis de públicos atendidos:

- ✓ Famílias;
- ✓ Grupos de turistas nacionais e estrangeiros
- ✓ Moradores da região;
- ✓ Pessoas com deficiência e mobilidade reduzida;
- ✓ Torcedores e etc;

Data	Ação Educativa	Tipo de Ação	Data Comemorativa	Público
02/01/2016	Caixa Preta	Atividade/Jogo	\	43
02/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	31
02/01/2016	Escudos Táteis	Atividade/Jogo	\	36
03/01/2016	Com que roupa eu vou?	Atividade/Jogo	\	52
03/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	53
03/01/2016	Futebox	Atividade/Jogo	\	9
03/01/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	\	40
05/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	22
05/01/2016	Futevôlei Adaptado	Atividade/Jogo	\	10
05/01/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	23
05/01/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	\	17
05/01/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	\	25
06/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	34
06/01/2016	Materiais PAMF	Atividade/Jogo	\	27
07/01/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	\	30
07/01/2016	Trilha no Museu	Atividade/Jogo	\	62
08/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	22
08/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	38
08/01/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	\	10
08/01/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	9
09/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	89
09/01/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	\	26

09/01/2016	Perceber a Cidade	Oficina	\	10
10/01/2016	Caixa Preta	Atividade/Jogo	\	44
10/01/2016	Futevôlei adaptado	Atividade/Jogo	\	50
13/01/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	46
16/01/2016	Futevolei Adaptado	Atividade/Jogo	\	39
16/01/2016	Qual treinador sou eu?	Atividade/Jogo	Dia do Treinador	32
16/01/2016	Qual treinador sou eu?	Atividade/Jogo	Dia do Treinador	15
17/01/2016	Artilheiro Adaptado	Atividade/Jogo	\	23
17/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	Dia do Treinador	27
17/01/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	\	18
17/01/2016	Trilha no Museu	Atividade/Jogo	\	70
19/01/2016	Futebox	Atividade/Jogo	\	22
20/01/2016	Formação de educadores - Apple	Outro	\	25
23/01/2016	Futebox	Atividade/Jogo	\	27
23/01/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	23
23/01/2016	Pebolim Humano	Atividade/Jogo	Aniversário de São Paulo	50
23/01/2016	São Paulo de Todos	Contação/Intervenção	Aniversário de São Paulo	50
24/01/2016	Oficina de Paraquedas	Oficina	Aniversário de São Paulo	25
24/01/2016	Oficina Faça sua Pipa	Oficina	Aniversário de São Paulo	40
26/01/2016	Kablan	Atividade/Jogo	Férias no Museu	7
26/01/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	Férias no Museu	13
26/01/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	\	14
26/01/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	\	7
27/01/2016	Charles Miller tátil	Atividade/Jogo	\	4
27/01/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	6
28/01/2016	Escudos Táteis	Atividade/Jogo	Férias no Museu	7
28/01/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	5
29/01/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	Férias no Museu	5
30/01/2016	Artilheiro Adaptado	Atividade/Jogo	Férias no Museu	11
30/01/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	Férias no Museu	10
31/01/2016	Golbol	Atividade/Jogo	Férias no Museu	5
31/01/2016	Pebolim Humano	Atividade/Jogo	Férias no Museu	17
02/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	8
03/02/2016	Futebox	Atividade/Jogo	\	5
03/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	10
04/02/2016	Futletra	Atividade/Jogo	Divulgação para funcionários	2
04/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	12

04/02/2016	Trilha no Museu	Atividade/Jogo	\	20
06/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	56
07/02/2016	Charles Miller tátil	Atividade/Jogo	\	21
07/02/2016	Com que roupa eu vou?	Atividade/Jogo	\	15
07/02/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	\	20
08/02/2016	Oficina Lançador de Confetes	Oficina	Carnaval	46
09/02/2016	Oficina de Máscaras	Oficina	Carnaval	117
11/02/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	14
12/02/2016	Kablan	Atividade/Jogo	\	10
12/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	20
13/02/2016	Oficina Camisas de Origami	Oficina	\	30
13/02/2016	Kablan	Atividade/Jogo	\	7
14/02/2016	Futletra	Atividade/Jogo	\	10
14/02/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	13
14/02/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	9
16/02/2016	Cidade do Futebol	Atividade/Jogo	\	3
17/02/2016	Materiais PAMF	Atividade/Jogo	\	2
17/02/2016	Materiais PAMF	Atividade/Jogo	\	2
18/02/2016	Futebox	Atividade/Jogo	\	3
18/02/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	3
19/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	2
19/02/2016	Quebra-cabeça Tudo é Bola	Atividade/Jogo	\	18
19/02/2016	Memoriball	Atividade/Jogo	\	3
20/02/2016	Oficina de Carimbos	Oficina	\	40
20/02/2016	Mapa das Torcidas	Atividade/Jogo	\	25
20/02/2016	Mapa das Torcidas	Atividade/Jogo	\	21
21/02/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	27
21/02/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	47
21/02/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	27
27/02/2016	Cidade do Futebol	Atividade/Jogo	\	27
27/02/2016	Futletra	Atividade/Jogo	\	18
28/02/2016	Quem te viu quem te vê	Atividade/Jogo	\	7
28/02/2016	Perceber a Cidade	Oficina	\	16
04/03/2016	Mundo das Copas	Atividade/Jogo	\	32
05/03/2016	Oficina Abayomi	Oficina	Dia da Mulher	10
06/03/2016	De frente com... Seleção Brasileira	Atividade/Jogo	Dia da Mulher	15

12/03/2016	Visita Bairro do Pacaembu	Outro	Piloto Aniversário Bairro Pacaembu	12
12/03/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	Piloto Aniversário Bairro Pacaembu	6
17/03/2016	Jogo das Camisas	Atividade/Jogo	\	5
19/03/2016	Visita Olga Futebol Clube	Outro	Dia da Mulher	21
19/03/2016	Mulheres de Ouro	Atividade/Jogo	Dia da Mulher	15
20/03/2016	Leitura Animal	Atividade/Jogo	Dia do Contador de História	16
25/03/2016	Futevôlei adaptado	Atividade/Jogo	\	36
25/03/2016	Escalação de Botão	Atividade/Jogo	\	23
25/03/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	33
25/03/2016	Caixa Preta	Atividade/Jogo	\	13
25/03/2016	Pakayemby	Atividade/Jogo	\	14
25/03/2016	Artilheiro Adaptado	Atividade/Jogo	\	50
25/03/2016	Futebox	Atividade/Jogo	\	15
26/03/2016	Caça ao Tesouro	Atividade/Jogo	\	275
27/03/2016	Futletra	Atividade/Jogo	\	10
27/03/2016	Oficina de Medalhas	Oficina	Jogos Olímpicos e Paralimpíadas	17
96 ações realizadas				2357



As educadoras Luciana Rocha (à esq.) e Laís Oliveira (à dir.) aplicam as atividades educativas com o público espontâneo

Detalhamento da Meta 25: Realizar pesquisa de perfil e de satisfação de público agendado e monitorar perfil e avaliação do público (Modelo MF)

Neste trimestre, o Educativo realizou uma mudança estrutural significativa no processo de avaliação das visitas agendadas com mediação dos educadores. Desde 2015, adotamos uma plataforma virtual como suporte para a tabulação dos dados enquanto utilizamos, em concomitância, os formulários de papel. Após 1 ano de teste, verificamos a possibilidade da mudança desta plataforma para a base Google Formulários, que nos permitiria cruzar os dados de maneira mais clara e precisa. Assim sendo, desde janeiro deste ano, passamos a utilizar a base Google Formulários para a tabulação dos dados e preenchimento dos formulários de papel. Com isso, deixamos de utilizar os formulários impressos, gerando economicidade no uso de papel e impressora, além de agilizar os processos de tabulação e sistematização de dados, uma vez que as respostas já eram inseridas diretamente no Google, com o tablets disponibilizados à equipe de educadores. Seguimos com este teste buscando o aperfeiçoamento da Avaliação Institucional de Visita Educativa.

Número de pesquisas realizadas:

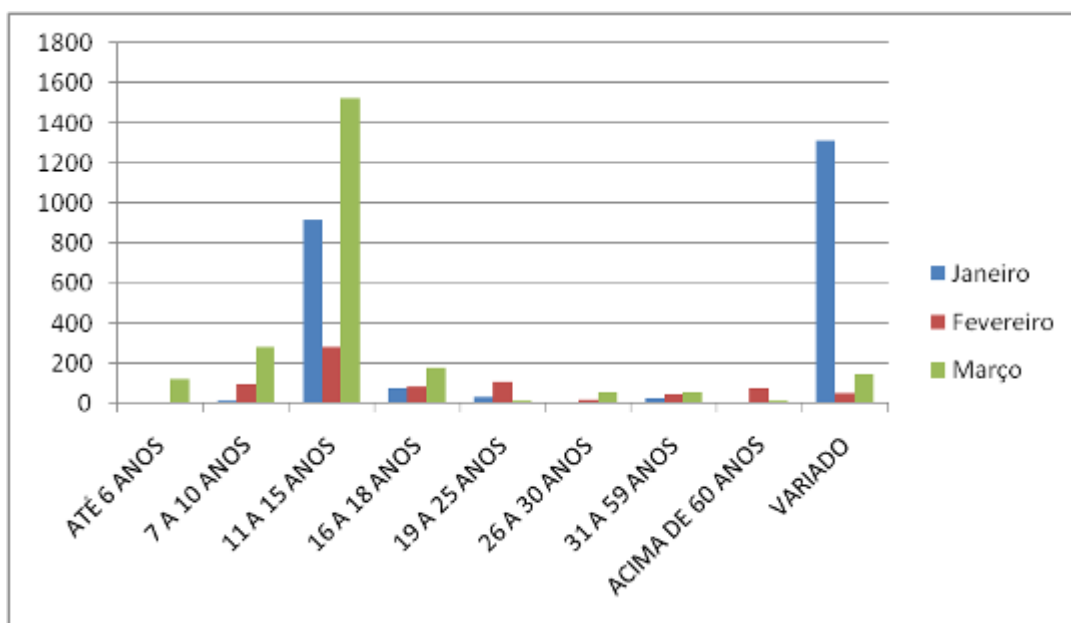
Tipo de formulário/ mês	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	Total trimestre
Visita agendada	78	43	125	
Visita não agendada	4	2	3	
TOTAL/mês	82	45	128	255

Os formulários encontram-se disponíveis para consulta.

