



AVALIAÇÃO DE RESULTADOS DA LEI ESTADUAL DE INCENTIVO AO ESPORTE (LEI Nº 20.824/2013)

Trabalho desenvolvido em parceria com os gestores da Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte, alocada na Subsecretaria de Esportes, na Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social de Minas Gerais, no âmbito da disciplina Laboratório de Gestão de Políticas Públicas, ministrada no Curso de Gestão Pública no primeiro semestre de 2023.

**Belo Horizonte
2023**



Equipe Técnica

Dayvison Pereira dos Santos Rocha

Fernanda Teixeira Dias Lopes

Gabriel Lourenço Braga da Silva

Ozéas da Silva Campos

Orientação

Prof^a Geralda Luiza de Miranda (Departamento de Ciência Política)

Monitoria

Thayná Ramos

**Belo Horizonte
2023**

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a avaliação dos resultados da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, nº 20.824, promulgada em 2013 e alterada pela Lei Estadual nº 23.446, de 11 de outubro de 2019. Com base na estruturação lógica da política, para a qual foi utilizada a metodologia do Quadro Lógico, e nas determinações da referida lei, foram definidos os objetivos superior e seis objetivos da política, aos quais se vinculam os resultados a serem alcançados e as atividades necessárias e suficientes para sua produção, bem como os respectivos indicadores e fontes de informação. A análise dos resultados relativos ao período 2013-2021 mostra que: (i) tem predominado, entre os projetos apresentados, aqueles destinados a beneficiar equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto com orientação técnico-pedagógica, que são também os que têm obtido maior sucesso na captação de recursos e têm como público o segundo maior grupo de pessoas beneficiadas pela política; (ii) o segmento com maior número de pessoas contempladas pelos projetos dessa política, no entanto, esteve vinculado aos projetos destinados a práticas voluntárias de esporte e lazer, e (iii) o segmento que tem sido menos contemplado são os profissionais aos quais se destinam tecnologias aplicadas a práticas desportiva; (iv) as crianças e adolescentes ficam entre esses extremos, sendo seguidas pela população de comunidades de baixa renda. Por fim, verifica-se a concentração dos projetos executados e, portanto, das pessoas beneficiadas pela política na Região Metropolitana de Belo Horizonte.

PALAVRAS-CHAVE: avaliação de resultados; quadro lógico; lei estadual de incentivo ao esporte; política estadual de desporto.

ABSTRACT

The present report has as its theme the evaluation of results from the state incentive law for the sportive practice, number 20.824, in 2013. According to its logical structure, emphasized by the Logical Framework and others determination at the law, the principal objective and another six specific objectives were defined. From these objectives, were linked results and activities, with its indicators and data sources. The analysis of results show, at the period of 2013 to 2021, that: (i) those projects destined to athletes and teams with technical and pedagogical orientation are the projects with more financial resources and are the second bigger group of beneficiaries; (ii) the bigger group of beneficiaries is the group destined to projects relatives to voluntary sportive practice and leisure and (iii) the latest group of beneficiaries is the group destined to projects relatives to technologies applied to the sportive practice; (iv) the children and teenagers are in the middle of these extremes, being followed by the low-income population. In the end, the executed projects are from the metropolitan region of Belo Horizonte, capital of Minas Gerais, Brazil.

KEYWORDS: results evaluation; logical framework; state incentive law for the sportive practice; sportive state policy.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADRO 1	Aspectos tratados pelos indicadores.....	17
QUADRO 2	Tipos de objetivos e indicadores.....	18
QUADRO 3	Objetivos superior e da Política Estadual de Incentivo ao Esporte e respectivos indicadores e fontes de comprovação....	24
QUADRO 4	Resultados da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, por objetivo específico, e respectivos indicadores, fontes e suposições.....	28
QUADRO 5	Atividades da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, por resultado específico, e respectivos indicadores, fontes e suposições.....	35
FIGURA 1	Estrutura Quadro Lógico.....	15
FIGURA 2	Distribuição espacial dos projetos executados.....	60

LISTA DE TABELAS

TABELA 1	Projetos apresentados em resposta aos editais, por edital e <i>status</i> atual do projeto (2013-2021) (N, %)	40
TABELA 2	Projetos apresentados, aprovados, com recursos captados (encerrados e em execução) e pessoas contempladas, por objetivo da Política Estadual de Esportes (N, %)	41
TABELA 23	Projetos apresentados, aprovados, com recursos captados (encerrados e em execução) e pessoas contempladas, por objetivo da Política Estadual de Esportes (N, %)	55

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SEDESE	Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social de Minas Gerais
QL	Quadro Lógico

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIA DO QUADRO LÓGICO	12
2.1 Conceitos do Quadro Lógico	13
2.1.1 <i>Objetivo superior</i>	13
2.1.2 <i>Objetivo do projeto</i>	14
2.1.3 <i>Resultados</i>	14
2.1.4 <i>Atividades principais</i>	14
2.1.5 <i>Insumos/Recursos</i>	15
2.1.6 <i>Indicadores objetivamente comprováveis</i>	15
2.1.7 <i>Fontes de comprovação</i>	16
2.1.8 <i>Suposições importantes</i>	17
2.2 Relações a serem consideradas na construção do quadro lógico	18
3 ESTRUTURAÇÃO LÓGICA DA POLÍTICA ESTADUAL DE INCENTIVO AO ESPORTE.....	19
3.1 Os objetivos da Política Estadual de Incentivo ao Esporte.....	19
3.2 Os resultados da política Estadual de Incentivo ao Esporte.....	25
3.3 As atividades da política Estadual de Incentivo ao Esporte	32
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA POLÍTICA ESTADUAL DE FOMENTO AO ESPORTE	39
4.1. Resultados do objetivo 1: Crianças e adolescentes desenvolvem práticas esportivas nas escolas públicas de educação infantil e básica.	42
4.2. Resultados do objetivo 2: População realiza práticas voluntárias de	

modalidades esportivas de recreação ou lazer.....	43
4.3. Resultados do objetivo 3: Crianças e adolescentes desenvolvem motricidade básica para a iniciação esportiva.....	45
4.4. Resultados do objetivo 4: Equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto recebem orientação técnico-pedagógica.....	47
4.5. Resultados do objetivo 5: Profissionais têm acesso a tecnologias aplicadas à prática desportiva	48
4.6. Resultados do objetivo 6: Moradores de comunidades de baixa renda desenvolvem prática esportiva	50
5. CONCLUSÃO	53
6. REFERÊNCIAS	59

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho atende a demanda da Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte ao Programa Imersão no Campo de Públicas, vinculado ao curso de Gestão Pública da Universidade Federal de Minas Gerais, para a realização de uma avaliação dos resultados da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, nº 20.824. A Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, promulgada em 2013 e alterada por meio da Lei Estadual nº 23.446, de 11 de outubro de 2019, cujo objetivo é estimular a captação de recursos para projetos de cunho esportivo. A submissão dos projetos pelos executores é feita em resposta a editais publicados pela Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte, e a aprovação e o empenho financeiro depende da análise dos projetos pelos gestores e o Conselho Deliberativo. Em 2022, mediante demanda da supracitada Superintendência, o programa Imersão no Campo de Públicas realizou um trabalho intitulado “Manual Para Captação, Execução e Prestação de Contas de Recursos da Lei de Incentivo ao Esporte de Minas Gerais” (ABADE *et al.*, 2022). Este trabalho visa a manutenção dessa parceria entre as instituições, e seu objetivo é contribuir para a avaliação dos resultados da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte.

Após reuniões iniciais com a Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte, acordou-se na realização de uma avaliação de resultados, incluindo todas as modalidades previstas pela lei, sendo elas desporto educacional, desporto de lazer, desporto de formação, desporto de rendimento, desenvolvimento científico e tecnológico do setor desportivo e desporto social. Considerando que a avaliação dos resultados de uma política deve considerar sua estruturação lógica, procedeu-se preliminarmente a desenvolver esse esforço mobilizando a metodologia do quadro lógico, nos termos de Pfeiffer (2006), para, na sequência, realizar a avaliação dos resultados da política. Destaca-se que a construção do quadro lógico é etapa necessária para a definição dos indicadores relativos aos impactos da política na população, de seus efeitos no público-alvo a que se destinam suas ações, de seus resultados, bem como os indicadores a serem mobilizados no monitoramento de sua implementação. Para a construção do quadro lógico, utilizou-se como base as definições da Lei nº 23.446/2019, que estabelece os tipos de projetos que podem ser beneficiados financeiramente. Para a análise dos resultados, os dados mobilizados foram a tabela de captação de recursos dos projetos e os editais, disponíveis

para consulta pública. Destaca-se que a elaboração do quadro lógico da política e o tratamento e análise dos dados foram desenvolvidos em diálogo com a equipe parceira.

Este relatório está organizado em três capítulos, além desta Introdução e da Conclusão. No capítulo 2, é apresentada a metodologia do Quadro Lógico; no capítulo 3, a estruturação lógica da Política Estadual de Incentivo ao Esporte; por fim, no capítulo 4, é apresentada a avaliação dos resultados produzidos por essa política no período de 2013-2021, mobilizando-se os indicadores definidos no capítulo anterior.

2 METODOLOGIA DO QUADRO LÓGICO

Proposto por Peter Pfeiffer (2006), o Quadro Lógico (QL) é uma metodologia de planejamento que desempenha um papel crucial ao auxiliar na concepção de projetos de intervenção, contribuindo para desenhar projetos a partir do estabelecimento de uma relação causal e lógica entre atividades e resultados, resultados e objetivos, objetivos e objetivo superior. Estruturado em uma matriz de quatro colunas, o quadro lógico permite uma representação visual clara da lógica subjacente a um projeto, facilitando a definição de objetivos do projeto, indicadores, meios de verificação e suposições.

