

## Relatório de Conclusão de Parceria

**Nome da Organização: INSTITUTO DOM BOSCO**

**Nome do Projeto: CLUBE DO COMPUTADOR**

### **I. Dados sobre a Instituição**

Nome completo: INSTITUTO DOM BOSCO – BOM RETIRO

CNPJ: 60.802.154/0001-29

Ano da Fundação: 1919

Endereço: PRAÇA CORONEL FERNANDO PRESTES, 233

Município: SÃO PAULO Estado: SP

CEP:01124-060

Telefone:(11) 3329-7999 Fax:(11) 3228-7986 Email: salesianos@idb.org.br

Nome do principal representante: MARCOS ROBERTO SABINO

Cargo: DIRETOR-PRESIDENTE

Nome do responsável pelo projeto (caso não seja o mesmo): PÉROLA BARRANCO BRITO

Cargo: COORDENADORA PEDAGÓGICA

### **II. Dados sobre o projeto**

#### **1) Descrição Sumária do Projeto:**

O Clube do Computador Dom Bosco é um projeto educacional complementar à escola que visa a inclusão digital e social, melhorando assim a qualidade de vida de crianças, jovens e adultos através do uso da tecnologia. No Clube do Computador os frequentadores exploram seus próprios interesses através do uso da tecnologia. O projeto é designado como um ambiente informal de educação onde o público tem completo acesso aos computadores, à tecnologia de ponta e recursos que o ajudam desenvolver a criatividade, aprender a lidar mais naturalmente com o mundo globalizado e tecnológico, ganhar confiança em si mesmo e a descobrir suas habilidades com o apoio da equipe e de voluntários. O projeto de inclusão social e digital oferece um ambiente vibrante com expressões de artes computadorizadas e uma variedade de software e ferramentas tecnológicas para uso em trabalhos com visual artístico, fotografia, animação, vídeo, robótica, música, imagem, web, desenho gráfico, artesanato e linguagem de programação. Os resultados positivos alcançados na vida do público que frequenta o Clube do Computador são as crianças descobrindo o mundo da tecnologia e encontrando recursos para melhorar o aprendizado escolar, adolescentes descobrindo suas vocações profissionais e conseguindo seu primeiro emprego, adultos reingressando no mercado de trabalho devido ao conhecimento tecnológico aprendido e idosos perdendo o medo das "máquinas", integrando-se com a tecnologia e redescobrando um mundo novo. Enfim no Clube do Computador os frequentadores juntamente com seus familiares recebem o estímulo para a aprendizagem e o manuseio de novas tecnologias, desenvolvendo práticas e experiências para ajudar em suas carreiras, contribuindo também nas suas comunidades e nas suas vidas.

#### **2) Objetivo Geral:** lembrar o objetivo geral do projeto que foi aprovado.

Objetivo Geral – Contribuir para a melhoria da qualidade de vida de 500 atendidos (crianças e jovens) e de 600 membros da comunidade (crianças, jovens, adultos e idosos) através da inclusão digital e social, disponibilizando recursos tecnológicos visando a fluência tecnológica, fortalecendo as relações interpessoais e familiares e garantindo o sucesso profissional em 12 meses.

**3) Área de Cobertura do Projeto:** listar estado, município, regiões e/ou bairros onde o projeto inicial pretendia atuar e indicar onde ele efetivamente atuou. Explicar se a área de cobertura é diferente da prevista.

Não houve diferença entre a área de cobertura proposta de ser atingida, e a área que foi efetivamente atingida.

A principal área de atuação do Clube do Computador é a zona onde o bairro do projeto se localiza, ou seja, a Zona Central de São Paulo (50% dos frequentadores), incluindo os bairros Bom Retiro, Luz, Armênia, Campos Elíseos, República, Sé e Anhangabaú. Porém, devido a atração e divulgação do projeto existem membros que vem das Zonas Norte - Cachoeirinha / Jardim Elisa Maria / Jardim Peri Alto / Furnas / Jardim Fontalis / Jardim Tremembé / Santana (15%), Leste - Penha / Artur Alvim / Tatuapé / Itaquera (13%), Oeste - Perus / Pirituba (12%), Sul - Santo Amaro / Campo Limpo (5%) e Grande São Paulo (Municípios) - Caieiras, Francisco Morato, Rio Grande da Serra / Franco da Rocha (5%).

**4) População Atingida:** indicar a população-alvo prevista e a população atingida e explicar quando há diferença. É preciso indicar com precisão o número de pessoas alcançadas por faixa etária. Se possível e/ou se houver, indicar população indiretamente atingida pelo projeto.

Devido às adaptações no projeto Clube do Computador, conforme é explicado nas respostas das perguntas 5, houve uma pequena diferença entre a população-alvo prevista e a população atingida.

A população-alvo prevista eram crianças e jovens de 10 a 18 anos. As atividades estendem-se também à comunidade geral (crianças, jovens e adultos) em momentos interdisciplinares, projetos especiais e festividades.

