



CNI
SESI
SENAI
IEL

SESI



PRODUTIVIDADE EM JOGO

RESULTADOS DA AVALIAÇÃO
DE IMPACTO SOCIAL
DOS JOGOS DO SESI 2010
(ETAPA MUNICIPAL)

Brasília
2011

PRODUTIVIDADE EM JOGO



Serviço Social da Indústria
Departamento Nacional

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA - CNI

Robson Braga de Andrade
Presidente

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA - Sesi

Conselho Nacional

Jair Meneguelli
Presidente

Sesi - Departamento Nacional

Robson Braga de Andrade
Diretor

Carlos Henrique Ramos Fonseca
Diretor Superintendente



PRODUTIVIDADE EM JOGO

RESULTADOS DA AVALIAÇÃO
DE IMPACTO SOCIAL
DOS JOGOS DO Sesi 2010
(ETAPA MUNICIPAL)

Brasília
2011

© 2011. SESI – Departamento Nacional

Qualquer parte desta obra poderá ser reproduzida, desde que citada a fonte.

SESI/DN

Unidade de Cultura, Esporte e Lazer – UCEL

FICHA CATALOGRÁFICA

S491p

Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional.
Produtividade em jogo: resultados da avaliação de impacto social dos Jogos do SESI 2010: etapa municipal / Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional, Jhon Snow Brasil. – Brasília, 2011.
63 p. : il.

1. Jogos do SESI I. Título

CDU 79

SESI

Serviço Social da Indústria Departamento Nacional

Sede

Setor Bancário Norte
Quadra 1 – Bloco C
Edifício Roberto Simonsen
70040-903 – Brasília – DF
Tel.: (61) 3317-9754
Fax: (61) 3317-9190
<http://www.sesi.org.br>

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Etapas do levantamento do benefício gerado pela iniciativa Jogos do SESI 2010	36
Figura 2: Ciclo virtuoso de ganhos sócio-econômicos dos Jogos do SESI	52
Gráfico 1: Demonstração gráfica do resultado de Impacto da iniciativa Jogos do SESI 2010	41
Gráfico 2: Custo mensal do presenteísmo laboral VS. Escala de valores esportivos	44
Gráfico 3: Variação da diferença entre a pontuação alcançada na escala de valores esportivos por homens e mulheres antes e depois da intervenção	55
Gráfico 4: Variação da diferença entre a pontuação alcançada na escala de valores esportivos por faixa de renda familiar antes e depois da intervenção	56
Gráfico 5: Variação da diferença entre a pontuação alcançada na escala de valores esportivos por nível de escolaridade antes e depois da intervenção	57
Quadro 1: Exemplos de questões da escala de valores esportivos	40
Quadro 2: Ranking do Delta - Variação dos pontos alcançados antes e depois da intervenção em cada Estado - Departamento Regional (DR)	43
Tabela 1 – Cálculo da riqueza econômica gerada por usuário	47

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	
SUMÁRIO EXECUTIVO	
1 INTRODUÇÃO	21
2 JOGOS DO SESI	25
2.1 Objetivos	25
3 OS BENEFÍCIOS DO ESPORTE PARA O CIDADÃO E PARA A SOCIEDADE	29
3.1 Benefícios do Esporte para a Empresa	30
4 COMO MEDIR O IMPACTO DO ESPORTE NA PRODUTIVIDADE	35
4.1 Metodologia de Avaliação de Impacto Social	35
4.1.1 Fase 1. Análise do Benefício Econômico	36
4.1.2 Fase 2. Análise do Custo Econômico da Iniciativa	48
4.1.3 Fase 3. Análise Benefício-Custo Econômico	50
4.2 Análise Social – Análise de Equidade ou de Redução de Diferenças Sociais	53
5 RETORNO GERADO PARA TODOS OS STAKEHOLDERS	61
5.1 Trabalhadores	61
5.2 Indústria	61
5.3 Sociedade	62
5.4 SESI	63

APRESENTAÇÃO

O Brasil ainda não tem a cultura sólida de avaliar os impactos sociais e econômicos gerados por ações socioesportivas. Existe carência, principalmente, de estudos que demonstrem os ganhos de produtividade e a qualidade de vida associados à prática esportiva e à difusão da cultura e dos valores do esporte.

Esta publicação demonstra – por meio da Avaliação de Impacto dos Jogos do SESI – que existe relação direta entre esportes, produtividade e qualidade de vida. A iniciativa em questão consiste em um programa socioesportivo desenvolvido pelo SESI, com o apoio da indústria, em uma perspectiva de responsabilidade social empresarial. A avaliação comprovou que os benefícios da iniciativa aumentam a produtividade do trabalhador-atleta, fato medido por meio de uma escala de valores que considera quatro domínios de ação: melhorias no estilo de vida; aumento das práticas esportivas; aprimoramento do domínio cognitivo de valores do esporte e aumento do domínio socioafetivo.

O segundo passo dessa empreitada é saber se, além de impactar positivamente na produtividade do trabalhador, os Jogos do SESI geram impacto econômico para a sociedade e para a indústria brasileira. Buscando encontrar essas respostas, o SESI fez ampla pesquisa e constatou que os recursos aplicados nos Jogos do SESI se multiplicam e geram riqueza econômica para a indústria. A cada R\$ 1,00 aplicado pela indústria na iniciativa, R\$ 11,50 retornam em benefício para a sociedade. Um lucro social mais de 11 vezes superior ao investimento inicial, detalhado neste documento.

Além disso, nesse estudo inédito sobre a relação entre o investimento na qualidade de vida do trabalhador e a redução do fantasma do presenteísmo – expressão que caracteriza a diminuição ou a falta total de produtividade do trabalhador, causada por motivos de saúde, estresse ou desmotivação –, comprovamos que os Jogos do

SESI são importante instrumento de promoção da produtividade dos trabalhadores da indústria. Estamos, portanto, diante de uma iniciativa que pode e deve ser re-aplicada por empresas interessadas em construir uma sociedade cada vez saudável e produtiva.

Boa leitura!

Carlos Henrique Ramos Fonseca
Diretor-Superintendente do SESI/DN

SUMÁRIO EXECUTIVO

A Avaliação de Impacto dos Jogos do SESI teve como objetivo aferir os impactos econômicos causados pela mudança de comportamentos e de valores relacionados ao esporte, após a participação dos jogos em sua Etapa Municipal, em 2010. A pergunta principal que a avaliação pretendeu responder foi: de que forma a prática esportiva dos trabalhadores da indústria brasileira impacta economicamente na indústria e na economia do país?

Os números da Etapa Municipal dos Jogos 2010

- 224.184 usuários atendidos.
- 3.459 trabalhadores-atletas pesquisados.
- Redução do custo do presenteísmo de R\$ 32,34/ano por trabalhador para cada ponto ganho na escala de valores.
- R\$ 14.854.917,53 de recurso econômico investido.
- R\$ 170.759.943,95 de geração de riqueza econômica.
- Para cada R\$ 1,00 investido retorno de R\$ 11,50.

Uma ampla pesquisa realizada com 3.459 trabalhadores-atletas de todo o Brasil comprovou que realizar práticas esportivas, ter conhecimentos sólidos sobre valores do esporte – como cooperação e espírito de equipe –, adotar um estilo de vida mais saudável e manter relações socioafetivas saudáveis influenciam, de forma positiva, a produtividade do trabalhador.

Os Jogos do SESI promovem quatro domínios esportivos principais: nível cognitivo, socioafetivo, práticas esportivas e estilo de vida. Esses domínios foram relacionados em uma escala de valores esportivos, o que permitiu verificar a posição de cada trabalhador-atleta pesquisado com relação ao seu nível em cada um deles, antes e depois de participarem da Etapa Municipal dos jogos. A aplicação da escala demon-

strou a melhoria entre os participantes do nível cognitivo em 8,2%; do domínio socioafetivo e práticas esportivas em 7,1%; e do estilo de vida em 4,1%.

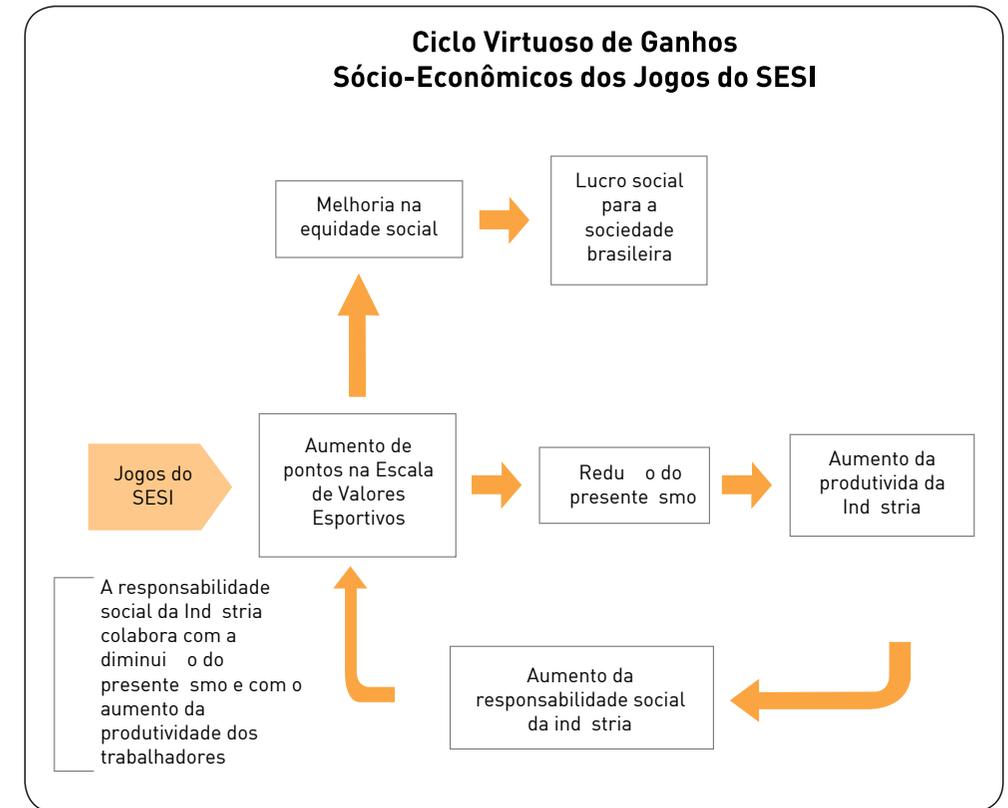
A avaliação comprovou que para cada R\$ 1,00 real investido na iniciativa, o retorno médio é de R\$ 11,50 para a sociedade brasileira, considerando os trabalhadores-atletas de todo o Brasil. Em outras palavras, a mudança de comportamentos produzida pela edição 2010 dos Jogos do SESI Etapa Municipal tem uma relação benefício-custo de aproximadamente 11 para 1: para cada real utilizado pela iniciativa, produzindo um lucro social 11 vezes maior.

