

# Prêmio Cidadania

## O combate à desigualdade

O Instituto Algar, o Instituto Vivo, a Tech Supply e a Telemar foram os vencedores do Prêmio Cidadania Anuário Telecom 2005. Entre os projetos, destacam-se preocupações com questões como inclusão digital, alfabetização, integração social, melhoria do ambiente de aprendizado, entre outras.

por Paulo Brito

**O Brasil é um país de dimensões continentais**, diz um bordão das aulas de geografia do primeiro grau. Mas hoje se sabe que esse tamanho e diversidades de toda ordem também produziram problemas sociais grandes em magnitude e variedade, alguns dos quais desafiam a nação há gerações. Ao reunir o conjunto de soluções que as principais empresas da área de telecomunicações elaboraram, construíram e passaram a executar em nome da sua responsabilidade social, a edição 2005 do Prêmio Cidadania do Anuário Telecom, da Plano Editorial, reflete, justamente, essa variedade de problemas que exigem atenção, dedicação, capitais financeiros e humanos, e, naturalmente, muito trabalho — assim como uma disposição inesgotável, por parte de pessoas e empresas, de não desistir do combate à perversidade das desigualdades sociais.

Dezessete empresas preencheram os formulários e inscreveram projetos na etapa de seleção para o Prêmio, num total de 27 iniciativas. A maioria é elaborada e executada pelas próprias empresas, por decisão de seus funcionários e das diretorias, mas, em alguns casos, precisam ser executados por meio de parcerias por serem complexos ou abrangentes demais, seja territorial ou populacionalmente, ou, ainda, por exigirem métodos que estão ao alcance apenas de outras instituições de intervenção social ou acadêmicas, como no caso do SuperAção Jovem, programa da Vivo operado pelo Instituto Ayrton Senna. Essas parcerias costumam envolver, também, governos estaduais e municipais, que, afinal, têm o dever de participar como instituições primárias de intervenção.

Os projetos apresentados atingem um público bastante variado: crianças e adolescentes em risco, moradores de rua, deficientes visuais, pacientes de hospitais públicos, alunos de escolas públicas. E o objetivo de todos, de modo geral, é promoção e inclusão social da pessoa atendida, bem-estar físico e social, embora haja objetivos especifi-

cos — freqüentemente mais de um — em cada projeto: inclusão digital, alfabetização, integração social, aperfeiçoamento do ambiente de aprendizado e melhoria da estrutura nutricional são alguns dos mais notáveis. Um dos destaques é a inclusão digital, abordada em cinco dos 27 projetos inscritos. Não faltaram projetos de preservação do meio ambiente (a Vivo apresentou o Escola Parque, seu Programa de Educação Ambiental do Parque Nacional do Iguaçu) e iniciativas originais como o Histórias da Nossa Terra, do Instituto Algar, que transforma alunos de escolas públicas em protagonistas da história de suas comunidades. Vale também destacar as iniciativas da Fundação Telefônica e da Telemig Celular, cujos projetos dão suporte aos sistemas de proteção às crianças e adolescentes.

Neste ano, os projetos vencedores foram cinco: SuperAção Jovem e Progama Vivo Voluntário, do Instituto Vivo; Art Supply, do Instituto Musical Beethoven; Kabum! Escolas Telemar de Arte e Tecnologia, da Telemar Norte Leste; e Histórias da Nossa Terra, do Instituto Algar.

Em pelo menos três casos, o projeto tem o apoio direto de uma universidade brasileira. Esse é o caso do Escola Digital Integrada, da Siemens, que tem suporte da Universidade de Brasília; do Telemar Educação, do Instituto Telemar, que contou com o apoio da Escola do Futuro, da Universidade de São Paulo; e o Art Supply, que tem colaboração da PUC-SP.

A comissão julgadora do prêmio Cidadania foi composta pelo diretor da Fundação para o Prêmio Nacional de Qualidade, Verner Dittmer; pelo presidente da GRF Telecom, Gilson Rondinelli; pelo sócio-diretor da Orion Consultores Associados, Ronaldo Sá; e pela jornalista Marineide Marques, do Telecom.