17% - de 6 a 8 anos

13% - de 9 a 11 anos

20% - de 12 a 14 anos

18% - de 15 a 16 anos

23% - de 17 a 18 anos

9% - acima de 19 anos

A população atingida diretamente foram 30 jovens entre 15 e 29 anos por ano no curso de Design Gráfico e Web Design, divididos em 2 turmas de 15 atendidos. Como as atividades estendem-se também à comunidade geral (crianças, jovens e adultos) em momentos interdisciplinares, oficinas de ciências, artes e artesanato, robótica e linguagem de programação, projetos especiais (estúdio de música, ilha de edição de vídeo) e festividades, anualmente atingimos 1000 atendimentos.

10% - de 6 a 8 anos

13% - de 9 a 11 anos

15% - de 12 a 14 anos

25% - de 15 a 16 anos

28% - de 17 a 18 anos

9% - acima de 19 anos

Porém em ambos os casos o perfil do público-alvo não mudou. O público considerado como beneficiário direto (membros registrados) e como beneficiários indiretos (pais, parentes, convidados e visitantes) são em um número considerável imigrantes Bolivianos (fator comum no bairro do Bom Retiro e adjacências). As famílias, compostas normalmente pela mãe e por filhos, moram de aluguel ou ocupações em casas, apartamentos, pensões, cortiços e favelas, mantendo-se com um salário mínimo ou até menos por mês, obtidos através de empregos informais (na maioria dos casos) ou formais.

Os 500 atendimentos indiretos são para as famílias dos membros que visitam o Clube do Computador realizamos conversas particulares, além de colocar os pais em contato com a tecnologia e demonstrar os projetos desenvolvidos pelos seus filhos. E também atendimentos diretos: ex-alunos pela Coordenação encaminhamentos ao mercado de trabalho e necessidades diversas (apoio psicológico, atendimento

odontológico, ...), visita aberta aos ex-alunos, atendimento individualizado aos usuários da comunidade para encaminhamentos diversos dentro da própria instituição ou fora através de parcerias diversas (cursos profissionalizantes para adolescentes, espaço recreativo para crianças, Cursos profissionalizantes para adultos, Atendimento odontológico, Cesta Básica (através de visita domiciliar), espaço de lazer (Clube Dom Bosco), apoio psicológico, cursos gerais, orientações legais (mutirão de Direito), encaminhamentos ao mercado de trabalho e orientações diversas que a necessidade do atendido nos solicitar

**5) Período de Implementação:** indicar o período e etapas da implementação do projeto.

Conforme esclarecido desde o começo do processo de parceria com a Bovespa Social & Ambiental, o espaço Clube do Computador já existe desde 2002. O Clube do Computador funciona baseado na metodologia de um projeto mundial chamado Computer Clubhouse, o qual é um programa educacional complementar à escola que visa a inclusão digital e social, melhorando assim a qualidade de vida de crianças, jovens e adultos através do uso da tecnologia. Na atualidade são aproximadamente 1000 Clubhouses no mundo, localizados em 21 países (incluindo 1 no Brasil, em Osasco – SP). A idéia original do Computer Clubhouse (pedagogia e metodologia) é um colaboração entre o MIT Media Lab e o Museu de Ciências de Boston. Um dos patrocinadores que colaborou para a expansão do Clubhouse pelo mundo foi a empresa Intel Semicondutores, sendo que o programa funciona pelo mundo com apoio de diversas parcerias.

O atual Clube do Computador Dom Bosco funcionou como projeto chamado Computer Clubhouse de 2002 a 2007, e pela positividade dos resultados que os frequentadores da comunidade obtiveram em suas vidas pessoais e profissionais durante esses 5 anos, em 2007 o Clube do Computador manteve o espaço funcionando com a metodologia inovadora do Clubhouse. Em 2002, o Instituto Dom Bosco – Bom Retiro participou do concurso para ser sede do primeiro Computer Clubhouse do Brasil. Entre mais de 100 propostas submetidas por entidades não-governamentais aos lançadores do concurso no Brasil (Intel, Museu de Ciências de Boston e MIT Media Lab), o Instituto Dom Bosco – Bom Retiro ganhou a oportunidade de implementar o projeto. Durante esses sete anos de funcionamento, o programa educacional tem tido bastante êxito e resultados de sucesso.

