



FÁBRICA DE
CULTURA

PROJETO FELICIDADE SEM DROGAS
RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO

2020

Diretoria executiva

Comissão de gestão de projetos



Setembro de 2020



SUMÁRIO

SUMÁRIO

1. ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	9
1.1 ETAPAS: Seleção dos Jovens	9
1.2 ETAPAS: Execução do Projeto	10
1.2.1 Pontos positivos observados	10
1.2.2 Resultados obtidos	12
2. Pontos de Atenção	12
3. Recomendações para os próximos projetos	13
3.1 O QUE FUNCIONOU	13
3.2 O QUE NÃO FUNCIONOU	14
4. Conclusão	15
AGRADECIMENTOS: Gratidão a todos os apoiadores	18
ANEXOS	20

APRESENTAÇÃO

Neste documento, serão apresentadas as principais atividades realizadas pela Fábrica de Cultura, em 2020, no projeto “Felicidade Sem Drogas”. Com forte sensibilização pela arte e cultura popular, surge no alto do Cruzeiro um espaço dedicado à expressão livre, criativa, inovador e gerador de ideias. O projeto **“FELICIDADE SEM DROGRAS” se baseia num conjunto articulado de ações culturais sistemáticas** com crianças e adolescentes de ambos os sexos, com idade entre 10 a 18 anos, que vivem em situação de extremo risco social e pessoal, nos bairros periféricos do Cruzeiro, Bairro Novo e Riacho do Mel/CAIC. Assegurando assim, que todos possam realizar o seu potencial em dignidade e igualdade, num ambiente saudável, conforme preceitua a agenda 2030 das Nações Unidas, onde o ser humano possa desfrutar de uma vida próspera e plena de realização pessoal.

As oficinas de maracatu, aulas de dança, fotografia, vídeo e áudio, associadas à prática saudável de futebol, que aconteceram na sede da Fábrica de Cultura, durante seis meses (janeiro a junho de 2020), seguiram um roteiro que foram incluídas mensagens pacifistas, justas e inclusivas, com um forte apelo contra o uso e o abuso de drogas lícitas e ilícitas, acontecendo à mesma coisa, nos produtos gerados pela fotografia, áudio e vídeo.

O projeto foi financiado através do edital BNB FIA 2019/661-054, em parceria com o COMDICA Gravatá.

DENOMINAÇÃO E NATUREZA JURÍDICA

Fábrica de Cultura – CNPJ: 23.642.678/0001-73. Organização de direito civil privado, sem fins lucrativos ou econômicos, com objetivos voltados à promoção de atividades e finalidades de relevância pública e social, a qual se regerá pelos artigos 53 a 61 do Código Civil.

MISSÃO

Educar através da arte, da cultura e reflexão sobre o ser e seu espaço no mundo, onde cada indivíduo é levado a perceber que pode - e deve - trabalhar pelo seu próprio crescimento e colaborar com a sociedade.

VISÃO

Ser um espaço de criatividade e educação alternativa através da arte e cultura com base no desenvolvimento humano, por gerar ações de impactos na criação de oportunidades e transformações socioeconômicas com princípios organizativos de transparência, gestão fortalecida, sustentabilidade financeira e institucional.

VALORES

- Ética
- Solidariedade
- Fraternidade
- Justiça Social
- Autonomia

TÍTULOS E REGISTROS

Inscrito no Conselho Municipal dos Direitos das Crianças e Adolescentes – COMDICA/Gravatá

EQUIPE DE EXECUÇÃO

O projeto foi coordenado pelo Educador Social e Tesoureiro da Fábrica de Cultura Edson Oliveira, que contou com uma equipe por formada por:

Maciel Ferreira – Instrutor de Maracatu

Daniel Gomes – Instrutor de Fotografia e futebol

Axel de Oliveira – Instrutor de áudio

Deivisson França – Instrutor de dança

Jesus Severino – Instrutor de audiovisual

Macione Baroni – Facilitadora de processos

Alberis Santos – Facilitador de grupos e desenvolvimento humano

Milton Melo – Instrutor de futebol

CONTATOS

pcfabricadecultura@gmail.com | www.fabricadecultura.org | 81-99616-5275

CARACTERIZAÇÃO DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES ATENDIDOS PELO PROJETO:

Crianças e adolescentes de ambos os sexos, com idade entre 10 a 18 anos, que vivem em situação de extremo risco social e pessoal.

Comunidades alcançadas:

- ✓ Comunidades Urbanas Gravatá: Cruzeiro (Ilha das Cobras);
- ✓ Riacho Mel (Caic);
- ✓ Bairro Novo.

