



## PREFEITURA MUNICIPAL DE PEDRO LEOPOLDO

### EDITAL DE PUBLICAÇÃO DE PROCEDIMENTO DE MANIFESTAÇÃO DE INTERESSE SOCIAL (PMIS)

*“Torna público, nos termos da Lei Federal nº 13.019/14 e do Decreto Municipal nº 1.635/16, a proposta de parceria para execução do Projeto YGB”, durante o ano 2022.*

A atual Secretária Municipal de Educação, a Sra. Cláudia Maria de Resende, no uso de suas atribuições legais e considerando o disposto no inciso IX, do art. 2º do Decreto Municipal nº 1.635/16, Lei Federal nº 13.019/14, torna público o recebimento da Proposta/Projeto apresentada(o) pelo **YOGAMERS DO BEM**, inscrito no CNPJ sob nº 38.198.739/0001-22, que propõe a execução do projeto de interesse público, denominado “YGB”, que contempla atividades extracurriculares para alunos das públicas do município de Pedro Leopoldo.

O projeto YOGAMERS DO BEM é voltado para a valorização da educação, contextualizado por meio da tecnologia e da inserção no mundo dos games, visando a inclusão e transformação sociocultural de jovens a partir de 10 (dez) anos de idade do município de Pedro Leopoldo matriculados nas escolas públicas, possibilitando a realização atividades lúdicas e de entretenimento, interação social, respeito, disciplina, diversão, afim de potencializar suas habilidades e o exercício da cidadania. A Secretaria Municipal de Educação manifesta-se favoravelmente a viabilidade da celebração da parceria junto ao Instituto YOGAMERS DO BEM. Ressalta-se que não haverá transferência de recursos financeiros.

Publique-se. Registre-se. Cumpra-se.

Pedro Leopoldo, 08 de abril de 2022.

**CLÁUDIA MARIA DE RESENDE**  
Secretária Municipal de Educação



**YO  
GAMERS  
DO BEM**

'YoGamers do Bem'

**Realização**

Instituto YoGamers do Bem

**Parceiros**

Fundação Cultural Chico Xavier

Prefeitura Municipal de Confins

Prefeitura Municipal de Pedro Leopoldo

Fundação Pedro Leopoldo e Escola Sebrae EFG-FPL

**Apoio**

Grupo SehLoiro

HyperX

Banco Safra

Blink

Suprema

## Sumário

Sobre o Projeto	3
Objetivo Geral do Projeto	3
Objetivo Específico	3
Justificativa	4
Em convênio com Instituições do terceiro setor e em parcerias com prefeituras, secretarias municipais e escolas, as salas gamers YGB, aproveitam a estrutura de diferentes espaços, adaptando as atividades à realidade das comunidades locais	4
Etapas de trabalho	4
Caracterização do público alvo	5
Estimativa de público	5
Aspectos temporais	5
Aspectos qualitativos e quantitativos da população	5
Cronograma de Necessidades	7
Necessidades para as atividades	7
Plano de trabalho	8

## **Introdução**

A educação gratuita é um direito garantido pela Constituição Brasileira.

Segundo a lei, todos têm direito à educação sem discriminação, seguindo o princípio de igualdade e condições para o acesso e permanência na escola. No entanto, para garantir que esse direito seja assegurado, é preciso que o Brasil invista na valorização e formação do professor e no aprimoramento das escolas públicas.

Para as pessoas que vivenciaram a escola de alguns anos atrás e presenciam os atuais acontecimentos da escola pública no Brasil hoje, há uma mudança com relação ao comportamento dos alunos, com falta de interesse pelo conteúdo e desrespeito pelos professores. Esses são apenas alguns dos problemas enfrentados em sala de aula, além de uma série de problemas que chegam a se somar, tomando o efeito de uma bola de neve, onde o bullying e a violência tornam-se pontos mais críticos desse somatório de dificuldades.

Se compararmos a escola pública de hoje com a de anos atrás, fica óbvia a diferença de qualidade, onde a quantidade de recursos era bem inferior e, mesmo assim, a qualidade do ensino e do aprendizado dos alunos no tocante ao interesse era muito superior aos dos dias atuais.

