



# Relatório Anual 2020

---





# Índice

Palavra do Presidente	03
Sobre nós	04
Impacto em 2020	14
Projetos anuais	17
GamtLab	18
Jovens Talentos	20
Jovens Urbanos	23
Covid-19	25
Sustentabilidade Financeira	30
Comunicação	32
Conclusão	34

 /gamtcpv

 @gamtcpv

[www.gamt.org.br](http://www.gamt.org.br)



# Palavra do Presidente

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis ullamcorper tempor mauris, ac venenatis augue facilisis quis. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Praesent convallis et tellus eu faucibus.

Nam consectetur arcu purus, vitae euismod metus molestie sed. Aliquam erat volutpat. Morbi hendrerit dolor et diam porta sollicitudin. Praesent sit amet augue eget neque convallis dignissim vitae ut metus.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis ullamcorper tempor mauris, ac venenatis augue facilisis quis. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Praesent convallis et tellus eu faucibus.

Nam consectetur arcu purus, vitae euismod metus molestie sed. Aliquam erat volutpat. Morbi hendrerit dolor et diam porta sollicitudin. Praesent sit amet augue.

---

**Paulo Otávio Madureira**





# Sobre nós

O GAMT é uma organização sem fins lucrativos, criada por iniciativa da Zélia Madureira. Na época, Zélia reuniu uma comissão de pessoas atuantes na comunidade para viabilizar a fundação de uma sociedade civil que proporcionasse completa assistência social e educacional aos atendidos.

Hoje, as ações do GAMT têm como público de interesse alunos da escola pública, os espaços educativos de caráter público e as políticas e iniciativas destinadas ao enfrentamento das desigualdades sociais. Nossas ações e projetos visam formação (educacional, cultural, profissional, socioemocional) contínua de crianças e adolescentes e a inclusão do jovem no mercado de trabalho.

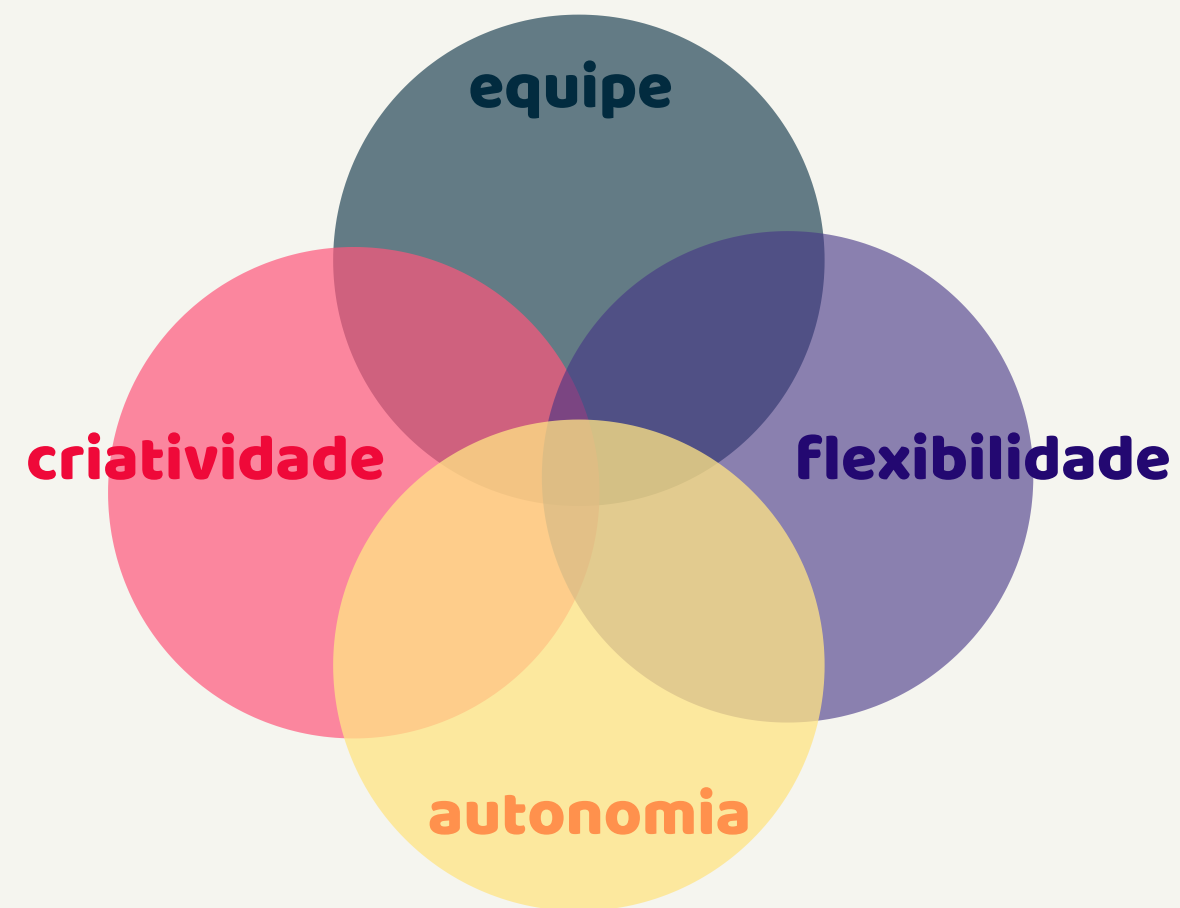




# Missão

Oferecer oportunidades de desenvolvimento e inserção de jovens no mercado de trabalho.

# Valores





# Equipe

Contamos com uma equipe multidisciplinar, que atua nas frentes administrativa, pedagógica, assistência social e comunicação.

