

Brasília2060 projeto

Workshop Cultura, Esporte e Lazer



2015

Ficha Técnica

Diretora do Ibict: Cecília Leite

Coordenador do Projeto Brasília 2060: Paulo Egler

Moderação do Workshop: Carolina Ramalhete (responsável) e Talita Anjos (co-moderação)

Coordenadora Temática de Esporte, Cultura e Lazer: Thérèse Hofmann

Relatório do Workshop Cultura, Esporte e Lazer

Projeto Brasília 2060 - Ibict

INTRODUÇÃO

Este relatório descreve as atividades do Workshop realizado nos dias 18 e 19 de março de 2015 no Hotel Nacional, em Brasília, DF, para coleta de subsídios sobre os temas Cultura, Esporte e Lazer, de maneira participativa. A temática tríplice Cultura, Esporte e Lazer é um dos eixos componentes do escopo do Projeto Brasília 2060, desenvolvido pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict). Trata-se de uma iniciativa de planejamento sustentável para o Distrito Federal e a Área Metropolitana de Brasília (AMB) para os próximos 46 anos. O projeto é, nesse sentido, um exercício de elaboração de políticas públicas, planos e programas sobre os seis componentes interdependentes: Segurança Pública; Saúde; Educação; Ciência, Tecnologia e Inovação; Mobilidade Urbana; e Cultura, Esporte e Lazer.

Para cada componente específico do Projeto Brasília 2060, os Workshops detêm a atribuição de chegar a “opções estratégicas”. No caso referido aqui, tais opções apontam caminhos para o Esporte, a Cultura e o Lazer na AMB. As opções estratégicas, por sua vez, têm como propósito subsidiar a gestão pública de maneira fundada no conhecimento e pesquisa documental, incluindo temas relevantes detectados a partir da construção de uma Linha de Base; e de atividades focadas no diálogo com atores-chave para a construção coletiva e a validação dos dados previamente levantados – dentre os quais o Workshop relatado neste documento. Cabe à equipe de pesquisa, por derradeiro, sistematizar os dados apresentados neste relatório e projetar opções estratégicas efetivas, eficazes e eficientes, já priorizadas a partir da urgência e da capacidade de implementação das mesmas.

CONTEXTUALIZAÇÃO: PROJETO BRASÍLIA 2060

O Ibict, unidade de pesquisa vinculada ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), tem, por 60 anos, absorvido, desenvolvido, customizado e operacionalizado ferramentas e metodologias que permitem o desenvolvimento de sistemas de informação de forma compartilhada, agregando valor à informação produzida em sistemas regionais, estaduais ou setoriais e dando visibilidade nacional aos dados sistematizados em diferentes instâncias.

O Ibict vem desenvolvendo ações com o objetivo de estruturar sistemas de informação para atender diferentes setores da economia nacional, a exemplo do Serviço Brasileiro de Respostas Técnicas (SBRT), que atende às necessidades de informação de pequenos empreendedores. Entretanto, embora esse exemplo possa ser entendido como avanço expressivo, a avaliação que o

Instituto faz é de que muito ainda tem de ser feito. Observa-se que a infraestrutura informacional para a tomada de decisão não tem sido tratada com a devida importância e a informação só começa a ser vista como elemento de valor e estratégico a partir da revolução tecnológica que propiciou a sociedade da informação.

Tendo por referência este contexto, desde janeiro de 2014 o Ibict vem desenvolvendo o Projeto Brasília 2060, cujo objetivo principal é o resgate da atividade de planejamento. Nesse sentido, o Projeto representa um experimento de elaboração de políticas, planos e programas públicos, tendo como objeto de trabalho a cidade de Brasília e seu entorno, com duas características principais.

A primeira é a adoção de um método de trabalho, que tem sua origem na avaliação de sustentabilidade. Por este método qualquer trabalho de prospecção de futuro deve ser embasado em visão detalhada e precisa do presente, ou seja, na construção de uma linha de base. Ademais deste aspecto, o método prevê que a formulação de políticas, planos e programas tem de ser realizada tendo-se sempre em consideração a dimensão territorial e a avaliação de impactos das opções de futuro adotadas.

A segunda é o desenvolvimento de um sistema de informações que colete, organize, sistematize e dissemine informações de três naturezas: estatísticas, textos e imagens e informações georreferenciadas. O Projeto Brasília 2060 adotou seis áreas temáticas para o processo de experimentação de formulação de políticas, planos e programas: Educação; Saúde; Segurança Pública; Ciência, Tecnologia e Inovação; Mobilidade Urbana; e Cultura, Esporte e Lazer.

