

VIRANDO O JOGO
SUPERACÃO

AQUI CONTÉM SONHOS

Narrativas em torno do projeto
VIRANDO O JOGO: uma nova geração
de políticas públicas para as juventudes
em situação de vulnerabilidade social



AQUI CONTÉM SONHOS

Narrativas em torno do projeto

VIRANDO O JOGO: uma nova geração
de políticas públicas para as juventudes
em situação de vulnerabilidade social



PREFÁCIO

Este livro-reportagem contém sonhos, mas também pequenas-grandes conquistas, em meio a outros tantos desafios instaurados e porvir. Publicado pelo Governo do Estado do Ceará, através da Assessoria Especial da Vice-Governadoria, é também uma “carta-coringa” na construção de amanhã, contando um pouco da já vitoriosa história do projeto Virando o Jogo, criado em 2019 sob o escopo do Programa Superação.

Narradas por quem viveu e se deixou impactar pelo projeto Virando o Jogo, estas pequenas-grandes trajetórias de vidas são de jovens entre 15 e 22 anos em situação de vulnerabilidade social que, por motivos diversos, estão ou estavam evadidos da escola e fora do mercado de trabalho. Ao longo de todo o ano de 2022, suas vozes foram ouvidas, refletidas, repercutidas e agora podem ganhar ainda mais ressonância ao encontrar leitores que saibam, queiram e gostem de “lê-las”.

Ao abrir espaço para narrativas juvenis marcadas por dores e perdas, mas também atravessadas por superpoderes de superação, o Governo do Estado se propõe, ele também, a narrar, a muitas mãos, como uma nova geração de políticas públicas especialmente voltadas às juventudes nasce alinhada ao cotidiano e às complexas realidades das periferias urbanas com a clara intenção de se abrir para o novo – e para outros possíveis.

Assim, este livro-reportagem é também um baralho aberto, sem regras fechadas, mas extremamente dedicado a dar respostas e impactar positivamente na vida de quem não desiste de jogar o jogo contra as desigualdades sociais e as muitas formas de violências que ainda marcam as biografias dos jovens do Ceará e do Brasil. Para reescrever essas tantas histórias de linhas e entrelinhas tortas, a busca pelos acertos vem da vontade política de subverter a lógica dos vencedores e vencidos, emplacando um ganha-ganha mais justo e menos desigual, capaz de ativar transformações individuais e coletivas.



Coordenação

Carla Melo da Escóssia

Equipe de Gestão do Projeto Virando o Jogo

Ravena Bezerra dos Santos Simões

Camilla Paiva Viana de Medeiros

Sabrina Gomes de Holanda Coelho

Luiz Carlos Viana

Amsterdan Duarte

Maria Eugênia Moreira Fernandes

Eveline de Oliveira Lima

Projeto editorial e textos

Ethel de Paula

Produção e edição

Ethel de Paula

Camilla Paiva Viana de Medeiros

Ravena Bezerra dos Santos Simões

Rodrigo Barros

Raphael Nepomuceno

João Pedro Guedes

Projeto gráfico, diagramação e revisão

Bolero Comunicação

Fotografias

Queiroz Netto

Pedro Piúba

Ariel Gomes

Cícero Oliveira

Luiz Queiroz

George Braga

Marcos Araújo

Participantes do projeto Virando o Jogo

SUMÁRIO

ENTREVISTA *p. 12*

IZOLDA CELA *p.12*

APRESENTAÇÃO *p. 16*

CARLA DA ESCÓSSIA *p. 16*

ONÉLIA LEITE DE SANTANA *p. 20*

INTRODUÇÃO *p. 22*

VIRA, VIRA, VIRA, VIROU... *p. 24*

DE CORPO INTEIRO: O MODUS OPERANDI DO VIRANDO O JOGO *p. 26*

TEMPO QUE VOA *p. 30*

HOMENAGEADOS *p. 34*

PRIMEIRO TEMPO *p. 38*

SENTA QUE LÁ VEM HISTÓRIA! *p. 40*

JUNTOS & MISTURADOS *p. 42*

PARECE IMPOSSÍVEL ATÉ QUE SEJA FEITO *p. 44*

MAMÃES-CORAGEM *p. 46*

PROXIMIDADE E GESTÃO DE CONFLITOS *p. 48*

A MENINA QUE DESCOBRIU OUTROS POSSÍVEIS *p. 50*

UM "TAPA NO VISUAL" *p. 52*

ENSAIO PARA O FUTURO *p. 54*

AQUI NINGUÉM DESISTE *p. 56*

SUPERPODEROSAS? TEMOS! *p. 58*

AGARRANDO A VIDA À UNHA *p. 60*

BOLA PRA FRENTE *p. 62*

DE VOLTA AO COMEÇO *p. 64*

NA TRILHA DA CIDADANIA *p. 66*

INJEÇÃO DE ÂNIMO *p. 68*

ESCOLA: POR QUE PAROU? *p. 70*

TEMPO DE PASSAR O BASTÃO *p. 72*

ABRIGO, BARBA, CABELO E BIGODE *p. 74*

UM CLIQUE E TUDO MUDA *p. 76*

GENTE É PRA BRILHAR *p. 78*

ORGULHO DE SER VIRANDO O JOGO *p. 80*

CALCULANDO A VIRADA *p. 82*

UNIÃO QUE FAZ A FORÇA *p. 84*

OS INFINITOS TONS DA AMIZADE *p. 86*

OPORTUNIDADES VENCEM ESTIGMAS *p. 88*

LUTANDO POR UM FUTURO MELHOR *p. 90*

RESPEITE O MEU LUGAR *p. 92*

PARA IR EM FRENTE *p. 94*

VEM COM A GENTE, FAMÍLIA! *p. 96*

DE MÃOS DADAS *p. 98*

PLENA PARA BATER O MARTELO *p. 100*

SORTE QUE BATE À PORTA *p. 102*

FUNCAP JOGANDO JUNTO *p. 104*

JUVENTUDE E POTÊNCIA *p. 106*

SEGUNDO TEMPO *p. 112*

ESPELHO, ESPELHO MEU: O REFLEXO INSPIRADOR DOS ARTICULARES SOCIAIS *p. 114*

VIRANDO O JOGO TE DÁ ASAS *p. 116*

APLAUDINDO DE PÉ *p. 118*

A PELEJA DOS ANJOS *p. 120*

EDUCAÇÃO RIMA COM SUPERAÇÃO *p. 122*

MILITÂNCIA COLORIDA *p. 124*

DE CARISMA INCONTESTE *p. 126*

QUEM LIDERA O TIME EM CAMPO *p. 128*

SIM, NÓS PODEMOS! *p. 129*

INSTITUIÇÕES PARCEIRAS *p. 136*

ENTREVISTA

O “SONHO GRANDE” DE VIRAR O JOGO

Com a palavra, a **governadora do Estado do Ceará, Izolda Cela**, ela que, ainda em 2019, como vice-governadora, deu régua e compasso para o desenho multidimensional do projeto Virando o Jogo, fazendo valer “um sonho grande”, como diz em entrevista: aquele que, através de uma nova geração de políticas públicas voltadas às juventudes, busca dar suporte para que jovens em situação de vulnerabilidade social possam ter mais oportunidades e capacidades para reescrever, com autonomia, suas próprias vidas, reativando potencialidades e abrindo caminhos em direção às múltiplas formas de conhecimento, tomada de consciência cidadã e inserção no mundo do trabalho.



14 VoJ – Começando do começo: gostaríamos de saber como o projeto Virando o Jogo nasceu originalmente. Quais ideias, inquietações e propósitos o delinearam? Em qual contexto foi gerado?

O projeto Virando o Jogo foi concebido olhando para a situação de adolescentes e jovens que estão fora da escola, quando deveriam necessariamente estar concluindo a educação básica, e/ou que também estão sem oportunidades de trabalho. E por que isso nos mobilizou e gerou comprometimento por parte do estado? Exatamente para garantir a eles oportunidades tanto para recompor o vínculo com a escola e, portanto, concluir a etapa básica necessária de seus estudos, como também para dar a oportunidade de qualificação profissional, a fim de que as competências e os sonhos desses jovens possam ser reativados e, enfim, realizados. Isso a partir de um projeto de vida que se reestabelece diante de todo um suporte criado para essa finalidade, já que estamos falando de adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade social.

VoJ – Por que o projeto Virando o Jogo se propõe a casar formação cidadã com qualificação profissional e reinserção escolar? Quais objetivos estão na base desse processo formativo multidimensional?

O projeto Virando o Jogo tem um sonho grande, que é exatamente ajudar a transformar, para melhor, a vida desses jovens. Claro que, a partir do protagonismo deles, não poderia ser de outra forma. Mas o formato pensado, o método e o processo formativo multidimensional têm essa razão de ser para compor aquilo que serão as ações do programa numa visão mais integral. Daí, temos a oportunidade, por exemplo, de ir trabalhando com uma dimensão de formação do que chamamos de formação cidadã, mas com a pretensão de oferecer a eles oportunidades de se enxergarem melhor, de procurarem entrar em contato com aquelas questões que são mais sensíveis e importantes do ponto de vista pessoal e social. Assim, torná-los mais fortes nas suas decisões, tanto com relação à retomada do vínculo com a escola, como também com o aspecto relacionado à formação, à qualificação profissional. Essa visão multidimensional nos parece mais forte, mais inteira, capaz de oferecer a eles uma vivência que seja construtiva e que possa mobilizar o melhor deles, da decisão deles, a bem do projeto de vida e daquilo que eles vão querer realizar como seus sonhos e objetivos.

VoJ – Como política de prevenção à violência voltada às juventudes, o que o projeto VoJ propõe como diferencial e o que ele visa transformar? Qual o particular recado que traz ao ter como um de seus grupos prioritários de acolhimento jovens que passam ou passaram pelo sistema de medidas socioeducativas?

Nós partimos da compreensão de que uma política de prevenção à violência voltada para a juventude precisa estar conectada, necessariamente, com a oferta de oportunidades. Uma boa oportunidade pode fazer uma diferença significativa, para melhor, na vida de uma criança e de um jovem. Isso não é nada simplório, não é passe de mágica. Porque nós sabemos da complexidade social que tantas famílias, tantas comunidades ainda enfrentam. Mas o objetivo do Virando o Jogo é exatamente estruturar uma ação que possa representar uma oportunidade potente de decisão de reorganização da trajetória de vida desses jovens. E aí, muito especialmente, falo daqueles que já passaram por dificuldades e situações difíceis, como os que cumpriram

medidas socioeducativas pelo cometimento de alguma infração e que precisam muitíssimo de apoio e suporte para superar o contexto que os levaram àquele cenário, justamente para fazê-los tomar a decisão de se reorganizar na vida. Mais uma vez: o Virando o Jogo lida com o estímulo e o apoio aos processos de conscientização também, para que os jovens possam entrar em contato, pelo sentimento e pela consciência, com a dimensão do discernimento, decidindo com mais clareza e segurança o que é melhor para as suas vidas.

VoJ – Quais resultados práticos, mas também subjetivos/intangíveis, o projeto VoJ persegue enquanto política pública?

Os resultados práticos são, principalmente, o retorno à escola para aqueles que ainda precisam completar a sua escolaridade básica, terminando o ensino médio e, depois, idealmente, seguir em frente, e também a inserção no mundo do trabalho. Eles poderem, a partir dessas qualificações, terem as primeiras experiências mais estruturadas e sistemáticas com relação ao trabalho e a renda. O empreendedorismo, por exemplo, é fundamental para aqueles que querem ter os seus próprios negócios. É fundamental nós termos esses marcadores como resultados práticos. Do ponto de vista subjetivo, daqueles resultados que são intangíveis, mas nem por isso menos importantes, você imagina o valor que tem para eles, para as suas famílias e para a sociedade, as aprendizagens e as experiências adquiridas. Tanto com relação ao discernimento sobre o que querem para as suas próprias vidas, o que eles desejam para suas famílias, aqueles que já são até pais e mães, poderem ser melhores pais e mães, mais responsáveis – isso abre um circuito muito virtuoso e necessário na sociedade. São pessoas que vão estar na vida social com um sentido mais arraigado de pacificação, de compreensão, com objetivos de ajudar os outros, porque isso também é algo que se mobiliza e que se estimula nos processos de formação. Jovens ligados ao esporte, à cultura, à formação cidadã. Então, penso que a possibilidade de nós contribuirmos com isso tem um grande valor social.

VoJ - Diante da criação do Programa Integrado de Prevenção e Redução da Violência do Estado do Ceará (PReVio), qual a perspectiva de continuidade e ampliação do projeto Virando o Jogo?

O Programa Integrado de Prevenção e Redução da Violência (PreVio) abre exatamente a perspectiva de expansão do projeto Virando o Jogo para os dez municípios mais populosos do estado. Esse foi o critério inicial definido pelo PreVio. E se o projeto se mostrar efetivo, com os resultados desejados se comprovando numa medida significativa, seguiremos levando a ação para outras cidades que também tenham essa demanda e essa necessidade de apoio para a juventude. Se nós trabalharmos bem o engajamento das equipes, de todos os envolvidos nas diversas funções, será muito importante para a efetividade desse desenho do projeto, que tem essa visão multidimensional e o claro objetivo de gerar autonomia e emancipar os jovens. Emancipá-los exatamente no sentido de serem mais responsáveis pelas suas próprias vidas, pelo seu projeto de vida. Isso é um sonho grande, como falei anteriormente, mas precisamos trabalhar bem, de forma coordenada, para verificarmos, na prática, se esse desenho está se mostrando competente e efetivo para o que nós desejamos oferecer como oportunidade potente e real para a juventude do Ceará.

APRESENTAÇÃO

O DESPERTAR DA ESPERANÇA



Um desafio abraçado apaixonadamente. Em 2019, a partir da criação do Programa Superação (Lei nº 17.086), marco de uma nova geração de políticas públicas para as juventudes, a Assessoria Especial da Vice-Governadoria do Estado do Ceará convocou, entre diversos órgãos e secretarias governamentais parceiras, sensibilidades e inteligências para que, de modo transversal, pudessemos construir um projeto especialmente voltado a adolescentes e jovens que não estudavam nem trabalhavam.

Foi a partir de um estudo realizado pelo IPECE¹, em que números referentes aos chamados jovens “nem-nem” (nem estudam nem trabalham) nos foram revelados, que o Governo do Estado tomou então a decisão de executar um projeto direcionado a esse público. Assim, em novembro de 2019, o Decreto nº 33.377 instituiu o projeto Virando o Jogo, contemplando adolescentes e jovens entre 15 e 19 anos, moradores de áreas vulneráveis da capital cearense.

Desde o início, sabíamos que o desafio era complexo, uma vez que boa parte desse público se encontrava, já há algum tempo, longe da escola, sem rotina e muitos deles sem qualquer projeto de vida ou perspectiva de trabalho. Na gestão do governador Camilo Santana, e coordenados pela então vice-governadora Izolda Cela, foram desencadeados todos os processos para tornar realidade os objetivos do Virando o Jogo: ampliar as capacidades e habilidades dos jovens, reforçando fatores protetivos junto às famílias e comunidades, para fortalecer a cidadania e criar oportunidades.

Fez-se uma ampla parceria entre a Assessoria Especial da Vice-Governadoria e as Secretarias de Proteção Social, Justiça, Cidadania, Mulheres e Direitos Humanos (SPS) e Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC), além da Fundação Cearense de Amparo à Pesquisa (FUNCAP) e Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), instituição diretamente responsável pela execução das atividades de qualificação profissional. Seguiram-se meses de questionamentos, buscas, dúvidas, demandas e desafios enfrentados.

Os números apresentados em 2016, a partir de pesquisa realizada pelo Comitê Cearense pela Prevenção de Homicídios na Adolescência (CCPHA), da Assembleia Legislativa do Estado do Ceará (ALCE), também nos serviram de bússola, orientando o encontro do Estado com o público prioritário do projeto. Em foco, adolescentes e jovens de ambos os sexos, cujos elos com suas próprias famílias e com a escola mostravam-se frágeis, o que também contribuía para torná-los ainda mais suscetíveis em meio a contextos de precariedade socioeconômica e violência urbana.

Alguns desses jovens já haviam se tornado pais e mães; outras eram adolescentes grávidas ou mães solo; uma parcela deles veio encaminhada pelo sistema socioeducativo. O projeto também abraçou quem finalizou o ensino médio e estava ali, ávido pelo novo e disponível para um pouco de tudo que a vida apresentasse. Para eles e elas, era preciso abrir caminhos, ampliar horizontes, trazer à tona habilidades, reativar vocações, despertar competências.



Em sua primeira edição, o projeto mal havia começado suas atividades e encontrou pela frente os percalços de uma pandemia. Enquanto todos tentavam reinventar seu cotidiano, o Virando o Jogo buscou inventar rotinas para seu público. Conteúdos e metodologias foram revistos, estratégias foram reconstruídas... Nosso coração se alegrou ao tomarmos conhecimento de que uma jovem, inscrita no projeto, buscou sinal de internet em uma mercearia vizinha à sua casa para seguir as trilhas² formativas. Alguns jovens aguardavam a chegada de suas mães do trabalho para fazer uso do celular e assistir às aulas do Projeto.

As atividades da fase de qualificação profissional, realizadas no SENAC, em equipamentos públicos ou espaços comunitários, próximos aos locais de moradia dos jovens, nos trouxeram resultados que nenhum levantamento ou estudo pôde nos fornecer: a potência dos jovens moradores da periferia e sua força de vontade, apesar das muitas vulnerabilidades sociais, para agarrar as oportunidades apresentadas pelo Virando o Jogo.

Durante as buscas ativas³, as equipes entraram em contato com as histórias mais tristes, mais duras, algumas inacreditáveis. Histórias de perdas, dor, abandono, negligência. Muitas histórias também de resistência, conquista, esperança, como vocês lerão neste livro-reportagem. Histórias que nos motivam,

todos os dias, a fortalecer o projeto Virando o Jogo, a ampliar as equipes de atendimento aos jovens e suas famílias.

Em números: até o ano de 2022, mais de 5 mil jovens passaram pelo projeto, em Fortaleza e também Sobral, primeiro dos oito municípios cearenses que o Virando o Jogo ainda deve chegar, a partir de sua inserção como política pública voltada às juventudes no Programa Integrado de Prevenção e Redução da Violência no Estado do Ceará (PreVio).

Ao dar início à 5ª edição do Projeto, compartilhamos com a sociedade civil e os poderes públicos alguns dos relatos e trajetórias que nos instigam a pensar e agir coletivamente, em nome do protagonismo juvenil e da prevenção à violência entre as juventudes periféricas, apostando em ações multidimensionais capazes de dirimir vulnerabilidades sociais e manter viva a esperança em melhores dias para os jovens cearenses.

¹ Relatório anual sobre condições socioeconômicas e de mercado de trabalho da juventude no Ceará 2017 do Instituto de Pesquisa e Estratégia Econômica do Ceará (IPECE). In: IPECE Informe. Fortaleza, n. 135, outubro/2018.

² Durante a pandemia da covid-19, o Virando o Jogo estabeleceu uma parceria com a plataforma Edulivre (SENAI) para viabilizar a transmissão de conteúdos para os jovens.

³ Além da busca espontânea dos jovens, nos momentos de pré-inscrição de cada edição, as equipes do Projeto Virando o Jogo realizam busca ativa de jovens que não se rematrícularam na escola e de jovens egressos do socioeducativo.



Carla da Escóssia

Assessora Especial da Vice-Governadoria do Estado do Ceará e responsável pela coordenação geral do Projeto Virando o Jogo



SONHANDO FUTUROS NO PRESENTE

Virar o jogo significa mudar de direção. Quando o Governo do Ceará criou o Virando o Jogo, linha de ação do programa Superação, era esse nosso objetivo: mudar a direção que seguiam aqueles jovens que nem estudavam nem trabalhavam. Partimos para uma ação que é mais que capacitar. É desenvolver vínculos e competências familiares, habilidades sociais e emocionais, criar um sentimento de pertencimento em seu espaço e, por fim, ofertar a tão sonhada qualificação profissional, deixando esses jovens verdadeiramente aptos a entrar no mercado de trabalho.

Nossa ação envolve toda a comunidade, com a presença de articuladores sociais locais que fazem a busca ativa da juventude nos bairros periféricos de Fortaleza e de Sobral. É assim que chegamos em quem realmente precisa e podemos, então, criar vínculos com essas pessoas. Com essa interlocução, conseguimos identificar os reais motivos que afastam esses meninos e meninas da escola e do trabalho. São pessoas que viveram realidade semelhante que agora estão ali, convidando essa juventude para uma nova chance e inspirando para um futuro diferente.

Para dar suporte ao trabalho dos articuladores locais e, sobretudo, encontrar resoluções para a evasão escolar e a redução das desigualdades e da violência, contamos com uma equipe multidisciplinar. São assistentes sociais e psicólogas que nos ajudam a cuidar das tantas realidades que nos chegam. É preciso escuta

e cuidado com as diversas histórias de dramas familiares, frutos da desigualdade social, que esses meninos e meninas vivenciam.

O Virando o Jogo chega às comunidades com a oferta de bolsa, lanche, vale-transporte, prática de esporte e participação em ações culturais. É assim que vamos juntos virar o jogo e construir um novo mundo, em que nossos jovens possam estudar, trabalhar e, acima de tudo, sonhar com o que eles bem desejarem. E juntos sonhamos com uma sociedade mais justa. É esse o Ceará que estamos construindo!



Onélia Leite de Santana
Secretária de Proteção Social, Justiça, Cidadania, Mulheres e Direitos Humanos (SPS)

INTRO DUÇÃO



VIRA,

VIRA,

VIRA,

VIROU...

Olho no tabuleiro da desagregação social. Qual o lugar das juventudes periféricas nele? Que lance de dados seria capaz de reverter ou minimizar complexas vulnerabilidades, desvantagens e fragilidades sociais percebidas entre quem começa a projetar a vida adulta quase sem cartas na manga?

Instigada a jogar para vencer, a Vice-Governadoria do Estado do Ceará, em parceria com a Secretaria de Proteção Social, Justiça, Cidadania, Mulheres e Direitos Humanos (SPS) e Corpo de Bombeiros Militar do Estado do Ceará, deu partida no projeto Virando o Jogo em dezembro de 2019, atraindo para o time responsável por sua execução o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC) e a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP), que contam com recursos do Fundo Estadual de Combate à Pobreza (FECOP).

Regras claras: o projeto Virando o Jogo nasce para colocar bem à frente do gol uma parcela das juventudes que até então não havia sido convocada a jogar no campo das políticas públicas de prevenção à violência. Dessa vez, o foco foi nos chamados “nem-nem”, jovens entre 15 e 19 anos, moradores de territórios vulneráveis, com renda per capita inferior a meio salário-mínimo, que nem estudam nem trabalham. A bola também correu, desafiadora, em direção aos adolescentes que cumprem Medidas Socioeducativas em meio aberto ou são egressos do Sistema Socioeducativo.

Ao vestir a camisa do Virando o Jogo, eles e elas já saem ganhando. Durante três diferentes fases de um processo formativo que se alonga por sete meses, têm acesso gratuito à formação cidadã e qualificação profissional, participam de ações comunitárias e atividades socioculturais, praticam modalidades esportivas e adquirem noções de empreendedorismo e gestão financeira.

Estímulos extras para levantar a moral? Temos!

Jovens participantes do projeto Virando o Jogo contam ainda com atendimento psicossocial e acompanhamento familiar, ajuda de custo e vale-transporte, material didático, fardamento, lanche e outros benefícios sociais.

E quem avançou todas as “casas” do Virando o Jogo, sai como?

Com certificado profissional chancelado pelo SENAC, perspectiva de encaminhamento para estágios ou empregos, pequenos negócios iniciados ou em planejamento e, no mínimo, um currículo mais encorpado, o que resulta em chances mais sólidas para ingressar no mercado de trabalho. Também é possível dar um xeque-mate na evasão escolar, sendo reconduzido ao ensino regular, CEJA ou EJA.

Ao dar início à 5ª edição, o projeto Virando o Jogo cresce e aparece, ampliando a faixa etária de atendimento para 22 anos.