Para a elaboração do QL, também são indispensáveis os aportes decorrentes da Explicação Situacional e a participação dos atores que compõem o setor, especialmente na definição do objetivo da política. Segundo Matus (1996), a Explicação Situacional reconhece a existência de múltiplos atores, sugerindo uma visão que adote ações estratégicas e comunicativas entre eles para a construção de consensos acerca dos problemas a enfrentar, dos objetivos a alcançar e das alternativas de ação a serem desenvolvidas.

Destaca-se, ainda, que ao promover uma descrição objetiva dos projetos, o QL contribui para a definição de indicadores que, por sua vez, facilitam o gerenciamento de políticas públicas, a comunicação e o controle das iniciativas, permitindo melhor entendimento sobre as escolhas realizadas e o alinhamento entre os atores envolvidos. Além disso, a metodologia considera não apenas relações lógicas entre os elementos do projeto, mas também relações plausíveis, inserindo suposições relacionadas a riscos externos cuja consideração é importante para o seu êxito. Sendo assim, o Quadro Lógico, nos termos apresentados por Pfeiffer (2006), é a metodologia escolhida para identificar os objetivos, resultados, atividades e insumos e respectivos indicadores, com as correspondentes fontes de comprovação, que estruturam a política pública, possibilitando a realização da avaliação de sua implementação e dos resultados produzidos, bem como dos efeitos e impactos da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte. A seguir, será explicada a construção do Quadro lógico.

2.1 Conceitos do Quadro Lógico

Como mencionado na seção anterior, o Quadro Lógico é composto por uma estrutura pré-definida a ser seguida para que o planejamento obtenha sucesso em seus objetivos. Na Figura 1, é apresentada a estrutura a ser construída, nos termos Pfeiffer (2006), que foi utilizada neste trabalho. No Quadro 1, é apresentada a estruturação do quadro lógico.

Figura 1. Estrutura Quadro Lógico

	Lógica da intervenção	Indicadores objetivamente comprováveis	Fontes de comprovação	Suposições importantes
Objetivo superior				
Objetivo do projeto				
Resultados				
Atividades principais				

Fonte: PFEIFFER, Peter. O Quadro Lógico: um Método para Planejar e Gerenciar Mudanças. In: GIACOMONI, James e PAGNUSSAT, José Luiz (Orgs.), Planejamento e Orçamento Governamental. Coletânea. Brasília: Enap, v. 1, 2006, p. 148.

Observa-se que a metodologia prevê a definição da lógica da intervenção, que abrange o objetivo superior, o objetivo do projeto, os resultados, as atividades principais. Para cada um desses níveis, devem ser definidos os indicadores e respectivas fontes de comprovação e, se houver, suposições importantes. No que segue, esses elementos são mais bem detalhados.

2.1.1 Objetivo superior

O objetivo superior, em inglês chamado *goal*, desempenha um papel orientador da atuação dos atores envolvidos no projeto. Deve estar alinhado com a missão da organização responsável pelo projeto.

2.1.2 Objetivo do projeto

Esse objetivo visa explicitar qual é o propósito da intervenção. Ao invés de descrever o que se pretende fazer, o objetivo do projeto explicita a nova situação que se busca alcançar a partir de sua realização, na qual o problema social constatado aparece como resolvido.

Dessa forma, o objetivo do projeto delimita as mudanças relacionadas ao público-alvo, bem como os tipos de efeitos inerentes ao objetivo, como os efeitos diretos, que são aqueles que se esperam diretamente da implementação do projeto, e os efeitos indiretos e aqueles a que se almejam a longo prazo e que dependem de uma série de outras influências externas.

2.1.3 Resultados

Os resultados, segundo Pfeiffer (2006), são os bens e/ou serviços produzidos pelo projeto. Eles descrevem aquilo que é gerenciável pela equipe envolvida na implementação do projeto, estando, portanto, sob a responsabilidade de sua gerência. Diferente do objetivo superior e do objetivo do projeto, que é efeito desejado, mas não totalmente controlado pela gerência do projeto, os resultados têm de ser definidos de forma a ficarem sob a governabilidade da equipe responsável pelo projeto.

Os resultados previstos devem ser necessários e suficientes para a realização do objetivo do projeto. Se não forem necessários, haverá desperdício de recursos, e, assim, a intervenção não será eficiente; se não forem suficientes, o objetivo do projeto (ou metas específicas) não será alcançado, e o projeto não será eficaz.

2.1.4 Atividades principais

As atividades se referem às ações a serem realizadas para produzir os resultados. Dessa forma, para cada resultado, uma série de atividades principais deve ser definida. A relação entre as atividades e os resultados também deve ser uma relação lógica: devem existir atividades suficientes e necessárias a fim de alcançar os resultados e, portanto, o planejamento dessas é também responsabilidade da gerência do projeto. Conforme indica Pfeiffer (2006), se as atividades previstas não forem suficientes, os resultados não serão alcançados e, se não forem necessárias, significa que o projeto desperdiça recursos. Assim, a definição das atividades ajuda a definir claramente o escopo do projeto, porque são elas que permitem estimar os recursos necessários.

2.1.5 Insumos/Recursos

A última relação na lógica da intervenção, que não consta na Figura 1, seria aquela entre as atividades e os insumos. Ou seja, trata-se dos recursos necessários para a realização das atividades. A relação entre insumos e atividades também deve ser lógica, de modo que a insuficiência de recursos inviabilizaria a realização das atividades previstas, comprometendo, conseqüentemente, uma ou mais atividades, e, por outro lado, a destinação de recursos desnecessários implica desperdício. Entretanto, cumpre mencionar que os insumos não foram objetos de definição neste trabalho.

2.1.6 Indicadores objetivamente comprováveis

Na metodologia do quadro lógico, um indicador consiste na descrição operacional dos objetivos, resultados, atividades e, se for o caso, insumos definidos na coluna Lógica da Intervenção, em termos de quantidade e qualidade, o tempo (ou prazo) e o local (ou espaço). Segundo Pfeiffer (2006), o termo “objetivamente” diz respeito à necessidade de especificar os indicadores de maneira que sua mensuração seja independente de “achismos” ou de opiniões pessoais, sustentando-se, portanto, em fatos e evidências. Idealmente, os indicadores tratam dos aspectos listados no Quadro 1:

Quadro 1. Aspectos tratados pelos indicadores.

O grupo-objetivo	Quem é o beneficiado?
A quantidade	Quanto?
A qualidade	Quão bem?
O período	Quando e quanto tempo?
A localização	Onde?

Fonte: Elaboração própria a partir de Pfeiffer (2006).

Os indicadores têm função importante na mensuração de aspectos como a eficácia, eficiência e bom desempenho de um projeto, pois permitem acompanhar e avaliar o que foi planejado.

Pfeiffer (2006) destaca que, como os níveis do QL têm características e funções diferentes, os indicadores que dizem respeito a esses níveis também devem se diferenciar. Dessa

forma, os resultados, que são os bens e serviços pelos quais a gerência do projeto se responsabiliza, exigem indicadores de acompanhamento. Por outro lado, o objetivo do projeto e o objetivo superior expressam efeitos esperados e, portanto, os seus indicadores são de efeito. Conforme as características dos dois objetivos, os indicadores podem ser diferenciados como indicadores de efeitos diretos para o objetivo do projeto, e indicadores de efeitos indiretos para o objetivo superior (de forma mais rigorosa, indicadores de impacto). Em todo caso, eles devem mensurar as mudanças que se esperam ocorrer nas pessoas e nas organizações envolvidas, em função da implementação do projeto (PFEIFFER, 2006). No Quadro 4, são listados os tipos de indicadores de cada um dos níveis do projeto de intervenção.

Quadro 2. Tipos de Objetivos e indicadores

Nível do Objetivo	Tipo de Indicador
Objetivo Superior (<i>Goal</i>)	Impacto
Objetivo do Projeto (<i>Purpose</i>)	<i>Outcome</i> ou Efeito
Resultados (<i>Outputs</i>)	<i>Outputs</i> ou Resultados
Atividades (<i>Activities</i>)	Processo ou Monitoramento
Insumos (<i>Inputs</i>)	<i>Input</i> ou Insumos

Fonte: Elaboração própria a partir de Pfeiffer (2006).

2.1.7 Fontes de comprovação

Para evitar que sejam definidos indicadores cujas informações não possam ser averiguadas empiricamente, a terceira coluna prevê a indicação de suas fontes de comprovação, isto é, as fontes onde se encontram as informações e os dados necessários à construção dos indicadores. A indicação dessas fontes cumpre ainda as funções de apoio na escolha de indicadores realistas e de identificação dos custos adicionais que pode implicar a decisão por um indicador que não possui fontes adequadas e dos elementos necessários para a construção do sistema de informações gerenciais do projeto. Destaca-se, por fim, que é fundamental que as fontes escolhidas sejam adequadas e confiáveis.

2.1.8 Suposições importantes

É notório que qualquer projeto que tem como fim promover mudanças em indivíduos ou organizações tendem a encontrar riscos e barreiras que não são possíveis de se detectar no início do processo. Sendo assim, bons planejamentos devem tentar reduzir as consequências desses fatores, decorrentes das condições prévias. Todavia, podem ainda permanecer pontos que estão fora do âmbito de governabilidade da gerência do projeto. São as denominadas “suposições importantes”, que precisam ser elencadas também no quadro lógico.

Segundo Pfeiffer (2006), as suposições dentro do QL são fatores verdadeiros, reais ou certos, cuja viabilidade deve ser analisada com cautela para não comprometer o êxito do projeto, além de haver a necessidade de se monitorar o seu comportamento.