Gráfico – Distribuição do público agendado por categorias:



Gráfico – Distribuição do público agendado por faixa etária:



Detalhamento da meta 26: Monitorar índices de satisfação do público atendido por visitas educativas (Modelo MF).

Pela terceiro ano, o monitoramento do índice de satisfação do público aparece como meta do Programa de Serviço Educativo. No entanto, como ação pioneira, o Educativo apresentou, em 2013, o índice de satisfação do público escolar (como meta) e o índice de satisfação do público geral (como ação rotineira). Sendo assim, importante lembrar como este cálculo é realizado.

Com base na questão 5 do formulário entregue aos responsáveis de grupo (já apresentado em relatórios anteriores), é possível mensurar o índice de satisfação do público atendido pelos educadores. Abaixo estão três gráficos que representam o índice de satisfação do público. O primeiro deles informa o índice de maneira decomposta, considerando as 4 opções dadas no formulário mencionado segmentadas nos 6 meses de avaliação. O segundo deles informa o índice de maneira decomposta, considerando as 4 opções dadas no formulário mencionado consolidadas no período de 6 meses. O terceiro deles considera a somatória das opções que indicam satisfação em contraponto às outras duas opções que indicam insatisfação e não considera os formulários não respondidos.

Detalhamento das Metas 31 e 32: Realizar cursos de capacitação presencial e/ou *on line* para professores, educadores e guias de turismo e/ou ações extra-muros em instituições públicas ou privadas e Atender professores, educadores e guias de turismo em cursos de capacitação.

→ Museu Pelé (08.01.2016)

Como ação de formação de educadores, neste trimestre a equipe do Educativo ficou responsável pela capacitação da equipe de educadores que atuaram como interlocutoras com o público no Museu Pelé, que recebeu a exposição itinerante do Museu do Futebol "Museu do Futebol na Área". Para tanto, foi constituído um material próprio para estas equipes contendo os seguintes títulos:

DESVALLÉS, André; MAIRESSE, François. *Conceitos-chave de Museologia*. Tradução Marília Xavier Cury e Bruno Brulon Soares. São Paulo: Armand Colin, 2013.

MUSEU DO FUTEBOL. *Caderno de Conteúdos da Exposição de longa duração*.

OTT, Robert William. *Ensinando crítica nos museus*. s.n.d.

MARTINS, Luciana Conrado et alli (org.). *Que público é esse?* São Paulo: Percebe, 2013.

CARDOSO, Ialê Pereira; CONTINELLI, Marcelo; MENDES, Tatiane Oliveira. *Deficiente Residente: uma experiência atitudinal*. IN: Cury, Marília Xavier. *Fronteiras regionais e perspectivas nacionais - Seminário Interdisciplinar em Museologia*. Blumenau: Museu Hering; Fundação Hermann Hering, 2014.

PREFEITURA DE SÃO PAULO. *Dicas de relacionamento com as pessoas com deficiência*. s.n.d.

CENTRO DE REFERÊNCIA DO FUTEBOL BRASILEIRO. *Preserve o seu acervo*. s.n.d.

Assim sendo, a equipe que receberia a exposição itinerante teve a oportunidade de realizar esta formação in loco com o Educativo aqui no Museu do Futebol. A formação oferecida contou com o seguinte roteiro:

1. Recepção e introdução
2. Visita ao espaço expositivo
 - a. Proposta do museu
 - b. Gols e Rádios
 - c. Exaltação
 - d. Origens
 - e. Copas
 - f. Números e Curiosidades
3. Apresentação do Núcleo e sua estrutura
4. Apresentação da apostila
5. Diferentes tipos de público
 - a. Público escolar
 - b. Público familiar
 - c. Público com deficiência
 - d. Público idoso
 - e. Instituições sociais
 - f. Escolas de esporte
6. Roteiros de visita
 - a. Mediação como metodologia
 - b. Museu como experiência
 - c. Exercício prático de análise de imagem
 - d. Estruturação da visita
 - i. Tempo de visita
 - ii. Acolhimento/ conteúdo/ fechamento
 - iii. Percorso (recorte temático)

- iv. Avaliação institucional de visita educativa (fazer adaptações)
- 7. Dinâmicas e atividades educativas / material de apoio
 - a. Jogo das palavras
 - b. Vendas
 - c. Bolas
 - d. Taça
 - e. Possíveis adaptações do que já possuem
- 8. Acessibilidade
 - a. Conceito universal de acessibilidade
 - b. PAMF
 - c. Pensar a deficiência com a pessoa com deficiência e não para a pessoa com deficiência

Em seguida, o grupo seguiu para uma visita com a educadora Ingrid Ricetto.



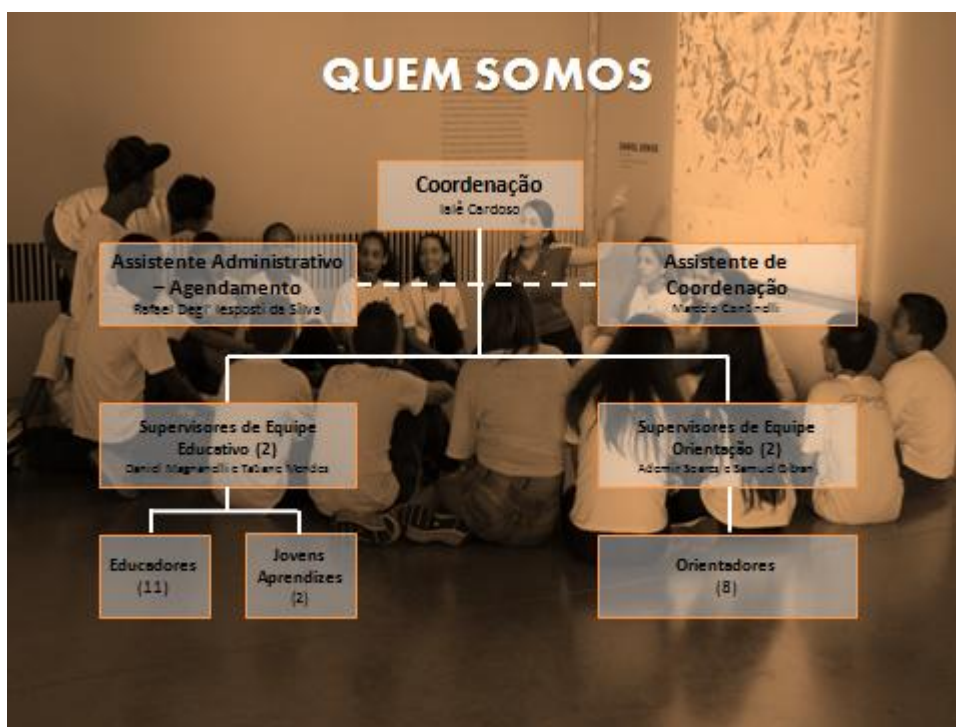
A coordenadora Ialê Cardoso e o assistente Marcelo Continelli realizam a formação com a equipe de Santos (à esq.) e, em seguida, o grupo realiza visita com a educadora Ingrid Ricetto

Total de participantes: 05 pessoas

➔ Apple Brasil (19.01.2016)

No final do ano passado, o representante da Apple Brasil, Sr. Trevan Van Buren procurou o museu com o intuito de fazer uma parceria para compartilhar os conteúdos do museu em plataforma iTunes. Para tanto, a Apple possui uma equipe de professores do ensino público e privado, dos níveis médio e universitário que utilizam o iTunes como plataforma virtual para as aulas. Assim, no dia 19.01, o Educativo pôde oferecer uma capacitação sobre os jogos e atividades que desenvolvemos e como eles se relacionam com os conteúdos curriculares da sala de aula. Após esta capacitação, realizada pela Coordenação do Educativo, Ialê Cardoso e Marcelo Continelli, os professores seguiram para uma visita mediada com o supervisor Daniel Magnanelli.

Abaixo, slides da formação realizada com o grupo:



O QUE FAZEMOS

O Museu do Futebol é um espaço para produção, discussão e reflexão sobre o conhecimento e a aprendizagem.

Cabe ao Núcleo Educativo:

- Realizar a **mediação entre o acervo e o público visitante**: estudantes, professores, famílias, profissionais de diversos segmentos, turistas, idosos, pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, estrangeiros, entre outros.
- Realizar e executar **ações e projetos extramuros**.
- Realizar e executar **projetos e ações que promovam a inclusão social**, trazendo para o Museu grupos sociais diversificados, marginalizados e com maior dificuldade no acesso a equipamentos culturais.
- Criar e desenvolver **atividades e jogos educativos** como instrumento para dialogar de maneira educativa e lúdica com o visitante de todas as faixas etárias e perfis de público.

PRODUÇÃO INTELECTUAL E MATERIAL



- Palestras, seminários, mesas, simpósios e oficinas com os temas educação, mediação e acessibilidade
- Visitas técnicas
- Consultorias
- Roteiros temáticos
- Material educativo para as exposições
- Textos e artigos
- Jogos e atividades para o público
- Materiais de apoio em visita educativa para auxiliar na transposição da linguagem



COMO FAZEMOS

Gestão de Pessoas - teoria e prática:

- Projeto Educativo/ Plano Pedagógico
- Formação continuada dos educadores
 - Conceitos pedagógicos: Paulo Freire, Educação Patrimonial, etc.
 - Referências psicopedagógicas: Piaget, Vigostky, Perrenoud
 - Mediação como método de atendimento: Abigail Hausen, Robert William Ott, Ana Mae Barbosa, etc.
 - Acessibilidade e inclusão
- Formação dos participantes do programa Jovem Aprendiz
- Avaliação periódica "360º" com a equipe



JOGOS E ATIVIDADES EDUCATIVAS

COM QUE ROUPA EU VOU?



