

## **PROGRAMA EDUCAÇÃO PELO ESPORTE: PROJETO QUERO-QUERO**

Coordenador: NADIA CRISTINA VALENTINI

Autor: MAURICIO SIMOES POSSER

O Projeto Quero-Quero tem como proposta oferecer uma educação integral a crianças e adolescentes tendo o esporte como meio para atingir seus objetivos. Este projeto é desenvolvido em uma parceria estabelecida entre o Instituto Ayrton Senna e a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, atendendo neste ano 350 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, poder público e organizações não governamentais, orientado-se pelos princípios da Educação pelo Esporte 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, técnicos e estudantes no diálogo permanente com os diferentes agentes envolvidos na ação educativa; (3) Implementar ações pautadas na educação pelo esporte através do comprometimento dos agentes nas discussões dos projetos sociais; (4) Contribuir para a elaboração de uma nova proposta de tecnologia social de educação pelo esporte. As atividades são sempre 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) a aplicação de instrumentos qualitativos e quantitativos que visam investigar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras das crianças participantes; (3) o relato das experiências dos universitários envolvidos no programa; e (4) 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.