



**O IMPACTO DO PROGRAMA SEGUNDO TEMPO EM CRIANÇAS E
JOVENS DE ESCOLAS PÚBLICAS BRASILEIRAS**

Karla V.T. Mendes

Aluna pedagogia CAA – Rua Sta. Tereza, 35, Petrópolis, Caruaru – PE -55030.490

(81)8735-6666 / karlavtm@yahoo.com.br

Maurinúbia M. de Moura

Aluna pedagogia CAA – Rua Prosperidade, 35, Centro, Panelas – PE – 55470.000

(81) 9799-6059 / Núbia_eeeta@hotmail.com

Nara L. S. Leite

Aluna pedagogia CAA – Rua Leonor Galvão de Sousa, 35, Boa Vista, Caruaru- PE

55038.125

(81)9663-3666 / naralarissa@hotmail.com

Eliana Ismael

Professora Adjunta- CAA - Rua Hermógenes Morais, 230/903-Madalena Recife-PE

50610.160

(83) 87167871 / elianaismael@hotmail.com

RESUMO

O Programa Segundo Tempo (PST) constitui-se em uma ação governamental brasileira fundamentado em políticas públicas de intervenção em comunidades carentes do Brasil. Baseado numa perspectiva multidisciplinar propõe atividades sócio-educativas nas áreas da educação física, direito, saúde e pedagogia, com propostas diversas para atender crianças e jovens de educação básica e alunos/as portadores/as de deficiência. Os princípios norteadores do programa visam a ludicidade, a inclusão social, a vivência com a diversidade humana, o aprimoramento da consciência cidadã e o exercício da democracia. Este estudo busca refletir o impacto social gerado pelo PST em núcleos escolares localizados na região agreste do estado de Pernambuco, no Brasil, orientados por professoras da UFPE. As crianças beneficiárias do programa são consideradas vulneráveis por viverem em bairros tipicamente de baixa renda. Nesse sentido o objetivo desse trabalho é apresentar os benefícios observados entre os/as alunos/as quanto à formação cidadã e as formas de inclusão. A metodologia utilizada na realização das atividades no programa acima citado está embasada numa perspectiva de problematização da realidade vivida pelos/as alunos/as em contato com as experiências propiciadas pelo programa. Através das aulas recreativas, reforço escolar, oficinas e jogos lúdicos tenta-se estabelecer relações significativas e gratificantes entre os/as estudantes. Trata-se, portanto de um estudo exploratório com vistas à compreensão e descrição dos impactos causados no grupo beneficiado de cerca 1000 alunos/as. Algumas das percepções gerais dos resultados positivos alcançados pelo programa são melhorias nos hábitos de saúde e higiene, as relações escolares e entre os/as estudantes, convivência na comunidade de origem e melhoria na conscientização dos/as mesmos.

Palavras-Chave: Ludicidade, educação, inclusão e cidadania.

Introdução e Objetivos

Atualmente presenciamos uma explosão de tecnologias que vem garantindo conforto, bem-estar e entretenimento a poucos grupos sociais, tal padrão embora seja subsidiado pela mão de obra de grande parcela da população é desfrutado por uma minoria de elevado poder aquisitivo. Os efeitos próprios desse sistema vem gradativamente marginalizando e excluindo um número considerável de brasileiros/as. É nesse contexto que se situa a região do Agreste Pernambucano (região nordeste do Brasil), marcado por desigualdades socioeconômicas extremas. Representando uma região onde estão concentrados 11 dos 13 municípios de menor Índice de Desenvolvimento Humano do Estado de Pernambuco (Lorenzini e Santos, 2010). De acordo com dados do IBGE, mais de 70% dos municípios localizados na região Nordeste do Brasil são considerados um quadro de exclusão social.

A educação pública praticada no Nordeste geralmente se baseia a partir de princípios que se diferem da realidade das pessoas daquela origem. Com base nesse fato, as pessoas não se reconhecem na educação institucionalizada oferecida, sendo este um dos motivos do fracasso ou abandono escolar reconhecido. Ocasionalmente, esta realidade implica em exclusões de crianças e jovens, à medida que não se identificam, nem compreendem a educação das salas de aula.