A atividade educativa 'Com que roupa eu vou?' foi elaborada na vivência do Projeto Deficiente Residente 2011 onde juntos, educadores e residentes, pesquisaram, no acervo do Museu, códigos visuais de épocas diferentes para avaliar as transformações no decorrer do tempo.

COMO USAR NA ESCOLA?

Trabalhando a coordenação motora, estimulando a criatividade, ativando o uso da memória, identificando os códigos sociais visuais e incentivando o trabalho em grupo.

Disciplinas: História e Artes



ATIVIDADE PACAEMBY



Atividade educativa composta por dois quebra-cabeças em grande escala que reproduzem a planta do estádio da década de 30 e a vista aérea na década de 90.

Desenvolvido a partir das vivências durante o projeto Deficiente Residente de 2013, com foco na deficiência física.

COMO USAR NA ESCOLA?

Propondo uma discussão sobre as transformações passadas pelo estádio e pelo bairro, estimulando o raciocínio lógico-espacial e a coordenação motora.

Disciplinas: História, Geografia e Desenho Técnico

MEMÓRIA + AÇÃO

O jogo da memória é um dos primeiros jogos de cartas que uma criança aprende.

Nos jogos de memória, os pequenos estabelecem relações entre imagens e as posições das cartas no tabuleiro. As crianças desenvolvem estratégias de memorização frente ao desafio de organizar as cartas para, em seguida, localizar seus pares.

Este jogo consiste de cartas com desenhos de equipamentos relacionados ao futebol e seus signos gráficos representantes. Ao tirar a carta com um desenho de bola, deve-se buscar, no tabuleiro, a carta com a palavra 'bola'. Assim a criança pode associar o equipamento ao seu nome e a sua forma gráfica de escrita.

Este jogo é um facilitador no processo de alfabetização, direcionado para as crianças em fase de alfabetização.

COMO USAR NA ESCOLA?

Como um instrumento do processo de alfabetização, buscando a associação das palavras com sua representação gráfica.

Disciplina: Alfabetização e Português



MAPA MUNDI



COMO USAR NA ESCOLA?

Instigando reflexões sobre: Globalização, Sistema Colonial, Eurocentrismo, Nacionalismo, Etnia, Estados e fronteiras nacionais

Disciplinas: Geografia, História, Sociologia, Matemática e Estatística

O jogo educativo busca desenvolver com o público uma reflexão a respeito da centralização dos jogadores de futebol no mercado europeu, enfatizando as transferências de jogadores negros, sobretudo africanos, e o caráter altamente comercial atingido pelo futebol no século XXI.



CIDADE DO FUTEBOL

A atividade educativa “*Cidade do Futebol*” traz à tona uma reflexão sobre a cidade de São Paulo, através de seus bairros. Estes, tradicionalmente, assentam raízes fortes sobre algumas regiões, exercendo influências. Assim, por exemplo, fala-se do bairro da Mooca, suas construções, história e festas para se chegar ao Juventus, clube próprio de lá. Em suma, um exercício de observar o futebol como parte da cultura de um lugar, no caso, nossa cidade.



COMO USAR NA ESCOLA?

Pesquisando sobre a história da cidade e dos bairros de São Paulo e a imigração do começo do século.

Disciplinas: Geografia, História, Sociologia, Artes

COSMÓPOLIS

Com o jogo “*Cosmópolis*” o participante tem a oportunidade de conhecer um mundo sem fronteiras, em que expressões, costumes e personalidades partem de seu local de origem para transformarem-se em figuras universais capazes de emocionar e descortinar o conhecimento do mundo futebolístico e suas influências.

COMO USAR NA ESCOLA?

Conhecendo o mundo por meio de diferentes cultura se costumes.

Disciplinas: Geografia, História, Sociologia, Português



ROTEIROS TEMÁTICOS

- Futebol como fenômeno cultural
 - Mudanças comportamentais ao longo das décadas
 - O vínculo afetivo do brasileiro com o futebol
- O marketing no esporte
 - A disseminação da propaganda no esporte
 - A força de uma marca
 - A evolução da presença do patrocinio
- A presença da mulher no futebol
 - Diferenças entre a presença da mulher no futebol e no exterior
 - A batalha pelo reconhecimento da mulher como atleta
- O papel da mulher na sociedade
 - Mudanças comportamentais ao longo das décadas
- Torcida - cãibra e rivalidade
 - A visibilidade no estádio
 - Comportamentos que só ocorrem num estádio de futebol
 - Diferença entre rivalidade e inimizado
- A religiosidade com o futebol
 - Os jogadores como ídolos (doutos e reis e heróis)
 - Os jogadores e suas crenças
 - O torcedor e suas superstições, orações e simpatias
- O registro do futebol: suportes artísticos
 - Fotografia, vídeos, desenhos, pintura
- Corpo humano
 - Preparação física
 - A ginia
 - Alimentação
 - Limitações de um jogador (o que o corpo pode resistir, o que ele pode e não pode?)
 - Qual o preço a se pagar para ser aquele ídolo?
- História: tonsões expressas nas origens do futebol brasileiro
 - Charles Miller
 - Nascimento de um futebol distinto
 - A exclusão dos negros e trabalhadores brasileiros no início do XX
 - Os regimes ditatoriais e o uso propagandístico do futebol
- Geografia: importação e exportação de jogadores
 - O Brasil como fabricante de mão de obra para o futebol
 - O futebol como business
 - São meritosul de importação e exportação
 - Por que não existe um giro latino-americano
- Os meios de comunicação e o futebol
 - Rádio
 - TV
 - Internet
 - Celular



PUBLICAÇÕES EDUCATIVAS PARA PROFESSORES E ALUNOS



PUBLICAÇÕES EDUCATIVAS PARA PROFESSORES E ALUNOS



Programa de Acessibilidade do Museu do Futebol

Programa nasceu na concepção do equipamento museológico e que entende que acesso e acessibilidade devem compreender todos os públicos, com ou sem deficiência, ampliando assim o conceito para além do usualmente empregado em ações voltadas ao público com deficiência.

O objetivo maior do PAMF é proporcionar a diferentes perfis socioeconômicos e culturais de público, o acesso ao Museu do Futebol nos âmbitos social, físico e intelectual.

PROJETO ESPECIAL PAMF DEFICIENTE RESIDENTE

Projeto foi idealizado pelo Núcleo Educativo em 2010, perante as dificuldades, medos e resistências no contato com a pessoa com deficiência.

- A cada ano, dois residentes participam do projeto durante três meses.
- Foi pensado 'com' a pessoa com deficiência e não 'para';
- Prioriza a relação humana para que se amplie a noção e o significado de nossas experiências atitudinais, pelo conhecimento em conjunto adquirido, pois tanto o educador quanto o residente são protagonistas nesta ação.
- Foi reconhecido, em 2012, com o Prêmio Darcy Ribeiro e, em 2014, com o Prêmio Ibero-americano de Educação e Museus.



PROJETO EXTRAMUROS 'CARLITOS NA GRANDE ÁREA'



A ação do Educativo não se dá apenas dentro do Museu, mas busca interagir e agregar com projetos e ações extramuros:

O Projeto Carlitos foi pensado para promover um maior diálogo entre ensino não-formal – Museu, com o ensino formal – Escola.

As aulas elaboradas conjuntamente por educadores da escola Carlitos e do Museu, aconteceram intercaladamente dentro da sala de aula e no espaço expositivo do museu.

POR QUE NOS SENTIMOS RESPONSÁVEIS

O impacto de uma primeira visita a espaço qualquer,
costuma trazer novas sensações e emoções.

Na recepção do visitante ao Museu, o Núcleo Educativo é
responsável por acolher o visitante, adaptando
linguagens para uma boa comunicação, de acordo as
referências de cada um.

Disso depende o vínculo que se estabelecerá entre o
público e a proposta museal.



A coordenadora Ialê Cardoso e o assistente Marcelo Continelli realizam capacitação com os professores da Apple (à esq.) e o supervisor Daniel Magnanelli faz a visita com o grupo (à dir.)

Total de participantes: 20 pessoas

➔ Museu da Água (15.03.2016)

No dia 15.03, a coordenadora Ialê Cardoso e o assistente Marcelo Continelli receberam a equipe do Educativo do Museu da Água, que estava em processo de formação antes da abertura do museu. Assim, foi realizada uma capacitação sobre mediação e, em seguida, o grupo seguiu para uma visita ao espaço expositivo com o assistente Marcelo Continelli.



A coordenadora Ialê Cardoso e o assistente Marcelo Continelli realizam capacitação com os educadores do Museu da Água

Total de participantes: 10 pessoas

Detalhamento da Meta 33: Oferecer visitas e atividades educativas periódicas para equipe de colaboradores e funcionários terceirizados (limpeza e segurança) do Museu do Futebol.

➔ Consciência Funcional – Equipe de Limpeza do Museu do Futebol

Tipo de Ação

Oficina/Vivência com funcionários da equipe de limpeza (Auxiliares de Serviços Gerais).

Proponente (s):

Bruna Colucci

Introdução

“Temos necessidade de criar uma poética das relações humanas, outro modo de percepção da vida, um acesso à experiência paradisíaca, um sentido de humor, uma música de convivência.” TORO, Rolando

A ideia de desenvolver um trabalho com a equipe de limpeza já estava comigo há certo tempo. Sempre busquei observá-los e tentar uma aproximação, mesmo que rasa.

Com a informação de que no dia 22 de fevereiro é comemorado o Dia do Auxiliar de Serviços Gerais, percebi que era o momento oportuno de fazer algo mais real e aprofundado.

Palavras-chave

Contato, relação, vivência, experiência.