Eliane Melgaço:  
satisfação pelo trabalho  
reconhecido.

divulgação



## Prêmio Cidadania

# Muito além do livro didático

**Os livros didáticos estão cheios de nomes de pessoas** – figuras ilustres da história, da ciência e das artes. Mas neles não cabe a enorme quantidade de histórias de pessoas cujas vidas fizeram parte da construção da identidade de regiões e comunidades brasileiras. O Projeto Histórias da Nossa Terra, patrocinado pelo Instituto Algar, com o apoio da CTBC, quer resgatar essa parcela complementar da história das cidades, usando a técnica da memória oral. Já implementado em Ituiutaba, Uberaba, Uberlândia (MG) e Franca (SP), o projeto agora está em Ribeirão Preto e Belo Horizonte, e é um dos vencedores do Prêmio Cidadania 2005. Sua missão, segundo o Museu da Pessoa, é “registrar, preservar e transformar em informação histórias de vida (...), promovendo mudanças sociais por meio da reflexão sobre a identidade e valorização de indivíduos e comunidades”. A concepção e operação do Histórias da Nossa Terra é do Museu da Pessoa e do Instituto Avisa Lá.

É o terceiro prêmio atribuído ao projeto. Até agora, ele alcançou 4.316 crianças e 122 professores, além de ter formado 60 coordenadores. “Ficamos muito satisfeitos com o reconhecimento do nosso trabalho”, diz Eliane Melgaço, diretora-executiva do Instituto Algar. Fundado em 2002, o Instituto Algar de Responsabilidade Social tem foco em educação infantil e é o braço de responsabilidade social do Grupo Algar. Em cada cidade selecionada, o projeto é aplicado durante dois anos letivos, nas 3ª e 4ª séries de 16 escolas públicas. A preparação começa com oficinas para que os professores e técnicos de secretarias de Educação entendam a técnica da memória oral. Depois, é feita a capacitação dos alunos, para que aperfeiçoem suas técnicas de pesquisa em documentos e na Internet – fase em que são selecionadas as pessoas da comunidade a serem entrevistadas. A seguir, os jovens são treinados para aprender a construir perguntas e fazer entrevistas.

Segundo a coordenadora do Museu da Pessoa, Sônia London, em Ribeirão Preto os alunos já entraram nessa fase. “Após aprenderem sobre as técnicas usadas no projeto e as pesquisas em documentos históricos, chega o momento das entrevistas. Depois de discutir o conceito de memória, as crianças selecionam o lugar que querem descobrir na história e vão atrás de suas personagens para fazer as entrevistas”, conta Sônia. Transcrever entrevistas, revisá-las, selecionar trechos e tirar dúvidas com os professores dá sentido a uma infinidade de conhecimentos aprendidos pelos alunos nas disciplinas clássicas. Ao final do projeto, os jovens expõem os textos e os desenhos que elaboraram e a escola convida pais e amigos para a exposição – é esse o momento em que as crianças têm sua auto-estima mais valorizada, passando a ser protagonistas da história e ganhando reconhecimento da sociedade.

Em Belo Horizonte, o projeto está na segunda etapa do processo, de pesquisa de documentos e discussão para descobrir quem serão os convidados para as entrevistas. Eliane Melgaço relata que o projeto começou com duração prevista para ciclos de um ano, mas a experiência mostrou que o ideal são dois anos – uma das razões é a implantação de uma formação conti-

nuada nas escolas, necessária para que os técnicos de secretarias possam executar o projeto sozinhos, conta a diretora do Instituto Algar.

INSTITUTO  
ALGAR



**Barroso:**  
estímulo para investir  
em projetos que visam a  
construção da cidadania.

divulgação



## Prêmio Cidadania

# Os jovens dão as respostas

**Dois dos quatro projetos inscritos pelo Instituto Vivo** ganharam o Prêmio Cidadania 2005 do *Anuário Telecom*: o SuperAção Jovem e o Programa Vivo Voluntário. O SuperAção Jovem, em parceria com o Instituto Ayrton Senna, é o programa de maior alcance, e seu objetivo é transformar a realidade de adolescentes de 14 a 18 anos, de todo o país, por meio de intervenções sociais que começam nas escolas. Em 2004, o SuperAção alcançou 159.450 jovens, 6.756 educadores (professores e gestores), 328 municípios, e a meta para 2005 é um universo de 195 mil jovens, 9.171 educadores, 492 municípios.

O objetivo básico do programa é deixar de ver o adolescente como problema, e passar a olhá-lo como solução, ou parte dela. O meio de atingi-lo tem a forma de um jogo, cujo ponto de partida é a formação de equipes, cada uma das quais seleciona um problema da escola ou da comunidade que exija solução imediata. Apoiados por um educador, os jovens são desafiados a desenvolver as estratégias e parcerias necessárias à solução.

