



## A Proposta

O Projeto **CARAVANA CULTURAL** teve como propósito promover a cultura tradicional brasileira, utilizando a literatura de cordel como meio cultural, de forma diferenciada, para fomentar o incentivo a leitura de forma interativa com as escolas, entidades educacionais e apresentações ao público geral.

Com o advento da PANDEMIA de COVID-19, acontecido a partir de 2020, tivemos que realizar alguns ajustes para que o projeto pudesse ter sua sequência, mantendo assim não só o seu objetivo cultural, mas criando também um movimento de sustento para os artistas envolvidos, que neste período tiveram também a suspensão de seus projetos e apresentações.



# CIRCULAÇÃO/VEICULAÇÃO DO PROJETO

Com as adaptações feitas, buscamos variadas forma de disponibilizar o conteúdo do nosso projeto, tanto de forma virtual, quanto na forma presencial, através de ação de interação com públicos distintos, sempre respeitado as regras impostas pela PANDEMIA COVID 19. Assim, foram realizadas apresentações em locais públicos de utilidade, e visitas programadas em entidades de atendimento infantil disponíveis.

## **1) PORTAL DE ENSINO da SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DE CURITIBA**

– Os contos produzidos foram utilizados pela rede municipal de ensino, como conteúdo de literatura para os alunos e professores, disponibilizados virtualmente.

**(70 mil acessos) – Declaração anexada ao final do Relatório.**

# CIRCULAÇÃO/VEICULAÇÃO DO PROJETO

**2) CORETO DIGITAL**, localizado no **PASSEIO PÚBLICO DE CURITIBA**, é um painel de exibição permanente de programação cultural de CURITIBA para o público circulante. Exibimos gratuitamente os episódios do Caravana Cultural em dois períodos de 30 dias, com uma circulação de público estimado em **10.000 pessoas** por período, totalizando o atendimento a **20.000** transeuntes.



### 3) PAVILHÃO DA CURA – PARQUE BARIGUI – CURITIBA.

Durante a vacinação da Covid-19 no Pavilhão da Cura, em Curitiba, disponibilizamos nosso caminhão para entretenimento do público que aguardava nas longas filas, levando um momento de cultura e descontração.

Público estimado em 15 dias de ação – **18.000 pessoas**



**4) PARQUE BARIGUI, PARQUE TINGUI**, em períodos diferenciados para atingir diversos públicos, realizamos ações de interação com o público em geral. \*\* parques ainda com restrições de circulação. **(10 dias de ações – público estimado 1.500 pessoas)**



**5) TV EVANGELIZAR – REDE NACIONAL** – conteúdo cultural veiculado na programação geral da TV, nos intervalos das programações da emissora. **(800 mil acessos/nacional)**



## 5) VISITAS PROGRAMADAS EM ENTIDADES E ESCOLAS

\* Por questões de sigilo, nestes casos as fotos evitaram o rosto das crianças.

\*\* Nestas entidades realizamos várias sessões para grupos de até 20 crianças em média.



## VISITAS PROGRAMADAS EM ENTIDADES E ESCOLAS



### Entidades visitadas:

- **Fundação São Roque** (Piraquara/PR): 5 sessões realizadas e 120 crianças atendidas;
- **Acridas - Bairro Bacacheri** (Curitiba/PR): 6 sessões realizadas e 112 crianças atendidas;
- **Associação Beneficente Rosana Cattalini** (Colombo/PR): 8 sessões realizadas e 172 crianças atendidas;
- **Pastoral da Criança** (Curitiba/PR): 5 sessões realizadas e 113 crianças atendidas;
- **Pequeno Cotelengo** (Curitiba/PR): 5 sessões realizadas e 87 crianças atendidas;
- **Lar Hermínia Schleder** (Curitiba/PR): 6 sessões realizadas e 132 crianças atendidas.

# CONTEÚDO

10 contos em formato audiovisuais, com tempo médio de 6 minutos de duração.



Confira nosso conteúdo em [www.caravanacultural.com](http://www.caravanacultural.com)

# RESULTADOS DO PROJETO

ESTES SÃO OS NÚMEROS ATINGIDOS PELO PROJETO

➤ PÚBLICO ALCANÇADO NAS REDES SOCIAIS	-	78.600
➤ PORTAL SECRETARIA MUN. DE EDUCAÇÃO	-	70.000
➤ VISUALIZAÇÕES NO CINE PASSEIO	-	10.000
➤ AUDIÊNCIA TV EVANGELIZAR - BRASIL	-	800.000
➤ ATIVAÇÃO - ENTIDADES/LOCAIS PÚBLICOS	-	23.236

Total de pessoas impactadas = 981.836



# PARCEIROS DO PROJETO

APRESENTA



PATROCÍNIO



APOIO



PRODUÇÃO



REALIZAÇÃO



Estes são os parceiros que viabilizaram este projeto gerando conteúdo cultural