A-) Quando o programa educacional foi inaugurado em Dezembro de 2002, foi bem aceito pela comunidade pois houve bastante interesse dos educadores, dos educandos e da juventude do bairro. Os pequenos projetos desenvolvidos por membros, mentores e equipe em música, vídeo, robótica, web design, editoração gráfica, programação e edição de imagem foram bastante surpreendentes em relação à forma criativa apresentada, levando em consideração que o início do funcionamento do projeto foi em 11 de novembro e a inauguração oficial do projeto foi em 11 de dezembro. Realmente, o projeto Clube do Computador consolidou a flexibilidade do Instituto Dom Bosco em aceitar novos desafios em prol da comunidade e de lidar com novas tecnologias;

B-) Em 2003 o Clube do Computador reafirmou sua eficácia em despertar na juventude o interesse em desenvolver atividades comunitárias, tecnológicas e artesanais. Outros aspectos positivos, foram as atividades interdisciplinares com todos os projetos da instituição. Através da progressão numérica mensal, as estatísticas comprovaram que conseguimos atingir o objetivo proposto no início do ano que era fazer com que a juventude frequentasse o projeto em horários livres complementares à escola. A festa de comemoração do primeiro aniversário do projeto em 16 de dezembro consolidou o sucesso da implementação do projeto no Brasil através da apresentação de um belo espetáculo (envolvendo dramatização, produções musicais, edições de imagem e trabalhos artesanais) e também pelos depoimentos de satisfação dos responsáveis do parceiros, entre eles o Museu de Ciências de Boston. Enfatizamos que a positividade dos resultados do Clube do Computador deve-se ao esforço conjunto dos membros, mentores e equipe do programa os quais sempre contam com o apoio de toda comunidade

educativa do Instituto Dom Bosco - Bom Retiro;

C-) Em 2004 o programa continuou atraindo o público jovem através de suas atividades diferenciadas, atingindo um dos seus objetivos que é fazer com que a juventude frequente o Clube do Computador em horários livres, dados os quais são comprovados através das estatísticas internas do projeto. Tecnicamente foram desenvolvidos projetos mais complexos e criativos pela Equipe, Mentores voluntários e Membros, como por exemplo, gravação de músicas por níveis de sonorização no estúdio, criação de jogos através de linguagem de programação, vídeos com efeitos especiais, desenhos animados e a web page do Instituto Dom Bosco - Bom Retiro e do próprio Clube do Computador. Em julho a participação de 3 jovens membros juntamente com a Equipe no Encontro mundial da juventude em Boston - Teen Summit, foi uma grande oportunidade de conhecer e partilhar culturas, além de mostrar a qualidade do programa no Brasil. O ano foi bastante positivo também pelo significativo número de membros que conseguiram colocação no mercado de trabalho;

D-) Em 2005 o projeto continuou desbravando os novos caminhos da tecnologia, sendo que para o referido ano, equipe, mentores e membros concentraram esforços para desenvolver projetos com desenho e animação 3D. Essa vontade veio de todas as partes dos envolvidos no projeto por três motivos: primeiramente pelo fato de recursos para desenhos bidimensionais já terem sido quase que totalmente descobertos e testados e encontrava-se em fase de aperfeiçoamento; em segundo lugar pelo fato da mídia (cinema, televisão, marketing, etc) estar divulgando bastante projetos em 3D, o que atrai a curiosidade do "como fazer" na juventude; em terceiro lugar pelo fato do desenho 3D ser naturalmente criativo, interessante e atrativo, trazendo visualmente para a juventude uma imagem mais real. O destaque do ano foi a participação de 10 membros em uma oficina de rap e grafite, e gravarem uma música em um estúdio profissional;

E-) Em 2006 equipe, mentores e membros estão descobrindo o fantástico mundo dos jogos e através de programas (desde a mais complexa linguagem de programação até a mais simples linguagem já decodificada) estão criando jogos para as mais diversas naturezas. Equipe, mentores e membros também avançaram tecnologicamente nas áreas de: Música - foram desenvolvidas gravações de músicas por camadas de sonorização; Vídeo - foram desenvolvidos vídeos com efeitos cinematográficos utilizando o chamado "fundo azul"; Edição de imagem - foram desenvolvidos projetos com efeitos de alteração de cor, envelhecimento de imagem e efeito chamado "máscara". Em julho a participação de 3 jovens membros juntamente com a Equipe no Encontro mundial da juventude em Boston - Teen Summit, foi uma grande oportunidade de conhecer e partilhar culturas, além de mostrar a qualidade do programa no Brasil. Pelos ótimos resultados a Intel Foundation beneficiou o Clube do Computador com mais U\$30,000.00 para sustentabilidade até 2007.

F-) Em 2007 equipe, mentores e membros voltaram seus esforços para aprofundar conhecimentos nas áreas de música, vídeo, desenho 3D e animação, web design, linguagem de programação e editoração gráfica. A Coordenação do projeto esteve dedicando mais tempo e recursos na inserção dos jovens no mercado de trabalho (empregos relacionados diretamente com as atividades do projeto, ou seja, tecnologia) além de aumentar os benefícios para comunidade e também na captação de recursos. Após o Intel Computer Clubhouse Dom Bosco ter cancelado o contrato com a Intel e o Museu de Ciências de Boston, a Coordenação dedicou-se enfaticamente à criação de uma identidade própria (Clube do Computador Dom Bosco) para o projeto continuar funcionando e crescer (nome, placas, panfletos, conscientização da comunidade educativa do IDB e dos parceiros, captação de novos patrocinadores,...). Apesar do Clube do Computador ter continuado funcionando, percebeu-se que o projeto tem um grande potencial para oferecer melhores serviços à comunidade e por isso começou-se a estudar a readequação das atividades do projeto para 2008.