Período de realização: 06 de janeiro a 30 de junho de 2020

Local: Sede do GAMR - Grupo de Apoio ao Menino de Rua (cozinha, refeitório, sanitários, campo de futebol e Salão Cultural Dinho).

Oficinas de audiovisual da Fábrica de Cultura (Estúdio Harald Schoesp).

Organização parceira: GAMR – O Grupo de Apoio ao Menino de Rua representa a instituição de apoio fundamental, que além de ceder à sede e sua infraestrutura, também cede equipamentos e insumos para a realização do Projeto.

1. ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

1.1 ETAPAS: Seleção dos Jovens

O processo para participação no projeto foi apresentado às crianças e adolescentes, que já frequentam o GAMR e a Fábrica de Cultura, no dia 06 de Janeiro, onde o coordenador do projeto apresentou os educadores e a proposta de trabalho para os próximos seis meses. Nesse dia, foram definidos os horários de atividades, bem como o nome dos participantes das oficinas apresentadas. Em pequenos grupos, os jovens ficaram mais à vontade e receptivos aos esclarecimentos e orientações relativas ao Projeto.



1.2 ETAPAS: Execução do Projeto

1.2.1 Pontos positivos observados:

Os aparelhos sociais escolhidos, no qual realizamos as atividades com crianças e adolescentes do projeto sendo: o Salão Cultural Dinho, o estúdio de gravação, salão de dança e sala de audiovisual e o campo de futebol, espaços



multifunção do GAMR, foram avaliados pela equipe do projeto “Felicidade Sem Drogas” como positivas por viabilizar: interação com a comunidade; a possibilidade de participação ativa do público atendido, entre os componentes das turmas fluiu a integração de forma muito rápida, facilitando e promovendo qualidade na execução das atividades e reflexões propostas; a equipe de educadores mostrou abertura para propor estratégias didáticas e próximas

da realidade dos educandos.

A equipe soube conduzir de forma tranquila e equilibrada as situações de inseguranças metodológicas e de conteúdo, em alguns momentos, quando não tinha muita clareza do roteiro (ex.: Processo de aprendizagem).

Outro ponto importante foi à produção de conteúdo para redes sociais: os educadores do projeto precisaram adequar seu trabalho devido à pandemia. Com



a suspensão de todas as atividades presenciais, veio a seguinte pergunta: o que poderia ser feito para que as crianças e adolescentes continuassem tendo acesso ao projeto “Felicidade Sem Drogas”? Esta pergunta foi decisiva para andamento das atividades, e o que antes parecia distante, produzir para o digital, foi sendo adotado como possibilidade. Assim, para cada oficina havia um conteúdo novo sendo produzido e postado no Youtube. Esta mudança de rotina, home Office, trouxe para a equipe reflexões sobre acessibilidade, ampliação de atividades e desafios sobre produção de conteúdo.

1.2.2 Resultados obtidos:

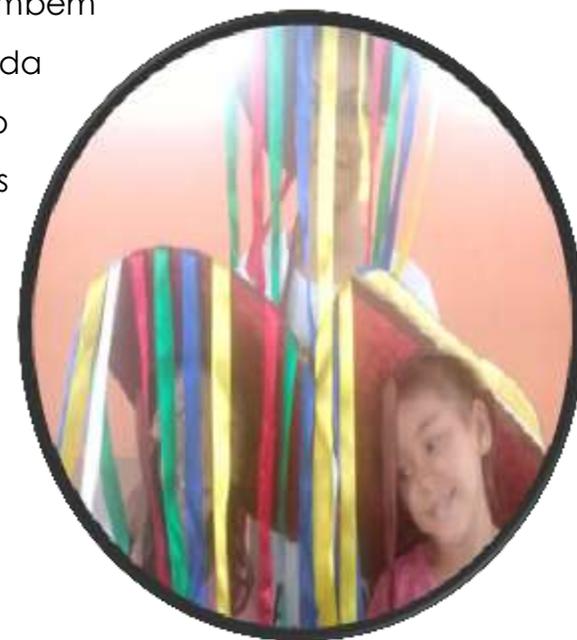
- Foram programadas e executadas atividades artísticas e culturais da Fábrica de Cultura, como instrumento de conscientização dos perigos do uso de drogas lícitas e ilícitas. Com este objetivo crianças e adolescentes tiveram acesso às discussões sobre drogas a partir de oficinas diversas, explorando o lúdico como forma de aprender e refletir: audiovisual, fotografia, maracatu, aulas de dança, esporte e lazer, além de atividades em grupo com um facilitador de grupos. Além de aprender uma atividade nova, o público atendido também refletia sobre seu lugar na sociedade e como as drogas poderiam ser uma barreira na educação e na saúde. Assim, alguns produtos foram surgindo: Composições de músicas que falavam de conscientização e sobre a realidade de vida dos participantes. Gravação de músicas que abordavam o tema drogas, levando aos jovens uma mensagem de prevenção. Essas produções foram inspiradas a partir da integração do projeto, que, infelizmente, teve sua suspensão presencial devido ao Coronavírus;