Objetivos:

- promover uma integração diferente entre os funcionários, saindo do âmbito do trabalho e entrando num universo lúdico e prazeroso.
- estimulá-los de modo que se desprendam internamente da rigidez de suas tarefas e rotinas e possam viver uma experiência reverberante.
- fazer com que percebam que um museu é uma importante ferramenta da nossa cidade, e que ele, além de ser nosso espaço de trabalho, é um espaço de aprendizado, experiência, reflexões e transformações.
- reforçar e desenvolver a afetividade.

Público-Alvo

Equipe de agentes de limpeza do Museu do Futebol

Metodologia

Vygotsky entende o homem e seu desenvolvimento numa perspectiva sociocultural, ou seja, percebe que o homem se constitui na interação com o meio em que está inserido.

Levantamento do perfil individual de alguns membros da equipe de limpeza do Museu do Futebol

- Tânia Cristina (encarregada), 51 anos

Natural de: São Paulo, SP

Reside em: Guaianazes, São Paulo, SP

Casada, tem 3 filhos (30, 27 e 19 anos)

O que mais gosta de fazer: sentar e assistir televisão/ conversar com sua mãe, seu marido e seus filhos

Nunca visitou um museu por lazer.

- Maria das Graças de Macedo Silva, 54 anos

Natural de: Solânea, PB

Reside em: Guaianazes, São Paulo, SP

Separada, tem 2 filhos (18 e 23 anos)

O que mais gosta de fazer: passear no shopping/viajar para o litoral.

Trabalhava no MIS. Nunca visitou um museu por lazer.

- Cícero Xavier de Souza Filho, 39 anos

Natural de: São Paulo, SP

Reside em: Jardim Renata, Ferraz de Vasconcelos, SP

Casado, tem 2 filhos (12 e 6 anos)

O que mais gosta de fazer: correr (praticar Cooper)/jogar futebol/praticar alguma atividade física

Visitou o Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Ipiranga

- Jarede dos Santos Santana e Silva, 57 anos

Natural de: São Paulo, SP

Reside em: Cidade Tiradentes, São Paulo, SP

Casado, tem dois filhos (29 e 26 anos), e dois netos (8 e 5 anos).

O que mais gosta de fazer: ouvir música (rock, sertanejo, gospel)/ ir ao SESC ou ao céu e nadar na piscina

Visitou o Museu do Ipiranga

- Antônia da Franca Oliveira, 59 anos

Natural de: Crato, CE

Reside em: São Matheus, São Paulo, SP

Casada, tem 2 filhos (33 e 30 anos), e 2 netos (17 e 16 anos).

O que mais gosta de fazer: sentar, descansar e assistir televisão/ cozinhar/ viajar para Campinas.

Trabalhou no MIS e no Museu da Língua Portuguesa. Visitou o Museu Afro.

1º Encontro: Oficina / Vivência com a equipe

A ação acontecerá em 23 de fevereiro no auditório do Museu do Futebol. O objetivo macro desta primeira ação será promover proximidade e criar laços afetivos tanto com o Núcleo de Ação Educativa, quanto com a instituição Museu do Futebol junto às pessoas que trabalham na equipe de limpeza. Este é o primeiro de muitos encontros que pretendemos fazer, se tivermos espaço e oportunidade para que aconteçam.

Sentados em roda, após um primeiro contato para apresentação, proporei um exercício chamado “sentindo o eu com o eu”, onde o objetivo é sentir com o corpo todo, sentir seu corpo, as coisas físicas e imateriais que estão nele e sentir o espaço (extraído do livro “Jogos Teatrais para Sala de Aula”).

Após esse momento, em roda, tirei algumas palavras e mostrarei à eles uma a uma, pedindo que reflitam rapidamente o que elas significam para si e se elas, de fato, estão presentes em suas vidas. São elas:

Felicidade (sig. - 1 Concurso de circunstâncias que causam ventura. 2 Estado da pessoa feliz. 3 Sorte. 4 Ventura, dita. 5 Bom êxito. 6 Bem-aventurança.)

Afeto (sig. - 1 Impulso do ânimo; sua manifestação. 2 Sentimento, paixão. 3 Amizade, amor, simpatia. 4 Dedicado, afeiçoado. 5 Incumbido, entregue.)

Sentir (sig. - 1 Sentimento, sensibilidade. 2 Maneira de pensar ou de ver. 3 Perceber por um dos sentidos; ter como sensação.)

Liberdade (sig - 1 Direito de proceder conforme nos pareça, contanto que esse direito não vá contra o direito de outrem. 2 Condição do homem ou da nação que goza de liberdade. 3 Conjunto das ideias liberais ou dos direitos garantidos ao cidadão. 4 Ousadia. 5 Franqueza. 6 Licença. 7 Desassombro. 8 Demasiada familiaridade. 9 Imunidades, regalias.)

E o que significa transcender?

Transcender - A **Transcendência** é fazer um caminho ou percurso para o mais além do meu eu humano; é viajar pelo saber das outras realidades que nunca tinha passado pela mente do próprio sujeito em estudo, mas para o seu objeto, isto é, a realidade do que está a ser estudada; é descobrir aquilo que era o desconhecido; é largar-se do meu egocentrismo para conviver com os outros; (luz mais baixa - silêncio)

Troca de silêncio

Sentados em roda, faremos um exercício de “trocar o silêncio”, que consiste em trocar um olhar prolongado com o colega. O intuito é fazê-los perceber o quanto conseguimos sentir do outro, apenas trocando olhares.

(luz mais baixa – música)

Túnel afetivo

Em pé, formaremos uma espécie de túnel. Um por vez caminhará devagar por dentro do túnel com os olhos fechados. Enquanto uma pessoa passa, as outras que estão formando o túnel irão cochichar uma ou mais coisas que admiram nesta pessoa. O exercício só termina quando todos os participantes passarem pelo túnel.

Finalização:

Momento de reflexão coletiva e feedback. Entregar para cada um deles um excerto da obra Grande Sertão Veredas, de Guimarães Rosa, lendo para eles:

"Porque a cabeça da gente é uma só, e as coisas que há e que estão para haver são demais de muitas, muito maiores diferentes, e a gente tem de necessitar de aumentar a cabeça, para o total. Todos os sucedidos acontecendo, o sentir forte da gente — o que produz os ventos. Só se pode viver perto de outro, e conhecer outra pessoa, sem perigo de ódio, se a gente tem amor. Qualquer amor já é um pouquinho de saúde, um descanso na loucura".

Recursos Materiais

Caixa de som; pau de chuva; colchonetes ou tatames.

Avaliação de Ação realizada em 23/02/2016:

"É pra subir aí e tirar os sapatos? Que chique!" me disse uma das participantes, assim que os recepcionei no auditório. Procurei fazer, já no primeiro momento, com que todos se sentissem a vontade, na tentativa de esquecer um pouquinho dos nossos papéis e afazeres dentro da instituição, voltando-se para si e para os colegas. O grupo, em geral, foi muito aberto a tudo e todos participaram bastante, cada um com seu jeitinho de se expressar e de se deixar envolver.

Conforme ia propondo as atividades, pude perceber se tratava de um grupo de pessoas que são muito próximas, muito unidas e que se respeitam muito. A relação deles beira uma relação familiar.

O ápice da ação foi momento de fazer o **túnel afetivo**. Até tal momento, muitos deles já estavam visivelmente emocionados, e o túnel só fez com que as emoções se aflowssem ainda mais, formando ali um círculo de afeto e amorosidade.

Essa primeira vivência quebrou uma barreira invisível que existia pra mim e, com certeza, existe para muitos colaboradores. Durante a maior parte do tempo, falamos o quanto era importante olhar para o outro verdadeiramente, sem julgamentos, e foi isso que aconteceu. Pudemos nos ver, nos enxergar.



A educadora Bruna Colucci desenvolve a ação educativa com a equipe da limpeza no auditório do Museu do Futebol

Referências Bibliográficas

- BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido, O. SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais para Sala de Aula
- <http://biodanzario.bio.br/2014/10/25/por-uma-sociologia-da-felicidade/>
- <http://www.biodanzabh.com/arquivos/linhadaafetividade.pdf>

➔ Consciência Funcional – Workshop de Espanhol Instrumental para educadores e bibliotecários do Museu do Futebol

Proponente: Luciana Rocha S. Wu

Objetivos

1. Instrumentalizar equipes de educadores e bibliotecários para que possam atender minimamente estrangeiros de língua espanhola.
2. Desenvolver a capacidade de sanar dúvidas específicas sobre o museu e funcionamento, caso seja solicitado no espaço expositivo ou em seu horário de espaço na Grande Área.
3. Indicar e sinalizar meios para que o estrangeiro de fala hispânica possa realizar a visita acessível, utilizando-se de áudio-guia, legendas por todo o museu e eventualmente de educadores que possam ajudá-lo.
4. Comunicar-se de forma segura e efetiva identificando as dúvidas a partir de palavras-chaves e sons específicos da língua.
5. Incentivar o estudo e a aprimoramento do idioma para melhor atender.
6. Ser capaz de passar regras dos jogos lúdicos, atividades educativas que promovemos dentro do espaço expositivo, de maneira a convidar o estrangeiro a participar.
7. Conhecer vocabulário técnico do futebol caso haja alguma pergunta, identificável, sobre algum tema do futebol.
8. Promover ainda mais uma imagem de acessibilidade e preocupação com nosso público.

Programação

Equipe de Educadores			
Data	10/03/16 Quinta-feira	17/03/2015 Quinta-feira	24/03/2015 Quinta-feira
Horário	12h – 14h	12h – 14h	12h – 14h
Local	Auditório	Auditório+Espaço	Espaço Expositivo
Equipes	Educadores manhã e tarde + Bibliotecários	Educadores manhã e tarde + Bibliotecários	Educadores manhã e tarde + Bibliotecários

Conteúdo	Introdução, levantamento fonética/som vocabulário espaço, frases instrumentais	Revisão da aula anterior, simulação das perguntas (auditório). Conversação e escuta e preparação pra visitação pelo espaço expositivo	Desenvolvimento Simulação de visitação em espanhol (perguntas, dúvidas, chegada do visitante, apresentação dos jogos, atividades educativas). Conversação Fechamento
----------	--	---	---



A educadora Luciana Rocha durante Workshop de Espanhol Instrumental para equipe de educadores e bibliotecários.