Nossa equipe está sempre se atualizando, buscando novas maneiras de contribuir com a formação dos atendidos e desenvolvendo novas metodologias de impacto.





# Diretoria



**Paulo Otávio de Souza Madureira**  
(ao centro)

Filho da fundadora Zélia Madureira e está no seu segundo mandato como presidente.

**Julio Cícero Cunha**  
(esquerda)

Diretor financeiro. Engenheiro da Embraer, Julio tem atuado há 15 anos como voluntário na organização e já exerceu dois mandatos como presidente.

**Ricardo Léo**  
(direita)

Diretor de desenvolvimento institucional e atua no Centro Paula Souza como professor de matemática.



# História em números

**+ 33 MIL  
ATENDIDOS**

**SOMOS RECONHECIDOS COMO  
INSTITUIÇÃO DE UTILIDADE  
PÚBLICA MUNICIPAL,  
ESTADUAL E FEDERAL**

**Já atuamos em  
6 cidades do  
Vale do Paraíba**

**+ 270 EMPRESAS  
BENEFICIADAS**

**+3.900 JOVENS  
ENCAMINHADOS PARA O  
MERCADO DE TRABALHO**



# Linha do tempo

Fundação do Grupo de  
Assistência ao Menor  
Trabalhador.

1975

Início das atividades  
na sede atual.

1981

GAMT é reconhecido  
como organização de  
utilidade pública a  
nível federal.

1992

Cria-se a Lei da  
aprendizagem,  
nº 10.097. Iniciamos  
projeto de inclusão  
digital.

2000

Mudança do Nome para  
Grupo de Assessoria e  
Mobilização de Talentos.  
Conquistamos o título de  
Ponto de Cultura.

2010

Disseminação de tecnologias  
sociais e expansão do projeto  
Jovens Urbanos para outros  
municípios da região.

2017

Início dos estudos  
sobre metodologias  
ativas e  
desenvolvimento da  
proposta  
"Metodologia GAMT".

2018

Aplicação piloto da nova  
metodologia e revisão da  
proposta.

2019

Desenvolvimento da ação de  
enfrentamento a pandemia do  
COVID-19  
"Movimento Juventude  
Solidária".

2020



# Rede de parceiros

A rede é um elemento importante na atuação de uma organização sem fins lucrativos. É a partir dela que compartilhamos conhecimentos, desenvolvemos tecnologias sociais e potencializamos o que está sendo desenvolvido.

Em 2020, a atuação e a articulação em rede era uma das metas institucionais. Visando ampliar o alcance e a rede de apoio com o programa Jovens Talentos, nos aliamos a causa "Movimento da Unicef - 1 milhão de oportunidades" e a Renaspsi - . uma parceira nacional, que é representada por nós em Caçapava.

No âmbito pedagógico, participamos dos fóruns da rede brasileira da aprendizagem criativa e do meeting que discutiu a proposta da rede no Brasil. Participamos, com o projeto GAMT LAB, dos movimentos Hora do Código (Fundação telefônica) e Scratch Day (MIT) no primeiro semestre de 2020.

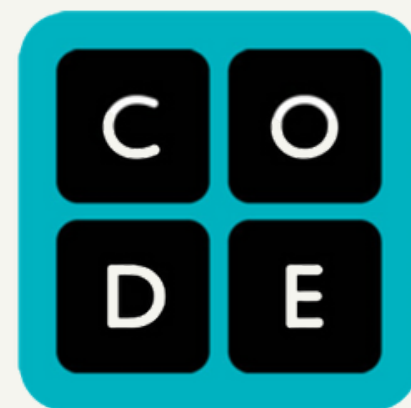
Acreditamos que um passo importante foi dado sobre a forma como nos relacionamos em rede. A situação pandêmica e o cenário remoto, facilitaram as trocas entre os pares.

Assim, apesar das limitações desencadeadas pelo contexto atual, conseguimos articular nossas ações com organizações públicas e privadas.





## Rede de parceiros



Integrante REDE PRÓ-APRENDIZ





# Certificados

A certificação, para uma organização sem fins lucrativos, é o reconhecimento, por parte do Governo e Municípios, de que a organização cumpre com todos os pré-requisitos básicos e que desempenha as atividades obrigatórias, como por exemplo o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculo. Outro elemento importante é que os certificados permitem, às organizações, o acesso a benefícios e incentivos fiscais.

Em 2020, o GAMT obteve certificação nos seguintes Conselhos:





# Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

A proposição dos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) é fruto de um esforço coletivo de 193 líderes mundiais que buscam erradicar a pobreza extrema, combater a desigualdade e injustiça e conter as mudanças climáticas. A proposta teve seu marco inicial nos anos 2000, com os Objetivos de Desenvolvimento do milênio (ODM) e, em 2015, agenda foi revisada e outros objetivos foram agregados. A ação é liderada pela ONU e no Brasil, o IBGE está a frente desse compromisso.

Nós do GAMT buscamos contribuir com os quatro objetivos abaixo:





# Impacto em 2020

O ano de 2020 foi desafiador para todos os setores da sociedade. Nós, organização sem fins lucrativos, tivemos que nos adaptar e utilizar a criatividade para dar continuidade à nossa missão. É com orgulho que anunciamos que nossas ações não pararam!

Automatizamos os processos de inscrição e ingresso dos estudantes nos programas e projetos; aumentamos e aperfeiçoamos os canais de comunicação com os atendidos e público geral; adotamos o modelo online e híbrido nas formações; e auxiliamos os estudantes e as famílias no enfrentamento das adversidades.