- Educadores da Fábrica de Cultura passaram por um processo de formação que aconteceu no decorrer do projeto, onde foi possível trabalhar temas como drogas, comunicação (como trabalhar com o público?), a importância dos registros de informações e o diálogo entre os participantes. As formações ocorreram de forma virtual e presencial, com facilitadora de processos e um profissional de desenvolvimento humano com experiência em temas como álcool e drogas;
- Foram realizados três passeios como forma de lazer e formação. Aconteceu um passeio para praia, no início do projeto, com participação do público atendido, educadores e alguns pais. Também aconteceu um passeio com objetivo de criar novos parceiros, no Armazém da Criativa, Caruaru. Este passeio foi exclusivo para os educadores e coordenação do projeto, onde foi possível apresentar o projeto “Felicidade Sem Drogas” e os resultados já alcançados. Também aconteceu um passeio no centro cultural da cotunguba (Mestre Galdino) com os adolescentes que faziam parte do projeto. Esta atividade contou com o envolvimento dos educadores, coordenação e facilitador de grupos, que juntos criaram atividades de reflexão, discussão, dinâmicas sobre o tema drogas.

Também foram obtidos os seguintes resultados:

- Interação das crianças e adolescentes das Comunidades, ampliando o nível de relacionamento entre eles;



- Participação ativa nas atividades propostas e compromisso com o projeto;
- Percepção das crianças e adolescentes de seus potenciais, qualidades e como lidar com suas emoções;
- Assiduidade e pontualidade;
- Criatividade e desenvolvimento artístico de crianças e adolescentes.

2. Pontos de Atenção:

Devido à pandemia do novo Coronavírus o projeto passou por uma adequação. O que antes era presencial foi tomando forma no on-line. Seguindo os protocolos do município, todas as atividades presenciais precisaram ser suspensas. Deste modo, a equipe estudou as possibilidades de garantir a continuidade do projeto, sem colocar em risco a vida dos profissionais e dos educandos. Apesar dos desafios, a saída estava em adotar novas metodologias e manter de pé a ideia central do projeto: conscientizar crianças e adolescentes sobre os perigos do consumo de drogas.

Outros pontos de atenção:

- Aprofundar informações sobre educação sexual que atravessa o tema sobre drogas, sobretudo com os adolescentes que estão numa constante mudança hormonal, cultural e social;

- Aproximar o diálogo desenvolvido no projeto com os pais das crianças e adolescentes;
- Envolver a comunidade para tomar conhecimento do projeto desenvolvendo e de sua importância local;
- Envolver escolas nas discussões criadas no projeto;
- Criar parcerias na Rede de Atenção Psicossocial.

3. Recomendações para os próximos projetos:

3.1 O QUE FUNCIONOU:

- O preparo da alimentação no lugar onde aconteceu o projeto aliviou a equipe;
- A parceria com o Conselho de Direitos (COMDICA) que tem apoiado a Fábrica de Cultura e o GAMR em seus projetos;
- A parceria com a Prefeitura Municipal de Gravatá que tem cedido uma funcionária para preparar a alimentação no GAMR;
- A participação de parceiros locais na doação de alimentação;
- A participação efetiva e afetiva de crianças e adolescentes dos bairros do Cruzeiro, Bairro Novo, Caic e Riacho do Mel;
- Os educadores serem da própria comunidade, pois reconheciam a realidade de cada criança e adolescente de perto;
- Os espaços de formação na sede do GAMR;

-
- A participação do facilitador de grupos nas formações e nas atividades com os adolescentes. O projeto inicial não contava com um facilitador de grupos com experiência em temas como álcool e outras drogas, mas o tema a ser trabalhado necessitou de um olhar mais profundo do ser humano.

