



Câmara Municipal de
SÃO PAULO

Republicanos  10



DROGAS

CONSCIENTIZAÇÃO,
PREVENÇÃO E COMBATE.

VEREADOR
**SANSÃO
PEREIRA**

Guia sobre as drogas e seus efeitos
no indivíduo e na sociedade brasileira.





Apresentação

Não existe maior ofensa ao direito à vida e à dignidade humana do que os danos causados pela criminosa difusão das drogas.

Na esteira dessa epidemia social, usuários têm suas vidas ceifadas e, quando não, terminam diminuídos nas suas capacidades físicas, corrompidos nas suas qualidades morais e debilitados nas suas faculdades mentais.

Mesmo com todo o esforço para conter as ações criminosas do tráfico de drogas que assolam o Brasil e o mundo, cada vez mais jovens se tornam dependentes químicos, levando-nos a questionar as reais razões desse aumento.

É certo que a família é o fundamento da vida social e, sobre esse alicerce se constroem as relações sociais, os costumes, a comunicação e os princípios éticos e morais transmitidos, ensinados e vivenciados, sobretudo por meio de atitudes e exemplos.

Lamentavelmente, a realidade é que encontramos centenas de milhares, talvez milhões, de crianças abandonadas ou semiabandonadas em seus próprios lares, entregues aos cuidados precários de cuidadores, professores, aparelhos de TV, celular e computador. Longe da atenção e cuidado dos pais, tornam-se vulneráveis a todo o tipo de assédio,

É preciso, antes de tudo, repensar a instituição “família” como aliada estratégica na formação do caráter das pessoas para que haja um desenvolvimento harmônico do Estado brasileiro.

Não basta ficar rebatendo esse mal com o simples aumento e rigidez de penas. É preciso ampliar políticas públicas que estimulem a educação, o lazer e a profissionalização dos jovens e, sobretudo, é imprescindível que pais, educadores, profissionais da saúde e comunidades religiosas intensifiquem o empenho no trabalho da prevenção contra as drogas em favor das crianças e dos adolescentes.

Acredito no incansável e paciente trabalho nos ambientes da droga, no acolhimento dos jovens, ajudando-os a responder suas interrogações, fazendo-os sair da espiral da droga e no trabalho das igrejas que motivam a busca da fé em Deus, produzindo a mudança interior necessária para torná-los livres e felizes. Enquanto há vida, há esperança. Mesmo no fundo do poço, uma pessoa pode se recuperar e ter um novo direcionamento na vida. Basta que ofereçamos ajuda e atenção. Basta que todos cooperem.

Nossa expectativa é que esta publicação contribua para esclarecer e conscientizar tanto aos jovens quanto aos pais, educadores e profissionais da assistência social e da saúde, para que juntos possamos reduzir os malefícios das drogas na sociedade brasileira.

Vereador Sansão Pereira
Republicanos SP

VEREADOR
**SANSÃO
PEREIRA**


CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO


Republicanos 10

DROGAS – CONSCIENTIZAÇÃO, PREVENÇÃO E COMBATE.

Guia sobre as drogas e seus efeitos
no indivíduo e na sociedade brasileira.

CONTEÚDO

01.	Por que as Pessoas usam Drogas?	Pág. 07
02.	Termos e Significados	Pág. 09
03.	Padrões de Uso e Fatores de Risco	Pág. 11
04.	Como as Drogas agem no cérebro	Pág. 13
05.	Classificação das Drogas	Pág. 14
06.	Novas Substâncias Psicoativas	Pág. 22
07.	Outras Drogas	Pág. 28
08.	Informações Úteis	Pág. 33
09.	Tratamentos	Pág. 34
10.	Apoio ao Dependente	Pág. 36
11.	Passos para uma Família sem Drogas	Pág. 38
12.	Conheça seu(sua) Filho(a)	Pág. 39

1ª Edição
Agosto / 2022

VEREADOR
**SANSÃO
PEREIRA**


CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO


Republicanos 10



1. Por que as Pessoas usam Drogas?

MOTIVAÇÃO

Alvo de constantes estudos, o fator genético pode explicar os casos de pessoas com histórico familiar de vícios também correrem maior risco se tornarem dependentes.

Aspectos relacionados com a personalidade, como a ansiedade podem fazer com que crianças e adolescentes, na busca de algum tipo de reconhecimento entre amigos, fiquem mais susceptíveis à dependência.

O sentimento de timidez, por exemplo, pode fazê-los acreditar que as drogas os tornarão mais populares no grupo e que terão facilidade para vencer a inibição, por exemplo, na hora do namoro, tarefa sempre complicada para introvertidos.

Adolescentes inseguros, que sofrem de depressão, procuram nas drogas o alívio para seus problemas ou para demonstrar aos pais que algo não vai bem com eles ou com a vida familiar.

No extremo oposto, os que parecem não ter medo de nada e que correm atrás de todo tipo de emoções também correm grande risco de se envolverem com drogas.



INICIAÇÃO

Os apelos ao uso das drogas, geralmente, ocorrem durante a adolescência.

Com as mudanças, desafios, dúvidas e novas emoções, sempre surgem pressões no grupo de convívio e o quase inevitável convite às drogas – “todo mundo usa”, “droga não faz mal”, “hoje é natural usar”, “experimente uma só”.

A melhor maneira de prepará-los para dizer não às drogas é fazê-los entender que ninguém precisa ser igual ao amigo ou repetir padrões de comportamento para ser aceito no grupo.

Nessa fase de inseguranças o adolescente, sem uma forte base familiar, poderá se deixar envolver pelo engano de que a droga é gratificante.

Ao ouvir sobre os prejuízos das drogas, o adolescente prefere acreditar que são exageros dos pais ou dos professores.



A situação pode piorar quando o pai bebe todo dia sob o pretexto de relaxar ou quando está nervoso e deprimido. Ele passa para o filho a ideia de que a bebida é um poderoso aliado para enfrentar obstáculos.

A mãe que toma comprimidos para dormir também está dando ao filho a falsa ideia de que as substâncias químicas garantem a felicidade. Daí, para achar natural usar drogas, é apenas um passo.

VALORES

A prevenção começa em casa. Sem estrutura e sem valores, muitos adolescentes perdem, a cada dia, o sentido dos limites morais.

O crescimento do consumo de drogas nos revela um mundo necessitado de esperança, ao qual faltam propostas morais e espirituais sólidas.

Muitos adolescentes são abandonados a si próprios e não se beneficiam da presença atenta dos pais, do lar estável e do apoio da escolarização normal.

Outros, ainda, estão fora de um contexto social que os desperte para o esforço moral, intelectual e profissional e que os auxilie a forjar sua vontade, dominar a afetividade e construir o futuro com paz interior.

Há nos adolescentes uma profunda sede de viver, e essa percepção deve ser levada em consideração, para que saibamos modificar nossas propostas e estilos de vida.



A ESPIRAL DA DROGA

A dependência das drogas não está relacionada só ao fato de experimentar uma determinada droga, ou a influência de um grupo.

É um conjunto de fatores sociais, psicológicos, históricos e culturais que contribuem para a dependência.

Seja por fuga da realidade, estresse, insatisfação ou a falta de perspectiva na vida, o uso de substâncias psicoativas provoca danos no indivíduo no âmbito clínico, psicológico e social em curto, médio e longo prazo.

É precipitado e prejudicial até para a recuperação o pré-julgamento de alguém por ser dependente químico.



Quem oferece drogas é, na maioria das vezes, pessoas de relacionamento próximo, e que já são usuários.



2. Termos e Significados.

A prevenção é a melhor maneira de evitar o problema com consumo de drogas.

É preciso conhecer este universo e estar seguro das informações sobre o assunto, os efeitos e as consequências do uso das drogas, para não ser surpreendido pelos males causados ou mesmo para poder ajudar outras pessoas.

- **VÍCIO** – Transtorno biopsicossocial caracterizado pelo uso repetitivo, persistente, incontrolável e progressivo de determinada substância, apesar dos danos físicos, mentais e sociais causados e suas consequências.
- **COMPULSÃO** – Desejo irresistível de repetir o uso (popularmente “fissura” – desejo intenso de usar substâncias psicoativas e de vivenciar seus efeitos);
- **ADICTO** – Do latim “addictu” = dedicado, apegado. Diz-se da pessoa cuja vida é controlada pelas drogas.
- **DROGAS VICIANTES** – Substâncias psicoativas que provocam efeitos no sistema de recompensa do cérebro, levando a vítima ao uso repetido, não obstante aos transtornos físicos e cerebrais acarretados;
- **SINDROME DE ABSTINÊNCIA** – Sintoma que ocorre após a cessação do uso repetido das drogas. Neste estado o dependente apresenta sintomas opostos aos detectados quando sob o efeito agudo das drogas. O organismo, adaptado à substância, sofre com a suspensão do uso provocando sintomas como câimbras, calafrios, tremores, pânico, insônia, suores e vômitos;
- **DEPENDÊNCIA FÍSICA** – Estado em que o corpo criou adaptação fisiológica à droga e sua abstinência somática ocasiona grande desconforto físico como a fadiga e o delírio;
- **DEPENDÊNCIA PSICOLÓGICA** – Situação de desconforto e sentimento de insatisfação pela falta da droga. Essa abstinência gera angústia e mal-estar psíquico como a disforia, a apatia e a desmotivação;
- **ESTÍMULOS GRATIFICANTES E DE REFORÇOS** – Interpretação cerebral positiva ou desejável de algo, compelindo a repetição do mesmo comportamento;
- **SENSIBILIZAÇÃO OU TOLERÂNCIA REVERSA** – Resposta amplificada a um estímulo resultante da exposição repetida e progressiva de uma droga;
- **TRANSTORNO POR USO** – Condição em que o uso de substâncias leva ao prejuízo ou ao sofrimento clinicamente e funcionalmente significativo;
- **USO ABUSIVO** – Quando a droga já causou algum dano à saúde física ou mental, mas a pessoa ainda não é considerada dependente;



- **USO REPETIDO E TOLERÂNCIA** – Adaptação do corpo ao efeito causado pela droga no organismo pelo uso repetitivo ou pela diminuição desta após sua administração repetida.
- **SOBRIEDADE** – Abstinência continuada das drogas utilizada por clínicas e grupos de ajuda. O termo se refere também à conquista e à manutenção do controle e equilíbrio do usuário sobre a vida em geral;
- **COMORBIDADES** – São duas ou mais doenças acontecendo ao mesmo tempo na mesma pessoa. As drogas podem gerar problemas de saúde e problemas psiquiátricos ou agravar problemas já existentes. A pessoa deve receber tratamento tanto para a dependência das drogas, como para os problemas de saúde que, embora distintos, estão acontecendo ao mesmo tempo e podem ter até as mesmas causas.
- **OVERDOSE** – Intoxicação por substâncias em quantidade maior a que o organismo poderia suportar. Pode levar à morte por parada cardíaca ou respiratória.