OBJETIVOS

Este workshop, atendendo a demanda em torno do levantamento das opções estratégicas, teve por objetivos específicos:

- ♣ Ampliar o conhecimento sobre a área temática Cultura, Esporte e Lazer a partir da apresentação das linhas de base e, sobretudo, do diálogo sobre as opções estratégicas para cada subtema.
- ♣ Complementar as linhas de base pelo elencar de problemas e opções estratégicas adequadas para cada subtema, por meio de atividades participativas e coordenadas.

PROGRAMAÇÃO

A programação do evento foi apresentada aos participantes no início das atividades. Ao longo dos dois dias, houve algumas adaptações quanto aos horários, mas o programa seguiu com tranquilidade, de modo que fossem cumpridos os objetivos de cada etapa.



DIA 1	
Worskhop Cultura, Esporte e Lazer	
9h	Boas-vindas com café da manhã
9h30	Abertura oficial e apresentação dos participantes
10h10	Palestras de contextualização por tema Apresentação da Metodologia
11h30	Trabalho em 3 subgrupos: Esporte, Cultura e Lazer
12h30	Almoço
14h	Trabalho em 3 subgrupos: Esporte, Cultura e Lazer
16h	Coffee Break
16h30	Continuidade dos trabalhos nos 3 subgrupos
17h30	Próximos passos e encerramento

DIA 2 **Worskhop Cultura, Esporte e Lazer**

9h Atividade para iniciar o dia

9h15 Apresentação dos resultados dos subgrupos de trabalho

10h15 Coffee Break

10h30 Diálogo Intersetorial

12h30 Avaliação da Oficina

12h45 Encerramento e agradecimentos finais

16h Coffee Break

16h30 Continuidade dos trabalhos nos 3 subgrupos

17h30 Próximos passos e encerramento



METODOLOGIA

O Workshop trabalhou com metodologias participativas, dentre elas a Visualização por Projetor e o Diálogo Orientado por Perguntas. Inspirou-se ainda na Árvore de Problemas, com foco específico no levantamento de problemas e soluções, devido ao restrito tempo disponível.

As perguntas orientadoras utilizadas foram:

- a) Quais os principais problemas referentes ao tema?
- b) Quais as causas desses problemas?
- c) Que opções estratégicas seriam adequadas?

Cada subgrupo trabalhou com um moderador, da Equipe de Pesquisa sobre Cultura, Esporte e Lazer; e com relatores internos, escolhidos dentre os participantes.



Os resultados foram apresentados e discutidos em plenária, com uso de visualização por projetos, técnicas de moderação, relatoria e coordenação de falas. As orientações para a plenária foram:

- a) Que contribuições temos a dar para os demais temas?
- b) Que opções estratégicas podem convergir?

RESULTADOS

Abaixo, os resultados dos subgrupos de trabalho.

RESULTADOS ESPORTE

PRIMEIRA ETAPA: Escreva, em tópicos, aproximadamente cinco PROBLEMAS (P).

1. A conceituação e a terminologia de esporte utilizadas na legislação não correspondem às demandas atuais da sociedade (é preciso superar a divisão do conceito de esporte em manifestações).
2. Infraestrutura inadequada para o desenvolvimento do esporte (definição de onde e o que construir/manter, e fomentar parcerias para uso da infraestrutura existente).
3. Formação inadequada de recursos humanos para o esporte (criar Programa de Formação para professores/treinadores, árbitros e gestores do esporte).
4. Falta de continuidade e articulação intersetorial entre as políticas públicas de esporte e áreas afins.
5. Indefinição de papéis na consolidação do Sistema Esportivo Nacional (pactuar as responsabilidades dos diferentes entes da federação em parceria com a sociedade civil).
6. Falta investimento na formação esportiva e universalização do acesso ao esporte (Programa de Formação Esportiva nos locais em que o esporte acontece: escola, clube e espaços informais).
7. Falta de um sistema de informações gerenciais que permita avaliar o desenvolvimento do esporte, acompanhar a execução das políticas públicas e mapear as demandas sociais.

SEGUNDA ETAPA: Relacione as OPÇÕES ESTRATÉGICAS (OE) para enfrentamento de cada problema, utilizando verbos para enfatizar as ações imediatas e com factibilidade de implementação.

OE 1

a: Rever a terminologia utilizada na legislação.

OE 2

a: Definir onde e o quê construir/como garantir a manutenção plurianual (garantir o cumprimento das exigências técnicas).

b: Fomentar parcerias para uso da infraestrutura existente.

OE 3

a: Desenvolver Programa Regular de Formação Continuada para professores/treinadores, árbitros e gestores do esporte.

b: Rever o currículo de formação em Educação Física e áreas afins ao esporte.

OE 4

a: Criar mecanismos para aproximação entre as diversas instâncias políticas relacionadas com o esporte (ação política articulada).

OE 5

a: Criar mecanismos para a pactuação das responsabilidades dos diferentes entes da federação em parceria com a sociedade civil.