São mais de 5.000 jovens participantes até agora, assistidos de perto por uma

equipe de gestores públicos, supervisores e gerentes de área, articuladores de juventude, pedagogos, psicólogos, assistentes sociais, corpo de bombeiros e técnicos afins, além dos representantes das instituições governamentais e não governamentais parceiras.

Mais do que aferido em números, o placar do Virando o Jogo pode ser entrevistado e calculado no que ele tem de valor inestimável: se é verdade que nem todos os jovens participantes passam a exibir contrato de trabalho ou diploma logo na saída, também é verdade que nenhum deles sai como entrou. É pública e notória a transformação íntima e subjetiva alcançada e levada como bagagem preciosa do projeto, com muitos e insondáveis efeitos multiplicadores.

5.180

Adolescentes e jovens matriculados em todas as edições.

5 edições em Fortaleza e 2 edições em Sobral.

62

Instituições parceiras articuladas para receber o projeto nas áreas de atuação (Fortaleza e Sobral).

DE CORPO INTEIRO: O MODUS OPERANDI DO VIRANDO O JOGO

Por dentro e de perto, o projeto Virando o Jogo é um todo feito de diferentes partes, mas com uma aposta em comum: desenvolver competências socioemocionais – e não apenas técnicas – capazes de reacender valores, reavivar sonhos, reformular ideias, recompor projetos de vida individuais e coletivos.

Assim, vale afirmar: tão importante quanto qualificação profissional ou reinserção escolar, objetivos centrais do projeto, é a atenção dada ao fortalecimento do corpo social e de comunidades de ressonância instigadas a devolver aos jovens o sentimento de pertencimento a um mundo confiável, diverso, aberto a possibilidades.

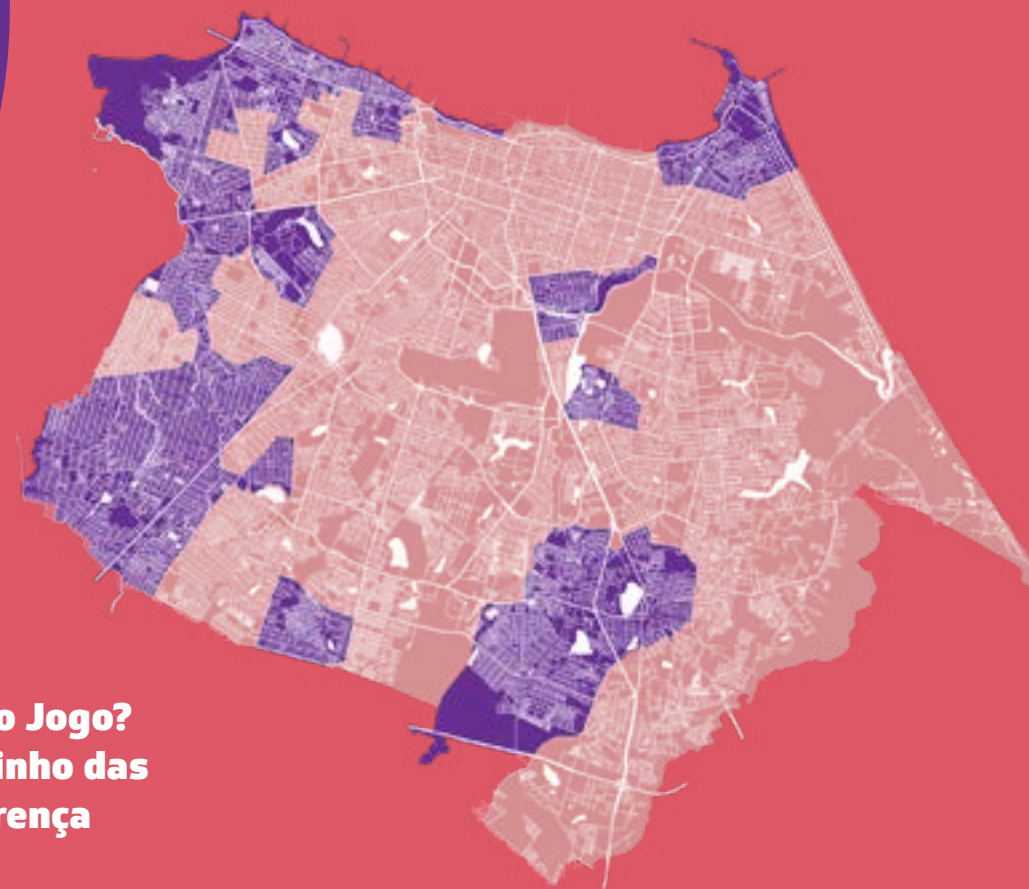
Processual, a “virada” já está em curso, tanto em Fortaleza quanto Sobral, primeiro entre nove municípios cearenses, onde o projeto promete chegar em 2023, sob o escopo do Programa Integrado de Prevenção e Redução à Violência no Estado do Ceará (PReVio), instituído pelo Governo do Estado, a partir de crédito aprovado junto ao Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID).

Atuando em áreas periféricas, definidas a partir da análise de dados socioeconômicos, números relativos à população na faixa etária entre 15 a 22 anos, quantidade de jovens em cada território e índices de evasão escolar, entre outros, o Virando o Jogo se desafia a chegar em territórios onde políticas públicas de prevenção à violência voltadas às juventudes ainda não haviam chegado e são tão necessárias quanto estratégicas na construção coletiva de uma cultura de paz.



10 MIL

A meta estabelecida de atendimentos de adolescentes dentro de 8 dos 10 municípios (fora Fortaleza e Sobral) atendidos pelo PReVio. São eles: Caucaia, Crato, Iguatu, Itapipoca, Juazeiro do Norte, Maracanaú, Maranguape e Quixadá.



Quer seguir os passos do Virando o Jogo? Saiba então onde o projeto queridinho das juventudes já anda fazendo a diferença

EM FORTALEZA

Área 1: Cais do Porto, Vicente Pinzón, Mucuripe, Lagamar, São João do Tauape e Jardim das Oliveiras

Área 2: Barra do Ceará, Carlito Pamplona, Moura Brasil, Cristo Redentor e Pirambu

Área 3: Floresta, Vila Velha, Antônio Bezerra e Quintino Cunha

Área 4: Autran Nunes, Bonsucesso, Genibaú, Granja Portugal e Pici

Área 5: Bom Jardim, Granja Lisboa, Manoel Sátiro, Siqueira, Planalto Ayrton Senna e Canindezinho

Área 6: Barroso, Conjunto Palmeiras, Curió, Jangurussu, Messejana e Residencial Luiz Gonzaga

EM SOBRAL

Área 1: Terrenos Novos, Vila União e Residencial Nova Caiçara

E BASTOU CHEGAR CHEGANDO? NADA DISSO...

Há de se pedir licença para adentrar os territórios. A busca ativa, marco zero do modus operandi do Virando o Jogo, nada mais é do que um corpo a corpo pra lá de estratégico para uma imersão comunitária envolvendo toda a equipe de profissionais do projeto. Particularmente, cabe às gerentes de área e aos articuladores sociais tomar a linha de frente do processo, mobilizando lideranças comunitárias e costurando parcerias junto a instituições governamentais e não governamentais aptas a abraçar o projeto.

Para sensibilizar e atrair jovens da periferia para o Virando o Jogo também vale bater de porta em porta, ouvir amiúde a própria comunidade e traçar mapas estratégicos em tempo real, considerando as especificidades de cada área, a fim de contornar problemas complexos, como os conflitos territoriais, que não raras vezes dificultam ou mesmo impedem o livre direito de ir e vir.

Parceira imprescindível, é através da Secretaria de Educação do Estado do Ceará (SEDUC) que a listagem dos adolescentes e jovens evadidos das escolas chega à equipe gestora do Virando o Jogo, assim como a Superintendência Estadual de Atendimento Socioeducativo (SEAS) e o Centro de Referência Especializado da Assistência Social (CREAS) pinçam do Sistema Socioeducativo egressos e adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa em meio

aberto, aptos a se beneficiarem de uma política pública de prevenção à violência voltada às juventudes.

E EIS QUE É DADA A PARTIDA...

É no módulo “formação cidadã”, fase 1 do projeto Virando o Jogo, que o jovem vem pensar coletivamente sobre questões relativas à ética, respeito à diversidade, preservação do meio ambiente, educação em saúde, valorização do ambiente escolar como lugar de fortalecimento das relações interpessoais e entre pares. Hora de conversar sobre amizade, solidariedade, respeito mútuo, diversidade, direitos humanos, pertencimento ao bairro e à cidade onde vivem, além de passar pelas oficinas de Primeiros Socorros, ministradas por integrantes do Corpo de Bombeiros.

Da inquietação à atitude. A fase 1 do projeto também estimula a “ação comunitária”, inoculando no jovem desejos de transformação social a partir da reflexão em grupo sobre problemas e demandas específicas de cada território, estimulando, entre os jovens, a capacidade propositiva e interventiva planejada e alinhada com a comunidade.

AVANÇANDO

O módulo “qualificação profissional” reina absoluto na segunda fase do projeto Virando o Jogo. É quando o jovem pode escolher um curso profissionalizante de até 180 horas/aula nos mais diversos arcos ocupacionais,

como administração, vendas, beleza e cuidados pessoais, cultura, moda, alimentação, turismo, serviços, design gráfico e fotografia. Em paralelo, também escolhe entre seis modalidades esportivas disponíveis para praticar. Hora de se espalhar: as aulas são no SENAC e em equipamentos governamentais ou não governamentais sediados nos próprios territórios.

POR FIM...

Na terceira e última fase do projeto Virando o Jogo, o desafio é olhar de frente para as nuances do mercado de trabalho, passando a ter noções em paralelo sobre empreendedorismo e gestão financeira. Tudo voltado ao desenvolvimento de habilidades e competências para aumentar as chances de inclusão produtiva dos adolescentes e jovens no mercado formal ou como microempreendedores individuais/autônomos.

É o momento em que o projeto Virando o Jogo também costura articulações diversas junto a instituições que atuam no encaminhamento de jovens para o mercado de trabalho, como o Instituto de Desenvolvimento para o Trabalho (IDT), o Centro de Integração Empresa Escola (CIEE) e o Banco de Oportunidades do SENAC, parcerias que têm gerado oportunidades de estágios e contratos temporários ou efetivos.

FASE 1

Formação Cidadã e Ação Comunitária

Aqui você vai ter encontros sobre autoconhecimento, relações sociais, projetos de vida e ainda vai criar um plano de ação para a sua comunidade.

FASE 2

Qualificação Profissional e Esporte ou Cultura

Nessa fase, além de esportes e atividades culturais, você pode fazer cursos certificados no SENAC, nas áreas de administração, alimentação, beleza, construção, moda e muito mais.

FASE 3

Mercado de Trabalho, Empreendedorismo e Gestão Financeira

Por fim, você aprende a desenvolver suas habilidades para entrar no mercado de trabalho ou até montar um negócio próprio, além de poder voltar à escola.

TEMPO QUE VOA!

Devagar e sempre, o projeto Virando o Jogo foi chegando, “diferentão” e ousado a um só tempo. Nascido em dezembro de 2019, já em sua primeira edição esbarrou com a pandemia da covid-19, tendo que desacelerar e ceder ao decreto governamental de isolamento social rígido. Prova de fogo vencida com sucesso. As atividades passaram a acontecer remotamente, através do uso da plataforma Educação Livre (SESI/ Unesco) e dos cursos de inclusão produtiva do Centro Integrado de Inclusão Tecnológica e Social (CITS) (SPS), tornando possíveis inclusive os atendimentos individuais e em grupo realizados de forma on-line pela equipe psicossocial do projeto.

Jogo intrincado, suado, muitas vezes reiniciado e reinventado. Foi garantindo apoio financeiro e psicológico a cada participante do Virando o Jogo, mesmo em meio a uma crise sanitária e econômica sem precedentes, que o projeto fez a diferença na vida de jovens e familiares desprovidos, naquele período, de qualquer outra fonte de renda para sobreviver. Ênfase ainda na verdadeira força-tarefa armada para garantir aos jovens participantes acesso à internet em meio à pandemia, esforço que fez valer uma honrosa frequência média de quase 70% de participação.

E assim é que, sem perder o fôlego jamais, a resiliência e a flexibilidade de uma equipe gestora constantemente aberta a mudanças e ajustes responderam a mais e mais desafios ao longo de sucessivas edições, colecionando outros tantos avanços. Após acontecer de forma híbrida e, enfim, voltar ao modelo presencial, o projeto que começou atendendo adolescentes e jovens entre 15 a 19 anos ampliou a faixa etária de atendimento para 22 anos, a partir de sua 5ª edição.

Em outubro de 2021, também chegou a Sobral, experiência-piloto que inaugurou a expansão do Virando o Jogo para mais oito municípios cearenses, prevista para iniciar em 2023, sob o escopo do Programa Integrado de Prevenção e Redução à Violência no Estado do Ceará (PReVio).

Pre-pa-ra! Além de Fortaleza e Sobral, o projeto anuncia chegada em Caucaia, Crato, Iguatu, Itapipoca, Juazeiro do Norte, Maracanaú, Maranguape e Quixadá, projetando uma meta de atendimento de 10 mil adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade social.



NOVIDADE

Ao longo da realização das 4 edições, o Projeto atendeu adolescentes e jovens de 15 a 19 anos. Contudo, a faixa etária foi ampliada para 15 a 22 anos a partir da 5ª edição em Fortaleza e da 2ª em Sobral.

37,9% (MÉDIA)

Jovens encaminhados para reinserção escolar.

60

Jovens contratados (Banco do Nordeste do Brasil (BNB), Caixa Econômica Federal (CEF) e iniciativa privada e 1146 cadastros nos bancos de oportunidades do SINE e CIEE.

179
TURMAS

Durante a pandemia, foram formadas 179 turmas, com um total de 1622 adolescentes e jovens, para a realização de atividades remotas.

Para a coordenadora do Virando o Jogo, Ravena Bezerra, o projeto vem se consolidando como alternativa para jovens vulneráveis e/ou em situação de risco que ainda escapam ao alcance de políticas públicas voltadas às juventudes, atentando sobretudo para possíveis rupturas de laços com a família ou a escola e contornando dificuldades para o processo de inserção no mercado de trabalho. Com claro intuito: ampliar conhecimentos, despertar competências socioemocionais, apontar possibilidades, criar oportunidades.

“O projeto Virando o Jogo nasce para dar respostas à urgência de inclusão de jovens em situação de vulnerabilidade social que nem estudam nem trabalham. Mas ao longo de três anos de execução é que enxergamos a diversidade desse público e a complexidade de suas demandas específicas: jovens evadidos da escola, jovens que concluíram o ensino médio, mas não conseguiram se inserir no mercado de trabalho por não terem qualificação profissional, jovens mães com crianças de colo que querem e precisam voltar a estudar ou trabalhar, jovens em situação de acolhimento institucional, jovens em cumprimento de medidas socioeducativas ou egressos do socioeducativo... Cada um desses grupos é um universo”, acentua Ravena Bezerra



R\$ 54
MILHÕES

É o orçamento destinado para o PReVio, Programa que irá levar o Virando o Jogo para 10 municípios do Ceará.

Supervisora técnica do projeto, Camilla Viana destaca ainda o caráter de intersectorialidade que está na gênese do Virando o Jogo. Para ela, tão importante quanto envolver diferentes políticas públicas e órgãos da administração pública é fortalecer o diálogo com as comunidades periféricas, as entidades comunitárias, os coletivos de juventude e as universidades, a fim de se construir coletivamente e de forma multidimensional o projeto.

“Compreendendo a importância de facilitar o acesso das juventudes aos projetos sociais e oportunidades. As nossas equipes buscam e mobilizam os jovens nos seus territórios, priorizando a realização das atividades em equipamentos públicos e comunitários. O Virando o Jogo inova também por trazer suporte, apoio e retaguarda ao contribuir com a organização de projetos de vida dos jovens. Para além da qualificação profissional e reinserção escolar, há descobertas de talentos, vocações, relações afetivas e de confiança, experiências de acolhimento e convivência saudáveis. Por isso, o Virando Jogo é, para muitos jovens atendidos, um aceno de esperança e recomeço”, enfatiza Camilla Viana.



HOME- NAGE- ADOS



CAMILO SANTANA

Como governador do Ceará, Camilo Santana (2015-2022) demonstrou sensibilidade e percebeu a importância de se implementar uma política pública voltada para jovens que estavam fora da escola e do mercado de trabalho, dando todo apoio e suporte necessários à então vice-governadora, Izolda Cela, para a criação do projeto, em 2019.



SOCORRO **FRANÇA**

À frente da Secretaria de Proteção Social, Justiça, Cidadania, Mulheres e Direitos Humanos (SPS) até abril de 2022, Socorro França coordenou o processo de contratação das atividades de qualificação profissional para os jovens matriculados no projeto. A parceria da Assessoria Especial da Vice-Governadoria com a SPS, sob diversos aspectos, é fundamental para sua execução.



FERNANDO **OLIVEIRA**

À frente da Assessoria Especial da Vice-Governadoria no período que antecedeu o início do projeto, Fernando Oliveira teve papel preponderante na articulação de parceiros e recursos financeiros para o Virando o Jogo.



CORONEL **HERALDO** **PACHECO**

Durante a implementação do projeto, o coronel Heraldo Pacheco exerceu a função de coordenador de áreas do Virando o Jogo. Como representante do Corpo de Bombeiros, foi responsável pela logística, equipamentos e coordenação dos bombeiros monitores do projeto.



FRANCISCO **IBIAPINA**

Como secretário da Proteção Social, Ibiapina conduziu as negociações com diferentes parceiros do projeto Virando o Jogo, atento à adequação dos serviços às reais necessidades dos jovens participantes, garantindo a qualidade das atividades e dos serviços prestados.

PRIMERO TEMPO



SENTA QUE LÁ VEM HISTÓRIA!

**DALVINA MOTA
RODRIGUES**



Com a palavra, o timaço juvenil do Virando o Jogo. É com esse “escrete” exemplar que iremos caminhar página a página neste livro-reportagem recheado de histórias e memórias. A ordem é afirmar e celebrar a diversidade de vozes e trajetórias de vida de quem busca vencer estrategicamente o jogo contra as vulnerabilidades sociais, enfrentando com um pouco mais de preparo técnico, conhecimento, confiança e autoestima os desafios socioeconômicos próprios das áreas da cidade onde dados relacionados à violência urbana chamam atenção e exigem escuta e respostas da sociedade.

Brilho no olho, o riso tímido, mas indisfarçável no rosto. Só quem viveu pode contar de viva-voz e estimular com seu relato quem ainda está chegando. Por isso, a convidada especial para dar boas-vindas a uma das novas turmas que, numa ensolarada tarde de janeiro de 2022, tomava assento na sala de aula do Centro Educacional Dom Hélio Campos, no bairro Cristo Redentor, integrando mais uma edição do projeto Virando o Jogo, foi Dalvina Mota Rodrigues, 21. “Sou uma pessoa antes e depois do Virando o Jogo”, adianta a porta-voz de si mesma.

Jovem moradora do grande Pirambu, não foi à toa que Dalvina enxergou no projeto Virando o Jogo um ancoradouro emocional e a oportunidade de escapar da invisibilidade e do limbo reservado aos “nem-nem”: jovens de baixa renda que estavam fora da escola e sem qualquer perspectiva para ingressar ou acessar o mercado de trabalho.



“Estava tudo fora do lugar na minha vida. Havia perdido a minha mãe, que era alcoólatra, em 2019. Meu pai morreu quando eu ainda era criança. Tenho dois irmãos e uma irmã mais nova. Até ser selecionada para o Virando o Jogo, eu trabalhava aqui, acolá nas casas da vizinhança e tive que deixar de estudar para cuidar da minha mãe quando ela ficou doente e foi hospitalizada. Nessa época, eu só pensava em morrer e em coisas negativas. Quando veio o projeto, me senti abraçada, não só porque tinha uma bolsa para me ajudar no sustento da casa, mas porque vi a chance de me profissionalizar naquilo que eu já gostava de fazer e pesquisar na internet: maquiagem”, relata Dalvina.

A maquiadora em formação que também retomou os estudos do ensino médio tem mais o que comemorar e compartilhar: através do projeto Virando o Jogo, que conta com o SENAC como instituição executora, Dalvina passou na finíssima peneira de seleção do Banco do Nordeste para trabalhar como Jovem Aprendiz. Hoje, ela é uma entre 40 jovens da primeira edição do projeto Virando o Jogo que têm a alegria incontestante de receber seu primeiro salário-mínimo ao mesmo tempo em que também aprendem uma nova profissão, passando a virar o jogo da desigualdade social.

Que venham outras tantas Dalvinas, jovens periféricas que, a cada edição do projeto Virando o Jogo, têm acesso gratuito à formação cidadã, momento em que as turmas conhecem e debatem temas ligados aos direitos humanos, cidadania e projetos de vida, para, na sequência, optarem por um curso de qualificação profissional na área de seu interesse. Detalhe: com direito à ajuda de custo, lanche, vale-transporte, vale-gás, prática de esporte e participação em ações socioculturais.

JUNTOS & MISTU- RADOS



CAILANE RODRIGUES

Mil likes para o SENAC. Quando a ordem é profissionalizar, a instituição executora do projeto Virando o Jogo abraça jovens dos mais diversos bairros da periferia da cidade em sua superestrutura originalmente desenhada para o ensino-aprendizagem. Enquanto o centro da cidade ferve lá fora em suas múltiplas funcionalidades, lá dentro não há menos calor humano em torno de demandas ou desejos juvenis.

Nas salas de aula devidamente equipadas para qualificações profissionais específicas, há desde jovens que miram a profissão de assistente administrativo aos que querem se tornar vendedores, fotógrafos, salgadeiros, barbeiros, eletricitas, pizzaiolos, manicures, maquiadores, designers ou montadores de computador, entre outras áreas de atuação oferecidas no “menu” do Virando o Jogo. Juntos e misturados revisitam sonhos, incrementam os próprios “corres” e apostam em novas habilidades capazes de ampliar as oportunidades de trabalhos e transformar suas realidades. Que o diga Cailane Rodrigues Falcão, 16, que já mostra talento para seguir como manicure, mas quer mesmo é não desistir do plano de vestir beca e se formar advogada, caminho que traçou para tornar possível a redenção de toda a família.

“Eu hoje praticamente sustento a casa com a bolsa que ganho no projeto. Moro com meu companheiro e minha filha de 6 meses. Mas tenho muitos familiares presos: mãe, irmã, irmão. Queria ajudar. Se não der, quero montar um salão em casa e criar a minha filha”, confidencia a jovem moradora do Pirambu.



Um andar acima, a turma do curso de fotografia se prepara para o primeiro ensaio fotográfico nos jardins do SENAC. Encantada com os inúmeros recursos de uma Canon profissional, Lara Késsia Gomes, 20, fotografou e se deixou fotografar, entendendo ali a diferença entre a câmera do celular e a máquina fotográfica.

“Sempre sonhei em cursar Medicina. E tô juntando o dinheiro da bolsa que ganho no projeto Virando o Jogo para ano que vem pagar um cursinho de pré-vestibular. Mas confesso que aqui descobri uma segunda vocação: a de ser fotógrafa. Quero levar pra vida, trabalhar com isso também e, quem sabe, até voltar ao Senac para aperfeiçoar a técnica”, planeja a candidata à médica e fotógrafa que também está às voltas com um curso técnico de assistente administrativo. Tudo para não ter que voltar a vender trufas na rua e nem reviver imagens de um passado cravado de perdas, provações e privações em família.



LARA KÉSSIA

PARECE

IMPOSSÍVEL

ATÉ QUE

SEJA FEITO

No CITS Mucuripe, a apresentação inaugural do combo de atividades que envolvem a 3ª edição do projeto Virando o Jogo começa com uma frase e termina com uma lista de desejos entregue aos jovens do bairro que no momento nem estudam nem trabalham, mas passam a ser provocados não só a voltar para os estudos como também a ter acesso às ferramentas necessárias para se iniciar em uma profissão.

“Parece impossível até que seja feito”, eis a provocação que, para Fernando Cordeiro, 18 anos, o Nando, soou como estímulo a não abandonar o maior dos seus sonhos até então adormecidos.