➔ Consciência Funcional – Workshop de Espanhol Instrumental para orientadores e bilheteiras do Museu do Futebol

Proponente: Luciana Rocha S. Wu

Introdução

O Museu do Futebol tem um perfil de público bastante diverso, mas é indiscutível a forte presença de estrangeiros. Muitos de nossos turistas são latino americanos, que chegam em grupos, em duplas e individualmente. Por ser um idioma aparentemente parecido com o português, tentamos nos comunicar, mas quando o colaborador não possui noções básicas da língua, pode haver uma limitação no diálogo e a situação exigir outra pessoa que finalize o atendimento. Geralmente, são perguntas básicas que eles trazem e uma simples indicação dos recursos que o Museu disponibiliza para visitação, já ajudaria bastante!

Com o intuito de instrumentalizar a equipe que atende o público (bilheteria, orientação e educadores), este workshop pretende dar noções básicas de como acolher o visitante que chega com uma dúvida, que necessita de uma orientação para seguir pelo museu de maneira mais fluida, bem como pretende dar condições ao colaborador de poder dialogar com nosso público a fim de deixá-lo satisfeito e acolhido. Será ministrado pela educadora Luciana Rocha, que além de atuar como educadora do Museu do Futebol, também é professora de Espanhol no SENAC - Línguas.

O workshop acontecerá primeiramente com as equipes de orientação e bilheteria, e depois com os educadores. Decidimos fazer por equipes pela proximidade de conteúdo que acabam compartilhando, e por questão de logística já que trabalham com cargas horárias diferentes. No caso dos educadores, eles acabam tendo a oportunidade de dialogar mais com esse perfil de público, seja no espaço expositivo ou na aplicação de jogos, o que nos possibilitará a estender o vocabulário e abordagens para o atendimento.

Propiciar a segurança e confiança no ato da escuta e da fala também é um dos objetivos do workshop, que terá uma parte teórica (passando pelo vocabulário, sons, frases que mais escutamos no museu) e parte prática (em que todos participarão de uma simulação: turista – colaborador e vice-versa). Com esse projeto, queremos ampliar cada vez mais a imagem de um museu acessível para este perfil de público.

1. Orientação e Bilheteria

1.1 Objetivo

Abaixo, há mais alguns pontos que justificam a ação junto aos colaboradores do Museu que prestam atendimento direto ao público:

1. Instrumentalizar equipes de orientadores e bilheteria para que possam atender de forma básica estrangeiros de língua espanhola.
2. Desenvolver a capacidade de sanar dúvidas específicas sobre o museu e funcionamento.
3. Indicar e sinalizar meios para que o estrangeiro de fala hispânica possa realizar a visita acessível, utilizando-se de áudio-guia, legendas por todo o museu e eventualmente de educadores que possam ajudá-lo.
4. Comunicar-se de forma segura e efetiva identificando as dúvidas a partir de palavras-chaves e sons específicos da língua.
5. Incentivar o estudo e a aprimoramento dentro de cada área de trabalho.
6. Promover ainda mais uma imagem de acessibilidade e preocupação com nosso público.

1.2 Planificação, estrutura e local

O workshop acontecerá em duas etapas. Na primeira semana, a equipe será dividida em três (A, B, C), cada uma num dia da semana, respectivamente, terça, quarta e sexta. A carga horária diária será de 2 horas. A segunda etapa acontecerá na semana seguinte, no mesmo molde que a semana anterior. A escolha desse formato respeita os horários de almoço e atividades do espaço expositivos dos colaboradores. Abaixo, o cronograma resumido:

Orientadores e Bilheteria			
1ª ETAPA			
Data	08/03/2016 Terça-feira	09/03/2016 Quarta-feira	11/03/15 Sexta-feira
Horário	9h – 11h	9h – 11h	9h – 11h
Local	Auditório	Auditório	Auditório
Equipes	Equipe A	Equipe B	Equipe C
Conteúdo	Introdução, levantamento vocabulário, frases instrumentais, fonética/som	Introdução, levantamento vocabulário, frases instrumentais, fonética/som	Introdução, levantamento vocabulário, frases instrumentais, fonética/som
2ª ETAPA			
Data	15/03/2016 Terça-feira	16/03/2016 Quarta-feira	18/03/2016 Sexta-feira
Horário	9h – 11h	9h – 11h	9h – 11h
Local	Espaço Expositivo	Espaço Expositivo	Espaço Expositivo
Equipes	Equipe A	Equipe B	Equipe C

Conteúdo	Desenvolvimento Simulação de visitação em espanhol (perguntas, dúvidas, chegada do visitante). Conversação com orientações, indicações básicas Fechamento	Desenvolvimento Simulação de visitação em espanhol (perguntas, dúvidas, chegada do visitante). Conversação com orientações, indicações básicas Fechamento	Desenvolvimento Simulação de visitação em espanhol (perguntas, dúvidas, chegada do visitante). Conversação com orientações, indicações básicas Fechamento
----------	---	---	---

Deve-se notar que todas as equipes terão o mesmo conteúdo na primeira semana, com o intuito de promover trocas de informações ao longo dos dias, praticar entre si e compartilhar dúvidas. O mesmo para a segunda semana.

1.3 Desenvolvimento

Para iniciar a preparação do workshop e o que vamos trabalhar em seu conteúdo, será realizado um levantamento de dúvidas, perguntas frequentes que os orientadores e bilheteria estão mais acostumados a receber. Também junto a eles, investigaremos quais frases ou informações os orientadores acham que são importantes para uma comunicação assertiva com o estrangeiro de fala hispânica. Baseando-se nesses dados e juntamente com o programa de teoria e prática, estabeleceremos os objetivos a serem alcançados na carga horária proposta.

1.4 Workshop na prática

Como apresentado anteriormente, o workshop trabalhará questões relacionadas à **recepção** dos estrangeiros de língua espanhola (informações de onde se compra o ingresso, como pagar, quanto custa, onde é a entrada, onde estão os banheiros, por onde começo); **orientações na entrada** (regras gerais, indicação de áudio-guia, informações sobre os totens com legendas em espanhol) e **orientações no espaço expositivo** (por onde eu continuo?, o que tem nessa sala? Onde é a saída? Pode tocar?).

Portanto, na primeira etapa do Workshop, lembraremos todas as frases com as que já entraram em contato e trabalharemos encima delas com foco na tradução e som. Como se pronunciam essas frases. Para isso, passaremos brevemente pela

fonética de algumas sílabas e letras para que possam entender o que o falam ou pelo menos identificar com facilidade as dúvidas frequentes. Por trabalharmos mais o conteúdo e aquisição de novo conhecimento, faremos essa etapa no auditório, sem as distrações do espaço expositivo.

Na segunda etapa, lembraremos os sons e as frases e faremos a simulação de um visitante em espanhol, que chega com dúvidas e pede auxílio para visitar o museu. Cada um dos colaboradores passará pela experiência da fala e da escuta. A simulação começará na bilheteria, passando pela catraca de entrada, Grande Área, espaço expositivo e saída.

1.5 Fechamento

O fechamento será realizando enquanto estamos no espaço expositivo, onde poderemos mapear as dificuldades, o que foi absorvido, o que deu resultado, o que se pode melhorar. Por se tratar de uma instrumentalização, o intuito é trabalhar sempre frases simples, mas objetivas, de quem escuta e de quem fala.

Ao poder orientar de maneira sucinta e eficaz, o colaborador terá a oportunidade de acolher melhor, aumentar-lhe o conhecimento e interesse em aprender um novo idioma e levar ainda mais uma imagem de acessibilidade e preocupação com seu público.

Embora o workshop seja curto, haverá um acompanhamento contínuo para ver se na prática os exercícios funcionaram e caso haja novas dúvidas ou sugestões estaremos abertos para dialogar no dia a dia.



A educadora Luciana Rocha durante Workshop de Espanhol Instrumental para equipe de orientadores

Detalhamento da Meta 34: Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: desenvolver atividades e materiais educativos para mediação com o público sobre o tema das Olimpíadas

➔ GOLBOL ADAPTADO

Tipo de Ação

Jogo educativo

Proponente (s)

Diego Sales

Introdução

Aproveitando a proximidade da abertura dos jogos Paralímpicos no Rio em 2016, foi desenvolvida o jogo educativo "Golbol Adaptado" para estimular os visitantes do museu e os frequentadores da Praça Charles Miller a conhecerem as modalidades presentes no evento.

O *Goalball* ou golbol foi criado em 1946 pelo austríaco Hanz Lorenzen e pelo alemão Sepp Reindle como ferramenta para a reabilitação física e intelectual de veteranos de guerra com deficiência visual por intermédio da prática esportiva e integrou o quadro de modalidade paralímpica nos Jogos de Toronto (CAN) em 1976.

Um dado interessante a ser apresentado está no fato de que, diferente de tantos outros esportes paralímpicos, o golbol não é uma adaptação de esportes olímpicos. Esta modalidade foi desenvolvida exclusivamente para a competição entre pessoas com deficiência visual.

Palavras-chave

Golbol; Paralimpíadas; Rio2016; PAMF; vivência.

Objetivos

- Apresentar ao público materiais/atividades do PAMF (Programa de acessibilidade do museu do futebol);
- Desenvolvimento da coordenação e dimensão espacial, do corpo e dos limites delimitados ao jogo;
- Apresentar ao público uma modalidade dos jogos Paralímpicos Rio 2016
- Captação do público presente na Área Externa do Museu.

Público-Alvo

Variado

Metodologia

De olhos vendados, os participantes serão estimulados a arremessar, com as mãos, a bola de guizo em direção ao gol para que o goleiro, também vendado, tente impedir que a bola passe por ele.

Para garantir a igualdade entre as condições dos participantes, todos devem permanecer vendados durante a atividade.

A fim de tornar a atividade adaptável ao número de participantes, a estrutura que comporá a baliza permitirá aumentar ou diminuir o tamanho do gol, a fim de colocar três jogadores, conforme a regra, ou adaptá-la para dois ou um participante na posição.