**Atendidos nas  
formações**

**312**

**Projetos  
realizados**

**3**

**Atividades  
assíncronas**

**768h**

**Famílias  
atendidas**

**674**

**Voluntários  
participantes**

**49**

**Atividades  
síncronas**

**113h**

**Eventos  
realizados**

**5**

**Pessoas  
alcançadas**

**12.000**

**Emprego  
indireto**

**15**



# Destques qualitativos

- Revitalizamos duas salas de aula e reformamos o espaço administrativo e pedagógico;
- Realizamos formações contínuas com nossa equipe pedagógica e aperfeiçoamos as estratégias de gestão das informações. Inserimos as ferramentas Trello, Teams e G.Drive na lista de recursos pedagógicos;
- Construção do novo site;
- Participamos das Campanhas de Captação: Dia de doar, Esperanza e Incentive;
- Criação de novos serviços: GAMT Rotisserie;
- Apoio técnico e material para a iniciativa "Movimento Juventude Solidária".



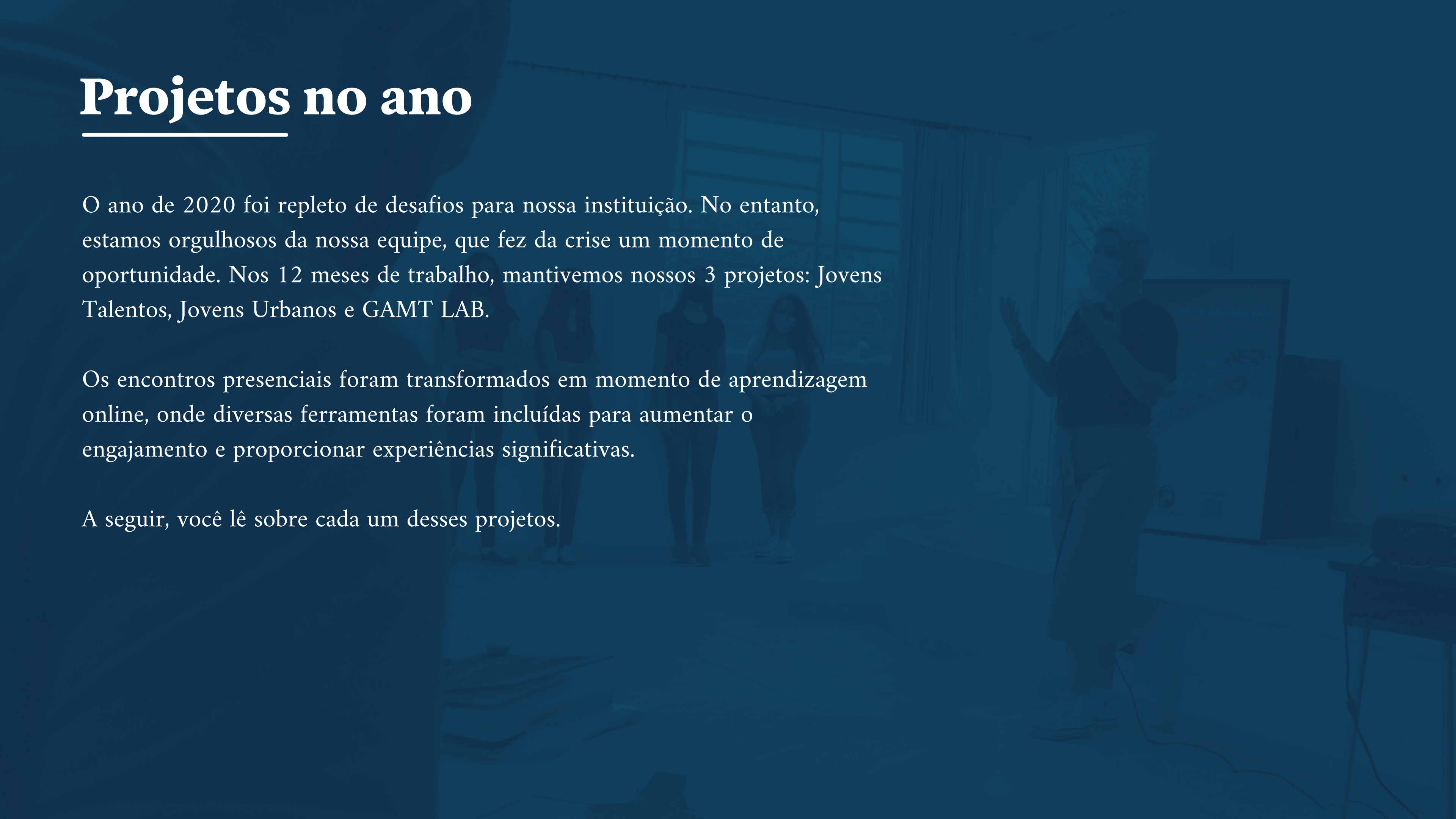


# Projetos no ano

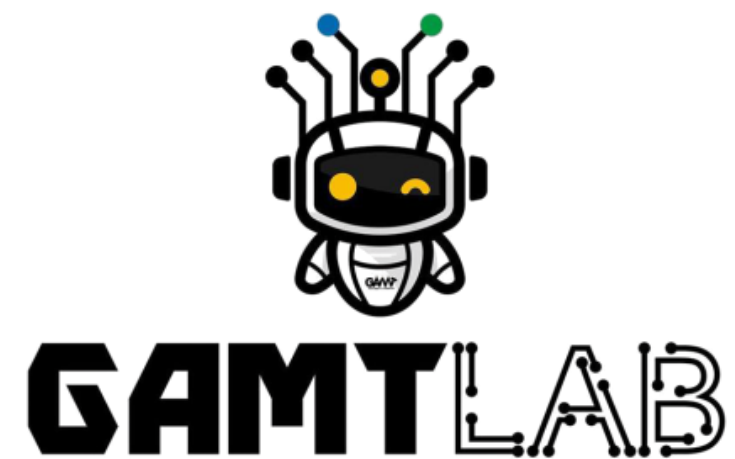
O ano de 2020 foi repleto de desafios para nossa instituição. No entanto, estamos orgulhosos da nossa equipe, que fez da crise um momento de oportunidade. Nos 12 meses de trabalho, mantivemos nossos 3 projetos: Jovens Talentos, Jovens Urbanos e GAMT LAB.