“Eu sempre sonhei em ser enfermeiro, mas já estava achando impossível. Então aqui, no projeto, vim tentar ter uma formação na área da Administração, que é onde eu acho que posso conseguir um trabalho mais rápido. Agora tô achando que posso fazer uma coisa e outra, né? Tanto me capacitar pra trabalhar como assistente administrativo como me planejar pra chegar a fazer a faculdade de Enfermagem mais lá na frente. Não posso desistir”, encoraja-se o jovem que já trabalhou temporariamente como empacotador nas Lojas Americanas e hoje precisa ajudar a mãe, empregada doméstica, a manter a casa e a avó.



FERNANDO CORDEIRO



MARIA GLÓRIA

Aos 19 anos, Maria Glória Quirino chega ao projeto Virando o Jogo com um objetivo certo: conquistar a certificação como manicure para ampliar sua rede de clientes junto aos salões de beleza onde já trabalha de forma avulsa no bairro. E como tem filho bebê para criar e um companheiro para somar esforços na luta pela sobrevivência, já vislumbra abrir o próprio negócio no ramo da beleza. Foi o que primeiro escreveu na lista de desejos. “Esse é o desejo número zero de muitos que pretendo trazer de volta lá do fundo do baú, porque como sonhar não custa nada, o jovem sonha muito alto, né? Só que a dureza da vida vai fazendo a gente esquecer o que deseja de verdade para fazer qualquer coisa para sobreviver. Mas isso pode mudar”, reitera.

MAMÃES- CORAGEM



MARIA CARLIANE



JHESSICA PEREIRA

A presença de um bebê de colo na porta de entrada do CITS Jangurussu é tão inusitada quanto sugestiva. Maria Carliane Sousa, 17, a mãe, amamenta ali mesmo, rente ao muro, enquanto uma amiga e vizinha espera para seguir com Ana Helena, de 1 ano e dois meses, de volta para casa. Ciente da importância de não levar falta justo na fase do projeto em que teria noções de empreendedorismo, eis o único jeito encontrado para ter acesso a uma capacitação profissional sem deixar de olhar pela filha, ao mesmo tempo em que faria cumprir a orientação dos instrutores do SENAC para não levar crianças ao ambiente de sala de aula.

“A gravidez foi inesperada e acabei tendo que interromper meus estudos no ensino médio pra cuidar da minha filha. Mas o sonho de voltar a estudar para cursar Enfermagem ainda tá aqui na cabeça. Pra isso, preciso ter uma experiência profissional antes, aprender coisas novas. E é aí que entra o Virando o Jogo, trazendo essa chance de continuar os estudos e aprender uma profissão para que eu possa dar uma vida digna a minha filha”, conta a mãe de primeira viagem que também vibra por ter uma ajuda de custo a cada mês justo quando o companheiro perdeu o emprego e não há como contar com o pouco que o pai pedreiro tem recebido pelos bicos.

Como Carliane, Jhessica Pereira, 19, também é mãe e se vê desafiada a deixar a filha Ana Lívia, de 3 anos, aos cuidados de parentes para adquirir noções básicas na área da Administração. “Quero muito continuar a estudar e me formar em Pedagogia, mas também não tenho com quem deixar minha filha se um curso profissionalizante exigir muito de mim, então sonho com o dia em que projetos sociais como o Virando o Jogo, que é tão bom, possam oferecer também um espaço recreativo pras nossas crianças enquanto a gente se prepara melhor para dar um futuro para elas”, sugere a jovem.



PROXIMIDADE E GESTÃO DE CONFLITOS



Iniciativas como o Projeto Virando o Jogo mostram o quanto o Governo do Ceará trata a segurança pública de forma abrangente e completa. Importante pontuar que o Estado tem investido fortemente nas polícias cearenses, com o ingresso de novos servidores, com as aquisições e as modernizações de equipamentos e também com as capacitações e o fortalecimento das inteligências, mas entende acerca da fundamental necessidade de um trabalho que vai além da atuação policial. Ou seja, compreende que é imprescindível também agir na prevenção social, com a valorização das pessoas, dando-lhes oportunidade de educação, geração de trabalho e de renda.

O “Virando o Jogo” é uma política pública assertiva, principalmente pela faixa etária que contempla, jovens entre 15 e 22 anos que vivem em situação de vulnerabilidade social. Idades sensíveis, quando o Estado precisa apresentar caminhos ainda mais seguros, evitando, assim, a aproximação com o mundo do crime. Aproveito para mencionar a criação do Comando para Prevenção e Apoio às Comunidades (Copac) da Polícia Militar do Ceará (PMCE), que age sob a doutrina do policiamento de proximidade e gestão de conflitos junto à população. Esse trabalho rebate exemplos fracassados de outros estados, que demonstraram que não adiantam somente as mudanças no policiamento, se estas não forem aliadas às ações sociais.

Dessa maneira, seguindo sob essa óptica, muitos resultados positivos já chegam até nós, como

a redução de 18% nos Crimes Violentos Letais e Intencionais (CVLIs) em 2021. E neste ano, de janeiro a setembro, uma diminuição de 8,4%. Sabemos que para se chegar até essa marca é preciso uma gestão forte e sábia. Então, destaque, parabenizo e agradeço o trabalho encabeçado, principalmente, pela nossa governadora Izolda Cela, e pelo ex-governador, Camilo Santana. Sabemos que o caminho certo está sendo traçado.



Sandro Caron

*Secretário da Segurança Pública
e Defesa Social do Estado do Ceará*

A MENINA QUE DESCOBRIU OUTROS POSSÍVEIS

MELISSA DOS SANTOS



Cadeiras em círculo, olhos colados no projetor e certa penumbra simulavam um clima de cinema no amplo salão de entrada da biblioteca Cristina Poeta, no bairro Autran Nunes. Em mais uma tarde de formação profissional do projeto Virando o Jogo, cerca de 20 jovens do curso de Assistente Administrativo assistem ao filme “O Menino que descobriu o vento” (Netflix), reunindo impressões para debater coletivamente sobre resiliência e superação. Na ficção, o garoto, que vê a família passar por severas dificuldades financeiras e por isso já não pode mais frequentar a escola, apesar de sua declarada e irrefreável paixão pela Ciência, vai então recorrer à imaginação e à própria força de vontade para inventar um moinho de vento capaz de garantir a sobrevivência de toda uma comunidade rural economicamente vulnerável. Seu prêmio pelo feito? Voltar a estudar e, através do conhecimento, seguir encontrando soluções para problemas reais.

Oportuna ferramenta. Trama mais do que apropriada para colocar à prova um dos principais objetivos do projeto Virando o Jogo, voltado não só à qualificação profissional como também à reinserção escolar de jovens das periferias que, em meio a dificuldades de toda ordem, são levados a suspender ou abandonar os estudos, ao mesmo tempo em que passam a buscar, na cara e na coragem, suas primeiras oportunidades no mercado de trabalho, enfrentando com sangue no olho uma luta desigual pela sobrevivência.

Aos 20 anos, Melissa dos Santos Maia diz muito sobre resiliência, embora só tenha aprendido o significado da palavra naquela tarde de formação: “Com 12 anos, me juntei com meu namorado porque já não aguentava mais morar com minha mãe, que é dependente química. Mas ele morreu pouco tempo depois, vítima do tráfico. Fui passar um tempo com uma tia e uma prima, até que conheci meu atual companheiro. Engravidei com 15 anos e tive com 16 o Tomas Rafael. Aí tive que abandonar os estudos e só voltei recente, por causa do projeto Virando o Jogo, que facilita e incentiva a gente a voltar para a escola. Agora, vou concluir o ensino médio e quero fazer o Supletivo para começar logo a trabalhar na área de Administração ou como Jovem Aprendiz, se tiver chance”.

O esforço é para dar ao filho o direito à infância feliz que ela não teve. Mas também renovar as esperanças para construir uma casa nova e ter seu próprio negócio junto com o atual companheiro, que trabalha com vendas avulsas, mas planeja abrir uma pizzaria. “Tenho aprendido muito com o projeto sobre marketing, essa parte de organizar documentação e como trabalhar em equipe também. Sei que depois dessa formação vou conseguir emprego na área, e quando acontecer, quero fazer o melhor para que minha nova família não passe pelo que eu passei. Acho que vai ser um novo tempo daqui pra frente, e meu menino vai ter orgulho de mim”, diz, lacrimejando, a jovem ruiva.



Irmão e irmã lado a lado em sala de aula, vibrando juntos em meio a ensinamentos e descobertas durante o curso de maquiagem, escolha de ambos na fase de qualificação profissional do projeto Virando o Jogo. Adriele e Adriel Freitas dos Santos vieram do bairro Bom Sucesso, são filhos de uma empregada doméstica que os criou praticamente sozinha e se orgulham em dizer que escaparam ao destino de muitos de seus amigos da vizinhança, envolvidos com drogas, alcoolismo

UM "TAPA" NO VISUAL

**ADRIELE E ADRIEL
FREITAS DOS SANTOS**

ou tráfico. Aos 19 anos, ela terminou o ensino médio e hoje mora com a atual namorada, sobrevivendo à custa de "corres" avulsos. Aos 18, ele admite que durante a pandemia da covid-19 não conseguiu acompanhar os estudos on-line e, por isso, interrompeu a trajetória escolar, mas não vê a hora de reativar a matrícula para também correr atrás de sua autonomia financeira. No projeto Virando o Jogo, descobriram que conhecimento pode vir junto com prazer.

"A gente sempre gostou de maquiagem, mas não levava isso à sério ou não via como profissão. Quando iniciou a formação e vimos essa opção, foi uma alegria, porque a gente já seguia os tutoriais do YouTube e maquiava os amigos e amigas da vizinhança. Agora a gente vem aperfeiçoando a técnica, e com o dinheiro que ganhamos como ajuda de custo, compramos material para maquiar e já começar a trabalhar no ramo. Nas festas de final de ano já tivemos até um bom lucro e a clientela tem elogiado. A meta agora é terminar o curso e trabalhar em domicílio, maquiando para casamentos, formaturas...", festeja Adriele, exibindo a coleção de vários tipos de rímel, batons e delineadores adquiridos recentemente.

Adriel sonha um sonho mais "purpurinado". Quer ter um "megaestúdio" só seu e maquiar famosos, como Anitta e Pabllo Vittar. "É que pretendo me especializar em maquiagem artística para drag queen. Sempre tive vontade de me montar e já me montei também. Mas



quero me montar mais ainda, ir fundo na criação de looks e arte drag. Eu nasci com essa orientação sexual, sempre gostei de me vestir com as roupas de minha irmã, fazia "shows" na calçada, queria ser a Beyoncé, mas só com 17 anos é que me assumi de fato em casa. Não sofri discriminação na família e acho que hoje, principalmente na área em que eu quero me profissionalizar, também não vai ser problema. Principalmente se eu me tornar um profissional reconhecido e famoso, como eu serei depois desse empurrãozinho do Virando o Jogo, né?", diverte-se o jovem.



ENSAIO PARA O FUTURO

ANA VITÓRIA

STEFANY FERREIRA

ESTEFÂNIA DA SILVA

Salto alto, blazer, maquiagem. No Centro de Profissionalização Inclusiva para a Pessoa com Deficiência (CEPID) da Barra do Ceará, o encerramento do curso profissionalizante de assistente administrativo levou a turma de alunos e alunas do projeto Virando o Jogo a encenar uma entrevista para emprego como exercício prévio.

Erika Oliveira, 20, fez o papel da recrutadora, com direito a figurino completo e texto decorado na ponta da língua para entrevistar os supostos candidatos a uma vaga de trabalho. Pelo seu “crivo”, passaram desde aquele que esqueceu de apresentar parte

da documentação exigida até o que ficou conversando no celular justo na hora do teste, demonstrando desconcentração e desrespeito com os demais envolvidos no fictício processo seletivo. Assim, ela foi eliminando um a um, com as devidas justificativas, até encontrar quem merecesse a vaga de emprego, exaltando suas competências em alto e bom som.

De forma lúdica, exercitaram requisitos e habilidades socioemocionais exigidas pelo mercado de trabalho que tanto almejam acessar. Stefany Ferreira, 16, é da mesma

turma de Érika, e foi ela a responsável por conceber o roteiro da entrevista encenada e ensaiar o “elenco”. A mãe trabalha como vendedora ambulante, é conhecida no bairro, e através de sua rede de relacionamentos acabou descobrindo o projeto Virando o Jogo. Não demorou a fazer a filha se inscrever, já de olho em cavar oportunidades para um futuro emprego.

“Todo lugar que a gente procura trabalho pede experiência prévia, então agora acho que com uma formação profissional no currículo vai ficar mais fácil conseguir. Preciso trabalhar para entrar numa faculdade, meu sonho é me formar em Psicologia”, adianta a jovem.

Na mesma sala de aula, Estefânia da Silva, 16, conta que desistiu dos “bicos” para participar do projeto Virando o Jogo. “Foi um investimento na minha formação e a intenção sempre foi tentar uma vaga na seleção de Jovem Aprendiz. E deu certo o sonho do primeiro emprego”, diz a moça de cabelos vermelhos que hoje trabalha na Caixa Econômica Federal e já pode ajudar o pai a pagar as despesas de uma casa com seis pessoas.

A conquista não inibe outra vocação: Estefânia quer ter formação superior em dança e abrir sua própria escola. “Sou louca por arte. Dançar, atuar, pintar... Aqui no projeto Virando o Jogo, a gente tem oportunidade de escolher um esporte para praticar enquanto dura a formação profissional. Escolhi dança urbana. E faço curso de modelo também. Mas sei que viver de arte é difícil, então por enquanto fica no ar”, suspira.

Criada pela avó, “porque a mãe era muito nova”, Ana Vitória Rodrigues, 18, também tem pressa em conquistar sua autonomia financeira e a meta é chegar à Polícia Rodoviária Federal.

“Tive uma breve experiência de trabalho ajudando uma amiga que tem uma loja de estofados, fazendo atendimento via redes sociais e presencial. Me apaixonei pelo ramo e aqui no curso de assistente administrativo entendi o que é empreendedorismo. Pode ser que a partir de agora possa trabalhar com isso sem precisar deixar a escola, porque ainda estou concluindo o ensino médio e pretendo fazer concurso mais adiante para poder viabilizar os outros sonhos, né?”, vislumbra a jovem em cuja família há serventes e faxineiras.

O colega de classe, Credinaldo Vieira da Silva Filho, 20, é outro que sonha alto com base no exemplo familiar. Quer ter a própria empresa. “Sei que preciso começar de baixo, com uma bodega em casa mesmo. Mas quero ser aquele vendedor que saber vender até uma caneta sem ponta. Vim para a formação profissional do Virando o Jogo porque sabia que aqui eu iria aprender sobre planejamento e como me expressar melhor. Moro com meus pais, que são comerciantes e vendem roupas íntimas. A situação financeira em casa não é ruim, eu ajudo no comércio e eles me apoiam muito nos estudos porque sabem que sonho em cursar Direito e passar no concurso para a Polícia Rodoviária Federal. Vou conseguir”, garante, tenaz.



ADILA BARBOSA

Para Ana Larissa Chaves, 18, o projeto Virando o Jogo e as aulas de fotografia no SENAC são horas de descanso, um misto de alento e alívio. “Quando estou aqui, fotografando, esqueço lá de casa”, confessa a moça que teve que interromper o ensino médio quando precisou procurar trabalho para contribuir com as despesas da casa da tia que vive de benefício social e precisa sustentar mais três filhos. Com a mãe, já não pode morar, devido às refregas com o padrasto, que nunca tratou bem a ambas, na opinião de Larissa.

AQUI NINGUÉM DESISTE



ANA LARISSA

Como nunca conheceu o próprio pai, contava até bem pouco tempo com a guarida da avó, até que a guerra do tráfico atingiu em cheio sua família, vitimando quem lhe dava alguma proteção.

“Quando terminar a qualificação profissional vou ter que arrumar um emprego, se não fico até sem ter aonde morar. Eu dava parte da ajuda de custo que ganho no projeto para minha tia, mas como já estamos no finzinho do curso não vou ter mais como contribuir. Minha cabeça tá dando um nó, mas me sinto tão bem em ter vivido esses meses aprendendo coisas novas e que nunca imaginei serem pra mim, como a fotografia, que prefiro só acreditar que vou conseguir me virar e até realizar um sonho que guardei: a de me formar para ser veterinária”, consola-se a também fã de futebol, que no projeto Virando o Jogo teve aulas de judô, esporte que igualmente não conhecia.

“Amei também descobrir o que é e como funciona um ecoponto”, emenda, empolgada com a fase anterior, onde a turma se envolveu com ações comunitárias no bairro onde mora.

Das aulas de fotografia à cozinha experimental do SENAC. Aos 18 anos, Adins Barbosa da Silva Neto, que prefere se apresentar como Ádila, também é pura empolgação nos últimos dias do curso de salgadeiro.

Ela que, com 14 anos, se viu obrigada a sair de casa por não saber lidar com uma mãe alcoólatra e hoje vende bombons e limpa vidro de carro nos semáforos das periferias da cidade. “O projeto Virando o Jogo foi a minha salvação. Com o dinheiro da bolsa e o que apuro no sinal deu pra alugar até um quartinho”, revela.

O desafio de suar a camisa para sobreviver acaba de ganhar força: tão logo tenha em mãos a certificação de salgadeiro, Ádila quer bater de porta em porta, entre restaurantes, lanchonetes e padarias do bairro onde mora, para tentar viver do que aprendeu no projeto Virando o Jogo.

“Meu sonho sempre foi terminar os estudos, por isso me agarrei ao EJA e sempre quero correr atrás de outros cursos, como esse do projeto Virando o Jogo. Mas agora preciso arrumar um emprego, porque quero um dia ainda ter meu próprio negócio e ser respeitada pelo que sei fazer e também por ser quem eu sou. Nunca me vi como homem. Só que não dizia nada. Tinha medo da minha mãe, que hoje me aceita. E aí passei a me vestir de mulher. Mas só em casa. Por causa do preconceito mesmo. Já vi muitos morrerem só porque são LGBTs ou negros. Mas quero tentar superar tanto problema. O projeto trouxe isso pra mim: voltar a pensar em ter um trabalho e uma vida digna”, afirma, esperançosa.

SUPERPODEROSAS? TEMOS!



BIANCA DE OLIVEIRA

O poder resiliente está com elas. A mãe sustenta a casa sozinha com um salário-mínimo. Foi empregada doméstica e hoje trabalha como cozinheira em um restaurante na Aldeota. O pai artesão ajuda com o que pode desde que a separação do casal se consumou, após sucessivos desentendimentos causados pelo uso excessivo de álcool. Bianca de Oliveira, 19, já chorou muito por isso. Mas guiada pelo instinto de sobrevivência, não titubeou em trabalhar como auxiliar de cozinha e vender dindim na rua para contribuir com a renda familiar.

Também não teve desapontamento que a afastasse da escola e compromettesse o bom rendimento escolar. Aliás, já tinha concluído o ensino médio com louvor quando soube pelo amigo Walisson dos Anjos, articulador social do projeto Virando o Jogo, que poderia se inscrever para o

processo seletivo de uma nova turma de jovens do bairro Canindezinho a serem contemplados com qualificação profissional gratuita, formação cidadã, ajuda de custo mensal e outros benefícios sociais.

“Como eu estava desempregada e só o dinheiro da minha mãe não dava pra sustentar a mim e ao meu irmão, o projeto veio como uma tábua de salvação mesmo. E hoje já estou com um currículo muito melhor para correr atrás de emprego quando o curso de Assistente Administrativo terminar”, acredita a moça que diz precisar se virar com o que aparecer, mas não sem deixar de sonhar em “chegar ao topo”.

Para Bianca, o topo é se tornar advogada criminal ou juíza. “Meu projeto de vida é fazer faculdade de Direito. Um dia, fiz um passeio da escola e fomos levadas para uma audiência no fórum. Nunca mais esqueci. Aquele porte das mulheres advogadas e juízas, aquela vestimenta, isso tudo me fez sentir o gostinho do empoderamento da mulher. Elas que estavam no comando e decidindo o mais justo ali. Sei que é difícil chegar nesse lugar, mas vou atrás de emprego para conseguir pagar uma faculdade ou fazer cursinho preparatório pro ENEM, porque já prestei vestibular duas vezes e não fui aprovada ainda. Também quero poder ajudar minha mãe e construir uma vida com meu namorado, que trabalha em um supermercado. Mulher não desiste nunca”, diz, já empoderada.

“A Secretaria da Educação tem muito orgulho de ser parceira do Projeto Virando o Jogo. Esta é mais uma iniciativa que busca o desenvolvimento integral dos nossos jovens, proporcionando a reinserção escolar e garantindo mais oportunidades para formação de competências e habilidades profissionais, para que a juventude cearense tenha um futuro mais justo e digno.”



Eliana Estrela
Secretária da Educação do Estado do Ceará

AGAR- RANDO A VIDA À UNHA



YONARA FRANÇA

Quando Yonara França de Brito, hoje com 21 anos, se inscreveu para integrar a 2ª edição do projeto Virando o Jogo, nem imaginava já estar grávida. Acabara de concluir o ensino médio e, na escola, ouvira falar de um projeto do Governo do Estado que vinha ofertando qualificação profissional gratuita a jovens de 15 a 19 anos da periferia de Fortaleza, incluindo o bairro Vicente Pinzon, onde mora. Seriam sete meses de formação, entre equipamentos dos próprios territórios e as instalações do SENAC, instituição executora responsável pela certificação dos cursos ofertados. Além disso, haveria ajuda de custo, vale-transporte e outros benefícios sociais.

“Quase nem acreditei de tão bom. Acho que já era minha filha Elisa, que, dentro da barriga, estava me dando sorte, porque essa oportunidade não podia ter aparecido em melhor hora. Escolhi ser mãe solteira, porque não queria casar com meu namorado à época e tive todo apoio dos meus pais para assumir, em família, a criança. E com a ajuda de custo do projeto pude comprar parte do enxoval dela e planejar nosso futuro, inclusive conseguindo investir numa profissão na área da beleza, que é a que eu quero seguir para dar uma vida melhor para nós duas sem precisar depender da minha mãe, que é cozinheira, e do meu pai, que conserta celular”, vibra Yonara, acalentando a bebê de 7 meses trazida no colo.

Não à toa, a moça que desde menina teve os cabelos trançados pelo pai e, com ele, também aprendeu a trançar, já fazia dessa habilidade uma eventual fonte de renda quando optou pelo curso de manicure no SENAC. “Aqui, acolá, alguém do bairro já pagava para eu fazer tranças nagô ou box braids, então tinha em mente me profissionalizar nisso, mas faltava foco e planejamento. Durante a formação no projeto, aprendi a fazer mais: unha postiça realista, cutilagem e spa para os pés. E assim decidi juntar as duas coisas para correr atrás de uma clientela pelo bairro. Incentivada pelas professoras, resolvi então abrir um salão na garagem de casa, pegando parte da ajuda de custo para comprar material e começar meu próprio negócio”, conta a futura esteticista que demarcou o ambiente de trabalho doméstico pintando as paredes de rosa e exibindo nas próprias unhas o aprendizado recente.

O sonho de empreender Yonara nem sabia que tinha antes de passar pelas diversas fases do Virando o Jogo. “A qualificação profissional só vem depois da formação cidadã e da ação comunitária. É quando paramos para pensar em um projeto de vida e falamos muito de nós mesmos. Isso mudou meu pensamento, porque eu pensava que queria trabalhar com várias coisas, mas não focava em nada. Aí no projeto consegui decidir e me planejar. O curso profissionalizante do SENAC é de alta qualidade porque os professores não só ensinam, como educam, estimulam e orientam a gente a colocar logo em prática o que aprendemos. Criaram

até um grupo no WhatsApp para ajudar quem quisesse trabalhar em salão ou abrir um negócio próprio. Isso fez toda a diferença pra mim e agora já quero fazer outros cursos na área da beleza e crescer nesse ramo”, anuncia.