NOTA: Para lucrar com o consumidor, o traficante intermediário costuma mesclar substâncias à droga pura para aumentar o volume, levando o dependente a utilizar maior quantidade. Com a troca do fornecedor habitual, a droga poderá conter grau de pureza superior ao esperado ao qual o organismo não estava acostumado, podendo ocorrer overdose.

- **SÍNDROME FETAL ALCOÓLICA** – Padrão de desenvolvimento físico ou mental retardado, com má-formação do crânio, face, membros e sistema cardiovascular, encontrado em crianças cujas mães fizeram uso abusivo de álcool durante a gravidez, podendo ocorrer deficiência de crescimento pré e pós-natal, microcefalia, atraso no desenvolvimento mental, fissuras palpebrais curtas e nariz curto.
- **SÍNDROME DE ABSTINÊNCIA NO RECÉM-NASCIDO** – Após 48 horas do parto, o bebê pode apresentar abstinência da droga (sintoma imperceptível pelo pediatra que desconhece o diagnóstico da mãe). Pode ocorrer febre, tremor, irritabilidade, vômitos, hipertonicidade muscular, insuficiência respiratória, convulsão, choro agudíssimo e até óbito.



NOTA: O uso de opiáceos, cocaína e álcool durante a gravidez pode resultar danos fisiológicos para o cérebro do bebê como perda de mais de metade dos neurônios do córtex cerebral. Em qualquer estágio, substâncias atravessam a placenta atingindo diretamente o feto. Há elevado risco para defeitos congênitos, problemas cardiovasculares, mau desenvolvimento, peso baixo e até óbito. Já para as usuárias grávidas há risco elevado para doenças sexualmente transmissíveis (HIV), hepatite, anemia, tuberculose, hipertensão e maior risco para abortos espontâneos, pré-eclâmpsia, placenta prévia e trabalho de parto precoce ou prolongado.

Ao primeiro sintoma de crise de abstinência ou overdose, a pessoa deve ser levada imediatamente para um hospital.



03. Padrões de uso e Fatores de Risco.

As formas de consumir drogas determinam o grau de comprometimento vão acelerar os danos ao organismo.

1. USO EXPERIMENTAL: Quando se experimenta uma ou mais drogas, alguma vez na vida e não continua a usar:

- porque matou a curiosidade;
- porque têm medo tornar-se dependente;
- por não ter gostado dos efeitos causados;
- por considerar errado;
- pelo fato de fazer mal.



2. USO SOCIAL: Geralmente é a utilização de determinado tipo de droga com frequência esporádica e em situações de lazer e entretenimento (festas e baladas).

Aparentemente, não causa problemas na rotina e nos relacionamentos, contudo está a um passo do uso problemático e necessita de muito controle, pois como todo padrão de consumo, esse tipo de utilização das drogas acarreta risco iminente.

3. USO PROBLEMÁTICO: Quando se usa drogas de modo a causar problemas para si mesmo e para outras pessoas:

- **Abusivo ou nocivo:** quando a droga já causa prejuízo físico ou mental e problemas sociais;
- **Dependência:** quando a droga já causa consequências graves à saúde e, também, afeta as demais áreas da vida da pessoa como a vida profissional, familiar, social e psicológica.

NOTA: Considera-se dependente de uma droga a pessoa que apresenta 3 ou mais das seguintes manifestações:

- Forte desejo de consumir a droga;
- Dificuldade de controlar o consumo (sem hora para começar ou para terminar, quantidade etc.);
- Utilização persistente da droga apesar das suas consequências prejudiciais;
- Maior prioridade para o uso da droga do que outras atividades ou obrigações;
- Aumento da tolerância (necessidade de doses maiores para obter o efeito);
- Síndrome de abstinência (sintomas corporais – dores, tremores e outros, quando o consumo da droga é interrompido ou diminuído).

Droga é toda substância, natural ou sintética, capaz de produzir o fenômeno de dependência psicológica ou orgânica.

CARACTERÍSTICAS QUE PODEM TER MAIOR OU MENOR INFLUÊNCIA NO USO DAS DROGAS

	FATORES PROTETORES	FATORES DE RISCO
ÁREA PESSOAL	<ul style="list-style-type: none"> Elevada auto-estima 	<ul style="list-style-type: none"> Baixa autoestima
	<ul style="list-style-type: none"> Religiosidade 	<ul style="list-style-type: none"> Isolamento social
	<ul style="list-style-type: none"> Crença nas regras sociais estabelecidas 	<ul style="list-style-type: none"> Não aceitação das regras sociais estabelecidas
	<ul style="list-style-type: none"> Informação sobre drogas 	<ul style="list-style-type: none"> Pouca informação sobre drogas
	<ul style="list-style-type: none"> Desinteresse 	<ul style="list-style-type: none"> Curiosidade
	<ul style="list-style-type: none"> Comportamento afável 	<ul style="list-style-type: none"> Comportamento agressivo
	<ul style="list-style-type: none"> Fatores genéticos 	<ul style="list-style-type: none"> Fatores genéticos
ÁREA FAMILIAR	<ul style="list-style-type: none"> Bom relacionamento familiar 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de envolvimento afetivo familiar
	<ul style="list-style-type: none"> Pais presentes e participativos 	<ul style="list-style-type: none"> Ambiente familiar problemático
	<ul style="list-style-type: none"> Monitoramento das atividades dos filhos 	<ul style="list-style-type: none"> Educação familiar frágil
	<ul style="list-style-type: none"> Pais que transmitem regras claras de comportamento 	<ul style="list-style-type: none"> Consumo de drogas pelos pais ou outros familiares
ÁREA SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> Comprometimento com a escola 	<ul style="list-style-type: none"> Baixo envolvimento com os estudos
	<ul style="list-style-type: none"> Amigos não usuários e não envolvidos em atos ilícitos 	<ul style="list-style-type: none"> Amigos usuários ou de comportamento inadequado
	<ul style="list-style-type: none"> Baixa disponibilidade ou oferta da droga 	<ul style="list-style-type: none"> Propagandas de incentivo ao consumo
	<ul style="list-style-type: none"> Forte vínculo com instituições (escola – igreja) 	<ul style="list-style-type: none"> Pressão social para o consumo
	<ul style="list-style-type: none"> Oportunidade para trabalho e divertimento 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de oportunidade de trabalho e divertimento

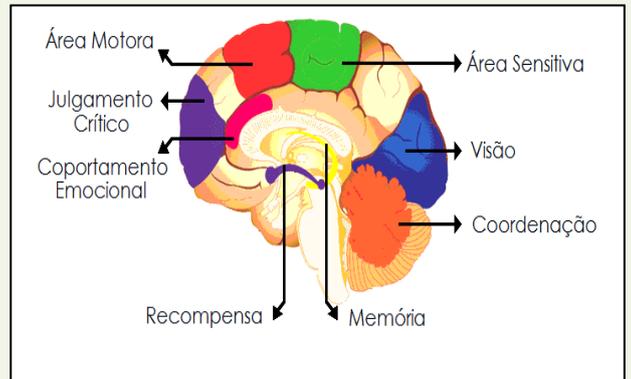


04. Como as Drogas agem no Cérebro.

POR QUE AS DROGAS CAUSAM DEPENDÊNCIA.

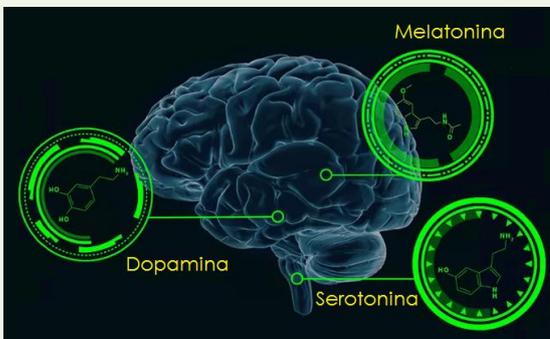
Toda droga atinge direta ou indiretamente a área de recompensa do cérebro, local responsável pelas sensações de prazer.

Isto acontece porque ela força nosso cérebro a liberar maior quantidade de dopamina (DA), substância responsável pela comunicação entre os neurônios. Isso gera a sensação de prazer.



FUNÇÃO NORMAL DA DOPAMINA NO CÉREBRO

Neurotransmissores como a dopamina, a noradrenalina e a serotonina são sintetizadas por células nervosas que agem em regiões do cérebro promovendo, entre outros efeitos, o prazer e a motivação. Depois de sintetizados, estes neurotransmissores são armazenados em vesículas sinápticas.

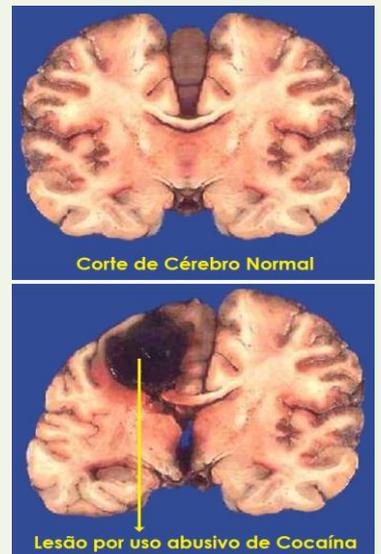


Ao chegar um impulso elétrico no terminal nervoso, as vesículas se direcionam para a membrana do neurônio e liberam o conteúdo.

A dopamina atravessa essa fenda e se liga aos seus receptores na membrana do próximo neurônio. Uma série de reações ocorre quando alguns íons entram e saem do neurônio liberando ou inibindo enzimas.

Após a dopamina ter-se ligado ao receptor pós-sináptico, ela é recaptada novamente pelos transportadores localizados no primeiro neurônio (pré-sináptico). Essa recaptura dos neurotransmissores é um mecanismo fundamental para manter a função cerebral e capacitar rápida reação a novas exigências, pois o trabalho do cérebro é constante.

NOTA: A figura ao lado (córtex cerebral "post mortem") ilustra uma lesão hemorrágica associada ao uso excessivo de cocaína.



Droga é qualquer substância não produzida pelo organismo e que altera o seu funcionamento (OMS - Organização Mundial de Saúde).



05. Classificação das Drogas.

As drogas psicotrópicas agem no sistema nervoso central, produzindo alterações de comportamento, humor e cognição. O pesquisador francês, Louis Chaloult, em 1970, desenvolveu uma classificação para facilitar o estudo das drogas, dividindo-as em 3 grandes grupos, de acordo com a ação destas no organismo do indivíduo.

AS DROGAS PSICOATIVAS OU PSICOTRÓPICAS SÃO DIVIDIDAS EM 3 GRUPOS:

01. DEPRESSORAS – Chamadas de “sedativos” ou “hipnóticos” essas drogas causam lentidão do sistema nervoso central, diminuindo as atividades cerebrais, causando sonolência e deixando o usuário mais devagar, desligado, alheio e menos sensível aos estímulos externos.