G-) Conforme descrito no item acima o Clube do Computador foi remodelado em 2008 (curso profissionalizante de Design Gráfico e Web Design em parceria com o Centro de Desenvolvimento Social e Produtivo - Bom Retiro: CEDESP/BR, estúdio de música / ilha de edição de vídeo / atividades diversas abertas às famílias e à comunidade em

geral) onde otimizou-se o trabalho realizado, aproveita-se melhor o espaço e os recursos tecnológicos, oferece-se maiores e melhores serviços de qualidade realmente à comunidade e enfim alcançou-se melhores resultados; sendo que os esforços foram canalizados para descobertas, aperfeiçoamento e criatividade na área do Design Gráfico e Web Design e também na inserção dos jovens no mundo do trabalho.

H-) Em 2009 estamos enfatizando a inserção dos jovens no mundo do trabalho nas áreas de Design Gráfico e Web Design, além de oferecer uma maior diversidade de oficinas tecnológicas e artesanais e também canalizar esforços para descobertas, aperfeiçoamento e criatividade em Música e Vídeo.

Conforme contrato estabelecido por todas as partes envolvidas no projeto em 2002, ao final da parceria financeira com a Fundação Intel em junho de 2007 – parceria a qual foi finalizada conforme contrato pré-estabelecido (de acordo com a citação: Conforme descrito no item IV – a – dados do projeto na “Ficha de Inscrição” da ‘Solicitação de Listagem’ (seleção dos projeto e programas da Bolsa de Valores Sociais – Bovespa) em 2006...), o Clube do Computador Dom Bosco não necessitaria mais seguir rigorosamente o modelo mundial do projeto (há logicamente um compromisso enquanto ONG e uma consciência coletiva além da responsabilidade social, da continuidade do funcionamento do projeto pelo fato do Clube do Computador já ter sido incorporado pela comunidade como uma prestação de serviços de sucesso e grande utilidade), uma vez que o Museu de Ciências de Boston e o MIT Media Lab continuaram proporcionando apoio pedagógico e uma parceria de suporte geral ao projeto que beneficia globalmente as atividades.

**A parceria entre Instituto Dom Bosco – Bom Retiro, Fundação Intel, Mit Media Lab e Museu de Ciências de Boston foi finalizada em 2007 conforme contrato assinado em 2002 que já determinava prévia e claramente 5 anos de direito de uso do logotipo e metodologia “INTEL COMPUTER CLUBHOUSE”. Após esse período o Instituto Dom Bosco pôde continuar utilizando toda a infraestrutura e equipamentos criados para a realização do Computer Clubhouse durante 5 anos, porém com um nome e metodologia adaptados à uma realidade local, sendo que o Museu de Ciências de Boston e o Mit Media Lab continuaram apoiando pedagogicamente (desenvolvimento de projetos, doação de software, adaptação da metodologia,.....) e a Fundação Intel continuou com apoio geral - não mais patrocínio – através de doação de software, equipamentos, etc.**

Atendendo às sugestões dos freqüentadores do Clube do Computador e da comunidade educativa, no segundo semestre de 2007 a Coordenação do projeto juntamente com a Direção do Instituto Dom Bosco – Bom Retiro realizaram pesquisas no mercado de trabalho e visitas aos cursos que estão seguindo as novas tendências. Os resultados dessas pesquisas e visitas originaram as adaptações das novas atividades do Clube do Computador, ou seja, curso profissionalizante de Design Gráfico e Web Design, sendo que as outras atividades que o projeto já desenvolvia (oficinas de vídeo, música, robótica, artes...) continuaram sendo realizadas. A capacitação profissional na área de Design Gráfico e Web Design foi especificamente escolhida pelos seguintes motivos: na região do bairro do Bom Retiro há um número significativo de Gráficas, as quais tem vagas disponíveis e será uma ótima oportunidade para início de carreira na referida área; a área de Design tem uma grande tendência de carreira autônoma, e por isso também seria uma boa oportunidade iniciar a carreira através desse empreendedorismo; com o avanço tecnológico global e a inserção de novas tecnologias no mercado de trabalho, a maior parte de processos produtivos tem sido realizados através da área de Design (melhoramento e edição de imagens, animação, computação gráfica, desenho e fotografia através de diversas mídias como tv, revista, jornais, internet, etc) e por isso o número de vagas abertas para contratação tem crescido significativamente, pois é um mercado em ascensão, sendo que o profissional atualizado e que busca essa reciclagem constantemente, torna sua profissão totalmente sustentável.