Recursos Materiais

- Material para fazer a área do gol
- Bola de guizo
- Vendas para os olhos
- Tapete

Arte da ação

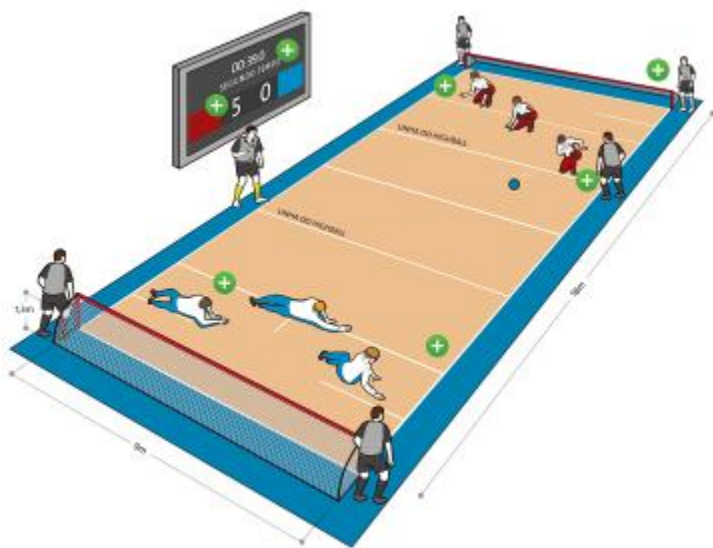


Ilustração da versão original do golbol. Fonte:
<http://www.rio2016.com/paralimpiadas/goalball>



Referências Bibliográficas

<http://www.rio2016.com/paralimpiadas/goalball>

<http://educaofisicaadaptadaeeducacaoespecial.blogspot.com.br/2010/05/esporte-e-desenvolvido-especialmente.html>

Divulgação - Release - Peça de divulgação

O futebol realmente é para todos? É possível adaptá-lo de acordo com seu público? Venha participar do Golbol, uma experiência adaptada e inspirada no esporte paralímpico que tem, como objetivo principal, arremessar a bola para o gol adversário com os participantes de olhos vendados. Topa este desafio?



Os educadores Diego Sales e Ingrid Ricetto durante desenvolvimento do jogo educativo Golbol Adaptado.

➔ OFICINA DE MEDALHAS

Tipo de Ação

Oficina educativa

Proponente (s)

Luciana Rocha

Introdução

Por ocasião das Olimpíadas a serem realizadas no Brasil em 2016, nasce a proposta para Oficina de Medalha. A ideia é que o público visitante conheça mais a história desse objeto tão cobiçado pelos atletas, especialmente no contexto das Olimpíadas, e possam criar suas próprias medalhas, utilizando-se de diversos materiais e formas.

Podemos seguir o padrão do tamanho da medalha olímpica – entre 60mm e 85mm (este último, referência da medalha das Olimpíadas em Londres, 2012)

Público-Alvo

Infantil, porém aberto a todas as faixas etárias

Metodologia

Divulgação na mídia, até 10 pessoas por vez (dependo da quantidade da demanda, pode ser mais). Não haverá inscrição e é aberto a quem quiser participar.

Poderá ser realizada na Sala dos Números, levando em conta que nesse lugar também podemos passar curiosidades sobre as medalhas. A oficina terá duração de 2 horas.

Recursos Materiais

As medalhas serão feitas a partir de materiais como:

- folhas de TNT, fitas de cetim, para o cordão e bordas ao redor da medalha;
- cartolina ou qualquer material mais duro para fazer os discos;
- folhas coloridas diversas texturas (já existente na nossa sala de materiais);
- EVA;
- forminhas de cupcake;
- tesoura, cola, cola quente, lápis de cor;
- mesa e cadeiras;
- Informações sobre as medalhas, em folhas de sulfite plastificadas, seguindo o modelo das placas da Sala dos Números.

Possíveis modelos para confecção:





Textos para serem apresentados para os participantes:

A origem da palavra medalha vem do francês "medalie", do italiano "medaglia" e derivou do latim "metallea moneta" que significa moeda feita de metal.

Segundo a mitologia grega, os três tipos de medalhas significam as três primeiras idades do homem, a idade do ouro em que o homem vivia cercado dos deuses. A idade da prata em que a juventude durava centenas de anos e a idade do bronze, da qual era dos heróis.

Em 1896 e 1904 o futebol foi introduzido nas Olimpíadas, porém apenas como esporte de exibição. Porém em 1896 a disputa no futebol foi cancelada por falta de participantes. Nos jogos Olímpicos de 1908, em Londres, ele passou a ser oficial.

As medalhas dos Jogos Rio 2016 serão fabricadas pela Casa da Moeda do Brasil - que acaba de se tornar fornecedora oficial dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos. Ao todo, serão distribuídas 4.924 medalhas de premiação e 75.000 de participação ao longo de ambos os eventos.

Referências Bibliográficas

http://www.campeoesdofutebol.com.br/hist_fut_olimpiadas.html (futebol nas olimpíadas)
<http://blogtiale.blogspot.com.br/2011/06/medalhas-em-eva-moldes-e-modelos.html> (confecção de medalhas de EVA)
<http://www.surtoolimpico.com.br/2012/06/as-medalhas-olimpicas-atraves-dos.html> (medalhas olímpicas)
<http://4c-2013-02.bligoo.com.br/a-origem-da-medalha> (a origem da medalha)
<http://www.rio2016.com/noticias/medalhas-dos-jogos-rio-2016-serao-fabricadas-pela-casa-da-moeda> (sobre medalha olímpica 2016 Rio)
<http://www.arlloufill.com/pages/medalhas-dos-jogos-olimpicos> (todas as medalhas dos jogos Olímpicos)

Divulgação - Release - Peça de divulgação

Os Jogos Olímpicos e Paralímpicos estão chegando, e o Núcleo de Ação Educativa do Museu do Futebol convida todos para participar da Oficina de Medalhas. Venha conhecer histórias desse objeto tão cobiçado pelos atletas, e crie a medalha que você gostaria de conquistar, utilizando-se de diversos materiais, formas e o mais especial: a sua criatividade! Que tal se preparar para os Jogos Olímpicos e Paralímpicos com sua medalha no peito?!



As educadoras Luciana Rocha e Ingrid Ricetto durante desenvolvimento do jogo educativo Golbol Adaptado.

PROGRAMA DE APOIO AO SISEM-SP

As metas do Programa de Apoio ao SISEM-SP estão previstas para cumprimento no segundo trimestre de 2016. Apesar disso, foram iniciadas ações de modo a cumprir com as propostas. A principal diz respeito à meta 35, na qual avançamos na discussão para a formatação do Guia digital da Rede Memória e Esporte, na 6ª Reunião da Rede Memória e Esporte ocorrida na sede do Arquivo do Estado no dia 18/2/2016. Há duas propostas de logotipo da Rede em discussão e para votação na Rede. Avançada essa questão, o guia será elaborado.

Além disso, no período, foi dado o acompanhamento da Exposição Itinerante "Museu do Futebol Na Área" (meta condicionada), que inaugurou em Santos, no Museu Pelé, no dia 12 de janeiro, com exibição até 10 de abril. O relatório dessa montagem está apresentado no item "Metas condicionadas".

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
35	Projeto Especial Futebol nas Olimpíadas: Realizar ações voltadas à Rede Memória e Esporte: guia digital com informações dos acervos das instituições, visando a divulgação no período dos jogos olímpicos	Nº de ações	1º Trim.	-	-
			2º Trim.	1	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	1	
			ICM %	100%	
36	Submeter apresentação de ação/projeto desenvolvido pela OS, de acordo com os temas que serão sugeridos pelo Sisem para o 8º Encontro Paulista de Museus.	1 apresentação digital inscrita	1º trim.	-	-
			2º trim.	1	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	1	
			ICM %	100%	
37	Publicar no portal do SISEM o livro digital do projeto Deficiente Residente	1 livro publicado	1º Trim.	-	-
			2º Trim.	1	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	1	
			ICM %	100%	
38	Disponibilizar exposições temporárias e/ou recursos expositivos no banco de dados do SISEM	2 exposições e/ou recursos expositivos disponibilizados	1º Trim.	-	-
			2º Trim.	2	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	2	
			ICM %	100%	

Não há detalhamento de meta a ser apresentado no 1º. Trimestre de 2016.

PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E IMPRENSA

No primeiro trimestre de 2016, obteve-se como resultado no relacionamento com a imprensa 566 inserções, com destaque para a celebração do aniversário da cidade, o torneio de futebol de botão e a mostra itinerante "Museu do Futebol Na Área" no Museu Pelé, em Santos.

O site do Museu (www.museudofutebol.org.br) fechou o trimestre com 55.256 visitantes únicos (usuários), sendo 75% de novas visitas. A origem do tráfego foi Google, acessos diretos e Bing.

No perfil do Museu no Facebook, encerramos o 1º trimestre de 2016 com 38.639 seguidores, um crescimento de pouco mais de 5% (2.042 novos seguidores) em relação ao fechamento do trimestre passado. Houve também o aumento do número de seguidores em outras redes sociais, a saber: Canal do Museu no Youtube: 64; Twitter: 5.524; Instagram: 398. Foram realizados 16 disparos de e-mail marketing para divulgação da programação cultural.