Outros aspectos relevantes são a escassez de atividades que promovam o desenvolvimento cultural desses sujeitos e a distribuição dos espaços de lazer urbanos, os quais a população carente tem pouco ou nenhum acesso. Diante desse quadro pensamos em medidas de intervenção que visem melhoras, assim orientamos nossos estudos às experiências geradas pelo Programa Segundo Tempo (PST) e seus impactos na sociedade.

O Programa constitui-se em uma ação governamental fundamentada em políticas públicas de intervenção em comunidades carentes do País. No Agreste de Pernambuco, este Programa é executado através de instituições de ensino superior parceiras – ASCES (Associação Caruaruense de Ensino Superior) e UFPE (Universidade Federal de Pernambuco), entre outras. Tendo por base uma perspectiva multidisciplinar, propõe atividades sócio-educativas nas áreas da educação física, do direito, da saúde e da pedagogia, com propostas de atender crianças e jovens de escolas regulares e alunos/as portadores/as de necessidades educativas especiais.

Os princípios norteadores do programa visam a inclusão social, a vivência com a diversidade humana, o aprimoramento da consciência cidadã e o exercício da democracia, através de realização de práticas pedagógicas baseadas no esporte educacional, entendido aqui como propiciador de consciência saudável por meio de práticas sociais que envolvam temas lúdicos da cultura corporal, com sentidos e significados para quem o pratica (Lorenzini e Santos, 2010).

Baseado nesses princípios, o presente trabalho, orientado por professoras da Universidade Federal de Pernambuco, busca analisar os impactos sociais gerados pelo PST aos beneficiários do programa. Pretendemos apresentar os benefícios observados entre os/as alunos/as quanto à formação cidadã e verificar as formas de inclusão social em suas comunidades de origem, desenvolvidas pelo programa.

Particularmente, a dimensão pedagógica do Programa e suas práticas educativas têm como finalidade principal o exercício da cidadania e da inclusão social dos sujeitos atendidos (Werneck, 1997), entendido aqui como elemento fundamental no desenvolvimento das capacidades sociais de crianças e adolescentes de educação básica oriundos de escolas públicas, oferecendo experiências de aprendizagens através do esporte e de jogos lúdicos. As crianças beneficiárias do programa são consideradas vulneráveis por viverem em bairros tipicamente de baixa renda, em contato cotidiano com contextos de desigualdades diversas, portanto habituadas a uma realidade carente em diversos níveis, tais como social, econômico e afetivo.

Marco Teórico

Buscamos nos apoiar nos princípios norteadores das ações educativas no Programa Segundo Tempo, dando ênfase aos principais elementos observados em nossas experiências, os quais seguem abaixo apresentados.

O princípio da Ludicidade no PST

A educação lúdica está intimamente ligada à visão da infância que faz referência a um mundo imaginário da criança, repleto de sonhos, criatividade e brincadeiras dialogando com a realidade social em que vive.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança realiza várias atividades cognitivas, tais como elaboração de conceitos, seleção de idéias, estabelecimento de relações nos raciocínios concretos e posteriormente lógicos, integração de percepções e estimativas compatíveis ao seu desenvolvimento físico e nessas construções, se socializa.

As atividades lúdicas neste programa se realizam com vistas a contribuir com o desenvolvimento infantil, oportunizando a construção de novos elementos e adaptações ao contexto real problematizado por meio da educação, integrando o mundo de sonhos e brincadeiras presentes no imaginário dos/as beneficiários/as.

Nesta perspectiva a ação educativa proposta prioriza tanto na realização dos esportes, quanto nas atividades pedagógicas desenvolvidas, o exercício lúdico. Entendendo essa ação como de grande relevância para o alcance do sucesso na aprendizagem e interação necessária ao desenvolvimento das crianças e jovens atendidos/as.