Do individual ao coletivo. Através do projeto Virando o Jogo, Yonara diz que também aprendeu sobre pertencimento e olhar solidário diante do seu entorno. “Eu já sabia da importância de fazer algo para melhorar a vida na própria comunidade quando participei, com outros jovens voluntários do Vicente Pinzon, de um trabalho de limpeza das praias aqui do Mucuripe. Mas, durante a fase da ação comunitária, foi fundamental a mobilização para promover o Dia das Crianças com distribuição de brinquedos e cestas básicas para as famílias. Esse ensinamento de dar as mãos em momentos de crise é tão importante quanto as aulas de desengasgar uma criança, algo que beneficia não só a mim, mas quem precisar. Quer dizer, tudo no projeto se aproveita, levamos para a vida”, aferra.



BOLA PRA FRENTE

**RUAN LUCAS
MAIA PINHEIRO**

Foi na Vila Olímpica do Centro Cultural Canindezinho que Ruan Lucas Maia Pinheiro, 19 anos, descobriu que pode fazer jus a vocações profissionais diversas. Como jovem integrante da 2ª edição do projeto Virando o Jogo, ele passou pelo curso de Assistente Administrativo no SENAC, mas quer mesmo é colocar a mão no diploma de um curso superior em Educação Física para ensinar crianças a jogarem futebol.



“O esporte pode salvar muitas crianças e jovens da periferia. Não é à toa que tantos sonham em jogar bola profissionalmente. Eu sempre gostei de jogar na escola e o Virando o Jogo também dá a opção de praticar esporte. Isso me levou a fazer amizades e hoje jogo junto com jovens que antes eram sedentários, além de começar a praticar jiu-jitsu. E foi assim que acabei escolhendo a faculdade que quero entrar”, destaca.

Para Lucas, o projeto Virando o Jogo muda a vida porque também muda a cabeça de quem vivencia suas diversas fases. “Nas aulas de formação cidadã aprendemos sobre ética, reciprocidade e respeito às diferenças, mas também sobre direitos e cuidados que devemos ter. Aprendi, por exemplo, sobre Doenças Sexualmente Transmissíveis (DSTs), mas também aprendemos juntos a confeccionar bebedouros e comedouros para ajudar os animais de rua, que são muitos nos bairros. Cada aprendizado foi importante nesses sete meses e hoje acho que o maior ganho foi que aprendi a interagir em grupo, me portar e me expressar melhor”, diz o jovem que também aprendeu a criar uma empresa ecológica do zero nas aulas do curso de Assistente Administrativo.

A palavra empreendedorismo já não assusta quem também investiu parte da ajuda de custo ofertada pelo projeto em criptomoedas. “Até hoje, mesmo depois de finalizada a formação, meu dinheirinho continua rendendo. É que abri minha cabeça e ainda quero ter meu

negócio próprio, talvez no ramo da moda ou da gastronomia. Já comprei uma bicicleta com esse dinheiro e venho investindo nos materiais esportivos que vão me servir na faculdade, inclusive. Antes do Virando o Jogo, eu tava há um ano só estudando para o ENEM, meio acomodado e sem saber o que cursar. Mas agora aprendi a planejar meu futuro e investir nele. Então, é bola pra frente”, ri-se, confiante, o filho de pai vigilante, mãe vendedora e avó ambulante.



DE VOLTA AO COMEÇO

Para Daniela da Silva Ximenes, educadora social e instrutora do SENAC, instituição parceira do Governo do Estado no projeto Virando o Jogo, voltar à Associação Comunitária dos Moradores do bairro Floresta (ACFlor) aos 29 anos, como professora de uma turma de jovens em situação de vulnerabilidade social, é adentrar o túnel do tempo para refazer as pegadas de sua própria trajetória de vida. Ao longo da infância e boa parte da adolescência, ela também foi assistida naquele mesmo território pelo Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (PETI), braço da Política Nacional de Assistência Social.



**DANIELA DA
SILVA XIMENES**

De criança em situação de extrema pobreza, que chegou a morar em barraco de tábuas à beira da lagoa do Urubu, Daniela passou a integrante de diferentes projetos sociais até agarrar a oportunidade de se tornar Jovem Aprendiz de uma empresa. Não sem esforço. Para ganhar seu primeiro salário-mínimo com carteira assinada, souou a camisa e mostrou serviço como auxiliar de produção, ao mesmo tempo em que concluía o ensino médio.

Próximo à maioridade, foi além: economizou o do transporte e o da merenda para conseguir



acessar uma faculdade enquanto trabalhava e, finalmente, acabou passando na peneira de uma seleção pública. Já trabalhava com população em situação de rua quando também fez bonito no processo de recrutamento do SENAC, passando a compor a equipe do projeto Virando o Jogo.

E é pinçando da memória cada passo da própria “virada” que ela afirma, em tom de desabafo, “estar hoje em sala de aula ensinando tudo o que aprendi para jovens com as mesmas dores e dificuldades financeiras pelas quais passei é mais do que uma realização profissional. Pessoalmente, me faz ter certeza de que o sangue no olho e o empenho valeram à pena e que posso fazer a diferença na vida deles ao fazê-los acreditar que, como eu, também são capazes de melhorar as próprias vidas e seguir evoluindo se aproveitarem cada oportunidade para seguir com os estudos e se qualificando para o mercado de trabalho. Sou a prova viva de que é possível virar o jogo e sei que ainda estou subindo uma escadinha que eles vão começar a subir agora com o incentivo valioso do projeto”, vibra.

O que a instrutora Daniela considera valioso é uma nova geração de políticas públicas voltadas à juventude que tem a educação e a profissionalização como pilares de transformação social. Daí a sensibilização voltada à reinserção escolar junto a quem interrompeu os estudos concomitante à qualificação profissional para jovens que desejam ingressar no mercado de trabalho. “Essa combinação é ainda mais poderosa e eficiente quando, ao longo de sete meses de formação, também podemos tratar em sala de aula sobre cidadania, chamando atenção para os direitos e deveres de um jovem cidadão e seu protagonismo dentro do território onde mora, sua capacidade de agir em prol do coletivo, transformando não só a sua a vida individual como a da comunidade”, ensina.

NA TRILHA DA CIDADANIA

É com formação cidadã que a 4ª edição do projeto Virando o Jogo se inicia. Daí porque, por todo o chão da sala de aula da Associação Comunitária dos Moradores bairro Floresta (ACFlor), a professora Daniela Ximenes espalhou folhas de papel com frases de comando, simulando o que chamou de Trilha da Cidadania. Você sentou no lugar destinado a idosos no ônibus? Volte três “casas” no tabuleiro improvisado. Estudou e passou no ENEM? Avance duas “casas” e ganhe a dianteira! Ensinou o que aprendeu na escola a alguém que tinha dificuldade nos estudos? Pode dar mais dois passos adiante. E assim, cada pergunta vai dando lugar à troca de ideias sobre ética, respeito às diferenças, solidariedade, responsabilidade social, sentimento de pertença.

**ISADORA
SANTANA**

Mateus de Lima Rodrigues, 18, pontuou bem no jogo. Tudo porque acabou por revelar que seu interesse em ingressar no projeto Virando o Jogo não é só pessoal, mas também coletivo. “Fiquei sabendo que era uma oportunidade de aprender uma profissão e ainda ter uma ajuda de custo mensal. Aí não pensei duas vezes em vir porque já entra algum dinheiro para pagar pelo menos uma conta de internet em casa, né? E eu sonho em trabalhar com Publicidade ou Administração, por isso quero ter mais conhecimento nessa área. Mas quando terminar a minha formação aqui também quero poder criar uma ONG no bairro para que o jovem pratique esporte e possa deixar de seguir um caminho errado, como já aconteceu com vários amigos meus”, diz, com pesar.

Também do bairro Floresta, Maria Isadora Santana Ângelo dos Santos, 18 anos, integra o projeto Virando o Jogo vislumbrando um futuro digno e próspero. Admite que adora o mundo das artes, conta que a família toda tem talento para pintura e desenho, que a dança e o teatro lhe chegaram ainda criança, através de outros projetos sociais, mas não tem esperança de trabalhar na área. “A arte, infelizmente, não é valorizada em termos de mercado, por isso prefiro escolher uma outra profissão que me traga logo renda, sabe? No Virando o Jogo escolhi o curso de Assistente Administrativo, de olho em qualquer vaga de emprego que apareça. Preciso me virar”, pondera.

A necessidade imediata, no entanto, não asfixia o sonho maior. “O que eu desejo mesmo é ser uma pessoa formada, com conhecimento, entende? Acho bonito quem tem estudo. Mas pra isso preciso de dinheiro para pagar faculdade, que vai ser na área da enfermagem ou da docência. Aí quem sabe eu possa até me tornar professora de arte, né?”, vislumbra a jovem que vai poder contar com a companhia do irmão ao longo de todo o processo formativo no Virando o Jogo. “Fomos os dois selecionados, ou seja, a nossa chance de entrar no mercado de trabalho é duas vezes maior”, avalia, otimista.

**MATEUS DE
LIMA RODRIGUES**

INJEÇÃO DE ÂNIMO



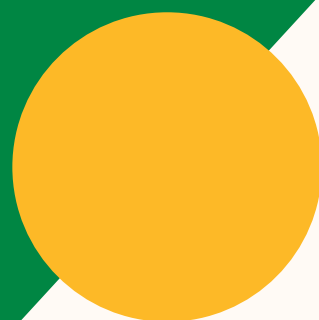
**ROBSON
COSTA OLIVEIRA**



SABRINA LIMA DA SILVA

2419

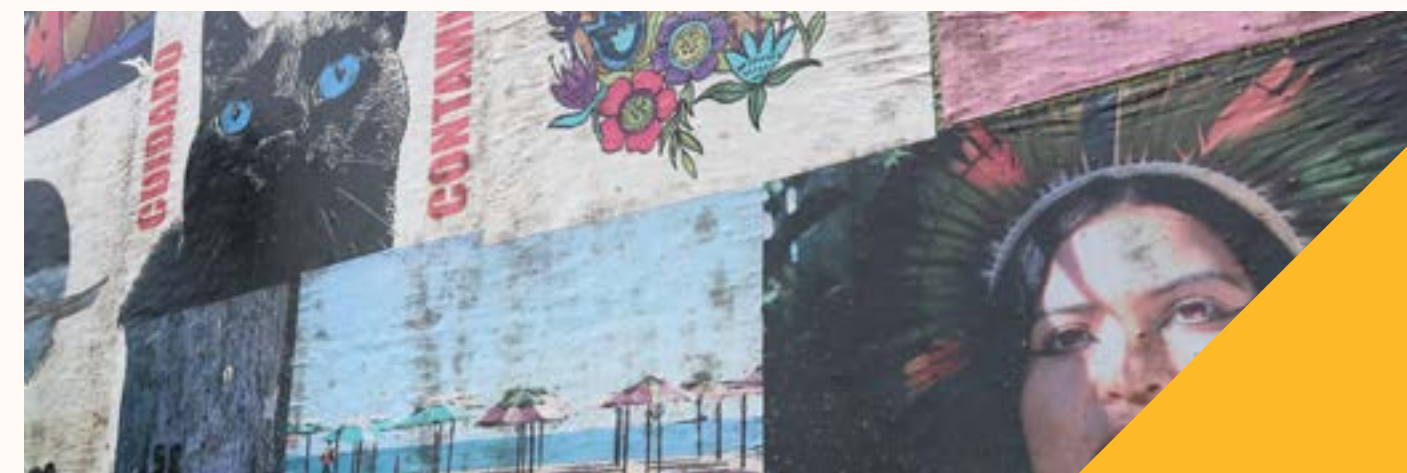
Jovens atendidos
pela equipe
psicossocial.



Hora do lanche no CITS Conjunto Ceará, um dos equipamentos do Governo do Estado que abraça a 4ª edição do projeto Virando o Jogo. Sabrina Lima da Silva, 16, moradora do bairro Granja Lisboa, vence a timidez para falar sobre si e os motivos que a levaram até ali: foi diagnosticada com depressão desde 11 anos de idade e as crises depressivas periódicas a fizeram abandonar os estudos em diferentes fases da vida. “Descobri que esse projeto tem acompanhamento psicológico, além de oferecer cursos profissionalizantes para os jovens da periferia. Foi isso que mais me atraiu porque sempre paro as coisas no meio do caminho, mas dessa vez terei ajuda especializada para voltar para a escola e não desistir da formação. Vai ser um desafio pra mim, também porque descobri que estou grávida e serei mãe solteira. Todo esse suporte do projeto me faz querer ir até o fim”, revela.

Sem pestanejar, Sabrina elenca os cursos profissionalizantes que podem lhe interessar: “Barbeiro, manicure ou algum outro ligado à área da beleza. Meu pai é cabeleireiro e a esposa dele também. Então eu poderia ir trabalhar com ele, já que minha mãe está desempregada. Mas pra mim o projeto é mais uma forma de não ficar em casa sem nada pra fazer. Minha mãe costuma dizer que mente vazia é a oficina do diabo. Estou tentando ocupar minha cabeça e vou procurar me socializar, apesar de não conhecer ninguém desse bairro por enquanto. Mas vim também para fazer amizade e ter amigos em sala de aula deve ser mais um estímulo para não desistir”, torce.

Rodeado de amigos, Robson Costa Oliveira, 18 anos, veste a camisa do Fortaleza e bate no peito para dizer que mora no bairro Bom Jardim. Está cursando o 9º ano e veio para o projeto aprender um ofício já familiar. “Meus tios são salgadeiros, meu pai é servente e minha mãe dona de casa. Mas moro mesmo é com minha avó. Então quero logo começar a contribuir com alguma ajuda financeira em casa e poder, quem sabe, montar um negócio em casa. Sei que o curso de salgadeiro vai ser na cozinha experimental do SENAC e é gratuito, então não posso perder a oportunidade que o projeto dá pra gente ter uma capacitação profissional de qualidade”, diz o jovem ansioso pelo primeiro emprego que alimenta um desejo em paralelo: ser jogador de futebol profissional.



ESCOLA: POR QUE PAROU?

RAIANE OLIVEIRA
ANA KELLY ALVES



Tarde de papo reto no Centro Educacional Dom Hélio Campos, coração do Pirambu, um dos locais da periferia de Fortaleza onde o projeto Virando o Jogo encontra parceria e acolhida. Em sala de aula, a roda de conversa corre provocativa, mas também lúdica, leve, livre e solta, embora o assunto seja sério e desafiador: sensibilizar jovens que interromperam ou abandonaram os estudos a retomar o ensino formal de onde pararam.

Todos de olho na Trilha da Reinserção Escolar, tendo em mãos cartazes com palavras-chaves que responderão a perguntas ligadas à importância da escola e dos estudos na vida de quem vive com severas dificuldades financeiras

e precisa superar inúmeros obstáculos para seguir estudando até concluir o ensino médio e vislumbrar o acesso à universidade ou ao mercado de trabalho.

Hora de abrir o jogo, falar e pensar sobre qual o sentido de estudar. E se são muitos e compreensíveis os motivos que levam jovens em situação de vulnerabilidade social a interromper os estudos também é forte e explícita a vontade de refazer o caminho de volta à escola. Daí a ênfase que a equipe do projeto Virando o Jogo dá ao tema, apostando em métodos e dinâmicas de sensibilização que perduram durante todo o processo formativo, voltado não só à capacitação das juventudes para ingressar no

mercado de trabalho, mas também ao desejo de inocular em cada um e cada uma a consciência da importância da educação e do conhecimento quando a ordem é criar autonomia para tomar as rédeas da própria vida e melhorá-la.

Mais do que qualquer um ali presente, Ana Kelly Correia Alves, 17, e Raiane Oliveira Nascimento, 15, captaram a mensagem. As duas estão gestantes e entendem que a educação é ferramenta de acesso a um futuro melhor para elas e suas crias. Ana Kelly conta que estava estudando até o ano passado, quando conheceu o namorado e decidiu sair do bairro onde morava para morar junto com ele no Pirambu. “Não consegui vaga para o 9º ano no momento, mas sei que com a ajuda da equipe do Virando o Jogo vou voltar para a escola depois que meu filho nascer. Já estou com 39 semanas, pertinho de parir”, avisa a jovem que vibra em estar participando de um projeto onde também terá direito à ajuda de custo “para comprar parte do enxoval” do aguardado João Davi.

Foi o próprio namorado, aliás, quem levou Ana Kelly pela mão até o projeto Virando o Jogo: Francisco Jefferson está na fase final do curso de barbeiro, vivendo de bicos e já investindo parte da ajuda de custo nos gastos com o filho. “Tava com dois meses de namoro quando engravidei, mas ainda bem que ele assumiu o neném e me chamou para morar com a família dele. Minha mãe também está me ajudando com o Bolsa Família, mas quando eu terminar o projeto e estiver mais preparada para conseguir

um trabalho eu é que vou ajudar quem me ajudou”, promete, esperançosa, a adolescente que pretende cursar maquiagem e trabalhar futuramente na área da beleza.

Para Raiane, apesar da pouca idade, o desafio de voltar a estudar já é conhecido, daí porque promete enfrentar sem medo e com determinação o porvir. “Parei de estudar quando tive a Ágatha, minha primeira filha, que hoje tem 1 ano e dois meses. E dessa segunda vez foi porque acabei sendo expulsa da escola. Mas como o projeto Virando o Jogo, tem essa linha direta com as escolas. Pretendo voltar a estudar ainda esse ano, de preferência aqui mesmo na escola Dom Hélio, onde estudei antes. Assim minha mãe não perde o Bolsa Família e pode continuar me ajudando”, planeja a jovem moradora do Pirambu que, como a amiga, tem interesse na área da beleza e pretende abrir o próprio negócio em casa, a fim de conciliar sustento com a criação do casal de filhos. E sem precisar abrir mão dos estudos.



TEMPO DE PASSAR O BASTÃO

**GLÓRIA EMILY
ALVES DOS SANTOS**



Despedida para uns, início de jornada para outros. Foi na Feira de Profissões, atividade organizada junto ao SENAC, que jovens concluintes da 3ª edição do projeto Virando o Jogo se viram desafiados a apresentar para uma nova turma de educandos a síntese de todo o aprendizado adquirido durante seus recém-concluídos processos de qualificação profissional.

Um burburinho de saberes e fazeres. A ordem era que formandos dos mais diversos cursos profissionalizantes ali ofertados formassem a sua “banquinha” de exposição, compartilhando conteúdos, informações e vivências com quem estava prestes a entrar em sala de aula para o mesmo fim. Desenvolta no papel de cicerone especialmente convidada, Glória Emily Alves dos Santos, 20, moradora do Cais do Porto, no Grande Mucuripe, foi uma das primeiras jovens da 3ª edição do projeto a tomar a palavra para falar sobre o que chamou de “verdadeiro renascimento” e “experiência única de transformação pessoal”.

“Quando eu descobri e fui selecionada para participar do Virando o Jogo, estava com depressão e ansiedade. É que tive que amadurecer muito cedo. Por anos vi meu pai drogado batendo na minha

mãe e colocando meu irmão nessa mesma vida, enquanto eu cuidava de duas crianças pequenas porque sou a única filha mulher. Logo que entrei no projeto tive a ajuda da psicóloga, que me encaminhou para tratamento no CAPS. Aos poucos, com o apoio dos professores e toda a equipe, consegui me dedicar ao curso que escolhi: assistente administrativo. Quando apareceram as entrevistas de emprego fui preparada para me sair bem. O resultado é que hoje sou auxiliar de escritório da governança de um hotel e tenho carreira assinada”, orgulha-se a moça que emendou um curso de RH, agora pago por ela, no próprio Senac.

Filha de mãe açougueira, Glória foi aluna de escola pública profissionalizante, mas, ao concluir o ensino médio, não conseguia nada além de estágios. Custou a crer no que o Virando o Jogo ofertava: ajuda de custo mensal, vale-transporte, vale-gás e mais uma formação profissional com a reconhecida chancela do SENAC, instituição executora do projeto.

“Digo que renasci no Virando o Jogo porque quando cheguei eu mal falava e não tinha qualquer perspectiva de vida. Hoje estou cheia de expectativa e sonhos. Tenho emprego e faço bico por fora. Ainda pretendo fazer faculdade de Direito ou na área financeira. Então mudou tudo em minha vida: a forma como penso, falo, me posiciono diante das pessoas, tudo porque me sinto motivada. E isso é o mais importante, o que de mais valioso eu levo comigo”, encerra.

“Ao participar do projeto Virando o Jogo, junto ao Governo do Estado do Ceará, o Senac Ceará reafirma a sua missão dentro do Sistema Fecomércio, que é a de transformar vidas por meio da educação profissional. Ao realizar os cursos nas áreas de formação cidadã, ação comunitária, qualificações profissionais e empreendedorismo, estamos proporcionando para os jovens a volta para a sala de aula, após a pandemia, com foco na criação de oportunidades de emprego e renda. Por meio do Sesc, o Sistema ainda promove atividades esportivas, que contribuem para a sociabilidade, o desenvolvimento da disciplina, a adoção de hábitos saudáveis e o bem-estar. É com muito orgulho que podemos contribuir para que esses jovens despertem para o exercício da cidadania, fortaleçam as relações com a sua comunidade e, conseqüentemente, construam um futuro melhor para todos”.



Débora Sombra
Diretora Regional do Senac Ceará

ABRIGO, BARBA, CABELO E BIGODE



RENARA DE ALBUQUERQUE



KAYAN LIMA SEGUNDO

Dos 9 aos 15 anos, Renara de Albuquerque, 19, morou com a irmã caçula em um abrigo: Lar Santa Mônica. A mãe havia abandonado as filhas e ela acredita que ali foi o melhor lugar que podia ter tido para crescer, já que teve acesso a ensino de qualidade no Centro Educacional de Juventude Padre João Piamarta e conseguiu concluir o 9º ano. Estudo, alimentação, carinho e proteção, no entanto, não apagaram todas as dores.

“Fui diagnosticada com depressão e ansiedade e por medo do que iria encontrar lá fora nem eu nem minha irmã queríamos ser adotadas. Então quando chegou a idade limite, fui morar com minha tia, que tinha a nossa guarda legal. Mas minha mãe ficou com ciúmes e quis a gente de volta. Acontece que era muita briga e eu quis voar, descobrir coisas que eu poderia ter descoberto com 15 anos, mas não pude. Fui morar na casa dos amigos, minhas tias me ajudando, até que descobri o Virando o Jogo e me arrisquei no curso de barbeiro. Aprendi muita coisa, tive psicóloga, fiz amizade, peguei o jeito e hoje penso em trabalhar nessa área. Como nunca sonhei de verdade, acho que o projeto me ensinou a sonhar. E agora também quero também fazer uma faculdade”, suspira a jovem que escreve poesias e encontrou no Virando o Jogo um segundo abrigo, ainda que temporário.