Para chegar à essa relação que demonstra o impacto econômico da iniciativa em termos nacionais, foram considerados todos os 224.184 usuários atendidos pela iniciativa na Etapa Municipal, em 2010. O total do recurso econômico investido nos Jogos do SESI Etapa Municipal 2010, em valor presente, foi de R\$ 14.854.917,53 e o retorno econômico perfaz um total de R\$ 170.759.943,95 em geração de riqueza produzida em valor presente, considerando um ciclo de vida produtivo de 40 anos, descontando-se as chances de o trabalhador estar vivo e empregado.

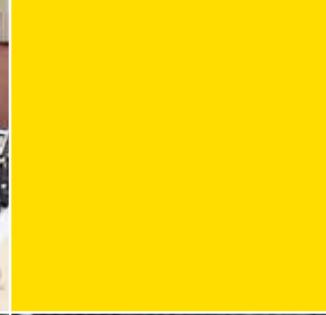
Os resultados indicam ainda que existe uma relação direta entre os valores esportivos promovidos pelos Jogos do SESI e a redução do presenteísmo. O modelo permitiu gerar um coeficiente de associação econômica que demonstrou que cada ponto a mais na Escala de Valores Esportivos acarreta uma redução de custo do presenteísmo de R\$ 32,34/ano por trabalhador. Ou seja, quanto mais o trabalhador tem conhecimentos, atitudes e práticas relacionadas aos valores do esporte, menos presenteísmo ele apresenta, reduzindo os custos que essa improdutividade ocasiona para a empresa.

A redução do presenteísmo e o aumento da produtividade por parte do trabalhador geram aumento na produção e no lucro da empresa, o que permite a realização de mais investimentos em ações de responsabilidade social empresarial, gerando um ciclo virtuoso. Ao mesmo tempo, o aumento de pontos na Escala de Valores

Esportivos permite a melhoria na equidade social, gerando lucro social para toda a sociedade brasileira, como ilustra o gráfico a seguir.



A demonstração dessa correlação é inédita, e o SESI é uma entidade precursora em demonstrar o impacto direto que uma iniciativa socioesportiva tem no aumento da produtividade, por meio da redução do presenteísmo.



1 INTRODUÇÃO



Difundir a cultura e os valores do esporte sempre foi uma aspiração do Serviço Social da Indústria (SESI). A entidade aposta em iniciativas que melhoram a qualidade de vida e a saúde do trabalhador, contribuindo para o crescimento das indústrias e, conseqüentemente, do país.

As disputas esportivas trazem benefícios comprovados para todos os envolvidos e conquistam os trabalhadores-atletas, que adquirem mais saúde e qualidade de vida, transferindo para o ambiente profissional os valores adquiridos nas competições, como cooperação, perseverança e espírito de equipe. Ganham também as empresas, pois as marcas das instituições que valorizam o esporte tornam-se mais conhecidas e prestigiadas pela população. E, mais importante do que isso, com colaboradores mais saudáveis e engajados, as empresas estimulam sua produtividade e competitividade.

Esses ganhos têm impactos significativos na economia, já que um dos principais desafios enfrentados pela indústria, hoje, é o crescente índice do chamado presenteísmo, ou seja, a diminuição ou a falta total de produtividade do trabalhador causada por motivos de saúde, estresse e desmotivação (ver p. 12).

Nesse cenário, investir na qualidade de vida do trabalhador, na sua relação com os colegas e com o próprio local de trabalho, torna-se sólido investimento, cujos retornos são possíveis de serem demonstrados.

Para medir com precisão o impacto dessas ações nas relações entre os trabalhadores e quantificar o retorno socioeconômico da iniciativa, o SESI realizou pesquisa focada em três análises: de impacto econômico, social e de gestão. A pesquisa comprovou que os Jogos do SESI têm impacto direto na produtividade do trabalhador, à medida que reduzem os índices de presenteísmo, gerando riqueza para a sociedade. Mais que isso: ao gerar riquezas, estimulam o crescimento do Brasil e, conseqüentemente, da indústria brasileira.

Com a publicação desses resultados, o SESI passou a ser uma das poucas entidades

no mundo a realizar uma avaliação quantitativa e robusta acerca de um programa de responsabilidade socioempresarial que demonstre os resultados do investimento na atividade esportiva e, conseqüentemente, no aumento da qualidade de vida e da produtividade do trabalhador.



2 JOGOS DO SESI



Os Jogos do Sesi são um dos maiores eventos esportivos do Brasil. Com foco em ação socioeducativa, a iniciativa atende anualmente trabalhadores representantes de centenas de empresas do Brasil. Os jogos possuem estratégia de atuação nacional, dividida em quatro fases de realização, em um calendário estruturado: local (municipal ou estadual), regional, nacional e internacional.

Tudo começa na indústria, com a formação das equipes que irão disputar alguma modalidade em âmbito municipal ou estadual. Os melhores colocados são classificados para a Etapa Regional, realizada no último trimestre dos anos ímpares. No ano seguinte, a disputa ocorre em âmbito nacional. Nos Jogos do Sesi, os atletas concorrem em dez modalidades diferentes: vôlei; vôlei de praia; atletismo; natação; futebol de campo; futebol sete master; futsal; tênis; xadrez; e tênis de mesa.

Dependendo do esporte, aqueles que conquistarem os melhores resultados podem ir para a fase internacional, organizada pela Confederação Esportiva Internacional do Trabalho (CSIT).

2.1 Objetivos

A iniciativa Jogos do Sesi encontra-se no Programa Sesi Esporte, cuja concepção principal é o esporte como ação socioeducativa, fundamentada na participação, na formação e no rendimento para a valorização humana, contribuindo para a promoção social e a melhoria da qualidade de vida.

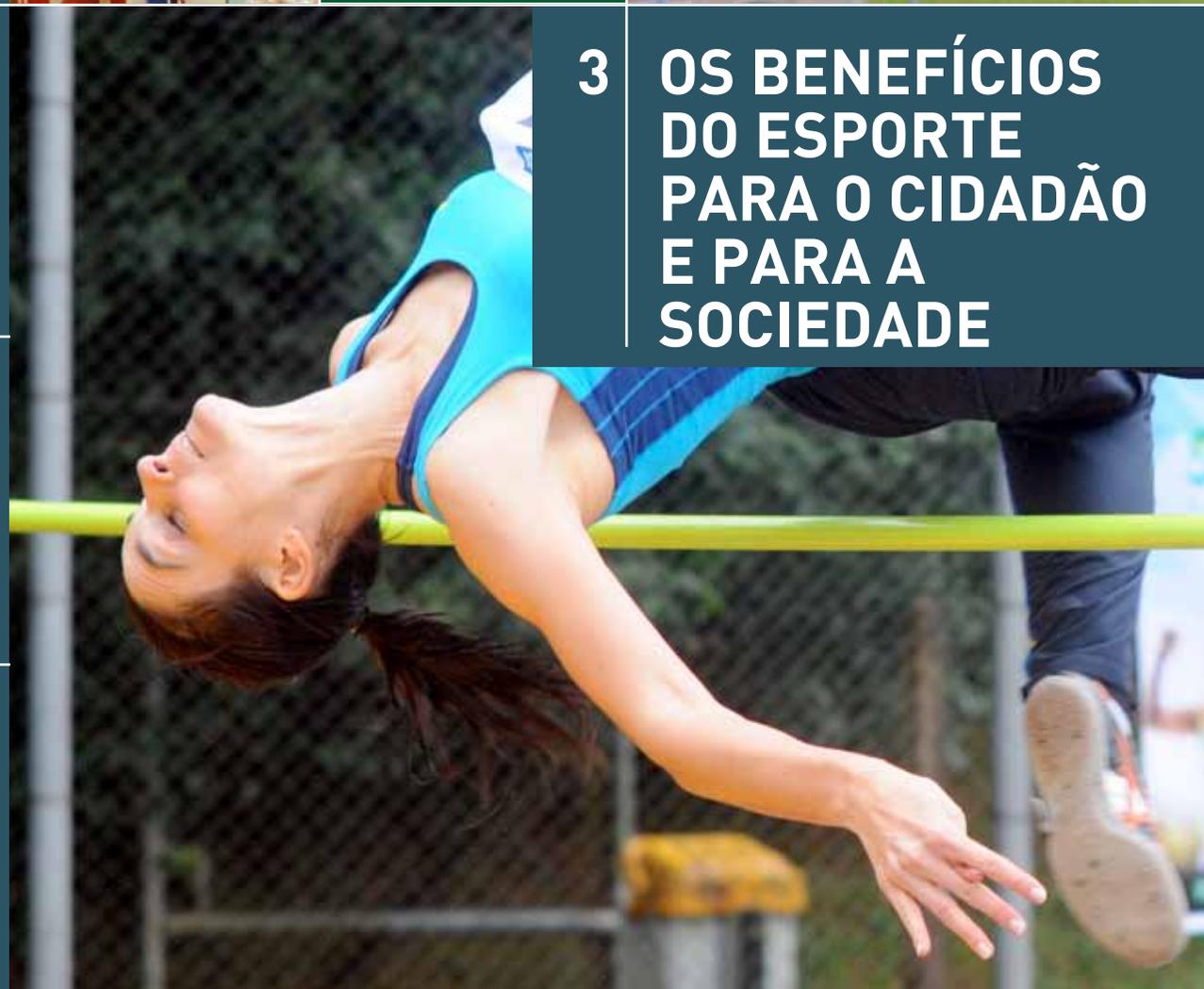
Por meio da promoção dos valores do esporte, os Jogos do Sesi buscam promover o esporte com caráter socioeducativo, fundamentado na participação, na formação e no rendimento, tendo em vista a valorização humana, a promoção social e a melhoria da qualidade de vida. A iniciativa oferece excelente oportunidade para reforçar os laços entre indústria e seus trabalhadores, impactar a qualidade de vida e alterar positivamente a imagem que se tem das empresas.