“Nas escolas paulistas alcançadas pelo SuperAção, o número de homicídios foi zerado, o tráfico de drogas diminuiu 85,7%, o consumo 62,7%, o porte de armas 62,9%, e os furtos 42,2%. As depredações diminuíram 43% e as pichações, 33%. O prêmio é um grande estímulo para continuarmos investindo em projetos como esses, que visam a construção da cidadania”. Esses resultados são apresentados com satisfação por João Luis Barroso, diretor geral do Instituto Vivo, que comenta, ainda: “Alunos que eram muito introvertidos ou rebeldes, hoje são simpáticos ao programa e começaram a cultivar o espírito de solidariedade, em comunhão com os colegas da turma”.

O programa produziu um total de 2,5 mil soluções aplicadas no ambiente escolar, e também em saúde, meio-ambiente, arte, esporte, além de ações de solidariedade na comunidade. Está funcionando no Pará, Mato Grosso do Sul, São Paulo, Paraná e Distrito Federal. Já o Vivo Voluntário destina-se aos deficientes visuais

das 20 unidades da Federação onde a operadora atua, e que precisam de material audível ou impresso em Braille. Os voluntários, funcionários da empresa, participam de várias formas: digitando textos para transcrição ao Braille, contribuindo para a ampliação do acervo das audioteclas, visitando instituições de apoio aos deficientes visuais e nelas participando de atividades educativas ou culturais, e apoiando projetos de outras modalidades para essas mesmas instituições.

Para dar suporte ao trabalho dos mais de 600 funcionários voluntários que aderiram ao programa, a Vivo criou, em São Paulo, o Espaço Vivo Voluntário, um centro de produção de materiais em Braille, equipado com duas impressoras com capacidade para produzir mensalmente 10 mil páginas impressas, e dois computadores onde rodam programas que auxiliam deficientes visuais – parciais e totais – a ler conteúdos de arquivos digitais. Iniciado em outubro de 2004, o projeto publicou 75 volumes de livros em Braille (9.119 páginas), encaminhados a instituições no Rio de Janeiro, Maranhão e São Paulo.

“O próximo passo é criar, no Rio, uma estação de gravação de *audio books*, livros falados que serão utilizados por pessoas não alfabetizadas em Braille. Nossos voluntários estão passando por uma capacitação e em três meses estarão prontos para iniciar as gravações”, explica Eduardo Valente, coordenador executivo do Programa Vivo Voluntário.

**INSTITUTO**



**vivo**

**Yara Perrotti:**  
o sonho é formar  
uma orquestra que tenha  
entre os músicos  
alunos com deficiência.

Hamilton Penna



## Uma estrada de tons e cores

**A Tech Supply, empresa da Perrotti Participações,** inscreveu nada menos do que quatro projetos no Prêmio Cidadania deste ano. Três deles — os Prêmios Art Supply de Música, de Artes Plásticas e Concertos — valeram à empresa um dos prêmios Cidadania de 2005. Todos são iniciativas do Instituto Beethoven, patrocinado pela Perrotti Participações, e dedicado a incentivar o trabalho de jovens músicos e artistas plásticos. Yara Perrotti, presidente do Instituto, diz que o Prêmio Art Supply de Música é o projeto mais importante da instituição. Todos os anos, incentiva jovens instrumentistas a se inscrever com suas interpretações em música clássica ou popular. O primeiro colocado ganha o direito de gravar um CD com tiragem de 10 mil exemplares para distribuição nacional.

Yara conta que a idéia dos prêmios surgiu há quase cinco anos, entre professores de música, empresários e voluntários interessados na descoberta e divulgação de jovens talentos. Criado o Instituto Beethoven, o lançamento do prêmio foi o passo seguinte. Um ano depois do primeiro Art Supply, os organizadores concluíam que era preciso ligar a música a iniciativas de inclusão social e o trabalho começou a se expandir.

O Prêmio Art Supply de Artes Plásticas é o ponto culminante de um conjunto de atividades artísticas desenvolvidas por vários grupos de crianças com deficiência auditiva, coordenadas pelo artista plástico Nilton Jeronimides, mais conhecido no meio artístico como Jeron. Essas crianças são alunas da Divisão de Educação e Reabilitação dos Distúrbios da Comunicação - Derdic, entidade apoiada pela PUC-SP, que atende a cerca de 2,5 mil crianças anualmente. Para as atividades, foram constituídas dez turmas de oito alunos, que trabalharam na releitura de pinturas do artista. De cada turma foi selecionado um trabalho, e o conjunto dos trabalhos serviu de base para a elaboração

de mosaicos que decoraram dez mesas e 40 bancos no novo centro de convivência da PUC-SP. Para o Instituto Beethoven, o projeto com o Derdic é permanente, diz Yara.

