

RECONCEITUAÇÃO E ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO PARA O VOLUNTARIADO DE MEGAEVENTOS ESPORTIVOS

Ao longo das realizações dos Jogos Olímpicos, o voluntariado de suporte a este megaevento esportivo tem sido definido por interpretações diversas. Por exemplo, da expressão genérica “amador bem-intencionado” adotada para voluntários de projetos sociais (Drucker, 2001) surgiu a condição de “parceiro” do Comitê Organizador dos Jogos Olímpicos de Inverno de Vancouver 2010. Neste caso o voluntário tornou-se “semiprofissional” quando a capacitação profissional foi adotada preparando-os para o mercado de trabalho local pós evento, um marco do reconhecimento desta função como legado (Sustainability Report, 2009). O voluntariado dos Jogos Olímpicos de Londres em 2012 contou com o mesmo número de voluntários que se espera para os Jogos Olímpicos de 2016, no Brasil, isto é, 70 mil participantes, tendo alcançado oito milhões de horas de trabalho com um mínimo custo para o evento (The Independent, 2012).

Este quantitativo expressivo por outro lado justifica o investimento em um modelo inovador e ousado para capacitação de recursos humanos como legado ex post dos Jogos Olímpicos tal como aconteceu em Vancouver, pois a empregabilidade pós-evento contribui para o desenvolvimento sócio socioeconômico da cidade-sede e do país. Em resumo, a alteração no conceito e no sentido de gerenciamento do voluntariado esportivo tem sido enfatizada como um dos desafios técnicos para os organizadores do megaevento de 2016 e dos anos subsequentes no Brasil e no exterior (Pena, 2014; DaCosta, 2014).

Em princípio considerando o potencial de capacitação profissional existente nas instituições de ensino superior em qualquer país, tanto quanto os auxílios concedidos por entes governamentais à preparação profissional como as necessidades das empresas locais e nacionais no treinamento de mão de obra, sugere-se que o fator determinante a priori na criação de um modelo inovador de voluntariado seja a cooperação entre universidades, governo e iniciativa privada. Ou seja: evidencia-se nesta opção a aplicabilidade da teoria da Hélice Tríplice de Henry Etzkowitz (1994), baseada na relação governo-universidade-empresa para geração de conhecimento e inovação.

Esta teoria estimula a universidade a incorporar funções de desenvolvimento econômico às suas clássicas atividades de ensino e pesquisa, redefinindo suas estruturas e atribuições. INOVANDO O TREINAMENTO DOS VOLUNTÁRIOS Nessas condições o presente estudo objetiva estabelecer um modelo de desenvolvimento de voluntários partindo da teoria de Etzkowitz, porém acompanhando as tendências presentes na área de TI (Tecnologia da Informação), como garantia de operacionalidade e eficácia de qualquer projeto atual de propósitos socioeconômicos. E no ambiente de TI sugere-se a opção de “Cloud Computing”, que consiste na sincronização de conteúdos em vários dispositivos e a portabilidade de aplicativos entre dispositivos em que o conhecimento

tecnológico é produzido através de plataformas de gestão da informação e do conhecimento.

Em suma, propõe-se aqui a utilização de uma plataforma educacional interoperável como sendo a estratégia para a inovação no pretendido programa de capacitação do voluntariado. Tal escolha situa-se em contraposição ao treinamento clássico de voluntários face-a-face ou à distância já experimentado no Brasil nos Jogos Pan-Americanos de 2007, na Copa do Mundo de Futebol de 2014 e que ora prevalece na preparação dos Jogos Olímpicos de 2016. Neste contexto em que a tradição do esporte nacional se depara com a inovação, a escolha de atualizações tecnológicas ratifica a implementação do modelo Hélice Tríplice, sugerido para o ecossistema de mercado, mas também cabível nos megaeventos que geram legados educacionais.

No Brasil, segundo o Ministério de Ciência e Tecnologia (2014), por meio do Programa Estratégico de Software e Serviços de Tecnologia da Informação, existe além da boa estrutura acadêmica, a maturidade empresarial e a demanda governamental, que apontam para duas tendências apoiadoras do modelo inovador em análise: (i) desenvolvimento econômico social alicerçado na formação de recursos humanos facilitado pelos programas existentes; e (ii) inovação e empreendedorismo com fomento à integração da academia ao mercado a fim de potencializar a inovação aplicada. De resto, mas não menos importante, o modelo não tradicional ora proposto também se apoia na 23ª recomendação da Agenda 2020 do COI – Comitê Olímpico Internacional publicada em 2014, que sugere um envolvimento entre as comunidades pertencentes ao Movimento Olímpico, a partir de uma plataforma virtual (virtual hub) capaz de atuar como repositório de conteúdo e distribuí-lo ao público geral, aos jovens e aos voluntários em um formato de rede colaborativa (Olympic Agenda 2020).