Os objetivos específicos dos jogos são:

1. Sensibilizar empresários, representantes de empresas, trabalhadores, suas fa-

mílias e comunidades para a prática do esporte.

2. Promover a prática esportiva diversificada, fundamentada na participação, na formação e no rendimento.
3. Estimular a integração entre empresas, trabalhadores, suas famílias e comunidades, por meio da prática esportiva.
4. Incentivar e apoiar ações de esportes realizadas para e nas empresas industriais.
5. Incentivar a participação de pessoas com necessidades especiais nas práticas esportivas.



3 OS BENEFÍCIOS DO ESPORTE PARA O CIDADÃO E PARA A SOCIEDADE

Desde 1947, o SESI promove competições esportivas em níveis municipal, estadual e nacional. A entidade considera prioridade verificar e demonstrar os resultados dos investimentos realizados pela indústria. Dados qualitativos coletados em 2008 pela entidade já indicaram a correlação direta entre a participação em atividades esportivas e a disseminação dos valores do esporte, levando à melhoria nas relações de trabalho e na produtividade do trabalhador.

Esporte e trabalho

Pesquisa qualitativa desenvolvida pelo SESI e pela Federação das Indústrias do Estado do Amazonas (FIEAM)/(2008)¹ com 762 trabalhadores que participaram dos Jogos Nacionais do SESI, em 2008. Após participar dos jogos, o grupo obteve melhora significativa em diversos campos relacionados à integração no local do trabalho. Alguns dados para exemplificar:

- 79% declararam que o esporte melhora o resultado tanto da empresa quanto do trabalhador.
- 99,9% dos atletas têm a opinião de que os Jogos do SESI contribuem para a melhoria da sua qualidade de vida.
- 97% melhoraram a relação com os colegas.
- 88,1% melhoraram o relacionamento com o chefe.
- 94,2% melhoraram o seu desempenho em equipe.
- 94,5% intensificaram a disciplina.
- 95,3% sentem maior motivação para o trabalho.

¹ PREMIAR CONSULTORIAS; FIEAM; SESI. **Avaliação dos Jogos Nacionais do SESI 2008**: relatório técnico. Manaus: SESI, 2008.

3.1 Benefícios do Esporte para a Empresa

De acordo com especialistas da área esportiva, as atividades físicas promovidas pelas empresas oferecem diversos benefícios para a saúde e para a produtividade do trabalhador. A empresa que oferece esse tipo de benefício proporciona proteção somática e psicológica dos empregados; melhora as relações de trabalho; aumenta os benefícios sociais; ocupa o tempo livre dos empregados durante seu período de permanência na empresa; previne e reduz acidentes no trabalho; aumenta a produtividade por oferecer melhores condições de saúde; diminui a rotatividade de pessoal; reduz o absenteísmo; e contribui para a manutenção do bem-estar físico e mental dos trabalhadores².

É do interesse da empresa, na busca por maior produtividade, que os funcionários sintam-se bem no ambiente de trabalho e que esse bem-estar advenha não somente de saúde clínica, mas também de interações sociais positivas entre colegas³. Muitas empresas investem em programas de qualidade de vida para seus funcionários, pois reconhecem que a prática direcionada de atividade física pode colaborar com a melhoria das interações sociais entre colegas. Essa inserção consiste em solidificar as relações pessoais e influenciar as formas de comunicação, melhorando a capacidade de produção dos empregados⁴.

Os teóricos alertam, porém, que a simples ocorrência de atividades esportivas não garante o desenvolvimento do sentimento de integração entre colegas e a identificação com o local de trabalho. É importante que haja, por parte dos organizadores de atividades esportivas, conhecimento sobre as formas de manifestação do esporte e

² MARQUES, R. Integração e bem-estar dos funcionários na empresa: esporte como caminho. In: GUTIERREZ, Gonçalves; VILARTA, Roberto (Org). **Gestão da qualidade de vida na empresa**. Campinas: IPES Editorial, 2005.

³ Ibid.

⁴ MARQUES, R. F. R.; GUTIERREZ, G. L.; ALMEIDA, M. A. B. Esporte na empresa: a complexidade da integração interpessoal. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.20, n.1, p.27-36, jan./mar. 2006.

os valores inerentes a elas, como cooperação, interação e convivência. Para tanto, podem ser realizados eventos que valorizem a participação em vez da rivalidade e da performance. Nessas bases, os Jogos do SESI são fundamentados.

O impacto econômico do esporte

Segundo relatório da Organização das Nações Unidas (ONU)/(2003), além de ser uma força econômica em si, o esporte é também um potencial catalisador para o desenvolvimento econômico. Uma população fisicamente ativa é uma população mais saudável, o que melhora a produtividade da força de trabalho e aumenta os resultados econômicos. O esporte e a atividade física propiciam, também, uma das formas mais efetivas e acessíveis de medicina preventiva, com potencial para reduzir drasticamente os custos com a saúde.

A atividade física fornece também benefícios econômicos significativos pelo aumento da produtividade. Nos Estados Unidos da América (EUA), por exemplo, onde o sedentarismo foi responsável por um gasto de US\$ 75 bilhões em custos médicos em 2000, estima-se que cada dólar (US\$ 1) gasto em atividades físicas resulta em um ganho de US\$ 3,20 em custos médicos. No Canadá, estima-se que a atividade física aumenta a produtividade de cada trabalhador por ano ao equivalente de Can\$ 513, resultante da redução de faltas, de rotatividade e de acidentes de trabalho, assim como um aumento na produtividade. Consequentemente, resulta não somente em benefícios positivos para indivíduos, mas também em benefícios econômicos significativos para os negócios, as comunidades e as nações.

O esporte acrescenta ainda mais ao desenvolvimento econômico, fornecendo um método barato de melhorar a empregabilidade, especialmente entre os jovens. Afinal, ele ensina habilidades essenciais para o ambiente de trabalho, tais como trabalho em equipe, liderança, disciplina e esforço, oferece aos jovens uma atividade construtiva, que ajuda a reduzir os níveis de criminalidade e o comportamento antissocial. Já quando envolve o trabalho infantil, o esporte oferece um substituto significativo para o trabalho.



4 COMO MEDIR O IMPACTO DO ESPORTE NA PRODUTIVIDADE

Que a prática de esportes faz bem à saúde e pode melhorar a produção do trabalhador, já se sabe. Mas números específicos relativos aos benefícios das atividades físicas no setor industrial são desconhecidos. Com o intuito de comprovar esses impactos na produtividade dos trabalhadores da indústria brasileira, o SESI Departamento Nacional (DN) decidiu avaliar o impacto social dos Jogos do SESI 2010, para responder a seguinte pergunta: de que forma a prática esportiva dos trabalhadores da indústria brasileira impacta economicamente na indústria e na economia do país?

4.1 Metodologia de Avaliação de Impacto Social

Medir o impacto econômico e social de um programa não é fácil e requer a realização de várias fases e etapas que relacionam dados internos e externos ao programa. Importante ressaltar que o impacto econômico de uma intervenção é definido pela razão benefício-custo, ou seja, a relação entre o benefício gerado pela intervenção e o custo econômico necessário para realizar a intervenção. Por isso, para verificar o impacto produzido pelos Jogos do SESI na indústria e na economia do país, foi realizada uma pesquisa ampla com três fases inter-relacionadas:

- 1. Análise do benefício econômico da iniciativa.**
- 2. Análise do custo econômico da iniciativa.**
- 3. Análise do benefício-custo econômico da iniciativa.**

Na primeira fase, foram analisados os benefícios econômicos proporcionados pela iniciativa, por meio da verificação de dados estatisticamente significantes em pesquisa realizada antes e depois da intervenção. Depois, abordou-se o Modelo de Projeção Estatística para se chegar ao impacto efetivo da iniciativa na Escala de Valores do Esporte, criada para mensurar a transformação social. Adiante, definiram-se indicadores econômicos exógenos e fatores de desconto para precisar o benefício econômico gerado.

Na segunda fase, foram levantados os custos econômicos com base em múltiplos critérios, que permitiram aferir os reais valores de cada Departamento Regional

(DR), ou seja, cada departamento do SESI – localizado em 26 estados brasileiros e no Distrito Federal – gastou para atender aos participantes da iniciativa. Nessa análise, foram considerados não apenas os custos da aquisição de insumos pelos DR, mas também os valores médios que o mercado cobra nos estados pelos mesmos insumos. Também foram incluídos fatores de desconto à geração de riqueza realizada pelo programa nos estados analisados. Por último, foi possível chegar ao custo econômico da iniciativa.

Com esses dados em mãos, fizeram-se a análise da relação benefício-custo para cada estado e a iniciativa como um todo. Os conceitos de custo e de benefício foram trabalhados em conjunto, para chegar aos impactos econômicos da iniciativa, projetados para todo o país, o que permitiu aferir a valorização proporcionada pela iniciativa aos seus participantes, em termos de reconhecimento pelo mercado e pela indústria. Ou seja, para cada R\$ 1,00 investido na iniciativa, apontaram-se quantos reais foram obtidos de riqueza econômica revertida para toda a sociedade.

A seguir, detalha-se cada uma destas três fases de análise.

4.1.1 Fase 1. Análise do Benefício Econômico

Primeiramente, o processo de avaliação verificou o benefício econômico total gerado pela iniciativa. Para isso, foram necessárias três etapas.