Os encontros presenciais foram transformados em momento de aprendizagem online, onde diversas ferramentas foram incluídas para aumentar o engajamento e proporcionar experiências significativas.

A seguir, você lê sobre cada um desses projetos.

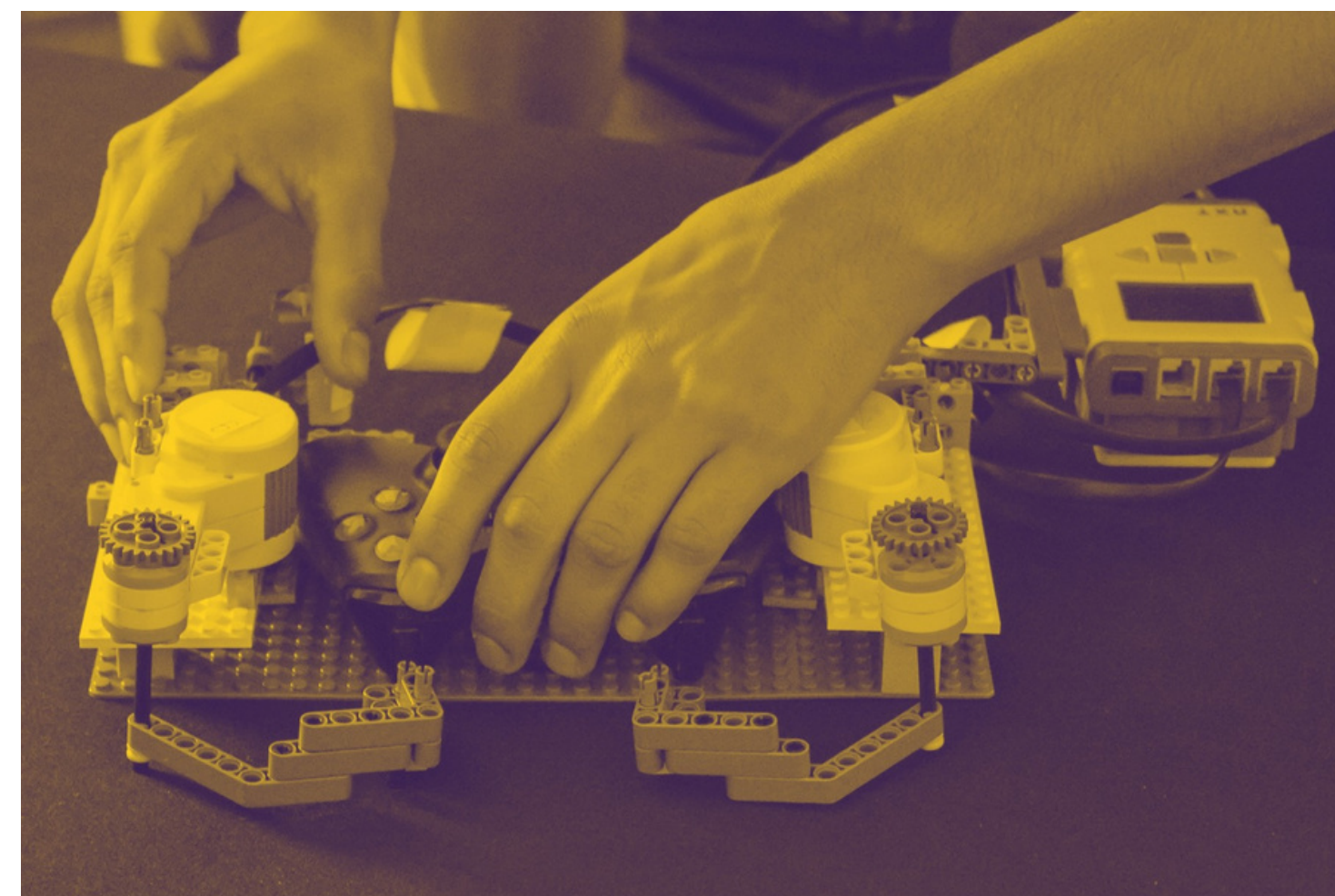
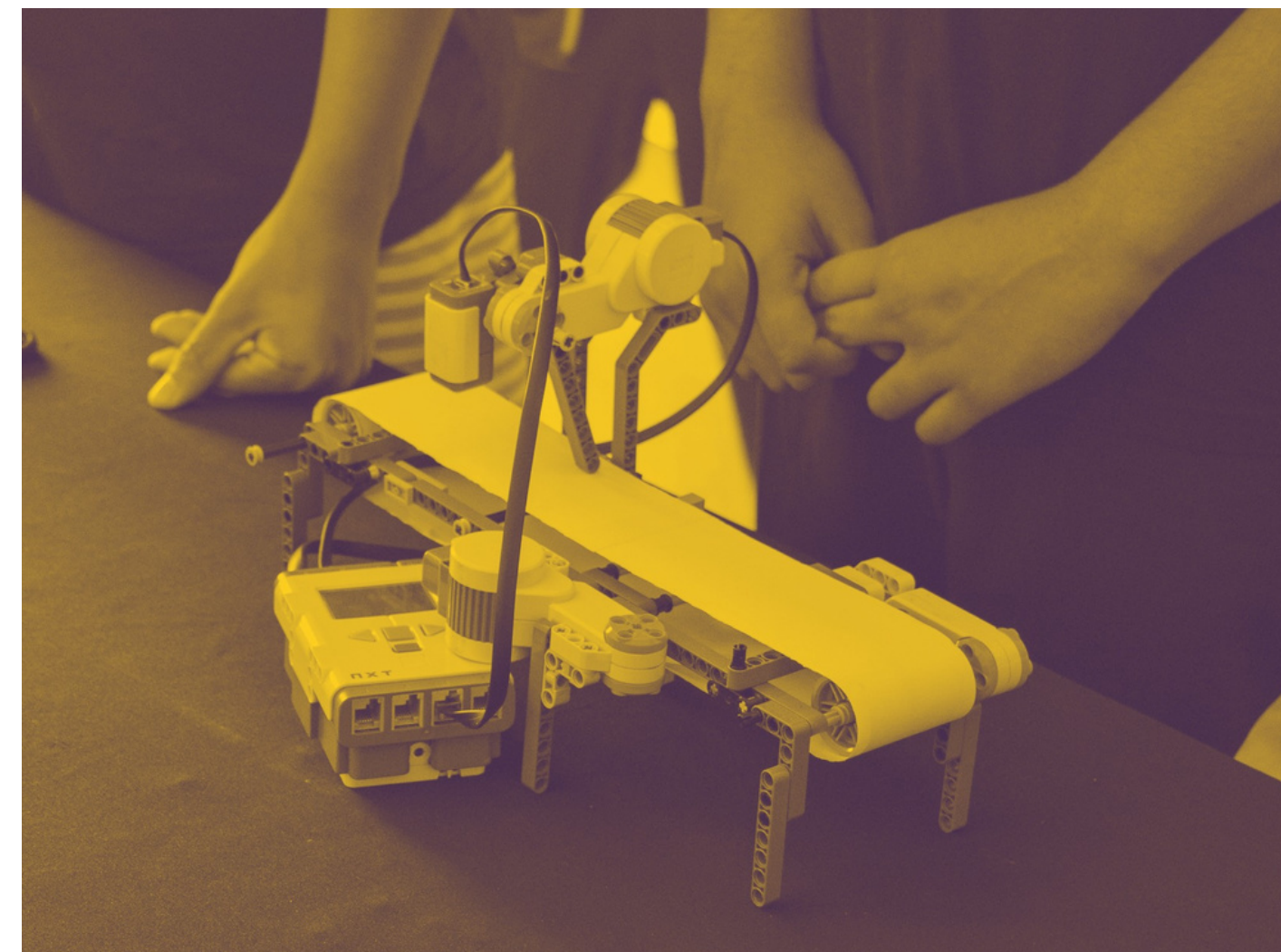