- **BEBIDAS:** Alcoólicas e destiladas (whiski, cachaça, vodka, vinho, cerveja, etc.).
- **BENZODIAZEPINICOS:** Remédios tranquilizantes, antidepressivos, soníferos e ansiolíticos (barbitúricos, sedativos, calmantes, hipnóticos).
- **OPIÁCEOS:** Derivados do ópio, como morfina, heroína (narcóticos/entorpecentes) e outros: buprenorfina, codeína, desomorfina, dextropropoxifeno, fentanil, diamorfina, hydrocodone, hidromorfona, metadona, oxicodona, tramadol. O organismo humano possui seus próprios opiáceos, chamados de Opióides Endógenos (dinorfina, encefalinas, endorfinas). A droga acelera sua produção.
- **SOLVENTES E INALANTES:** Substâncias com finalidade de dissolver outras e, por isso, têm uma constituição química forte. A maioria são derivadas de petróleo, voláteis e de fácil inalação: éter, clorofórmio, tolueno, benzeno, metanol, querosene, gasolina, acetona, tetracloreto de carbono (tira-manchas e limpeza de tapetes e carpetes), óxido nitroso (gás hilariante), thinner, removedor, errorex, esmalte para unhas, verniz, tintas em geral, líquido para isqueiro, fibras sintéticas (orelhão), desodorantes, spray para cabelo, limpador e polidor de móveis e carros, cola de sapateiro e de aeromodelismo, lança-perfume (mistura de éter com clorofórmio), álcool, óxido nitroso, freon, etc.).

Bebidas

Antidepressivos

Opiáceos
(Papoula)

Solventes
Inalantes



	ÁLCOOL	ANSIOLÍTICOS	OPIÁCEOS	SOLVENTES – INALANTES
TIPOS	Diferentes quantidades Por bebidas alcoólicas	Tranquilizantes: diazepam, lorazepam, triazolam	Ópio, Morfina e Heroína	Colas, produtos de limpeza com nitrito, lança-perfume, combustível, acetonas, esmalte, corretivo líquido.
AÇÃO NO ORGANISMO	Metabolizado pelo fígado se transforma em acetaldeído, substância que causa maus efeitos no organismo	Hipotonia muscular dificultando o andar, diminui a pressão sanguínea	Semelhante a dos estimulantes e analgésicos naturais produzidos pelo organismo - dinorfina, encefalinas, endorfinas.	Chegam rápido ao cérebro causando sensação de bem estar
USO e FORMA	Bebidas alcoólicas	Remédios sem receita médica	Fumados, injetados na veia, e aquecidos para aspiração.	Cheirados ou Inalados
EFEITOS À CURTO PRAZO	Euforia, sensação de prazer, diminuição da capacidade de avaliar perigos, fala e reflexos lentos, sonolência, anestesia e coma.	Diminui ansiedade, induz ao sono, relaxante muscular, dificulta o processo de aprendizagem e memória.	Euforia, coceira, náuseas e vômitos, sonolência, constipação intestinal.	Excitação, euforia, espirros, náuseas, tosse, perda de apetite, fotofobia, confusão mental, dor de cabeça, visão embaçada, descordenação motora e ocular, perda de reflexos, convulsões e irritabilidade.
EFEITOS À LONGO PRAZO	Problemas cardíacos, hepáticos, cirrose, câncer (boca, esôfago, laringe, faringe), gastrite, úlceras, pancreatite, problemas neurológicos, alterações da memória e síndrome fetal em mulheres grávidas.	Vertigens e confusão mental, dificuldade de contração e perda de memória, distúrbios do sono, ansiedade e depressão.	Enfraquecimento dos dentes, perda da concentração e da memória, redução do desejo sexual e do desempenho sexual, dificuldades de relacionamento.	Rinite crônica, sangramento nasal, bronquite, feridas na boca/nariz, conjuntivites, depressão, anorexia, agressividade, paranóia, formigamentos e perda da sensibilidade, lesões cerebrais. Falta de ar

NOTA: Estudos mais recentes apontam entre as complicações pelo uso constante, que essas drogas acarretam: carcinogênica (desenvolvimento de câncer), aumentam a pressão arterial, causam arritmia, alterações nos órgãos reprodutores afetando o feto no tamanho e na capacidade neural e demência senil.

02. ESTIMULANTES – Este tipo de droga acelera o funcionamento do sistema nervoso central, aumentando a atividade cerebral, podendo causar agitação, excitação e insônia. Imitando ou cooperando com os neurotransmissores estimulantes do organismo humano, como a epinefrina e dopamina. Embora transmitam a sensação de alerta, disposição e resistência, ao final, seus efeitos conferem cansaço, indisposição e depressão, devido à sobrecarga que o organismo se expôs.

- **COCAÍNA:** Substância extraída das folhas da planta *Erythroxylon coca*. Em alguns países as folhas desta planta são mascaradas, utilizadas para fazer chá para aumentar a disposição física, na coca-cola era utilizado xarope de coca, que a partir de 1903 foi substituído por caféina.
- **ANFETAMINAS:** Substâncias sintéticas produzidas em laboratório, que agem diretamente no sistema nervoso central, estimulando sua atividade. Quando criadas eram utilizadas para diminuir cansaço e sono. Jovens usam para ficarem mais "ligados" nas danceterias e os motoristas para ficarem acordados mais tempo ao volante.
- **NICOTINA:** Substância orgânica nitrogenada (alcaloide) existente nas plantas, em especial nas folhas de tabaco e em alguns fungos, encontrada no cigarro de tabaco, charutos e cachimbo. Absorvida por via oral ou pulmonar, chega ao cérebro em segundos e depois, dissolvida no sangue, vai sendo excretada rapidamente.

Cocaína



Anfetaminas



Nicotina



	COCAÍNA	ANFETAMINAS	NICOTINA
TIPOS	Pasta, pó, crack, merla, pitilo, folhas, chá.	Comprimidos para emagrecer, para dar energia, disposição.	Cigarros de tabaco, charutos e cachimbos.
AÇÃO NO ORGANISMO	Se aspirada, injetada ou mascarada é absorvida pelo fígado eliminando parte da droga. Se fumada ou inalada é absorvida pelo pulmão e tem ação intensa (mesma das anfetaminas).	Aumentam quantidade de neurotransmissores (dopamina, noradrenalina) forçando a comunicação entre as células e por isso tem efeito estimulante.	Contém mais de 4.000 substâncias, sendo algumas delas tóxicas ao organismo. Ativa a liberação de dopamina (como a cocaína e anfetaminas).
USO e FORMA	Mascarada, inalada, fumada, injetada, cachimbo, aspirada.	Via oral, injetada e fumada.	Fumada
EFEITOS À CURTO PRAZO	Sensação de prazer, euforia, agitação, taquicardia, arritmia, suor, calafrios, dilatação da pupila, alucinações, ilusões visuais e táteis, delírios, paradas cardíacas, derrames e convulsões.	Sensação de prazer, euforia, agitação, taquicardia, arritmia, suor, calafrios, dilatação da pupila, alucinações e ilusões visuais e táteis, paradas cardíacas, derrames e convulsões.	Euforia branda, sensação de prazer, alergias, infecções respiratórias.
EFEITOS À LONGO PRAZO	Alterações pulmonares, isquemias dos órgãos, impotência e diminuição dos impulsos sexuais, prejudica desenvolvimento do feto, degeneração muscular, transtornos psiquiátricos e depressão.	Alterações pulmonares, isquemias dos órgãos, impotência e diminuição dos impulsos sexuais, prejudica desenvolvimento do feto, transtornos psiquiátricos e depressão.	Câncer de pulmão, câncer nos demais órgãos, efisema, bronquite, infarto, arritmia, hipertensão, gastrite, entupimentos das artérias, infertilidade, impotência, problemas no feto.

NOTA: A cafeína, encontrada no café e nas bebidas energéticas, é uma substância estimulante que provoca menores prejuízos, mas também causa dependência. Quando ingerida é absorvida pela corrente sanguínea e transportada até o cérebro, onde irá atuar como psicoativo. De modo geral ela é capaz de influenciar nosso humor, estado de alerta e capacidade de raciocínio.

03. PERTURBADORAS - Também chamadas de Alucinógenas ou Psicodélicas são substâncias que causam alterações no funcionamento do sistema nervoso central, ocasionando distorção das atividades cerebrais como delírios, alucinações e alteração de capacidade de discernir tempo e espaço. Grande parte destas substâncias é proveniente de plantas, cujos efeitos foram descobertos por culturas primitivas.

- **MACONHA:** A Cannabis sativa (Cânhamo) foi utilizada desde os primórdios da humanidade com finalidade medicinal e para fazer tecido. A substância hoje usada como droga é extraída de uma de suas 60 substâncias. O **HAXIXE**, mais consumido no oriente, é um de seus extratos cujo princípio ativo é o tetrahydrocannabinol - THC, de efeito mais forte que a maconha comum. O **SKANK (Super maconha)**, é produzido em laboratório pela engenharia genética como resultado de cruzamento de tipos de maconha. Tem cheiro forte (**Skunk em inglês = gambá**), e sua concentração é 7 vezes maior com efeitos potencializados.
- **ECSTASY:** A 3,4-metilenodioximetanfetamina (MDMA) é sintetizada em laboratório e se apresenta em forma de comprimidos, cápsulas ou líquido. A substância psicotrópica é utilizada como droga recreativa cujos efeitos mais comuns são aumento da empatia, estado de euforia e sensação de prazer.
- **LSD:** A Lysergic Saure Diethylamide (ácido lisérgico) é derivada da antetamina e sintetizada em laboratório. A droga se apresenta em doses encharcadas em papel e é, ao mesmo tempo, estimulante e alucinógena, causando confusão e alucinações.

As drogas atuam primariamente em neurônios que produzem e liberam serotonina, mas também afeta neurônios dopaminérgicos. Os efeitos começam 30 a 60 minutos após a ingestão e, em geral, duram 4 a 6 horas.

Maconha



Ecstasy



LSD



	MACONHA	ÊXTASE	LSD
TIPOS	Tetrahydrocannabinol - THC propriedade da planta Cannabis sativa (cânhamo). Drogas derivadas Skunk e Haxixe	Metilendioximetanfetamina (MDMA).	Dietilamida do ácido lisérgico (Sintetizada a partir do ergot – fungo do esporão do centeio).
AÇÃO NO ORGANISMO	Atinge sistema nervoso, provocando efeitos rapidamente e confusão dos neurotransmissores.	Tem efeitos estimulantes e perturbadores.	Atingem direto o sistema nervoso central.
USO / FORMA	Fumada	Comprimidos via oral.	Líquido claro utilizado em gotas ou em papel embebido com o líquido.
EFEITOS À CURTO PRAZO	Euforia e relaxamento, vontade de rir, pensamentos confusos, melhora percepção de música e sabores, olhos vermelhos e irritados, boca seca e arritmia.	Altera sentidos da audição, visão e tato, sentimento de harmonia e empatia, bom humor, agitação.	Alucinações visuais e auditivas intensas, fusão dos sentidos (sons podem ser percebidos como cores), perda da capacidade de perceber tempo, espaço e distância, delírios.
EFEITOS À LONGO PRAZO	Redução da atenção, perda da memória, perda da capacidade de aprender e raciocinar, ansiedade, pânico, paranóia, depressão, apatia, redução da fertilidade, asma, bronquite, esquizofrenia, hipertensão e problemas cardíacos.	Aumento da temperatura do corpo (até 40°), retenção da urina, alteração dos batimentos cardíacos.	Convulsões, depressão, pânico e psicose.