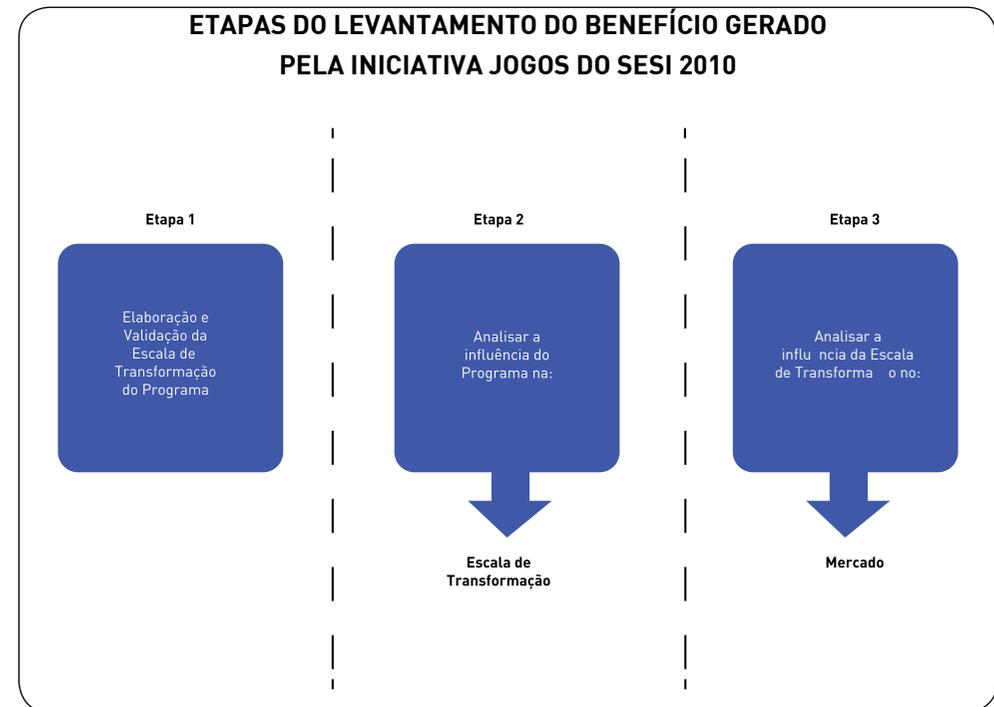


Figura 1: Etapas do levantamento do benefício gerado pela iniciativa Jogos do SESI 2010

A primeira etapa consistiu na criação de uma Escala de Valores do Esporte que contém variáveis significativas que permitem verificar de que forma valores associados ao esporte afetariam a redução do presenteísmo (1) dos trabalhadores da indústria, aumentando sua produtividade.

Durante essa etapa, foram encontradas evidências empíricas de que quatro domínios são determinantes ao aumento da produtividade do trabalhador:

- 1) **Estilo de vida:** a prática de esportes dissemina valores e atitudes relacionados à adoção de hábitos alimentares saudáveis, prevenção da depressão e do uso de drogas – lícitas e ilícitas –, além de ajudar a reduzir comportamentos violentos.

2) **Práticas esportivas:** o fato de poder participar, também no contexto profissional, de atividades esportivas é um ganho para o trabalhador, que promove sua qualidade de vida e o ajuda a se integrar com os colegas da empresa/indústria.

3) **Domínio cognitivo de valores do esporte:** ao participar de atividades físicas e desportivas, os trabalhadores vivenciam situações que podem ser transportadas para sua realidade no ambiente de trabalho. Aprendem a trabalhar em equipe, a ter disciplina e a valorizar o papel de cada indivíduo dentro do time; são estimulados, ainda, a respeitar o adversário e a não perder a cabeça em situações adversas, como faltas, lesões, quebra de disciplina, motivação para o trabalho, comportamentos de torcida e saúde.

4) **Domínio socioafetivo:** promoção da autoestima e valorização pessoal/profissional do trabalhador. Ao sentir-se bem consigo, o trabalhador-atleta consegue se relacionar melhor com seus colegas de trabalho e com superiores.

Por meio da criação e da testagem científica da Escala de Valores Esportivos, ficou comprovado que realizar práticas esportivas, ter conhecimentos sólidos sobre valores do esporte – como cooperação e espírito de equipe –, adotar um estilo de vida mais saudável e manter relações socioafetivas saudáveis influenciam, de forma positiva, a produtividade do trabalhador.

Falta de motivação + falta de produtividade = presenteísmo

O nível de presenteísmo demonstra a correlação entre a saúde do empregado e a sua produtividade no trabalho⁵. Designa-se presenteísmo o fato de um funcionário não desempenhar suas funções nas condições de saúde ideais, o que impacta diretamente na sua produtividade. O presenteísmo tem afetado a economia brasileira causando prejuízo em torno de R\$ 42 bilhões por ano, soma que pode chegar a aproximadamente 3% do Produto Interno Bruto (PIB)⁶.

No contexto da indústria brasileira, sintomas de natureza física, psicológica e de relações pessoais afetam o nível de presenteísmo dos trabalhadores. A dimensão física, associada à dor e ao desconforto, afeta negativamente a capacidade para o trabalho. A dimensão psicológica afeta a capacidade de pensar e aprender, a memória e a concentração. Além dessas consequências, o estresse também causa perda da capacidade de assimilação de um novo aprendizado, além da diminuição do poder criativo e da tomada de decisões. Na dimensão social, relações pessoais, relação com superiores, engajamento nas atividades laborais, motivação e clima organizacional são fatores essenciais de serem considerados.

De acordo com o International **Stress Management Association**⁷, o Brasil está em segundo lugar entre os países mais estressados do mundo, com 30% dos entrevistados que declararam apresentar problemas de saúde devido ao estresse no trabalho.

A realização de atividades físicas está entre as principais sugestões para se viver menos doente e com maior qualidade de vida⁸. Apesar de se ter ganhado uma nova visão acerca do problema por parte das empresas, ainda menos de 5% das empresas oferecem programas preventivos a esses sintomas.

⁵ SCHULTZ A. B.; EDINGTON D. W. Employee health and presenteeism: a systematic review. **J. Occup Rehabil. Review**, 2007.

⁶ JOURNAL OF OCCUPATIONAL AND ENVIRONMENTAL MEDICINE. Cornell University Institute for Health and Productivity Studies (IHPS), v. 46, n. 4, abr. 2004.

⁷ INTERNATIONAL STRESS MANAGEMENT ASSOCIATION BRASIL (ISMA-BR). **Site**. Disponível em: <<http://www.isma-brasil.com.br/>>.

⁸ Disponível em: <http://www.ogerente.com.br/novo/colunas_1er.php?canal=6&canallocal=53&canalsub2=177&id=839>.

Os Jogos do SESI enfrentam essa situação complexa justamente por proporcionar condições para o aprimoramento da qualidade de vida dos trabalhadores e para a melhoria das relações pessoais no local de trabalho. Essa concepção está relacionada ao conceito de responsabilidade social, por meio da qual as empresas realizam investimentos na qualidade de vida de seus trabalhadores.

Escala de Valores Esportivos

A Escala de Valores Esportivos dos Jogos do SESI é a principal ferramenta de avaliação da iniciativa. Nela estão todas as variáveis que originaram o instrumento de coleta da pesquisa avaliativa ex ante e ex post, ou seja, que mediram a evolução dos participantes dos jogos, antes de sua participação da Fase Municipal e depois de sua participação na Fase Municipal.

Essa importante ferramenta foi construída a partir de extensa revisão de literatura científica e com a participação de gestores do SESI. A escala foi criada contendo quatro domínios principais: 1) práticas esportivas; 2) cognitivo (valores do esporte); 3) estilo de vida; 4) e socioafetivo. Esta escala gerou um questionário com 39 perguntas.

Também foram incluídas questões socioeconômicas específicas no cadastro, como sexo e escolaridade, renda pessoal mensal, número de dias ausentes do trabalho por doença (absenteísmo) e proporção de tempo no local de trabalho que não é destinado a atividades produtivas (presenteísmo), a fim de tornar possível a realização de inferências estatísticas detalhadas sobre o impacto econômico e de equidade. Exemplos de variáveis podem ser os comportamentos dos trabalhadores em situações adversas como faltas, lesões, quebra de regras, agressão física, ou hábitos alimentares e uso de drogas, lícitas e ilícitas.

PRÁTICAS ESPORTIVAS	Você costuma discutir com um membro de sua equipe quando pratica esporte?
	Nos últimos 12 meses, em quantos times/modalidades de esporte você participou?
COGNITIVO	Sou uma pessoa com
	Sou uma pessoa que tem motivação para o trabalho
ESTILO DE VIDA	Na última semana, quantas vezes você comeu frutas ou bebeu suco de frutas?
	Na última semana, quantas vezes você comeu verduras?
SOCIOAFETIVO	Como você avalia seu relacionamento com os colegas de trabalho?
	Você recebe elogios de seus colegas de trabalho?

Quadro 1: Exemplos de questões da escala de valores esportivos

Etapa 2 Análise da influência do Programa Jogos do SESI na Escala de Valores Esportivos

Na segunda etapa, verificou-se a transformação que a participação dos trabalhadores nos Jogos do SESI, em específico, acarretaria na Escala de Valores do Esporte. Ao aplicar o questionário de 39 perguntas para mais de 3 mil trabalhadores, depois de participarem dos Jogos da Etapa Municipal 2010, foi possível verificar a mudança gerada na posição depois dos jogos com relação à posição que tiveram antes dos jogos. Assim, foi demonstrada uma mudança positiva na Escala de Valores em nível nacional, o que comprovou o impacto positivo do programa nos quatro domínios que os Jogos do SESI pretendem alcançar.