O projeto GAMT LAB tem como objetivo oferecer oportunidade de formação educacional em tecnologia à crianças e adolescentes de Caçapava.

Nossas ações visam desenvolver a criatividade, trabalho em equipe, solução de problemas, o pensamento computacional e programação, através dos conceitos da Robótica Educacional. Com linguagem e atividades apropriadas a cada faixa etária, o projeto visa atender crianças e adolescente com idades entre 06 e 15 anos. As ações do GAMT LAB estão interligadas com as competências desenvolvidas no ensino regular.





**Atendidos**

**84**

**Projetos de  
alunos**

**+30**

## **Destaques que compõem nosso currículo de atividades**

- Entregas de kits de materiais para as atividades em casa;
- Participação na principal competição de robótica do mundo, First Lego League (FLL);
- Lançamento da campanha “Lugar de meninas é na tecnologia” - Campanha institucional e comprometida com o objetivo 5 - “Igualdade de Gênero” das ODS;
- Criação de grupos (online) de pais para discussão das propostas, tirar duvida e suporte pedagógico.







Programa de inserção do Jovem no mercado de trabalho através da Legislação Federal da aprendizagem. Oferecemos os serviços de Recrutamento e Seleção, formação de jovens e acompanhamento de contrato de aprendizagem.

Nosso objetivo é oportunizar, além da formação específica de atuação deste jovem na empresa parceira, a compreensão do mercado de trabalho atual. Assim, oferecemos suporte para que jovens possam aprimorar suas habilidades, planejar carreira e conseguir se manter economicamente ativos e atuantes.





**Empregos**

**74**

7 contratos desligados

**Contratos  
Ativos**

**122**

129 atendidos no total

## **Destaques que compõem nosso currículo de atividades**

- Escuta ativa dos jovens durante a pandemia;
- Flexibilização dos contratos e manutenção dos empregos;
- Adequação da proposta metodológica;
- A partir da parceria com a Faculdade Anhanguera foram oferecidos, pelos estagiários de psicologia, grupos de apoio psicológico online aos jovens.





# Empresas parceiras

A parcerias com as empresas abaixo possibilitou, ao programa Jovens Talentos, a criação de oportunidades de emprego na cidade de Caçapava.





# Jovens Urbanos

Programa de formações da juventude que visa a ampliação do repertório comportamental e a preparação para inserção no mercado de trabalho, trabalhando os conceitos de empreendedorismo.