As suposições podem estar ligadas a:

- I. O grupo-alvo do projeto;
- II. A fatores políticos ou macroeconômicos.

Destaca-se que a inclusão de uma suposição depende de sua avaliação, nos seguintes sentidos:

- I. Ela tem de ser importante para o êxito do projeto;
- II. Deve haver risco de que ela não ocorrer;
- III. Se o risco de ela não ocorrer for muito alto, a estratégia de intervenção deve ser mudada.

A suposição opera diretamente na lógica vertical: por exemplo, a indicação de uma suposição no nível dos resultados refere-se a um fator - que está fora da governabilidade da equipe do projeto - que deverá ser efetivado para que os resultados previstos sejam os efetivamente necessários e suficientes para a realização do objetivo do projeto.

Merecem destaque dois pontos: primeiro, não necessariamente as definições colocadas na coluna da lógica de intervenção requerem a indicação de suposições, ou seja, se o que foi definido está completamente sob a governabilidade da equipe do projeto, não há suposições a fazer sobre fatores externos que podem prejudicar sua realização; segundo, riscos internos ao projeto devem ser objeto de atenção da equipe do projeto, dado que estão em seu âmbito de governabilidade, portanto, não devem ser indicados como suposições.

2.2 Relações a serem consideradas na construção do quadro lógico

É importante mencionar que os campos do quadro lógico estão conectados verticalmente e horizontalmente, desse modo, cada elemento preenchido no objetivo superior deve ter um indicador comprovável, fonte de comprovação e, se for o caso, suposição importante correspondente.

Conforme mencionam Campos *et al.* (2002), há duas leituras possíveis para o quadro lógico: a vertical e a horizontal:

Primeiro, as relações de causa-efeito (lógica vertical) entre os diferentes elementos de um projeto – as atividades, os produtos e os objetivos. Dessa forma, o conjunto de objetivos específicos explica o objetivo geral (objetivo do projeto), o conjunto de produtos explica cada objetivo específico, o conjunto de atividades faz o mesmo com cada produto (resultado ou objetivo específico) e, finalmente, os recursos garantem cada atividade. O objetivo geral realizado contribui para a consecução do objetivo superior. Segundo, o princípio da correspondência (lógica horizontal), que vincula cada nível de objetivos à medição do resultado e às condições que podem afetar sua execução e posterior desempenho. A leitura horizontal indica os resultados que são esperados durante o desenvolvimento desse projeto. Além disso, possibilita o acompanhamento e a avaliação do projeto. (CAMPOS *et al.*, 2002, p. 29)

Em resumo, no sentido vertical do quadro, é possível perceber as relações de causa e consequência entre insumos (quadro definidos) necessários e suficientes para a realização das atividades; atividades necessárias e suficientes para a realização dos resultados; resultados necessários e suficientes para a realização do objetivo do projeto; objetivo do projeto capaz de contribuir para a realização do objetivo superior da agência por ele responsável. No sentido horizontal, os indicadores previstos devem ter relação lógica com os insumos, atividades, resultados e objetivos a que correspondem.

Com base nessa metodologia, no capítulo seguinte, é explicitada a estruturação lógica da política instituída pela Lei Estadual de Incentivo ao Esporte.

3 ESTRUTURAÇÃO LÓGICA DA POLÍTICA ESTADUAL DE INCENTIVO AO ESPORTE

Após identificar os problemas, seus descritores, suas causas e consequências e definir o problema a ser enfrentado pela Política Estadual de Incentivo ao Esporte, é necessário estabelecer, também junto a equipe de gestores da Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte, o objetivo da política, ao qual os projetos deverão se vincular de forma lógica. Dessa forma, neste capítulo, são definidos os objetivos da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte e os seus resultados a partir da metodologia do Quadro Lógico (QL), nos termos descritos por Peter Pfeiffer (2006).

A estruturação lógica da política da Lei Estadual de Incentivo ao Esporte é apresentada nos quadros que seguem. No quadro 3, são apresentados os objetivos superior da política; no Quadro 4, os resultados necessários e suficientes para alcançar os objetivos específicos e; no Quadro 5, as atividades necessárias e suficientes para alcançar os resultados, além dos indicadores correspondentes e respectivas fontes de comprovação.

3.1 Os objetivos da Política Estadual de Incentivo ao Esporte

A Lei Estadual nº 23.446, de 11 de outubro de 2019, altera as Leis nºs 15.457, de 12 de janeiro de 2005, 16.318, de 11 de agosto de 2006, e 20.824, de 31 de julho de 2013, que estabelece a Política Estadual de Incentivo ao Esporte. Seu objetivo principal é promover o desenvolvimento do esporte no estado, por meio do incentivo à prática esportiva, à formação de atletas e à realização de eventos esportivos. Além disso, a lei estabelece, em seu art. 24, parágrafo 5º, seis objetivos específicos, conforme segue:

§5º – Poderão ser beneficiados pelo incentivo de trata o caput projetos de promoção do desporto nas seguintes áreas:

I – desporto educacional, voltado para a prática desportiva como disciplina ou atividade extracurricular no âmbito do sistema público de educação infantil e básica, com a finalidade de complementar as atividades de segundo turno escolar e promover o desenvolvimento integral do indivíduo, evitando-se a seletividade e a hipercompetitividade de seus participantes;

II – desporto de lazer, voltado para o atendimento à população na prática voluntária de qualquer modalidade esportiva de recreação ou lazer, visando à ocupação do tempo livre e à melhoria da qualidade de vida, da saúde e da educação do cidadão;

III – desporto de formação, voltado para o desenvolvimento da motricidade básica geral e para a iniciação esportiva de crianças e adolescentes, por meio de atividades desportivas direcionadas, praticadas com orientação técnico-pedagógica;

IV – desporto de rendimento, praticado de modo profissional ou não profissional, voltado à especialização e ao rendimento esportivo, com orientação técnico-pedagógica, para atendimento a equipes ou atletas filiados a entidades de administração do desporto, visando ao aprimoramento técnico e à prática esportiva de alto nível;

V – desenvolvimento científico e tecnológico do setor desportivo, voltado para o desenvolvimento ou aperfeiçoamento de tecnologia aplicada à prática desportiva, para a formação e treinamento de recursos humanos para o desporto e para o financiamento de publicações literárias e científicas sobre esporte;

VI – desporto social, voltado para o atendimento social por meio do esporte, com recursos específicos para esse fim, e realizado em comunidades de baixa renda, visando a promover a inclusão social. (MINAS GERAIS, 2019)

Como pode ser observado no Quadro 3, esses objetivos estabelecidos pela Lei de Incentivo ao Esporte foram traduzidos, na estruturação lógica da política, como os objetivos da Política Estadual de Incentivo ao Esporte.

Objetivos estes que devem, nos termos da metodologia do quadro lógico, contribuir para a realização do objetivo superior, que se vincula, no caso, à missão da subsecretaria de Esportes, órgão vinculado à Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social do Governo de Minas, e que aqui apresentado como a situação a ser alcançada pela política, qual seja, a de que a “População de Minas Gerais aumenta a prática de diferentes modalidades esportivas”.

Com o objetivo de realização desse objetivo superior, foram definidos seis objetivos da política, também formulados como situações alcançadas, correlatos aos objetivos estabelecidos pela Lei de Incentivo ao Esporte. São eles:

1. Crianças e adolescentes desenvolvem práticas esportivas nas escolas públicas de educação infantil e básica;
2. População desenvolve práticas voluntárias de modalidades esportivas de recreação ou lazer;
3. Crianças e adolescentes desenvolvem motricidade básica para a iniciação esportiva;

4. Equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto são beneficiados por orientação técnico-pedagógica;
5. Profissionais são beneficiados por tecnologias aplicadas à prática desportiva;
6. Moradores de comunidades de baixa renda desenvolvem prática esportiva.

Além desses objetivos, compõem o Quadro 3, os indicadores de impacto, vinculados ao objetivo superior, e os indicadores de efeito, vinculados aos objetivos da política, e respectivas fontes de comprovação. Destaca-se que, para esses dois objetivos não há suposições importantes a serem consideradas.

Quadro 3. Objetivos superior e da Política Estadual de Incentivo ao Esporte e respectivos indicadores e fontes de comprovação

	Lógica da intervenção	Indicadores	Fontes de comprovação	Suposições importantes
Objetivo superior	População de Minas Gerais aumenta a prática de diferentes modalidades esportivas	<p>De impacto:</p> <p>1. % de crianças e adolescentes da rede pública participantes dos projetos com recursos captados, por nível educacional e modalidade esportiva, tendo por referência o total de crianças e adolescentes da rede pública, por região e ano;</p> <p>2. % da população participante dos projetos destinados à prática voluntária de esporte com recursos captados, tendo como referência o total da população por região e ano;</p> <p>3. % de crianças e adolescentes participantes de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, tendo como referência o total de crianças e adolescentes por região e ano;</p> <p>4. % de equipes e de atletas filiados a entidades de administração do desporto beneficiados por orientação técnico-pedagógica em projetos com recursos captados, tendo como referência o total de equipes e atletas na população, por região e ano;</p> <p>5. % de profissionais beneficiados por projetos de desenvolvimento científico-tecnológico com recursos captados, tendo como referência o total de profissionais na população, por região e ano;</p> <p>% de moradores de comunidades de baixa renda beneficiados por projetos com recursos captados, tendo por referência o total de moradores de comunidades de baixa renda, por região e ano.</p>	Banco de dados da política; Censo Demográfico; Censo Escolar;	