APLICAÇÃO DO MODELO INOVADOR

Na perspectiva do presente estudo, para a aplicação do modelo inovador, a plataforma virtual terá por objetivo conectar conteúdos de diversos cursos existentes nas universidades, os quais serão oferecidos a jovens visando à capacitação do voluntariado para megaeventos. Ressalte-se aqui o público jovem como alvo do modelo tecnológico para a capacitação de voluntários, sobretudo no terceiro ano do ensino médio da rede pública, por ser uma resposta à evasão escolar. Este abandono escolar é importante no Brasil pelo porte inusitado: um em cada dez estudantes abandona as salas de aula antes do término do ano letivo. Além disso, 12% são reprovados e 30% dos matriculados estão com atraso de mais de dois anos no fluxo regular (INEP, 2014).

Neste contexto de carência escolar uma sugestão de ferramenta para o pretendo programa de capacitação de voluntários é o “Moodle” (Sabbatini, 2007), plataforma de aprendizagem à distância baseada em software livre, gratuito, modular, totalmente aberto e personalizável. Por ser interoperacional, garante a exportação e importação de conteúdos e a interface relativamente fácil com outras plataformas. Isto posto, é possível criar um ambiente interativo com os cursos EADs existentes nas universidades e disponibilizá-los de forma diversificada e descentralizada, porém coordenada para

mobilizar potenciais voluntários estudantes. Cumpre destacar ainda, como um aspecto positivo na utilização desses cursos, o fato de possuírem chancela reconhecida pela sociedade civil e adicionalmente pelas empresas.

Este modelo de plataforma também se mostra capaz de realizar a gestão da informação, segundo interesses das empresas, resultando em um banco de dados de recursos humanos com suas respectivas certificações. Importa relevar ainda que eventualmente as empresas podem patrocinar cursos disponíveis na plataforma, potencialmente gerando a visibilidade de sua marca e acesso ao banco de dados para absorção da mão de obra qualificada. Este procedimento afinal caracteriza-se também como inovador, pois nunca se constatou na história dos megaeventos brasileiros, a iniciativa das empresas em patrocinar voluntários.

Esta limitação permanece nos dias presentes, pois segundo informação da coordenadora geral do Programa de Voluntários Rio 2016, durante reunião no Fórum de Desenvolvimento Permanente de Desenvolvimento Estratégico do Estado do Rio de Janeiro em meados de 2014, o projeto de voluntariado de 2016 não possuía investimento de empresas privadas. Em termos de adesão governamental ao modelo tecnológico proposto, a participação dar-se-á de duas formas para as condições brasileiras: (i) tornando os jovens alunos da rede escolar conhecedores das oportunidades de capacitação profissional e (ii) articulando os programas profissionalizantes de governo – como por exemplo, PRONATEC, PROEXT, EJA etc. (Pena, 2014) - aos cursos que serão disponibilizados pelas universidades.

VOLUNTARIADO NA AGENDA 2020 DO COI

Em conclusão, inovação e empreendedorismo nas áreas da educação e tecnologia da informação são componentes essenciais para o aprimoramento dos programas de capacitação do voluntariado e geração de oportunidades. Não se limitando aos Jogos Olímpicos, mas vislumbrando estes como um celeiro de oportunidades, conclui-se que a implementação de um modelo de gestão compartilhada da informação a partir de uma plataforma de rede colaborativa junto às universidades, governo e empresas, potencializará a capacitação de recursos humanos.

Sendo assim, será possível verificar impactos positivos na empregabilidade e reduzir a deficiência típica do treinamento dos voluntários nos megaeventos localizados no Brasil e vários outros países. Também se conclui favoravelmente pela viabilidade do modelo compartilhado aqui exposto à luz da 39ª recomendação da Agenda 2020, que incentiva um melhor diálogo entre os stakeholders (parceiros) dos Jogos Olímpicos e do Movimento Olímpico Internacional, procurando um melhor relacionamento com entidades representativas da sociedade civil (educação, cultura etc.).