OE 6

a: Programa de Fomento à Formação Esportiva universalizada nos locais em que o esporte acontece: escola, clube, universidade e espaços informais, a ser financiado pelo FAE e outras fontes de financiamento.

b: Incluir a formação esportiva no Projeto Político-Pedagógico da escola e na proposta de Educação Integral da Educação Básica.

OE 7

a: Realizar diagnóstico do esporte na região metropolitana de Brasília (aplica-se a P2 e P6).

ETAPA FINAL: Priorize, considerando urgência e possibilidade de implementação, UMA opção estratégica para cada problemática.

OBS: o grupo optou por não priorizar.

RESULTADOS CULTURA

PRIMEIRA ETAPA: Escreva, em tópicos, aproximadamente cinco PROBLEMAS (P) para o tema.

P1 – Falta estabelecer um sistema de governança da AMB – um sobre intersetorialidade e outro pra agenciamento de ações.

P2 – Ausência de pesquisas para subsidiar o planejamento de políticas culturais.

P3 – Falta de uma política de formação (profissionais de toda cadeia produtiva, educadores, gestores e público) para a cultura.

P4 – Política desvinculada da gestão para o uso dos equipamentos e a atuação dos grupos culturais.

P5 – Falta de valorização dos artistas locais.

SEGUNDA ETAPA: Relacione as OPÇÕES ESTRATÉGICAS (OE) para enfrentamento de cada problema, utilizando verbos para enfatizar as ações imediatas e com factibilidade de implementação.

OE 1

- a: Cogestão/orçamento participativo de recursos públicos para cultura (FAC e LIC) – (governo (GDF, GO, RA) e sociedade).
- b: Criar comissão de gestão (equipamentos, eventos, patrimônio, etc.).
- c: Criação de ações de fomento para a AMB (percentual para a RA).
- d: Articulação entre secretarias e administrações regionais.

OE 2

- a: Mapear as instituições que fazem as pesquisas – criar redes de pesquisadores(as).
- b: Explorar as pesquisas oficiais.
- c: Fazer uma pesquisa das práticas culturais do brasileiro.
- d: Pesquisa de práticas amadoras.
- e: Levantar o perfil de quem faz cultura em Brasília.
- f: Pesquisa sobre os marcos regulatórios para ação cultural.

OE 3

a: Fortalecer as instituições educativas (formais e não formais, públicas e privadas) e valorizar o professor e os projetos de arte-educação.

b: Valorizar as atividades culturais na escola.

c: Regulamentar a atuação de gestores culturais com qualificação profissional.

OE 4

a: Desenvolver plano de ocupação, programação pactuada, circuitos culturais, redes, E2.1 - política de transportes – acessibilidade da população aos equipamentos culturais e plano de mobilidade.

b: Implantar a política de acessibilidade nos equipamentos (para idosos, cadeirantes etc.).

c: Plano de revitalização, manutenção e gestão dos equipamentos culturais e regulamentação das atividades artísticas e dos usos dos espaços privados.

OE 5

a: Política de fomento (bolsas, prêmios, etc.) para criação e circulação artística.

b: Privilegiar artistas locais nos eventos.

c: Sistema de previdência pública /seguro-desemprego.

d: Identificar, mapear e divulgar os artistas, a produção e a programação local nos meios de comunicação.

e: Articulação da agenda dos artistas locais com a Secretaria de Turismo (políticas intersetoriais).

ETAPA FINAL: Priorize, considerando urgência e possibilidade de implementação, UMA opção estratégica para cada problemática.

OE1: Cogestão/orçamento participativo de recursos públicos para cultura (FAC e LIC) – (governo (GDF, GO, RA) e sociedade).

OE2: Mapear as instituições que fazem as pesquisas – criar redes de pesquisadores(as).

OE3: Fortalecer as instituições educativas (formais e não formais, públicas e privadas) e valorizar o professor e os projetos de arte educação.

OE4: Desenvolver plano de ocupação, programação pactuada, circuitos culturais, redes, E2.1 - política de transportes – acessibilidade da população aos equipamentos culturais e plano de mobilidade.

OE5: Política de fomento (bolsas, prêmios, etc.) para criação e circulação artística.

RESULTADOS LAZER

PRIMEIRA ETAPA: Escreva, em tópicos, aproximadamente cinco PROBLEMAS (P) para o tema.

P1. Indefinição das responsabilidades e competências dos agentes institucionais, tanto no âmbito público quanto no privado, no processo de formulação, execução e avaliação da política de lazer.

P2. Falta de gestão transversal, intersetorial, democrática e participativa.

P3. Indefinição das fontes de financiamentos e de critérios democráticos e participativos para a distribuição dos recursos.

P4. Falta de uma política de mapeamento, construção, manutenção e gestão de espaços e equipamentos de lazer.

P5. Indefinição da responsabilidade pela formação de pessoas qualificadas para intervenção no âmbito do lazer.