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
39	Elaborar notícias sobre o acervo do Museu e as ações do CRFB no site ou nas redes sociais da instituição.	Número de matérias/menções publicadas	1º Trim.	2	2
			2º Trim.	2	
			3º Trim.	-	
			4º Trim.	-	
			ANUAL	4	2
			ICM %	100%	50%
40	Manter contas e fanpages do Museu nas mídias sociais para ampliar a visibilidade do museu e o relacionamento com o público (Facebook, Twitter, Instagram, etc)	Número absoluto de novos seguidores nas redes sociais	1º trim.	1.500	8.030
			2º trim.	1.500	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	3.000	8.030
			ICM %	100%	68%
41	Elaboração de boletim informativo digital sobre as ações do Museu do Futebol destinado a parceiros, professores, pesquisadores e demais públicos	N. de boletins elaborados e divulgados	1º trim.	3	3
			2º trim.	3	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	6	3
			ICM %	100%	50%
42	Desenvolver e publicar atualizações/jogos/quiz sobre o acervo/temática do museu que estimulem a divulgação do acervo/patrimônio	Número de atualizações/jogos/quiz publicados	1º trim.	1	1
			2º trim.	1	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	2	1
			ICM %	100%	50%

Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
43	Realizar divulgação através de publicidade institucional, em canais digitais, eletrônicos ou impressos, com prévia aprovação da proposta editorial e layout pela SEC	Número de divulgações/inserções realizadas	1º trim.	1	1
			2º trim.	1	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	2	1
			ICM %	100%	50%
44	Catalogar, no Banco de Dados do Museu do Futebol, fotografias e vídeos para uso em ações de comunicação	Número de imagens catalogadas	1º trim.	60	-
			2º trim.	60	
			3º trim.	-	
			4º trim.	-	
			ANUAL	120	-
			ICM %	100%	-

Justificativa da Superação da meta 40: Manter contas e fanpages do Museu nas mídias sociais para ampliar a visibilidade do museu e o relacionamento com o público

A superação não onerou o Contrato de Gestão e justifica-se, sobretudo, pelo aumento de seguidores no Twitter após o MuseumWeek, evento mundial dos museus nessa rede social.

Justificativa do não cumprimento da meta 44: Catalogar, no Banco de Dados do Museu do Futebol, fotografias e vídeos para uso em ações de comunicação

A meta será integralmente cumprida no próximo período e justifica-se pela revisão das bases do Banco de Dados do Museu do Futebol realizada no primeiro trimestre pela equipe do CRFB. De modo a cumprir com a meta de maneira eficaz e sem o risco de gerar retrabalho na catalogação, as imagens serão incluídas no banco de dados do Museu no segundo trimestre.

Detalhamento da Meta 39 - Elaborar notícias sobre o acervo do Museu e as ações do CRFB no site ou nas redes sociais da instituição.

Mantivemos o foco na divulgação via Facebook das ações do CRFB. No período, as notícias versaram sobre as incorporações ao acervo da biblioteca, conforme exemplo abaixo.

Museu do Futebol
Publicado por Gustavo Seler [V] · 25 de janeiro · 12

Fundada em 1970, a Revista Placar é uma das principais mídias do jornalismo esportivo do país. E o Museu do Futebol está disponibilizando ao público todo o acervo para pesquisa e entretenimento! Visite o Centro de Referência do Futebol Brasileiro, localizado no segundo andar e relembre fatos marcantes do esporte bretão!

#MuseudoFutebol #MuseuSP #CulturaSP #Placar #Jornalismo



3.521 Pessoas alcançadas

140 Curtidas, comentários e compartilhamentos

124 Curtidas	64 Em uma publicação	60 Em compartilhamentos
8 Comentários	4 Em uma publicação	4 Em compartilhamentos
8 Compartilhamentos	4 De uma publicação	4 Em compartilhamentos

147 Cliques em publicações

46 Visualizações da foto	0 Cliques no link	101 Outros cliques
-----------------------------	----------------------	-----------------------

FEEDBACK NEGATIVO

- ☐ Ocultar publicação
- ☐ Ocultar todas as publicações
- ☐ Denunciar como spam
- ☐ Descurtir Página

Museu do Futebol
Publicado por Gustavo Seler [V] · 2 de fevereiro · 14

Nosso Centro de Referência do Futebol Brasileiro ampliou seu acervo! Com edições dos anos 1964 a 1993, o Museu do Futebol resgata o olhar dos argentinos para o esporte com a tradicional revista El Gráfico! Todo o material está disponível ao público para pesquisa e entretenimento! Além das publicações do 'liemano', também temos edições da italiana Quarta Sportiva e da norte americana Sports Illustrated!

#MuseudoFutebol #MuseuSP #CulturaSP #AcervoMuseudoFutebol #CRFB #ElGráfico #Jornalismo



2.745 Pessoas alcançadas

94 Curtidas, comentários e compartilhamentos

83 Curtidas	60 Em uma publicação	23 Em compartilhamentos
4 Comentários	4 Em uma publicação	0 Em compartilhamentos
7 Compartilhamentos	3 De uma publicação	4 Em compartilhamentos

58 Cliques em publicações

18 Visualizações da foto	0 Cliques no link	40 Outros cliques
-----------------------------	----------------------	----------------------

FEEDBACK NEGATIVO

- ☐ Ocultar publicação
- ☐ Ocultar todas as publicações
- ☐ Denunciar como spam
- ☐ Descurtir Página

Detalhamento da Meta 40 - Manter contas e fanpages do Museu nas mídias sociais para ampliar a visibilidade do museu e o relacionamento com o público (Facebook, Twitter, Instagram, etc)

O quadro abaixo indica o número de novos seguidores por conta em rede social do Museu do Futebol, acumulados no primeiro trimestre de 2016.

Facebook	2.042
Youtube	64
Twitter	5.524
Instagram	398
Google +	2
Total	8.030

Detalhamento da Meta 41 - Elaboração de boletim informativo digital sobre as ações do Museu do Futebol destinado a parceiros, professores, pesquisadores e demais públicos.



Detalhamento da Meta 42 – Desenvolver e publicar atualizações/jogos/quiz sobre o acervo/temática do museu que estimulem a divulgação do acervo/patrimônio.



Museu do Futebol
Publicado por Gustavo Smar 17 de Janeiro

Charles Miller será o tema da nossa segunda atividade do dia! Nossas educadoras estarão na Sala Grande Área para montar o quebra-cabeça com a imagem do pai do futebol e pensar sobre sua importância no esporte mais praticado no mundo! O evento começa às 14h!

Confira nossa programação: <http://museudofutebol.org.br/.../sala-na-folia-programacao-c.../>

#MuseudoFutebol #MuseuSP #CulturaSP #CamavalnoMuseudoFutebol #CaféFolia #JogosEducativos



1.143 Pessoas alcançadas

22 Curtidas, comentários e compartilhamentos

18 Curtidas	18 Em uma publicação	1 Em compartilhamentos
2 Comentários	2 Em uma publicação	0 Em compartilhamentos
1 Compartilhamentos	1 De uma publicação	0 Em compartilhamentos

14 Cliques em publicações

10 Visualizações da foto	0 Cliques no link	4 Outros cliques
---------------------------------	--------------------------	-------------------------

FEEDBACK NEGATIVO

0 Ocultar publicação	0 Ocultar todas as publicações
0 Denunciar como spam	0 Descurtir Página

Detalhamento da Meta 43 - Realizar divulgação através de publicidade institucional, em canais digitais, eletrônicos ou impressos, com prévia aprovação da proposta editorial e layout pela SEC.

Anúncio no jornal A Tribuna – Santos –



Durante o 1º trimestre de 2016, a área de Comunicação desenvolveu novas estratégias e suportes para aumentar a divulgação e melhorar a comunicação entre nosso acervo, serviços e o visitante.

- Criação de peças para o Videowall que são projetadas na bilheteria do museu:



Centro de Referência do Futebol Brasileiro



MUSEU DO FUTEBOL

BIBLIOTECA, MÍDIATECA E BANCO DE DADOS REPLETO DE HISTÓRIAS E CURIOSIDADES
(Terça a sábado, das 10h30 às 17h)
1º Andar

- O MAIOR ACERVO DO BRASIL SOBRE FUTEBOL
- FILMES, DEPOIMENTOS E DOCUMENTÁRIOS
- MÚSICAS E CANTOS DE TORCIDA
- A HISTÓRIA DO ESPORTE MUNDIAL EM REVISTAS

VENHA PESQUISAR E APRENDER MAIS!

ATIVIDADES EDUCATIVAS PARTICIPE!



Todas as quintas, sábados e domingos
Às 11h e às 14h
Procure um educador



MUSEU DO FUTEBOL

HORÁRIOS

DE TERÇA A SEXTA
das 9h às 16h (permanência até às 17h).

SÁBADOS, DOMINGOS E FÉRIADOS
das 10h às 17h (permanência até às 18h).

O MUSEU NÃO ABRE ÀS SEGUNDAS-FEIRAS.

HORÁRIO DIFERENCIADO
em dias de jogos no Estádio do Pacaembu

ZONA AZUL

**1 FOLHA CUSTA R\$ 5
COMPRA AQUI
VALE POR 3 HORAS**



MUSEU DO FUTEBOL

MUSEUM HOURS

TUESDAY - FRIDAY
9am - 5pm (doors close at 4pm)

SATURDAY, SUNDAY AND HOLIDAYS
10am - 4pm (doors close at 3pm)

CLOSED ON MONDAYS

SPECIAL HOURS
During football matches at the Stadium
(check website museudofutebol.org.br)



WIFI-VISITANTES

#MUSEUDOFUTEBOL

INGRESSOS

INTEIRA R\$ 9,00
MEIA-ENTRADA R\$ 4,50

FORMAS DE PAGAMENTO
Dinheiro ou cartões VISA, MasterCard e Elo

DIA GRATUITO TODOS OS SÁBADOS

ISENÇÃO DO VALOR DO INGRESSO

- Crianças até 7 anos
- Professores da Rede Pública de Ensino
- Pessoas com deficiência com 1 acompanhante

NECESSÁRIA APRESENTAÇÃO DE COMPROVANTES



MUSEU DO FUTEBOL



SP Metro

PODE ENTRAR QUE A CASA É SUA

- Agência Ambiental
- Agência da CET e CPTM
- Agência do Metrô
- Cobreadores e Motoristas de ônibus
- Funcionários da SPTurn
- Fretista de posto de gasolina
- Polícia Militar e Civil
- Taxista

GRATUIDADE NA ENTRADA COM 4 ACOMPANHANTES

TICKET PRICES

REGULAR R\$ 9,00
STUDENTS R\$ 4,50

PAYMENTS METHODS
Money or credit card

FREE ADMISSION ON SATURDAYS

FREE

- Children 7 year old & under
- Brazilian Public School Teacher
- Visitor with disability or special needs and another person

IDENTIFICATION DOCUMENTS REQUIRED

PARA QUE NINGUÉM DEIXE DE VIVER ESSA EMOÇÃO!