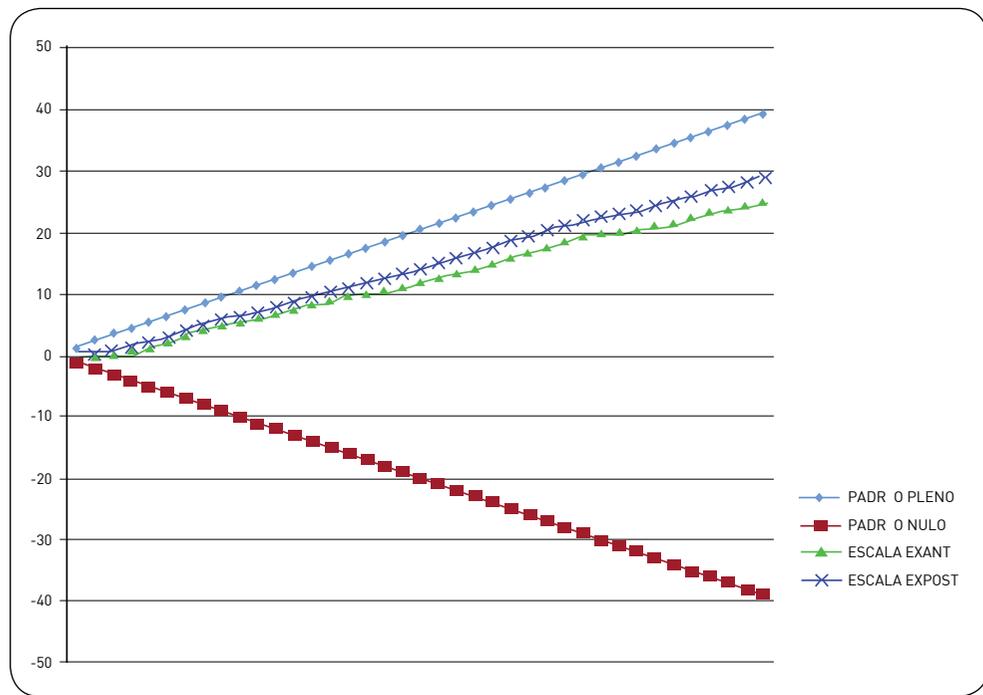


Gráfico 1: Demonstração gráfica do resultado de Impacto da iniciativa Jogos do SESI 2010

O gráfico acima mostra a pontuação da **Escala de Valores Esportivos** acumulada. No padrão pleno, representado pela linha azul, estão os indivíduos que, teoricamente, não precisam da contribuição da iniciativa, pois possuem todos os conhecimentos, atitudes e práticas relacionadas ao esporte que a iniciativa visa a promover. No padrão nulo, representado pela linha vermelha, as pessoas não teriam nenhum conhecimento, atitude ou prática inerente aos domínios da Escala de Impacto dos Jogos do SESI.

O posicionamento dos participantes na escala foi verificado a partir das respostas obtidas na avaliação ex ante (antes de participar dos jogos) e ex post (após participar

dos jogos). A linha ex ante (verde) indica a posição dos respondentes na escala antes de participarem dos jogos. A linha ex post (lilás) indica a posição dos respondentes na escala após participarem dos jogos. Como se pode verificar, houve aumento de pontuação na escala como um todo, considerando todos os 3.459 questionários recebidos.

Conforme apresentado em termos proporcionais à mudança ocorrida antes e após a realização dos jogos, observou-se melhoria do nível cognitivo em 8,2%. Em segundo lugar, o domínio socioafetivo e as práticas esportivas atingiram 7,1%, e em último lugar (mas também atingindo diferença estatística significativa) foi o domínio de estilo de vida com 4,1%.

Vale ressaltar que esses são resultados agregados e que a realidade de cada estado pode ter sido diferente. A variação (delta) dos pontos alcançados na Escala dos Valores Esportivos pelos trabalhadores entrevistados foi estabelecida para cada estado analisado, como ilustra a tabela a seguir. Por exemplo, no DR 10 (em negrito) os trabalhadores entrevistados tiveram aumento de 4,76 pontos na Escala de Valores. Somente no caso do DR 11 (indicado em itálico) não houve impacto gerado estatisticamente significativo na Escala de Valores.

DR ⁹	VARIAÇÃO EX ANTE E EX POST (DELTA)
DR 11	0.44
DR 24	2.15
DR 19	2.79
DR 16	2.82
DR 25	2.82
DR 21	3.25
DR 05	3.31
DR 06	3.50
DR 18	3.63
DR 02	3.73
DR 12	3.79
DR 03	4.08
DR 17	4.31
DR 08	4.39
DR 09	4.46
DR 23	4.52
DR 27	4.65
DR 26	4.66
DR 14	4.69
DR 10	4.76
DR 20	4.89
DR 01	4.94
DR 22	5.08
DR 07	5.26
DR 15	5.67
DR 13	6.98

Quadro 2: Ranking do Delta - Variação dos pontos alcançados antes e depois da intervenção em cada Estado - Departamento Regional (DR)

⁹ Visando a preservar os dados particulares de cada Departamento Regional do SESI analisado, utilizou-se a sigla DR juntamente com um número que os identifica nas tabelas e nos comentários ao longo deste documento.

Etapa 3 Análise da influência da Escala de Valores Esportivos no Mercado

Após verificar as mudanças na pontuação alcançada na Escala de Valores Esportivos pelos trabalhadores entrevistados em cada estado, a avaliação possibilitou determinar e valorar a relação dessas mudanças na pontuação da escala com um dos principais desafios da indústria: redução do presenteísmo, ou seja, da falta de produtividade do trabalhador no local de trabalho.

Foi demonstrado que os pontos alcançados a mais na Escala de Valores Esportivos reduzem de forma significativa o custo mensal do presenteísmo laboral. Esta relação foi verificada a partir de Modelo de Regressão Múltipla Linear¹⁰, que analisou a possível influência da escala no custo daqueles que foram atendidos pela iniciativa, como ilustra o gráfico a seguir.

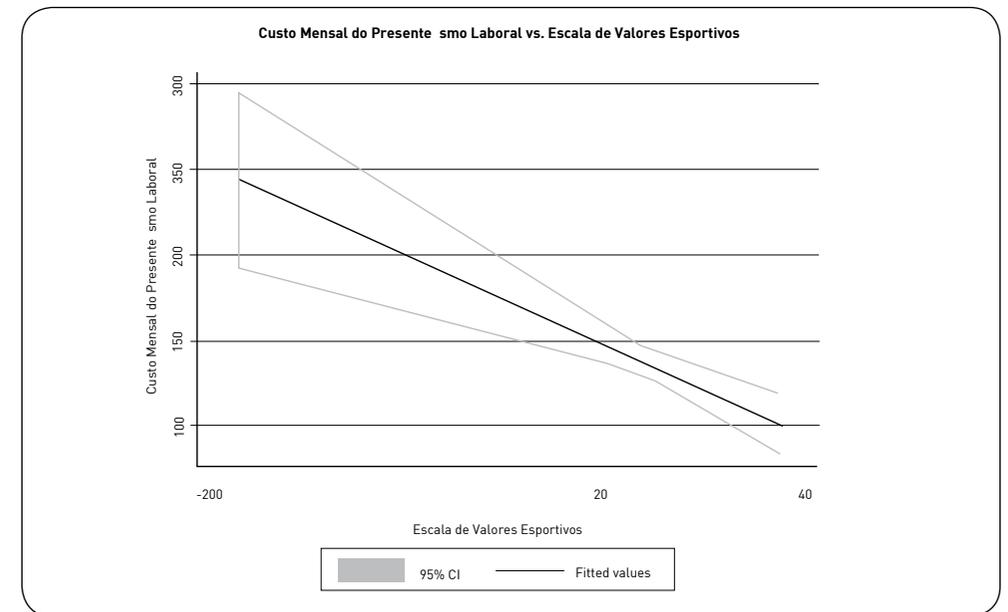


Gráfico 2: Custo mensal do presenteísmo laboral VS. Escala de valores esportivos

¹⁰ O Modelo de Regressão Múltipla Linear é um modelo estatístico que estabelece uma relação matemática entre vários fatores e uma variável dependente (ou seja, que depende e sofre influência dos fatores analisados). Nesse caso, foram relacionados os fatores relacionados à mudança na Escala de Transformação e a variável dependente foi o nível de presenteísmo declarado pelos trabalhadores pesquisados.

Os resultados indicam claramente que existe uma relação direta entre os valores esportivos promovidos pelos Jogos do SESI e a redução do presenteísmo. O modelo também permitiu gerar um coeficiente de associação econômica que demonstrou que **cada ponto a mais na Escala de Valores acarreta uma redução de custo do presenteísmo de R\$ 32,34/ano por trabalhador.**

Para compreender como se chegou a esse número, é essencial entender a relação entre a prática do esporte e o aumento da produtividade. O raciocínio é mais simples do que parece. A maioria das pessoas que participaram dos Jogos do SESI Etapa Municipal 2010 aumentou os pontos na Escala de Valores Esportivos, pois adquiriram novos conhecimentos e incorporaram hábitos com relação à saúde, à cooperação, à alimentação, entre outros. Essas mudanças foram verificadas mediante a aplicação de questionário.

Ou seja, quanto mais o trabalhador tem conhecimentos, atitudes e práticas relacionadas aos valores do esporte, menos presenteísmo ele apresenta, reduzindo os custos que essa improdutividade ocasiona para a empresa. Essa é uma relação linear, ou seja, quanto maior a evolução do trabalhador-atleta na escala, considerando os domínios de prática esportiva, aspectos cognitivos, aspectos socioafetivos e de estilo de vida, maior é sua produtividade.

Em outras palavras, o aumento dos pontos na escala contribui para redução do presenteísmo, por motivar o envolvimento, a cooperação e o trabalho em equipe, assim como a identificação positiva com o local de trabalho.

A demonstração dessa correlação é inédita e o SESI é uma entidade precursora em demonstrar o impacto direto que uma iniciativa socioesportiva tem no aumento da produtividade, por meio da redução do presenteísmo.

COMO CALCULAR O CUSTO DO PRESENTEÍSMO

Se um trabalhador declara que produz efetivamente durante 100% de seu tempo de trabalho, quer dizer que seu salário é integralmente pago em troca de sua produção. Já quando declara só estar produtivo em 90% de seu tempo, quer dizer que 10% do seu salário é um prejuízo para a empresa, ou seja, é um valor pago a atividades improdutivas. As respostas relacionadas à produtividade foram obtidas a partir da declaração anônima de cada trabalhador entrevistado.

Demonstração da riqueza econômica gerada pela iniciativa

Com a demonstração dos impactos na redução do presenteísmo, a avaliação permitiu ainda demonstrar a riqueza econômica gerada pela iniciativa para a economia do país, ao medir em reais quanto os trabalhadores-atletas poderão ser reconhecidos pelo mercado de trabalho e pela indústria brasileira, a partir da redução do presenteísmo decorrente de aquisição dos novos hábitos incorporados ao participar dos jogos.