Neste contexto vale ainda registrar desafios complementares para implementação eficiente do programa do voluntariado: (i) contemplar as pessoas com deficiência; comparando-se os Jogos Olímpicos de Londres (2012) com a Copa do Mundo FIFA de

Futebol (2014), constata-se que dos 70 mil voluntários de Londres, 4% destes, ou seja, 2.800 participantes, possuía deficiência (Summary Report, 2013), contra 83 mil inscrições de voluntários para a Copa do Mundo, quando apenas, 1%, isto é, 819 candidatos com deficiência se inscreveram (Projeto 13, 2014). (ii) realizar estimativas do valor econômico do voluntariado como resposta para potencializar a valorização do voluntariado (Voluntários das Nações Unidas - VNU, 2011); neste particular Salamon (2011) defende que este cálculo deve considerar três níveis de análise: individual (benefícios para o voluntário), organizacional (benefícios para o comitê organizador – custo de reposição) e econômico (benefícios sociais). (iii) calcular o número de horas investido por cada voluntário bem como o valor da hora de acordo com a atividade prestada, permitindo a atribuição de códigos de trabalho (Relatório do Estado do Voluntariado no Mundo, 2011); este indicador deve estar junto com outras ferramentas de medição para os ‘impactos imensuráveis’ do voluntariado, tais como capital social, coesão social, desenvolvimento pessoal e capacitação (VNU, 2011); tais ferramentas de medição devem ser desenvolvidas para permitir a descrição da imagem completa do voluntariado e de seu valor real.

REFERÊNCIAS

DACOSTA, L. et al. Renovação do Voluntariado. Legado de Megaeventos Esportivos. Ed. Multifoco. Julho, 2014, pág 133.

DRUCKER, Peter. Um século de transformações sociais. In: O melhor de Peter Drucker. A sociedade. São Paulo: Ed. Nobel, 2001. pág 79.

ETZKOWITZ, H. The triple helix: University-Industry-Government innovation in action. New York and London, Routledge, 2008.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA. Programa estratégico de software e serviços de tecnologia da informação. Disponível em: file:///C:/Users/Pri/Downloads/ti_maior.pdf. Acessado em 20 de novembro de 2014.

OLYMPIC AGENDA 2020. 20+20 Recommendations. International Olympic Committee. Disponível em: http://www.olympic.org/Documents/Olympic_Agenda_2020/Olympic_Agenda_2020-20-20_Recommendations-ENG.pdf. Acessado em: 30/01/2015.

PENA, B. Renovação do Voluntariado. Legado de Megaeventos Esportivos. Ed. Multifoco. Julho, 2014, pág 71. PROJETO 13. Voluntários para a Copa do Mundo 2014. Disponível em: http://www.copa2014.pr.gov.br/arquivos/File/contratos_de_gestao/13_RELATORIOS_VOLUNTARIOS_05_04.pdf. Acesso em 05 de setembro de 2014.

SABBATINI, R. Ambiente de Ensino e Aprendizagem via Internet. A Plataforma Moodle. Disponível em: <http://www.ead.edumed.org.br/file.php/1/PlataformaMoodle.pdf>. Acessado em 17 de novembro de 2014.

SALAMON, L. et al. Measuring the economic value of volunteer work globally: concepts, estimates, and a roadmap to the future. *Annals of Public and Cooperative Economics*. Vol. 82, nº 3, 2011. p. 217–252.

SUMMARY REPORT. Meta-Evaluation of the Impacts and Legacy of the London 2012 Olympic Games and Paralympic Games, Julho, 2013. Disponível em: <https://www.gov.uk/government/publications/report-5-post-games-evaluationmeta-evaluation-of-the-impacts-and-legacy-of-the-london-2012-olympic-and-paralympic-games>. Acessado em 02 de setembro de 2014.

THE INDEPENDENT. Consulta em “London 2012: Olympics success down to 70,000 volunteers”. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/sport/olympics/news/london-2012-olympics-success-down-to-70000-volunteers-8030867.html>. Acessado em 03 de novembro de 2013. INEP.

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa Educacionais Anísio Teixeira. Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) 2013. Disponível em: <http://ideb.inep.gov.br/resultado/>. Acessado em 05/02/2015

VANCOUVER ORGANIZING COMMITTEE. Sustainability Report. 2009-10. Disponível em: http://WWW.olympic.org/Documents/games_Vancouver_2010/VANOC_Sustainability_Report-EM.pdf. Acesso em 22 de setembro de 2012.

VOLUNTARIADO DAS NAÇÕES UNIDAS VNU. UN Volunteers. Inspiration in Action. Relatório do Estado do Voluntariado no Mundo. Valores universais para o bem-estar global, 2011.

Livro: The Future of sports mega events.