A educação é o ponto básico para estruturar a sociedade, e isso não é novidade para ninguém. Porém, a forma indiscriminada de tratamento dispensada aos professores, que tentam produzir e elevar a qualidade da educação em nosso País, tem mostrado o outro lado obscuro da nossa realidade educacional. Uma infeliz realidade que privilegia a quantidade e faz por desmerecer a qualidade, deixando de forma clara o reflexo de tudo isso, que pode ser constatado na qualidade limitada dos bons profissionais que existe hoje no mercado de trabalho.

A rapidez com que as mudanças ocorrem no mundo, decorrente da globalização e das extraordinárias realizações no campo científico e tecnológico, nos revela um quadro de múltiplos desafios. Estamos inseridos num novo modelo de sociedade onde vivenciamos a construção de um conhecimento que não é pronto e acabado, mas que está em permanente avaliação e reformulação.

A proposta de trabalho do Projeto está voltada para uma educação contextualizada, organizando situações de aprendizagem, problematizando-as, para que a criança ou o adolescente assimile e crie seu próprio contexto.

## **Sobre o Projeto**

Criado por Felipe 'YoDa' Noronha, atleta campeão brasileiro de eSports e maior Streamer Brasileiro, o **YoGamers do Bem**, por meio da inclusão tecnológica e do conhecimento ao eSports, beneficia alunos inscritos em escolas públicas das cidades de todo Brasil. YoDa acredita que o Gamer e a inclusão digital é a oportunidade para educar com diversão e desenvolver jovens para um mundo melhor.

## **Objetivo Geral do Projeto**

O esporte eletrônico é considerado como uma excelente ferramenta para afastar crianças e adolescentes da criminalidade, proporcionar melhoria na saúde, na educação e na atuação profissional. O **YGB** tem como objetivo promover, por meio da tecnologia e da inserção no mundo dos games, a inclusão e a transformação sociocultural de jovens a partir de 10 anos de idade, inscritos em escolas públicas. As famílias beneficiadas são acompanhadas de perto, a fim de promover a formação cidadã e a inclusão social.

## **Objetivo Específico**

A partir das atividades propostas, despertar atividades lúdicas e de entretenimento, interação social, respeito, disciplina, diversão, potencializa habilidades e o exercício da cidadania, oportunizando:

1. Colaborar na percepção de oportunidades;
2. Refletir sobre o valor da escola;
3. Estimular a frequência e rendimento escolar dos alunos envolvidos no projeto, aumentando a permanência no sistema educacional;
4. Valorizar a educação como um instrumento de humanização e de interação social;
5. Proporcionar a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo desafios e instigando o jovem a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo;
6. Incentivar, no aluno, a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração;
7. Favorecer a concentração, a criatividade e a disciplina através do trabalho com regras e valores;
8. Estimular o desenvolvimento do aluno, respeitando seu nível de maturação;
9. Fortalecer a participação dos pais nas atividades;
10. Avaliar de forma constante as práticas pedagógicas;
11. Ampliar a visão de futuro dos cursistas, aumentando a autoestima dos mesmos;
12. Ampliar a perspectiva de inserção no mercado de trabalho;
13. Desenvolver habilidades que fortaleçam a formação profissional;
14. Promover a inclusão digital.

### **Justificativa**

Em convênio com Instituições do terceiro setor e em parceria com prefeituras, secretarias municipais e escolas, as salas gamers **YGB** aproveitam a estrutura de diferentes espaços, adaptando as atividades à realidade das comunidades locais.

O intuito é informar, despertar, incluir e desenvolver oportunidades aos jovens e novos talentos, visando à formação integral.

O projeto e sua execução é uma iniciativa própria do Instituto YoGamers do Bem, associação sem fins lucrativos que tem, como Presidente, o Felipe YoDa Noronha.

A segunda sala gamer YGB, em parceria com a Fundação Cultural Chico Xavier, terá como sede a Fundação Pedro Leopoldo e possibilitará o desenvolvimento e benefícios do projeto às Comunidades de Pedro Leopoldo, Confins e aos alunos da Escola Sebrae da Fundação de Pedro Leopoldo.

Para tornar viável sua execução, é necessária a contrapartida das Secretarias de Educação dos municípios envolvidos e da FPL para o desenvolvimento pedagógico, inserção de professores e coordenadores do projeto e na contribuição financeira para o pagamento da equipe pedagógica. A cessão de espaço ficará por conta da Faculdade de Pedro Leopoldo e traslado será de responsabilidade de cada município.