Objetivos do projeto	1 – Crianças e adolescentes desenvolvem práticas esportivas nas escolas públicas de educação infantil e básica	<p><u>De efeito:</u></p> <p>1.1. % de escolas públicas com projetos aprovados, por nível educacional (educação infantil e básica), por ano e região, tendo por referência o total de escolas públicas, por nível educacional e região;</p> <p>1.2. % de escolas públicas com projetos com recursos captados, por nível educacional (educação infantil e básica), por ano e região, tendo por referência o total de escolas públicas, por nível educacional e região;</p> <p>1.3. % de crianças e adolescentes da rede pública participantes dos projetos com recursos captados, por nível educacional, ano e região, tendo por referência o total de crianças e adolescentes, por nível educacional dos projetos aprovados;</p> <p>1.4. % de crianças e adolescentes da rede pública participantes dos projetos com recursos captados, por nível educacional e modalidade esportiva, tendo por referência o total de crianças e adolescentes previsto nos projetos aprovados, por região e ano.</p>	Banco de dados da política; Censo Escolar; Censo Demográfico	
	2 – População desenvolve práticas voluntárias de modalidades esportivas de recreação ou lazer	<p>2.1. % da população participante dos projetos destinados à prática voluntária de esporte com recursos captados, por ano, tendo como referência a população prevista nos projetos aprovados, por região e ano;</p> <p>2.2. % da população participante de projetos destinados à prática voluntária de esporte com recursos captados por modalidade esportiva, tendo como referência a população prevista nos projetos aprovados, por região e ano.</p>	Banco de dados da política; Censo Demográfico	
	3 – Crianças e adolescentes desenvolvem motricidade básica para a iniciação esportiva	<p>3.1. % de crianças e adolescentes participantes de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, por ano, tendo como referência o total de crianças e adolescentes dos projetos aprovados, por região e ano.</p>	Banco de dados da política	

<p>4 – Equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto são beneficiados por orientação técnico-pedagógica</p>	<p>4.1. % de equipes e de atletas filiados a entidades de administração do desporto beneficiados com orientação técnico-pedagógica em projetos com recursos captados, tendo como referência o total de equipes e atletas filiados previsto nos projetos executados, por ano e região; 4.2. % de participação de beneficiados com orientação técnico-pedagógica em competições de equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto, tendo como referência a participação total por competição, ano e região.</p>	<p>Banco de dados da política; Base de dados de entidades de administração do desporto</p>	
<p>5 – Profissionais são beneficiados por tecnologias aplicadas à prática desportiva</p>	<p>5.1. % de profissionais beneficiados por projetos de desenvolvimento científico-tecnológico com recursos captados, tendo como referência o total de profissionais previstos nos projetos aprovados, por região e ano; 5.2. % de projetos de desenvolvimento científico-tecnológico com recursos captados por modalidade, tendo como referência o total de projetos com recursos captados por ano e região.</p>	<p>Banco de dados da política; Base de dados de entidades de classe</p>	
<p>6 - Moradores de comunidades de baixa renda desenvolvem prática esportiva</p>	<p>6.1. % de moradores de comunidades de baixa renda beneficiados por projetos executados, por ano, região, tendo por referência o total de moradores de comunidades de baixa renda previsto nos projetos apresentados; 6.2. % de projetos com recursos captados destinados a comunidades de baixa renda por região, tendo por referência o total de projetos executados, por ano e região.</p>	<p>Banco de dados da política; Censo Demográfico</p>	

3.2 Os resultados da política Estadual de Incentivo ao Esporte

Para cada um dos objetivos da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, foram definidos um conjunto de resultados necessários e suficientes para sua realização, bem como os respectivos indicadores, fontes de comprovação e suposições importantes, conforme apresentado no Quadro 4.

Observa-se que, para cada um dos seis objetivos, foram definidos três resultados a serem produzidos. Mas deve ser destacado que, a contribuição efetiva do terceiro resultado previsto depende de adesão do público-alvo correspondente ao projeto. Ou seja, é um resultado que não está completamente sob a governabilidade da equipe do projeto.

Quadro 4. Resultados da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, por objetivo específico, e respectivos indicadores, fontes e suposições

RESULTADOS POR OBJETIVO DO PROJETO/ INDICADORES DE RESULTADO/ FONTES/ SUPOSIÇÕES			
OBJETIVO 1: Crianças e adolescentes desenvolvem práticas esportivas nas escolas públicas de educação infantil e básica			
<p>1.1. Escolas públicas de educação infantil e básica contempladas com projetos aprovados;</p> <p>1.2. Escolas públicas de educação infantil e básica contempladas com projetos com recursos captados;</p> <p>1.3. Crianças e adolescentes de escolas públicas de educação infantil e básica contempladas com projetos com recursos captados, destinados a esportes no contraturno escolar;</p>	<p>1.1. Número de escolas públicas contempladas com projetos aprovados, por ano e região; 1.1. % de escolas públicas contempladas com projetos aprovados, tendo por referência o total de escolas públicas demandantes, por ano e região;</p> <p>1.2. Número de escolas públicas contempladas com projetos com recursos captados, por ano e região; 1.2. % de escolas públicas contempladas com projetos aprovados, tendo por referência o total de escolas públicas demandantes, por ano e região;</p> <p>1.3. Número de crianças e adolescentes contemplados com projetos destinados a esportes no contraturno escolar com recursos captados, por ano e região; 1.3. Número de crianças e adolescentes com projetos destinados a esportes no contraturno escolar, por modalidade esportiva.</p>	<p>Banco de dados da política</p>	<p>1.3. Crianças e adolescentes aderem aos projetos</p>

OBJETIVO 2 – População realiza prática voluntariamente de modalidades esportivas de recreação ou lazer

<p>2.1. Projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer aprovados;</p>	<p>2.1. Número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer aprovados, por ano e região; 2.1. % de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer aprovados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p>	<p>Banco de dados da política</p>	<p>2.3. Pessoas aderem aos projetos</p>
<p>2.2. Projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados;</p>	<p>2.2. Número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados, por ano e região; 2.2. % de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p>		
<p>2.3. Pessoas contempladas com projetos destinados à prática voluntária, aprovados e com recursos captados.</p>	<p>2.3. Número de pessoas contempladas com projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer, por ano e região.</p>		

OBJETIVO 3 – Crianças e adolescentes desenvolvem motricidade básica para a iniciação esportiva

<p>3.1 Projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, aprovados;</p> <p>3.2. Projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados;</p> <p>3.3. Crianças e adolescente contemplados com projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, aprovados e com recursos captados.</p>	<p>3.1. Número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade aprovados, por ano e região; 3.1. % de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade aprovados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p> <p>3.2. Número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, por ano e região; 3.2. % de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p> <p>3.3. Número de crianças e adolescentes participantes de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, executados, por ano e região;</p>	<p>Banco de dados da política</p>	<p>3.3. Crianças e adolescentes aderem aos projetos</p>
---	---	-----------------------------------	---

OBJETIVO 4 – Equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto recebem orientação técnico-pedagógica

<p>4.1. Projetos destinados à orientação técnico-pedagógica aprovados;</p> <p>4.2. Projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados;</p> <p>4.3. Equipes e atletas contemplados com projetos destinados à orientação técnico-pedagógica, aprovados e com recursos captados.</p>	<p>4.1. Número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica aprovados, por ano e região; 4.1. % de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p> <p>4.2. Número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região; 4.2.% de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p> <p>4.3. Número de equipes e atletas contemplados com projetos destinados à orientação técnico-pedagógica, por ano e região.</p>	<p>Banco de dados da política</p>	<p>4.3. Equipes e atletas buscam os projetos</p>
--	--	-----------------------------------	--

OBJETIVO 5 – Profissionais têm acesso a tecnologias aplicadas à prática desportiva

<p>5.1. Projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, aprovados;</p> <p>5.2. Projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados;</p> <p>5.3. Profissionais contemplados com projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, aprovados e com recursos captados.</p>	<p>5.1 Número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, aprovados, por ano e região; 5.1. % de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p> <p>5.2 Número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região; 5.2. % de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p> <p>5.3. Número de profissionais contemplados com projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, por ano e região.</p>	<p>Banco de dados da política</p>	<p>5.3. Profissionais buscam os projetos</p>
--	---	-----------------------------------	--

OBJETIVO 6 - Moradores de comunidades de baixa renda desenvolvem prática esportiva

<p>6.1. Projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda, aprovados;</p>	<p>6.1. Número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda, aprovados, por ano e região; % de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p>	<p>Banco de dados da política</p>	<p>6.3. Moradores aderem aos projetos</p>
<p>6.2. Projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados;</p>	<p>6.2. Número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região; 6.2.% de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;</p>		
<p>6.3. Moradores de comunidades de baixa renda, contemplados com projetos destinados a comunidades de baixa renda, aprovados e com recursos captados.</p>	<p>6.3. Número de moradores de comunidades de baixa renda, contemplados com projetos destinados a comunidades de baixa renda, por ano e região.</p>		

3.3 As atividades da política Estadual de Incentivo ao Esporte

Para cada um dos resultados esperados da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, foram definidas um conjunto de atividades necessárias e suficientes para sua realização, bem como os respectivos indicadores, fontes de comprovação e suposições importantes, conforme apresentado no Quadro 5.

Observa-se que, para cada um dos três resultados esperados para cada objetivo da política, foram definidas as atividades que serão desenvolvidas pela Superintendência de Fomento ao Esporte. Destaca-se que, considerando que a realização plena dos segundo e terceiro resultados previstos para os seis objetivos depende de suposições importantes, no caso, de atividades a serem realizadas também por empresas (o financiamento dos projetos) e pelas entidades executoras dos projetos (a efetiva implementação dos projetos que captaram recursos), cabe à Superintendência apenas o monitoramento do papel a ser desempenhado por esses dois atores na implementação da política.