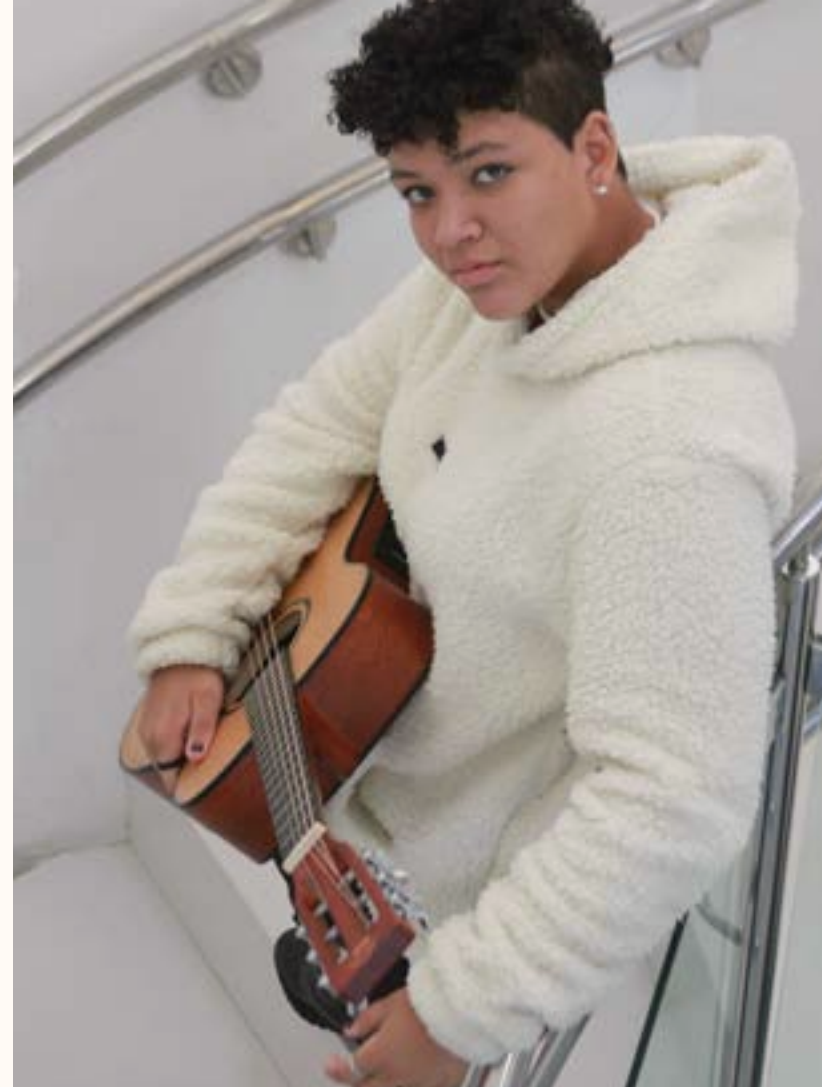


Lado a lado com a amiga Renara, Kayan Lima Segundo, 19, que nasceu Rebeca, também recupera um sonho frustrado da memória: chegou a desejar ser policial, mas acabou desistindo quando viveu o cotidiano de formação militar no Exército. “Sou trans e não conseguia me encaixar naquele ambiente como eu sou. Daí pedi para sair. Foi uma decepção pro meu pai, mas quando descobriu e me inscreveu para o curso de barbeiro do projeto Virando o Jogo, até a nossa relação foi melhorando. Levei a sério e com o dinheiro da bolsa fui comprando material para ir formando clientela em casa. Meu pai hoje trabalha como caminhoneiro, minha mãe secretária e agora eles já estão me ajudando para trabalhar com barboterapia, que foi o que mais gostei”, comemora o barbeiro em formação que hoje já se orgulha de ter como cliente o próprio pai.

UM CLIQUE E TUDO MUDA

WELY CARDI

Close nela: nascida e criada no bairro Pirambu, Wely Cardi, 18, terminou o ensino médio em uma escola profissionalizante, mas estava sem saber como encontrar motivação para correr atrás da tão sonhada independência financeira. Sabia do que gostava: arte. E a descoberta veio à tona a partir do envolvimento com o Coletivo Alium Resistência, onde descobriu o teatro político e o trabalho de formiguinha necessário para melhorar a vida na comunidade, através da tomada de consciência. No meio do caminho, entretanto, urgente era “ocupar a mente” e ter como sobreviver daquilo. Foi quando descobriu o projeto Virando o Jogo, do Governo do Estado.



“Achei até que era mentira quando me disseram que o Virando o Jogo oferecia qualificação profissional e ainda com ajuda financeira. E aí que corri mesmo para me inscrever. Escolhi fotografia, porque já trabalhava com eventos. Mas o que mais me animou, no fim das contas, foi descobrir que o projeto trazia formação cidadã antes mesmo de profissionalizar. Já no início, tivemos noção em primeiros-socorros com os bombeiros, depois começamos a pensar juntos sobre ações comunitárias. Só se falava em violência, então passamos a falar em introduzir educação na periferia pras mentes começarem a mudar. E a gente acabou indo dar uma palestra na escola Moura Brasil sobre saúde mental. Isso porque a mente do jovem da periferia tá se acabando mais rápido até do que o corpo, com essa onda de violência ao nosso redor”, observa a jovem que no projeto também passou por acompanhamento psicológico.



Para Wely, aprender sobre autocuidado representou uma virada de perspectiva. “Eu mesma só percebi que precisava de psicólogo quando entrei pro projeto. Nunca tinha procurado, e quando tive acesso, entendi que minhas limitações tinham muito a ver com o ambiente em que cresci. Então, o Virando o Jogo teve essa contribuição grande na minha vida, porque foi quando passei a acreditar mais em mim como profissional das artes e da produção cultural. Fiz o curso de fotografia e me apaixonei. Hoje quero me profissionalizar cada vez mais, ainda mais depois que descobri que o certificado do SENAC vale inclusive em outros países. Isso me animou porque também tenho o sonho de morar e estudar fora do Brasil”, emenda.

Caminhada que está só começando, mas da qual ela não abre mão. “Hoje trabalho em uma feira livre, 4 horas por dia, pra me virar. Mas também fotografo nossas ações do coletivo pra divulgação e toco violão e teclado em eventos. Quero consertar minha máquina e investir na fotografia profissional. Me interessa muito por perícia criminal também e sonho em fazer um concurso pra unir essas duas áreas. Como me formei em hospedagem na escola profissionalizante, tem ainda a vontade de trabalhar viajando. Nisso, o Virando o Jogo foi um superestímulo e fez total diferença na minha vida. Vivia na base do tanto faz, qualquer trabalho serve. Depois entendi que sou capaz de fazer muita coisa e querer mais”, aferra a filha orgulhosa de pai mecânico e mãe técnica em contabilidade.

GENTE É PRA BRILHAR **CLARISSE ALVES**



Make já era assunto dileto na roda de amigas do bairro Planalto Ayrton Senna antes mesmo de Clarisse Alves, 19, ingressar no projeto Virando o Jogo. Afinal, choviam tutoriais e influenciadoras digitais lançando tendências via internet, enquanto a curiosidade e admiração da moçada cresciam junto. “Desde adolescente que eu sonhava em ter minhas maquiagens e me tornar maquiadora. Mas a realidade era bem outra. Com 16 anos, minha mãe foi morar em outro estado com o companheiro dela e eu fui morar com minha avó materna, que era aposentada e vendia salgados na calçada de casa. Quando terminei o ensino médio passei a ajudar nas vendas para contribuir com a renda familiar, Aquele era nosso único meio de vida”, recorda.

O que era sonho começou a se tornar real justamente quando uma das amigas descobriu e lhe contou sobre o projeto Virando o Jogo.

“Vi que tinha curso de maquiagem e aí não pensei duas vezes em me inscrever. Até porque já me arriscava como amadora, treinando com as amigas. Elas gostavam tanto que sempre me pediam para maquiar valendo quando precisavam. Só sei que acabei me destacando como aluna e, antes mesmo de terminar a formação no Virando o Jogo, o SENAC me convidou para um treinamento

paralelo, tudo para que eu participasse das Olimpíadas de Estética. Eu estava prestes a conquistar o certificado mais top da área. E quase não acreditei quando me vi participando de uma competição que envolve alunas do SENAC de todo o Brasil. Já me considerava vitoriosa”, relembra Clarisse, a competidora que conquistou o segundo lugar na etapa Regional.

O talento de maquiadora aprimorado no projeto Virando o Jogo e reconhecido pelo SENAC já levou Clarisse mais longe: hoje ela é bolsista do curso técnico de Estética financiado pela instituição. E assim é que, após um ano e meio de formação, quem já está entre as melhores de Fortaleza vai ganhar status de expert.

“Sair de onde eu saí e estar me destacando como maquiadora já é um sonho realizado. A ajuda de custo que ganhei no projeto Virando o Jogo investi em material e já havia começado a trabalhar por minha conta quando o SENAC me colocou na competição. Fui aprendendo cada vez mais e hoje sonho em ter meu espaço e filiais. Já descobri que make social é a minha especialidade e poder trabalhar de agora em diante com o que mais gosto é um desafio que eu sei que posso encarar. Ninguém mais me segura”, avisa.

Para Clarisse, brilho e beleza são a combinação que ela quer espalhar pelo mundo. “Hoje divulgo meu trabalho com orgulho nas redes sociais e tenho minha clientela, que só aumenta. Nada disso teria sido possível se eu não tivesse participado do projeto Virando o Jogo. Foi uma virada de vida pra mim e pra minha autoestima. E ainda sonho com muita gente famosa que pode e merece passar pelas minhas mãos de maquiadora. Mas, por enquanto, me contento em continuar treinando no meu marido, que vez em quando amanhece com um cílio postiço e olho pintado”, diverte-se a maquiadora que já consegue manter-se sozinha e projeta para si um futuro profissional furtacor.





ORGULHO

DE SER

VIRANDO

O JOGO

MATEUS SANTOS

Mateus Santos, 21, nem passava por maiores dificuldades financeiras quando decidiu assim mesmo interromper os estudos para trabalhar e ajudar em casa. Havia cursado metade do ensino médio e parou para sentir o gostinho de ingressar no mercado de trabalho. “Fui contratado por uma empresa de fast food. Não foi legal. Era um trabalho abusivo. Roubava muito o meu tempo e eu percebi que ali não seria possível conciliar estudo e trabalho. Saí e ainda passei dois anos parado, sem trabalhar nem estudar. Até que meu primo David, que é articulador social no projeto Virando o Jogo, me falou sobre as inscrições abertas. Foi a melhor decisão da vida: o projeto me acolheu, fui orientado a retomar os estudos e me preparei para conseguir um emprego, fazendo o curso de Assistente Administrativo no SENAC. Daí um horizonte se abriu na minha frente”, rememora o jovem que se apressou em recuperar o tempo perdido.

Com um certificado em punho e dado o bom rendimento nas aulas, não demorou para que Mateus fosse recrutado para a seleção de Jovem Aprendiz. Passou pela peneira e hoje faz as vezes de auxiliar administrativo no Banco do Nordeste, com direito à carteira assinada, vale-transporte, vale-alimentação e contrato de dois anos, com chance de renovação e crescimento interno. “No momento, meu projeto de vida é ser efetivado. Não podia ter conseguido emprego melhor, e finalmente descobri o que é um trabalho digno.

No próprio banco já fiz uns 20 cursos ou mais para ir me aperfeiçoando. Procurei o CEJA e fui concluir os estudos. Me capacito cada vez mais e já penso em faculdade, porque agora consigo conciliar trabalho e estudo. E tudo isso graças ao projeto Virando o Jogo, sem o qual não teria alcançado a maior conquista da minha vida”, vibra o jovem funcionário que enfim já consegue ajudar no orçamento familiar.

É sobre valores humanistas que Mateus também prefere falar quando trata do “aprendizado para a vida”, que leva como legado do projeto Virando o Jogo. “Tive uma formação técnica de qualidade sim, mas o Virando o Jogo também é sobre fortalecer os vínculos afetivos em família e na comunidade, é sobre você lembrar que pertence a um lugar e também deve olhar por ele. Essa força e alcance que o projeto tem beneficiou e ainda vai beneficiar muitos jovens. Jovens com problemas familiares, problemas com drogas, com depressão, aqueles que podem perder facilmente a vida pro crime, mas são puxados pra dentro do projeto e criam uma nova perspectiva de vida. Vi muitos jovens assim: os que aproveitaram a chance para encontrar uma saída, uma esperança, e os que, infelizmente, acabamos perdendo. Pra mim, foi transformador. Hoje tenho orgulho de ter passado pelo Virando o Jogo e quero que o projeto também se orgulhe cada vez mais de mim”, vibra.



**DANIEL CHAVES
DE SOUSA**

CALCULANDO

A VIRADA

O filho de pai pedreiro e mãe dona de casa traçou um caminho diferente dos irmãos que não quiseram estudar e seguiram a profissão paterna. Daniel Chaves de Sousa, 20, fez bonito como aluno do CAIC Maria Alves Carioca, no bairro Granja Lisboa, onde mora, e já tinha concluído o ensino médio em meio à pandemia da covid-19 quando descobriu o projeto Virando o Jogo. Não titubeou em se inscrever.

“Eu queria começar logo a trabalhar e consegui trabalho numa bodega perto de casa. Mas precisava mesmo de um curso profissionalizante pra conseguir algo melhor. E no projeto escolhi o curso de assistente administrativo, porque sempre gostei de matemática. Nesse meio tempo, o Governo do Estado pagou a taxa de inscrição para o vestibular e consegui vaga para a Faculdade de Física na UFC. Ficou pesado conciliar

tudo, mas jamais cogitei abrir mão do projeto”, conta o moço que sai de casa às 5h da manhã, só retornando às 23h.

Trabalho duro no atendimento da bodega pela manhã. Projeto Virando o Jogo à tarde, com aulas no próprio CAIC. Faculdade à noite. “Tinha ainda a possibilidade da carreira militar, mas abri mão porque as aulas do curso de Assistente Administrativo se tornaram complementares para o curso de Física, na UFC. Organização financeira e burocracia também são conteúdos cobrados na faculdade, sem falar que no Virando o Jogo é que fui aprendendo que também gosto de sala de aula e de ensinar. Eu era retraído e o projeto me ajudou muito a me soltar, na comunicação, a organizar um pensamento, saber me expressar. A bolsa também foi importante para conseguir tirar minha habilitação e o vale-transporte, ao invés de usar pra vir pro CAIC, que é perto de casa, usei para ir à faculdade, o que me ajudou a permanecer estudando, né?”, comemora o futuro físico que também quer ser professor, espelhando-se na qualidade das aulas do Virando o Jogo e na empatia atribuída aos professores do projeto.



“O Corpo de Bombeiros Militar, em especial, participa do módulo de formação cidadã e ação comunitária, além de atuar também na monitoria dos demais módulos. É uma participação fundamental, pois é uma oportunidade em que, além do conhecimento técnico que nós repassamos a esses jovens, nós podemos também desenvolver conjuntamente com eles, valores em nossa sociedade, como amor ao próximo, respeito às instituições e, assim, contribuir cada vez mais para a melhoria contínua da nossa sociedade. O Corpo de Bombeiros agradece a esse chamado”.



Ronaldo Roque
Coronel Comandante-Geral do Corpo de Bombeiros Militar do Ceará

UNIÃO

QUE

FAZ A

FORÇA

**PATRICK
DOS SANTOS**



Em 2019, Patrick dos Santos, 18, cursava o 1º ano do ensino médio quando perdeu a mãe e, tempos depois, a avó. “Fiquei desgostoso e parei de estudar. Tinha um sonho de dar uma casa pra elas”, recorda o jovem de poucas palavras egresso do sistema socioeducativo e encaminhado ao projeto Virando o Jogo. “Na primeira vez que fui chamado para o projeto, não deu certo, tava com muito problema e tive que abandonar. Mas aí me deram uma outra oportunidade e vim fazer o curso de Assistente Administrativo no CRAS Lagamar. O que eu queria mesmo era conseguir um emprego e foi com a união e a ajuda principalmente dos articuladores que acabei conseguindo”, reconhece.

Através do projeto, mas sobretudo por mérito próprio, Patrick foi selecionado para trabalhar numa empresa de locação de equipamentos. A carteira assinada para uma jornada de 6 horas diárias rende a ele pouco menos de um salário-mínimo, que hoje ajuda a pagar o aluguel e as despesas de casa desde que passou a morar com o pai. “Agora espero crescer dentro da empresa para dar uma condição melhor para minha família, juntar dinheiro e fazer uma faculdade. O projeto foi que me fez voltar a estudar e mudou a minha cabeça pra sair do caminho errado e correr atrás dos meus sonhos. Um deles é viajar pra ver meu time do coração jogar: o Corinthians. Vou conseguir”, persevera o jovem boleiro amador que joga no time do bairro Alto da Balança.

328

Adolescentes e jovens em cumprimento de Medida Socioeducativa em meio aberto ou egressos do sistema socioeducativo atendidos em 7 edições (5 em Fortaleza e 2 em Sobral).





ANDRÉ LUIZ

ELIZABETH VITÓRIA

Foi em uma das aulas do curso de maquiagem, acessando uma bibliografia especializada, que a dupla de amigos do projeto Virando o Jogo, André Luiz, codinome Alaska, 19, e Elizabeth Vitória, 17, vieram a descobrir: existem 38 tonalidades diferentes de peles negras classificadas. “A gente nem imaginava que para aprender a maquiar era preciso também entender sobre tipos de rosto, harmonia e estética ou mesmo tons de pele. Mas todo esse conhecimento especializado também fez a gente refletir sobre raça, gênero, preconceito, tudo o que

OS INFINITOS TONS DA AMIZADE

alimenta e está por trás da indústria da beleza, que por muito tempo não investiu na beleza negra, por exemplo. O nome disso é discriminação, algo que a gente, que é gay, também já sofreu e ainda sofre na pele”, dispara o jovem morador do Curió. O debate político ensejado através das aulas de estética, lembra a dupla, jamais perpassou da mesma forma o ambiente escolar convencional.

“Desde criança sofro muito bullying por ser afeminado. E a direção da escola não tava nem aí. Não conseguia nem apresentar os trabalhos na escola, sentia aqueles olhares de chacota em cima de mim, e isso me dava medo. Confesso que tive cisma até em vir pro curso do Virando o Jogo, mas não podia perder essa oportunidade. Aí acabou que foi o contrário. Me senti muito mais confortável com as amigas que fiz e pude falar abertamente sobre mim em sala de aula. Não houve nenhum olhar ou atitude preconceituosa. Respeitaram até os pronomes das pessoas não binárias. E isso fez tão bem pra minha saúde mental. Inclusive, depois do atendimento psicológico que o projeto dá pra gente, passei a fazer terapia para controlar minha ansiedade. E tenho melhorado a cada dia”, comemora Alaska.

“Fera” no uso de delineador gótico, Elizabeth também admite que a ansiedade foi uma incômoda companheira no período em que não tinha sequer maturidade para lidar com questões de gênero ou sexualidade. “Sempre sofri bullying no ambiente escolar tradicional. Tudo porque me identificava como LGBT desde cedo. Cheguei a ter crise de pânico ao ter que ir para a escola. E quando chegou no ensino médio, tive que interromper. Apresentei um laudo médico de transtorno de ansiedade, mas a diretora minimizou o que eu tinha. E só agora, que estou no Virando o Jogo, é que voltei a fazer amizades. Só por isso já valeu à pena”, vibra a menina que fora de casa prefere estar e parecer com os meninos, maquiada ou de cara lavada.



OPORTUNIDADES VENCEM ESTIGMAS



O Sistema Nacional de Atendimento Socioeducativo (Sinase) prevê a articulação de diversas políticas públicas para cumprir as metas de estabelecer projetos de vida para adolescentes em cumprimento de medidas socioeducativas, porém, o acesso a essas políticas são um entrave, considerando o perfil desses jovens, a defasagem idade/série na educação formal e, em especial, o estigma enfrentado por eles.

No contexto do processo de reordenamento do Sistema Socioeducativo do Estado do Ceará, que se consolida com a criação da Superintendência do Sistema Estadual de Atendimento Socioeducativo (Seas), fica evidenciado no diagnóstico e nas intervenções, a necessidade de Programas de Governo que construam uma metodologia que possa envolver esse público-alvo, que passa pelos Centros Socioeducativos, de uma forma que compreenda uma atuação direta com eles e atuem também com impactos nos núcleos familiares.

E é nessa perspectiva que o Projeto Virando o Jogo propõe uma metodologia com abordagens que contemplam realmente as especificidades de um grupo de jovens que, na grande maioria das vezes, fica distante das políticas públicas, sem acesso, ou não inseridos como parte, pensando estratégias para superar uma realidade de vulnerabilidade, envolvimento com situações de violência armada e contexto do tráfico de drogas.

As dimensões propostas no projeto contemplam a necessidade dos jovens atendidos pelo sistema socioeducativo, tendo destaque para a Formação Cidadã: com atuação direcionada a despertar nos jovens participantes o exercício da cidadania, fortalecendo noções de solidariedade e respeito ao outro e para a qualificação profissional, desenvolvendo competências relacionadas ao aprimoramento pessoal e inserção no mercado de trabalho. E ainda focando habilidades socioemocionais, fatores protetivos e suporte afetivo através de ação comunitária, atividades de esporte, cultura e meio ambiente, empreendedorismo social e gestão de projetos, priorizando o trabalho social e o envolvimento das famílias.



Roberto Bassan
Superintendente do Sistema Estadual de Atendimento Socioeducativo (SEAS)

LUTANDO POR UM FUTURO MELHOR



JOÃO PAULO DA SILVA MOURA

EVERTON OLIVEIRA LIMA

Na Associação dos Moradores do Conjunto Tancredo Neves (AMCTN), a roda de conversa em torno do racismo selou o final da primeira fase do projeto Virando o Jogo, aquela em que educandos passam por formação cidadã para depois colocar em prática a ação comunitária, concebendo coletivamente algum tipo de atividade que impacte positivamente na comunidade em que vivem. Natural de Juazeiro do Norte, João Paulo da Silva Moura, 18, o Sinistro, lembra bem que sofreu na pele a mão pesada da discriminação quando saiu da cidade natal sem a mãe e veio tentar a sorte sozinho em Fortaleza, ainda adolescente.

“Tinha 13 anos e aqui tive que trabalhar com tudo pra sobreviver, de motouber, com Ifood, em lava jato... até que conheci um projeto social na AMCTN e passei a ter contato com o esporte, praticando todo tipo de luta. Hoje já sou instrutor de box, mas no começo ouvia muita piadinha dos adversários porque eu era muito magro. Diziam que eu passava fome e aquilo me abalava. Mas comecei a ganhar as lutas e isso foi me fortalecendo, me fazendo acreditar mais em mim”, conta o jovem que não chegou a conhecer o pai, mas tem no professor de muay thay sua maior inspiração para o projeto de vir a se tornar atleta profissional.

Voltar a estudar é outro sonho do jovem boxeador, que luta mesmo é por um futuro melhor. “O Virando o Jogo está encaminhando a gente de volta para a escola. Parei no 6º ano e quero começar de novo, devagarinho”, avisa. Profissional de MMA, o amigo Everton Oliveira Lima, 18, o Zumbi, também lembra quando era o gordinho da sala de aula e sofria bullying na escola.

“Comecei a treinar para emagrecer, mas depois o esporte blindou minha mente pra essas coisas. Por isso continuei a estudar e só parei agora no 1º ano do ensino médio, por causa da pandemia. Ainda não voltei, mas pretendo. Já fui até à escola, encaminhado pelo projeto. E acho que próximo ano vai dar certo voltar”, comemora o lutador que já trabalhou como segurança, entregador e serviços gerais, mas hoje sonha com a faculdade de direito.





RESPEITE

O MEU LUGAR

RENAN RIBEIRO

GIULIAN NASCIMENTO

As alegrias e tristezas do Pirambu ganharam materialidade na exposição fotográfica que alunos e alunas do projeto Virando o Jogo apresentaram como atividade final da primeira fase do processo formativo, aquela em que formação cidadã e ação comunitária caminham juntas. Entre muitas imagens, uma que se repete: a do acúmulo de lixo na beira da praia.

“Enquanto a gente fotografava a beleza da orla, nos deparamos com a feiura também da sujeira que se acumula. Aí resolvemos não só registrar como limpar tudo. Era muito plástico e até animal morto tinha. Recolhemos boa parte e encaminhamos para a coleta correta. É claro que esse serviço devia ser feito pelo poder público. Mas aprendemos que se a praia é de todos, a comunidade deve ajudar também. Então fomos lá e fizemos a nossa parte”, orgulha-se o jovem morador do bairro, Renan Ribeiro, 18.

Sob aplausos, a equipe que não só registrou, mas interferiu na realidade, a fim de melhorá-la, deu outros recados políticos: era preciso ainda desconstruir a imagem distorcida de um Pirambu estigmatizado pelo noticiário relacionado à criminalidade e violência.

“Nosso bairro tem muitos problemas, mas também tem muito de coisa boa para mostrar. Como, por exemplo, o lugar onde temos as aulas do projeto Virando o Jogo, que é o projeto 4 Varas. Eu nunca tinha entrado aqui e nem sabia o que era. Foi o projeto que me fez entrar e descobrir que aqui tem terapia, ioga, massagem, tudo de graça pra comunidade. Então foi assim que aprendemos sobre direito à cidade, ao lazer, ao território. Nunca tinha pensado nisso, mas agora a gente já quer cuidar mais do lugar onde mora e ser respeitado como comunidade que também tem coisa boa para oferecer, como a gente vê nas fotos”, emenda Giulian Nascimento, 17.