NOTA: Ecstasy e LSD são drogas ilícitas, sendo vedada sua comercialização e distribuição. Geralmente são consumidas entre a galera que sai à noite em danceterias, baladas, concertos ou festas rave.

CHÁS: Dentre as drogas perturbadoras há também diversas ervas de efeitos alucinógenos, preparadas em forma de chás, cuja popularização e a permissão do seu uso no Brasil fazem com que muitos usuários encarem como um meio de diversão e esqueçam de se preocupar com os riscos e os perigos de seu consumo abusivo, com consequências físicas e psicológicas.

- **Psilocibina:** Espécie de substância encontrada em especial nos cogumelos do gênero *Psilocybe* sp que tem o princípio ativo alcaloide agonista serotoninérgico. A planta é utilizada milenarmente em rituais religiosos de ancestrais indígenas.
- **Ayahuasca:** Vegetal também conhecido como hoasca, daime, iagê, santo-daime. É uma bebida enteógena produzida a partir da combinação da videira *Banisteriopsis caapi* com várias plantas, em particular a *Psychotria viridis* e a *Diplopterys cabrerana*. Algumas religiões usam a bebida em seus cultos como forma de abrir a mente e criar visões místicas.

A substância DMT contida na ayahuasca pode ocasionar a síndrome da serotonina, agravada em indivíduos que já utilizam medicamento antidepressivo. Os sintomas, que podem ser fatais, incluem dor de cabeça, agitação e aumento da pressão sanguínea. Para quem sofre de transtornos mentais (esquizofrenia) há riscos de convulsões, problemas respiratórios, surtos psicóticos e até casos de coma.

- **Anticolinérgicos:** A substância “escopolamina” encontrada na planta *Datura* (lírio branco) e outras plantas do gênero das Solanáceas são extremamente venenosas e apresentam compostos com propriedades alucinógenas. É utilizada em rituais místicos, religiosos e para fins medicinais, sendo tratadas no âmbito da indústria farmacêutica. Os remédios à base destas substâncias só podem ser prescritos por médico.

Popularmente chamada de “trombeta” ou “sopro do diabo” a escopolamina é utilizada por criminosos que fazem uso dela para realizar sequestros e roubos, visto que provoca a inibição dos sentidos e transforma as pessoas em uma espécie de zumbi, respondendo a qualquer tipo de comando. Provoca grande sonolência a ponto de causar amnésia temporária.

Psilocibina (cogumelos)



Ayahuasca (daime)



Anticolinérgicos (datura)



	PSILOBICINA	AYAHUASCA	ANTICOLINÉRGICOS
TIPOS	Cogumelos	Cipó caapi + Crona ou rainha (que contém dimetiltriptamina - DMT)	Escopolamina da planta Datura e Artane (medicamento c/ triexifenidila)
AÇÃO NO ORGANISMO	Efeitos alucinógenos	Efeitos alucinógenos (podem durar até 10 horas)	Efeitos alucinógenos
USO E FORMA	Comido ou bebido (Chá)	Bebido (chá)	Bebido (chá) ou via oral (comprimidos)
ESPECIFICIDADES	Era utilizado pelos Maias e Astecas	É restrito a rituais religiosos como Santo Daime e União do Vegetal	São comuns alucinações com bichos como aranhas, baratas, etc.
EFEITOS	Tontura, náuseas, sentimento de harmonia e empatia, alteração das percepções visuais e noções de espaço, alucinações e sinestesia.	Alteração na percepção de tempo, corporal, alucinações e sinestesia, náuseas, vômitos e diarreia, leve arritmia, discordenação motora. Taquicardia, aumento de pressão arterial e convulsões.	Aumento da pupila, boca e garganta seca, arritmia, hipertensão, lentidão do intestino e dificuldade de urinar, alucinações, tontura, taquicardia, vômitos

NOTA: Assim como acontece com outras drogas alucinógenas (LSD), os resultados causados pelo consumo dos chás e sua reação nos usuários podem ser imprevisíveis e assustadores (medo, ansiedade, paranoia e risco de trazer à tona traumas do passado). Além disso, os efeitos podem permanecer por várias semanas.

Medicamentos com o "artane" (cloridrato de triexifenidil, utilizados como auxiliar no tratamento da doença de Parkinson, são anticolinérgicos que exercem efeito inibitório direto sobre o sistema nervoso.

Substâncias psicoativas, tanto de origem vegetal como sintetizada em laboratório, podem produzir delírios e alucinações de acordo com a personalidade e condição do indivíduo. Podem também induzir perda da consciência e amnésia temporária.

Drogas destroem a memória, o respeito, a amizade e a autoestima.



06. Novas Substâncias Psicoativas.

As novas drogas sintéticas se constituem um desafio para a química forense, pois podem ser produzidas a partir de substâncias encontradas ou não na natureza, e que têm efeitos semelhantes aos de drogas consideradas tradicionais, como a maconha, a cocaína, o ecstasy e o LSD.

A identificação das moléculas de composição das novas substâncias ainda não são descritas quimicamente, estando excluídas da legislação, o que dificulta seu combate. Peritos criminais precisam caracterizá-las quimicamente para informar à autoridade policial de que existe algo novo que precisa ser inserido na lei. Além disso, nem todas as polícias científicas têm equipamentos com essa capacidade.

Muito mais fortes que as drogas tradicionais, as novas substâncias psicoativas têm seus efeitos potencializados em até 100 vezes mais, aumentando os riscos para o organismo, para a segurança das pessoas, dificultando ações de controle e atendimentos médicos.

CANABINOIDES SINTÉTICOS

São substâncias produzidas em laboratórios semelhantes ao receptor tetra-hidrocanabinol (THC) – mesmo componente psicoativo da maconha, mas com efeitos mais potentes.

- **K-4 (Maconha sintética):** Droga de efeitos semelhantes à maconha, porém composta por uma substância chamada 5F-MDMB-PICA – canabinoide sintético produzido artificialmente em laboratórios clandestinos.

A K4 em si não é uma droga, mas é um sistema de fabricação e produção artesanal que inclui sua manipulação para a forma líquida e sua impregnação em papel. Comercializada em formato de selos impregnados com a substância, a droga pode ser dissolvida, fumada ou até ingerida como chá quente, provocando efeitos 100 vezes piores que a maconha no organismo.



Ao ser consumida, as substâncias presentes ativam receptores cerebrais estimulando áreas responsáveis pelo prazer. No entanto, como a alegria e a sensação de bem-estar são passageiros, o consumidor precisa de quantidades cada vez maiores para alcançar os mesmos efeitos anteriores.

Efeitos: Dentre os incalculáveis prejuízos causados à saúde dos usuários estão as alucinações, pesadelos, sudorese, náuseas, dores de cabeça, insônia, perda de memória e concentração. Seu uso causa dependência química afetando importantes funções cerebrais que provocam transtornos emocionais e psíquicos (depressão, ansiedade, síndrome do pânico, crises existenciais, distúrbios psiquiátricos e tendências suicidas).

- **WHOONGA (nyaope):** é uma droga “recreacional” de origem sul africana, que utiliza como base a heroína em combinação com cannabis e outros adulterantes que podem incluir fenacetina (PNT), cafeína, efavirenz (EFV), dextrometorfano (DTM) e nevirapina (NVP) e substâncias antirretrovirais como Stocrin (medicamento contra HIV), detergente, veneno de rato e metanfetamina.

Fumada misturada com a maconha ou diretamente injetada nas veias, o narcótico é altamente tóxico e viciante.

Como produz efeitos alucinógenos potencializados a um custo muito mais barato, os usuários são obrigados a utilizar várias doses ao dia para manter seu estado, o que os leva a crises de abstinência igualmente poderosas.

Efeitos: Entre os riscos da whoonga apontados pelos médicos estão hemorragias internas, úlceras de estômago e, em alguns casos, até a morte. Chega a um ponto em que as dores nas juntas e as dores fortes no estômago (como se os órgãos internos estivessem em chamas) acabam forçando o usuário a tornar a usar a droga só para aliviar a dor e sentir-se normal.



- **KROKODIL (droga dos zumbis):** “Desomorphine” é um opiáceo caseiro com base em codeína e produtos encontrados em comércios e farmácias, de efeitos 10 vezes mais fortes que os da heroína.

A “desomorfina”, barata e tóxica, leva em sua composição caseira elementos como a codeína, iodo, gasolina, solvente (diluyente), heroína, fósforo vermelho, fluido de isqueiro ou fluido de limpeza industrial. Aquecida a mistura se apresenta de forma líquida, amarelada, com cheiro ácido e forte.



O nome Krokodil pode se referir ao aparecimento de ferimentos e marcas no corpo de alguns dependentes químicos de coloração escura que descamam como se fosse a pele de um crocodilo. Por outro lado, também pode significar o nome da substância vem de um dos principais compostos da droga, a alfa-clorocodida.

Efeitos: Altamente viciante e capaz de imitar os efeitos da heroína por um custo muito menor e pelo tempo uma hora e meia, os dependentes da krokodil pagam com a própria vida. A expectativa de vida de um usuário é de 2 a 3 anos.

Além da queda dos dentes, intoxicações por tétano e danos cerebrais são comuns. Nos locais em que a droga é injetada, vasos sanguíneos se rompem, e o tecido começa a ulcerar e apodrecer, chegando algumas vezes a descolar dos ossos e cair em pedaços. Esses efeitos colaterais deram à substância o apelido: a droga zumbi.

CATINONAS SINTÉTICAS

Conhecida como benzoiletanamina e β -ceto-anfetamina, o alcaloide anfetamínico encontrado na planta *Catha edulis* (khat) no leste africano, agora possui versão sintética similar a efedrina, catina e outras anfetaminas. É muito mais potente do que os efeitos encontrados na cocaína e do ecstasy.

- **FLAKKA (catinona sintética):** Apelidada de “insanidade de 5 dólares” e “a droga mais assustadora do mundo”, a Alfa-PVP, conhecida pelo nome de rua “flakka” (em espanhol = mulher magra) é um narcótico capaz de transformar seres humanos em monstros, provocando doenças mentais e estigmatizando usuários de baixa renda.

