

JUVENTUDE E LAZER - PROGRAMA LARGADA 2000 ¹

Kátia Oliveira de Sá²
Lídice Miranda Santos³

1. INTRODUÇÃO

O Estado da Bahia apresentou, em 1992, um quadro referente ao número de jovens (grupo etário de 15 a 24 anos), em relação ao total da população baiana, aproximadamente de 19,43%; esta se elevou em 1999, para 21,46%, permanecendo em níveis ligeiramente mais altos que a população do Brasil (19% em 1992 e 19,56% em 1999)⁴. Estes dados nos revelam uma evolução significativa sobre indicadores demográficos do segmento da juventude, que asseveram necessárias medidas em prol de políticas direcionadas a esse grupo social e a necessidade de garantir os meios para atender suas demandas específicas, quanto à educação, saúde, lazer e trabalho.

Segundo Chaves (1999), uma política para a juventude deve se diferenciar de todas outras formas de políticas de atendimento, porque, além de proteger e conceder direitos, essa política deve sedimentar um projeto de nação, um projeto histórico de sociedade. Segundo Campello (2002), a *Declaração de Lisboa sobre Políticas para a Juventude até o Ano 2000 e Além*, cujo documento foi oriundo do maior evento já realizado sobre juventude, dá destaque às políticas como uma das melhores formas de combater os problemas que afetam os jovens e suas premissas. Para a existência de uma dessas políticas, segundo essa Declaração, depende-se dos seguintes fatores: 1. Existência de mecanismos de consulta e participação; 2. Disseminação adequada de informações para diversas esferas juvenis; 3. Monitoramento e avaliação de ações.

Outro referencial importante a ser considerado para o desenvolvimento de uma política de juventude, é o Guia das Nações Unidas, também citado por Campello (2002), como um documento que estabelece as bases para a construção de política de juventude tendo como prioridade os temas: participação, desenvolvimento e paz. Esse Guia sugere que o desenvolvimento de uma política de juventude precisa levar em consideração os seguintes aspectos: 1. lugar e o papel da juventude na sociedade e a responsabilidade de cada setor para com a juventude; 2. novas formas e maneiras de reunir os jovens para permitir que eles expressem suas necessidades e aspirações e participem das decisões sobre as atividades que os atingem; 3. reorientação do processo político, tanto dos agentes governamentais como dos não-governamentais, para conceder aos jovens seu lugar como beneficiários e contribuintes para todos os aspectos do desenvolvimento nacional.

Considerando a possibilidade de discutir a juventude a partir das políticas públicas, buscaremos apresentar que contribuições pode o lazer, a partir da instituição SESI – DR Bahia, por intermédio da Unidade de Itapagipe, oferecer à estruturação das políticas para a juventude do Brasil. É importante destacar que o lazer promovido no SESI está calcado em valores que estabelecem uma identidade específica à instituição, de forma que sejam reproduzidos e propagados em seus projetos e programas.⁵

¹ Relato de experiência sobre a implantação e implementação de um Programa voltado para a formação de jovens.

² Mestra em Educação pela UFBA, Professora da Escola de Educação Física da Universidade Católica do Salvador – UCSal e Consultora Operacional do Programa Largada 2000, no SESI DR Bahia.

³ Pedagoga, Técnica do SESI DR Bahia - Unidade de Itapagipe e Coordenadora Operacional do Programa Largada 2000.

⁴ Fonte de dados extraída da Pesquisa Nacional - Amostras de Domicílio (PNAD). IBGE, 2001.

⁵ Este fundamento do lazer é postulado pelos Parâmetros Curriculares de Lazer - PCL, publicado no ano 2000 pelo SESI – DR Bahia, e definem um marco nas políticas de Lazer desta instituição.

2. O GRANDE DESAFIO DA IMPLANTAÇÃO DO PROGRAMA LARGADA 2000

O *Programa Largada 2000* foi implantado na Unidade de Itapagipe do SESI, ao final do ano de 1999, quando foi realizada uma capacitação inicial para os educadores de lazer. A Unidade, a partir dessa capacitação lançou um grande desafio que se constituiu na seguinte questão: – como promover atividades pedagógicas apoiadas em uma pedagogia social que possa estar trabalhando habilidades, atitudes e comportamentos, nos cursos de lazer, cujos jovens a serem favorecidos freqüentam as atividades somente dois dias, com uma média de duas a três horas semanais?

Embora esse desafio já estivesse posto nos Pâmetros Curriculares de Lazer - PCL, a questão estava sendo reforçada, mediante a chegada do *Programa Largada 2000*. Algumas experiências a partir da capacitação foram sendo realizadas, discutidas no processo e avaliadas por toda a equipe envolvida.

