

RECREIO NAS FÉRIAS

reconhecimento do direito ao lazer



Ministério do Esporte

Ministro de Estado do Esporte

Oriando Silva de Jesus Junior

Secretário Nacional de Esporte Educacional

Julio Figueira

Chefe de Gabinete

Fábio Roberto Hansen

Diretora do Departamento de Esporte Escolar e Identidade Cultural

Gianna Lepre Perim

Diretor do Departamento de Esporte Universitário

Apolinário Rebelo

Coordenadora Geral de Projetos Especiais

Silvia Regina de Pinho Bortoli

Assistente Técnico

Carlos Nunes Pereira

Colaboradora Técnica

Luciana Fome



Editora da Universidade Estadual de Maringá

Reitor

Prof. Dr. Décio Sperandio

Vice-Reitor

Prof. Dr. Mário Luiz Neves de Azevedo

Diretor da Eduem

Prof. Dr. Ivanor Nunes do Prado

Editor-Chefe da Eduem

Prof. Dr. Alessandro de Lucca e Braccini

Conselho Editorial

Presidente

Prof. Dr. Ivanor Nunes do Prado

Editor Associado

Prof. Dr. Ulysses Cecato

Vice-Editor Associado

Prof. Dr. Luiz Antonio de Souza

Editores Científicos

Prof. Adson Cristiano Bozzi Ramatis Lima, Profa. Dra. Analete Regina Schelbauer, Prof. Dr. Antonio Ozai de Silva, Prof. Dr. Clóves Cabreira Jobim, Prof. Dr. Edson Carlos Romualdo, Prof. Dr. Eliezer Rodrigues de Souto, Prof. Dr. Evaristo Atência Paredes, Prof. Dr. João Fábio Bertonha, Profa. Dra. Maria Sueli Pagliarini, Prof. Dr. Oswaldo Curty da Motta Lima, Prof. Dr. Reginaldo Benedito Dias, Prof. Dr. Ronald José Barth Pinto, Profa. Dra. Dorotéia Fátima Pelissari de Paula Soares, Profa. Dra. Terezinha Oliveira, Prof. Dr. Valdeni Soliani Franco

Equipe Técnica

Divisão de Projeto Gráfico e Design

Marcos Kazuyoshi Sassaka

Fluxo Editorial

Edneire Franciscan Jacob, Mônica Tanamati Hundzinski, Vania Cristina Scomparin, Edilson Damasio

Artes Gráficas

Luciano Wilian da Silva, Marcos Roberto Andreussi

Divisão de Marketing

Marcos Cipriano da Silva

Comercialização

Norberto Pereira da Silva, Paulo Bento da Silva, Solange Marly Oshima

Mauro Aparecido Bassoli de Oliveira
Giuliano Gomes de Assis Pimentel
(organizadores)

RECREIO NAS FÉRIAS

reconhecimento do direito ao lazer



Maringá
2009

Revisão textual e gramatical *Cláudia Maria Perrone*
Normalização *Cláudia Maria Perrone*
Projeto gráfico e diagramação *Marcos Kazuyoshi Sassaka*
Capa *André Sartorelli (criação)*
Timóteo Cunha (finalização)
Imagens: banco de imagem - Shutterstock Imoges
Ilustrações *Fornecidas pelos autores*
Ficha catalográfica *Marinalva Aparecida Spolon (CRB 9-1094)*
Revisão final *Giuliano Gomes de Assis Pimentel*
Fonte *Goudy Old Style*
Tiragem (versão impressa) *2.000 exemplares*

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá – PR., Brasil)

R245 Recreio nas férias : reconhecimento do direito ao lazer
 / Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira; Giuliano Gomes
 de Assis Pimentel. -- Maringá : Eduem, 2009.
 196 p.

ISBN: 978-85-7628-149-8

1. Esportes - Crianças - Políticas públicas. 2. Lazer -
Crianças - Políticas públicas. 3. Educação. I. Oliveira,
Amauri Aparecido Bassoli de. II. Pimentel, Giuliano Gomes
de Assis. III. Título.

CDD 21.ed. 796
CIP-NBR 12899

Copyright © 2009 para os autores

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, mesmo parcial, por qualquer processo mecânico,
eletrônico, reprográfico etc., sem a autorização, por escrito, dos autores.

Todos os direitos reservados desta edição 2009 para Eduem.



Eduem - Editora da Universidade Estadual de Maringá

Av. Colombo, 5790 - Bloco 40 - Campus Universitário

87020-900 - Maringá-Paraná

Fone: (0xx44) 3261-4103 - Fax: (0xx44) 3261-4253

Site: <http://www.eduem.uem.br> - E-mail: eduem@uem.br

NOTA SOBRE OS AUTORES

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira

Doutor em Educação Física pela Unicamp e docente na Universidade Estadual de Maringá, na qual leciona na graduação e no Programa Associado UEM/UEL de Mestrado em Educação Física. Consultor Pedagógico do Programa Segundo Tempo, da Secretaria Nacional de Esporte Educacional do Ministério do Esporte.

Diego Miguel Perez

Possui graduação em Biologia pela Universidade Federal de Santa Catarina e Mestrado em Ciências Biológicas (Zoologia) pela Universidade de São Paulo. Professor do curso de Engenharia Florestal da UnC - Universidade do Contestado - Canoinhas SC.

Giuliano Gomes de Assis Pimentel

Bacharel e Licenciado em Educação Física pela UFV e Doutor pela Unicamp, na área de Estudos do Lazer. É docente da Universidade Estadual de Maringá e no Programa Associado UEM/UEL de Mestrado em Educação Física.

Ieda Denise de Oliveira Souza

É Graduada em Educação Física e Pedagogia; Especialista em Lazer e Recreação e Pós Graduada em Sociologia do Lazer. Atua com eventos corporativos, recreativos e escolares. Sócia proprietária da empresa Lúdico Mania Esporte Recreação e Lazer.

Leila Mirtes Magalhães Pinto

Licenciada em Educação Física e Especialista em Pedagogia do Esporte pela UFMG. É Mestre em Educação Física: Recreação/Lazer pela Unicamp e Doutora em Educação pela UFMG. Diretora do Departamento de Ciência e Tecnologia do Esporte, da Secretaria Nacional de Desenvolvimento de Esporte e de Lazer, do Ministério do Esporte.

Lerson Fernando dos Santos Maia

É Graduado em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e Mestre em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba. É professor do Centro Federal de Educação Tecnológica - RN. Atua no Programa Segundo-Tempo e no PELC como formador.

Luciana Forne

Bacharel e Licenciada em Educação Física pela Unifig, Especialista em Administração de Centros de Lazer e Pós Graduada em Sociologia do Lazer pela Fesp-SP. Chefe de Divisão Técnica de Lazer e Recreação da Secretaria de Esportes de Guarulhos.

Ruth Eugenia Cidade

É Graduada em Educação Física e Fisioterapia, possuindo Doutorado em Educação Física pela Unicamp. Professora da Universidade Federal do Paraná. Atua no Programa Segundo-Tempo como formadora.

Silvano da Silva Coutinho

Licenciado em Educação Física pela UEL; Mestre e Doutorando em Saúde Pública pela Escola de Enfermagem da USP de Ribeirão Preto. É docente da Universidade Estadual do Centro-Oeste. Atua no Programa Segundo Tempo como formador.

Vania Dohme

É autora de obras sobre Educação ambiental, atuando como consultora na implementação de projetos. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, Mestre em Educação, Arte e História da Cultura, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, leciona na Universidade Presbiteriana Mackenzie.

SUMÁRIO

PREFÁCIO

Júlio César Monzú Figueira..... 9

APRESENTAÇÃO

Leila Mirtes Santos de Magalhães Pinto..... 13

INTRODUÇÃO

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira
Giuliano Gomes de Assis Pimentel 23

CAPÍTULO 1

CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER

Silvano da Silva Coutinho
Lerson Fernando dos Santos Maia 27

CAPÍTULO 2

MEIO AMBIENTE COMO TEMA GERADOR

Giuliano Gomes de Assis Pimentel
Diego Miguel Perez..... 51

CAPÍTULO 3

PLANEJAR: CONSIDERAÇÕES PARA O PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira	
Luciana Forne	67

CAPÍTULO 4

INCLUSÃO, GÊNERO E DEFICIÊNCIA PARA O RECREIO NAS FÉRIAS: UM ALERTA!

Ruth Eugenia Cidade	89
---------------------------	----

CAPÍTULO 5

APRENDIZAGEM AO AR LIVRE E LUDOEDUCAÇÃO

Vania Dohme	101
-------------------	-----

CAPÍTULO 6

REPERTÓRIO DE PROPOSTAS E ATIVIDADES

Ieda Denise de Oliveira Souza	
Luciana Forne	
Vania Dohme	
Giuliano Gomes de Assis Pimentel	
Ruth Eugenia Cidade	
Silvano da Silva Coutinho	119

ANEXOS	197
---------------------	-----

PREFÁCIO

Julio César Monzú Filgueira¹

O Programa Segundo Tempo passa por um rico momento de qualificação e aperfeiçoamento. Dentre as ações estratégicas que caracterizam esse processo está a oferta de atividades diferenciadas ao longo do ano para as crianças e adolescentes beneficiados pelo Programa, como o projeto Recreio nas Férias.

O objetivo principal do projeto Recreio nas Férias merece destaque: trazer, de modo explícito e organizado, as dimensões do lazer e do lúdico para dentro do programa “Segundo Tempo”, em suas atividades no período de férias escolares.

Com o Recreio nas Férias, o lazer, o lúdico e a recreação serão tratados não só como elementos que perpassam a abordagem pedagógica, sejam da vivência ou da iniciação esportiva. Eles passam a ser reconhecidos como ações determinadas e articuladas naquele que deve ser o tempo de melhor expressão do lúdico – o período das férias.

O Recreio nas Férias terá cumprido com seu propósito se for capaz de despertar em cada criança, em cada família, em cada educador a idéia de que o lazer é um direito que deve ser assegurado

¹ Secretário Nacional de Esporte Educacional/Ministério do Esporte.

a todos, que ao lado do tempo do trabalho, tão valorizado em nossa sociedade, há o tempo do lazer, que poderíamos chamar de “tempo da vontade”. Ele é imprescindível para que tenhamos qualidade de vida e bem estar social.

O “tempo da vontade” não é sistemático, não é feito de regras e saberes é, antes, expressão da nossa máxima liberdade. É tempo de sermos nós mesmos ou simplesmente tempo de sermos crianças.

O projeto Recreio nas Férias contribui, ainda, para o alinhamento pedagógico do PST, uma vez que no início de cada semestre haverá um encontro das atividades oferecidas pelos núcleos em todo o País.

Assim, a cada ano teremos o projeto Recreio nas Férias nos meses de janeiro e julho, sempre seguidos por um ciclo pedagógico de quatro meses, entre março e junho (primeiro ciclo) e agosto e novembro (segundo ciclo).

O Segundo Tempo deve assumir como vocação e desafio maior tornar-se uma política pública efetiva, sobretudo a partir do papel dos estados e municípios e, para isso, não pode deixar de dialogar permanentemente com o desafio da universalização do acesso ao esporte e ao lazer, a partir de uma abordagem educacional com o ambiente da escola.

A essência do processo de qualificação e aperfeiçoamento do Segundo Tempo é o fortalecimento da dimensão pedagógica do Programa, o que não pode ser assegurado sem a construção de referenciais sólidos e a qualificação sistemática dos profissionais que atuam no projeto.

A seguir apresentamos alguns referenciais para orientar o projeto. Tão rico quanto cada conceito apresentado será a capacidade de nossos coordenadores de núcleos e monitores recriarem a dimensão proposta a partir da suas próprias realidades.

Assim poderemos aprimorar a proposta cada vez mais e fazer do projeto Recreio nas Férias uma experiência única para todos. Contribua.

Boas Férias!
Brasília, 2008

APRESENTAÇÃO

Leila Mirtes Magalhães Pinto

É com muita alegria que apresento este livro sobre os fundamentos do projeto “Recreio nas Férias” como ação educativa lúdica de reconhecimento do direito ao lazer. Aceitar o convite para escrever a apresentação desta obra é uma dupla alegria: pela oportunidade de estreitar parcerias com colegas do Ministério do Esporte e com os autores com os quais compartilho a trajetória dos estudos no campo do lazer.

É um momento especial de contribuição com o programa “Recreio nas Férias” que, segundo o Secretário Júlio Filgueira, tem dois objetivos principais. O primeiro é trazer as dimensões do lazer e do lúdico, de modo explícito e organizado, para dentro do programa “Segundo Tempo” nas suas atividades no período de férias escolares. Filgueira, no livro “Brincar, jogar, viver: lazer e intersetorialidade com o PELC” (SNDEL/ME, 2008), enfatiza: o lazer, o lúdico e a recreação serão tratados não somente como elementos que perpassam a abordagem pedagógica, mas também como elementos da vivência ou da iniciação esportiva. Passam a ser reconhecidos como ações determinadas e articuladas no tempo que, privilegiadamente, deve ser o da melhor expressão do lúdico - o período das férias.

O segundo objetivo é contribuir com o alinhamento pedagógico do programa, considerado uma apropriação sistêmica do “Segundo Tempo”. Como podemos entender esse processo? Para o Secretário Júlio Filgueira, o programa deve assumir, como vocação, a política pública e, ao fazer isso, não pode deixar de dialogar permanentemente com o desafio da universalização do acesso ao esporte e ao lazer, a partir de uma abordagem pedagógica localizada principalmente no ambiente escolar. Não como aquela “escola intramuros” e, sim, como a escola considerada em um conceito mais amplo.

Além disso, a produção de um livro como esse é muito oportuna, pois situa-se em um momento histórico de vasta produção de reflexões sobre os limites e o alcance do lazer em nossa sociedade.

As idéias articuladas ganham sentido à medida que as reflexões nos assinalam as possibilidades de reconstruções educativas, organizando os argumentos para entendermos como o lazer é influenciado por inúmeros fatores, especialmente pelo mundo do trabalho e pelo mercado, e estes elementos nem sempre são suficientemente compreendidos. Muitas perguntas ainda não foram discutidas como deveriam ser: que sentidos têm sido atribuídos, historicamente, ao lazer? Qual é a relação entre lazer, recreação, trabalho e educação em nossa sociedade?

Estas são perguntas fáceis de serem feitas, mas difíceis de serem respondidas, principalmente porque, em geral, não fomos educados a fazê-las; porque vivemos em meio a inúmeras crises econômicas, sociais, relacionais, sufocados pelas obrigações e pressão do tempo. Vivemos em um momento histórico que, muitas vezes, quando temos formalmente um “tempo livre”, como o tempo das férias, para nos sentirmos confortáveis, procuramos logo algo para fazer, ocupando o tempo com inúmeras atividades, até mesmo com algumas que não têm a menor importância para nós. No atual momento histórico, convivemos com uma desigualdade crescente de acesso às oportunidades de escolha e de vivência das atividades de lazer disponíveis em nosso meio; a sociedade possui um número

assustador de pessoas vivendo em condições precárias, muitas delas desempregadas, outras, ainda, pensando que lazer e brincar “não são coisas sérias”.

Por estes motivos, proponho que você exercite a leitura deste livro, procurando ler na vida social as situações vividas neste Projeto; problematizando o lazer, a recreação, as vivências lúdicas em intersecção com as dimensões humana, social, cultural, econômica, religiosa, política e outras corporificadas nas relações estabelecidas; procurando reler descobertas e (re)construções nos atos repetidos e criativos vividos nas práticas do “Recreio nas Férias”.

Proponho, assim, que nos coloquemos conscientemente diante do que chamamos de lazer, recreação, lúdico e educação, identificando como e sob que formas estes se relacionam, quem se beneficia das suas ações vividas no Projeto e quais as contradições nelas envolvidas. Busquemos discutir sobre o fenômeno do lazer, pela importância que tem em si mesmo, naquilo que ele revela de direito social de todo cidadão e de possibilidade cultural, que desafia uma nova ética baseada na vivência concreta de ações prazerosas e livres – vividas com autonomia pelos sujeitos.

Como cultura, as vivências analisadas e sugeridas se traduzem em conteúdos e linguagens diferentes, mobilizadas pelos interesses físico-esportivos, manuais, intelectuais, sociais e artísticos. Estas vivências são concretizadas, principalmente, sob a forma de interações sociais e movimentos, que permitem estabelecer relações entre o mundo ético e o estético. É ético porque se fundamenta no valor humano e estético porque diz respeito à energia criadora e à sensibilidade, vividas como consciência de ser no mundo – considerado na sua pluralidade cultural e na sua singularidade como sujeito.

Por isso, as pessoas envolvidas no projeto precisam ser respeitadas e ouvidas em sua linguagem, orgulhosas de sua cultura, reconhecidas em suas histórias, em suas identidades e em seus

direitos, como discutido no livro “O direito a ter direitos”, organizado por Vaidergorn (2000).

Nesse momento, valores como “democracia”, “respeito” e “dignidade” se tornam concretos na atitude daqueles que conduzem o processo pedagógico na relação com os diferentes sujeitos sobre os quais incide o trabalho a ser realizado. E os espaços de lazer, de brincar, de eventos culturais, de práticas esportivas, dentre tantos outros espaços educativos vividos no “Recreio nas Férias”, são extremamente propícios para deixar fluir esses valores.

Perpassa todo esse livro o seguinte desafio: contribuir com a melhoria da condição humana das crianças e dos jovens atendidos pelo projeto, como um dos caminhos para sua integração e felicidade e para o desenvolvimento do relacionamento consigo mesmo, com os outros e com o ambiente, com a consciência de que “todos têm o direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao poder público e a coletividade, o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações” (BRASIL, Constituição Federal de 1988, art. 225).

Esta é uma preocupação que diz respeito a todos: encarar as relações humanas numa ética cujo núcleo central é a solidariedade; relações construídas pela educação transformadora, resultado da mobilização de forças que garantem mudanças de comportamentos, hábitos e valores no sentido da criação de um mundo melhor, como foi destacado pelo educador Paulo Freire em toda sua obra, aqui se destacando o livro “Pedagogia da autonomia” (1996).

É nesse sentido que leio as propostas de trabalhos de conscientização e de sensibilização citadas nesse livro. São práticas lúdicas de lazer fundamentais para atrair as pessoas, aguçar sensibilidades, podendo interferir na vida dos sujeitos e mobilizá-los para ampliar a sua visão de mundo. São práticas afetivas e

conscientes do corpo como uma totalidade que se constitui integrada ao mundo onde vive.

Com isso, quero dizer que as discussões do livro, que convido à leitura, reconhecem as mudanças necessárias para estabelecer as novas relações e elas não serão resolvidas apenas com a definição de novos materiais e de um acervo pedagógico. Além disso, serão indispensáveis as mudanças nos pontos nos quais fazemos passar o eixo central de nossas experiências.

Devem ser criados espaços de socialização nos quais ocorram momentos de planejamento, realização e avaliação conjuntos, repletos de oportunidades para que os sujeitos manifestem suas próprias impressões e expressões culturais, possam ser ouvidos e um possa ouvir ao outro, convivendo com pessoas de todas as idades, tendo acesso a diferentes conteúdos e novas aprendizagens. Estas são ações que procuram reduzir ao máximo as rotinas e as barreiras que dificultam o acesso às diversificadas vivências lúdicas que se expressam no tempo de lazer.

O livro encerra com várias práticas lúdicas, instrumentalizando pedagogicamente para o desenvolvimento de ações necessárias no processo educativo pelo e para o lazer de crianças e jovens reconhecidos como cidadãos, ou seja, como sujeitos de direitos.

Assim, aos direitos previstos legalmente, correspondem os deveres do Estado para com o conjunto da sociedade, para a criação e o desenvolvimento de condições concretas para a efetivação dos mesmos. O projeto “Recreio nas Férias” é parte de política pública que tem esse objetivo, focando o atendimento de crianças e jovens em todo País.

Nesse contexto, é bom lembrar que há apenas vinte anos foi proclamado, pela Constituição Federal de 1988, o direito ao lazer a todos os brasileiros e brasileiras. Esta foi uma conquista histórica iniciada pelas lutas dos trabalhadores por melhores condições de vida no contexto da Revolução Industrial do final

do século XIX, na sua revolta contra a escravização econômica e contra as longas jornadas de trabalho que chegavam até 14 horas diárias.

O sentido de lazer gestado a partir desses movimentos trabalhistas, sobretudo ingleses, influenciou no estabelecimento da jornada de oito horas diárias de trabalho, instituindo o repouso semanal remunerado e as férias anuais, consolidados por várias orientações legais brasileiras.

A primeira Constituição Federal (1891) silenciou sobre direitos dos trabalhadores, exceto quando, indiretamente, na Revisão Constitucional de 1925-26, emenda o art. 14 e atribui ao Congresso Nacional a competência de legislar sobre o trabalho. Já a Constituição Federal de 1934, no artigo 121, pela primeira vez no País, falou de um “tempo de não trabalho” (após oito horas diárias de labor e como repouso, de preferência aos domingos e nas férias anuais remuneradas para os trabalhadores). A Constituição de 1937, no art. 137, estabeleceu que o operário terá direito ao repouso semanal aos domingos, após um ano de serviço ininterrupto num trabalho contínuo; a uma licença anual remunerada e que o dia de trabalho de oito horas poderá ser reduzido (SNDL/ME, 2008).

Foi o Decreto-lei n. 5.452, de 1943, que dispôs sobre a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), que regulamentou um período mínimo de descanso para os trabalhadores; o intervalo para repouso/alimentação no trabalho; e a remuneração para repouso semanal, feriados e férias.

A Constituição Federal de 1946, em seu art. 157, estabeleceu os princípios da legislação do trabalho, explicitando a duração diária do trabalho não excedente a oito horas, o repouso semanal remunerado, preferencialmente aos domingos e as férias anuais remuneradas. A Constituição de 1967 preservou os direitos de 1946 e acrescentou, no art. 158, a manutenção pela União de colônias de férias e clínicas de repouso, recuperação, convalescença. Abordou também as 8 horas de trabalho com intervalo para descanso,

o que se repetiu no art. 165, da ementa da Junta Militar de 1969 (SNDEL/ME, 2008).

Nas orientações legais até aqui lembradas, o “tempo livre”, destacando-se o tempo de férias, mobilizador do projeto do qual estamos tratando, era reconhecido como “tempo de não-trabalho”, “sobra” do tempo social, “tempo desocupado”, valorizado, sobretudo, como recompensa e ação compensatória do trabalho, ou como redenção dos problemas sociais. Por isso, as políticas assistencialistas, implementadas naquela época, valorizavam a compreensão do “tempo livre” como “tempo a ser ocupado por recreações”, especialmente “recreação orientada” organizada sob forma de “pacotes” de atividades recreativas, destacando-se as ruas de lazer – modelo de política de lazer até hoje muito presente nos estados e municípios brasileiros.

A Constituição Federal de 1988 mudou significativamente essa compreensão do tempo livre, reconhecendo o lazer como direito social garantido pelos artigos 227 e 217. No Título VIII, Capítulo III, seção III, Do Desporto, art. 217, § 3º parágrafo do item IV, enfatizou que “o Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social”.

O desafio do provimento desse direito ampliou-se com o avanço, em nosso meio, do conhecimento sobre o lazer nesse período histórico. As discussões pautavam contrapontos entre as políticas fundadas no lazer, concebidas pelo mercado, e o lazer como direito, entendido como campo de criação humana e de resistência à lógica consumista da época.

É preciso um destaque: a inclusão do lazer nos direitos constitucionais em 1988 inaugurou um fato “novo” nas nossas experiências políticas. O lazer deixou de ser considerado um benefício social apenas dos trabalhadores, passando a ser tratado no conjunto de medidas políticas necessárias à melhoria da qualidade de vida de todos.

Isso se refletiu na inclusão do lazer em leis e políticas que reconhecessem e protegessem tal direito. Nesse sentido, o direito ao lazer foi expresso na Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Os *Parâmetros Curriculares Nacionais* (PCNs, 2000) ressaltam a Educação Física como área de conhecimento que cuida da educação corporal, nela incluindo a educação para a participação lúdica no lazer. Tais marcos legais são fundamentais para o projeto “Recreio nas Férias” que se desenvolve, especialmente, no espaço das escolas e atendendo o público da Educação Básica.

Além da análise legal do direito ao lazer, é importante que o projeto “Recreio nas Férias” considere os sentidos e significados que foram constituídos e reconstituídos na trajetória histórica do lazer no Brasil.

Relembrando, no contexto das sociedades industrializadas do século 20, os sentidos e os significados de lazer foram constituídos na relação direta com as ações sociais obrigatórias (profissionais, familiares, políticas, escolares, religiosas e outras), destacando especialmente as do trabalho remunerado.

As vivências culturais do lazer, traduzidas como não obrigatórias, foram compreendidas como parte de um tempo livre/disponível/conquistado a ser preenchido com atividades recreativas/lúdicas.

Porém, nesse início do século 21, esses sentidos têm, significativamente, mudado seu foco. Uma pesquisa atual sobre o lazer no Brasil, da qual participamos com estudiosos da Rede CEDES, ouvindo cerca de trinta especialistas brasileiros, destaca que, hoje, o lazer é compreendido como tempo/espaço de construção de experiências culturais, social e historicamente constituídas. São experiências articuladas pela:

- apropriação de um tempo social por meio da livre escolha dos sujeitos;
- posse de espaços/lugares/equipamentos para vivências culturais

de lazer no ambiente familiar, na comunidade, na escola e/ou no clube, entre outros âmbitos;

- vivência diversificada de conteúdos culturais (físicos, esportivos, artísticos, sociais, tecnológicos, na natureza, entre outros) e de formas de participação (fruição, exercitamento, conhecimento), que expressam intenções e desejos dos sujeitos;
- realização de práticas que assumem o lazer como meio e fim educativos para a democratização do acesso às oportunidades do mesmo, disponíveis em nosso meio.

No século 21, as reflexões sobre políticas de lazer ressaltam a convivência de vários sentidos e significados sobre este conceito, sendo que algumas são até mesmo contraditórias como, por exemplo, o contraponto do lazer/mercadoria e lazer direito/cultura. Esta discussão desafia a conscientização dos sujeitos pelo e para o lazer.

Reconhecido como um fenômeno educativo importante, o lazer passa a representar um âmbito de onde podem emergir não só sentidos e significados diversos, como também valores questionadores da própria ordem social estabelecida, como destacam Nelson Marcellino (1987) e Fernando Mascarenhas (2001).

A compreensão do lazer como direito/cultura o entende também como tempo/espaço/oportunidade privilegiado para vivências lúdicas cidadãos, ou seja, práticas culturais diversificadas vividas com liberdade e alegria, compartilhadas com autonomia. A ludicidade como conquista cidadã pode representar experiência de (re)criação, encontro, pertencimento e inclusão dos sujeitos de todas as idades, gêneros, etnias e camadas sociais (PINTO, 2007).

Assim, os temas abordados neste livro nos instigam alçar vôos nesse rumo, lembrando que no nosso cotidiano somos desafiados a conquistar o direito ao lazer. Com esse olhar, o “Recreio nas Férias” é uma conquista diária.

Fica aqui meu convite para a leitura prazerosa e à aventura do principal desafio que ela nos coloca: o reconhecimento do lazer como direito de todos cidadãos e cidadãs, desde a infância.

Referências

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papirus, 1987.

MASCARENHAS, F. Lazer e trabalho: liberdade ainda que tardia. In: **Seminário Lazer em Debate**, 2, Belo Horizonte. Coletânea... Belo Horizonte: Imprensa Universitária/CELAR/DEEF/UFMG, 2001, p. 81-93.

PINTO, L. M. S. de M. Vivência lúdica no lazer. In: MARCELLINO, Nelson C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Editora Alínea, 2007. p. 171-193.

SNDEL/ME. **Brincar, jogar, viver**: lazer e intersetorialidade com o PELC. Brasília: ME, 2008.

VAIDERGORN, J. (Org.). **O direito a ter direitos**. Campinas: Autores Associados, 2000.