Para isso, foi necessário identificar indicadores econômicos exógenos, definir fatores de desconto e definir os benefícios econômicos alcançados por usuário (em valor presente).

Para ilustrar o cálculo da riqueza econômica gerada por usuário, usa-se o exemplo do DR 10, tendo então os seguintes indicadores:

Tabela 1 – Cálculo da riqueza econômica gerada por usuário,

DR 10	
Nº total de usuários (participantes dos jogos)	755
Ganho médio em pontos do DR na Escala de Valores do Esporte	4,76
Ganho em redução de presenteísmo por ponto (ano)	R\$ 32,34
Taxa de Sobrevivência do Brasil (OMS – 20 a 59 anos)	0,824
Taxa de Emprego do DR	0,944
Fator de Desconto (Taxa Selic ¹¹ , 2010)	9,89%
Benefício líquido gerado	R\$ 572.692,31
Benefício líquido por usuário	R\$ 758,53

No caso do DR 10, o benefício líquido gerado foi de R\$ 572.692,31 (benefício bruto menos os fatores de desconto). Esse número dividido pelo número total de participantes dos jogos nesse estado gerou o **benefício líquido por usuário de R\$ 758,53**. Também podem ser calculados os benefícios econômicos gerados pela iniciativa em cada um dos estados que o realizaram, considerando o ciclo de vida produtivo de 40 anos e todos os fatores de desconto.

DESCONTOS

Para conferir um valor realista aos impactos dos Jogos do SESI no mercado, foram considerados fatores de desconto, já que os benefícios de qualquer intervenção perdem sua força após um período de tempo. Tampouco se pode garantir que um trabalhador produtivo, hoje, esteja vivo e empregado daqui a 10 ou 20 anos, gerando riquezas para o país. Portanto, foram utilizados três fatores de desconto principais: Taxa de Sobrevivência Brasil (OMS 20 a 59 anos – 0,824); Taxa de Emprego de cada estado pesquisado e Fator de Desconto (Taxa Selic, 2010 – 9,89%)¹².

¹¹ Taxa do Sistema Especial de Liquidação e de Custódia (Selic).

¹² Os indicadores de ganho médio em pontos do DR e a Taxa de Emprego do DR variam de DR a DR. O ganho em redução de presenteísmo por ponto (anual), a Taxa de Sobrevivência Brasil e a Taxa Selic são valores fixos.

4.1.2 Fase 2. Análise do Custo Econômico da Iniciativa

Para seguir com a avaliação de impacto, na fase 2, foi levantado o custo econômico da iniciativa. O custo econômico é calculado a partir dos custos financeiros investidos que englobam o dinheiro efetivamente gasto pelo SESI na iniciativa, junto a outros valores que agregam valor aos serviços ofertados, como verba destinada à aquisição de insumos, materiais, telefone, entre outros.

Para ajustar os custos financeiros da iniciativa, foi necessário converter os valores financeiros em econômicos¹³. Para isso, é necessário incorporar dois fatores essenciais que dão uma dimensão econômica ao custo financeiro: o custo-oportunidade, ou seja, todo o recurso não financeiro aplicado à iniciativa capaz de agregar valores aos custos dos serviços, e preço-sombra, ou seja, a diferenciação entre o preço de mercado e o preço praticado pelo Departamento Regional na aquisição de insumos necessários à realização da iniciativa.

PREÇO-SOMBRA

É o valor praticado pelo mercado na comparação com os valores dos insumos que são adquiridos pela iniciativa. Ou seja, é o preço com a menor distorção possível. Isso acontece porque, habitualmente, quando uma organização adquire qualquer insumo, ela tem a prática de buscar ao menos dois preços no mercado, principalmente atacado. Como a organização adquire pelo menor preço encontrado, pode-se aferir que o preço médio praticado pelo mercado é maior que o preço de aquisição. O preço-sombra representa o valor médio de mercado de um produto ou serviço, em uma realidade de mercado específica.

¹³ ASIAN DEVELOPMENT BANK. **Handbook for the economic analysis of water supply projects**. Filipinas, 1999. Chapter 6. Disponível em: <http://www.partnershipsforwater.net/psp/tc/TC_Tools/007T_EconAnalysis%20Projects.pdf>. Acesso em: maio 2011.

CUSTO-OPORTUNIDADE

O custo-oportunidade é o valor que se associa à escolha de determinada opção. Quando se decide por uma opção, aceitam-se as vantagens desta, mas se descartam as demais. Ou seja, a opção selecionada representa o maior benefício e o menor custo, em relação às outras.

Para as análises dos Jogos do SESI, o custo-oportunidade é o recurso não financeiro aplicado à iniciativa que agrega valores aos custos dos serviços e que são mensurados de acordo com sua utilização na iniciativa. Se um DR, por exemplo, gasta um valor financeiro de R\$ 100.000,00 para execução da iniciativa e utiliza 60% de contrapartidas oferecidas por parceiros, o custo econômico deve contemplar os R\$ 100.000,00 mais as contrapartidas dos parceiros, pois os valores do DR atenderam apenas 40% da demanda da iniciativa, necessitando inferir o valor real pela proporção.

O custo-oportunidade foi obtido a partir de contrapartidas econômicas de parceiros dos DRs. O procedimento foi realizado por região, considerando todas as contrapartidas econômicas previstas e efetivadas pelos DRs de cada região específica. Exemplo: se a soma de todos os itens previstos de contrapartida econômica dos estados da Região Norte fosse 30 e a soma das contrapartidas efetivadas fossem 18, o custo-oportunidade seria calculado pelo resultado da razão $18/30 = 0,6$, incluído na fórmula de fator custo-oportunidade.

Por fim, é essencial ajustar o custo levantado em base ao Fator de Desconto que, nesse caso, foi a Taxa Selic (9,89% ref.: Taxa Selic, 2010).

Voltando ao exemplo do DR 10, o custo líquido econômico por usuário foi de **R\$ 151,36**, sendo $114.276,44 / 755$ (custo total dividido pelo número de usuários).

4.1.3 Fase 3. Análise Benefício-Custo Econômico

Tendo em mãos os valores do benefício gerado e o custo econômico investido, tem-se a razão benefício-custo que dá a noção de quanto R\$ 1,00 investido nos Jogos do SESI gera de riqueza para a sociedade.

No caso do DR 10, para cada R\$ 1,00 investido, tem-se o retorno de R\$ 5,01, levando em conta o **benefício gerado por usuário (R\$758,53) dividido pelo custo líquido econômico por usuário (R\$151,36)**.

$$\text{RIQUEZA GERADA} = \frac{\text{BENEFÍCIO POR PESSOA}}{\text{CUSTO ECONÔMICO POR PESSOA}} = \frac{758,53}{151,36} = 5,01$$

Retorno econômico nacional mensurado e comprovado

Seguindo o mesmo raciocínio de cálculo, o estudo revelou um número surpreendente em nível nacional: para cada R\$ 1 aplicado pela indústria na iniciativa Jogos do SESI, em média, R\$ 11,50 são gerados de retorno para a sociedade. Um lucro social 11 vezes maior que seus custos, comprovando a excelência e a efetividade do investimento social do SESI.

Para chegar a essa relação que finalmente demonstra o impacto econômico da iniciativa em termos nacionais, foram considerados todos os 224.184 usuários atendidos pela iniciativa. Isto explica a diferença entre o retorno econômico nacional médio com relação aos retornos diversos obtidos de cada DR (que varia de R\$ 1,70 a R\$ 30,26), que foram calculados de forma individualizada, considerando cada DR separadamente.

Assim, ao relacionar benefício e custo em nível nacional, foi preciso dividir o benefício total obtido pelo custo total da iniciativa. O total do recurso econômico investido nos Jogos do SESI Etapa Municipal 2010 em valor presente (isto é, com os devidos descontos explicados anteriormente) foi de R\$ 14.854.917,53 e o retorno econômico perfaz um total de R\$ 170.759.943,95 em geração de riqueza, produzida em valor

presente, considerando um ciclo de vida produtivo de 40 anos, descontando-se as chances de o trabalhador estar vivo e empregado.

Dessa forma, a Avaliação de Impacto comprovou que para cada R\$ 1,00 real investido na iniciativa, o retorno médio é de R\$ 11,50 para a sociedade brasileira, considerando os trabalhadores atletas de todo o Brasil. Em outras palavras, a mudança de comportamentos produzida pela edição 2010 dos Jogos do Sesi tem uma relação benefício-custo de aproximadamente 11 para 1: para cada real utilizado pelo programa, tem-se lucro social 11 vezes maior.

Somente para lembrar, esse retorno foi medido com base na relação do ganho na Escala de Valores Esportivos dos Jogos com redução do presenteísmo do trabalhador-atleta. A redução do presenteísmo e o aumento da produtividade por parte do trabalhador geram aumentos na produção e no lucro da empresa, o que permite a realização de mais investimentos em ações de responsabilidade social empresarial, gerando um ciclo virtuoso. Ao mesmo tempo, o aumento de pontos na Escala de Valores Esportivos permite melhoria na equidade social, gerando lucro social para toda a sociedade brasileira, como ilustra o gráfico a seguir.