PARA IR EM FRENTE

JÚLIA VITÓRIA



Até os recém-completados 18 anos Júlia Vitória não tinha sequer documento. É que o pai, alcoólatra, em um ato de descontrole emocional, um dia pôs fogo na casa e a mãe passou a criar a prole de sete filhos sozinha, sem conseguir reaver perdas. “Nunca estudei, só em casa, minha mãe ensinando ou através de aulas on-line. Só voltei a estudar quando tirei os documentos, há pouco tempo. Estou no EJA agora, entre o 6º e o 7º ano. Mas sempre procurei ser a mais inteligente da família. Tanto que eu mesma fui atrás de RG e CPF”, conta a jovem que tem como inspiração uma mãe polivalente, capaz de se virar como costureira, cozinheira, artesã e manicure. Aluna do curso de fotografia no projeto Virando o Jogo, não é só de obturador, diafragma, enquadramento e distância que Júlia fala quando passa em revista o que vem aprendendo em sala de aula:

“Sonho em fazer faculdade de psicologia ou pedagogia infantil, me interesso por esse público. E admiro muito a profissão de psicóloga. Aqui no projeto, passei a ter contato com uma, porque todos podem ter acompanhamento psicológico. E fiquei admirando ainda mais esse profissional, porque a gente, jovem da periferia, precisa muito de uma palavra de conforto para não desistir dos nossos sonhos e ir em frente, mesmo com as dificuldades financeiras”, afirma a jovem moradora do bairro Bom Jardim que, a partir da ajuda de custo recebida, passou a contribuir com o aluguel da casa materna e sonhar em trabalhar profissionalmente com fotografia.

Ao ser selecionada para o projeto Virando o Jogo, Amanda Stefane, 18, queria mesmo era passar na peneira para o curso de moda, mas pouquíssimas inscrições impediram a abertura da turma.

“Como a gente pode escolher três opções de curso profissionalizante, minha segunda opção foi vendas, e acho que acertei valendo, porque acabei gostando muito. Aprendi sobre autoatendimento, merchandising, como tratar o cliente... E com o dinheiro da bolsa, consegui abrir uma loja on-line de roupas. Aprendi também a me comunicar melhor com as pessoas, tendo noções de marketing. E já está dando certo. Eu mesma vou entregar as peças de ônibus e minha mãe, que é costureira, me ajuda”, festeja a jovem que pretende abrir uma loja física e um dia acessar um curso superior de moda.



No curso de montador e reparador de computadores, Luana Cavalcante, 19, é uma das poucas mulheres em sala de aula. Ela, que sempre gostou de aprendizados práticos, diz que deu um tiro no escuro, mas acertou: “Não sabia ao certo se ia acompanhar a turma, porque é um conteúdo muito complexo, mas fui levando adiante e acabei me dando bem, entendendo a lógica. Agora quero focar nos estudos para trabalhar na área de segurança da computação”, planeja a jovem moradora do bairro Cristo Redentor, que nunca conviveu sob o mesmo teto que a mãe, tendo que recorrer a avós e tias, mas hoje, após passar pelo Virando o Jogo, se permite sonhar com o dia em que trabalhará numa multinacional em Nova Iorque ou Reino Unido, “países de tecnologia avançada”.

VEM COM A GENTE, FAMÍLIA!

ELIENE RODRIGUES DA SILVA
MARIELE RODRIGUES MORENO



Irmãos, pais, filhos, tias. No ABC Palmeiras, o Encontro de Famílias nada mais é do que uma roda de conversa periódica onde parte da equipe de profissionais envolvida no projeto Virando o Jogo convida familiares de jovens participantes a avaliar os resultados práticos e subjetivos de um processo formativo que vai bem além da qualificação profissional ou reinserção escolar, repercutindo em suas relações de convívio e redes de proteção. Qual o papel da família quando a ordem é tratar sobre a perspectiva de futuro de quem nasce e cresce em situação de vulnerabilidade social? O núcleo familiar tem funcionado como lugar de acolhimento ou conflito? De amor ou desamor?

Hora do diálogo, palavrinha mágica com poder de fazer calar todos os aparelhos celulares trazidos para aquela tarde de compartilhamento de experiências. Eliene Rodrigues da Silva, mãe de Mariele Rodrigues Moreno, 15, veio do Sítio São João relatar a dupla satisfação em ver a filha “indo bem” no curso profissionalizante de assistente administrativo e, em paralelo, recuperar a vaga que havia perdido no ensino formal. “Tivemos que nos mudar de um bairro para outro e antes de conseguir encontrar e matricular Mariele numa nova escola, ela foi selecionada para o Virando o Jogo. E foi o projeto quem acelerou a volta dela aos estudos. Tá com uns cinco meses que voltou a estudar e foi para o 9º ano. Isso foi muito bom mesmo pra ela”, destaca.

Antes de Mariele, outro filho de Eliene, Pedro, já havia passado pelo projeto. Buscou qualificação profissional como eletricitista e saiu do curso decidido a trabalhar junto com um amigo que fez em sala de aula. Segundo a mãe, os sócios seguiram trabalhando ao longo de um ano, até Pedro decidir entrar para o Exército. “O projeto dá resultado para aqueles que querem progredir sim. Até porque a qualidade das aulas do SENAC é excelente. A gente, que acompanha os filhos de perto, sabe. Eles saem com outra cabeça, respeitados, com certificado e aprendem a valorizar o que aprenderam e o que têm. Muitos se afastam das coisas sem futuro, outros focam no que querem. O curso dá a direção pra que não nadem e morram no seco”, defende a mãe, que atualmente trabalha com venda de lanches no bairro onde mora.

É também como tia de jovens que “se envolveram com o crime” e se regeneraram desde quando passaram a ser educandos do projeto Virando o Jogo que Eliene faz questão de defender: “Esse projeto tem tirado muito jovem do mal caminho. Um deles, que é meu sobrinho, hoje trabalha no BNB. O outro está fazendo cursinho. Conseguiram todos um foco, menos um, que acabou assassinado porque não quis ser ajudado mesmo. Tinha 16 anos”, lamenta a mãe que sabe bem da importância da família como incentivadora e mediadora dos sonhos juvenis.

Todas as segundas, quartas e sextas, após um deslocamento de quase duas horas de ônibus, Eliene e Mariele chegam juntas, de mãos dadas, ao SENAC. A aula da filha no curso de assistente administrativo começa pontualmente às 13h, e a mãe é daquelas que traz marmitinha de almoço e espera feliz até 17h, hora do término. Às quintas-feiras, ainda gosta de acompanhar Mariele na aula de dança urbana, modalidade esportiva escolhida por ela para praticar no projeto Virando o Jogo. O “grude”, segundo ambas, representa proteção. “Nossa comunidade não oferece muita segurança não. E ela é muito nova para andar sozinha, agora que tá aprendendo a pegar ônibus”, adianta a mãe.

E é justamente por “estar descobrindo o mundo lá fora”, para além dos limites do bairro de origem, que Mariele pensa no projeto Virando o Jogo como um lócus de liberdade.

“Confesso que o que me atraiu primeiro foi o dinheiro da bolsa e a vontade que tenho de começar a trabalhar. Mas encontrei muito mais: aqui fiz amigas de outros bairros e tive permissão dos meus pais pra poder sair de casa e conhecer outros bairros, outros lugares que nem sabia que existia. Foi uma libertação! Também aprendi mais sobre violências, identidade de gênero, direitos humanos, saúde mental... E como meus pais são muito presentes, eles também aprendem junto. E hoje dialogam mais comigo”, comemora a filha de pai pedreiro que ainda sonha em fazer faculdade de direito para “evitar a condenação de inocentes na comunidade”.

DE MÃOS DADAS



JARON SABINO DA COSTA

Filho no curso de manutenção e reparação de computadores, pais na área de convivência do SENAC, aguardando o final da aula. Não é à toa que Francisco e Sandra preferem acompanhar de perto a adaptação do jovem Jaron Sabino da Costa, 15, na fase de qualificação profissional do projeto Virando o Jogo. O casal, morador do bairro Pirambu, foi forçado a tirar o adolescente que sofre de TDH da escola porque repetidos casos de bullying haviam resultado em trauma. “Estava no 6º ano. Não conseguimos vaga para ele noutra escola, mas graças a Deus apareceu o projeto Virando o Jogo. Os articuladores bateram na nossa porta e a gente não podia perder essa chance. E agora, aquele trauma que trouxe do colégio tá indo embora”, conta a mãe, em tom de alívio e gratidão.

Francisco fala em sorte, diz que o filho sempre gostou de “ajeitar as coisas em casa” e agora ele está aprendendo que isso pode vir a ser uma profissão, inclusive rendendo até mais dinheiro do que o próprio ofício do casal de ambulantes, que vende água e salgados na praia da Leste-Oeste. “Eu também faço reciclagem e ele sempre conserta o que trago. “Jaron gosta de arte também. Dá valor desenhar aquela arte do Chico da Silva, toda colorida. Eu acredito que ele vai ser artista, porque sabe imitar muito bem também. A gente sempre apoia, porque queremos que ele trabalhe e volte a estudar. Meu avô era repentista. Então, que ele siga uma carreira que o faça feliz. Felicidade é mais importante do que dinheiro. Mas claro que espero que ele tenha uma profissão melhor do que a minha, que pague melhor, pra ele poder ter uma moto, um carro”, sonha o pai orgulhoso, que também ficou feliz em ver o filho fazendo novas amizades, em paz.

Sandra, a mãe, emenda: “Perdemos dois sobrinhos ano passado. Tudo por conta desses conflitos de territórios que envolvem os jovens da periferia, né? Então, um projeto como esse, onde Jaron também aprendeu a fazer uns brinquedos artesanais para doar numa escola, abre muito a mente dele, faz com que ele saiba que pode trabalhar e ainda ajudar a quem mais precisa, na própria comunidade. É uma benção saber que ele gostou disso também e deixa a gente, que é pai e mãe, feliz por saber que no projeto nosso filho está aprendendo a ser uma pessoa melhor também”.



4565

Benefícios de vale-gás concedidos.

173

Intervenções comunitárias realizadas nas áreas.



PLENA PARA BATER O MARTELO

**NAYLA
NASCIMENTO**

Minissaia e salto alto em sala de aula sim. Participante da 1ª edição do Virando o Jogo em Sobral, primeiro município cearense a receber o projeto, em setembro de 2021, Nayla Nascimento, 20, lembra bem quando, numa roda de conversa no bairro Nova Caiçara, onde mora, ouviu falar sobre a seleção de jovens da periferia para cursos profissionalizantes gratuitos.

“Certificação profissional com oportunidade de emprego? E ainda dão bolsa? Já quero! Corri pra me inscrever e aproveitei para espalhar a notícia, principalmente entre aqueles e aquelas que haviam saído da escola por conta de conflito territorial ou pressão das facções. Tem muito disso aqui e aquela era uma chance de libertação que não se podia perder”, assegura Nayla.

Nayla, que nasceu José Natanael, saiu do Virando o Jogo com o certificado do curso de Assistente Administrativo na bagagem. Hoje, trabalha numa lanchonete e começa a aplicar o conhecimento adquirido nas áreas de marketing e empreendedorismo para abrir sua própria lojinha on-line no ramo da moda. Visivelmente feliz com as primeiras conquistas, ela sabe bem o valor da formação técnica para subir mais degraus na difícil escalada em direção ao mercado de trabalho. Mas é de caráter íntimo aquilo que leva de mais valioso do projeto:

“Já me vestia de saia e começava a ser tratada pelo pronome feminino quando descobri o projeto, mas não era todo mundo ainda que me tratava assim, aliás, na minha casa, até hoje, minha mãe ainda me chame de Natanael. E foi acolhedor já me chamarem de Nayla logo que entrei no Virando o Jogo, incluindo meu nome social na frequência do curso. No bairro mesmo, começaram a ter mais respeito, amigos passaram a me entender melhor. E assim perdi totalmente o medo de me vestir de mulher e andar na rua, além de me descobrir líder em sala de aula. Brilhei, vii?”, conta, radiante.

Filha de mãe faxineira e padrasto borracheiro – com o pai, que sofre de alcoolismo e se afastou da família, o contato não é frequente –, Nayla tinha 14 anos quando começou “a se descobrir”.

“Quando meus pais souberam, ficaram chateados no início: “Tome cuidado porque muita gente vai lhe criticar, bater e até podem tentar matar”. Aos poucos é que foram aceitando, mas só meu padrasto me chama sempre de Nayla, embora eu já me vista como mulher em casa. Uma vez, no supermercado, puxaram uma brincadeira comigo e ele me defendeu, dizendo: “minha filha é trans e não tenho paciência com homofóbico”. Foi esse tipo de aceitação e defesa de direitos que passei a conhecer melhor quando participei do Virando o Jogo”, comemora.

Empoderada e assumidamente segura diante de sua identidade de gênero, Nayla agora quer mais: agarrada ao caderninho de anotações do curso de assistente administrativo, guardado carinhosamente como lembrança, ela fala da expectativa de se tornar uma empresária bem-sucedida, proporcionar mais conforto à família, poder pagar uma rodada de cerveja para amigos e chegar, enfim, à faculdade de direito. “Já pensou, uma trans favelada entrar em um tribunal e bater o martelo para liberar o réu? Ai, que tudo! Quero defender a minha classe. Vai ter muita barreira pela frente, eu sei, mas chego lá”, promete.



SORTE QUE BATE À PORTA



JOÃO VÍTOR

“Não é comum, mas acontece de, um dia, a sorte bater à sua porta”, brinca João Vítor Coelho da Silva, 20, participante da 1ª edição do projeto Virando o Jogo em Sobral, que atendeu 172 jovens e adolescentes em três bairros do município: Terrenos Novos, Nova Caiçara e Vila União. “Fazia um ano que tinha acabado o ensino médio e tava sem trabalho, só ajudando nos serviços domésticos. Foi quando a articuladora do projeto foi na minha casa e começou a apresentar pra minha irmã. Mas ela tinha acabado de ter filho e não ia poder participar. Aí eu já me escalei no lugar dela e deu tudo certo”, rememora, entusiasmado.

Para João Vítor, que procurava emprego fixo há tempos, bom mesmo foi chegar no Virando o Jogo e descobrir como de fato funciona o mercado de trabalho. “Não tinha noção. Só conhecia trabalho avulso de entregador, serviços gerais. E de repente descobri o empreendedorismo, a criatividade para fazer algo novo no curso de assistente administrativo. Agora tô correndo atrás de seleção pra ser Jovem Aprendiz em banco. Mas o Virando o Jogo não foi só para conseguir trabalho, mas para ajudar a gente a enfrentar a vida e até no convívio familiar”, destaca.

Filho de mãe diarista e pai pedreiro, o jovem morador do bairro Terrenos Novos conta que os pais se separaram quando ele ainda era criança, ficando cinco filhos sob os cuidados maternos. Desentendimentos e brigas em família viraram, então, uma constante.

“Aprendi a dialogar mais dentro de casa depois que passei pela psicóloga do projeto. O trabalho dela de escutar as pessoas, saber como a gente está, foi muito importante. Parei para pensar em que podia melhorar e o dinheiro da bolsa foi para ajudar nas despesas da gente mesmo. Hoje, cuido dos meus irmãos, banho, levo pra escola e evito problemas. Quero fazer faculdade de psicologia, se um dia tiver recurso. E ser um bom profissional, como a Juliana foi”, anuncia João Vítor, feliz em ver a irmã finalmente se inscrevendo para a 2ª edição do Virando o Jogo, agora que o filho, Luri, já está maiorzinho.



“Em Sobral, o Virando o Jogo atendeu, na primeira edição do projeto, 172 jovens do José Euclides, Via União e Nova Caiçara que nem estavam estudando, nem trabalhando, se encontrando, assim, em situação de risco pela falta de oportunidades. E a grande sacada deste projeto é levar em conta as potencialidades dos jovens, trabalhando com eles a formação profissional, inclusive em tecnologias, como também projeto de vida. Uma pesquisa da Fundação Cearense de Amparo à Pesquisa (Funcap) feita com esses jovens atendidos mostrou que eles, em sua maioria, aprovaram a metodologia do programa, relataram que melhoraram a sua convivência familiar e voltaram a estudar. É isso que queremos: garantir oportunidades a eles e levá-los de volta ao caminho da esperança, para que possam viver uma vida digna e em paz”.

Ivo Gomes
Prefeito de Sobral



O Projeto Virando o Jogo possui uma equipe de pesquisadores e professores assessorando as coordenações de pesquisa e intervenção formada por 13 doutores e nove mestres da Universidade de Fortaleza (UNIFOR) e Universidade Federal do Ceará (UFC). O grupo é financiado dentro do âmbito do Programa Cientista Chefe (FUNCAP). A intervenção de escuta atenta e acolhimento dos jovens participantes do Virando o Jogo tem a coordenação vinculada à Secretaria de Proteção Social, Justiça, Cidadania, Mulheres e Direitos Humanos (SPS).

Ao longo das sucessivas edições do Projeto Virando o Jogo, a equipe de assessores se responsabilizou por realizar encontros com familiares, cuidadores e responsáveis pelos jovens inscritos. Também está em pauta escrever sobre os protocolos de escuta e acompanhamento, além da formulação de artigos científicos, trazendo resultados dos processos analisados a cada etapa implementada em Fortaleza.

Os assessores do projeto de intervenção encaminharam recomendações à coordenação do Virando o Jogo, elaboraram relatórios, pesquisas, orientações técnicas e artigos científicos, juntamente aos textos para comunicação interna no projeto. Também articularam e participaram de reuniões de gestão e planejamentos, modelaram roteiros de intervenção, organizaram o fluxo de entrada dos registros, realizaram debates temáticos e fizeram acompanhamento das intervenções realizadas pela equipe de psicólogos/os e assistentes sociais.

Duas bases conceituais ancoram as intervenções de acompanhamento psicossocial do Virando o Jogo. A primeira foi o fortalecimento das competências familiares; a segunda, a aprendizagem de habilidades socioemocionais. A apresentação de habilidades socioemocionais e a constituição de suas competências entre jovens foi um dos propósitos que guiou as equipes de mediadores em campo (psicólogos, assistentes sociais, sociólogos, antropólogos, educadores físicos, sanitaristas, dentre outros), seja em atividades realizadas em grupos ou em momentos de escuta e orientação individual.

A metodologia de intervenção ofereceu escutas e orientações de psicólogos/os e assistentes sociais que serviram, inicialmente, para montar o plano de acompanhamento de casos, escalonando-os em níveis de vulnerabilidade: gravíssimos, graves, moderados e leves.

Os registros possibilitaram o acompanhamento efetivo de cada caso e sua evolução, notando-se a redução de riscos e vulnerabilidades.

E assim é que o Projeto Virando O Jogo, por meio de sua intervenção de acolhimento, mostra que há elevado potencial para impactar positivamente sobre os níveis de tensão vivenciados pelos jovens, melhorando a autoestima, reduzindo transtornos emocionais e levando de volta à escola aqueles que a abandonaram.



Márcia Machado

Cientista chefe da FUNCAP vinculada à Secretaria da Proteção Social, Justiça, Cidadania, Mulheres e Direitos Humanos (SPS)

JUVENTUDE E POTÊNCIA



Estudos relacionados à juventude nas periferias brasileiras costumam apontar para questões relacionadas à violência, uso de drogas, baixa escolaridade ou falta de acesso ao mercado de trabalho. Trazem à tona, com frequência, problemas sérios e urgentes que precisam de prioridade nas pautas das políticas públicas, mas, no imaginário social, reforçam a imagem do jovem como um “problema”. Quando olhamos, entretanto, de uma maneira profunda e cuidadosa para essa juventude, começamos a percebê-los como potência, como solução.

Durante dois anos, uma equipe multidisciplinar de pesquisadores acompanhou quatro edições do projeto Virando o Jogo, aplicando quase 7 mil questionários, realizando 44 grupos focais e 266 entrevistas, elaborando vários relatórios e produzindo um amplo banco de dados. Como resultado de todo esse esforço, encontramos uma juventude repleta de potencialidades e sonhos, inseridas num cenário de grandes dificuldades.

Trata-se de compreender a exclusão que os cercam e percebê-los também como potência. Vejamos: a grande maioria vive em bairros com IDH muito baixo; mais de 60% das famílias têm renda inferior a um salário-mínimo; mais de 50% têm mães com escolaridade muito baixa. Desafiando esses dados, olham com esperança para o futuro, acreditam que a vida será melhor daqui a cinco anos e almejam ter casa própria, aprofundar estudos e abrir o próprio negócio. Sonham com a Universidade e com cursos técnicos, buscam melhor colocação no mercado de trabalho e estabilidade financeira.

Ao vivenciar o projeto Virando o Jogo, o avaliam de forma muito positiva, ressaltando que os ajudou a repensar escolhas, a desejar uma profissão, a continuar os estudos e a melhorar a autoestima. Sentiram “vontade novamente de sonhar”. Acreditam que seu próprio esforço será fundamental para a melhoria de suas vidas, mas apontam a necessidade de uma primeira oportunidade, do apoio da família e, se possível, de um dinheiro para começar. Demonstram que, apesar das adversidades, acreditam em si, mas precisam de quem acredite neles também. O Projeto traça esse caminho de acreditar no jovem e transformar a luta muitas vezes solitária em uma luta coletiva. Permite acreditar num mundo que abraça esses jovens que precisam virar o jogo a cada dia, ajudando-os a superar as dores descritas em música pelo rapper Emicida: “tudo que nós têm é nós”.



Lilia Maia de Moraes Sales

Professora titular da UNIFOR,
Pesquisadora Produtividade em Pesquisa
do CNPq e Pesquisadora FUNCAP

O PROJETO VIRANDO O JOGO CONTA COM A PARCERIA DA FUNCAP E UMA EQUIPE DE PESQUISADORES ESPECIALIZADOS PARA A REALIZAÇÃO SISTEMÁTICA DE PESQUISAS E GERAÇÃO DE DADOS RELACIONADOS AOS ADOLESCENTES E JOVENS PARTICIPANTES

Confira alguns números da 1ª edição:

SEXO

- Feminino - 67,6%
- Masculino - 32,1%

RAÇA

- Pardos - 59,24%
- Pretos - 21,05%
- Brancos - 13,45%
- Amarelos - 2,52%
- Indígena - 1,05%

CONDIÇÕES DE MORADIA

- Divide casa com 3 ou 4 pessoas - 45%
- Divide casa com 5 ou mais pessoas - 40,5%
- Mora com o pai e a mãe - 34,5%
- Mora apenas com a mãe - 32,8%
- Mora com o companheiro - 16%
- Mora com uma ou duas pessoas - 14,5%

GOSTARIA DE VOLTAR A ESTUDAR?

(todos os participantes)

- Gostaria de voltar a estudar - 53,4%
- Às vezes pensa nisso - 23,5%
- Não gostaria - 23,1%

O QUE FARIA VOCÊ

VOLTAR A ESTUDAR?

(múltiplas respostas - 3 motivos)

- Se ensinassem uma profissão - 50,1%
- Se ganhasse uma bolsa - 31%
- Se pudesse escolher o que estudar - 26,6%
- Se a estrutura da escola fosse melhor - 20,4%
- Se tivesse mais esportes - 18,1%
- Se a escola fosse mais perto de casa - 14,6%
- Se não tivesse que atravessar uma área violenta para chegar à escola - 12,6%
- Se tivesse mais artes - 11,7%
- Se a escola fosse mais segura - 11,5%
- Se os professores fossem melhores - 9,5%
- Se os pais dessem apoio - 2,4%

RENDA FAMILIAR

71,4% Tem a renda familiar de até 1 salário-mínimo

Principais provedores *(múltiplas respostas)*

- 43,5% - Mãe
- 32,9% - Pai
- 16% - Entrevistado(a)
- 11,1% - Companheiro(a)
- 25,9% - Outros (irmãos, avós, não sabe...)

Provedor possui carteira assinada?

- 60,9% - Não
- 31,4% - Sim
- 7,7% - Não sabe

AVALIAÇÃO DO PROJETO

63% indica nota máxima ao projeto.

Indicaria o projeto a um amigo?