Já detectada em vários países da Europa, América e Ásia, a nova droga propõe transformar usuários em “zumbis” com força super-humana, supostamente incapazes de sentir dor e totalmente fora de controle. Há inúmeros casos de insanidade psicótica provocada pelos efeitos da droga no cérebro (tentativa de arrombamento de porta, sair nu pela rua, subir em telhado, ameaçar atirar em si mesmo, em pessoas passando, etc.).



A flakka, sintetizada em países como China e Paquistão, é uma cationona sintética derivado da pirovaleonam (etilenodioxipirovaleona – MDPV), composto de beta-cetona anfetamina, que produz efeitos estimulantes atuando no sistema nervoso central. Barata e de aparência inofensiva, em forma de pequenos cristais que lembram sais de banho, a droga pode ser consumida por via oral e inalada, fumada ou injetada.

Efeitos: Com efeitos aparentemente “gratificantes” de euforia, hiperestimulação, hiperatividade e hiperexcitação seus resultados são devastadores, pois alteram o funcionamento do cardiovascular que atinge o cérebro pela altíssima estimulação catecolaminérgica levando a perturbações cardíacas (taquicardia, hipertensão, mioclonia, hipertermia, arritmia, isquemia miocárdica e até morte súbita). Além disso, a flakka causar efeitos psicológicos graves com alterações comportamentais (ataques de pânico, psicose, alucinações, ilusões e agressividade).

- **MEOW MEOW (mefedrona):** A mefedrona, nome científico da substância conhecida como “meow meow” ou “white magic”, é um estimulante de anfetamina e catinona criado sinteticamente com efeitos comparáveis ao MDMA e à cocaína. MCAT, magia branca, drone, droga de festa e outros nomes foram dados à droga miao-miau – produto químico natural que ativa o sistema nervoso central, com consequências emocionais e sociais significativas.



Tem aparência de um pó branco muito fino, esbranquiçado ou amarelado, com sabor metálico e desagradável. A substância pode ser ingerida, injetada ou aspirada e vem na forma de comprimidos, cápsulas ou pó branco. A maioria das pessoas prefere inalar.

A mefedrona, também conhecida como 4-metilmetcatinona, 4-MMC e 4-metilefedrona, é uma droga estimulante sintética das classes das anfetaminas e catinonas, quimicamente semelhante aos compostos de catinona encontrados na planta khat da África Oriental.

Barato para sintetizar e de fácil obtenção pela internet o meow-meow se popularizou no mercado indiano entre adolescentes pobres de megafavelas. Em Mumbai 80% dos usuários de drogas são viciados em miau.

Efeitos: Altamente viciante (pois aumenta os níveis de energia prometendo animação, alegria, confiança, euforia, sensibilidade extrema ao toque e afetuosidade), seus efeitos duram de 2 a 3 horas, seguidos por alucinações, psicoses, problemas para dormir, irritação e estresse.

Contudo, provoca aumento da frequência cardíaca (pressão alta), convulsões, ansiedade, agitação, visão embaçada, tensão muscular (mandíbula e rosto), batimento cardíaco irregular, palpitações, tonturas, sudorese excessiva, dor no peito, tremores, necessidade de defecar com frequência, dor de estômago, sensação de náusea, vômito, perda considerável de apetite, ranger de dentes (gurning).

A ingestão de mefedrona junto com outras drogas psicoativas (medicamentos sem receita ou prescritos) deve ser evitada, pois a combinação é perigosa e pode levar à morte nos casos mais graves (consumo com gelo, aumenta o risco de danos).

- **METCATINONA (efedrona):** Estimulante anfetamínico, a α -metilamino-propiofenona é usada como droga "recreacional" com potencial de causar toxicidade dependência devido aos seus potentes efeitos estimulantes e eufóricos.

Causa abstinência física e psicológica, ocorrendo pela interrupção de seu uso após administração prolongada ou em altas doses.

A Metcatinona foi sintetizada pela primeira vez em 1928 nos Estados Unidos, usada na União Soviética durante os anos 1930 e 1940 como um antidepressivo sob o nome de Эфедрон (efedrona). Em 1994 o governo dos Estados Unidos listou a metcatinona como substância psicotrópica e em 1995 a China proibiu e interrompeu seu uso farmacêutico.

Sintetizada em laboratórios clandestinos a posse e a distribuição para consumo humano é ilegal. Geralmente é cheirada, mas pode ser fumada, injetada ou tomada por via oral. Os efeitos da metcatinona geralmente duram de 4 a 6 horas.



Efeitos: Semelhantes aos da metanfetamina, a droga promete efeitos de euforia, maior estado de alerta, mais empatia e senso de comunicação e Função sexual e desejo diminuídos e aumentados.

Contudo observa-se a fala arrastada, tremor dos membros, aumento da frequência cardíaca, hipertensão (aumento da pressão arterial), taquicardia (risco de AVC ou ataque cardíaco), supressão da sede (desidratação) e de apetite e bruxismo.

O uso crônico de altas doses pode resultar em confusão mental aguda, variando de leve paranóia a psicose. Sua compulsão é seguida por longos períodos de sono, ingestão excessiva, sangramentos nasais de longa duração e a insuflação de metacatinona é corrosiva para a mucosa nasal assim como a metanfetamina e, em alguns casos, depressão.

Alguns traficantes de rua estão vendendo metcatinona como dextroanfetamina ou metanfetamina, mas a droga é mais perigosa para as pessoas que a injetam do que a anfetamina mais comum.

- **MDPHP (pó de macaco):** A Methylenedioxy- α -pyrrolidinohexiophenone é uma substância química estimulante semelhante a metilendioxipirovalerona (MDPV), substância sintética muitas vezes contida em drogas chamadas de "sais de banho" pelo seu formato de pó branco ou cristais.

Ambas as drogas contêm catinona, uma substância encontrada em plantas khat, nativa de áreas tropicais da África Oriental e de países da península arábica, cuja ação promove a liberação da dopamina um dos hormônios com potente função estimulante do sistema nervoso central.

Para aumentar os efeitos alucinógenos, outras substâncias muitas vezes não identificadas são acrescentadas (querosene, ácido de bateria, remédio para matar rato e outros similares), visando potencializá-la e baratear seu custo. O pó é comercializado para mistura em maconha, e outros tipos de drogas.

Efeitos: Com efeito analgésico, que podem durar até 4 dias, o entorpecente causa dependência extrema, e de forma muito rápida e descontrolada. A rápida ação da droga provoca alucinações instantâneas com perda do julgamento de valor e desequilíbrio das faculdades mentais, ficando exposto a maior risco de morte (como não sente dor, a droga provoca delírios que levam à mutilação ou à intenção suicida).

Essas características tornam seus usuários completamente imprevisíveis e uma ameaça para si e para outros de seu convívio familiar ou social. Sob efeito dessa substância, os dependentes químicos apresentam sintomas de irritabilidade, ansiedade, distúrbios do sono e transtornos de personalidade, podendo fazer coisas estranhas, como morder pessoas, invadir residências alheias, pular de prédios, de telhados e se jogar na frente dos carros em movimento.



FENILETILAMINAS

A feniletilamina, ou beta-fenetilamina, é uma molécula, neurotransmissora, utilizada pelo nosso corpo para fazer a comunicação neural. A substância é muito importante para a sensação de bem estar e prazer. Sinteticamente processada a substância tem efeitos alucinógenos semelhantes ao LSD que podem durar até 12 horas.

- **CAPTAGON:** A droga sintética produzida na Síria, atribuída como droga dos Jihadistas do Estado Islâmico, é uma substância tóxica que agrega uma combinação de anfetaminas capaz de inibir a dor e a sensação de medo, o que não seria novidade o seu uso em combates.



Dentre os efeitos dessa substância estão a euforia, não deixar a pessoa dormir, sentir dor ou sentir fome, manter a pessoa cheia de energia, porém calma, fria, sem empatia e sem sinais físicos de perturbação tanto para atirar para matar, como para se fazerem explodir.

Com mistura de anfetaminas (cloridrato de fenetilina) e cafeína concentrada as doses custam entre 5 e 20 euros. Seu consumo tem aumentado de forma exponencial na Síria, seu principal produtor, popular entre os jovens ricos do Golfo, que fazem circular o Captagon em festas comemorativas.

A droga, ingerida por via oral ou intravenosa (método que potencializa os seus efeitos), começou por ser produzida nos anos de 1960 no Ocidente, mas foi proibida em 1986 pela OMS por criar dependência. Passou então a ser preparada clandestinamente com algumas alterações na sua composição como o reforço no composto afetamínico e aumento da dose de cafeína.

A droga é de produção simples e barata, exigindo apenas conhecimentos básicos de química, sendo frequentemente fabricada em laboratórios caseiros. Hoje, sua distribuição é dominada pela máfia turca.

Efeitos: Como a maior parte das anfetaminas a substância aumenta o foco na concentração, o vigor físico, resistência a fadiga, sentimento de onipotência, determinação e iniciativa, além de inibir a autocensura. Em outras palavras, a droga dá mais coragem, euforia e menor remorso para covardes assassinos terroristas.

A ilusão das drogas não conduzem a uma viagem de prazer, mas a um caminho de sofrimento.



07. Outras Drogas.

DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS PARA FUMAR – DEFs:

O cigarro eletrônico ou “e-cigarro” é um dispositivo movido à bateria que aquece a solução líquida (e-liquids), com ou sem nicotina, em diferentes concentrações, produzindo um aerossol inalável.

Simulando a experiência de um cigarro comum, o dispositivo de aparência tecnológica e que oferece vasta opção de sabores e aromas tem conquistado rapidamente o espaço entre os mais jovens.

Há uma falsa impressão de que o cigarro eletrônico não faz mal, mas a maioria contém nicotina, que é altamente viciante e diversas outras substâncias como as psicoativas como o tetrahydrocannabinol (THC) e o canabiol (componentes da maconha), cujas composições e concentrações variam de acordo com o fabricante.

Com aparência atrativa e praticidade, sobretudo pela diferença de odor e por não causar o incômodo do cigarro tradicional, os eletrônicos passaram a ser socialmente aceitos em diversos ambientes como festas e eventos. Tanto que usuários nem sequer se consideram fumantes e não se dão conta dos malefícios a saúde que o uso contínuo desses “vaporizadores” podem causar.

O ingrediente em comum é a nicotina que, para os cigarros eletrônicos, está na sua forma líquida. Além da nicotina, mais 3 ingredientes compõem a base dos e-líquidos: propilenoglicol, glicerina vegetal e essências aromatizantes.

EFEITOS: Os “DEFs” não são seguros e possuem substâncias tóxicas como a nicotina, que pode causar doenças respiratórias, enfisema pulmonar, doenças cardiovasculares, dermatite e câncer como os cigarros tradicionais.