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor inerente, tem sido utilizada como recurso pedagógico frequentemente na atualidade. Destacamos algumas razões do trabalho lúdico no processo de ensino-aprendizagem: satisfazer a necessidades subjetivas da criança em forma de prazer e esforço espontâneo; e desenvolver aptidões ou capacidades cognitivas (NUNES, 2006).

No cotidiano das escolas, desenvolvemos atividades fundadas no divertimento, descontração e liberdade, associadas sempre a algum processo educativo. Consideramos relevante como afirmado por Kishimoto (2002), que educar e desenvolver a criança significa introduzir brincadeiras mediadas pela ação do adulto, sem omissão da cultura, repertórios de imagens sociais e culturais que enriquecem o imaginário infantil.

É através da ludicidade que o/a professor/a tem a oportunidade de envolver seus/as alunos/as eficazmente, despertando a atenção e maior participação, estimulando a curiosidade, possibilitando espaços mais prazerosos ao/a estudante. Tal experiência torna o momento de ensino uma experiência agradável, prazerosa, divertida e ao mesmo tempo rica em conhecimentos afins. Além do ensinar, a prática do jogo reduz o estresse e abre a mente para a criatividade. Tais elementos fazem do jogo uma escolha sábia para educar as crianças a respeito do caráter (Weston, 2000).

Entendemos que apesar de ser retratada por vários autores/as de forma peculiar, a presença do lúdico se mostra difícil de ser definida, entretanto, reconhecemos e ressaltamos sua importância no desenvolvimento intelectual, afetivo e social das crianças e jovens, entre outros benefícios. Assim, na medida em que a criança brinca e interage através dos jogos com outras crianças cria vias de trocas de conhecimentos, consigo e com o mundo, por meio dos jogos, por exemplo, aprendendo regras e desenvolvendo-se socialmente de forma sadia.

O papel da interdisciplinaridade

Pedagogicamente, o programa busca o diálogo entre seus diversos usuários: profissionais, estagiários/as e alunos/as do Programa, tratando de temáticas diversas, envolvendo as problemáticas que perpassam o ambiente social destes sujeitos oriundos de áreas de pobreza e miséria urbana. Logo, surgem as preocupações sobre a vida social dos jovens e crianças: Como podem esses sujeitos se destacarem como cidadãos numa sociedade excludente?

A partir desse pressuposto o programa prioriza o trabalho interdisciplinarizado, no qual desenvolvemos atividades baseadas em princípios da saúde, da educação e do lazer, simultaneamente relacionados à cultura e à realidade social. Deste modo, no âmbito da saúde, foram desenvolvidas atividades voltadas à melhoria da qualidade de vida dos sujeitos, entendendo-a como um direito fundamental à vida e ao exercício da cidadania.

“Em termos gerais, podemos dizer que a interdisciplinaridade se sustenta no projeto de compreender o mundo e a sociedade a partir da totalidade, ou seja, o mundo não é um quebra-cabeça”
(LORENZINI e SANTOS, 2010. P. 39)

Portanto trabalhar com a interdisciplinaridade significa diversificar as atividades sugeridas pelo Programa, propondo soluções através da educação em consonância com a saúde e o lazer.

Cidadania e Inclusão Social

Em função dos padrões culturais e necessidades contemporâneas, as novas formas de reprodução social construíram modelos de dinâmica perversa, na qual ao mesmo tempo que seleciona um grupo, exclui outros grupos mais pobres da população (ARENDETT, 2004).

Segundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) os projetos e programas sociais voltados ao esporte no Brasil promovem a inclusão social, melhorando a convivência de atores/atrizes sociais dentro dos ambientes em que freqüentam: escola, comunidade etc. Além de diminuir a evasão escolar e valorizar a cidadania, o que conseqüentemente abranda a violência e aumenta a auto-estima, desenvolve o espírito de trabalho em grupo, a disciplina e o respeito aos preceitos.

Nos trabalhos desenvolvidos no programa esse leque de benefícios à comunidade e à escola é perceptível quando elencamos os principais objetivos das aulas e intervimos com atividades que estimulam exatamente o respeito a si e ao outro, o cuidado com patrimônios públicos, o conhecimento dos próprios direitos e deveres e sua prática com veemência. Tais exercícios despertam nas crianças e jovens o sentimento de cidadania já nesta idade.