Para que projeto adapte-se de forma segura às novas atividades adaptadas, o Clube do Computador tem o suporte do outro projeto da organização, o Qualificação Profissional – Bom Retiro. Essa parceria interna tem sido muito positiva para as novas atividades adaptadas, pois o projeto Qualificação Profissional – Bom Retiro apóia o Clube



do Computador com sua grande experiência em capacitação profissional de jovens de modo geral (gerência do curso: documentos e procedimentos burocráticos; operacionalização do curso: grade de horário, conteúdos, rotina; parcerias para curso: palestras, apoio pedagógico, empresas contratantes e opções de empreendedorismo). O apoio e suporte do projeto Qualificação Profissional – Bom Retiro ao novo curso de Design Gráfico e Web Design do Clube do Computador proporcionou a oportunidade de servir duas refeições diárias por período para os frequentadores do curso profissionalizante, fato que não acontece cotidianamente no projeto, já que nas diversas atividades livres e oficinas, oferece-se um lanche de acordo com a ocasião e a comemoração, porém não diariamente.

A grande contribuição do Qualificação Profissional – Bom Retiro para o Clube do Computador foi demonstrar ao projeto que além das atividades livres cotidianas e oficinas, a profissionalização torna o jovem protagonista do seu sucesso pessoal e profissional, tendo um grande potencial de intervenção positiva como agente transformador na vida dessas famílias, que conseguem estabilidade através da busca sustentável constante.

As atividades foram adaptadas para otimizar o trabalho realizado, aproveitar melhor o espaço e os recursos tecnológicos e realmente oferecer mais serviços e de melhor qualidade à comunidade, alcançando assim melhores resultados; sendo que os esforços são canalizados para a inserção dos jovens no mundo do trabalho através de descobertas, aperfeiçoamento e criatividade na área do Design Gráfico e Web Design. De qualquer forma essas adaptações não perderam o foco do objetivo do projeto, ou seja, os benefícios à comunidade através da inclusão digital.

**6) Resultados e Metas Alcançados:** explicar de forma clara e concreta os resultados e metas alcançados. Explicar quando os resultados alcançados são diferentes dos previstos. É importante, também, indicar os resultados que foram alcançados pelo projeto sem terem sido planejados.

Os resultados alcançados não foram diferentes dos resultados propostos esperados.

**RESULTADOS GERAIS:**

- Houve fortalecimento das relações interpessoais;
- Atualmente conseguem lidar diariamente com maior naturalidade e segurança com equipamentos e software;
- Conseguiram colocação no mercado de trabalho como assalariados ou autônomos;
- Apresentaram trabalhos criativos envolvendo diversos recursos tecnológicos e software diversos;
- Voluntário dedicaram-se qualitativamente ao projeto;
- Equipe desenvolveu-se profissionalmente e tem boas relações pessoais;
- Família manteve contato direto e indireto com o projeto através dos alunos;
- Comunidade usufruiu positivamente dos recursos que o projeto ofereceu.

**RESULTADOS ESPECÍFICOS:**

Quantitativos: 90% de frequência durante o curso; 80% da comunidade participou pelo menos 90% das atividades propostas e utilizaram 100% dos recursos da sala; resolução de 100% de problemas tecnológicos simples; **resolução de 70% de problemas tecnológicos complexos**; fluência tecnológica em 80% dos equipamentos; fluência tecnológica em pelo menos 10 softwares; 50% descobriram suas habilidades e vocação profissional; 80% encontraram oportunidades de trabalho ou conseguiram promoção profissional no atual emprego; 70% passaram a frequentar o projeto em todos os horários livres fora da escola formal; 70% dos Voluntários cumpriram na totalidade o termo de adesão de voluntariado de forma consciente, responsável e solidária; 100% apresentação de projetos criativos (de simples a complexos) em diversas áreas de atuação do projeto; 100% apresentação de projetos solucionando problemas da comunidade.

Qualitativos: apresentação de projetos criativos em relação à forma de uso da

tecnologia; despertaram para o empreendedorismo e o protagonismo; atualmente lidam diariamente com maior naturalidade e segurança com equipamentos e programas do projeto e com eletro-eletrônicos na sua vida pessoal e profissional; descobriram qual sua vocação profissional além de habilidades que podem ser praticadas como lazer; buscaram reciclagem profissional constantemente através de cursos complementares, ingressaram na carreira acadêmica; crianças e adolescentes foram mantidos em um ambiente atrativo e seguro, longe dos perigos que a ociosidade da vida na rua oferece; Pessoas da comunidade, Universitários e Profissionais diversos procuraram o projeto para ser voluntário; Sociedade e comunidade conscientizaram-se sobre a importância do voluntariado; Comunidade sentiu-se apoiada pelo projeto e em recíproca ajudou na divulgação e na manutenção (proteção) do projeto.

**7) Atividades Realizadas:** listar as atividades previstas no projeto e as atividades realizadas e explicar se há diferenças.