- 87,3% - Sim
- 10,8% - Talvez
- 1,7% - Não

47,3% classificaram as atividades on-line como MUITO BOAS
13% como “regulares”
1,1% como “ruim ou muito ruim”

51,2% classificaram as atividades presenciais como MUITO BOAS
7,4 como “regulares”
0,2% como “ruins”

AVALIAÇÃO DA EQUIPE

70,3% - Indica nota máxima aos profissionais

Sentem confiança para pedir ajuda

- 68,6% - Sim
- 17,5% - Talvez
- 13,6% - Não
- 50,3% - Já pediu ajuda para resolver algum problema
- 49,6% - Não pediu ajuda para resolver algum problema

O QUE MUDOU NA SUA VIDA COM O PROJETO VIRANDO O JOGO

(múltiplas respostas)

- 61,50% - Me fez repensar minhas escolhas.
- 54,90% - Me fez ter vontade de ter uma profissão.
- 45,79% - Me fez ter vontade de continuar meus estudos (universidade, cursos profissionais).
- 44,87% - Melhorou minha autoestima.
- 24,83% - Me fez ter vontade de me relacionar melhor com minha família.
- 24,15% - Me fez repensar a minha relação com minha comunidade.
- 21,96% - Me fez ter vontade de voltar para a escola.
- 02,96% - Não senti qualquer mudança na minha vida.
- 01,82% - Outro.

O QUE FAZ VOCÊ CONTINUAR NO PROJETO?

(escolha 3 opções)

- 82,49% - A possibilidade de um futuro melhor.
- 69,12% - A possibilidade profissionalização.
- 62,21% - A possibilidade de conseguir um emprego
- 47% - A bolsa/o dinheiro
- 45,16% - As aulas e atividades são interessantes e legais.
- 24,88% - O contato com as pessoas.
- 19,82% - O apoio da equipe quando tenho problema.
- 11,06% - A possibilidade de voltar para a escola.
- 01,61% - Não tenho mais nada para fazer.
- 0,23% - Não tenho vontade de continuar.

SONHOS E EXPECTATIVAS PARA O FUTURO

98,6% - Imaginam a vida melhor daqui a 5 anos.

Principais planos e sonhos:

- Comprar ou construir uma casa.
- Buscar por maior segurança e estabilidade.
- Qualificação profissional e emprego.
- Formar uma família.

Principais planos que deseja concretizar:

(múltipla resposta)

- 76,8% - Comprar ou construir uma casa.
- 60,4% - Fazer um curso profissionalizante e trabalhar na área.
- 51,1% - Ter um negócio próprio.
- 51,1% - Formar uma família.
- 45,5% - Fazer um curso universitário.
- 02,7% - Outros.



PESQUISA REALIZADA COM OS ADOLESCENTES E JOVENS APÓS A CONCLUSÃO DA 1ª EDIÇÃO DO PROJETO VIRANDO O JOGO

COMO VOCÊ AVALIA O PROJETO VIRANDO O JOGO?

- 81,8% - Muito bom
- 16,3% - Bom

O PROJETO VIRANDO O JOGO INFLUENCIOU SEUS SONHOS PARA O FUTURO?

- 88% - Sim
- 12% - Não

O PROJETO VIRANDO O JOGO AJUDOU A MELHORAR AS SUAS RELAÇÕES COM A FAMÍLIA?

- 45% - Melhorou muito
- 32% - Melhorou um pouco
- 23% - Não influencia

O PROJETO AJUDOU A ENCONTRAR NOVAS OPORTUNIDADES?

- 75% - Sim
- 26% - Não

SEGUNDO TEMPO





ESPELHO, ESPELHO MEU: O REFLEXO INSPIRADOR DOS ARTICULARES SOCIAIS

FRAN DDK

Peças vitais no baralho, sobretudo por serem moradores dos mesmos bairros periféricos onde jovens do Virando o Jogo vivem, os articuladores sociais encarnam o mais perfeito exemplo de que é possível vir da periferia e, ainda assim, cavar oportunidades para ter trabalho digno ou acessar formação de qualidade. O recado que vem deles é: “Eu sou você amanhã”.

“Eu me vejo em você”. É com uma frase de efeito marcada pelo sentimento de alteridade que a articuladora social Francisdene da Silva Barros, a Fran DDK, tenta traduzir o elo estabelecido entre ela e os jovens em situação de vulnerabilidade socioeconômica inseridos no projeto Virando o Jogo.

Aos 30 anos, a rapper, cantora, pesquisadora de juventudes periféricas e ativista cultural, que também veio da periferia, sabe exatamente o tamanho do esforço necessário para conseguir escapar das mais vulneráveis condições de vida e agarrar oportunidades de transformação individual ou coletiva.

“Hoje sinto orgulho dobrado por trabalhar no projeto Virando o Jogo, justamente porque já fui essa menina que abandonou a escola, engravidou precocemente, se meteu com drogas e quase jogou fora a sua juventude até aparecer uma tábua de salvação, um estímulo para mudar de vida. No meu caso, o microfone passou a ser a minha arma, meu modo de dizer sim à vida e não às injustiças sociais”, declara Fran, enfatizando que foram o rap e os movimentos sociais os responsáveis pela sua guinada pessoal.

Depois de viver o que chama de “uma guerra biológica e espiritual” para vencer o vício e reorganizar a própria vida através da cultura de rua e do engajamento político, Fran DDK foi dizer aos demais, cantando, que é preciso abrir canais de resistência na periferia. Para ela, o projeto Virando o Jogo significa justamente esse espaço aberto para recomeços, reelaboração de planos e reativação de sonhos interrompidos precocemente.

“No caso dos nossos jovens, que estão sendo acompanhados por essa equipe multiprofissional da qual faço parte, penso que a virada vem a partir de uma política pública de inclusão social que envolve não só capacitação profissional, como formação cidadã, ação comunitária, cultura e esporte, uma combinação muito feliz e potente, capaz de reverter a evasão escolar e trazer perspectiva de futuro para essa moçada que estava ao léu, sem estudar nem trabalhar. Do mesmo jeito que eu tive uma chance lá atrás de mudar a minha vida, eles estão tendo agora. Perdi muitos amigos com força de vontade, mas que não tiveram oportunidades, e agora posso ajudar a reescrever essa história”, vibra.

A história, diga-se de passagem, já é outra. “Vejo jovens que vendiam água no sinal para sobreviver, como eu também já fiz, saindo dessa condição com a ajuda de custo que ganham no projeto Virando o Jogo. Tem mãe de aluno nosso que vem agradecer porque o filho voltou a querer estudar e botar dinheiro em casa, arrumando trabalho. O jovem entra aqui enxergando só o cifrão, mas depois se envolve com cada fase do processo formativo e sai transformado. É por isso que me vejo em muitos participantes e sei que vão virar o jogo”, torce a articuladora social que, além de trabalhar no projeto Virando o Jogo, grava discos, tem agenda de shows a cumprir em Fortaleza e viaja pelo Brasil disseminando o rap pelos mais diversos palcos.

VIRANDO

O JOGO TE

DÁ ASAS

A.C. WING



Ele tem um par de asas tatuadas nas costas e o rap na veia. Há cinco anos, Hércison Aécio Temóteo, o A.C. Wing, 32, “voa” junto e de mãos dadas com a rapper Fran DDK, com quem tem uma filha. O romance do casal de articuladores sociais do projeto Virando o Jogo começou com um escambo: ele ensinava artes marciais para ela e, em contrapartida, tinha aulas de gramática. “Desde aí entendi que seria pela educação e pelo amor que mudaria a minha vida”, conta, rindo-se, o lutador de jiu-jitsu, boxe e muay thai, que fez questão de casar no civil e no religioso, apesar de uma declarada decepção com a “hipocrisia” da igreja.

Com Fran, A.C. também fez uma família bem diferente da sua. “Nasci em Fortaleza, mas sou cria da Jurema, em Caucaia. Só morei com meus pais até os 9 anos, depois fui mandado para minha avó. Minha mãe me dava remédios controlados quando eu era criança, dizendo ela que era para me acalmar, mas depois entendi que estava mesmo era buscando um meio de aposentadoria e pra isso usava os filhos. Vivi de casa em casa numa família de aglutinados e apanhava de todos os meus primos por ser um agregado. E assim me tornei aquele menino que só brigava na escola e andava com os ‘errados’”, conta.

Até ser contratado pelo projeto Virando o Jogo como articulador social, A.C. sobreviveu na corda bamba, entre trabalhos temporários como segurança e bicos: vendeu água em sinal, fruta na praia, descarregou caminhão em supermercado. “Tem muita história parecida com a minha aqui no Virando o Jogo, gente que, como eu, chegou a passar fome. E é por isso que percebo a importância de sermos referência não só diante das dificuldades, mas também como figuras de superação, já que, através de nós, esses jovens passam a acreditar que é possível trabalhar de forma digna na própria periferia”, aferra.

Assim como Fran DDK, foi na batida do rap e do trap, mas também junto ao Movimento Levante Popular da Juventude, que ele tomou consciência para fazer a vida mudar. “Quando comecei a me politizar e a escrever letras, a vontade de transformar tudo ao meu redor só aumentou. Por isso acho tão importante haver formação cidadã no projeto Virando o Jogo, além de capacitação profissional. Aprendem que é preciso não só crescer individualmente, mas trabalhar para que a comunidade como um todo possa ter maiores chances de crescimento. Comecei como voluntário do projeto e a contratação veio depois. Porque o mais importante é entender como virar esse jogo que jogamos juntos, e não isolados”, sustenta o anfitrião da Casa de Missão Ana e Edméa, no bairro São João do Tauape, um dos equipamentos da periferia de Fortaleza que abraça o projeto Virando o Jogo.





APLAU- DIDO DE PÉ

CÍCERO MÁRIO

Uma saraivada de palmas é pouco para Cícero Mário Gregório Peixoto, articulador social do projeto Virando o Jogo – Superação. Aos 31 anos, o músico percussionista e construtor de instrumentos de latas que escapou da extrema pobreza e dos meandros da criminalidade nas ruas graças a projetos sociais e ONGs como a Cia. Bate Palmas, não deixa sombra de dúvidas quanto ao poder transformador da educação associada às ações comunitárias e à valorização da cultura dos territórios.

Filho de mãe alcoólatra, que passava dias sem aparecer em casa e obrigava os filhos a pedirem esmola no sinal, Cícero perambulou pelas esquinas por anos. Catava comida nas feiras, pulava catraca, apanhava. Com o tempo, se envolveu em briga de gangue e viu amigos morrendo. Foi quando surgiu o Banco Palmas e depois a Cia. Bate Palmas, junto a projetos sociais no Conjunto Palmeiras.

“Tinha 18 anos quando conheci o músico Parahyba de Medeiros e o que era arte-educação. Ganhava bolsa e isso me salvou. Aprendi a tocar e fazer tudo o que era de instrumento. Voltei a estudar, fui pro Pro-Jovem Urbano, mas meu pai teve um AVC e não consegui concluir o fundamental. Cuidei dele por 10 anos, até ano passado, quando morreu. E foi bem nessa época que apareceu a chance de trabalhar no projeto Virando o Jogo. Há dois anos sou articulador social e ajudo outros jovens como eu através desse trabalho de formação que consegue levar o jovem de volta para a escola e devolver a ele uma perspectiva de futuro”, atesta o também criador da banda de latas infantil Palmerê.

Pura inspiração. Com dois filhos para criar, o Cícero mestre na arte da “viração”, que antes de se integrar ao projeto Virando o Jogo, organizou saraus, cineclubes, bibliotecas comunitárias e rodas de conversas no bairro onde atua, o Conjunto Palmeiras, além de ensinar e levar música aos quatro cantos do Ceará com a Cia. Bate Palmas, hoje pode falar de cátedra sobre uma nova geração de políticas públicas para as juventudes decidida a enfrentar o fenômeno da violência de mãos dadas com a escola e a família, gerando não só oportunidades de trabalho, mas engajamento comunitário.

“A vivência que compartilho hoje como articulador social no projeto Virando o Jogo é similar a de muitos desses jovens que antes já passaram por mim na Cia. Bate Palmas. E acho importante que isso tenha sido valorizado na própria seleção da equipe multiprofissional que trabalha junto nos territórios das periferias. Para você ter ideia, eu só tinha currículo artístico e estava até sem documentos quando me chamaram para trabalhar. Isso porque sempre fui contra o “sistema” e esse negócio de carteira assinada. Mas poder repassar pros jovens tudo o que aprendi me pareceu muito mais importante”, admite Cícero.

O articulador social “sensação” do Palmeiras, que também é ateu e já teve fama de mau, hoje defende arte-educação sem titubear e segue suando a camisa para permanecer sendo exemplo de superação. Mas não sem “abrir a mente” de quem pensou em desistir de sonhar.

“Converso sobre os problemas dessa moçada, que são os mesmos que enfrentei. Encaminho quem precisa pros psicólogos do projeto também. Na favela, a gente cresce em meio à violência e isso ferra com a cabeça da gente. Então, é muito valioso porque ajuda a criar vínculos com a família e a desenvolver um senso de coletividade. É difícil escapar da criminalidade vivendo em uma sociedade que só ensina o povo da favela a ser escravo e não patrão”, enfatiza Cícero.

O plano de voltar a estudar também é do articulador social do Virando o Jogo. “Agora penso em tantas possibilidades: faculdade de pedagogia, filosofia, ciências tecnológicas... Quero também fazer cinema depois que ganhei um computador. Pra quem só teve acesso à internet com 17 anos, tá bom, né? Mas sonho aprender muito mais”, avisa o músico e líder comunitário, também preocupado com o meio ambiente e que abriu no quintal de casa uma loja para vender óleo de coco natural.



A PELEJA DOS ANJOS

**WALISSON
DOS ANJOS**

Dos 21 anos de vida, 19 foram como morador do bairro Bom Jardim, onde Walisson dos Anjos mora com o pai aposentado precocemente por conta de uma deficiência visual. “Ele trabalhava como auxiliar de pedreiro, mas como só tem 40% da visão, teve que se aposentar. Assim mesmo nunca deixou que eu precisasse interromper os estudos para trabalhar, porque queria que a minha história fosse diferente da dele. E acho que é por ter sido incentivado a estudar que sonho em me tornar professor, seja na universidade ou em escola pública”, conta o ex-aluno do projeto Virando o Jogo, que perdeu a mãe ainda criança para o lúpus.

Como jovem participante do Virando o Jogo, Walisson passou pelo curso profissionalizante de eletricitista no SENAC, instituição parceira do projeto. Não era exatamente a profissão dos sonhos de quem logo depois prestou exame para o ENEM e acabou cursando Tecnologia e Gestão Ambiental no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). Mas fez total diferença. Sobretudo porque foi se destacando como aluno do projeto que ele acabou sendo contratado como articulador social de juventude.

“Entrei no Virando o Jogo visando muito mais o esporte do que a própria capacitação profissional, porque já jogava futebol e basquete na escola. Mas sabia que se viesse a dominar o básico sobre instalação elétrica, não me faltaria trabalho, inclusive no próprio bairro, onde a infraestrutura é bem precária. Minha casa, por exemplo, nunca foi rebocada e até o ano passado nem piso tinha. Então pensei: pelo menos eu mesmo vou aprender a fazer a minha fiação elétrica, o que já é uma economia”, pondera.

A ajuda de custo recebida durante os sete meses de duração do projeto também ajudou para que permanecesse estudando. “Apesar de ter iniciado uma formação técnica de nível superior no IFCE, não teria dinheiro para o deslocamento da minha casa até lá. Então, ter sido aluno bolsista e depois poder aproveitar a oportunidade de trabalhar como articulador social, já com um ganho fixo mensal, foi algo muito importante. Talvez sem isso não tivesse conseguido seguir investindo na minha educação”, observa.

Para Walisson, a experiência de articulador social vivida hoje é um treino para quem sonha com o magistério. “Sempre percebi o papel importante da figura do professor na juventude. É uma relação de confiança que se constrói. Muitas vezes os jovens não confiam um no outro, mas confiam no professor para conversar sobre tudo. E por isso se projetam nele. Eu já venho fazendo esse papel no Virando o Jogo como articulador social. Escuto e aponto o melhor caminho para quem está querendo virar o jogo da própria vida. E isso é o que me dá certeza de querer a docência como profissão”, anima-se.




CÁSSIO SINUÊ

EDUCAÇÃO RIMA COM SUPERAÇÃO

Com 11 anos de idade, ele era o primogênito de três irmãos quando os pais se separaram e desistiram de criar os filhos, abandonando-os à própria sorte. “Minha irmã e meu irmão foram acolhidos pela minha avó, mas eu acabei indo morar na rua. Subi o Morro Santa Teresinha e comecei a fazer amizade. A vizinhança ficou me dando comida e abrigo. Mas quando não tinha o que comer, ia tirar manga do pé na Beira Mar ou catar casquinha de sorvete do lixo da sorveteria 50 Sabores. Algum tempo depois, uma tia se disponibilizou a cuidar de mim. E fiquei morando com ela até o dia em que minha mãe finalmente reapareceu”, relembra Cássio Sinuê Jacinto Lopes, articulador social do projeto Virando o Jogo.

Aos 26 anos, o jovem que cedo se desafiou a traçar o próprio destino tem orgulho do caminho percorrido dentro do bairro Vicente Pinzon. Lá, ele se tornou o “NegoCássio”, cantor de rap e funk, com músicas espalhadas pelas plataformas de streaming e vídeos estourados no YouTube.

“Posso dizer que sou cria de projetos sociais e fui salvo pela música. Desde adolescente passei a entrar em tudo o que é projeto social que apareceu aqui na zona leste. E foi assim que conheci as quatro vertentes do movimento hip hop: rap, grafite, dj e b-boy. Cantar profissionalmente passou a ser meu sonho maior. Aí fui correr atrás, com sangue no olho. Aprendi percussão, dancei em grupo de swingueira e depois disso consegui criar meu próprio projeto social: a Batalha do Mirante, uma batalha improvisada de rimas envolvendo jovens de diferentes comunidades. Ficamos conhecidos, competimos até nacionalmente e, a partir daí, o sonho foi se tornando realidade”, conta.

Cássio não quis sonhar sozinho. Como cantor de rap e funk, se capitalizou para abrir o próprio estúdio de gravação no bairro, abrindo as portas para jovens artistas vocacionados como ele, mas sem qualquer condição de bancar o mesmo sonho. Foi esse abraço solidário e a vontade de querer dar voz à comunidade que o tornaram referência no Vicente Pinzon, além de natural candidato a articulador social para o Virando o Jogo. “Não vou poupar esforços para inserir o jovem da favela no mercado fonográfico neste momento em que o rap e o trap têm conseguido seu lugar de honra numa indústria que só em 2020 faturou um bilhão”, anuncia, obstinado, o músico com asas tatuadas nas costas que diz ter aprendido uma forma própria de voar, recusando-se a ser “anjo caído”.

Hoje, é o trabalho com carteira assinada como articulador social que o faz ajudar a mãe zeladora a pagar as contas de casa. “Eu sempre quis exatamente ter a oportunidade de trabalhar em um projeto social, unindo minha vocação de artista à formação e capacitação da juventude. E agora posso dizer que me realizo de muitas formas neste trabalho, porque vejo que, além de oportunidade no mercado de trabalho, quem passa pelo Virando o Jogo muda a própria forma de se enxergar na sociedade e passa a se sentir incluído, jogando o jogo mesmo e não ficando à margem dele, sabe?”, observa.

Para Cássio, é a equipe multiprofissional do Projeto, feita inclusive de psicólogos e assistentes sociais, além de instrutores voltados à qualificação profissional, que lhe parece fazer toda a diferença.

“Passei por muitos projetos sociais voltados à juventude, mas nunca havia conhecido nenhum que acolhesse o jovem numa dimensão mais ampla, considerando o cotidiano dele, suas vulnerabilidades sociais e também aquelas ligadas às famílias e aos territórios onde vivem. O Virando procura entender como o jovem da favela de fato vive e o que ele passa. Por isso, oferece também acompanhamento psicológico e apoio familiar, algo que considero tão importante quanto a formação profissional, porque são muitos os traumas até ele se sentir capaz de verdade de se inserir na sociedade”, enfatiza Cássio.





**MARGOT RAMOS
FERREIRA**

MILITÂNCIA COLORIDA

Vem do Jardim Iracema a militante de movimentos sociais com cabelos e braços supercoloridos que se tornou articuladora social do projeto Virando o Jogo: Margot Ramos Ferreira, 25, se orgulha em dizer que participou da primeira audiência pública que pautou a mais festejada das políticas públicas de prevenção à violência junto às juventudes periféricas implementadas pelo Governo do Estado.

Filha de mãe costureira e pai porteiro recém-aposentado, Margot, a mais inquieta de cinco irmãos, lembra que ela mesmo nunca havia tido trabalho com carteira assinada antes do Virando o Jogo. “Na verdade, sempre fui artista e militante do movimento estudantil. Vendia minhas pinturas em tela pelas ruas do Benfica e ia me virando com outros bicos. Fui inclusive professora de reforço escolar dentro da favela. E assim terminei o ensino médio, sempre estudando em escola pública. Cheguei até a começar um curso superior de licenciatura em teatro, mas por questão financeira e pelo conservadorismo dos meus pais, que não entendiam direito pra que serviria uma faculdade como aquela, não tive ajuda para as passagens de ônibus e fiquei sem ter como me deslocar até o Pici todos os dias. Aí desisti”, conta, lamentando o sonho interrompido.

Vida que dá voltas. Foi depois da contratação como articuladora social do Virando o Jogo que Margot ganhou respeitabilidade junto à família e viu o “olhar” dos pais mudar sobre a atitude política defendida por ela para garantir a sobrevivência e fazer valer um projeto de vida pouco convencional, atrelado às artes e ao ativismo social.

“Tanto em casa como no território, passei a ser uma referência: a jovem do projeto Virando o Jogo que desenvolve um trabalho sério e concreto para a melhoria da situação de fragilidade social enfrentada pelos jovens. Esse reconhecimento me fortaleceu muito e me fez entender na prática o resultado positivo do trabalho de formação cidadã e conscientização política dentro da periferia. Aliás, hoje posso dizer que mais aprendo do que ensino no projeto”, festeja.

Para ela, é o saber vivenciado que agora mais interessa para seguir adiante em qualquer futura profissão e, sobretudo, como militante política.

“O Virando o Jogo não busca simplesmente dar uma qualificação profissional para o jovem. É um projeto que faz a gente exercitar uma escuta sensível diante de problemas socioeconômicos que também são da ordem do emocional, do modo como o jovem hoje pensa, sente e responde aos muitos desafios que começam em casa, na família, e se estendem até o mercado de trabalho. Essa mudança de pensamento, que faz o jovem se entender como cidadão pertencente àquele território, é que é a virada do jogo, eu acho”, conclui Margot.

DE CARISMA

INCONTESTE

**DAVID FERREIRA
DOS SANTOS**



Incansável, o articulador social David Ferreira dos Santos, 25, é destaque absoluto no momento da busca ativa pelas ruas dos bairros das periferias. É que chegar junto e bater de porta em porta exige do profissional envolvimento carisma e confiabilidade para um misto de propaganda boca a boca e política da boa vizinhança. “Saí inscrevendo todo mundo, gravando vídeo nas redes sociais, contando a minha própria história de vida para atrair outros jovens que precisam só de um empurrãozinho para acreditarem que também podem virar o jogo”, reforça.

Morador do Planalto Ayrton Senna, ele vem mobilizando a juventude do bairro para o Virando o Jogo desde 2019, quando viu nascer uma política pública de prevenção à violência nas periferias que lhe pareceu verdadeiramente inclusiva – e não hostil ou punitiva.

“Ao acolher inclusive jovens em cumprimento de medidas socioeducativas em meio aberto ou egressos do sistema socioeducativo, o projeto me fez brilhar os olhos. Passei então a enxergar esse trabalho como uma grande missão. Antes, já havia criado o meu próprio projeto social – o Reconectar –, que existe até hoje, linkando ideias e projetos dos jovens a redes de apoio. Mas era a primeira vez que tinha a oportunidade de trabalhar com carteira assinada fazendo o que mais gosto: ação social de amplo alcance e real impacto na periferia”, destaca.

