

EduComÉtica

Disseminando valores para as futuras gerações



O PROJETO

- **Como tudo começou?**

Desejamos um Brasil melhor e isso equivale a uma sociedade mais justa, com oportunidades para todos e diversos outros quesitos.

Um dos pilares para essa visão refere-se à disseminação da cultura da ética e integridade, não só no mundo corporativo, que já está em pleno desenvolvimento, mas também no ambiente acadêmico, abrangendo principalmente os estudantes de diversas idades. Assim, surgiu uma ideia entre colaboradores de *Compliance* da Siemens, no sentido de se criar um projeto, o qual teve seu lançamento em 2013.

Compliance: termo em inglês, que significa estar em conformidade com as regras, leis, procedimentos, normas, etc.

- **Objetivo do Projeto**

Disseminar conceitos de valores, ética e integridade para alunos do ensino fundamental ao superior, por meio de visitas (palestras interativas) e do jogo lúdico nas escolas e universidades da rede pública e privada.

- **Atividades**

O projeto EduComÉtica tem duas vertentes. Uma das atividades consiste em palestras concisas e motivadoras de forma a atrair a atenção dos jovens do ensino médio e superior para o tema a Ética. Há também o jogo EduComÉtica voltado para ensino fundamental e médio onde respondem por perguntas sobre dilemas éticos do nosso dia-a-dia.

O projeto conta com uma rede de voluntários da Siemens, treinados por especialistas do Departamento de *Compliance*, prontos para visitarem as instituições de ensino.

- **Criando uma rede ética**

O projeto **jogo** EduComÉtica possui a colaboração de outras empresas, ONG's e parceiros para juntar-se à Siemens para esse esforço comum. Caso deseje saber mais sobre como ajudar a disseminar entre em contato: compliance.br@siemens.com

Conteúdo da Palestra

1

Ética no dia a dia

Conceitos, situações do cotidiano

2

Corrupção e qualidade de vida

Efeitos da corrupção na sociedade

3

Panorama geral

Evolução do Brasil no combate a corrupção

4

O que você faria?

Casos interativos para reflexão

Duração: aproximadamente 60 minutos

o Jogo



Objetivo: As equipes devem responder corretamente o maior número de perguntas sobre Ética, Honestidade e Integridade dentro do tempo estipulado para alcançar o Grande Desafio

Duração recomendada: 50 minutos a 01h30 hora

Participantes: até 06 equipes

Ao final do Jogo...



Take Action...



Diretor de Compliance, Reynaldo Goto, aplicando o jogo na escola SESI de Curitiba - 2016



Palestra, EduComÉtica na escola SESI de Curitiba - 2016



Treinamento jogo com professores da escola Rui Bloem - 2017



Firjan - RJ 2017 – Treinamento para professores - jogo EduComÉtica

EduComÉtica - Fatores de Sucesso

- Engajamento dos colaboradores
- Equipe multidisciplinar (captação, agendamento, conteúdo, suporte)
- Conteúdo atualizado e muito discutido
- Treinamento dos treinadores (TTT)



EduComética - Lições aprendidas

- Disponibilidade de voluntários
- Agenda das escolas
- “Ideologias” nas escolas (diretores x coordenadores x professores)
- Direito de imagem
- Realidade social dos alunos



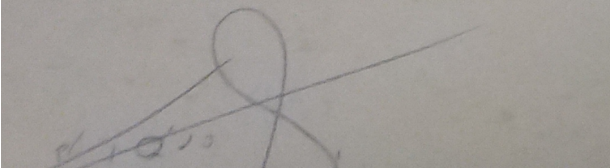
Reconhecimento

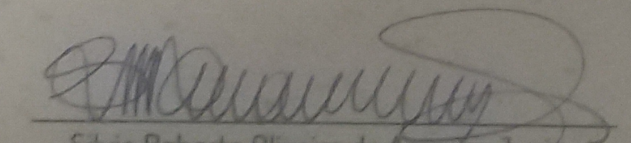
TODOS JUNTOS CONTRA CORRUPÇÃO

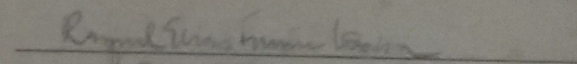
O Conselho Nacional do Ministério Público reconhece que o projeto

EduComÉtica

foi selecionado como iniciativa de fomento à integridade social e à cidadania pela *Estratégia Nacional de Combate à Corrupção e Lavagem de Dinheiro* e constará no Banco de Propostas de Prevenção Primária à Corrupção.



Luiz Roberto Ungaretti de Godoy
Diretor do Departamento de Recuperação de Ativos e Cooperação Jurídica Internacional


Silvio Roberto Oliveira de Amorim Junior
Conselheiro do CNMP
Presidente do Fórum Nacional de Combate à Corrupção


Raquel Elias Ferreira Dodge
Presidente do CNMP
Procuradora-Geral da República

PROGRAMA NACIONAL DE PREVENÇÃO PRIMÁRIA À CORRUPÇÃO

ENCCLA

 Conselho Nacional do Ministério Público

EduComÉtica

Mayra Collino

mayra.santos@siemens.com

Equipe Compliance Siemens Brasil

compliance.br@siemens.com

Disseminando valores para as futuras gerações



PROJECT OVERVIEW

Scenario

- Brazil is in an intermediate position within almost 200 countries in transparency index (TI international).
- Lack of a structured model in the schools for shaping youngsters with an integrity and ethical mind set.

Goal

- Spread integrity and ethic concepts for students (10-15 years) through a game for fostering citizenship and for students (15 – 20) through a lecture.
- Foster ethical behaviour in Brazilian society.

Approach

- Volunteers employees get registered via internet (Siemens volunteers platform).
- Compliance specialist train volunteers and provide material to ensure a unique approach.
- Volunteers go to the schools to sensitize students and teachers (lecture or game).

Social benefits

- Fostering new mind set in the young aiming ethic and integrity.
- Prepare youngs to act in a fair manner in day by day, fighting “small corruptions”.

Investments

- By now: USD 6000

Outcomes

Till now:

- More than 100 volunteers only by Siemens volunteers
- Engagement of Ambassador
- By now, more than 2000 sensitized students
- Partnership with SESI Curitiba and Rio de Janeiro schools and Firjan Rion de Janeiro to take action. They have been trained by Siemens Compliance in the game.

Next steps: engage other companies and join the Siemens Trilha project