“A cidadania é, portanto, o conjunto dos direitos políticos de que goza um indivíduo e que lhe permite intervir na direção dos negócios públicos do Estado, participando de modo direto ou indireto na formação do governo e sua administração.” (FILHO, 2010)

Ou seja, exercer a cidadania é incluir-se nas atividades garantidas pelo Estado através das conquistas de direitos políticos. Nesse sentido o PST avaliza esses direitos e insere crianças e jovens na sociedade, tornando-os/as sujeitos ativos dessa construção.

“Ser cidadão é sentir-se responsável pelo bom funcionamento das instituições, interessando-se pelo andamento das atividades do Estado, exigindo, com postura de cidadão, que este seja coerente com os seus fundamentos, razoável no cumprimento das suas finalidades e intransigente em relação aos seus princípios constitucionais.” (BARROS, 2010)

Neste caso, o programa concretiza suas ações com enfoque na cidadania e inclusão social criando oportunidades em que os sujeitos desfrutem do aprendizado e

usufruem de benefícios e recursos para o conhecimento e aprimoramento necessários ao exercício da cidadania, através do acesso ao esporte, ao lazer e à educação, com conteúdos da história, da cultura de seu povo, na perspectiva de torná-los cidadãos/ãs atuantes no meio social em que vivem. A inclusão social possibilita a inserção de crianças e jovens oprimidos e privados, os quais passam a usufruir de benefícios e recursos considerados essenciais ao exercício da cidadania, partindo do pressuposto em que estes podem se libertar e encontrar a liberdade cidadã na comunhão com outros sujeitos oprimidos, confirmando o que FREIRE, (1987) expõe “Ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho: os homens se libertam em comunhão”.

Metodologia

A metodologia utilizada na realização deste trabalho embasa-se em um estudo qualitativo com enfoque no estudo de caso. Propõe-se mesclar o conhecimento adquirido através das teorias e das informações coletadas (MINAYO 2000) que de acordo com GIL (2002) é um tipo de estudo exploratório que “proporciona maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses” (p. 41).

Por se tratar de um estudo voltado a compreender e descrever os impactos causados nas comunidades auxiliadas pelo Programa Segundo Tempo (PST) nossa opção por essa metodologia se justifica pelas características que lhe são atribuídas: “levantamento bibliográfico, conversas com sujeitos que já estiveram enquanto prática de pesquisa inserida no problema pesquisado, analisando os fenômenos sociais que a cercam a fim de uma melhor compreensão da organização”.

Sendo assim, GIL (2002), nos fala que, as pesquisas explicativas têm como preocupação central, identificar os fatores que determinam, contribui de forma positiva ou negativa nos processos ou fenômenos educativos. Além disso, a metodologia utilizada na realização das atividades no interior do PST está embasada numa perspectiva de problematização da realidade vivida pelos/as alunos/as em contato com as experiências propiciadas pelo programa. Assim, através de exercício de aulas, oficinas e jogos lúdicos tenta-se estabelecer relações significativas e gratificantes entre os/as estudantes e suas práticas educativas cotidianas.

Trata-se, portanto de um estudo exploratório com vistas à compreensão e descrição dos impactos causados no grupo beneficiado, no qual a observação e o diálogo entre os monitores das atividades e os/as cerca de 1000 alunos/as atendidos interagem com objetivos de desenvolvimento das ações.

Resultados

A título de análise e considerações dos resultados alcançados podemos apontar que, sob a ótica da prática educativa vista como um elemento que articula saberes, espaços e sujeitos (FREIRE, 2004) o Programa se apresenta como política pública de inclusão social, privilegiando o esporte e o lazer como ferramenta de construção da cidadania. Além disso, oportuniza a crianças e adolescentes, atividades educativas e culturais de caráter lúdico, permitindo a construção de novos significados do tempo ocioso desses jovens oriundos de comunidades marcadas pela violência, pelo alto consumo de drogas e pela constante falta de espaços e condições adequadas para o pleno desenvolvimento.