Após um ano de busca de elementos que pudessem responder ao processo pedagógico de forma conseqüente, chegou-se à conclusão ao final do ano 2000, que a forma em que as atividades estavam sendo implementadas nas aulas dos cursos de lazer poderiam ser alteradas, melhor qualificadas, ou seja, o diferencial da proposta que o lazer do SESI poderia oferecer aos jovens estava além das técnicas de aprendizagens da dança, do balé, da natação, do karatê e do teatro.

Discutir abordagens de técnicas para aprendizagens de esportes, de artes marciais, de expressões artísticas, associadas a conteúdos significativos à formação dos jovens, que fosse complementar à educação da família e da escola, instituiu aos educadores envolvidos um grande desafio no sentido da necessidade de apropriação pedagógica de conhecimentos que pudessem favorecer ao necessário salto educativo que se fazia premente; os educadores passaram a estabelecer nas programações pedagógicas do dia-a-dia, da prática do lazer, novas abordagens e novas possibilidades de realização das atividades. E no ano de 2001, novas tentativas foram implementadas, com maior amadurecimento da equipe e com mais firmeza sobre os objetivos a serem alcançados.

No ano de 2002, o *Largada* nesta Unidade, assim como em outras que desenvolvem lazer, tais como CIA, Rio Vermelho, avançaram na perspectiva de responder aos desafios que a metodologia exigia, e os jovens solicitavam pelos avanços que impunham a partir das novas redes de relações que se estabeleciam.

A base da pedagogia social do *Largada 2000*, apoiada nos três eixos – educação para valores, protagonismo juvenil e cultura da trabalhabilidade –, na medida em que ia sendo incorporada, passava a ser o referencial de sustentação das propostas de realização dos encontros de lazer, que não só ampliavam fundamentalmente o processo de ensino técnico, mas, sobretudo, possibilitavam que os eventos, as atividades de culminância apresentassem maior nível de envolvimento e participação dos jovens. A necessidade de avançar que a coordenação operacional e os jovens do *Largada* imprimiam aos educadores, fez com que estes buscassem, no ano de 2002, através do apoio da gerente da Unidade, a participação de uma pedagoga da escola desta mesma Unidade, que de forma determinada passou a investir um tempo pedagógico para promover discussões sobre as práticas de lazer e estudos dirigidos relacionados aos eixos do Programa.

Esta proposta se configurou em reuniões de estudo mensais e reuniões semanais de coordenação. Neste processo, a equipe de lazer da Unidade cresceu e se afirmou diante das demandas. Ocorreu a partir destes encontros, não só a ampliação de conhecimentos, mas o resgate da determinação de valores de solidariedade de equipe e de ética profissional.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS DO PROCESSO DE IMPLANTAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO – A REALIZAÇÃO DO LARGADA NAS ATIVIDADES DE LAZER PARA OS JOVENS

O processo de implantação e implementação do *Largada 2000* vem sendo promovido através de cinco espaços de intervenções educativas:

1. Implementação nas aulas de lazer, de temáticas relacionadas aos eixos:

- **Educação para Valores:** valores relacionados ao convívio dos jovens – consigo mesmo e com os outros; sentido de solidariedade e de participação política e social; importância do desenvolvimento sustentável para a preservação da vida.
- **Protagonismo Juvenil:** trabalhar com o jovem a necessidade de uma formação participativa, criativa, construtiva e solidária na solução real de problemas na família, na comunidade, no lazer e na escola.
- **Cultura da Trabalhabilidade:** dotar o jovem de informações para que enxergue de forma global o setor produtivo;

2. Realização do Game: desde o ano 2000, a Unidade de Itapagipe vem desenvolvendo, por opção dos jovens, quatro projetos de intervenção social que vêm dando sustentação de forma efetiva à realização do Game. A metodologia implementada pelo Game, que visa à elaboração pelos jovens de projetos de intervenção no bairro, é de grande valor social. Embora outros projetos também surjam, a cada ano, os jovens que estão no Programa desde o início de sua implantação sustentam os quatro projetos que foram inscritos no 1.º Ciclo do Game: A gente pode; Dançar é vida; Passos para o Futuro; e Estenda a sua mão.

3. Oficinas de temas livres: as oficinas são desenvolvidas duas vezes por semana, através de técnicas relacionadas à arte cênica, colagem, pintura e outras técnicas artísticas. Na programação das atividades são realizadas diversas dinâmicas onde são trabalhados temas, tais como: identidade histórica local, identidade cultural, formação de grupo, sexualidade, cidadania, projeto de vida, protagonismo solidário, educação ecológica, dentre outros.