A diminuição do odor e a adição de sabores não diminuem os níveis de toxicidade, ao contrário, essas combinações apenas mascaram os efeitos danosos.

Por trás do vapor aroma menta ou chiclete, e além dos malefícios a saúde, o risco de explosão por problemas com sua bateria não está descartado, pois pode ocasionar danos físicos e materiais às vítimas.



CIGARROS AQUECIDOS: Também chamados de Heet ou HeatStick, possuem uma bateria aquece um pequeno cigarro, que produz um aerossol contendo nicotina e outros produtos químicos. Cada Heet apresenta aproximadamente a mesma quantidade de nicotina que um cigarro comum.

VAPORIZADORES: São pequenos equipamentos que aquecem tabaco picado ou outras ervas secas produzindo um aerossol inalável.

PRODUTOS HÍBRIDOS: Possuem as características de cigarros eletrônicos e de vaporizadores de ervas secas com 2 reservatórios; um para armazenar ervas picadas e outro para os líquidos.



POD OU POD SYSTEM: É um "mini vape", que possui um cartucho preenchido (ou cartuchos) que o usuário enche com juice (e-liquid). Ele se encaixa em uma pequena bateria que alimenta o dispositivo. Os sistemas de pod também são conhecidos como **vape pods, mini vapes, pod vapes ou mods de pod.**

- **NARGUILÉ:** De origem oriental, o também chamado "hookah", é uma espécie de cachimbo d'água utilizado para fumar tabaco flavorizado com diversos sabores ou ópio. Com algumas diferenças regionais no formato e no funcionamento, seu princípio comum é o fato da fumaça passar pela água antes de chegar ao fumante.

Sua popularização entre o público jovem se deu devido ao uso de tabaco aromatizado (diversos sabores e cores) que atrai até pessoas que não gostavam e não se sentiam a vontade com seu sabor e o seu cheiro.

Fumar narguilé faz mal como fumar cigarro, pois, embora se pense que a fumaça do narguilé é menos prejudicial ao corpo por ser filtrada ao passar pela água, isso não é totalmente verdade.



Neste processo apenas uma pequena parte das substâncias nocivas da fumaça ficam na água. O restante (monóxido de carbono, alcatrão, nicotina e produtos liberados nesta queima) eleva consideravelmente a possibilidade do aparecimento de doenças.

EFEITOS: Sem perceber, à depender do tempo de sessão, o narguilé pode equivaler a fumar mais de 100 cigarros, aumentando as chances de absorver maior quantidade de toxinas, com risco de doenças como: câncer de pulmão, esôfago, laringe, boca, intestino, bexiga ou rins; doenças relacionadas ao sangue, como trombose ou pressão alta; impotência sexual; doenças cardíacas; risco aumentado de ser contaminado por IST's (herpes e candidíase oral), devido ao compartilhamento do bucal do narguilé.

- **BOA NOITE CINDERELA:** Conhecido por “rape drugs” (drogas de estupro), é o nome dado ao golpe no qual o criminoso coloca na bebida da vítima, um coquetel de drogas que pode deixá-la vulnerável o suficiente para ser roubada ou violentada sexualmente.



É composta de Lorax, Lexotan, Ácido Gama-Hidroxi-butírico - GHB, Ketamina (Special K) e Rohypnol (Flunitrazepam), que são medicamentos anestésicos e analgésicos responsáveis por induzir o sono poucos minutos após a sua ingestão e diminuir o nível de consciência da pessoa.

Dissolvidas na bebida alcoólica (que potencializa seus efeitos), não conseguem ser identificadas pelo sabor e, por isso, a pessoa acaba bebendo sem perceber. Alguns minutos depois, os efeitos começam a surgir e a pessoa passa a não ter consciência dos seus atos.

EFEITOS: Apresenta efeito depressor sobre o sistema nervoso central, intensificado quando combinado com álcool. Sua ingestão deixa a pessoa desorientada, desinibida, sem força muscular, sem reflexos ou consciência dos seus atos e com lacunas de memória no período de intoxicação. Seu efeito pode durar até 3 dias e trazer inclusive risco de morte por desidratação ou intoxicação, já que pode produzir sono profundo com duração de 12 a 24 horas. Dentre outros perigos está o risco de parada cardíaca ou respiratória da vítima.

Como se proteger e evitar o golpe do "boa noite Cinderela"

- ✓ Frequentar ambientes sempre acompanhado de amigos próximos;
- ✓ Não aceitar bebidas oferecidas por estranhos em festas, bares e casas noturnas;
- ✓ Nunca perder o copo de vista. Ficar atento e segurar o próprio copo enquanto tem bebida evitando que substâncias sejam adicionadas quando distraído;
- ✓ A quantidade necessária para drogar uma pessoa é muito pequena e se dilui tão rápido que bastam alguns segundos de desatenção;

- **LEAN:** A “bebida roxa” que mistura codeína, refrigerante e balas de goma, também conhecida como purple drank, sizzurp e syrup (xarope), promete efeitos de euforia e adrenalina.

É composta de Lorax, Lexotan, Ácido Gama-Hidroxi-butírico - GHB, Ketamina (Special K) e Rohypnol (Flunitrazepam), que são medicamentos anestésicos e analgésicos responsáveis por induzir o sono poucos minutos após a sua ingestão e diminuir o nível de consciência da pessoa.



Em sua composição, além da codeína, que é um derivado do ópio usado como anestésico contra dores moderadas e graves e em tratamentos oncológicos, usa-se prometazina, um antialérgico que aumenta o efeito de sedação.

EFEITOS: A ingestão do purple drank pode causar diferentes efeitos, sendo o de bem-estar e relaxamento os mais comuns. Viciante, pode levar pessoas à síndrome de abstinência e se ingerido excessivamente, as sensações podem ser contrárias, levando o indivíduo a um sono profundo e até mesmo ao coma e à morte.

A junção do álcool com drogas derivadas do ópio aumenta esses efeitos, tornando-os fatais. Se o uso for crônico, todos os sistemas do corpo são acometidos, o que pode gerar inflamações como: hepatite, gastrite, colite, neurite, hipertensão arterial, acidentes vasculares e infecções de repetição, principalmente respiratórias.

- **DROGAS VIRTUAIS:** Também conhecidas como “e-drugs”, são desenvolvidas a partir de ondas sonoras binaurais que prometem ao usuário sensações de relaxamento ou excitação.

Esses sons diferentes, em forma de ruídos altos, bipes, guinchos, batidas eletrônicas e zumbidos, sem nenhuma pausa e repetitivos, são produzidos por um programa de computar chamado “i-doser”.

O programa pretende recriar sensações auditivas que estimulam o cérebro do usuário, proporcionando sensações no sistema neurológico, tentando imitar o efeito de drogas tradicionais/físicas (maconha, cocaína, ecstasy, LSD, etc).

Para acesso, basta o usuário digitar nos sites de pesquisa “drogas virtuais” ou “i-doser”. Logo aparece uma lista de sites, incluindo brasileiros, que oferecem as e-drugs para aquisição.



A depender do preço pago pelo usuário para usar ou baixar a duração vai de 15 minutos a 1 hora.

EFEITOS: Ao ouvir os sons com fones, nota-se uma diferença do canal esquerdo para o direito que ativa o cérebro para criar uma 'terceira onda' sonora interferindo nos 5 cinco tipos de ondas cerebrais (gamma, beta, alpha, theta e delta) que orientam o tipo de pensamento que a pessoa terá em cada situação e conforme a dose utilizada.

Essa nova onda gerada no cérebro faz a pessoa experimentar sensações como se estivesse sob efeito de drogas que vão desde efeitos hipnóticos para dormir; efeitos de inspiração, imaginação ou criatividade; sensação de introspecção e profundidade ou desorientação dos sentidos; distorções na imagem do corpo, distorções na percepção e inabilidade de comunicar-se.

NOTA: A discussão sobre os reais efeitos das e-drugs ainda é uma incógnita. Para alguns são consideradas de efeito placebo (terapêutico), para outros causam efeitos de alucinações. Contudo, não existe estudo que comprove reações alucinógenas, já que não contêm substâncias químicas e seus efeitos não são evidentes.

As e-drugs não são consideradas ilícitas, sendo a posse, o uso, o fornecimento ou a venda de arquivos de áudio binaurais fato atípico, não enquadrado no conceito de drogas disciplinado na Lei 11.343/06, antes, apenas arquivos virtuais sonoros. Também não constam no rol exposto pela Portaria da Anvisa de nº 344/98.

- **ESTERÓIDES / ANABOLIZANTES:** São substâncias sintéticas de uso medicinal que têm como função principal a reposição da testosterona (hormônio masculino fabricado pelos testículos), nos casos de déficit por motivo de doença.

Como a substância estimula o desenvolvimento da musculatura, atletas e pessoas que querem melhorar sua performance têm procurado essas substâncias para fortalecer e aumentar seus músculos.



Esse uso estético, sem recomendação médica é ilícito e acarreta graves problemas à saúde. Alguns iniciam com dose pequena, aumentada com o tempo, o que leva os indivíduos a utilizar centenas de doses a mais do que aquela normalmente recomendada para casos de reposição hormonal.

EFEITOS: Essa prática, denominada pirâmide, combina diferentes esteróides, supondo que a interação de vários anabolizantes produziria um aumento maior da musculatura. Alguns usuários chegam a utilizar produtos veterinários, à base de esteróides, sobre os quais não se tem nenhuma ideia sobre os riscos de seu uso em humanos.

Os efeitos colaterais indesejados observados pelo excesso de consumo vão desde a acne até a impotência sexual, calvície, hipertensão arterial, esterilidade, insônia, dor de cabeça, aumento de colesterol ruim, aumento dos níveis de glicose, crescimento dos pelos, distúrbios testiculares e menstruais.



LEI DAS DROGAS:

Institui o SISNAD - Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas; prescreve medidas para prevenção do uso indevido, atenção e reinserção social de usuários e dependentes de drogas; estabelece normas para repressão à produção não autorizada e ao tráfico ilícito de drogas; define crimes e dá outras providências.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111343.htm

O vício leva o usuário a transformar o grupo de usuários no seu grupo de prazer.



08. Informações Úteis.

ALCOOLISMO E TRÂNSITO:

A dependência do álcool no Brasil atinge quase 10% da população. Sua ingestão, mesmo em pequenas quantidades, diminui a coordenação motora e os reflexos, comprometendo a capacidade de dirigir veículos ou operar outras máquinas.

Pesquisas revelam que grande parte dos acidentes é provocada por motoristas que haviam bebido antes de dirigir.

Nesse sentido, segundo a legislação brasileira (Código Nacional de Trânsito, que passou a vigorar em janeiro de 1998), deverá ser penalizado todo motorista que apresentar mais de 0,6g de álcool por litro de sangue.