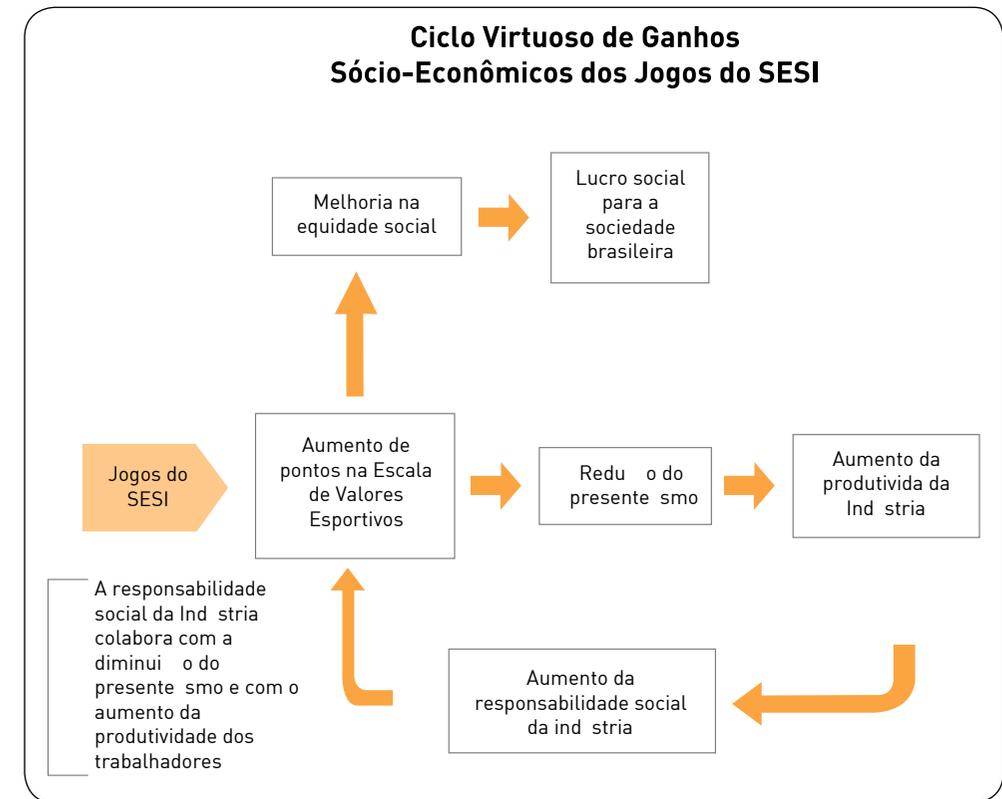


Figura 2: Ciclo virtuoso de ganhos sócio-econômicos dos Jogos do Sesi

Esporte e responsabilidade social empresarial

Realizar ações de responsabilidade social é uma das formas disponíveis às empresas para desenvolvimento de ações socialmente responsáveis, que visam ao desenvolvimento, à qualidade de vida do trabalhador e à transformação social. Quando é idealizado e executado de maneira estratégica, uma iniciativa tem maior probabilidade de produzir impactos positivos a médio e longo prazos, tanto para a empresa, quanto para os participantes, bem como para a sociedade.

Os Jogos do SESI representam uma das muitas ações de responsabilidade social desenvolvidas por essa casa. A iniciativa constitui-se em excelente oportunidade de aproximar a indústria dos trabalhadores, produzir impacto na qualidade de vida e alterar positivamente a imagem que se tem das empresas. Por ser uma ação que promove a adoção de hábitos saudáveis, gera economia para as famílias, os Jogos do SESI alinham-se facilmente às diretrizes de responsabilidade social da maioria das empresas. Dessa forma, os Jogos do SESI configuram-se em uma estratégia que colabora com soluções para os desafios da indústria na promoção da qualidade de vida dos trabalhadores.

4.2 Análise Social – Análise de Equidade ou de Redução de Diferenças Sociais

O modelo de pesquisa utilizado permitiu ainda fazer um diagnóstico mais completo da iniciativa, pois englobou também a Avaliação da Equidade Social gerada pelos Jogos do SESI.

A análise social dos Jogos do SESI 2010 verificou os possíveis impactos da iniciativa na redução das diferenças sociais traduzida como evolução na Escala de Valores Esportivos.

Consideraram-se as posições dos trabalhadores-atletas na escala que participaram dos Jogos do SESI por gênero, escolaridade e renda, antes e depois da Etapa Municipal. Em seguida, foram analisados os efeitos da iniciativa a partir da dife-

rença padronizada entre os indicadores de desigualdade. Os resultados obtidos a partir das diferenças serviram de base para criação de um Índice de Equidade para o programa.

Os impactos finais mostraram que os jogos tiveram êxito na produção de equidade. Diferenças sociais entre homem e mulher, pessoas com mais e menos escolaridade e com maior e menor renda foram reduzidas após realização da edição 2010 da iniciativa.

Utilizou-se o Índice de Hoover para medir o efeito produzido pela iniciativa Jogos do SESI antes e depois da execução das atividades. Assim, foi possível comprovar se a ação conseguiu interferir positivamente na evolução de transformação na escala e na geração de equidade. Depois, foram analisados os efeitos do programa a partir da diferença padronizada entre os indicadores e, por fim, os resultados obtidos das diferenças foram utilizados para criação de um Índice de Equidade do programa

ÍNDICE HOOVER

O Índice Hoover representa uma medida de desigualdade de renda, em que a parcela da renda total de uma população deve ser redistribuída para que haja perfeita igualdade. Na análise social da iniciativa Jogos do SESI, o Índice Hoover foi adaptado para gênero, renda e escolaridade, definidos como perfis no segmento de comunidade e trabalhadores da indústria, atendidos.

O índice foi utilizado nesta análise como medida de efeito produzido pelo Programa Jogos do SESI antes e após a intervenção da iniciativa no que se refere à redução das desigualdades.

Se a diferença aumenta ou permanece a mesma, se não houve produção de equidade, isso quer dizer que a relação de desigualdade entre trabalhadores-atletas homens e mulheres é menos significativa depois da Etapa Municipal 2010 do que antes.

Os Jogos 2010, em sua Etapa Municipal, conseguiram reduzir diferenças sociais de forma significativa em todo o Brasil, principalmente nas Regiões Norte e Nordeste.

Os três gráficos a seguir ilustram as mudanças alcançadas nos segmentos gênero, escolaridade e renda.

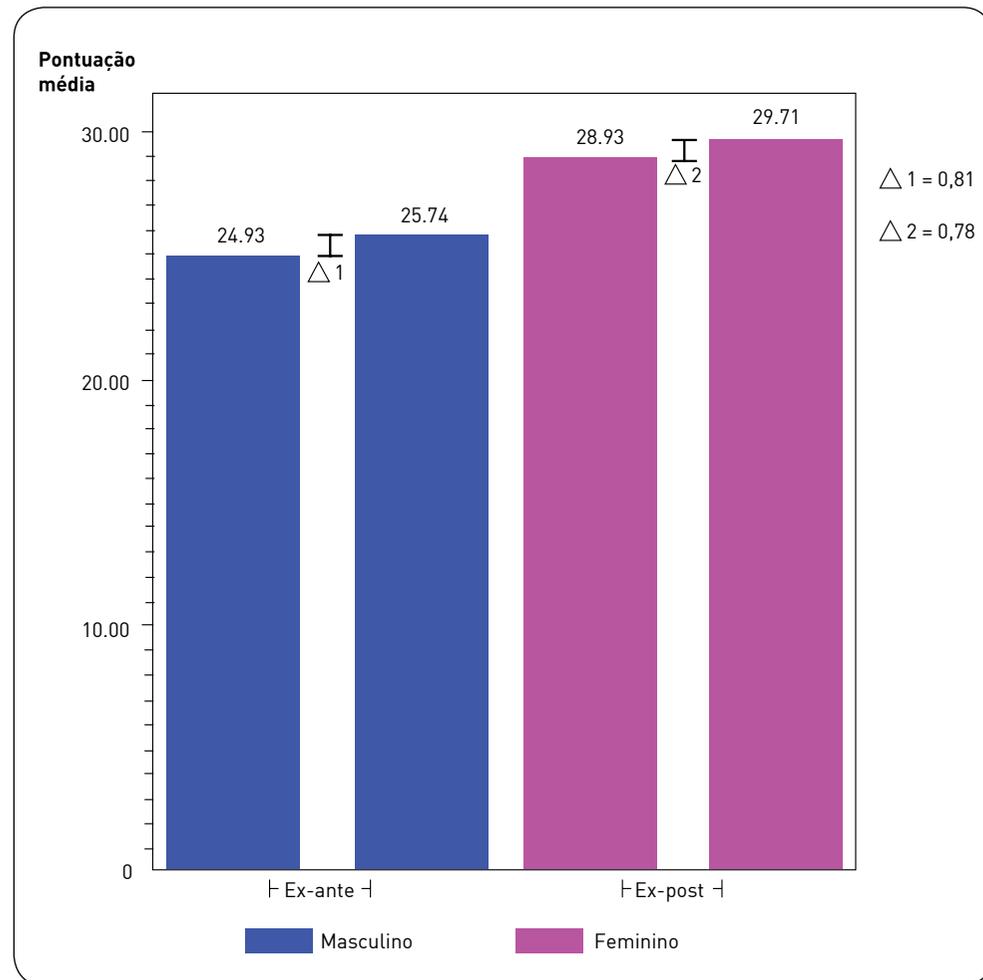


Gráfico 3: Variação da diferença entre a pontuação alcançada na escala de valores esportivos por homens e mulheres antes e depois da intervenção

No segmento gênero, pode ser observada a diminuição da diferença entre a pontuação alcançada pelos homens e pelas mulheres na Escala de Valores do Esporte antes e depois de participarem dos Jogos do SESI. Antes da participação, essa diferença entre a pontuação dos homens e das mulheres era de 0,81 pontos, após a intervenção essa diferença caiu para 0,78 pontos.

Quando a diferença entre os sexos diminui ex post em relação a ex ante, quer dizer que houve redução da desigualdade entre os segmentos estudados.