#### **ATIVIDADES PREVISTAS**

O horário de funcionamento do Computer Clubhouse - Clube do Computador é o seguinte:

- Para membros de 10 a 18 anos inscritos e visita de suas respectivas famílias: segunda-feira a sexta-feira, das 9:00 às 12:00 e 13:30 às 18:00;
- Para atividades interdisciplinares com o programa *Núcleo Socioeducativo para crianças e adolescentes – projeto vida melhor*: segunda-feira das 9:00 às 12:00 e 13:30 às 18:00;
- Para atividades interdisciplinares com o programa *Núcleo Dom Bosco de atendimento e trabalho socioeducativo com famílias – capacitação profissional de adultos noturno*: quarta-feira das 19:00 às 22:00 (três vezes por turma - sendo que são seis turmas ao ano);
- Para atividades abertas à comunidade: de segunda-feira a sexta-feira, das 9:00 às 12:00 e 13:30 às 18:00 (atividade a ser encaixada em um calendário geral), Sábados das 9:00 às 18:00 (Capoeira e catequese) e Domingos das 07:00 às 17:00 (Clube Dom Bosco – portas abertas à comunidade para jogos de mesa, jogos de quadra, recreação, divertimento e lanche) ;
- Para reuniões pedagógicas, planejamentos, conversas entre a Coordenação e a Instrução, manutenção periódica dos equipamentos e organização da sala: sexta-feira das 13:30 às 18:00 (uma vez por mês).

Atividades com os membros: oficinas e cursos visual artístico, fotografia, animação, desenho, vídeo, robótica, música, web, desenho gráfico, artesanato e linguagem de programação, além de festas regionais e de época. O ensino técnico (teórico e prático) de software e hardware para o desenvolvimento dos projetos acima ocorre através de orientações individuais, grupais, oficinas ou cursos.

Para as famílias dos membros que visitam o Clube do Computador realizamos conversas particulares, além de colocar os pais em contato com a tecnologia e demonstrar os projetos desenvolvidos pelos seus filhos.

Para atividades interdisciplinares com o programa *Núcleo Socioeducativo para crianças e adolescentes – projeto vida melhor* as atividades a serem desenvolvidas são baseadas nos temas transversais (ética, pluralidade cultural, meio ambiente, saúde e sexualidade) utilizando alguns recursos da sala como a estação e edição de vídeo, o estúdio de música, fotografia, produção de textos, jogos pedagógicos, microscópio digital e artesanato.

Para atividades interdisciplinares com o programa *Núcleo Dom Bosco de atendimento e trabalho socioeducativo com famílias* as atividades a serem desenvolvidas são: contato com novas tecnologias, produção de currículo, lazer (karaoke), aula interdisciplinar de comparação de tecnologias, utilização do recurso da Ilha de Edição de Vídeo para ver vídeos motivacionais do Daniel Godri e pesquisa de vagas no mercado de trabalho através da internet.

Para momentos especiais com a comunidade as atividades a serem desenvolvidas

são: projetos especiais no Estúdio de Música (gravações de CD demonstração, oficinas de voz e música, etc) e na Ilha de Edição de Vídeo (produção de vídeos comunitários e clipes, oficinas de vídeo, etc), contato com novas tecnologias, produção de currículo, pesquisa de vagas no mercado de trabalho através da internet, pesquisa e produção de trabalhos escolares, parcerias com escolas e entidades para desenvolverem atividades utilizando os recursos da sala do Clube do Computador, além de festas regionais e de época.

### **MOTIVO DAS ADAPTAÇÕES**

Conforme já citado na resposta da pergunta 5, o Clube do Computador passou por pequenas adaptações para melhor servir a comunidade, e conseqüentemente também ocorreu alteração nas atividades.

### **ATIVIDADES REALIZADAS**

O horário de funcionamento do Clube do Computador foi o seguinte:

- Para membros de 15 a 29 anos inscritos para oficina de Design Gráfico e Web Design: segunda-feira à sexta-feira, das 7:30 às 11:30 e 12:30 às 16:30;
- Para atividades interdisciplinares com o programa *Núcleo Socioeducativo para crianças e adolescentes – projeto vida melhor*: segunda-feira das 8:00 às 12:00 e 13:00 às 17:00;
- Para atividades interdisciplinares com o programa *Centro para Juventude II noturno*: quarta-feira das 19:00 às 22:00 (três vezes por turma - sendo que são seis turmas ao ano);
- Para oficinas abertas à comunidade: de segunda-feira à sexta-feira, das 8:00 às 12:00, 13:00 às 18:00 e das 19:00 às 22:00 (**atividades foram encaixadas em um calendário geral**);
- Para atividades abertas à comunidade: de segunda-feira à sexta-feira, das 8:00 às 12:00, 13:00 às 18:00 e das 19:00 às 22:00 (**atividades foram encaixadas em um calendário geral**), Sábados das 9:00 às 18:00 (Capoeira e catequese) e Domingos das 07:00 às 17:00 (Clube Dom Bosco – portas abertas à comunidade para jogos de mesa, jogos de quadra, recreação, divertimento e lanche) ;
- Para reuniões pedagógicas, planejamentos, conversas entre a Coordenação e a Instrução, manutenção periódica dos equipamentos e organização da sala: sexta-feira das 13:30 às 18:00 (uma vez por mês).

Atividades com os membros: oficinas e cursos visual artístico, fotografia, animação, desenho, vídeo, robótica, música, web, desenho gráfico, artesanato e linguagem de programação, além de festas regionais e de época. O ensino técnico (teórico e prático) de software e hardware para o desenvolvimento dos projetos acima ocorre através de orientações individuais, grupais, oficinas ou cursos.