Veja no gráfico abaixo o limite permitido:

BEBIDA	Cerveja	Chope	Vinho	Destilados pinga, whisky, etc.
QUANTIDADE	600 ml	600 ml	200 ml	80 ml
EQUIVALENTE A	2 latas	3 copos	2 taças	2 doses



GOLPE DO CHEIRO:

Golpe de criminosos se passando por motoristas de aplicativos de transporte vem assombrando vítimas indefesas.

Não bastasse tentativas de golpe com spray, gás ou pano umedecido com substâncias tóxicas, o novo crime, agora, acopla a substância que pode conter éter, clorofórmio ou metanol ao ar condicionado.

O motorista criminoso permanece com máscara enquanto fecha os vidros do carro e liga o ar condicionado direcionando a ventilação para as canaletas traseiras. Em poucos minutos a vítima começa a passar mal pela absorção do gás, ocorrendo efeitos de tontura, náusea e perda de consciência. Nesta situação, dopada, a vítima fica à mercê de sequestro ou estupro.



A necessidade de querer agradar a todos é sinal de insegurança. Isso gera a dependência constante de aprovação.



09. Tratamentos.

A) TRATAMENTOS FORMAIS

Desenvolvidos através de pesquisa científica

- **SUS (SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE)** – através do CAPS (Centro de Atenção Psicossocial) voltado para o tratamento de dependentes químicos;
- **FARMACOTERAPIA** – tratamento com remédios que controlam a síndrome de abstinência e reduzem a ansiedade e a compulsão pela droga;
- **INTERNAÇÃO HOSPITALAR** – quando o usuário concorda com a internação e encontra-se num alto grau de dependência, com sua saúde bastante afetada;
- **PSICOTERAPIAS** – Tratamento feito por psicólogo ou psicanalista que se inicia quando a pessoa já está desintoxicada, em sessões individuais ou em grupo, com o objetivo de levar o indivíduo a criar novas formas de lidar com os problemas;
- **INTERVENÇÃO BREVE** – tratamento utilizado por associações religiosas ou movimentos afins com a intenção de identificar a origem do problema e motivar o indivíduo a mudar. Por haver uma relação de confiança e garantia de sigilo esta interação é muito facilitada e produz grandes efeitos.



B) TRATAMENTOS INFORMAIS

Baseados em atividades de grupo com resultados positivos

- **GRUPOS DE AUTOAJUDA** – baseiam-se nos passos a serem seguidos pela experiência compartilhada por pessoas que conseguiram se recuperar e pelo apoio de colegas que também estão tentando se livrar das drogas. Para participar desses grupos basta a pessoa ter a intenção de abandonar o uso de drogas;
- **TERAPIA COMUNITÁRIA (TC)** – forma de tratamento e de prevenção baseado no desenvolvimento de uma rede de solidariedade para evitar o uso de drogas e ajudar usuários ou dependentes, abrindo espaços para discussões sobre o assunto, esclarecimento de dúvidas, expressando sentimentos, pensamentos e conflitos de forma simples e aberta;
- **COMUNIDADES TERAPÊUTICAS (CT)** – grupo de pessoas que se unem para tratar do problema de dependência. Dentro deste grupo há os responsáveis pela organização e estruturação dessas “famílias” ou “microsociedades” que irão tratar e preparar o indivíduo para voltar a sua vida cotidiana. As CT’s são “lares” chamadas de clínicas, onde a pessoa fica um determinado período para tratamento reaprendizagem de valores morais e sociais distorcidos. É importante para a recuperação que a pessoa possa optar pelo tratamento, pois a vontade de abandonar a droga é imprescindível para bons resultados.



C) TRATAMENTO ESPIRITUAL

Baseado na aplicação da FÉ na Palavra de Deus – a Bíblia Sagrada

O TRATAMENTO COLETIVO vem sendo procurado por milhares de pessoas que sofrem as consequências dos vícios e que já buscaram ajuda em tratamentos FORMAIS e INFORMAIS, porém não obtiveram resultado positivo.

Milhares de pessoas, já sem qualquer tipo de esperança, chegam desesperadas e sem saber em que porta bater para receber a solução para esse tipo de problema.

Nas palestras, são demonstradas as razões porque hábitos insanos e prejudiciais fogem ao controle da mente das pessoas; como o vício age na vida e na mente de quem o possui e o que fazer para livrar-se definitivamente deste mal.

Em ambiente sem preconceito ou discriminação, o auditório se transforma na maior clínica de reabilitação do mundo, onde todos se sentem à vontade para falar sobre suas dores e seus problemas. O tratamento conta com uma equipe de voluntários preparados para orientar e prestar atendimento a todos os participantes.

Podem participar:

- Pessoas que sofrem com qualquer tipo de vício: álcool, drogas, cigarro, prostituição, jogos de azar, etc.;
- Familiares e amigos dispostos a ajudar a pessoa querida a livrar-se do vício;
- Indivíduos que buscam maiores informações sobre vícios com intuito de evitar que este mal se instale em sua vida ou na vida de seus familiares.



Museu dos Vícios: Av João Dias, 1800 - Sto Amaro

O Tratamento demonstra que é possível, sim, livrar-se dos vícios e ser feliz de verdade, pois todo vício é um espírito, e todo espírito pode ser extraído pelo poder sobrenatural da Fé.

A cura dos vícios é real. É uma luta que, quando decidida a ser travada até o fim, será vencida por todos os que não aceitam continuar “dependentes”.

ENDEREÇOS NA CAPITAL DE SÃO PAULO:

Av. João Dias, nº 1800, Santo Amaro e Av. Celso Garcia, nº 499, Brás.
E em dezenas de locais em vários bairros da cidade de São Paulo e em todo o Brasil.

(Todos os domingos às 15:00 horas)

CENTRAL DE ATENDIMENTO – VÍCIO TEM CURA:

+55 11 95935-6793 / 3573-3535

<https://www.universal.org/vicio-tem-cura/>

<https://www.facebook.com/viciotemcuraoficial>

O dependente químico precisa de que alguém esteja disposto a lutar por ele.



10. Apoio ao Dependente.

PASSOS PARA AJUDAR QUEM JÁ ESTÁ VICIADO.

A harmonia em ambientes familiares é uma ótima estratégia para contribuir para a prevenção do uso de drogas na adolescência e também na vida adulta.

A participação em grupos comunitários, ou até mesmo religiosos, pode ser uma ótima alternativa para que eles se mantenham distantes dos problemas e do uso de drogas. Em qualquer estágio de comprometimento do usuário com as drogas, sempre há uma maneira de acolher, apoiar e ajudar a resolver a situação:



01. Resistente: É preciso entender o difícil relacionamento social do viciado. Há muita incompreensão, pois o viciado é um doente para a droga e não um mau caráter. No auge do vício, o usuário tem dificuldade de aceitar ajuda. As vezes chega a hostilizar quem lhe propõe tratamento. Nesta fase é muito comum ouvir do dependente: “eu não sou adicto” e “quando eu quiser eu paro”. A verdade é que, por si só, já é um indicativo crucial da fase da adicção (da negação).

A família deve se aproximar, conversar abertamente sobre o assunto, demonstrar interesse pelo bem-estar da pessoa e buscar orientação médica, psicológica, religiosa ou em grupos de atendimento especializado.

02. Indeciso: Se o usuário ainda não decidiu abandonar a droga é preciso informá-lo sobre as consequências e levá-lo a refletir e entender por que deve deixá-la. Sair da fase da negação para a fase da aceitação é o mais desejado pelos familiares e amigos;

03. Propenso: Quando o usuário já demonstra intenção em deixar a droga é preciso incentivá-lo, fazendo-o refletir sobre as vantagens e desvantagens de seu uso;

04. Determinado: É quando reconhece que o abuso de substâncias químicas é uma doença e concorda em procurar ajuda para iniciar um tratamento adequado, já que sozinho não consegue mais. Se o usuário já estiver determinado a mudar e obter resultados permanentes é preciso apresentar os fatores de risco e ajudá-lo a fazer um planejamento para uma mudança paulatina;

05. Conscientizado: Não é fácil chegar a essa etapa. É quando o usuário já está conscientizado e pronto para mudar. É preciso incentivo e acompanhamento para colocar o planejamento em prática;

06. Firmado: É o início de um novo capítulo, que certamente exige muita resiliência, força de vontade e disciplina por parte do paciente. Com o planejamento em prática é preciso fazer a manutenção do tratamento para evitar recaída. O estímulo é fundamental para que a pessoa não volte a usar drogas. A partir da aceitação, será preciso encarar todos os sintomas, incluindo as causas psicológicas e emocionais que induziram à adicção.

Vencer o vício é bem mais fácil com apoio, compreensão e tratamento adequado.

SERVIÇOS DE APOIO GOVERNAMENTAL

Órgãos públicos recebem denúncias e oferecem atendimento e encaminhamento para usuários e orientação aos familiares.

CAPS – CENTRO DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAL**(Da PMSP – Prefeitura Municipal de São Paulo)**

Rua General Jardim, 36 – Vila Buarque, São Paulo (SP)

+55 11 2027-2000 ou Disque 156

https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/saude/atencao_basica/index.php?p=204204**PROGRAMA RECOMEÇO****(Da Secretaria de Desenvolvimento Social do Estado de São Paulo)**

+55 11 2763-8000

Rua Boa Vista, 170, Centro Histórico, São Paulo (SP)

<https://www.desenvolvimentosocial.sp.gov.br/acoes-de-protacao-social/programa-recomeco/>**DENARC - DEPARTAMENTO ESTADUAL DE PREVENÇÃO E REPRESSÃO AO NARCOTRÁFICO****(Da Polícia Civil do Estado de São Paulo)**

Rua Rodolfo Miranda, nº 636, Bom Retiro, São Paulo (SP)

+55 11 3094-4600

<https://dipe.sili.com.br/centro-de-exposicao/>denarc@policiacivil.sp.gov.br**SENAD – SECRETARIA NACIONAL DE POLÍTICAS SOBRE DROGAS****(Do Ministério da Justiça e Segurança Pública)**

Esplanada dos Ministérios, Bloco T, Anexo II, Brasília (DF)

+55 61 2025-9933

ouvidoriageral@mj.gov.br<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/sua-protacao/politicas-sobre-drogas/>**CEBRID – CENTRO BRASILEIRO DE INFORMAÇÕES SOBRE DROGAS PSICOTRÓPICAS****(Da UNIFESP – Universidade Federal de São Paulo)**

Rua Botucatu, 572 - Vila Clementino, São Paulo (SP)

+55 11 5579-7725

cebrid.unifesp@gmail.com<https://www.cebrid.com.br/>**UNODC – ESCRITÓRIO DAS NAÇÕES UNIDAS SOBRE DROGAS E CRIME****(Da ONU – Organização Das Nações Unidas)**

SCS - Quadra 2- Ed. Serra Dourada - Salas 410-418, Brasília (DF)

+55 61 3204-7200

unodc-brazil@un.org<https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/index.html>**OBID – OBSERVATÓRIO BRASILEIRO DE INFORMAÇÕES SOBRE DROGAS****(Do Ministério da Cidadania)**

SMAS - St Múltiplas Atividades Sul

Trecho 03, Lt 01, Ed The Union, Térreo, sala 32, Brasília (DF)

FONE: 121 / 0800 510 0015

<https://www.gov.br/cidadania/pt-br/obid>

É preciso orientar as pessoas sobre os riscos das drogas ilícitas. Além do sofrimento que causam, seus impactos na sociedade vão além das questões legais ou sanitárias.