Quadro 5 Atividades da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, por resultado específico, e respectivos indicadores, fontes e suposições

ATIVIDADES POR RESULTADOS/ INDICADORES/ FONTES/ SUPOSIÇÕES			
Resultado 1.1. Escolas públicas de educação infantil e básica contempladas com projetos aprovados;			
1.1.1. Publicar editais de fomento a práticas desportivas; 1.1.2. Analisar os projetos esportivos apresentados; 1.1.3. Realizar vistorias, avaliações, perícias e demais levantamentos necessários nas entidades proponentes; 1.1.4. Prover apoio às atividades do Comitê Deliberativo; 1.1.5. Analisar a prestação de contas dos projetos; 1.1.6. Emitir parecer técnico e enviar ao Comitê Deliberativo.	1.1.1. Número de editais publicados; 1.1.2. Número de projetos esportivos apresentados; 1.1.3. Número de procedimentos realizados nas entidades proponentes; 1.1.4. Número de apoios ao Comitê Deliberativo prestado; 1.1.5. Número de prestações de contas analisadas; 1.1.6. Número de pareceres emitidos enviados.	Banco de dados da política	
Resultado 1.2. Escolas públicas de educação infantil e básica contempladas com projetos com recursos captados			
1.2.1. Monitorar o processo de captação de recursos pelos projetos aprovados	1.2.1. Número de projetos aprovados monitorados	Banco de dados da política	Empresas financiam os projetos
Resultado 1.3. Crianças e adolescentes de escolas públicas de educação infantil e básica contempladas com projetos com recursos captados, destinados a esportes no contraturno escolar			
1.3.1. Monitorar a implementação dos projetos com recursos captados	1.3.1. Número de projetos com recursos captados monitorados	Banco de dados da política	Entidades implementam os projetos

Resultado 2.1. Projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer aprovados			
2.1.1. Publicar editais de fomento a práticas desportivas; 2.1.2. Analisar os projetos apresentados; 2.1.3. Realizar vistorias, avaliações, perícias e demais levantamentos necessários nas entidades proponentes; 2.1.4. Prover apoio às atividades do Comitê Deliberativo; 2.1.5. Analisar a prestação de contas dos projetos; 2.1.6. Emitir parecer técnico e enviar ao Comitê Deliberativo.	2.1.1. Número de editais publicados; 2.1.2. Número de projetos esportivos apresentados; 2.1.3. Número de procedimentos realizados nas entidades proponentes; 2.1.4. Número de apoios ao Comitê Deliberativo, prestados; 2.1.5. Número de prestações de contas analisadas; 2.1.6. Número de pareceres emitidos.	Banco de dados da política	
Resultado 2.2. Projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados.			
2.2.1. Monitorar o processo de captação de recursos pelos projetos aprovados	2.2.1. Número de projetos aprovados monitorados	Banco de dados da política	Empresas financiam os projetos
Resultado 2.3. Pessoas contempladas com projetos destinados à prática voluntária, aprovados e com recursos captados.			
2.3.1. Monitorar a implementação dos projetos com recursos captados	2.3.1. Número de projetos com recursos captados monitorados	Banco de dados da política	Entidades implementam os projetos

Resultado 3.1 Projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, aprovados.			
3.1.1. Publicar editais de fomento a práticas desportivas; 3.1.2. Analisar os projetos apresentados; 3.1.3. Realizar vistorias, avaliações, perícias e demais levantamentos necessários nas entidades proponentes; 3.1.4. Prover apoio às atividades do Comitê Deliberativo; 3.1.5. Analisar a prestação de contas dos projetos; 3.1.6. Emitir parecer técnico e enviar ao Comitê Deliberativo.	3.1.1. Número de editais publicados; 3.1.2. Número de projetos esportivos apresentados; 3.1.3. Número de procedimentos realizados nas entidades proponentes; 3.1.4. Número de apoios ao Comitê Deliberativo, prestados; 3.1.5. Número de prestações de contas analisadas; 3.1.6. Número de pareceres emitidos.	Banco de dados da política	
Resultado 3.2. Projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados.			
3.2.1. Monitorar o processo de captação de recursos pelos projetos aprovados	3.2.1. Número de projetos aprovados monitorados	Banco de dados da política	Empresas financiam os projetos
Resultado 3.3. Crianças e adolescentes contemplados com projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, aprovados e com recursos captados.			
3.3.1. Monitorar a implementação dos projetos com recursos captados	3.3.1. Número de projetos com recursos captados monitorados	Banco de dados da política	Entidades implementam os projetos

4.1. Projetos destinados à orientação técnico-pedagógica aprovados			
4.1.1. Publicar editais de fomento a práticas desportivas; 4.1.2. Analisar os projetos apresentados; 4.1.3. Realizar vistorias, avaliações, perícias e demais levantamentos necessários nas entidades proponentes; 4.1.4. Prover apoio às atividades do Comitê Deliberativo; 4.1.5. Analisar a prestação de contas dos projetos; 4.1.6. Emitir parecer técnico e enviar ao Comitê Deliberativo.	4.1.1. Número de editais publicados; 4.1.2. Número de projetos esportivos apresentados; 4.1.3. Número de procedimentos realizados nas entidades proponentes; 4.1.4. Número de apoios ao Comitê Deliberativo, prestados; 4.1.5. Número de prestações de contas analisadas; 4.1.6. Número de pareceres emitidos.	Banco de dados da política	
4.2. Projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados			
4.2.1. Monitorar o processo de captação de recursos pelos projetos aprovados	4.2.1. Número de projetos aprovados monitorados	Banco de dados da política	Empresas financiam os projetos
4.3. Equipes e atletas contemplados com projetos destinados à orientação técnico-pedagógica, aprovados e com recursos captados			
4.3.1. Monitorar a implementação dos projetos com recursos captados	4.3.1. Número de projetos com recursos captados monitorados	Banco de dados da política	Entidades implementam os projetos

Resultado 5.1. Projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, aprovados.			
5.1.1. Publicar editais de fomento a práticas desportivas; 5.1.2. Analisar os projetos apresentados; 5.1.3. Realizar vistorias, avaliações, perícias e demais levantamentos necessários nas entidades proponentes; 5.1.4. Prover apoio às atividades do Comitê Deliberativo; 5.1.5. Analisar a prestação de contas dos projetos; 5.1.6. Emitir parecer técnico e enviar ao Comitê Deliberativo.	5.1.1. Número de editais publicados; 5.1.2. Número de projetos esportivos apresentados; 5.1.3. Número de procedimentos realizados nas entidades proponentes; 5.1.4. Número de apoios ao Comitê Deliberativo, prestados; 5.1.5. Número de prestações de contas analisadas; 5.1.6. Número de pareceres emitidos.	Banco de dados da política	
Resultado 5.2. Projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados.			
5.2.1. Monitorar o processo de captação de recursos pelos projetos aprovados	5.2.1. Número de projetos aprovados monitorados	Banco de dados da política	Empresas financiam os projetos
Resultado 5.3. Profissionais contemplados com projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, aprovados e com recursos captados.			
5.3.1. Monitorar a implementação dos projetos com recursos captados	5.3.1. Número de projetos com recursos captados e monitorados.	Banco de dados da política	Entidades implementam os projetos

Resultado 6.1. Projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda, aprovados.			
6.1.1. Publicar editais de fomento a práticas desportivas; 6.1.2. Analisar os projetos apresentados; 6.1.3. Realizar vistorias, avaliações, perícias e demais levantamentos necessários nas entidades proponentes; 6.1.4. Prover apoio às atividades do Comitê Deliberativo; 6.1.5. Analisar a prestação de contas dos projetos; 6.1.6. Emitir parecer técnico e enviar ao Comitê Deliberativo.	6.1.1. Número de editais publicados; 6.1.2. Número de projetos esportivos apresentados; 6.1.3. Número de procedimentos realizados nas entidades proponentes; 6.1.4. Número de apoios ao Comitê Deliberativo, prestados; 6.1.5. Número de prestações de contas analisadas; 6.1.6. Número de pareceres emitidos.	Banco de dados da política	
Resultado 6.2. Projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados.			
6.2.1. Monitorar o processo de captação de recursos pelos projetos aprovados	6.2.1. Número de projetos aprovados monitorados	Banco de dados da política	Empresas financiam os projetos
Resultado 6.3. Moradores de comunidades de baixa renda, contemplados com projetos destinados a comunidades de baixa renda, aprovados e com recursos captados.			
6.3.1. Monitorar a implementação dos projetos com recursos captados	6.3.1. Número de projetos com recursos captados monitorados	Banco de dados da política	Entidades implementam os projetos

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA POLÍTICA ESTADUAL DE FOMENTO AO ESPORTE

Neste capítulo, são analisados os resultados da Política Estadual de Fomento ao Esporte com base nos indicadores definidos no capítulo anterior, tendo como fonte a base de dados fornecida pela Superintendência de Fomento e Incentivo ao Esporte, da Subsecretaria de Esportes, vinculada à SEDESE, que é a tabela de captação de recursos dos projetos e editais.

Na Tabela 1, é apresentado o número e percentual de projetos por *status* (em análise, aprovado, encerrado, em execução, expirados e indeferidos), em cada um dos 12 editais publicados entre 2013 e 2021. Destaca-se que os projetos em análise são aqueles projetos que foram submetidos e estão aguardando deferimento ou indeferimento. Os indeferidos são projetos analisados e reprovados, sendo-lhes negada a possibilidade de captação de recursos. Os expirados são aqueles que foram aprovados, mas perderam o prazo para a captação de recursos e, portanto, nunca iniciaram a execução. Os projetos em prazo de captação são os que foram aprovados e ainda estão buscando recursos para sua execução. Por fim, há os projetos que finalizaram a execução (encerrados) e os que ainda estão sendo executados.