- Atualização do conteúdo informativo que é projetado na televisão instalada na saída do museu;
- Atualização da página de Parceiros no site do museu;
- Melhoria na comunicação interna com clipagem diária de notícias;

QUADRO DE METAS ADMINISTRATIVAS

PROGRAMA DE FINANCIAMENTO E FOMENTO					
O Programa de Financiamento e Fomento neste primeiro trimestre, apesar dos reveses sofridos pela retirada do bar e do caixinha eletrônico, conseguiu atingir satisfatoriamente a projeção de captação de recursos para o período. Conseguimos também, através da área de relações Institucionais, a transferência dos recursos do Plano Anual de 2015 para o Plano Anual de 2016, o que nos dará mais tempo para prospecção de patrocínio.					
Nº	AÇÕES	INDICADOR DE RESULTADO	PERÍODO	META PREVISTA	META REALIZADA
45	Captar recursos por meio de geração de receita de bilheteria, receita de cessão remunerada de uso de espaços; contratos de restaurante e loja, bem como projetos incentivados (Roanet, PROAC, Mendonça), editais de fomento (FAPESP, FINEP, CNPq, etc.) e doações.	18,7% do repasse do contrato de gestão no exercício.	1º trim.	Anual 18,7% 720.000	11,8
			2º trim.		
			3º trim.		
			4º trim.		
			ANUAL		11,8
			ICM %	100%	63%

Modalidade / Fonte de Captação	1º TRIMESTRE (em R\$)	TOTAL até a data (em R\$)
Receitas de Bilheteria	182.790	182.790
Espaços/Aluguéis/Reembolsos	168.542	168.542
Receitas de Eventos	16.844	16.844
Patrocínios / Doações	22.704	22.704
Prestação de Serviços	61.692	61.692
Cred. Nota Paulistana	869	869
TOTAL Captação	453.441	453.441
% captado sobre o valor do repasse anual (= R\$ 3.846.600)	11,8%	11,8%
Meta (18,7% sobre o valor do repasse)		720.000
Índice de cumprimento da meta	63,0%	63,0%

QUADRO DE METAS CONDICIONADAS

METAS CONDICIONADAS

No primeiro trimestre de 2016 foi realizada parcialmente a meta condicionada número 1, com a montagem da exposição itinerante "Museu do Futebol Na Área" na cidade de Santos, no Museu Pelé. A mostra ficou aberta ao público entre 12 de janeiro a 10 de abril e recebeu 19.706 visitantes no total, sendo 18.269 visitantes até 31 de março (1º trimestre). O patrocinador da mostra em Santos foi o Itaú e contamos com o apoio de mídia da Tribuna, maior jornal da baixada Santista, que concedeu 3 anúncios de ¼ de página ao longo do período da mostra.

Foi realizada também a meta condicionada n. 4 "Aprimorar as atividades do Programa Férias no Museu (edição de janeiro/2016)", com recursos oriundos de sobra do orçamento de 2015.

No Detalhamento das respectivas metas, abaixo desse quadro, passamos às fotos e resultados do período.

Nº	Ação	Indicador de Resultados	META	VALOR R\$
1	Realização da exposição itinerante Museu do Futebol Na Área em 5 cidades do interior de SP (PRONAC No. 146982)	No. de exposições realizadas	1º SEMESTRE	R\$ 2.200.000,00
2	Edição de material bruto (foto e vídeo) gerado pela pesquisa do CRFB	30 horas de material bruto editado	1º SEMESTRE	R\$ 30.000,00
3	Realizar Torneio de Futebol Virtual (<i>ver descritivo anexo</i>)	1 torneio realizado	1º SEMESTRE	R\$ 30.000,00
4	Aprimorar as atividades do Programa Férias no Museu (edição de janeiro/2016)	No. De ações realizadas	1º SEMESTRE	R\$ 30.000,00
5	Aprimorar equipamentos de áudio e iluminação do auditório e sala de exposições temporárias	Equipamentos adquiridos e instalados	1º SEMESTRE	R\$ 40.000,00
6	Realizar cursos, oficinas e workshop para o público em geral	Nº de eventos	1º SEMESTRE	R\$ 10.000,00
7	Viabilizar transporte e visita educativa para instituições sociais que trabalham com grupos especiais	375 visitantes de grupos especiais atendidos (25 viagens com 15 pessoas)	1º SEMESTRE	R\$ 40.000,00

8	Edição de vídeos institucionais para divulgação do MF	04 vídeos (1 institucional e 3 voltados a divulgação de conteúdos)	1º SEMESTRE	R\$ 40.000,00
9	Elaborar material impresso a ser distribuído ao público em diferentes idiomas (inglês e espanhol)	Material produzido e distribuído	1º SEMESTRE	R\$ 50.000,00
10	Reformular interface de pesquisa do Banco de Dados do Museu do Futebol	Interface reformulada	1º SEMESTRE	R\$ 40.000,00
11	Elaborar material para incrementar a captação de recursos externos	Material impresso	1º SEMESTRE	R\$ 24.000
12	Atualização do CFTV (aquisição de novas câmeras, gravadores DVR)	CFTV atualizado	1º SEMESTRE	R\$ 100.000
13	Automação dos níveis de conforto do ambiente (umidade, temperatura , CO2,...) Ar condicionado	Automatizar equipamentos de ar condicionado, ventilação e exaustão, para detecção de falhas, liga e desliga, supervisão de rendimento, redução de custos.Desligamento automático de áreas desocupadas.	1º SEMESTRE	R\$ 125.000
14	Automação Gerador	Garantir segurança e controle, modernização de equipamento.	1º SEMESTRE	R\$ 10.000
15	Automação portas de aço enrolar	Garantir segurança e controle	1º SEMESTRE	R\$ 10.000
16	Projeto de Iluminação Fachada retrofit	Economicidade de recursos financeiros e elétricos, modernização dos equipamentos , redução de custos de manutenção.Liga e desliga automatizado.	1º SEMESTRE	R\$ 180.000
17	Retrofit dos gases refrigerantes das máquinas de ar condicionado	Garantir sustentabilidade ambiental com inserção de gases inertes a camada de ozônio.	1º SEMESTRE	R\$ 168.000
18	Automação do sistema de iluminação/Gerenciador de energia	Garantir sustentabilidade ambiental com redução no consumo de energia elétrica.	1º SEMESTRE	R\$ 250.000
19	Programa de Reestruturação do Departamento de Compras	Regulamento de compras e processo administrativo de compras revisados	1º SEMESTRE	R\$ 80.000

20	Implantação do Sistema de Gestão Integrado para Bilheteria	Sistema implantado	1º SEMESTRE	R\$ 200.000
21	Programa de Reestruturação do Departamento de Recursos Humanos	Implantação de novo plano de cargos e salários, novo programa de avaliação funcional, reformulação do manual de recursos humanos e do Banco de Dados	1º SEMESTRE	R\$ 300.000

Detalhamento da meta condicionada 1: Realização da exposição itinerante Museu do Futebol Na Área em 5 cidades do interior de SP (PRONAC No. 146982)

No dia 12 de janeiro de 2016 foi inaugurada a mostra itinerante “Museu do Futebol Na Área” no Museu Pelé, município de Santos, litoral de São Paulo.

Ao contrário das mostras realizadas em Piracicaba e Taubaté, na cidade de Santos a exposição permanecerá por 90 dias, encerrando em 10 de abril. O Itaú foi o patrocinador da edição em Santos.

Tal como as outras cidades, foi pesquisado e incluído conteúdo sobre a cidade e o futebol local. A escolha do Museu Pelé foi feita pela Prefeitura de Santos que, em meados de março de 2016, assumiu a gestão do local, inaugurado em julho de 2014 e anteriormente gerido por uma OSCIP, a AMABrasil.

A ida da exposição itinerante do Museu do Futebol para o Museu Pelé contribuiu para oferecer mais atividades para o local e, com isso, aumentar a visitação. O ingresso do Museu Pelé custou, no período da mostra, R\$18,00, mas a entrada na mostra do Museu do Futebol foi gratuita por todo o período. Foram recebidos 19.706 visitantes no total, sendo 18.269 visitantes até 31 de março (1º trimestre).

O agendamento de público escolar e de instituições sociais foi intensificado a partir de março, devido ao período de férias escolares e do carnaval. O público que participou de visitas educativas somou 1.396 pessoas, 7% do público total. Foram 50 instituições atendidas, entre ONGs, Agências de Turismo, Escolas públicas e privadas.

A seguir, fotos da exposição.





Detalhamento da meta condicionada 4: Aprimorar as atividades do Programa Férias no Museu (edição de janeiro/2016)

Férias no Museu

Objetivos: Desenvolver e realizar Oficinas e atividades lúdicas / educativas durante o período de Férias Escolar de janeiro, estimulando a criatividade das crianças e abordando o futebol de uma maneira divertida e educativa.

Data: 26/01/2016 a 31/01/2016 – de terça a domingo – horário de funcionamento do museu.

Atividades realizadas: Instalação dos brinquedos do Erê Lab, com um Labirinto customizado, um Horizonte com grandes tubos para escalar e a Casa Palafita, que trabalham com o sonho da “casa na árvore”, além de oficinas oferecidas através de parceria com o Ateliê Maria Flôr com desenho, arte colagem e massinha de modelar.

Este evento foi gratuito e aberto ao público.

Local de realização das atividades: Foyer Externo.

Balanco: O Férias no Museu já se tornou sinônimo de diversão para as crianças no período de férias escolares, atraindo a cada edição mais participantes a procura das atividades gratuitas. Além de proporcionar atividades extras ao público estimulando a visita ao museu.

Público Estimado: 255 pessoas.

Foto:

