



PREFEITURA DE GUARULHOS
SECRETARIA DA SAÚDE
SUPERVISÃO DE SAÚDE CANTAREIRA
DISTRITO CABUÇU
Projeto Jogos da Vida



JUSTIFICATIVA

Diariamente, os veículos de comunicação mostram matérias jornalísticas abordando questões relacionadas ao mundo dos adolescentes e jovens brasileiros. Infelizmente o teor dessas matérias tem trazido grande incômodo à sociedade como um todo.

Nessas matérias, adolescentes e jovens de todas as classes sociais aparecem como protagonistas de histórias que mais parecem enredos cinematográficos. Atos de rebeldia no ambiente doméstico e escolar; atitudes de violência, muitas vezes gratuita, contra pais, irmãos, amigos e professores; meninos e meninas fazendo uso de drogas dos mais diversos tipos, muitas vezes em plena luz do dia em meio aos transeuntes dos grandes centros ou praças de áreas periféricas das cidades; meninas no começo da vida carregando no ventre outra criança, muitas vezes em meio à ambientes violentos e hostis.

Corroborando tais informações, dados do 5º. Levantamento Nacional sobre Consumo de Drogas Psicotrópicas entre Estudantes, realizado em 2008 pelo Cebrid (Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas), apontam que nas 27 capitais brasileiras 12,6% dos alunos com idade entre 10 e 12 anos já consumiram algum de tipo de droga pelo menos uma vez na vida. O percentual sobe para 23,2% na faixa etária de 13 a 15 anos; sendo que as drogas mais consumidas nessas idades estão os anfetamínicos (como remédios para inibir o apetite) e os energéticos, normalmente ligados ao álcool. Dos 13 aos 15 anos, aparecem ainda solvente, maconha e crack. Essa pesquisa mostra ainda que há uma distribuição regular de alunos que utilizaram drogas pelo menos uma vez na vida entre todas as classes sociais, dando com isso indicativos de que as campanhas voltadas a essa questão não precisam se preocupar com segmentos específicos.

Profissionais de todas as áreas, órgãos governamentais e não governamentais instituições diversas lançam mão de um sem números de medidas, iniciativas no sentido de evitar, amenizar ou mesmo solucionar tais questões.

De fato uma problemática, uma mazela social contemporânea que tem tirado o sono de muitas pessoas, tanto que em uma oficina de um projeto institucional/governamental denominado RVL (Rostos, Vozes e Lugares¹), oficina realizada no mês de março de 2009 na região do Cabuçu, cidade de Guarulhos, Estado de São Paulo, veio a tona quando se discutia a questão do combate às doenças.

Discutindo o assunto e os problemas levantados: 1) meninas adolescentes usuárias de drogas, que alucinadas, não se previnem e, 2) gravidez da adolescência, o grupo de debate propôs ações preventivas e soluções para esses dois problemas. Sendo que uma das ações propostas tanto para a prevenção quanto para a solução foi a utilização de práticas esportivas e recreativas.

Foi levantado pelo grupo, que tinha entre seus componentes agentes comunitários de saúde, profissionais da saúde e moradores da região Cabuçu, que adolescentes e jovens locais não têm acesso a espaços e possibilidades de práticas esportivas e de lazer; e que por tais carências esses indivíduos ficam mais expostos, propensos ao mundo das drogas como fonte de prazer e diversão e, como consequência para as meninas, a situação de gravidez adolescente.

Analisando as questões e fazendo uma contextualização territorial, constatou-se que de fato não há nem espaços físicos para práticas esportivas e de lazer, assim como a inexistência de programas e projetos para esse fim. Uma carência significativa já que, de acordo a pesquisa do Cebrid, anteriormente mencionada, nas lista das 30 conclusões feitas, é que entre os alunos que nunca usaram drogas estão os que têm melhor relacionamento com os pais e os que praticam esportes.

Para contribuir com o suprimento de tais carências desenvolvemos a idéia do Projeto Jogos da Vida; projeto esse que irá utilizar as “ferramentas” práticas esportivas e de lazer como forma de mobilização, discussão, debate e prevenção entre o público adolescente e juvenil acerca das questões do uso de drogas e da gravidez na adolescência. Isso porque como diz Pereira, F. A.² :

“Correr, pular, nadar, trepar, rastejar, etc. Sozinho ou em grupos, com regras estabelecidas, estas atividades denominam-se esportes e envolvem esforço físico e mental, movimento, competitividade, combatividade e

disciplina, submetendo o indivíduo a níveis de “stress” capazes de desencadear em seu próprio organismo as repostas aos seus anseios. A habitualidade destas práticas condicionam o indivíduo, física e psicologicamente, ao ponto de preencher verdadeiramente os vazios de seu tempo e de sua mente, transformando-o em indivíduo de corpo sadio e mente sã, sem que seja cogitada a necessidade de drogas para produzir tais repostas aos estímulos emanados desse corpo e dessa mente. “

OBJETIVO GERAL

Utilizar práticas esportivas e atividades de lazer como vias de acesso a espaços de debate sobre questões relacionadas ao uso de substâncias entorpecentes e à gravidez na adolescência, conseqüentemente a paternidade responsável. Fazer isso relacionando cada componente de composição do jogo e do lazer com as problemáticas em questão.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Formar grupos mistos para prática de modalidades esportivas (futebol, futsal, voleibol, basquetebol, handebol, etc.) e de jogos recreativos e cooperativos;
- Discutir e debater com os grupos todos os processos das atividades realizadas, relacionando-as com contextos de vida de cada participante: os jogos da vida;
- Propor aos participantes a adaptação ou mesmo criação de novos jogos, relacionando tal trabalho com mudanças de atitude e conduta de vida;
- Estimular os participantes a serem multiplicadores do processo dentro de suas comunidades.

PROCEDIMENTOS

- Formação dos grupos mistos divididos por faixas etárias aproximadas;
- Minистраção de aulas divididas em:
 - exposição do histórico da modalidade ou atividade a ser desenvolvida;

- desenvolvimento dos fundamentos básicos de cada modalidade trabalhada, sem dar ênfase a performance;
- aplicação de jogos reduzidos e grandes jogos;
- análise e discussão da aula dada;
- realização de oficinas temáticas nas quais os participantes serão os responsáveis pela criação e desenvolvimento dos jogos e brincadeiras, tendo como base tudo o que foi trabalhado anteriormente pelos professores e orientadores do projeto.

METODOLOGIA

- Utilização de embasamentos sócio-antropológicos na elaboração dos conteúdos propostos dando ênfase ao processo de incentivo ao Protagonismo Juvenil³.
- Utilização de recursos áudios-visuais em momentos necessários a fim de enriquecer as análises e discussões propostas.
- Avaliar periodicamente todo o processo através de instrumentais que possibilitem analisar os pontos positivos e negativos além das respostas dos participantes ao projeto.

RECURSOS MATERIAIS E HUMANOS

- Espaços físicos adequados à prática de atividades esportivas, recreativas e de lazer, a saber: quadra poliesportiva, campo de futebol, espaços ao ar livre, piscina, etc.;
- Materiais esportivos adequados à prática de cada modalidade a ser trabalhada, a saber: bolas, cones, arcos, etc.;
- Aparelhos de áudio, vídeo e som para as atividades recreativas e de lazer;
- Profissionais de Educação Física, Serviço Social, Psicologia e Medicina (Pediatra ou Hebiatra).

PONDERAÇÕES

É evidente que não vemos na Educação Física, nas práticas de atividades esportivas, recreativas e de lazer um elixir que irá curar todos os males sociais modernos. No entanto, de acordo com embasamentos criteriosos de pensadores de diversas áreas do conhecimento compreendemos sim a Educação Física em suas diversas potencialidades como um dos meios de trabalhar uma gama imensa de questões biopsicossociais.

Um dos principais componentes que compõe a Educação física é o jogo. Mas não somente o jogo esportivo, competitivo, formal; vai muito além. Segundo Huizinga(1938)⁴, “...mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido.”

De acordo com Huizinga o jogo pode funcionar como ferramenta de preparação do jovem para exigências futuras na sua vida de adulto, dando-lhe embasamentos necessários ao seu desempenho e autocontrole. Isso porque “...o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens...) p. 7.

Pode-se perceber através do pensamento de Huizinga, um filósofo do início do século XX, que o cotidiano humano está diretamente ligado aos componentes do jogo, ou vice-versa. E no Brasil tal abordagem vem sendo trabalhada há muito. Podemos verificar que iniciativas governamentais e não governamentais vêm utilizando o jogo, através das práticas esportivas como componente de mobilização sócio-educacional.

De acordo com Séguin & Robert (2001)⁵, projetos que utilizam atividades físicas como instrumentos de fixação de valores éticos e morais vem sendo inseridos desde longa data; e que a partir da década de 1980, instituições do chamado Terceiro Setor, ou seja, Organizações Não Governamentais surgem como intermediárias entre o poder público e privado.

Lançamos assim tal empreitada, a utilização do esporte, do jogo, através de seus desmembramentos para um projeto de vida, de Jogos da Vida.

NOTAS E REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¹ O projeto *Saúde Urbana*, desenvolvido pela Prefeitura em parceria com a Organização Mundial de Saúde (OMS) e a Faculdade de Saúde Pública da Universidade de São Paulo (USP), tem por objetivo testar uma nova ferramenta de avaliação da equidade de saúde urbana, ou seja, pretende detectar e definir os fatores que contribuem para as desigualdades na qualidade de vida das comunidades. A partir daí, a intenção é buscar estratégias e intervenções intersetoriais a serem desenvolvidas para combater as condições de desigualdade intraurbanas e obter a melhoria da saúde e da condição social das pessoas.

Além de Guarulhos, a iniciativa da OMS está sendo aplicada em cinco cidades, uma em cada continente: Livingstone (África), Teerã (Oriente Médio), Bangalore (Índia) e Paranaque (Filipinas).

Já o projeto *Rostos, Vozes e Lugares* (RVL), coordenado pela Organização Pan-Americana de Saúde (Opas) e que está sendo implantado na cidade, busca identificar as diferenças dentro do município a partir dos determinantes sociais (fatores ambientais, sociais, culturais, econômicos, entre outros) que interferem nas condições de saúde, identificando os problemas locais e criando alternativas participativas para a solução.

Fonte: http://guarulhos.sp.gov.br/07_noticias/lenoticia.php?idSec=0&iemenu=0

² Pereira, Fernando Alves. O Esporte contra as drogas: alternativa de prevenção

³ Protagonismo é a atuação de adolescentes e jovens, através de uma participação construtiva. Envolvendo .se com as questões . da própria adolescência/juventude, assim como, com as questões sociais do mundo, da comunidade... Pensando global (O planeta) e atuando localmente (em casa, na escola, na comunidade...) o adolescente pode contribuir para a assegurar os seus direitos, para a resolução de problemas da sua comunidade, da sua escola...

Maria Elconora D. Lemos Rabello

⁴Huizinga, Johan. **Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural** in: **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, p. 3-4.

⁵Séguin, Elida & Robert, Cinthia. **Cidadania desportiva: novos rumos da inclusão** in: Vargas, Ângelo L., Desporto e tramas sociais. Rio de Janeiro: Sprint 2001, p.175-193.