Tabela 1: Projetos apresentados em resposta aos editais, por edital e status atual do projeto (2013-2021) (N, %)

Edital	Status						Total	
	Em análise	Indeferido	Expirado	Em prazo captação	Encerrado	Em execução	(N)	(%)
2013/01	–	1	–	–	1	–	2	0,1
2013/02	–	129	68	–	57	–	254	11,4
2014/01	–	99	54	–	27	–	180	8,1
2015/01	–	184	111	–	70	–	365	16,4
2016/01	–	90	35	–	65	–	190	8,5
2017/01	–	76	148	1	95	10	330	14,8
2018/01	–	–	1	–	–	–	1	0,0
2018/02	–	58	48	6	48	21	181	8,1
2018/03	–	11	26	1	6	2	46	2,1
2019/01	–	19	50	18	59	41	187	8,4
2020/02	3	19	6	156	11	53	248	11,1
2021/12	160	10	–	68	2	4	244	11,0
Total (N)	163	696	547	250	441	131	2228	100,0
Total (%)	7,3	31,2	24,6	11,2	19,8	5,9	100,0	-

Fonte: Base de dados da Subsecretaria de Esporte/SEDESE. Elaboração própria.

Com base nos dados da Tabela 1, verifica-se que, dos 2.228 projetos apresentados em resposta aos editais publicados entre 2013 e 2021, 31,2% foram indeferidos e 7,3% ainda estão sob análise, totalizando 38,5% do total. Ainda, 24,6% dos projetos apresentados não conseguiram captar recursos para sua execução, e 11,2% ainda estão buscando financiamento, a maioria deles de 2020 e 2021. Destaca-se que apenas 25,7% dos projetos apresentados lograram captar recursos para sua execução, sendo que, 19,8% concluíram a execução e 5,9% ainda estão sendo implementados.

Na Tabela 2, é apresentado o número de projetos aprovados (encerrados e em execução) que conseguiram captar recursos para sua implementação. Observa-se que, no tratamento

dessa informação, a unidade é o ano de publicação dos editais (e não mais os editais). Para isso, foram somados os projetos relativos aos três editais publicados em 2018.

Tabela 2: Projetos aprovados e projetos aprovados com recursos captados (2013-2021), por ano (N, %)

Anos	Projetos aprovados (N)	Projetos com recursos captados (N)	Projetos com recursos captados dentre os aprovados (%)
2013	126	58	5,2
2014	81	27	2,4
2015	181	70	6,3
2016	100	65	5,8
2017	254	105	9,4
2018	159	77	6,9
2019	168	100	8,9
2020	226	64	5,7
2021	74	6	0,5
Total (N, %)	1369	572	51,1

Fonte: Base de dados da Subsecretaria de Esporte/SEDESE. Elaboração própria.

Conforme a Tabela 2, do total de projetos aprovados, 572 lograram captar recursos para sua execução, correspondendo a 51,1% dos projetos aprovados. A diferença entre projetos aprovados e projetos com recursos captados refere-se àqueles que expiraram o prazo para a captação de recursos e os que ainda estão buscando financiamento. Os projetos aprovados em 2017 e 2019 tiveram mais sucesso nesse esforço de captação de recursos, mas não é possível apontar qualquer tendência nos dados.

No que segue, são apresentados os resultados alcançados nos seis objetivos da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, nos termos definidos no capítulo anterior, exceto quanto à distribuição por região, que será objeto de análise apenas na conclusão deste relatório. Destaca-se que compõem o universo de análise os projetos que foram aprovados, tiveram recursos captados e estão com a execução encerrada, que totalizam 441 dos projetos apresentados em resposta aos editais do período 2013-2021. Não compõe a análise dos resultados alcançados até o presente momento, portanto, os projetos que ainda estão sendo executados, que totalizam 131 projetos, conforme os dados da Tabela 1.

4.1. Resultados do objetivo 1: Crianças e adolescentes desenvolvem práticas esportivas nas escolas públicas de educação infantil e básica.

Conforme o Quadro 5, apresentado no capítulo precedente, os indicadores relativos aos resultados esperados do objetivo 1 são cinco, conforme segue:

1. Número de escolas públicas contempladas com projetos aprovados, por ano e região;
2. % de escolas públicas contempladas com projetos aprovados, tendo por referência o total de escolas públicas demandantes, por ano e região;
3. Número de escolas públicas contempladas com projetos com recursos captados, por ano e região;
4. % de escolas públicas contempladas com projetos aprovados, tendo por referência o total de escolas públicas demandantes, por ano e região;
5. Número de crianças e adolescentes contemplados com projetos destinados a esportes no contraturno escolar com recursos captados, por ano e região;

[Nas Tabelas 3 a 6](#), são tratados e analisados os dados que permitem compilar os indicadores definidos para a mensuração desses resultados.

Na Tabela 3, é apresentado o número de projetos destinados a escolas públicas. No período de 2013-2021, foram apresentados 349 projetos destinados a escolas públicas, com o maior número em 2015, 2017 e 2021.

A Tabela 4, traz o número de projetos apresentados por escolas públicas executados no período. Dos 349 projetos apresentados por escolas públicas, 57 (16,3% do total) foram executados.

A Tabela 5 traz o número de projetos executados e em execução, que conseguiram captar recursos para sua execução. Como pode ser observado, 85 (24,3%) dos 349 projetos destinados a escolas públicas conseguiram captar recursos. Dos projetos destinados a escolas públicas que lograram captar recursos, 57 estão com sua execução concluída.

Na Tabela 6, é apresentado o número de crianças e adolescentes contemplados por esses projetos. Conforme a Tabela 6, 30.466 crianças e adolescentes foram contemplados com projetos destinados a esportes no contraturno escolar.

Em síntese, conforme os dados tratados nas Tabelas 3 a 6, as medidas dos indicadores dos resultados previstos para o objetivo 1 são as seguintes:

1. Número de projetos destinados a escolas públicas, por ano e região: 57;
2. % de projetos destinados a escolas públicas executados, tendo por referência o total de projetos destinados a escolas públicas apresentados, por ano e região: 16,3%;
3. Número de projetos destinados a escolas públicas com recursos captados, por ano e região: 85;
4. % de projetos destinados a escolas públicas com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 24,3% dos projetos apresentados;
5. Número de crianças e adolescentes contemplados com projetos destinados a esportes no contraturno escolar com recursos captados, por ano e região: 30.466 crianças e adolescentes;

Na próxima seção, são tratados e analisados os dados que permitem compilar os indicadores relativos aos resultados previstos para o objetivo 2.

4.2. Resultados do objetivo 2: População realiza práticas voluntárias de modalidades esportivas de recreação ou lazer.

Conforme o Quadro 5, os indicadores relativos aos resultados esperados do objetivo 2 são cinco, conforme segue:

1. Número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer aprovados, por ano e região;
2. % de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer aprovados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
3. Número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados, por ano e região;

4. % de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
5. Número de pessoas contempladas com projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer, por ano e região.

Nas Tabelas 7 a 10, são tratados e analisados os dados que permitem compilar esses indicadores.

A Tabela 7 traz o número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer que foram apresentados. No período analisado, foram apresentados 339 projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer. O número de projetos executados com essa destinação é apresentado na Tabela 8.

Conforme a Tabela 8, para a prática voluntária de esporte e lazer, foram executados 48 projetos, correspondendo, portanto, a 14,1% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 7).

A Tabela 9 traz o número de projetos destinados à prática de esporte e lazer que conseguiram captar recursos para sua execução. Como pode ser observado, 53 projetos dos projetos apresentados lograram captar recursos, correspondendo a 15,6% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 7).

Dos projetos destinados ao desenvolvimento à prática de esporte e lazer que lograram captar recursos para sua execução, 48 estão com sua execução concluída. A Tabela 10 traz o número de pessoas contempladas por esses projetos. Como pode ser observado, foram contempladas com práticas de esporte e lazer 118.170 pessoas.

Em síntese, conforme os dados tratados nas Tabelas 7 a 10, as medidas dos indicadores dos resultados previstos para o objetivo 2 são as seguintes:

1. Número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer executados, por ano e região: 48;
2. % de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer executados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 14,1;

3. Número de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados, por ano e região: 53;
4. % de projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 15,6%;
2. Número de pessoas contempladas com projetos destinados à prática voluntária de esporte e lazer, por ano e região: 118.170.

Na seção que segue, são analisados os resultados do objetivo 3.

4.3. Resultados do objetivo 3: Crianças e adolescentes desenvolvem motricidade básica para a iniciação esportiva.

Conforme o Quadro 5, os resultados esperados relativos ao objetivo 3 são cinco, conforme segue:

1. Número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade aprovados, por ano e região;
2. % de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade aprovados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
3. Número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, por ano e região;
4. % de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
5. Número de crianças e adolescentes participantes de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, por ano e região.

[Nas Tabelas 11 a 14](#), são tratados e analisados os dados que permitem compilar esses indicadores.

A Tabela 11 traz o número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade que foram apresentados. No período analisado, foram apresentados 378 projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade. O número de projetos executados com

essa destinação é apresentado na Tabela 12. Conforme a Tabela 12, para o desenvolvimento da motricidade, foram executados 68 projetos, correspondendo a 17,9% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 11).

A Tabela 13 traz o número de projetos destinados à prática de esporte e lazer que conseguiram captar recursos. Como pode ser observado, 88 projetos dos projetos apresentados lograram captar recursos para sua execução, correspondendo a 23,2 % dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 11).

Dos projetos destinados ao desenvolvimento à motricidade que lograram captar recursos para sua execução, 68 estão com sua execução concluída. A Tabela 14 traz o número de crianças e adolescentes contemplados por esses projetos: 28.413 crianças e adolescentes.