Ressaltamos ainda o notório crescimento do envolvimento dos alunos/as com os conteúdos trabalhados no Programa. As atividades desenvolvidas enfocam os relacionamentos e interações sociais de grupo, exercícios cotidianos de hábitos saudáveis de higiene e saúde, resolução de conflitos das experiências dos subgrupos, sendo estes alguns dos méritos observados ao longo do processo.

Nesse sentido podemos considerar que tendo em vista os princípios estabelecidos pelo Programa Segundo Tempo voltados à ludicidade e baseados na interdisciplinaridade pôde-se notar a melhoria do grupo atendido, a partir do desenvolvimento de atividades diversas que primam pelo lúdico e o aprendizado de forma prazerosa, constituindo-se ampliação da consciência cidadão ou pedagógica, garantindo frutos à construção humana de cada aluno/a atendido/a.

As vantagens advindas tanto das estratégias e métodos diferenciados, aplicados nas atividades realizadas quanto à fundamentação epistemológica do PST, permitem afirmar que os usuários do programa expressam maior integração com sua comunidade, melhoria na auto-estima e rendimento escolar e diminuição de evasão escolar.

Considerações Finais

Apreciando-se os resultados obtidos através do Programa, afirmados neste relato de experiências, observamos a importância de ações governamentais como esta para o desenvolvimento e inclusão de crianças e adolescentes oriundas de meios desfavorecidos e que estão expostas a situações de risco. De modo geral podemos afirmar modificações de comportamento nas seguintes áreas:

- Elevação do rendimento escolar – em seus aspectos cognitivo, afetivo e de motricidade;
- Modificação da interação dos/as alunos/as nas atividades propostas;
- Geração de independência e autonomia nos/as estudantes produzindo mudanças de crenças estereotipadas existentes nos grupos de estudantes oriundos de escolas especiais e de escolas regulares;
- Participação dos pais/mães na formação das crianças e adolescentes;
- Aumento da auto-estima e diminuição de evasão escolar dos/as estudantes envolvidos/as.

O trabalho desenvolvido possibilitou não só o divertimento e lazer propiciado pelos esportes, mas como se vê, sua contribuição é expressa na formação integral dos sujeitos. Assim, vemos a possibilidade de transformações a longo prazo na população atendida pelo programa.

Referências

ARENDRT, Hannah.(2004). **A condição humana**. São Paulo: Forense Universitária

FILHO, Armando Dantas de Barros. (2010). **Políticas Públicas, Lazer e Esporte: Programa Segundo Tempo- cidadania e inclusão social**. IN: LORENZINI, A.; BARROS, A.; SANTOS, A. (orgs.) **Programa Segundo Tempo no Agreste de Pernambuco – A ludicidade e a interdisciplinaridade na construção do exercício da cidadania**. Maringá, Paraná: Ed. Universidade Estadual de Maringá

FREIRE, P. (2004). **Pedagogia da autonomia**. S. Paulo: Cortez

GIL. Antonio Carlos. (2008). **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. (2002). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira

LORENZINI, A. e SANTOS, A L. F. (2010). **Programa Segundo Tempo no Agreste de Pernambuco**. IN: LORENZINI, A.; BARROS, A.; SANTOS, A. (orgs.) **Programa Segundo Tempo no Agreste de Pernambuco – A ludicidade e a interdisciplinaridade na construção do exercício da cidadania**. Maringá, Paraná: Ed. Universidade Estadual de Maringá

MINAYO, Maria Cecília (2000). **O Desafio do Conhecimento**. São Paulo: Hucitec, Rio de Janeiro: Abrasco

NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em 13 de setembro de 2010.

WERNECK, C. (1997). **Ninguém mais vai ser bonzinho na sociedade inclusiva**. Ed. WVA. R.Janeiro,

WESTON, Denise Chapman (2000). **Aprender brincando: atividades divertidas para construir o caráter, a consciência e a inteligência das crianças**. São Paulo: Paulinas