O financiamento da obra para as demais despesas ocorrerá através de diferentes fontes:

- Patrocínio e parcerias com empresas privadas
- Subsídio da empresa SehLoiro
- Licenciamento de produtos da marca Y e YoGamers do Bem

### **Etapas de trabalho**

- Desenvolvimento do projeto
- Elaboração do programa de necessidades
- Busca de convênio e local para o projeto
- Busca de patrocínios e parcerias
- Assessoria de Coordenação pedagógica e coordenação geral
- Execução do projeto

### **Caracterização do público alvo**

Através do Projeto YoGamers do Bem, pretendemos atender em torno de 100 (cem) crianças e adolescentes na faixa etária de entre 10 (dez) anos aos 17 (dezesete) anos, de ambos os sexos, em atividades dentro das oficinas realizadas, residentes nos municípios de Pedro Leopoldo, Confins e alunos da Escola Sebrae, bem como outros 20 ex-alunos da EFG e alunos da FPL.

As oficinas serão realizadas com atividades complementares em horário extra-turno à carga horária escolar regular.

### **Estimativa de público**

- Pedro Leopoldo 40 alunos
- Confins 20 alunos
- Alunos Escola Sebrae e FPL

### **Processo de seleção dos candidatos**

- Identificação das crianças e adolescentes aptos a participarem do projeto a partir da análise inicial realizada pela escola;
- Comportamento participativo e colaborativo;
- Ter maior idade entre os cursistas pré-selecionados.

### **Perfil do instrutor**

- Ter conhecimento básico de informática;
- Ter interesse e afinidade com recursos tecnológicos (com foco na educação);
- Ter domínio de classe e postura ética;
- Apoiar os cursistas em seu desenvolvimento para que eles possam desenvolver e solucionar os seus problemas individuais ou grupais;
- Potencializar as habilidades de cada um, permitindo com que o mesmo decida por si mesmo;
- Ajudar a construir projetos educativos individuais e coletivos;
- Ajudar a desenvolver autonomia e participação;
- Facilitar a integração para o bem-estar de cada um;
- Ser pró ativo;
- Ser efetivo na Rede Municipal de Ensino;
- Ter uma carga horária mínima de 24 horas de trabalho com o aluno;
- Ter conhecimento mínimo sobre jogos digitais, jogos eletrônicos ou esporte eletrônico;
- Responsabilizar-se pelo deslocamento até o local de trabalho.

### **Aspectos temporais**

A execução do projeto será realizada em uma única etapa piloto de 07 meses, sendo de abril a junho e de agosto a novembro de 2022, com renovação prevista anualmente.

### **Aspectos qualitativos e quantitativos da população**

- Região: Municípios de Pedro Leopoldo, Confins, Escola Sebrae e FPL
- Quantidade de jovens a partir de 10 anos: 120 alunos

### **Metodologia de trabalho**

O cotidiano do Projeto é composto de atividades que envolvem:

1. Acolhida dos cursistas

2. Aula teórica
3. Alimentação
4. Atividades educativas e inclusivas dirigidas com o uso dos computadores
5. Aula prática

A divulgação do projeto, a contratação de instrutores, a construção do cronograma de aulas e a implementação do projeto será realizada de forma conjunta entre os municípios envolvidos.

Os cursistas das Escolas Municipais de Pedro Leopoldo e Confins serão organizados em grupos de 10 (dez alunos), com duas aulas por semana, no mesmo dia e turno, totalizando uma carga horária de 03 (três) horas semanais. Para os cursistas da Escola Sebrae, serão formados 2 ou 3 grupos de 20 alunos para revezarem as semanas entre si. Aos ex-alunos da Escola Sebrae e alunos da FPL serão ofertadas 20 vagas semanais. Seguem os horários pré-estabelecidos, conforme tabela a seguir:

	<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>7:30 às 8:45</b>	Confins Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 03	Planejamento do instrutor	FPL/ Ex-alunos EFG Grupo 01
<b>8:45 às 9:15</b>	Intervalo de lanche (comum para todos os cursistas)				
<b>9:15 às 10:30</b>	Confins Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 01	Pedro Leopoldo Grupo 03	Planejamento do instrutor	FPL/ Ex-alunos EFG Grupo 02