SEGUNDA ETAPA: Relacione as OPÇÕES ESTRATÉGICAS (OE) para enfrentamento de cada problema, utilizando verbos para enfatizar as ações imediatas e com factibilidade de implementação.

OE 1

a: Criar o Fórum Distrital de Lazer, com características democrática e participativa, garantindo a representação de diversos segmentos, com a missão de elaborar minuta de projeto de lei para criação do Sistema Distrital de Lazer.

b: Definir um Sistema Distrital de Lazer, baseado nas experiências de outros sistemas nacionais de articulação de políticas públicas, em especial o Sistema Único de Saúde (SUS).

OE 2

a: Definir um Sistema Distrital de Lazer.

b: Criar órgão gestor das políticas públicas de lazer para promover articulação entre diversos entes do campo do lazer.

c: Criar ou fomentar a criação mecanismos de controle social: conselhos, conferências, audiências públicas, entre outros.

OE 3

- a: Definir um Sistema Distrital de Lazer.
- b: Criar um Fundo Distrital de Lazer, amparado por legislação que defina suas fontes de financiamento, bem como montante e formas de repasse.
- c: Definir mecanismos de gestão do fundo a partir de critérios democráticos e transparentes, bem como de acompanhamento do processo de elaboração e execução da lei orçamentária anual.

OE 4

- a: Realizar um diagnóstico da situação atual dos espaços e equipamentos de lazer, criando meios para o levantamento, armazenamento e disponibilização dessas informações em banco de dados digital de acesso livre.
- b: Construir espaços e equipamentos de lazer, garantindo a desconcentração e descentralização desses locais e estruturas dentro do território, em consonância com o Plano Diretor de Ordenamento Territorial (PDOT).
- c: Criar comitê gestor tripartite e paritário responsável pela preservação, manutenção e vitalização programática dos espaços e equipamentos de lazer.

OE 5

- a: Definir um Sistema Distrital de Lazer.
- b: Criar espaço para concertação de programa de formação continuada humanística e técnica, englobando setores universitários, comunitários, entre outros.

c: Formular e implantar programa de formação continuada garantindo a multidisciplinaridade e interdisciplinaridade inerentes ao Lazer.

ETAPA FINAL: Priorize, considerando urgência e possibilidade de implementação, UMA opção estratégica para cada problemática.

OE1: Criar o Fórum Distrital de Lazer, com características democrática e participativa, garantindo a representação de diversos segmentos, com a missão de elaborar minuta de projeto de lei para criação do Sistema Distrital de Lazer, baseado nas experiências de outros sistemas nacionais de articulação de políticas públicas, em especial o Sistema Único de Saúde (SUS).

OE2: Criar ou fomentar a criação de mecanismos de controle social: conselhos, conferências, audiências públicas, entre outros.

OE3: Criar um Fundo Distrital de Lazer, amparado por legislação que defina suas fontes de financiamento, bem como montante e formas de repasse.

OE4: Realizar um diagnóstico da situação atual dos espaços e equipamentos de lazer, criando meios para o levantamento, armazenamento e disponibilização dessas informações em banco de dados digital de acesso livre.

OE5: Criar espaço para concertação de programa de formação continuada humanística e técnica, englobando setores universitários, comunitários, entre outros.

PLENÁRIA

No âmbito da plenária, um representante de cada grupo temático foi convidado a apresentar os resultados dos trabalhos. Em seguida, as falas foram abertas para contribuições sobre os demais temas e convergências intersetoriais. Assim, abriu-se espaço para que os participantes manifestassem argumentos, adições aos demais temas, a partir da inscrição ordenada das falas.



ENCERRAMENTO

O encerramento foi proferido por representantes do Ibict e da Coordenação de Esporte, Cultura e Lazer, respectivamente. O evento foi considerado bem sucedido em colher subsídios para as áreas temáticas e promover diálogo intersetorial e interinstitucional.

AVALIAÇÃO DA OFICINA

Avaliações impressas foram entregues e preenchidas ao final do evento pelos participantes. Os resultados foram prioritariamente positivos.

Após o evento, a coordenação temática de Cultura, Esporte e Lazer reuniu-se para dialogar sobre os principais resultados, contribuições para a pesquisa e sobre a relevância da etapa participativa para o processo.

No entendimento da coordenação temática, o Workshop contemplou os resultados esperados para a etapa participativa da pesquisa. O levantamento presencial das opções estratégicas em Cultura, Esporte e Lazer, com uso de metodologias participativas, alcançou seu objetivo de subsidiar a pesquisa com propostas fundamentadas na experiência de atores-chave.

Sugere-se, para um próximo evento, a presença de um moderador profissional por subgrupo, liberando os membros da coordenação temática para o exercício de apoio técnico e subsídio temático aos grupos.