O Programa está comprometido com os Objetivos de Desenvolvimento do Milênio e tem o 8º compromisso “Todo mundo trabalhando pelo desenvolvimento” como objetivo norteador, pois visa desenvolver comportamentos que favoreçam a entrada e permanência do jovem no mercado de trabalho e desenvolvimento do interesse por negócios sociais.





**Atendidos**

**99**

**Jovens em  
formação**

**42**

## **Destaques que compõem nosso currículo de atividades**

- Projeto teve maior alcance geográfico;
- Oportunizou a reflexão sobre a importância do autoconhecimento e apresentou os conceitos de empreendedorismo;
- Gerou engajamento dos jovens na elaboração do projeto de vida e na proposição de soluções tecnológicas para problemas sociais;
- Os projetos desenvolvidos pelos alunos contaram com a consultoria de profissionais especializados nas área de marketing e finanças;
- Formações online (síncronas e assíncronas);
- Uma atendida do programa teve seu projeto de inovação aprovado por uma empresa parceira. A proposta será subsidiada para que entre em circulação em breve.





# Enfrentamento ao Covid-19

A pandemia do coronavírus trouxe muitos desafios à nossa cidade. Acreditamos que o aumento diário no número de contaminados e mortos pela doença desencadeou um estado de medo e ansiedade na população. Outro componente importante na trama social foi o aumento do desemprego na região do Vale do Paraíba, polo de grande produção industrial. De acordo com o Caged, a região apresentou o fechamento de mais de 24 mil postos de trabalho no período de janeiro a agosto.

Visando a redução dos danos causados pela pandemia, o GAMT, em parceria com o Itaú Social, criou o “Movimento Juventude Solidária.





## Movimento Juventude Solidária

O Movimento Juventude Solidária mobilizou jovens da cidade de Caçapava que desejavam contribuir na redução do impacto causado pela pandemia. A atividade foi desenvolvida em parceria com o Itaú Social e contou com o suporte técnico e operacional do GAMT.

A proposta inicial era atender, exclusivamente, as famílias impactadas diretamente e indiretamente pela contaminação do COVID-19, seja com desemprego, perda da renda, cancelamento de benefícios.

Acreditamos que a ação contribuiu para a mobilização dos jovens de nossa cidade e para inserção do tema “voluntariado” na pauta de discussão com o público. Estar em contato com algumas lideranças juvenis nos ajuda a articular melhor nosso trabalho e identificar potenciais talentos.



**Cestas  
básicas**

**424**

**Famílias  
atendidas**

**362**

**Voluntários  
inscritos**

**+100**

**Organizações  
parceiras**

**3**

**Jovens  
engajados**

**43**

**Empregos  
mantidos**

**132**





# Agenda do Gênero

Desde sua fundação, o GAMT tem o enfrentamento das desigualdades sociais como objetivo norteador. Nos últimos 3 anos, temos nos indagado sobre o papel da organização no trabalho com as minorias e estamos engajados na compreensão de quais temáticas, relacionadas a diversidade, são mais relevantes para nosso público.

A parceria com o Itaú Social foi um ponto de partida, o que nos fez avaliar e propor a temática “igualdade de gênero” como parte estruturante das nossas ações. No entanto, não pararemos por aqui. Outras pautas estão sendo organizadas para que façam parte de nossas ações nos próximos anos.

A seguir, apresentamos o diagnóstico e a estratégia de enfrentamento.



# Gênero/Oportunidade

O programa jovens talentos foi o projeto que mais apresentou equidade de gênero e o GAMTLAB o projeto com mais disparidade, sendo a representatividade feminina em torno de 20%. O programa Jovens Urbanos apresentou uma proporção de atendidos do gênero feminino maior, 67%. Os dados, do projeto GAMTLAB, ilustram como a permanência da mulher na área da tecnologia tem ainda estereótipos e barreiras.

JS chart by amCharts

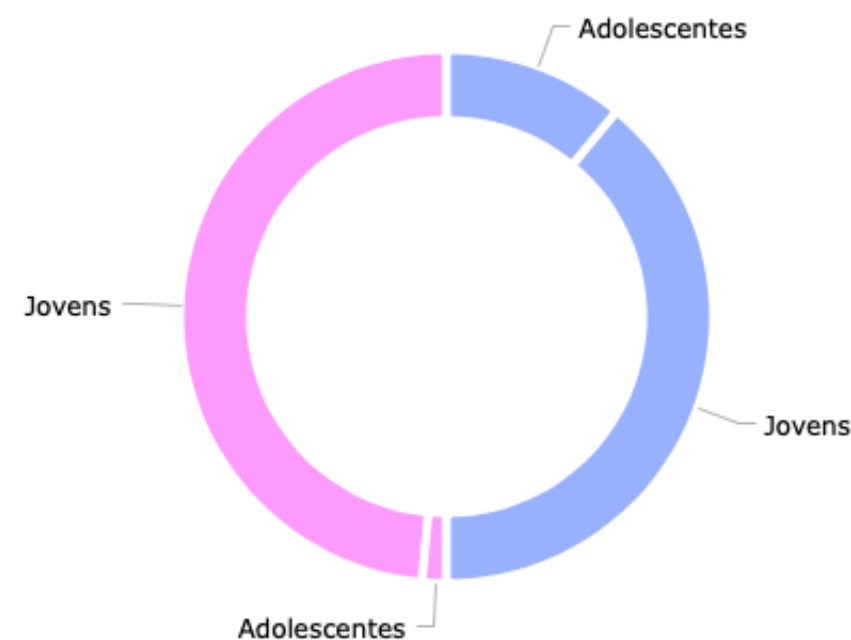


Gráfico que representa os atendidos pelo programa Jovens Talentos

## Enfrentamento

Desenvolvimento de campanha "Lugar de menina é na tecnologia"

Inscritas = 10 | Matriculadas = 4

Foi realizada a campanha no início de março, porém tivemos que interromper em decorrência da pandemia do coronavírus. Em 2021, a campanha será mantida e buscaremos contribuir para que mais meninas se interesse pela tecnologia e ciência.



