

PROJETO QUERO-QUERO: PROGRAMA SEGUNDO TEMPO

Coordenador: ADRIANA BERLEZE

As precárias condições sociais, o aumento do desemprego, a carência de programas que contribuam efetivamente para a educação de crianças e jovens, a dificuldade de pais em formar e manter famílias, e a impotência de numerosas famílias em proporcionarem uma infância rica em experiências para suas crianças têm contribuído fortemente para o aumento da violência doméstica, do trabalho infantil e do abandono de crianças e jovens (HELLISON, 1995; RAMEY, BRYANT e SUAREZ, 1990). É neste cenário que ações governamentais ganham força e assumem o compromisso com comunidades, estimulando o exercício da cidadania e a inserção social de indivíduos, por meio da implementação de ações educacionais. Muitos projetos sociais implementados, alguns dos quais no espaço público de universidades e escolas, como é o caso do Projeto Quero-Quero, refletem o compromisso de educadores com crianças que vivem em condições adversas, alinhados com pressupostos legais de proteção integral de crianças e adolescentes (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA - lei Federal 8.069/1990) e da lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB - (lei Federal 9.394), a qual regulamenta e norteia a ação dos profissionais que trabalham com crianças e adolescentes. Essas leis fortalecem o entendimento da sociedade, em geral, de que locais públicos de ensino têm também a função de complementar à educação familiar, proporcionando condições adequadas ao desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social das crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social. O Projeto Quero-Quero tem como proposta oferecer uma educação integral a crianças e ao adolescente tendo o esporte como meio para atingir seus objetivos. Este projeto é desenvolvido em uma parceria estabelecida entre o Governo Federal, através do Programa Segundo Tempo, e a Universidade Federal do Rio Grande do Sul e atende 200 crianças e adolescentes de escolas públicas, que desenvolvem suas atividades no turno complementar ao seu horário escolar. A proposta de trabalho está fundamentada em um processo de construção participativa, envolvendo universidade e poder público, orientado-se pelos princípios do Esporte Educacional e nos quatro pilares da educação propostos pela UNESCO em seu relatório "Educação, um tesouro a descobrir": Aprender a Conhecer, a Conviver, a Fazer, e a Ser. O projeto estrutura-se em torno dos seguintes objetivos: (1) Desenvolver a auto-estima, a socialização e habilidades escolares e esportivas do público envolvido através de ações interdisciplinares; (2) Possibilitar a construção do conhecimento produzido na relação entre a teoria e a prática realizada pelos acadêmicos no

diálogo permanente com os diferentes agentes envolvidos na ação educativa; (3) Implementar ações pautadas no esporte educacional através do comprometimento dos agentes nas discussões dos projetos sociais. As atividades acontecem na terça, quinta, sexta-feira e sábados, e são realizadas no turno complementar às atividades escolares, sendo desenvolvidas através da articulação e organização das seguintes áreas do conhecimento: Educação Física, Psicologia e Informática. O acompanhamento das crianças e adolescentes é feito de forma participativa através de um conjunto de procedimentos específicos de cada área de atuação, bem como através de reuniões, que tem como finalidade analisar as ações e propor as alterações que se façam necessárias ao planejamento. Ao longo do programa, são desenvolvidas diversas propostas interdisciplinares temáticas e/ou conceituais, as quais se caracterizam por projetos constituídos da contribuição das diferentes áreas. Além disso, também são aplicadas propostas específicas das áreas envolvidas, como: (1) as propostas esportivas, que envolvem a participação das crianças e adolescentes em atividades de iniciação esportiva, tem um enfoque desenvolvimentista e propõe atividades que desenvolvam as habilidades motoras fundamentais e especializadas; (2) a informática, centra suas atividades através das dificuldades das crianças, propondo atividades lúdicas, utilizando-se de estratégias de construção de jogos e desafios; e (3) a contribuição da psicologia no projeto, que consiste na participação conjunta nas atividades desenvolvidas junto às crianças e adolescentes e no acompanhamento psicológico dos mesmos, do programa e de suas famílias. As estratégias avaliativas desenvolvidas envolvem (1) a observação sistemática das crianças; (2) o relato das experiências dos universitários envolvidos no programa; e (3) a percepção dos pais e professores, por meio de reuniões, sobre o envolvimento de seus filhos e possíveis mudanças observadas no âmbito escolar e familiar. Essas estratégias permitem avaliar a eficiência do programa e, quando necessário, alterar as propostas de atividades e/ou metodologias para o melhor atendimento das necessidades dos participantes. Pais e professores percebem o programa como importante para a ampliação das relações sociais de seus filhos e alunos, respectivamente, bem como apontam mudanças positivas nas crianças em termos de cooperação, respeito e organização pessoal.