Já o Prêmio Art Supply Concertos é uma iniciativa destinada à apresentação e revelação de novos talentos da música clássica, assim como à apresentação de concertistas consagrados no Brasil ou no exterior, que cedem seu trabalho à causa do Beethoven. O Instituto já promoveu concertos no Museu Brasileiro da Escultura, no Museu da Casa Brasileira, Museu de Arte Moderna e Teatro BankBoston. Entre os objetivos do programa está o levantamento de recursos para a conclusão do ginásio de esportes e do centro de capacitação do Derdic. Mas o grande sonho da equipe que coordena o projeto, segundo Yara, é a formação de uma orquestra que terá, entre seus músicos, alunos com deficiência, que conseguem se inserir socialmente pela interação com os colegas. O desafio, diz ela, é formar essa orquestra inteiramente com alunos bolsistas.

Os recursos para os projetos do Instituto Beethoven vêm dos organizadores, do trabalho gratuito de músicos e de leilões de obras doadas por artistas plásticos; vêm, também, de doações de empresas (todas as operações de captação ficam a cargo da

Perrotti Participações).

Muitos artistas trabalham como voluntários, auxiliando nas atividades organizadas para as crianças e jovens atendidos pelo Instituto Beethoven.



**Arlete Gonçalves:**  
a esperança de que,  
ao final do curso, os alunos  
se tornem agentes de  
transformação social.

divulgação



## Prêmio Cidadania

# Tecnologia democrática

**Fazer inclusão digital construindo laboratórios** de informática para populações carentes é uma iniciativa que tem cativado muitas empresas, especialmente porque o número de interessados nos programas é grande, e o benefício do aprendizado também. Ao elaborar o projeto Kabum! Escolas Telemar de Arte e Tecnologia, o Instituto Telemar foi além da inclusão digital: colocou sofisticados recursos de tecnologia da informação a serviço da arte e de jovens de 17 a 21 anos, interessados em usá-los como alavanca de protagonismo social em suas comunidades. Nas escolas (uma no Rio de Janeiro, uma em Salvador e a terceira em fase de implantação em Recife), eles usam ferramentas de computação para desenvolver seus talentos em arte digital e para se apropriar de uma tecnologia contemporânea de ponta. A expectativa de Maria Arlete Gonçalves, gerente do Instituto Telemar, é que, ao final do curso, os alunos se tornem agentes de transformação social, propagando nas comunidades onde vivem os conhecimentos trazidos da escola. "O projeto foi pensado, idealizado e acompanhado por nós e tem a marca da radicalidade – ele procura proporcionar o máximo para quem só tem o mínimo", diz Maria Arlete. Ou seja, inclui recursos de computação habitualmente só disponíveis em agências de propaganda, indústria gráfica e estações de TV — computadores Apple Macintosh e *software* de animação e edição de vídeo. O projeto nasceu no primeiro semestre de 2002. O planejamento e a implantação da primeira escola, no Rio de Janeiro, consumiram cerca de um ano, e a primeira turma, de 60 alunos, começou o curso em 30 de junho. Em Salvador, o grupo é de 80 alunos, e em Recife, que começa a funcionar no segundo semestre de 2005, também. Cada turma frequenta a Kabum! durante um ano e meio, participando, além da capacitação

em arte digital, de palestras e oficinas sobre temas como sexualidade, drogas, relações familiares. Todos os alunos recebem uma bolsa de R\$ 80 mensais. A grande maioria deles é afrodescendente.

Para serem admitidos, os jovens devem ter de 17 a 21 anos, ser de família com baixa renda, estar matriculados na escola, ter interesse pela linguagem visual e ter tido ou ainda ter alguma atuação ou representatividade na comunidade onde vivem. Todos os jovens vêm de comunidades onde o IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) é muito baixo.

Os resultados não demoraram: no Rio, o aluno Fábio Costa ganhou um microcomputador pelo terceiro lugar que conquistou no prêmio Cidadão do Futuro, dos jornais *Extra* e *O Globo*, graças ao texto que redigiu sobre seu modo de encarar a vida. Por meio de uma parceria com o canal Futura, os alunos puderam elaborar vinhetas de natal e de ano novo para a TV, e também foram convidados para participar de *design* de móveis da loja Forum, de animações para o canal Multishow, participaram do último DVD de Xuxa. Vários alunos se tornaram estagiários de agências de propaganda e produtoras de vídeo. Para poder fazer esses trabalhos, os jovens estão organizados em cooperativa e têm licença para usar os recursos da escola.

A próxima etapa, que começa em 2006, conta Maria Arlete, é estimular os alunos a criar, em suas comunidades, núcleos de comunicação para produzir jornais e outros formatos de comunicação, tornando-se, assim, agentes de transformação social.

 **TELEMAR**  
100% brasileira