	<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>13:30 às 14:45</b>	Confins Grupo 02	Pedro Leopoldo Grupo 02	Pedro Leopoldo Grupo 04	Planejamento do instrutor	Escola Sebrae Grupos 1, 2 ou 3
<b>14:45 às 15:15</b>	Intervalo de lanche (comum para todos os cursistas)				
<b>15:15 às 16:30</b>	Confins Grupo 02	Pedro Leopoldo Grupo 02	Pedro Leopoldo Grupo 04	Planejamento do instrutor	Escola Sebrae Grupos 1, 2 ou 3



## Cronograma de Necessidades

ESPAÇO	FUNÇÕES
TRANSPORTE	Traslado para os alunos das escolas dos 2 municípios
ALIMENTAÇÃO	Espaço de alimentação todos os dias para as duas turmas (manhã e tarde)
SALA TECNOLÓGICA	Sala gamer equipada para as turmas (manhã e tarde)
INTERNET	Internet e energia elétrica para a sala YGB
SANITÁRIOS	Masculino / Feminino

### Necessidades para as atividades

- 1 Coordenador pedagógico
- 2 Professores (1 professor por turno)
- 1 Coordenador de apoio remoto YGB
- 1 Monitor de sala

### Equipe do Projeto

FUNÇÃO	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
Diretor Geral	Direção geral	Instituto YGB
Orientação Pedagógica	Apoio Pedagógico	Secretaria Pedro Leopoldo
Monitor de sala	Turno manhã e turno tarde	FPL
Professor	turno manhã	Secretaria Confins
Professor	turno tarde	Secretaria Pedro Leopoldo
Coordenador apoio remoto	Coordenador responsável pela orientação da equipe docente	Instituto YGB
Técnico de informática	Suporte TI – setup da sala gamer	SehLoiro
Assessoria e comunicação	PR, criativo, divulgação	SehLoiro
Editor	gravação e edição de vídeos	SehLoiro
Voluntário	Contribuição e aprendizado	Instituto YGB
Palestrante	Psicólogos, atletas eSports, Influenciadores, palestrantes	Instituto YGB

## **Plano de trabalho**

**10/02/2022**

- Pré produção/ produção do projeto

**18/02/22**

- Mudança sala gamer para a Fundação Pedro Leopoldo
- Entrega de equipamentos, acessórios, periféricos, cadeiras gamers, monitores, setup gamer, TV e PCs
- Assinatura de seguro da sala gamer pelo Grupo SehLoiro
- Reunião e apresentação do projeto para Secretarias de ensino e Escola Sebrae (FPL)
- Busca de parceiros e patrocínios para despesa de seguro – equipe FCCX

**03/03/22**

- Formatação de contrato de parceria entre FCCX, YGB, SehLoiro, Blink e Suprema

**18/03/22**

- Assinatura de termos de parceria entre SehLoiro, FCCX, FPL, Confins e Pedro Leopoldo
- Assinatura de contrato de parceria entre SehLoiro & Blink, SehLoiro & Suprema

**28/03/22**

- Publicação do projeto no site - Prefeituras de Confins e Pedro Leopoldo
- Instalação Internet na sala gamer - equipe Blink - apoio FPL e FCCX

**30/03/22**

- Configuração dos equipamentos e periféricos da sala gamer - Equipe SehLoiro – apoio FPL
- Instalação dos quadros decorativos na sala gamer - Equipe SehLoiro – apoio FPL

**31/03/22**

- Reunião de apresentação para pais e familiares nas escolas (alunos selecionados) – responsabilidade de cada Secretaria e Escola Sebrae - FPL
- Envio de convite da Inauguração da nova sala gamer

**04/04/22**

- Assessoria de imprensa e Social Media
- Ativação nas redes sociais YGB, FCCX, FPL, EFG, PL e Confins
- Assessoria de imprensa / divulgação oficial do projeto

**05 e 06/04/22**

- Treinamento presencial, planejamento e desenvolvimento pedagógico com a Secretaria de Educação dos municípios e Escola Sebrae – local: FPL Educacional – Equipe SehLoiro