11. Passos para uma Família sem Drogas.

Blindar a família é um bom começo para manter as drogas longe dos entes queridos e protegê-los. A forma de se fazer isso é muito importante. Assim, a comunicação entre pais e filhos deve ser norteadada pelo que os filhos conseguem entender, e não pelo que os pais querem falar.



01. Base espiritual - Crianças e adolescentes cujas famílias desenvolvem cuidados com a vida espiritual dificilmente experimentam drogas;

02. Conhecimento - Esteja sempre atualizado sobre o assunto. Fale com confiança e autoridade para não cair no descrédito. Não tenha medo de comentar os falsos benefícios que as drogas proporcionam, mas, sempre ressalte os prejuízos orgânicos e psicológicos provocados por elas. Isso ajuda o adolescente na formação do real conceito sobre drogas.

03. Diálogo - Estabeleça uma conversa franca, aberta, sem tabus e com naturalidade. Isto gera confiança e proporciona segurança em procurar ajuda dos pais em casa para esclarecer suas dúvidas, especialmente quando enfrentarem situações difíceis

04. Limites - Estabeleça limites com amor, compreensão e carinho. O primeiro contato da criança com alguma forma de sociedade é dentro da família. Se ela não compreender que tem direitos e deveres desde pequena terá dificuldades de entender isso quando crescer. Crianças e adolescentes se sentem seguros quando têm alguém pra lhes dizer o que devem ou não fazer;

05. Exemplo - Exemplo vale mais que mil palavras. Seja modelo dos filhos nas atitudes;

06. Autoconfiança - Fortaleça a personalidade e o amor próprio do adolescente. Isso o torna forte para resistir à pressão de amigos e rejeitar a droga. Jamais utilize frases negativas, elas destroem qualquer pessoa: (- você é um imprestável, - você faz tudo errado, - cansei de você, - você é um inútil, - você não vai ser ninguém na vida).

07. Qualidade - Mesmo com o corre-corre de hoje é fundamental dedicar tempo à família, como refeições à mesa juntos, passeios, viagens, tudo isso com união e descontração, mesmo que por pouco tempo;

08. Sensibilidade - Crianças e adolescentes são bastante expressivos e com um pouco de sensibilidade é possível perceber se algo está errado. Fique alerta para mudanças em suas atitudes (rotina diária, grupo de amigos, horários de sono e rendimento escolar) e em seus comportamentos (angústia, depressão, vontade de se isolar e explosões nervosas);

09. Interesse - Ao detectar comportamentos e reações diferentes a família deve se aproximar do adolescente, demonstrar interesse pelo seu bem-estar e procurar formas de ajudá-lo a resolver seus problemas;

10. Ajuda - Caso desconfie que o filho usa drogas, busque orientação médica, psicológica, religiosa ou em grupos de atendimento especializado.

Nenhuma droga pode substituir uma amizade, uma família ou um amor.



12. Conheça seu(sua) Filho(a).

VOCÊ CONHECE SEU(SUA) FILHO(A)?

Muitas vezes os pais são os últimos a saber dos problemas dos filhos. Confira se você conhece bem seus filhos e se está em condições de perceber se eles precisam de ajuda:

QUESTIONÁRIO	SIM	NÃO
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
PONTUAÇÃO		

RESULTADOS

- ✓ **Entre 19 e 27 pontos:** Conversa bastante e o(a) conhece bem.
- ✓ **Entre 10 e 18 pontos:** Conhece razoavelmente bem, mas pode melhorar.
- ✓ **Menos de 9 pontos:** Precisa ficar mais tempo com ele(a) e ouvi-lo(a) mais.

SOBRE O VEREADOR SANSÃO PEREIRA



Vereador pela Cidade de São Paulo, Sansão Pereira é nordestino, nascido em Passagem Franca – MA e casado com Helena Maria Pereira.

De família humilde e trabalhadora, com 12 anos de idade começou a trabalhar como camelô para contribuir com o sustento da família. Em 1975, conseguiu um emprego como office boy e entre os anos 80 e 90 tornou-se corretor, abrindo em 1991 sua própria imobiliária.

Com 29 anos tornou-se cristão e há mais de 32 anos se dedica à Obra de Deus e em trabalhos sociais.

Em 2016, foi idealizador de um projeto que atende pessoas e famílias em situação de vulnerabilidade social e econômica, onde coordenou inúmeras ações sociais em comunidades da capital paulista e, a convite do partido Republicanos, candidatou-se a vereador em 2020, sendo eleito para o seu primeiro mandato com 39.709 votos.

Atuante na Câmara Municipal de São Paulo, Sansão Pereira é Membro da Comissão de Constituição, Justiça e Legislação Participativa (CCJ) e vice-presidente da Comissão Extraordinária de Apoio ao Desenvolvimento do Turismo, do Lazer e da Gastronomia, da Câmara Municipal de São Paulo. Neste um ano e meio de mandato, Sansão Pereira é autor e coautor de mais de 50 projetos de lei em tramitação e conta com 4 projetos importantes já sancionados pelo Prefeitura de São Paulo.

- ✓ Lei 17.718 de 23/11/2021 (PL 45/2021) – Regulamenta a prática da Telemedicina, para ampliar a capacidade de atendimento e acompanhamento médico de pacientes do SUS, de forma permanente, na Cidade de São Paulo.
- ✓ Lei 17.819/2022 de 29/06/2022 – Cria os Restaurantes Populares – dispõe sobre o Programa de Segurança Alimentar e Nutricional no Município de São Paulo, institui o Auxílio Reencontro, a Vila Reencontro e cria o Fundo de Abastecimento Alimentar de São Paulo.
- ✓ Lei 17.711 de 09/11/2021 (PL 153/21) – Inclui no calendário da cidade de São Paulo "O Dia de Ação de Graças e da Virada Social" que incentiva a prática de ações sociais nas regiões do município, através de parcerias com a iniciativa privada, organizações da sociedade civil, movimentos populares locais e instituições religiosas.
- ✓ Lei 17.751 de 24/01/2022 (PL 154/21) – Institui a Campanha de Conscientização, Valorização e Incentivo da Doação de Sangue, Plaquetas e Medula Óssea, na cidade de São Paulo.

Sansão Pereira é defensor da fé cristã e da família tradicional, bases de uma sociedade sólida. Sempre atento e debatendo temas impactantes, obstruindo e impedindo o prosseguimento de projetos de lei que tentem engessar a livre manifestação da fé e que firam a instituição família.

Na lista dos 13 mais votados da Câmara Municipal, Sansão Pereira é líder de trabalhos sociais.

É preciso repensar a instituição "família" como aliada estratégica na formação do caráter das pessoas para que haja um desenvolvimento harmônico do Estado brasileiro.

(Vereador Sansão Pereira)

SÃO PAULO É A PRIMEIRA CIDADE DO BRASIL A REGULAMENTAR A TELEMEDICINA DE FORMA PERMANENTE NO SUS.

O Vereador Sansão Pereira é o autor da Lei sancionada pelo prefeito Ricardo Nunes (Lei nº 17.718 de 23/11/2021) que define a prática da Telemedicina de forma permanente na capital de São Paulo. Muito em breve, os cidadãos paulistanos poderão contar, em definitivo, com os benefícios da telemedicina na cidade de São Paulo.



De acordo com o texto, o objetivo da proposta é dar mais eficiência, praticidade e agilidade no atendimento e diminuir a desigualdade social levando a telemedicina para o SUS, alcançando os mais necessitados que residem nas periferias e comunidades.

“Com a Lei sancionada vai ser possível complementar atendimentos dos serviços do SUS através da teletecnologia (videochamadas), acompanhar e monitorar pacientes com doenças crônicas, pós-cirúrgicos, pré-natal, neonatal, entre outros. Isso vai reduzir filas e tempo de espera em atendimentos de consultas e acompanhamento médico, mantendo o distanciamento social e desafogando o sistema, além de evitar deslocamentos desnecessários de pacientes e profissionais de saúde, explica o vereador.

A telemedicina, que já existe no Brasil desde 2002 para quem tem planos de saúde e passou a ser utilizada pelo SUS provisoriamente com a chegada do coronavírus. Agora, será implantada na cidade de São Paulo de forma permanente, o que beneficiará aos que não têm acesso à rede privada, expandindo o atendimento médico para as comunidades e periferias da cidade.

Pessoas mais necessitadas, que às vezes aguardavam meses pela consulta, serão atendidas com muito mais agilidade e eficiência. Pesquisa da Rede Nossa SP, 7 em cada 10 paulistanos não têm plano de saúde. Agora a cidade de São Paulo será a primeira no país a regulamentar e garantir o acesso à Telemedicina a toda população.

“Com a Telemedicina haverá melhor oferta de médicos e especialistas em locais remotos de difícil acesso e vai melhorar o aproveitamento das equipes, da infraestrutura e dos sistemas já existentes, além de agilizar a comunicação entre profissionais da saúde. Além disso, vai fortalecer o SUS no Município, expandindo a capacidade de atendimento pelo uso da tecnologia observando o princípio da economicidade, além de vários outros benefícios”, conclui o Vereador.

O texto final que foi aprovado, na forma de substitutivo que recebeu importantes contribuições do Dr. Chao Lung Wen, professor associado e chefe da disciplina de Telemedicina da Faculdade de Medicina da USP e de membros do Poder Executivo – o Secretário Municipal de Saúde, Edson Aparecido, o doutor Marcelo Itiro Takano, coordenador-geral do Projeto Avança Saúde SP e o doutor Ivan Cáceres, coordenador da Assessoria Parlamentar e Gestão participativa da Secretaria Municipal de Saúde.

Estará a cargo da Secretaria Municipal de Saúde a regulamentação dos procedimentos mínimos a serem observados para a prescrição de medicamentos no âmbito da telemedicina, seguindo as normas do CFM, ANVISA e Ministério da Saúde.

Por Assessoria Parlamentar.



www.sansaopereira.com.br
contato@sansaopereira.com.br
11 3396-3963



VEREADOR
SANSÃO
PEREIRA

f @sansaopereiraoficial  sansao_pereira



VEREADOR
SANSÃO
PEREIRA



CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO

Palácio Anchieta
Viaduto Jacareí, 100 - 6º andar - Sala 615
CEP 01319-900 - São Paulo - SP

Republicanos  10