Para as famílias dos membros que visitam o Clube do Computador realizamos conversas particulares, além de colocar os pais em contato com a tecnologia e demonstrar os projetos desenvolvidos pelos seus filhos.

Para atividades interdisciplinares com o programa *Núcleo Socioeducativo para crianças e adolescentes – projeto vida melhor* **as atividades desenvolvidas foram baseadas nos temas transversais** (ética, pluralidade cultural, meio ambiente, saúde e sexualidade) utilizando alguns recursos da sala como a estação e edição de vídeo, o estúdio de música, fotografia, produção de textos, jogos pedagógicos, microscópio digital e artesanato.

Para atividades interdisciplinares com o programa *Centro para juventude II noturno e Centro de Convivência* **as atividades desenvolvidas foram**: contato com novas tecnologias, produção de currículo, lazer (karaokê), aula interdisciplinar de comparação de tecnologias, utilização do recurso da Ilha de Edição de Vídeo para ver vídeos motivacionais do Daniel Godri e pesquisa de vagas no mercado de trabalho através da internet.

Para momentos especiais com a comunidade **as atividades desenvolvidas foram**: projetos especiais no Estúdio de Música (gravações de CD demonstração, oficinas



de voz e música, etc) e na Ilha de Edição de Vídeo (produção de vídeos comunitários e clipes, oficinas de vídeo, etc), contato com novas tecnologias, produção de currículo, pesquisa de vagas no mercado de trabalho através da internet, pesquisa e produção de trabalhos escolares, parcerias com escolas e entidades para desenvolverem atividades utilizando os recursos da sala do Clube do Computador, além de festas regionais e de época.

### **ADAPTAÇÕES FINANCEIRAS**

Todas as adaptações financeiras foram feitas visando as adaptações das novas atividades do projeto, descritas na resposta da pergunta 5.

Em todos os casos, as justificativas das adaptações foram sempre explicadas nas solicitações detalhadas dos desembolsos e nas prestações de contas, sendo que nesse último documento, a Coordenação do projeto sempre encaminhou uma apresentação de fotos comprovando a aplicação do recurso e justificando se houve adequação.

De qualquer forma essas adaptações não perderam o eixo financeiro do projeto, ou seja, o planejamento de recursos anuais e nem o foco do objetivo do projeto.

### **8) Metodologia:** explicar a metodologia utilizada.

Partindo de uma linha humanista (valorização do sujeito), **trabalhou-se** concomitantemente a linha cognitiva (construtivismo), onde a ação parte da reflexão do educando visando o sócio-cultural do discente (realidade de leitura do sujeito). Logicamente tendo paralela a filosofia de Dom Bosco através do sistema preventivo, do "educar para a vida" e da aceitação da realidade cultural do aluno com um posterior trabalho de troca de conhecimentos. Toda essa metodologia **foi feita** para que o educando perceba que o educador está sempre presente não só para ensinar, mas também para aprender. Porém como base principal, **trabalhou-se** com a filosofia do "Clube do Computador", ou seja, o projeto **foi guiado** por quatro princípios: ter foco nas atividades que encorajam os usuários no trabalho com projetos, invenções e criações; encorajar os frequentadores a desenvolver projetos relacionados com seus próprios interesses; estimular a criação de um senso de comunidade, onde jovens trabalham sempre com um diferencial que é o suporte de adultos voluntários e Educadores; dedicar-se para oferecer meios e oportunidades, as quais por outro lado eles não têm acesso. Temos como visão o tema / lema do Clube do Computador Dom Bosco: "O que o mundo precisa realmente entender é que a máquina só terá uma ótima produção qualitativa e quantitativa, quando o comando for dado pela mão de um ser humano respeitado e feliz!".

### **9) Acompanhamento e avaliação:** informar indicadores que foram utilizados para monitorar o projeto.

#### **MEIOS DE VERIFICAÇÃO:**

- a. Registro oficial de reuniões do setor, com outros projetos da instituição e gerais (Atas mensais);
- b. Boletim informativo da instituição (mensal);
- c. Boletim dos Salesianos (mensal);
- d. Site da instituição e do projeto (atualização constante);
- e. Site da Inspeção Salesiana de São Paulo (atualização constante);
- f. Relatório anual com atividades em destaque;
- g. Estatística dos projetos e trabalhos expostos na sala (anual);
- h. Ficha individual (cadastro e relatório de desempenho);
- i. Arquivo e exposição contínua de todos os projetos e trabalhos desenvolvidos (constante);
- j. Registro de imagem (foto e/ou filmagem constante);
- k. Auto-avaliação da Equipe (anual);
- l. Avaliação pela instituição (anual);
- m. Pesquisas, debates e avaliação com os alunos, comunidade e frequentadores em geral através de dinâmica, jogos ou questionário.

Para analisar a efetivação dos resultados esperados, utilizou-se os meios de verificação descritos.