**07/04/22**

- Inauguração da sala gamer FPL – presença Felipe YoDa Noronha

**11/04/22**

- Início das aulas YGB para os municípios de Pedro Leopoldo e Confins

**29/04/22**

- Início das aulas YGB para Escola Sebrae - FPL

#### **Período das aulas para os municípios de Pedro Leopoldo e Confins**

- 11/04 a 07/07 e 08/08 a 30/11

#### **Período das aulas para alunos da Escola Sebrae FPL**

- 29/04 a 24/06 e 08/08 a 25/11

#### **Avaliação mensal do projeto: Pedro Leopoldo, Confins e Escola Sebrae - FPL**

- 28/04, 26/05, 30/06, 25/08, 29/09, 27/10, 24/11

#### **Formatura**

02 de dezembro – Presença de todos os envolvidos

#### **Análise: Período de 01 a 09 de dezembro**

- Certificação dos alunos
- Avaliação final do projeto
- Elaboração do relatório final

#### **Atribuições dos parceiros**

##### **Fundação Pedro Leopoldo – FPL Educacional**

- Estrutura, sala, sanitários, segurança, limpeza
- Apoio de sala de enfermagem para atendimento aos alunos
- Disponibilização de estacionamento para professores e coordenação
- Espaço para lanches aos alunos e corpo docente
- Apoio na logística de entrega dos lanches aos alunos e corpo docente
- Suporte ao time YGB e FCCX quando necessário
- Contratação de 01 monitor de sala para os dois turnos (manhã e tarde)
- Cadastramento, inscrição e seleção dos candidatos da Escola Sebrae e FPL
- Organização dos Termos de Compromisso
- Comunicação e reunião com os pais dos alunos selecionados da Escola Sebrae

##### **YoGamers do Bem**

- Administração, coordenação e desenvolvimento do projeto
- Treinamento dos profissionais envolvidos
- Colaboração de forma remota para o bom andamento das aulas
- Alimentação aos alunos e corpo docente (apoio financeiro)
- Disponibilização de álcool gel

##### **Secretaria Municipal de Educação Pedro Leopoldo**

- Cadastramento, inscrição e seleção dos candidatos
- Organização dos Termos de Compromisso
- Comunicação e reunião com os pais dos alunos selecionados
- Suporte pedagógico com contratação de 01 pedagogo
- Acompanhamento pedagógico do projeto
- Transporte aos alunos
- Contratação de 01 professor (turno tarde)

##### **Secretaria Municipal de Educação de Confins**

- Cadastramento, inscrição e seleção dos candidatos
- Organização dos Termos de Compromisso
- Comunicação e reunião com os pais dos alunos selecionados
- Transporte aos alunos
- Contratação de 01 professor (turno manhã)

#### **Fundação Cultural Chico Xavier**

- Comunicação, divulgação, colaboração ao bom andamento do projeto
- Apoio, zelo e segurança dos equipamentos, acessórios, periféricos
- Acompanhamento de perto aos alunos quando solicitado previamente
- Participação e acompanhamento das palestras, encontros, reuniões, inauguração e formatura dos alunos
- Apoio presencial quando necessário

#### **Grupo SehLoiro**

- Oferecer equipamentos, periféricos e acessórios para o bom andamento das aulas
- Manutenção da sala e equipamentos
- Apoio remoto
- Seguro dos equipamentos

#### **Conclusão**

Estudos apontam que a indústria dos videogames é uma das maiores do mundo, superando a indústria bilionária do cinema em arrecadação, e ainda está em expansão.

O mercado de desenvolvimento de jogos cresce a cada dia, está em plena expansão e tende a crescer a cada nova geração abrindo um leque de novas e grandes possibilidades profissionais a estes jovens.

Acreditamos que o Gamer e a inclusão tecnológica é a oportunidade para vivermos com diversão, alegria e trabalharmos por um mundo melhor.

Assim como Felipe 'YoDa', trabalhamos com alegria, garra, e com a força que está em cada um de nós.

Acreditamos que cada criança e jovem tem o poder de transformar realidades, transportar o aprendizado do mundo virtual para seu universo real e precisa de oportunidades para desenvolver seu talento e potencial. Dessa forma, promovemos o contato com o entretenimento gamer e com a tecnologia e desenvolvemos jovens desbravadores que querem fazer o que gostam e viver em um futuro muito melhor.