3.2 O QUE NÃO FUNCIONOU:

- Dificuldade no cadastro das crianças e adolescentes (faltou integração com os pais) para completar informações;
- Educadores que não registraram 100% das atividades e/ou esqueciam a ata de presença;
- Reuniões de equipe para planejamento mensal de atividades. Faltou integração de todos os envolvidos para garantir a integralidade de todas as atividades;
- O passeio para uma casa de recuperação de usuário de drogas. A atividade não aconteceu porque estava programada quando ocorreu a pandemia;
- A culminância programada não ocorreu devido à pandemia.

3.3 PROPOSTAS PARA O PROJETO:

Inclusão no roteiro: Desenvolver um texto balizador para “alinhamento de equipe”, que possa lembrar aos educadores. Nesse texto, pode haver lembrete para a criação de acordos, expectativas e intenções de cada um na equipe.

4. Conclusão:

Concluimos que o Projeto “**Felicidade Sem Drogas**” é um marco para a Fábrica de Cultura e o GAMR, pois conseguiu envolver educadores e educandos para debaterem juntos sobre o tema Felicidade e felicidade sem o uso e/ou uso nocivo de drogas. O desafio de trabalhar um tema como este é de não agir pela moralidade, adotando discursos/atitudes punitivas e excludentes – afinal, falar sobre drogas, ainda com crianças e adolescentes, acaba sendo um tabu. A humanidade adota o uso de drogas desde sua existência, para usos afins, e o que se vem discutindo hoje são a nocividade do uso em crianças e adolescentes, principalmente aqueles que vivem em contextos vulneráveis. Trata-se de uma discussão que parte do micro (nas organizações e na escola) até chegar ao macro (na área da saúde e centros de tratamento).

O papel das Organizações da Sociedade Civil neste tema, diga-se de conhecimento, um tema espinhoso, é de trabalhar promoção de atividades inclusivas, culturais e que promovam bem estar e qualidade de vida de seus participantes. Diante deste contexto, a Fábrica de Cultura, em parceria com o GAMR, tem exercido um papel fundamental ao trabalhar suas oficinas de audiovisual, fotografia, maracatu e dança, além de atividades de esporte e lazer com mensagens pacifistas sobre os perigos das drogas.

Com o apoio de um profissional de experiência na área de álcool e outras drogas, o projeto passou a ter outro peso, pois havia um olhar sobre cada sujeito envolvido, em seus aspectos emocionais e sociais. O ser humano é por si mesmo, complexo. Entender o uso de drogas na sociedade passa a ser um desafio cada vez mais urgente. Sendo necessária a participação de uma equipe multiprofissional. Daí surge à necessidade e importância de um profissional que facilitasse as formações e as discussões em grupos.

Um dos maiores desafios do projeto aconteceu de forma inesperada, paralisando todas as atividades, o que não havia acontecido em cinco anos de trabalho da Fábrica de Cultura e 29 anos de GAMR. Em março de 2020, surge a pandemia do novo Coronavírus, colocando em xeque tudo aquilo que foi programado no projeto. Numa atitude de resiliência, a Fábrica e o GAMR, unidos, de pronto conseguiram dar uma resposta ao novo que surgia, reerguendo suas atividades de forma virtual.

Como desdobramento, o projeto pode se tornar um Programa e poderá ser executado nas escolas públicas do município, isso tudo, graças a sucesso do projeto, que não pode ficar restrito a um público específico de uma organização. Se tornar um Programa de Política Pública é o caminho a ser trilhado daqui pra frente, sobretudo quando o município ainda não oferece serviços de atendimento a usuários drogas, ainda mais para crianças e adolescentes, ou de trabalho preventivo nas escolas.

Por fim, consideramos que as expectativas das crianças e adolescentes foram atendidas, pois foram oferecidos espaços para livre expressão, espaço de escuta e desenvolvimento de habilidades, como as oficinas de maracatu, audiovisual e fotografia.

A instituição apoiadora, GAMR, esteve muito mais presente, pois o projeto aconteceu em suas dependências, e acontecer na entidade que é referência no atendimento a meninos e meninas de vivência de rua, serviu para quebrar estigmas e preconceitos.

AGRADECIMENTOS: Gratidão a todos os apoiadores.

"A nossa mais elevada tarefa deve ser a de formar seres humanos livres que sejam capazes de, por si mesmos, encontrar propósito e direção para suas vidas." Rudolf Steiner.



Gravatá, 28 de setembro de 2020.

Maciel Ferreira da Silva
Presidente

Edson de Oliveira Silva
Coordenador do projeto

ANEXOS



Oficina de vídeo



Oficina de áudio



Oficina de fotografia



Oficina de Maracatu



Oficina de dança



Esporte e lazer



Formações



Passeios



Pífano