# Sustentabilidade Financeira

Nos últimos 5 anos, o termo sustentabilidade tem feito parte da rotina das organizações sem fins lucrativos. Essa mudança está relacionada com o impacto causado pelas crises econômicas e pela dificuldade, cada vez mais frequente, na captação de recursos público e privados.

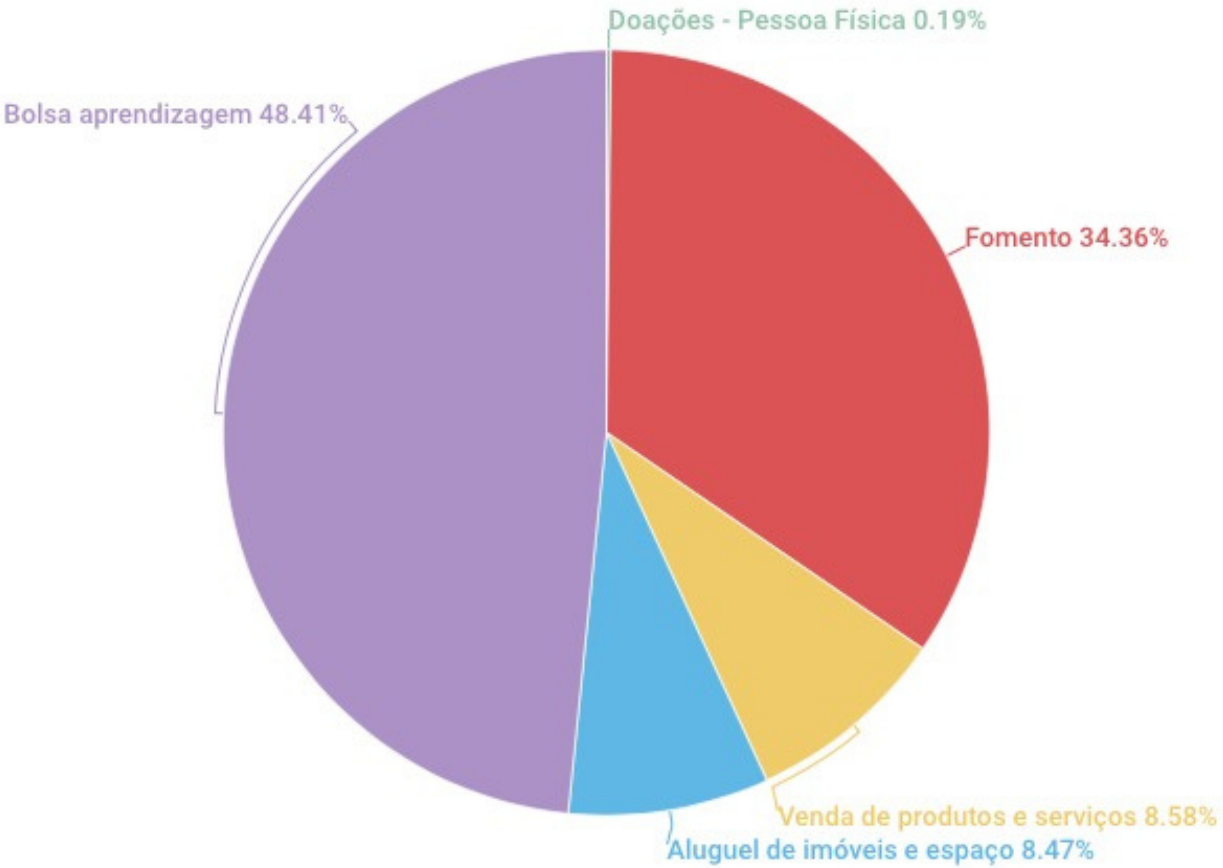




Em 2020, diversificamos as fontes de receitas. Investimos nas campanhas de captação de pessoas física, fechamos parcerias com ONGs que ampliaram a busca de recursos e adaptamos nossos serviços ao novo cenário. Na imagem a seguir, apresentamos as receitas do GAMT no ano de 2020.

A Bolsa aprendizagem é a receita com maior representatividade e a doação de pessoa física é o recurso recebido com menos frequência. Consideramos “bolsa aprendizagem” a receita repassada pelas empresas parceiras (setor privado) para o pagamento, exclusivo, de salários, encargos e benefícios dos “jovens aprendizes”.

Em 2020, aplicamos 52% da nossa receita na gestão das ações sociais e arrecadamos 18% dos recursos com a venda de produtos e serviços.





# Impacto da comunicação

O ano de 2020 também foi crucial para ampliarmos nossa estratégia de impacto social a partir de conteúdos especiais, como guias abertos e postagens informativas nas mídias sociais.