Junte-se a nós nessa causa!



*'Transformando YoVidas'*

**Projeto YoGamers do Bem / 2022**

## Projeto YoGamers do Bem - 2022

### TERMO DE COMPROMISSO, NORMAS E REGRAS

Município: ( ) Confinos ( ) Pedro Leopoldo ( ) Escola Sebrae EFG-FPL

Eu \_\_\_\_\_, responsável pelo aluno (a) \_\_\_\_\_ inscrito no **Projeto YoGamers do Bem**, estou ciente, quanto as normas estabelecidas e assumo a responsabilidade de fazer cumprir os seguintes compromissos.

#### CUMPRIMENTO, PROIBIÇÕES E DEVERES DO(A) ALUNO(A):

1. Cumprir com os horários e dias em que serão realizados o Projeto.
- 2- Ter a idade entre 10 e 17 anos, estar devidamente matriculado na escola de Ensino Regular nos municípios parceiros do projeto.
- 3- Para o uso do banheiro e bebedouro, os alunos terão um crachá de autorização repassado pelo professor da turma.
- 4- Participar integralmente de todas as atividades propostas, tendo bom aproveitamento, não faltar às atividades, o que poderá ocasionar desligamento do projeto. Em caso de doença, o mesmo deverá apresentar atestado médico.
- 5- Ser frequente e dedicado na escola de Ensino Regular, uma vez que as mesmas estarão ligadas e cientes quanto à sua postura, participação, frequência e rendimento dentro do projeto.
- 6- Entregar o celular ao(à) professor(a) responsável da turma. O USO DO CELULAR é proibido durante atividades e serão devolvidos no término das atividades. É proibido também o uso de fone de ouvido, tablete, caixa de som e de outros aparelhos eletroeletrônicos que não forem equipamentos das aulas.
- 7- Não é permitido o uso de bonés, chapéus, toucas e outros.
- 8- Na ausência de professor, os alunos terão que esperar dentro da sala.
- 9- Em hipótese alguma, os(as) alunos(a) não serão liberados sem a presença dos pais ou responsáveis.
- 10- Quanto à regra do ônibus, no trajeto escola/projeto e projeto/escola, os alunos deverão permanecer sentados.
- 11- É proibido qualquer funcionário do projeto medicar o aluno (a), sem receita médica.
- 12- É proibido namorar nas dependências da FPL durante as atividades do Projeto, respeitando a todos no ambiente educacional.
- 13- É proibido o uso de qualquer tipo de drogas como: bebida alcoólica, cigarros e outros.
- 14- É compromisso e responsabilidade do(a) aluno(a) zelar pela estrutura física, pela limpeza local, dentro e fora de sala.
- 15- O projeto funciona em parceria com a FPL, que cede o espaço físico, móveis e estrutura, portanto, cabe a cada aluno(a) zelar pelo patrimônio da mesma.
- 16- Quanto à frequência, será observada e acompanhada, em parceria com as escolas de Ensino Regular, sendo um dos critérios para participarem das atividades diversificadas que acontecerão durante o ano de 2022.
- 17- Será acompanhado também todo rendimento escolar, participação, aprendizado e desenvolvimento.

18- É proibido o(a) aluno(a) praticar qualquer agressão física ou verbal ao colega, professor(a) e funcionário(a) do projeto e da FPL. Em qualquer fato ocorrido, a família e a escola serão comunicadas.

19- Os(as) alunos(as) dos municípios participantes terão transporte escolar e serão observados pelos monitores durante todo trajeto e, assinando esse termo, o responsável pelos(as) alunos(as) autorizam seu traslado escola/projeto, projeto/residência ou projeto/escola.

20- O uso de máscara é obrigatório dentro da sala gamer. Continuamos seguindo todos os protocolos, medidas de segurança gerais e disponibilização de álcool em gel.

Como responsável do(a) aluno(a) inscrito(a), estou ciente do compromisso, das normas e regras do projeto YoGamers do Bem e assino o presente termo, me responsabilizando pelo cumprimento das ações, garantindo a participação e a permanência no projeto durante o ano de 2022.

Assinatura do responsável pelo(a) aluno(a) e telefone para contato.

Assinatura: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2022.