Em síntese, conforme os dados tratados nas Tabelas 11 a 14, as medidas dos indicadores dos resultados previstos para o objetivo 3 são as seguintes:

1. Número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade executados, por ano e região: 68;
2. % de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade executados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 17,9%;
3. Número de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, por ano e região: 88 *projetos*;
4. % de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade com recursos captados, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 23,2%;
2. Número de crianças e adolescentes participantes de projetos destinados ao desenvolvimento da motricidade, por ano e região: 28.413 *crianças e adolescentes*.

Na próxima seção, são tratados e analisados os dados que permitem compilar os indicadores relativos aos resultados previstos para o objetivo 4.

4.4. Resultados do objetivo 4: Equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto recebem orientação técnico-pedagógica.

Conforme o Quadro 5, os resultados esperados relativos ao objetivo 4 são cinco, conforme segue:

1. Número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica aprovados, por ano e região;
2. % de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
3. Número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região;
4. % de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
5. Número de equipes e atletas contemplados com projetos destinados à orientação técnico-pedagógica, por ano e região.

[Nas Tabelas 15 a 18](#), são tratados e analisados os dados que permitem compilar esses indicadores.

A Tabela 15 traz o número de projetos destinados a oferecer orientação didático-pedagógica de equipes e atletas apresentados no período: 807 projetos.

O número de projetos executados com essa destinação é apresentado na Tabela 16: 225 projetos, correspondendo a 27,9% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 15).

A Tabela 17 traz o número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica que conseguiram captar recursos para sua execução. Como pode ser observado, 282 projetos dos projetos destinados à orientação técnico-pedagógica apresentados lograram captar recursos para sua execução, independente de terem ou não finalizado sua execução, correspondendo a 34,9% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 15).

A Tabela 18 traz o número de equipes e atletas contemplados por esses projetos: 61.484 equipes e atletas.

Em síntese, conforme os dados tratados nas Tabelas 14 a 18, as medidas dos indicadores dos resultados previstos para o objetivo 4 são as seguintes:

1. Número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica executados, por ano e região: 225;
2. % de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 27,9%;
3. Número de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região: 282;
4. % de projetos destinados à orientação técnico-pedagógica com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 34,9%;
2. Número de equipes e atletas contemplados com projetos destinados à orientação técnico-pedagógica, por ano e região: 61.484.

Na próxima seção, são tratados e analisados os dados que permitem compilar os indicadores relativos aos resultados previstos para o objetivo 5.

4.5. Resultados do objetivo 5: Profissionais têm acesso a tecnologias aplicadas à prática desportiva

Conforme o Quadro 5, os resultados esperados relativos ao objetivo 5 são cinco, conforme segue:

1. Número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, aprovados, por ano e região;
2. % de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
3. Número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região;
4. % de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;

5. Número de profissionais contemplados com projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, por ano e região.

Nas Tabelas 19 a 22, são tratados e analisados os dados que permitem compilar esses indicadores.

A Tabela 19 traz o número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva de profissionais, apresentados. No período analisado, foram apresentados 26 projetos com esse objetivo. O número de projetos executados com essa destinação é apresentado na Tabela 20.

Conforme a Tabela 20, para tecnologias aplicadas à prática desportiva foram executados dois projetos, correspondendo a 7,6% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 19).

A Tabela 21 traz o número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva que conseguiram captar recursos para sua execução: dois projetos, correspondendo a 7,6% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 19).

Dos projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva que lograram captar recursos para sua execução, dois estão com sua execução concluída, ou seja: o total. A Tabela 22 traz o número de profissionais contemplados por esses projetos: 840 profissionais.

Em síntese, conforme os dados tratados nas Tabelas 19 a 22, as medidas dos indicadores dos resultados previstos para o objetivo 5 são as seguintes:

1. Número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva executados, por ano e região: 2;
2. % de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 7,6%
3. Número de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região: 2

4. % de projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 7,6%
3. Número de profissionais contemplados com projetos destinados a tecnologias aplicadas à prática desportiva, por ano e região: 840.

Na próxima seção, são tratados e analisados os dados que permitem compilar os indicadores relativos aos resultados previstos para o objetivo 6.

4.6. Resultados do objetivo 6: Moradores de comunidades de baixa renda desenvolvem prática esportiva

Conforme o Quadro 5, os resultados esperados relativos ao objetivo 6 são cinco, conforme segue:

1. Número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda, aprovados, por ano e região;
2. % de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
3. Número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região;
4. % de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região;
5. Número de moradores de comunidades de baixa renda, contemplados com projetos destinados a comunidades de baixa renda, por ano e região.

[Nas Tabelas 23 a 26](#), são tratados e analisados os dados que permitem compilar esses indicadores.

A Tabela 23 traz o número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda apresentados. No período analisado, foram apresentados 329 projetos.

O número de projetos executados com essa destinação é apresentado na Tabela 24: 41 projetos, correspondendo a 12,4% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 23).

A Tabela 25 traz o número de projetos destinados a esses moradores que conseguiram captar recursos para sua execução: 62 projetos, correspondendo a 18,8% dos projetos apresentados com essa destinação (conforme Tabela 19).

Dos projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda que conseguiram captar recursos para sua execução, 41 estão com sua execução concluída. A Tabela 26 traz o número de moradores de comunidades de baixa renda contemplados por esses projetos: 43.093 pessoas foram contempladas no período analisado.

Em síntese, conforme os dados tratados nas Tabelas 23 a 26, as medidas dos indicadores dos resultados previstos para o objetivo 6 são as seguintes:

1. Número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda, aprovados, por ano e região: 41;
2. % de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 12,4%
3. Número de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região: 62;
4. % de projetos destinados a moradores de comunidades de baixa renda com recursos captados, por ano e região, tendo por referência o total de projetos apresentados, por ano e região: 18,8%
5. Número de moradores de comunidades de baixa renda, contemplados com projetos destinados a comunidades de baixa renda, por ano e região: *43.093 pessoas.*

Detalhados os indicadores dos resultados relativos aos seis objetivos da Política Estadual de Incentivo ao Esporte, busca-se, na conclusão deste trabalho, analisar esses resultados comparativamente.

5. CONCLUSÃO

Para a análise dos resultados da Política Estadual de Incentivo ao Esportes, buscou-se neste relatório, em primeiro lugar, definir, com base na metodologia do Quadro Lógico e tendo como referência a Lei Estadual de Incentivo ao Esporte, a sua estruturação lógica. Nessa direção, foram definidos o objetivo da organização responsável por sua implementação – a Superintendência de Incentivo ao Esporte -, os objetivos da referida política, que devem contribuir para a realização do objetivo superior e nos termos definidos pela referida lei, os resultados a serem produzidos para a realização de cada um dos objetivos, e as atividades necessárias e suficientes para a produção de cada um dos resultados e, caso necessárias, as suposições importantes de cada grupo de resultados e atividades. A definição de cada um dos níveis da estruturação lógica da política foi acompanhada pela definição dos indicadores a eles correspondentes e as respectivas fontes de comprovação. Em segundo lugar, com base na estruturação lógica da intervenção, procedeu-se ao tratamento e análise dos dados da implementação, repassados pela Superintendência, com vistas à construção dos indicadores de resultados, o que foi feito por referência a cada grupo de resultados definidos previamente.

Resta acrescentar a essa análise, uma visão conjunta dos resultados, tendo-se ainda por referência os seis objetivos definidos para a Política Estadual de Incentivo ao Esporte:

1. Crianças e adolescentes desenvolvem práticas esportivas nas escolas públicas de educação infantil e básica;
2. População desenvolve práticas voluntárias de modalidades esportivas de recreação ou lazer;
3. Crianças e adolescentes desenvolvem motricidade básica para a iniciação esportiva;
4. Equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto são beneficiados por orientação técnico-pedagógica;
5. Profissionais são beneficiados por tecnologias aplicadas à prática desportiva;
6. Moradores de comunidades de baixa renda desenvolvem prática esportiva.

Os dados para essa análise compõem a Tabela 23.

Tabela 23: Projetos apresentados, aprovados, com recursos captados (encerrados e em execução) e pessoas contempladas, por objetivo da Política Estadual de Esportes (N, %)

Objetivo	Apresentados		Recursos captados						Beneficiários nos projetos encerrados	
			Encerrados		Em Execução		Total			
	(N)	(%)	(N)	(%)	(N)	(%)	(N)	(%)	(N)	(%)
1	349	15,6	57	12,9	28	21,4	85	14,9	30.466	10,8
2	339	15,2	48	10,9	5	3,8	53	9,2	118.170	41,8
3	379	17,0	68	15,4	20	15,3	88	15,4	28.413	10,0
4	807	36,2	225	51,0	57	43,5	282	49,3	61.484	21,8
5	26	1,1	2	0,4	0	0	2	0,3	840	0,3
6	329	14,8	41	9,3	21	16,0	62	10,8	43.093	15,2
Total (N, %)	2228	100	441	100	131	100	572	100	282.466	100
Total (N, %)	2228	100	--	19,8%	--	5,9%	--	25,7%	--	--

Fonte: Base de dados da Subsecretaria de Esporte/SEDESE. Elaboração própria.

Conforme dados da Tabela 23, é possível observar certa relação entre os projetos apresentados, aprovados, com recursos captados (encerrados e em execução) e pessoas contempladas de acordo com os objetivos, mas há variações importantes.

Como antecipado na Tabela 1, apenas 572 dos projetos apresentados, correspondendo a 25,7% do total de 2.228, lograram captar recursos para sua execução, sendo que 441 (19,8% do total) estão com a execução concluída (encerrados) e 131 (5,9% do total) ainda estão sendo implementados.