**Acessos  
ao site**

**+ 11.000**

**Pessoas  
alcançadas**

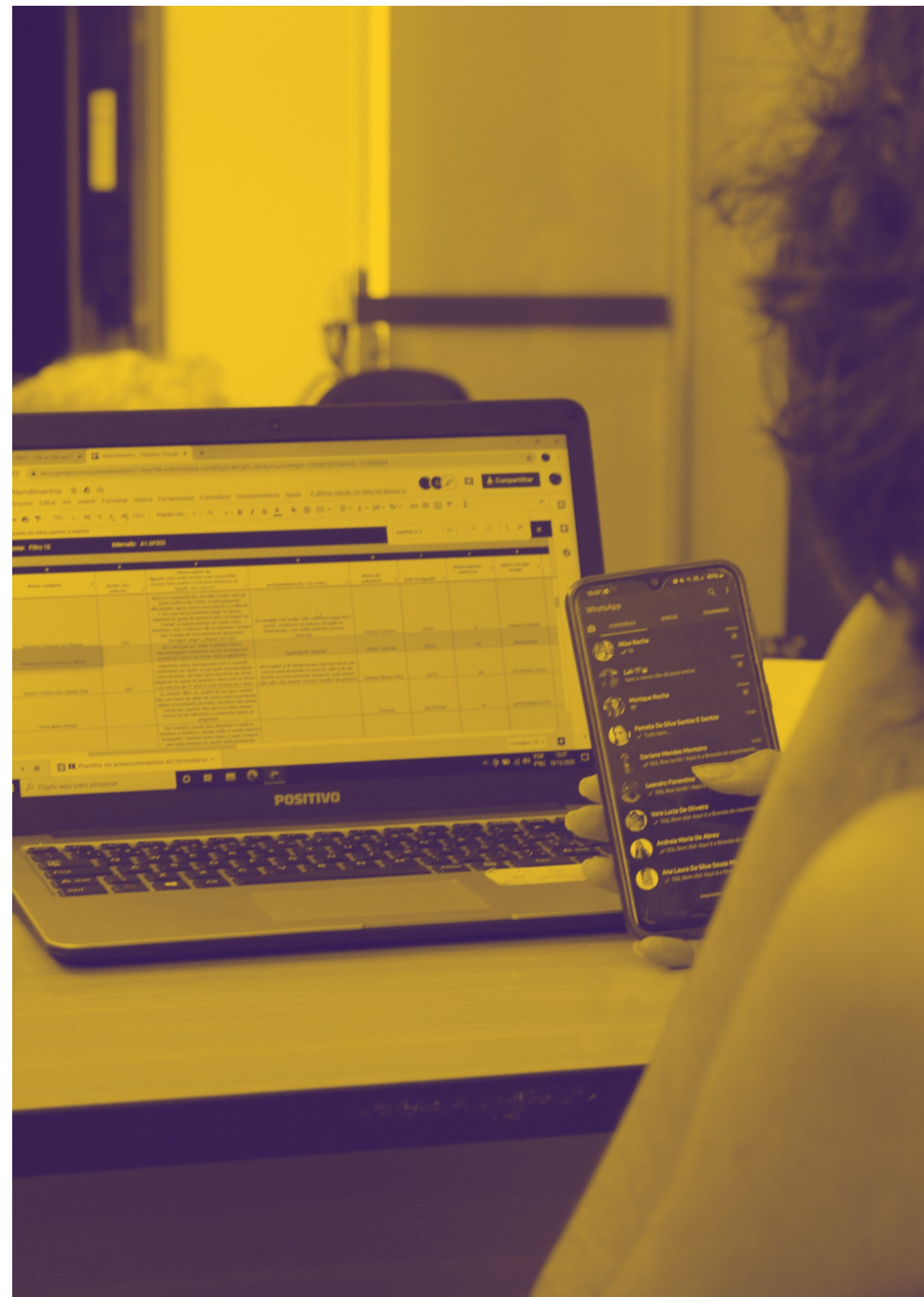
**+1.5 MILHÃO**

**Pessoas  
engajadas**

**65.000**

**Seguidores  
nas mídias sociais**

**18.000**





# Conclusão

---

Mudança foi a palavra que melhor descreveu o ano de 2020. Nos meses de janeiro e fevereiro, estávamos a todo vapor e tínhamos delineado as ações que seriam desenvolvidas naquele ano. Em fevereiro, um bombardeio de notícias sobre o “coronavírus” causou medo e muitas dúvidas sobre qual seria a situação real do Brasil. Os efeitos da pandemia chegaram em março. Nossa primeira ação foi tranquilizar os atendidos e seus responsáveis. Estávamos positivos de que a situação não perduraria por muito tempo e que em breve tudo voltaria ao normal.

Os meses se passaram e a situação piorava. Em junho, percebemos que apenas se adaptar as circunstâncias não era o suficiente, nós precisávamos de uma mudança estrutural, Ou seja, precisámos rever todos processos e propor uma nova maneira de continuar impactando os estudantes de Caçapava. E assim, prosseguimos! Isso mesmo, não deixamos o medo nos paralisar!

Em parceria com a Fundação Itaú Social, mobilizamos a juventude para ajudar as famílias afetadas pelo Covid-19. Estruturamos as atividades online para que pudesse ser mais atrativa e aumentasse o engajamento; distribuímos kits maker; aumentamos e aperfeiçoamos os canais de comunicação com as famílias dos atendidos; criamos estratégias para que nossos processos (esclarecimento de dúvida, inscrição, devolutiva) fossem remotos e lutamos pela manutenção dos empregos e do trabalho digno a todos nossos colaboradores. Hoje, percebemos o quão importante foi “mudar” e dar sequência a nossa missão. Para o ano de 2021, desejamos continuar esse processo de transformação e aprimorar novas formas de “ser” em uma organização da sociedade civil.





# GAMT



/gamtcpv



@gamtcpv

[www.gamt.org.br](http://www.gamt.org.br)