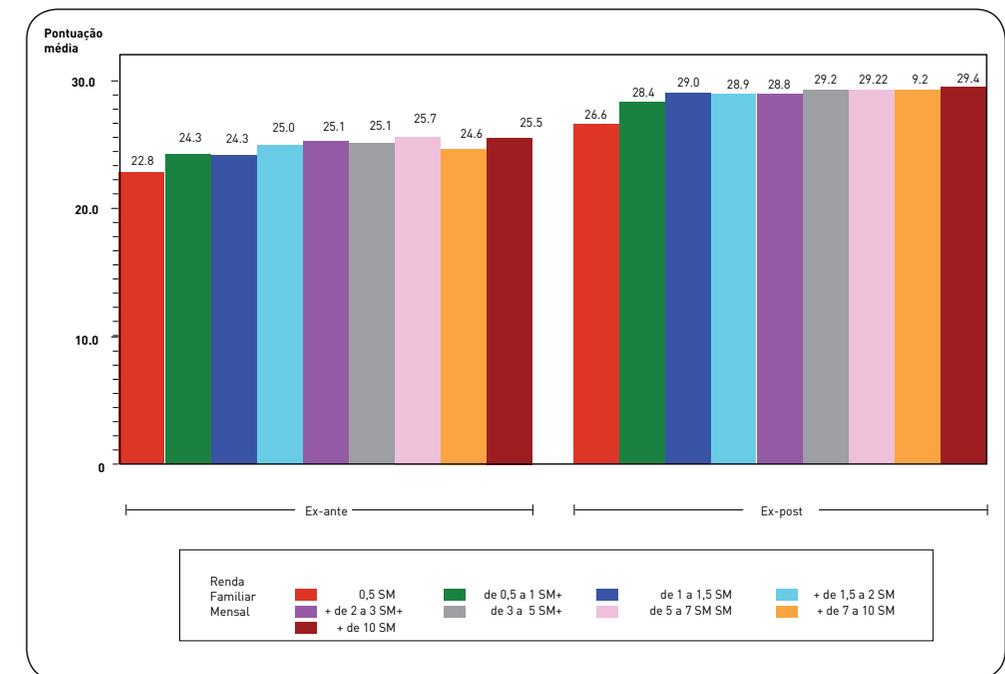


Gráfico 4: Variação da diferença entre a pontuação alcançada na escala de valores esportivos por faixa de renda familiar antes e depois da intervenção

No segmento de renda familiar, percebe-se a diminuição das variações entre os níveis de renda familiar mensal declarados, o que ocasionou maior homogeneidade entre as respostas obtidas. Isto pode ser verificado pela diminuição das variações

entre as colunas. Antes da intervenção, a diferença entre o valor mínimo e o máximo de renda declarada foi de 2.9 pontos. Depois da intervenção, essa diferença caiu para 2.8 pontos.

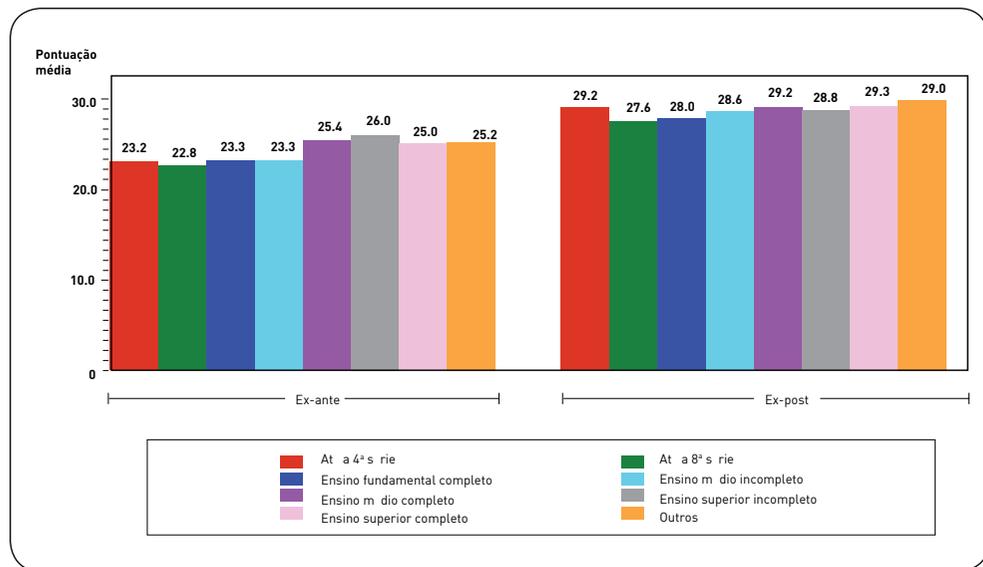


Gráfico 5: Variação da diferença entre a pontuação alcançada na escala de valores esportivos por nível de escolaridade antes e depois da intervenção

No segmento escolaridade, observou-se aumento nas pontuações em geral e foi verificada novamente uma diminuição estatisticamente significativa entre a diferença entre o maior e o menor nível de escolaridade antes da iniciativa (3.2 pontos) e depois da iniciativa (2.3 pontos).

Tomando-se a equidade pelos perfis de escolaridade, tem-se, portanto, que a maioria dos DRs reduziu suas diferenças sociais.



5 RETORNO GERADO PARA TODOS OS STAKEHOLDERS

Os resultados apresentados nessa primeira Avaliação de Impacto dos Jogos do Sesi comprovam que o evento gera ganhos para quatro importantes públicos interessados, ou stakeholders. São eles: trabalhadores, indústria, Sesi e sociedade.

5.1 Trabalhadores

As vivências socioeducativas propostas nas competições do Sesi promovem mudanças de comportamento, como ampliação do companheirismo e do trabalho em equipe. O trabalhador que participa dos Jogos do Sesi ganha qualidade de vida e melhora a saúde. O esporte também ajuda a desenvolver a criatividade, o espírito de equipe, a solidariedade, a perseverança e a liderança, características necessárias para um bom desempenho na empresa e na vida. Além disso, quem participa das competições esportivas tem a oportunidade de conhecer pessoas e lugares, além de seu município, inclusive no exterior.

Para o trabalhador-atleta, os treinos para os Jogos do Sesi também são oportunidades para seu aprimoramento pessoal e profissional, pois exercitam e disciplinam o respeito e a troca de experiências e, com o apoio das empresas para a conquista da vitória, os laços entre funcionário e empregador se estreitam, com benefícios para todos.

5.2 Indústria

A iniciativa Jogos do Sesi é uma ação baseada nos princípios da responsabilidade social. É uma ação preventiva de saúde que gera melhorias na relação empresa/trabalhador, pois, mais saudáveis e conscientes, os colaboradores tendem a aumentar sua produtividade, além de fortalecerem os laços com a empresa. Além disso, consolidam o entendimento de que a organização se preocupa e estimula o bem-estar dos funcionários. As vivências socioeducativas propostas nas competições do Sesi promovem mudanças de comportamento como companheirismo e trabalho em equipe.

A empresa que participa dos Jogos do Sesi investe na qualidade de vida de seus tra-

balhadores. Os lucros vêm na forma de redução do presenteísmo e, conseqüentemente, no aumento na produtividade. A competição também melhora a autoestima, ensina o valor do trabalho em equipe e desenvolve a disciplina e a determinação. Fortalece, ainda, o vínculo do empregado com a empresa. As indústrias também adquirem visibilidade ao associar suas marcas com a causa do esporte e da qualidade de vida, tornando-se mais reconhecidas e prestigiadas pela população.

Com relação aos ganhos econômicos para a indústria, como dito anteriormente, o total do recurso econômico investido nos Jogos do SESI Etapa Municipal 2010 foi de R\$ 14.854.917,53 e o retorno econômico perfaz um total de R\$ 170.759.943,95 em geração de riqueza. Dessa forma, a Avaliação de Impacto comprovou que para cada R\$ 1,00 real investido na iniciativa, o retorno médio é de R\$ 11,50 para a indústria e para a sociedade brasileira.

Isto traduz a magnitude da iniciativa que produz impactos na qualidade de vida do trabalhador durante todo seu percurso produtivo, em média de 40 anos. Este retorno é ampliado de forma espiral se consideramos que somente com a participação durante uma edição dos jogos se tem um retorno 11 vezes maior que o investimento realizado. Essas medidas de ganhos econômicos são auferidas a partir de um modelo de projeção econômica validada na literatura científica internacional.

5.3 Sociedade

A iniciativa Jogos do SESI gera ganhos socioeconômicos que têm impacto para toda a economia do país. Com aquisição de novos conhecimentos, atitudes e práticas com relação aos valores esportivos propagados pela iniciativa, verificou-se a melhoria da qualidade de vida e da produtividade do trabalhador. Assim aumenta a produção e a lucratividade da indústria, o que gera mais riquezas para o mercado e para a sociedade em geral. Além disso, a responsabilidade social das empresas faz que melhore a saúde dos trabalhadores e dos seus dependentes, o que reduz afastamentos e custos com assistência médica.

Também foram observadas mudanças com relação à equidade ou à redução de diferenças sociais relacionadas ao gênero, à renda e à escolaridade. As mudanças de desigualdade foram verificadas principalmente no aspecto de escolaridade. Isto quer dizer que os trabalhadores tinham uma situação de desigualdade social um pouco maior antes do que depois de participar dos jogos. Isto foi verificado na análise dos resultados ex ante e ex post nos Departamentos Regionais estudados. Em outras palavras, confirmou-se que a iniciativa tem potencial de reduzir diferenças sociais por meio da disseminação de valores, conhecimentos, atitudes e práticas transformadoras.

5.4 SESI

Com a promoção dos jogos e a comunicação dos retornos obtidos nesse investimento social, o SESI consolida sua imagem como propulsor da transformação social da indústria e do país. Vista pelos parceiros como entidade provedora de soluções integradas no desenvolvimento de iniciativas, o SESI cumpre papel fundamental na promoção e na coordenação da relação entre vários atores sociais – com destaque para a empresa industrial socialmente responsável. Dessa forma, os Jogos do SESI são uma estratégia que colabora com soluções para os desafios da indústria e para a promoção da qualidade de vida dos trabalhadores. Vale destacar: a redução do presenteísmo é um dos cinco desafios da indústria para promoção da qualidade de vida de seus trabalhadores. Promover a qualidade de vida dos trabalhadores da indústria é uma das principais missões do SESI.

SESI

Unidade de Cultura, Esporte e Lazer – UCEL

Eloir Simm

Gerente-Executivo

Rui Campos do Nascimento

Gerente

Unidade de Tendências e Prospecção – UNITEP

Fabrizio Machado Pereira

Gerente-Executivo

Milton Mattos de Souza

Equipe Técnica

DIRETORIA DE SERVIÇOS CORPORATIVOS

Área Corporativa de Informação e Documentação – ACIND

Renata Lima

Normalização

Walner Pessôa

Produção Editorial

John Snow Brasil

Consultoria

Danúzia Queiroz

Revisão Gramatical

AMR Design

Projeto Gráfico



Serviço Social da Indústria
Departamento Nacional