Dentre os projetos apresentados, o objetivo 4, voltado à orientação técnico-pedagógica de equipes e atletas, destaca-se com 807 projetos, correspondendo a 36% do total. Há certo equilíbrio no número de projetos destinados à realização dos objetivos 1, 2, 3 e 6, aos quais se vinculam 62% do total de projetos apresentados. O objetivo 5, destinado a contemplar profissionais com tecnologias aplicadas à prática desportiva, teve o menor número de projetos apresentados no período (26), correspondendo a 1,1% do total.

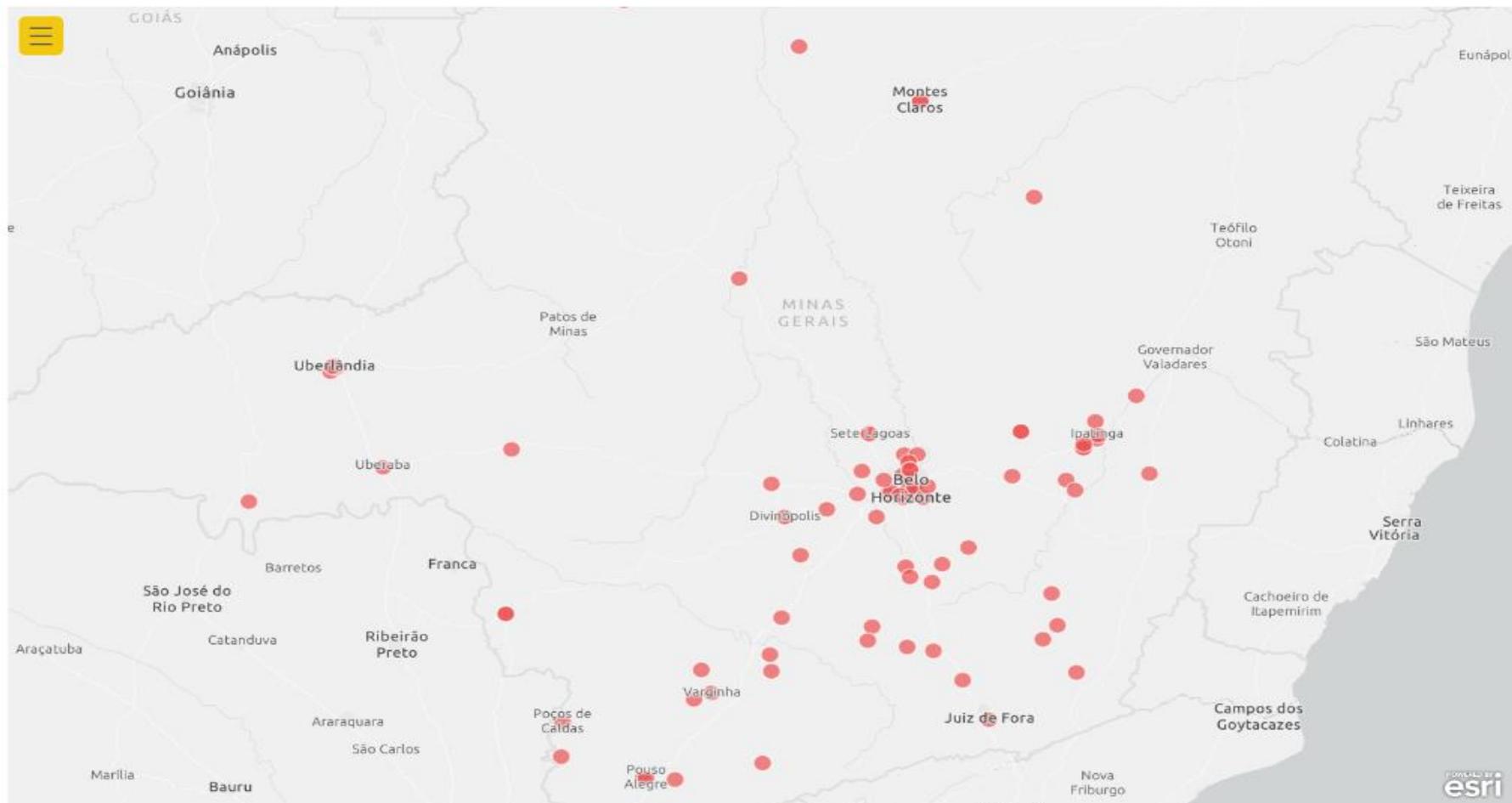
Do total de projetos que lograram captar recursos (572), os destinados à realização do objetivo 4 (orientação técnico-pedagógica de equipes e atletas) foram os mais bem sucedidos, respondendo por 49,3% do total de projetos com recursos captados. Os que tiveram menor sucesso nesse esforço foram os destinados à realização do objetivo 5 (tecnologias aplicadas à prática desportiva para profissionais). Os projetos destinados a crianças e adolescentes (objetivo 3: desenvolvimento da motricidade e objetivo 1: prática de esportes em escolas públicas) correspondem a 30,7% do total de projetos com recursos captados (15,4% e 14,9%, respectivamente), e aqueles destinados à população (objetivo 6: práticas esportivas em comunidades de baixa renda e objetivo 2: práticas voluntárias de esporte e lazer) correspondem a 19% do total.

A distribuição do número de pessoas contempladas pelos projetos executados difere da distribuição do número de projetos com recursos captados. Verifica-se que, do total de pessoas contempladas (282.466), a maior parte (41,8% do total) esteve vinculada ao objetivo 2: população desenvolve práticas voluntárias de esporte e lazer. Na sequência, estão aquelas vinculadas ao objetivo 4, que são as equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto, que correspondem a 21,8%. Crianças e adolescentes beneficiadas pelos projetos destinados aos objetivos 1 e 3 (práticas esportivas em escolas públicas e desenvolvimento da motricidade) correspondem a 20,8% do total de pessoas beneficiadas.

Em síntese, a análise dos resultados da Política Estadual de Incentivo ao Esporte mostra que: (i) tem predominado, entre os projetos apresentados, aqueles destinados a beneficiar equipes e atletas filiados a entidades de administração do desporto com orientação técnico-pedagógica, que são também os que têm obtido maior sucesso na captação de recursos e têm como público o segundo maior grupo de pessoas beneficiadas pela política; (ii) o segmento com maior número de pessoas contempladas pelos projetos dessa política, no entanto, esteve vinculado aos projetos destinados a práticas voluntárias de esporte e lazer e (iii) o segmento que tem sido menos contemplado pela política são os profissionais aos quais se destinam tecnologias aplicadas a práticas desportiva. Por fim, destaca-se que (iv) as crianças e adolescentes ficam entre esses extremos, sendo seguidas pela população de comunidades de baixa renda.

A distribuição regional dos projetos executados também não é homogênea no estado de Minas Gerais, como mostra a Figura 2. Como pode ser observado, há uma concentração dos projetos executados em torno da Região Metropolitana de Belo Horizonte, sendo seguida pela região sul do estado. As demais regiões são contempladas de forma residual.

Figura 2: Distribuição espacial dos projetos executados



Fonte: Base de dados da Subsecretaria de Esporte/SEDESE. Elaboração própria

6. REFERÊNCIAS

CAMPOS, A. E. M.; ABEGÃO, L. H.; DELAMARO, M. C. **Elaboração e monitoramento de projetos sociais**. Rio de Janeiro: UFRJ. 2005 (Coleção Gestão de Iniciativas Sociais, v. 7). Disponível em: <<http://www.unisesi.org.br/portal/principal/biblioteca/downloadBibliotecaPortal.php?idBiblioteca=2266>> Acesso em: 25 mai. 2023.

MATUS, Carlos. **O plano como aposta**. In: GIACOMONI, James e PAGNUSSAT, José Luiz (Orgs.), Brasília: ENAP. Vol. I, pp. 115-144, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ena.gov.br/bitstream/1/805/1/Colet%C3%A2nea%20Planejamento%20e%20Or%C3%A7amento%20-%20O%20plano%20como%20aposta.pdf>> Acesso em: 25 mai. 2023.

MINAS GERAIS. **Lei nº 20.824, de 01 de agosto de 2013**. Altera as Leis nºs 6.763, de 26 de dezembro de 1975, 14.937, de 23 de dezembro de 2003, e 14.941, de 29 de dezembro de 2003, revoga dispositivo da Lei nº 15.424, de 30 de dezembro de 2004, concede incentivo a projetos esportivos e dá outras providências. Belo Horizonte: Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais, 2019. Disponível em: <<https://www.almg.gov.br/legislacao-mineira/texto/LEI/20824/2013/?cons=1>> Acesso em: 04 abr. 2023.

MINAS GERAIS. **Lei nº 23.446, de 11 de outubro de 2019**. Altera as Leis nºs 15.457, de 12 de janeiro de 2005, 16.318, de 11 de agosto de 2006, e 20.824, de 31 de julho de 2013. Belo Horizonte: Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais, 2019. Disponível em: <<https://www.almg.gov.br/legislacao-mineira/LEI/23446/2019/>> Acesso em: 04 abr. 2023.

PFEIFFER, Peter. **O Quadro Lógico: um método para planejar e gerenciar mudanças**. In: GIACOMONI, James e PAGNUSSAT, José Luiz (Orgs.), Planejamento e Orçamento Governamental. Coletânea. Brasília: ENAP. Vol. I, pp. 145-190, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ena.gov.br/bitstream/1/809/1/Colet%C3%A2nea%20Planejamento%20e%20Or%C3%A7amento%20-%20A%20metodologia%20de%20gest%C3%A3o%20estrat%C3%A9gica.pdf>> Acesso em: 01 jun. 2023.