

Instituição

Visão Mundial

Título da tecnologia

Esportes Para A Vida

Título resumo

Resumo

O “Esportes para Vida” é uma tecnologia social concreta e se propõe a suprir as necessidades locais, através do desenvolvimento de práticas esportivas inclusivas e educativas. Sua relevância se nota à medida que integra os 3 entornos-chaves para o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes: família/cuidadores, escola e comunidade.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado

O Conjunto Jefferson é parte do Distrito César de Souza. Trata-se de um conjunto habitacional de 200 casas construído pela prefeitura, há 14 anos, na época área rural, para abrigar moradores transferidos de favelas de diversas áreas. Hoje, tem aproximadamente 1400 habitantes. O Conjunto é isolado, distante da área urbana do distrito a mais de 50 minutos a pé e seu acesso se faz por uma estrada pavimentada, deserta, com raras moradias, cercada pela mata e um transporte coletivo cujo intervalo de 1 hora e meia nem sempre é respeitado. Apresenta problemas de todas as ordens: falta de água (apesar da rede), coleta de lixo, limpeza urbana, comércio e serviços de saúde, equipamentos esportivos e de lazer. Há muita pobreza, desemprego, drogas, gravidez precoce, evasão escolar no ensino médio. Apesar de o Conjunto existir a 14 anos, as casas ainda não estão regularizadas. Segundo o CRAS local, nos últimos anos houve um aumento e uma concentração dos problemas sociais como drogadição, mulheres em situação de desemprego, evasão escolar, gravidez precoce, exploração sexual e casos de violência. Por esses e outros motivos o Projeto Esportes para a Vida está sendo implementado neste local.

Descrição

As práticas do Projeto “Esportes para a Vida” são baseadas na metodologia “Bate Bola com Cacau” (BBCC), desenvolvida por uma equipe multidisciplinar coordenada pelo doutor e pesquisador Marcos Nunes, da área de Esportes para o Desenvolvimento da Universidade Federal de Pernambuco. Trata-se de uma abordagem pedagógica que utiliza das práticas esportivas para o desenvolvimento físico/motor e das capacidades sociais de crianças adolescentes e jovens. A metodologia é dividida em três módulos, sendo o primeiro a fundamentação teórica; o segundo sobre esporte e cidadania; e o terceiro focado em práticas esportivas que seguem os seguintes passos: • FORMA JOGADA: um jogo reduzido, baseado numa brincadeira popular, associada ao conteúdo da aula de cidadania; • JOGO ADAPTADO: jogo em campo reduzido, com quantidades adaptadas de participantes, enfatizando tarefas de ordem técnica; • JOGOS MODIFICADOS OU FORMAIS: resgate da estrutura básica do jogo formal, com modificações que aumentem a propensão de acontecimentos de situações de um determinado conhecimento, funcionando como momento aplicativo dos conteúdos ou o próprio exercício coletivo. Princípios teóricos e experiências: A experiência foi sistematizada pelos próprios educadores e pela coordenação geral da 1ª edição do projeto, em Mogi das Cruzes, com o intuito de gerar conteúdo suficiente para processos de replicação e outras áreas do país. As premissas das práticas esportivas educativas da metodologia BBCC estão alinhadas aos parâmetros curriculares para o ensino de Educação Física, fundamentadas nos 4 pilares de educação cunhados pela UNESCO, com destaque para as competências pessoais, sociais, cognitivas e produtivas. A combinação de tais elementos proporciona aos participantes o desenvolvimento de potencialidades e a expansão dos limites, a inclusão social, tendo o esporte como eixo estruturador e a legislação vigente no Brasil para práticas esportivas educacionais (Lei Pelé). As ações são voltadas para a prática esportiva coadunada em arte-educação, que rege desde os princípios básicos da coparticipação até temas de direitos humanos, cuja premissa básica é “educar pelo esporte”. Exemplos claros de práticas esportivas desenvolvidas são: futebol, vôlei, basquete e badminton, seguindo uma lógica de estudos que inicia pelo contexto histórico, jogos adaptados da modalidade, as regras e fundamentos e a prática da modalidade. Outras práticas presentes no projeto são os jogos cooperados: brincadeiras de rodas, jogos interdisciplinares, dinâmicas em grupos, jogos de tabuleiro e musicalidade. A abordagem avaliativa que utilizamos é feita sob uma perspectiva diagnóstica, formativa e somativa. Compreendemos que esta deve acontecer dentro dessas três perspectivas para o processo de ensino-aprendizagem, por meio do esporte alcance ao desenvolvimento das competências técnicas e habilidades sociais. Enquanto “diagnóstica”, lançamos mão de uma ficha de acompanhamento que contempla as três dimensões de manifestações de ações, compreensões e comportamentos, a partir de dez critérios relacionados às mesmas que, segundo Sanches Neto (2007), estariam organizados como se segue: • CONHECIMENTO TÁCITO (identificar se o aluno sabe fazer, sem a intervenção do professor, o que se pretende ensinar, com isso podendo significar a condição do aluno de colocar estes