David sabe bem que é nele que o jovem do Virando o Jogo primeiro se inspira para passar a acreditar em suas capacidades. Por isso, não mede forças quando a ordem é dialogar com a comunidade e apresentar alternativas à falsa sensação de pertencimento que a criminalidade imprime junto às juventudes das periferias.

“Faço ativismo social há anos, mas hoje represento um braço do Estado nos territórios e o desafio maior é mesmo mostrar que políticas públicas inclusivas existem e podem fazer a diferença. Recuperar essa relação de respeito e confiança entre governo e sociedade é uma das nossas tarefas, além de identificar e pensar soluções para problemas específicos daquela área, contornando inclusive conflitos territoriais. O projeto tem que ser lugar de proteção para o jovem e nós, articuladores, somos também responsáveis por essa mediação, já que falamos a mesma língua e de igual para igual”, observa.

Ver recuperados direitos básicos e fundamentais, como o de ir e vir na própria comunidade em meio a conflitos territoriais, é o sonho declarado do articulador social que venceu traumas para conseguir terminar o ensino médio e até ser aprovado no ENEM. “Tive um pai dependente químico e isso fez da minha vida uma montanha-russa, porque acabei indo morar com uma tia com melhores condições financeiras até poder voltar a viver com minha mãe. Pra me virar, já trabalhei como carroceiro, servente, descarregando caminhão na Ceasa, vendendo maçã no trem... E foi através dos movimentos sociais que acabei descobrindo minha vocação para o ativismo social e chegando até aqui. Se eu consegui, sei que o jovem do Virando o Jogo também consegue”, torce David.

QUEM LIDERA O TIME EM CAMPO



Equipe de Gestão do Projeto Virando o Jogo

Ravena Bezerra dos Santos Simões *(coordenadora)*

Camilla Paiva Viana de Medeiros *(supervisora técnica)*

Sabrina Gomes de Holanda Coelho *(supervisora de áreas)*

Luiz Carlos Viana *(coordenador de áreas)*

Amsterdan Duarte *(assessor administrativo)*

Maria Eugênia Moreira Fernandes *(assessora de reinserção escolar)*

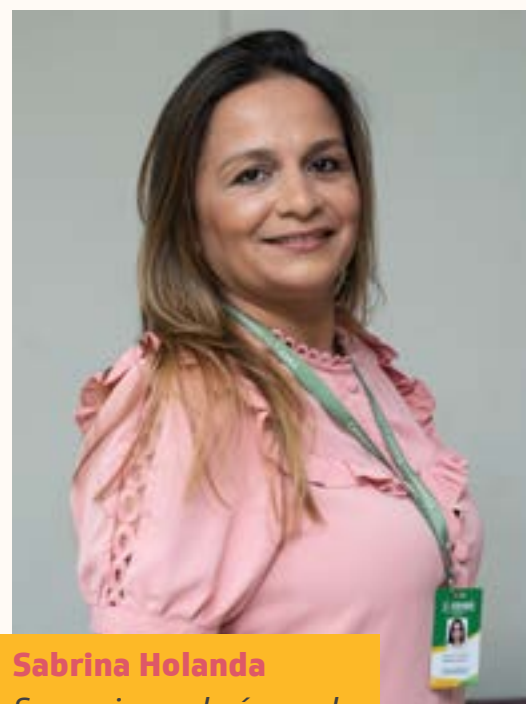
Eveline de Oliveira Lima *(assessora de trabalho com adolescentes, jovens e famílias)*

SIM, NÓS PODEMOS!

Sempre de olho no placar do Virando o Jogo, o time responsável por cada passe ou drible necessário para que o projeto siga em frente, edição após edição, tem paixão, comprometimento e dedicação de sobra para fazer acontecer. Íntima dos territórios, é essa equipe de profissionais da linha de frente que prepara o terreno e organiza o meio de campo para um corpo a corpo amoroso decidido não só a abraçar jovens em situação de vulnerabilidade social, como também vocacionado a dar as mãos para fazer junto.

Daí porque tão importante quanto o andamento do processo formativo, é o bate-bola afinado com a esfera pública e as lideranças comunitárias, buscando a consolidação de parcerias junto a entidades diversas capazes de contornar desde conflitos territoriais até a falta de equipamentos em comunidades mais vulneráveis ou historicamente desassistidas.

Entregues de corpo e alma ao desafio de vencer as muitas vulnerabilidades sociais encontradas pelo caminho, cada uma/um que faz o Virando o Jogo move sonhos e descortina um horizonte de possibilidades para as juventudes em situação de vulnerabilidade social. Juntas e misturadas, essas vozes vêm dizer em uníssono: sim, nós podemos!



Sabrina Holanda
Supervisora de áreas do projeto Virando o Jogo

“O Virando o Jogo começou com poucas pessoas e hoje é uma equipe que só cresce e se desdobrou, já tendo chegado em Sobral. E eu fui uma que me entreguei de corpo e alma, desde o início. Na primeira edição, tinha o celular de todos, salvei os contatos dos jovens e das mães ou tias também. Uma loucura... Imagina, era ligação à noite, de madrugada, não tinha hora e todo tipo de demanda me chegava. A pandemia foi um capítulo à parte. Porque o projeto não parou e tivemos que garantir o acesso dos jovens às atividades on-line, enfrentando diversas limitações e desafios. Mas valeu todo o esforço para conectar cada um e cada uma e não comprometer a adesão da maioria.”



Eveline de Oliveira Lima
Assessoria do trabalho social com adolescentes, jovens e famílias

“De suma importância é o acompanhamento individual e familiar do jovem do projeto Virando o Jogo, tendo como objetivo não só sua inserção nas principais políticas públicas de cunho social e no sistema de garantia de direitos, como a potencialização dos vínculos familiares fragilizados e/ou rompidos. Daí porque, logo no início de cada edição do projeto, todos os jovens passam pelo processo de acolhimento pela equipe técnica formada por assistentes sociais e psicólogos. É nesse momento que demandas para o acompanhamento psicossocial são avaliadas e classificadas de acordo com o grau de vulnerabilidade social: Leve, Moderado, Grave e Gravíssimo. Cabe, então, à equipe técnica o planejamento das ações de acompanhamento, que podem contemplar desde atendimento psicossocial individual até visita domiciliar, encontros de família ou articulação com a rede de serviços especializada.”



Luiz Carlos Viana
Coronel Bombeiro Militar da Reserva Remunerada e Coordenador de áreas do projeto Virando o Jogo

“A parceria do projeto Virando o Jogo com o Corpo de Bombeiros vem atender demandas logísticas – acompanhamento de recursos referentes às bolsas, distribuição e qualidade dos lanches, viabilização de recursos pedagógicos para os professores, entre outras –, mas visa, sobretudo, a formação em Primeiros Socorros. Todos os alunos e alunas do projeto passam pela disciplina/ módulo e não são poucos os que dizem já terem colocado em prática os conhecimentos adquiridos em situações de emergência. Um jovem nosso, por exemplo, conta que teve convulsão e, diante do despreparo da mãe, pegou sua apostila para ensinar a ela como melhor agir quando o episódio se repetir. Outra jovem também já conseguiu desengasgar uma criança depois de passar por nossas oficinas. Trata-se, portanto, de um conhecimento útil e valorizado pelos participantes. Daí porque vem sendo bastante elogiada a presença dos 21 bombeiros que também zelam pela disciplina de forma amistosa e podem ser convocados para eventuais mediações de conflitos.”



Eugênia Moreira
Assessoria da reinserção escolar

“Como se trata de um dos objetivos centrais do projeto Virando o Jogo, o trabalho de acompanhamento dos jovens e dos profissionais da linha de frente no que se refere à reinserção escolar é permanente. Meu papel é criar metodologias e instrumentalizar as equipes para o processo de sensibilização e desenvolvimento de atividades que estimulem o jovem a entender a importância e o sentido de voltar a estudar. Para isso, adotamos a pedagogia de Paulo Freire e a educação popular, já que atuamos em um contexto de vulnerabilidades. Assim, com leveza e ludicidade, propomos aos jovens uma reflexão baseada em suas próprias histórias de vida, levando em conta inclusive as relações com a família e a própria escola. A partir da construção desse novo olhar é que partimos para o trabalho de articulação junto à rede pública de educação, visando a garantia de vagas para a reinserção escolar dos nossos jovens.”



Patrícia Monte
Gerente da área 1 -
Fortaleza

“Antes de integrar a equipe do projeto Virando o Jogo, fui coordenadora do Cras Lagamar durante muitos anos. E por isso posso afirmar de cátedra que o projeto foi umas das melhores coisas que aconteceram no território. Tanto para os jovens como para nós, gestores e facilitadores. Lembro especialmente de um jovem oriundo do sistema socioeducativo que perdeu a mãe e a avó subitamente, sem que conseguisse dar uma casa para elas. Em meio a altos e baixos, ele concluiu o projeto e acabou sendo selecionado para trabalhar em uma empresa. Está muito bem agora, foi inclusive promovido. E quando recebeu o primeiro salário, veio me falar: ‘Nunca vi tanto dinheiro na minha conta, tia’, para, depois, gentilmente perguntar: ‘Você tá precisando de alguma coisa?’. Me emocionei muito com isso.”



Louise Ferreira Gomes
Gerente da área 3 -
Fortaleza

“A área 3 é a mais recente integrada ao projeto Virando o Jogo e eu conheço bem o território. De início, tivemos dificuldade em adentrar alguns bairros mais “inflamados”. Mas abro parênteses para dar destaque às meninas – ou às positivities que o projeto leva para elas. Meninas entre 16 e 18 anos, com filhos recém-nascidos... Como o projeto ajudou a acessar redes socioassistenciais, creches, como acabou gerando toda essa capilaridade necessária para que as gestantes e jovens mães pudessem voltar a estudar – o índice de maior reinserção escolar no território foi delas – e concluir o processo formativo. Ver essas jovens no curso de maquiagem ou de salgadeiro e não cooptadas pelas facções ou ameaçadas de morte por seus companheiros me deixa muito feliz. Como é difícil dizer não para o crime e como é importante a escuta do Virando o Jogo para escapar disso.”



Janila Barbosa
Gerente da área 2 -
Fortaleza

“Faço parte do projeto Virando o Jogo desde o início, moro na periferia, mas não conhecia tão profundamente essa realidade. Isso aconteceu através do projeto, que se volta inclusive para o público do sistema socioeducativo, os jovens estereotipados. No começo, são eles os que dão mais trabalho, mas no final pedem até para trabalhar no projeto como articulador social. Há total identificação, percebem que o Estado está olhando por eles e isso reflete em mudança de comportamento nas mais diferentes esferas da vida. Lembro de um desses jovens do socioeducativo que havia levado um tiro e ficou hospitalizado. A mãe veio nos pedir para ele não ser desligado do projeto porque não podia perder aquela oportunidade única. Quando se recuperou, o jovem voltou. Concluiu o curso de barbeiro e foi para o CEJA estudar. Ou seja, esse jovem sai com outro raciocínio, conseguimos plantar alguma semente de transformação na realidade dele.”



Ribeiro Silva
Gerente da área 4 -
Fortaleza

“Todo início de edição do Virando o Jogo, a gente se articula com associações, fóruns, entidades e até comitês de prevenção à violência junto às juventudes. Tudo para mapear e encontrar esses jovens. A busca ativa de porta em porta, nas ruas e casas também é uma constante. Já encontramos polícia na porta, jovens com tornozeleira eletrônica... Também já fui um jovem de projeto social. Ou seja, sou a prova viva de que, com oportunidade, podemos ir além. Me sinto especialmente privilegiado quando vou na casa do jovem entregar os certificados profissionalizantes em mãos. Eles e elas vibram, pulam de alegria... Isso não tem preço e também não há como calcular o grau de transformação na vida de jovens que a gente encaminha sistematicamente para empregos, cursos ou estágios.”



Adrina Soares
Gerente da área 5 -
Fortaleza

“Lembro da nossa chegada para busca ativa no Residencial Miguel Arrais, no bairro Bom Jardim. Éramos vigiados e observados o tempo todo, inclusive quando chegamos para as inscrições. Mas enfim conseguimos fazer. Acho que é uma questão de empatia, de não desistir de nenhum deles, que têm leis violadas todos os dias. Basta dizer que nossos articuladores sociais foram nossos jovens assistidos em edições anteriores. Para que prova maior do quanto o projeto tem respeitabilidade? O Virando o Jogo leva esses jovens a lugares que talvez eles nunca acessariam, até por conta da questão dos conflitos e disputas territoriais. Portanto, é um projeto para serem eles mesmos, aprenderem a ver outras realidades e compartilharem experiências entre si.”



Inês Costa
Gerente da área 1 - Sobral

“Em Sobral, iniciamos a edição piloto do Virando o Jogo atendendo 172 adolescentes e jovens residentes do Território 1 do Pacto por um Ceará Pacífico, composto pelos bairros Terrenos Novos, Nova Caiçara e Vila União. Foram sete turmas formadas. O Projeto chega no município na perspectiva de garantia de direitos a um público classificado como extremamente vulnerável, por isso a realização de todo o processo formativo através da Secretaria dos Direitos Humanos e da Assistência Social (Sedhas), em parceria com a Unidade de Gerenciamento de Projetos de Prevenção de Violências (UGP-PV). Atuar com as pautas de prevenção e visibilidades para as juventudes é algo bastante desafiador, mas também gera um movimento de “esperançar”, de afirmação de vida e potências no território. O trabalho diário com as juventudes periféricas é um aprendizado mútuo. Portanto, vamos que vamos para a 2ª edição em Sobral.”



Juliana Holanda
Gerente da área 6 -
Fortaleza

“Temos que trabalhar com muitas emoções e frustrações até essa virada de jogo. Mas quero destacar o hoje na vida desse jovem do Virando o Jogo. Que mudanças o projeto já está fazendo hoje na vida deles? Como aconteceu com um jovem que trabalhava para o tráfico e não conseguiu finalizar o projeto. Ele tinha problemas familiares, não queria sequer atendimento psicológico. Sempre que estava em sala de aula e o celular tocava, tinha que sair e atender a demanda do tráfico. E me disse uma vez, de forma sigilosa, que ali no projeto ele podia finalmente ter um tempo na vida em que não precisava pensar em matar ou morrer. Ele não conseguiu seguir até o final na formação e também saiu foragido do bairro. Mas acabou sendo uma grande lição para todas nós. Ali ele se sentia protegido e tinha uma hora que fosse de paz na vida. Ou seja, a importância que teve o projeto na vida daquele rapaz em um curto período de tempo que seja é enorme.”



Juliana Mota
Psicóloga do projeto
Virando o Jogo - Sobral

“Moro no território, me formei aqui, trabalho aqui e nunca havia tido conhecimento de uma política pública de prevenção à violência junto às juventudes onde a psicologia estivesse tão presente. Não é comum atendimento psicossocial voltado às juventudes das periferias, mas algo muito bem-vindo. Porque a gente luta contra um contexto social, político e econômico que não traz como amparo às juventudes a dimensão dos Direitos Humanos ou da Educação. Chega, antes, a dimensão do trabalho, da sobrevivência imediata. E, pior, o crime organizado chega onde o Estado não chega. Portanto, quando atendimento psicológico é tratado como direito e tecnologia transversal em comunidades periféricas, abordando temas como sexualidade, raça, etnia, preconceito e sobretudo criminalização da pobreza, isso resulta, sim, em prevenção à violência, porque os jovens passam a ser escutados e a acreditar em si de novo, recuperando sonhos e projetos de vida. Por isso, torço tanto para que o Virando o Jogo se torne política de Estado.”

FORTALEZA

1º Cia/1º BBM – Quartel Central

1ª Cia/BBS

2ª Cia/1º BBM – Quartel Mucuripe

Aprender, Brincar e Crescer Palmeiras – ABC Palmeiras

Associação Comunitária dos Moradores do Floresta – ACFLOR

Associação Cultural e Esportiva do Pirambu e Adjacências – ACEPA

Associação Grupal dos Moradores do Parque Genibaú – AGMPG

Associação dos Moradores do Conjunto Tancredo Neves – AMCTN

Centro União Beneficente dos Moradores da Granja Portugal

Conselho Comunitário dos Moradores do Parque Santa Cecília

Associação dos Moradores do Parque Universitário

Associação Pé no Chão

Biblioteca Municipal Cristina Poeta

CAIC Maria Alves Carioca

Casa de Missão Ana e Edméia

Centro Comunitário Luiza Távora – C.C Farol

Centro Comunitário São Francisco

Centro Cultural Canindezinho

Centro de Profissionalização Inclusiva para a Pessoa com Deficiência – CEPID

Centro de Treinamento e Desenvolvimento Humano - Corpo de Bombeiros – CTDH

Centro de Inclusão Tecnológica e Social – CITS Aerolândia

Centro de Inclusão Tecnológica e Social – CITS Conjunto Ceará

Centro de Inclusão Tecnológica e Social – CITS Jangurussu

Centro de Inclusão Tecnológica e Social – CITS Mucuripe

Centro de Inclusão Tecnológica e Social – CITS Parque São José

Centro de Inclusão Tecnológica e Social – CITS São Bernardo

Centro de Referência da Assistência Social – CRAS Bom Jardim

Centro de Referência da Assistência Social – CRAS Canindezinho

Centro de Referência da Assistência Social – CRAS Lagamar

Centro de Referência da Assistência Social – CRAS Messejana

Centro de Referência da Assistência Social – CRAS Palmeiras

Centro de Promoção da Vida Helder Câmara – CPVHC

Centro Social Urbano – CSU Palmeiras

Centro Urbano de Cultura, Arte, Ciência e Esporte – CUCA Barra

Centro Urbano de Cultura, Arte, Ciência e Esporte – CUCA Jangurussu

Centro Urbano de Cultura, Arte, Ciência e Esporte – CUCA Pici

Chico Xavier

EEFM Dom Hélio Campos

EEEP Mário Alencar

EEFM Deputado Joaci Pereira

EEMTI Estado de Alagoas

EEFM Helenita Mota

EEM Professor José Maria Campos de Oliveira – UV8

EEFM São Francisco de Assis

Frente de Assistência à Criança Carente – FACC

Fundação Marcos de Bruin

Vila do Esporte e Lazer do Canindezinho

Igreja Batista Átrios

Instituto Cristo Redentor

Instituto de Assistência e Desenvolvimento Social Geralda Bertini – IADES

MISMEC Projeto 4 Varas

Núcleo de Ação Pela Paz Curió – NAPAZ Curió

Núcleo de Ação Pela Paz Vicente Pinzón – NAPAZ Vicente Pinzon

Projeto Criança Feliz

Projeto Paternus

Projeto Pensando o Bem

União de Jovens do Vicente Pinzon – UJVP

Universidade de Fortaleza – UNIFOR

SOBRAL

Escola de Saúde Pública Visconde de Sabóia

Escola de Ensino Fundamental Edgar Linhares

Escola de Ensino Fundamental Mocinha Rodrigues

Praça da Juventude

EQUIPES DE ÁREAS

ÁREA 1

Patrícia Maria Monte Barbosa de Oliveira
 Cassio Sinuê
 Francisdene da Silva Barros (Fran)
 Hermison Aécio Timóteo Alves (AC)
 Breno Gabriel Caetano
 Adja Mesquita Serafim
 Nágila Alves Pereira
 Valdir da Silva Batista
 Regislina Martins Abreu
 Fernando Henrique Fernandes
 Juliana Frota da Justa Coelho
 Maria Deysiane de Carvalho Rodrigues
 Raquel Ramos Soares
 Cintia Raquel de Miranda Oliveira

ÁREA 2

Janila Barbosa de Aguiar
 Letícia Ramos Ferreira (Margot)
 Janderson da Silva Nascimento
 João Paulo Carnaúba Azevedo
 Samuel Oliveira Cardoso
 Eurides Rodrigues Vieira
 Leandro Pinho Rodrigues
 Lorene Moura Gualda
 Paula Autran Nunes

ÁREA 3

Louise Ferreira Gomes
 Márcia Alana Vidal Maia
 Paulo Henrique Costa Cândido
 Maria Elieide Ferreira dos Santos
 José Lucijanio Bezerra Filho
 Lorena Brito da Silva

Paula Roberta Pinheiro Vieira
 Ariene Soares da Silva
 Sarah Thaynanh Costa Vasconcelos Carvajal

ÁREA 4

Francisco de Assis Ribeiro da Silva
 Sandra Samara Fidalgo da Silva
 Ana Carla Alves
 Antônia Roberta P. Gomes
 Rayanne Burmann Faustino
 Igor de Sousa dos Santos
 Matheus Venícius da Silva Rabelo
 Antonia Jessica Araújo Brito
 Maria Lucilma Freitas Sousa

ÁREA 5

Adrina Sousa Soares
 David Cesar Ferreira dos Santos
 Antonia Naiara dos Santos Oliveira
 Francisco Wallison Oliveira
 Telma Araujo de Sousa
 Flávia Linhares Rodrigues
 Aline Bernardo Maciel Lima
 Juliana Alves do Nascimento
 Thamyllis dos Santos Lima

ÁREA 6

Juliana Almeida Holanda
 Cícero Mário Gregório Peixoto
 Leandro Furtado Cavalcante
 Aline L. do Nascimento
 Camila de Almeida Brandão
 Isabel Cristina Monteiro dos Santos
 Ludimila Daher Barbosa
 Antonio Diogo Cals de Oliveira Filho
 Vanessa Saraiva Nogueira

140 **SOBRAL - ÁREA 1**

Maria Inês Oliveira Costa
Juliana Maria do Nascimento Mota
Antônia Jeane de Sousa Neves (Preta)
Jorge Henrique Farias Mendes

MONITORES/BOMBEIROS

Afrânio Martins Ferreira
Antônio Saraiva do Nascimento
Antônio Carlos de Araújo
Francisco Coelho Simplício
Francisco Antônio Bezerra da Silva
Francisco Eduardo Silva Araújo
Francisco Luiz de Oliveira
Francisco Sérgio Cunha de Oliveira
Gabriel Evangelista da Silva
Ismael Antônio Crisoste Ferreira
Ivanildo Rodrigues da Costa
Javan Ferreira de Almeida
Josafá Sousa de Castro
José Rogério de Lima
Jubileu Lima Borges
Júlio César Ferreira Lima
Pedro Eduardo Coelho Silva
Raimundo Décio de Santana
Raimundo Nelson Holanda Fernandes
Sebastião Paulo de Oliveira
Washington Luiz de Freitas Souza

EQUIPE DE ASSESSORES

Coordenação: Profa. Dra. Márcia Maria Tavares Machado

Profa. Dra. Danyelle Nilin Gonçalves
Profa. Dra. Mariana López Matias
Prof. Dr. Ricardo Hugo Gonzalez
Dra. Alesandra de Araújo Benevides
Dr. Alexandre Kerr Pontes
Dra. Raquel Alencar Barreira Rolim
Dra. Jaina Linhares Alcantara

EQUIPE DE PESQUISA

Coordenação: Profa. Dra. Lília Maia de Moraes Sales

Prof. Dr. Gustavo Raposo Pereira Feitosa
Profa. Dra. Renata Rocha Barreto Giaxa
Prof. Dr. Irapuan Peixoto Lima Filho
Prof. Dr. Alexandre Jeronimo Correia Lima
Prof. Dr. Geziel dos Santos de Sousa
Me. Vita Caroline Mota Saraiva Quinderé
Me. Neivania Silva Rodrigues
Me. Ana Cláudia Vieira Silva
Me. Thomaz Novais Rocha
Me. Fernanda Mara de Moraes Ferreira

O livro-reportagem publicado pelo Governo do Estado do Ceará é uma iniciativa da Vice-Governadoria e vem dar visibilidade às trajetórias de vida de jovens participantes do projeto Virando o Jogo. Em foco, estão os relatos, as histórias e as memórias do público protagonista do projeto: os chamados “nem-nem”, jovens entre 15 e 22 anos em situação de vulnerabilidade social, que nem estudam nem trabalham. São eles e elas que contam como o Virando o Jogo vem impactando positivamente seus cotidianos e reativando sonhos frustrados ou adormecidos. Ouvindo essas vozes é que uma nova geração de políticas públicas voltada às juventudes nasce alinhada às reais demandas das periferias urbanas.



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO

AVANÇANDO
JUNTOS,
O TRABALHO
NÃO PARA