Os beneficiários e colaboradores participaram de discussões, decisões, administração, atividades e avaliação do projeto através dos meios descritos acima. Assim como já acontece com nossos atuais parceiros e beneficiários, o projeto é totalmente transparente, pois temos como comprovar todos os fatos através de depoimentos / testemunhas, registros em papel e arquivos virtuais.

**10) Dificuldades e Obstáculos:** informar as dificuldades e obstáculos encontrados de ordem interna (técnicos, legais, institucionais, de execução, financeiros, de recursos humanos, etc.) e de ordem externa (mudança do contexto político, social, etc.).

De ordem interna não houve nenhuma dificuldade ou obstáculos enfrentados.

De ordem externa começou-se com as adaptações que o projeto teve de sofrer conforme descrito na resposta da pergunta 5, além também do planejamento de sustentabilidade a longo prazo. Porém em ambos os casos tais dificuldades e obstáculos foram superados, pois as adaptações foram realizadas com sucesso e a sustentabilidade a longo prazo foi atingida com a obtenção de mais dois patrocinadores para o projeto.

**11) Impactos nas Políticas Públicas e Expansão/Ampliação do Projeto:** indicar perspectivas para que o projeto se torne ou influa nas políticas públicas e para expansão para outras áreas e grupos.

Diretamente a influência do projeto alcançou as políticas públicas através do FUMCAD / CMDCA. O Clube do Computador, considerado como projeto apto em 2006 no Conselho Municipal da Criança e do Adolescente, conseguiu a liberação de recursos pela Lorenzetti em 2007 através do Fundo da Criança e do Adolescente. Esses recursos foram liberados em setembro de 2008 e apoiou o Clube do Computador até abril de 2009. O projeto conseguiu negociar com a Lorenzetti novamente o investimento de recursos através do FUMCAD em 2009, além também de investimentos terem sido realizados por mais duas pessoas físicas (André Maldonado Monteiro e Paulo Santos Ramicelli) através do FUMCAD 2009, e por isso o apoio ao projeto estender-se-á até junho de 2010.

Um dos objetivos do modelo original do Clube do Computador é justamente divulgar a metodologia do projeto, enfatizando que o diferencial do projeto está na forma inovadora do trabalho e não nos equipamentos avançados tecnologicamente; e por isso que é possível desenvolver um projeto eficaz em um laboratório de Informática com menos recursos que o Clube do Computador.

O contato com o Computer Clubhouse do Brasil (Jardim Conceição) e com os outros do mundo todo é realizado através de contatos virtuais (e-mail, chat,...) e pessoais (conferências, encontros,...) conforme já citado na metodologia. Frequentemente Equipe, Mentores Voluntários e Membros participam de chat, encontros, reuniões, contato virtual e pessoal com Telecentros (no caso mantemos contato com os Telecentros Municipais de São Paulo e o "Acessa São Paulo" do Governo Estadual de São Paulo) e Centros de Inclusão Digital (São Mateus, Itaquera, São Carlos, Cidade Líder). Inclusive os centros de Inclusão Digital de São Carlos - Inlube e o da Cidade Líder foram criados baseados na metodologia do Clube do Computador com o apoio da equipe do projeto no Instituto Dom Bosco - Bom Retiro, além de outros centros como o Centro de Cidadania Juventude Ativa na Favela do Sapo - Jardim Antártica.

**12) Recomendações:** indicar recomendações para melhorar as estratégias e resultados, reduzir custos, disseminar, alcançar sustentabilidade e outras.

- Melhorar estratégias e resultados – adaptar as atividades quando necessário, sem perder o foco do objetivo principal.
- Reduzir custos – para compras a longo prazo, manter atualizados os orçamentos e sempre redefinir a melhor opção de compra.
- Disseminar – muita divulgação e marketing através de mídia impressa e digital além da utilização dos atuais recursos tecnológicos.

- Alcançar sustentabilidade – busca constante de patrocínios e parcerias, sem cessar mesmo tendo em vista a estabilidade na sustentação durante 5 anos ou mais.

**13) Outros Comentários e Sugestões:**

Essa parceria com a Bovespa Social & Ambiental proporcionou grande visibilidade do projeto Clube do Computador Dom Bosco e conseqüentemente significativos benefícios para o Instituto Dom Bosco proporcionar à comunidade. O grande diferencial da BVS&A é que não se resumiu a um simples patrocínio e/ou financiamento de repasse de verbas, pois além do monitoramento e avaliação do projeto selecionado, a BVS&A proporcionou ferramentas para a organização conseguir gerenciar o projeto de uma maneira mais eficiente e eficaz, tendo como conseqüência benéfica um serviço social cada vez melhor para a comunidade.

**14) Anexos:**

- Relatório Final de Prestação de Contas
- Carta de Entrega de Prestação de Contas
- Declaração de Arquivo 5 anos

São Paulo, 1 de julho de 2009

---

MARCOS ROBERTO SABINO  
DIRETOR PRESIDENTE