conhecimentos em prática na própria comunidade em que vive); • PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS (aproveitamento efetivo da dimensão procedimental do conteúdo, isto é, realização dos movimentos experimentados e requisitados nas atividades e jogos) e APROVEITAMENTO DE INFORMAÇÕES VISUAIS E/OU DEMONSTRATIVAS (observar como está a transposição das informações visuais e/ou demonstrativas em ações nos jogos e atividades); • ASSIDUIDADE (presença do aluno na aula como um dos componentes de demonstração de interesse e aproveitamento); • PARTICIPAÇÃO OBJETIVA (interpretar a participação do aluno para além da simples presença na aula, mas de corpo inteiramente presente); • ENVOLVIMENTO SUBJETIVO (observar o envolvimento do aluno com o que foi proposto e suas atitudes em relação a estes aspectos); • ATITUDES ESPECÍFICAS (aprendizado efetivo da dimensão atitudinal do conteúdo, como a cooperação e competição ética e respeitosa); • CONHECIMENTO DECLARATIVO (identificar se o aluno declara, caracteriza, define e/ou classifica as atividades e jogos que foram explicados); • APROVEITAMENTO DE INFORMAÇÕES VERBAIS OU GRÁFICAS (utilização de pistas e informações verbais e/ou gráficas, para transformá-las em ações); • CONCEITOS ESPECÍFICOS (aprendizado efetivo da dimensão conceitual do conteúdo estudado, relativo aos jogos e atividades). No que tange a avaliação formativa, valorizamos a participação e retorno imediato dos alunos no decorrer das atividades e essas informações são suficientes para mudança ou adaptação das atividades. Ao final temos uma avaliação somativa que considera os insumos dos dois momentos avaliativos anteriores.

Recursos Necessários

Material de Consumo/Esportivo apitos esportivos bola de basquete bolas de futebol futsal bola de handbol bola de voleibol bolsa de massagem caneleiras esportivas cartões de árbitro de futsal (metade vermelho/metade amarelo) coletes esportivos (metade de cada cor) cones de sinalização esportivos cordas esportivas/recreativas cotoveleiras esportivas cronômetros esportivos joelheiras esportivas kit primeiros socorros luvas de goleiro futsal redes esportivas de voleibol redes esportivas de futebol redes esportivas de basquete TOTAL: R\$ 16.243,50 Transporte/Locomoção TOTAL: R\$ 18.134,50 Alimentação TOTAL: R\$ 18.800,00 Uniformes TOTAL:14.000,00 TOTAL GERAL:

Resultados Alcançados

Foi feita medição de uma da linha de base do Projeto, na qual verificou-se como estava a comunidade e as crianças antes da atuação do Projeto. Após as intervenções por meio de jogos cooperativos permeado por diálogos, se tornou evidente uma melhora nos relacionamentos entre as crianças, os adolescentes e os professores. Outro aspecto importante tem sido o amadurecimento do relacionamento da escola como um equipamento público perante aos beneficiários. A comunidade passou a entender que a escola é um espaço público de lazer, educação e cultura. Além disso, os alunos estão construindo um sentimento de pertencimento em relação à comunidade, inclusive com a diminuição do índice de depredação do bem público (pichações, roubos e destruições). Tal processo vem se consolidando gradativamente por meio de diálogos e campanhas; tal como Campanha Nacional de Vacinação Contra os Maus Tratos, ato simbólico que aborda a prevenção contra a violência; bem como a construção do selo “100% JÉ”, que tem o objetivo de fortalecer a imagem do bairro e a autoestima dos moradores. O projeto tem mobilizado pessoas, ideias, recursos para proporcionar soluções verdadeiras transformadoras para esta comunidade. Quanto à inserção da temática cidadania, evidencia-se que foi um momento de reconhecimento dos alunos e ao longo deste período os educadores testaram diferentes estratégias de abordagem, para inserir essa discussão, utilizando de pausas nas práticas esportivas para a reflexão sobre violência, cuidado, proteção, participação e projetos de vida. Os alunos também atuam na construção e cuidado de uma horta comunitária, realizada no terreno da escola e de uma horta de parede confeccionada com garrafas PET. Os encontros de lazer e cultura do projeto gradativamente vêm atingindo os adultos da comunidade, com uma média de 70 há 100 pessoas por evento, a participação tem aumentado a cada encontro. • Esperava-se que 60% das crianças fossem avaliar positivamente as ações do projeto, mas esse número já passa de 81% • 110 crianças participam das oficinas de práticas esportivas semanalmente. • Esperava-se que 72 crianças aderissem às oficinas de formação de cidadania, mas 109 já estão participando assiduamente. • Mais de mil pessoas são impactadas pelas ações realizadas nos encontros comunitários. • Já são 23 parceiros entre empresários da iniciativa privada, governamentais e ONGs. • 43 inserções na mídia escrita, reportagens, TV.



Locais de Implantação

Endereço:
