LIDO NO EXPEDIENTE
SESSÃO DO 24/06/2019
1º Secretário

Tijucas (SC), 22 de maio de 2019.

INDICAÇÃO Nº 204/2019

APROVADO
EM Única Votação
24/06/2019
Presidente
Secretário

Exmo. Sr. Elói Mariano Rocha
Prefeito Municipal
Tijucas – SC

Senhor Prefeito,

O Vereador que abaixo subscreve, no uso de suas prerrogativas legais e de acordo com a Lei Orgânica do Município de Tijucas, solicita a Vossa Excelência que analise a possibilidade de implantação de um Projeto de Lazer voltado a crianças e adolescentes.

Justificativa: Vivemos nos últimos tempos um avanço significativo da tecnologia e na mesma velocidade observam-se índices crescentes de sedentarismo, de doenças associadas a inatividade física e doenças psicológicas decorrentes da falta ou pouca interação social.

Este paradoxo acerca da tecnologia, em muito se deve a popularização de "tablets, note books e smartphones" que massificaram o acesso à rede mundial de computadores com a utilização de redes sociais, jogos e uma infinita gama de aplicativos.

Esses aparelhos, independentemente da classe social, tomaram conta dos lares, propiciando muitos benefícios, como acesso facilitado as informações e ao conhecimento. Em contra partida, muitas vezes, prejudicam a prática regular de atividades motoras, as relações interpessoais e os relacionamentos sociais, sendo notório a onda crescente de doenças psicológicas, sedentarismo, doenças ligadas a falta de exercício físico e de interação social em ambientes saudáveis. Também se percebe um aumento significativo de suicídio infanto-juvenil.

Neste sentido, é muito importante manter hábitos de atividades físicas regulares, pois podem prevenir problemas de saúde, como excesso de peso, diabete mellitus, hipertensão, entre outros. Além de colaborar no desenvolvimento físico e psicossocial, auxiliando na aquisição de hábitos de vida saudáveis, que auxiliará para uma boa qualidade de vida na idade adulta (SHEPARD, 1995).

Acreditamos que ao implementar o **PROJETO LAZER OFF LINE**, com as intervenções educacionais esportivas, será possível darmos opções lúdicas de lazer a crianças e adolescentes, sem a necessidade da utilização de tablets, smartphones ou outros recursos tecnológicos. Incentivaremos a cultura do movimento com jogos, brinquedos e brincadeiras em grupo, favorecendo o resgate cultural deste tipo de atividade.

Desta maneira, espera-se com fomentação do **PROJETO LAZER OFF LINE**:

- Contribuir na formação multidisciplinar de crianças e adolescentes;
- Desenvolver a integração, autoestima, a vida em grupo, o companheirismo e a cooperação;
- Contribuir com o desenvolvimento físico, motor e psicológico dos participantes;
- Realizar ações paralelas para o desenvolvimento da cidadania e Educação Ambiental, prevenção ao crime, a todos os tipos de violência (sexual, doméstica, física, etc.), a drogas e a marginalização;
- Realizar ação integrada de saúde pública como higiene pessoal, higiene bucal, nutrição (alimentos naturais, etc.);
- Contribuir para prevenção de doenças associadas a inatividade física e falta de atividades recreativas e de lazer;

Em anexo Modelo para o projeto;

Sendo o que se apresenta para o momento, manifestamos votos de apreço e consideração.

Cordialmente,

Vilson Natalio Silvino
VEREADOR

PROJETO

LAZER OFF LINE

Desenvolvido por Vilson Natálio Silvino

Tijucas/SC

Ano 2019

1 - APRESENTAÇÃO:

Sabemos que as ferramentas tecnológicas trazem inúmeros benefícios para a sociedade, porém deve-se observar sua correta utilização, sobretudo com o público infanto-juvenil. Nos dias atuais, têm-se deixado de lado as relações sociais, bem como a prática de atividades físicas, seja ela esportiva, recreativa ou de lazer por conta do uso demasiado de recursos tecnológicos, especialmente aqueles ligados à rede mundial de computadores (em rede, "on line").

Neste sentido, o resgate da cultura do movimento físico, sem a interferência de tablets, smartphones ou outro recurso tecnológico (desconectado, off line), com a utilização de jogos e brincadeiras que promovam a socialização entre os envolvidos, pode ser ferramenta essencial para prevenirmos alguns dos males associados ao uso excessivo da tecnologia. Colaborando também para transformação social e formação dos participantes.

Assim, apresentamos o **PROJETO LAZER OFF LINE**, que tem o **objetivo**: "Propiciar, ao público infanto-juvenil de Tijucas/SC o envolvimento em atividades físicas voltadas a saúde, recreação e ao lazer sem a utilização de recursos tecnológicos".

2-PÚBLICO ALVO:

- Crianças e adolescentes da cidade de Tijucas/SC;

3-METODOLOGIA

3.1– Estratégias:

a) <u>Parcerias:</u> Buscaremos parceiros, na iniciativa pública e privada, bem como em instituições do terceiro setor (ONG's), para o desenvolvimento do projeto com excelência de qualidade alinhada aos objetivos deste. A seguir, elencamos alguns possíveis parceiros e a forma de contribuição:

• **Universidades:** Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Universidade do Estado de Santa Catrina – UDESC, Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL, Faculdade Porto das Águas – FAPAG, Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI, entre outras.

Serão realizadas algumas ações de cidadania em conjunto com os centros de estudos e pesquisas das Universidades: exemplo saúde bucal.

Também disponibilizar-se-á o PROJETO LAZER OFF LINE para que acadêmicos participem como monitores objetivando estágio curricular, além de abertura para que sejam realizadas pesquisas de cunho científica com a amostra de participantes do projeto;

• **Fundação Municipal de Esportes de Tijucas - FME:**

1) Apoio com materiais esportivos;

2) Monitores de atividades;

• **Secretaria de Educação do Município de Tijucas:**

1) Divulgação e encaminhamento de alunos para participar do Projeto;

2) Implementação do Projeto junto a rede municipal de ensino;

3) Possibilidade de agregar o **Projeto Lazer OFF LINE** ao Projeto Político Pedagógico do município de Tijucas/SC.

• **Associações, ONG's e empresas:** Auxilio para realização de atividades e aquisição de materiais.

• **Imprensa:** Rádios, Sites jornalísticos de internet, TV's, jornais escritos. Para divulgação das ações e busca de novos parceiros;

b) **Intervenções sociais:**

• Abertura para estágio a acadêmicos do curso de Educação Física;

• Apoio e incentivo a práticas sociais: campanha do agasalho, etc.

• Ciclos de palestras sobre qualidade de vida, saúde prevenção de doenças, drogas, educação ambiental, preconceito, discriminação, etc.;

• Visitas a escolas divulgando o projeto e os benefícios do movimento físico;

c) **Capacitação, Planejamento e Alinhamento:**

- Capacitação para todos os profissionais e estagiários envolvidos no Projeto no inicio do trabalho;
- Planejamento e alinhamento das ações antes do início do projeto;
- Reavaliação do planejamento e das ações mensalmente;
- Reunião quinzenal com de toda a equipe técnica para alinhamento;

- Entrega de relatórios de trabalho bimestrais;
- Entrega de balanço anual das atividades desenvolvidas e número de pessoas atendidas.

d) <u>Instâncias de controle social:</u>

- Prefeitura Municipal de Tijucas, sobretudo a Secretaria Municipal de Educação, Fundação Municipal de Esportes;
- Emissão de relatórios periódicos de atividades desenvolvidas;
- Câmara de Vereadores de Tijucas/SC

3.2 – Implantação

O **PROJETO LAZER OFF LINE** obedece a cinco fases metodológicas de implantação:

<u>Fase 1 – Apreciação do Projeto:</u>

- Entrega do Projeto a Câmara de Vereadores de Tijucas/SC
- Apresentação e esclarecimentos;
- Ajustes e Alinhamento;

<u>Fase 2 – Construção:</u>

- Oficialização do projeto;
- Efetivação e fortalecimento das parcerias e convênios;
- Criação das condições físicas para atividades práticas;
- Designação e escolha de professores e estagiários;
- Estágio preparatório para estagiários envolvidos;
- *Briefing* Equipe de trabalho, para conhecimento dos valores do projeto;
- Criação de CARAVANA ITINERANTE DE LAZER OFF LINE: grupo de trabalho que será responsável pelas atividades;

Fase 3– Divulgação e Identificação:

- Elaboração e envio de *release* para mídia impressa, televisiva e internet;
- Visita às escolas públicas e privadas, centros comunitários, associação de moradores divulgando o convidando alunos para participarem do projeto;
- Produção de panfletos para divulgação do Projeto nas escolas municipais e estaduais da região onde será realizado o projeto;
- Avaliação de demanda e motivação das crianças, adolescentes e comunidade em geral para participarem do projeto;

Fase 4 – Operacional:

- Planejamento, elaboração e escolha das atividades a serem realizadas;
- Confecção dos materiais para utilização nas atividades;
- Início das atividades: Desenvolvimento das atividades nos bairros do município e junto as escolas da rede municipal de ensino;

Fase 5 - Realimentação do Projeto:

- Ciclos de capacitação e atualização para os professores/ monitores;
- Reuniões periódicas para avaliação e entrega dos relatórios das atividades desenvolvidas;

3.3 - Cronograma:

FASES	MESES																	
	Ago/19	Set/19	Out/19	Nov/19	Dez/19	Jan/20	Fev/20	Mar/20	Abr/20	Mai /20	Jun/	Jul/20	Ago/20	Set/20	Out/20	Nov/20	Dez/20	Jan/21 à Dez/21*
1 - Apreciação	■	■																
2 - Construção			■	■	■	■												
3 - Divulgação e identificação							■											
4 - Operacional								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5 - Retroalimentação									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

*Passível de prorrogação com a renovação das parcerias.

4- METAS:

4.1- Número de pessoas atendidas:

- **600 crianças e adolescentes em cada ação desenvolvida;**

4.2- Localidades atendidas:

- **Todos os Bairros do município de Tijucas:** será feito um sistema de rodizio entre os bairros com a CARAVANA ITINERANTE DE LAZER, sendo que os eventos se realizarão ao menos uma vez por mês.

4.3 – Número de eventos previstos: no mínimo 12 eventos, ou seja, pelo menos um a cada mês. Podendo ser aumentado este número de acordo com a necessidade, demanda, disponibilidade e logística.

4.4 – Número de ações de capacitação/formação continuada: 02 por ano

- Pretende-se efetuar ciclos de capacitação/formação continuada semestralmente, ou sempre em que houver necessidade da aquisição de algum tipo de conhecimento.

4.5–Número de profissionais/voluntários envolvidos: mínimo 8 por evento.

4.6- Duração do Projeto: 2 anos (2019 à 2021).

- Pode-se prorrogar o projeto, dependendo da participação e incentivo da iniciativa privada e pública.

5 – ATIVIDADES:

Serão realizados ao menos 12 eventos e paralelamente poderão ocorrer ações de cidadania.

a) Gincanas Cooperativas;

b) Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras tradicionais - atividades desenvolvidas nos eventos que se realizarão nas escolas, bem como nas ruas de lazer que visitarão as comunidades:

- Corrida do saco;
- Corrida do ovo;
- Cabo de guerra;
- Corrida do Chinelão;
- Pé de lata;
- Bate Manteiga;
- Pula corda;

- Bambolê;
- Dança da cadeira;

c) Rua de lazer: atividades recreativas, esportivas e de lazer voltadas para toda comunidade. Ocorrerá de forma itinerante entre os bairros da cidade. **Paralelamente:** Confecção de documentos de identidades, corte de cabelo gratuito, atrações culturais (teatro, Contação de histórias, apresentação de boi de mamão, etc.), oficinas de jogos e brincadeiras tradicionais.

d) Dia da família na escola: atividade de incentivo a prática de atividade física voltado para os pais e familiares. Chamamos a atenção para estes eventos, pois pedagogicamente falando consideramos está a melhor abordagem para trabalhar o tema família, não dando ênfase em atividades alusivas ao dia dos pais ou das mães, considerando as particularidades das famílias hoje em dia (pais separados, falecidos ou desconhecidos).**Paralelamente**: ações de saúde masculina e feminina, higiene e saúde bucal, prevenção ao diabetes mellitus, prevenção de doenças cardíacas e prevenção de acidentes para crianças e adultos, incentivo ao voluntariado junto ao ambiente escolar.

c) Dia das crianças: Realização de Gincana Cooperativa nas escolas da rede municipal de ensino. **Paralelamente**: Ações de prevenção da saúde infantil; nutrição infantil e meio ambiente.

d) Ação Natalina: **Paralelamente:**

6 – Atividades complementares: elencamos alguns exemplos de atividades que poderão ser desenvolvidas secundariamente ao **PROJETO LAZER OF LINE.**

- **Artes marciais** (Capoeira, Jiu-Jitsu, etc): busca de parceria com voluntários para oferecimento aos participantes;

- **Caminhada orientada**: formação de grupo de caminhada com pais de alunos do projeto, bem como, com a comunidade em geral;
- **Educação Ambiental**: Palestras sobre ecologia e meio ambiente, com apoio da Polícia Ambiental. Podendo ser incluído passeios de estudo com visitas ao horto florestal do Rio Vermelho, Projeto Tamar, Reserva Florestal do Maciambú;
- **Iniciação Musical**: parceria com policiais militares da banda da PM e músicos da comunidade para formação de grupo de iniciação musical;
- **Projeto Ação Cidadã**: Apoio e incentivo à prática de ações sociais de beneficentes e filantrópicas. Como: Campanha do Agasalho, Visita a orfanatos, presídios e asilos, Campanha de Arrecadação de Alimentos para pessoas carentes;
- **Gincana do lixo**: realizar nas escolas do município uma gincana voltada para coleta de lixo reciclável, cuja renda de sua venda se destinará as Associações de Pais e Professores. Também no dia dos eventos de lazer, se fará uma gincana de coleta de lixo com premiação por equipe.

7- RECURSOS

7.1 - Recursos Humanos:

Parte dos recursos humanos serão disponibilizados na forma de participação voluntária por estudantes de Universidades parceiras que buscam horas curriculares e estágios obrigatórios. Os responsáveis serão coordenadores de atividades designados pela Secretaria de Educação e Fundação de Esportes. Caberá a um assistente administrativo a tabulação de dados das atividades desenvolvidas e o quantitativo de pessoas atingidas nos eventos. Segue abaixo, quadro lista dos recursos humanos:

DETALHAMENTO	QTD	VALOR
Coordenador de Atividades*	02	Sem custos
Monitor de Atividades**	06	Sem custos
Assistente Administrativo***	01	Sem custos
TOTAL MENSAL:		R$ 00,00

*Professor de Educação Física do Município;

** Voluntários universitários;

*** Pessoa designada para tabulação de dados.

SHEPHARD, R.J. Custos e Benefícios dos Exercícios Físicos na Criança. Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde. v.01, n.01, p.66-84, 1995

https://sapl.tijucas.sc.leg.br/materia/pesquisar-materia?tipo=8&ementa=Projeto+de+Lazer&numero=&numeracao__numero_materia=&numero_protocolo=&ano=2019&o=&tipo_listagem=1&data_apresentacao_0=&data_apresentacao_1=&data_publicacao_0=&data_publicacao_1=&autoria__autor=&autoria__primeiro_autor=1&autoria__autor__tipo=&autoria__autor__parlamentar_set__filiacao__partido=&relatoria__parlamentar_id=&local_origem_externa=&tramitacao__unidade_tramitacao_destino=&tramitacao__status=&em_tramitacao=&materiaassunto__assunto=&indexacao=