4. Encontros temáticos: são desenvolvidos através de duas ações: momentos em que são reunidos todos os jovens para trocar experiências a partir das realizações dos projetos do Game e através de realizações festivas, onde são comemorados os aniversários, os festejos – *Largada* dance, Dia das Mães, São João, Dia dos Pais, festivais de dança e de balé, torneios esportivos de natação, karatê etc.

5. Integração do *Largada* a outros projetos educativos que a Unidade desenvolve: a participação dos jovens do Programa *Largada 2000* vem ganhando destaque em trabalhos voluntários desenvolvidos na Unidade através da Escola do SESI - Comentarador Bernardo Martins Catarino e Projeto Esporte Solidário. Esta é uma escola especial que acolhe e trabalha a formação de crianças e jovens portadores de necessidades especiais na área de deficiência mental. Jovens dos cursos de lazer – karatê e dança, realizam, sob a orientação dos educadores, um trabalho educativo de ensino de técnicas corporais relativas aos processos da realização do karatê e da dança; estes jovens não só realizam as atividades educativas, mas, sobretudo, contribuem para colocar essas crianças e jovens em eventos, em um processo de inclusão extremamente significativo para a coletividade.

4. RESULTADOS ALCANÇADOS

Considerando as referências de Costa (1999) e as realizações que se efetivam nos cursos de lazer, o processo educativo vem ganhando uma nova estruturação que se apóia em três níveis básicos de organização: a) organização das bases materiais do processo (o espaço físico assim como os materiais são as intenções materializadas da vontade que preside o curso dos acontecimentos num determinado espaço pedagógico); b) a organização das relações no interior do processo (criação de espaços de participação dos jovens - que significa o esforço que a comunidade educativa da Unidade vai assumindo, através de organização em torno de objetivos e metas, de caráter

coletivo, no sentido de atender aos jovens); c) organização da representação do processo nas consciências dos educadores e dos jovens (ação – reflexão – ação; significa o esforço dialético da teoria-prática, frente aos desafios da realidade; é a ação pedagógica contextualizada para contribuir no sentido da orientação da caminhada dos educadores e jovens). Essa estruturação de base organizacional compromete as relações que constroem o processo de avanço e permite uma visão de totalidade do desempenho e eficácia do Programa na Unidade.

Vale ressaltar o trabalho que envolve as famílias dos jovens, não só em seminários esclarecedores que os próprios jovens e educadores organizam, mas na realização dos projetos do game. Essa participação da família demarca um processo bastante significativo, não só em nível de reconhecimento dos resultados do trabalho junto aos jovens, mas pelo sentido de cooperação e favorecimento às possibilidades dos jovens estarem com mais frequência na Unidade desenvolvendo tarefas programadas pelos projetos que realizam.

Os resultados do trabalho que atinge, atualmente, uma média de 250 jovens, potencializam as ações educativas do lazer, contribuindo para que os jovens assumam suas capacidades, limitações e potencialidades na perspectiva de construir seus projetos de vida, e, por outro lado, atende às expectativas da família, da escola e demais agentes sociais presentes em suas vidas.

5. REFERÊNCIAS

CAMPELLO, Cristina Maria Teixeira. **Construção de uma política social para os jovens de Salvador**: estratégia de combate à violência e pela inclusão social. Salvador: SEPLANTEC/SPE, 2002.

CHAVES, Jr. Elizeu de Oliveira. Políticas de juventude: evolução histórica e definição. In: **Cadernos – Juventude, Saúde e Desenvolvimento**. Brasília: Ministério da Saúde, 1999. V. I.

COSTA, Antônio Carlos Gomes da. **Protagonismo Juvenil**. Adolescência, educação e participação democrática. Belo Horizonte: Modus Faciendi; Fundação Odebrecht, 1998.

_____. **Aventura Pedagógica**. Caminhos e descaminhos de uma Ação Educativa. Belo Horizonte: Modus Faciendi, 1999.

DOLTO, François. **A causa do Adolescente**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

ERICKSON. Erik. **Identidade, Juventude e Crise**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

FAZENDA. I. C. **Integração e Interdisciplinaridade no ensino Brasileiro**: efetividade ou ideologia? São Paulo: Edições Loyola, 1993.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática de liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. **Pedagogia da Autonomia**. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

IBGE. **Síntese de Indicadores Sociais 2000**. Estudos e Pesquisas, Informação Demográfica e Socioeconômica. Rio de Janeiro: IBGE, 2001.

Aliança institucional promotora do Programa Largada 2000: Serviço Social da Indústria - SESI DR Bahia e Instituto Ayrton Senna.