INTRODUÇÃO

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira
Giuliano Gomes de Assis Pimentel

Esta obra é resultado de um trabalho coletivo. Sua finalidade é atender diretamente aos coordenadores e monitores dos Núcleos do Programa Segundo Tempo na implantação e consolidação do Recreio nas Férias. Como se sabe, a Constituição brasileira garante o lazer e o esporte como direitos sociais inalienáveis, cabendo às políticas públicas a construção de diretrizes necessárias para efetivar o preceito como realidade. O Recreio é, portanto, uma estratégia para garantir o direito ao lazer, especialmente, nos contextos sociais em que o *furto do lúdico* se mostra mais evidente.

É insofismável a necessidade da infância e juventude brasileiras terem acesso a vivências que ampliem seu universo cultural. E, para garantir o direito ao lazer, no tempo livre de crianças e adolescentes, é fundamental trabalharmos com diretrizes exequíveis e sustentáveis. É no devir desse campo do concreto, das ações, que a presente obra trata de elementos para subsidiar o projeto Recreio nas Férias, compreendendo a realização de colônias de férias para crianças e adolescentes nas diferentes regiões do Brasil.

A publicação desse material vem ao encontro das necessidades postas em um programa dessa envergadura, trazendo elementos para construir padrões conceituais, operacionais e metodológicos que sejam universais, mas não tragam prejuízo à diversidade regional. Desta forma, apresenta tipologias, modelos e exemplos para orientar os leitores, indicando possibilidades e estratégias para cada núcleo formatar criativamente sua programação.

Quanto ao conteúdo, o livro oferece, em seis capítulos, elementos teóricos e vivenciais para contribuir ao processo continuado de capacitação dos Recursos Humanos envolvidos no projeto Recreio nas férias, possibilitando agregar valores na aplicação da proposta pedagógica do programa e alcançar os objetivos pretendidos.

Para tanto, inicia com discussão sobre os diferentes modos de lazer, concluindo sobre a necessidade do Recreio ser um evento que diversifique as opções, visando o enriquecimento sociocultural dos participantes. O segundo capítulo aborda a proposta de tema gerador, visto que cada ciclo do Recreio terá uma questão atual como referência para novas aprendizagens. Inicialmente, de forma lúdica e fundamentada, será abordada a esfera do meio ambiente. No terceiro capítulo são trazidos conhecimentos para planejamento e execução do evento, visando dotá-lo de racionalidade administrativa e eficácia pedagógica. O capítulo subsequente reúne saberes a respeito das pessoas consideradas excluídas na sociedade e que podem ter no Recreio mais oportunidades de acesso ao esporte/lazer em sua comunidade. A questão da infância e da ludoeducação é tratada no quinto capítulo, cuja contribuição pedagógica é tanto básica quanto essencial. Por fim, o último capítulo, mostra um repertório de atividades que pode ser utilizado e adaptado, visando materializar os conceitos apresentados nos capítulos anteriores.

Logo, a presente obra visa apresentar padrões conceituais, operacionais e metodológicos minimamente homogêneos, abordando aspectos gerenciais e pedagógicos pertinentes à formação de multiplicadores do Recreio e do PST, devendo ocorrer de forma regional e descentralizada. Antes que oferecer verdades inalcançáveis ou engessadas, esperamos que os leitores e leitoras possam usufruir de um ponto de partida para fundamentar e orientar suas ações.

CAPÍTULO 1

OS CONTEÚDOS CULTURAIS DO LAZER

Silvano da Silva Coutinho
Lerson Fernando dos Santos Maia

Introdução

É importante iniciarmos esse texto deixando claro que ele se organiza ao redor de algumas questões centrais. Em primeiro lugar, tem o objetivo de facilitar o planejamento da intervenção no campo do lazer, podendo ser este campo uma colônia férias, um acampamento, uma rua de lazer, ou uma outra atividade pertinente.

Em segundo lugar, queremos deixar claro que a classificação implica em apresentar aspectos que, de alguma maneira, possam indicar um caminho para diferenciar as vivências. Nesse sentido, para exemplificar, podemos questionar o que diferencia duas ações como, por exemplo, assistir a um filme ou jogar caçador (bola queimada) na rua, enquanto uma vivência de lazer? Qual o papel do profissional do lazer e as características de uma vivência de lazer para o praticante?

Em terceiro lugar, reforçar a idéia que qualquer classificação que se proponha para esta temática pode apresentar uma fragmentação e uma dicotomia de difícil separação para identificar o que seja uma

ou outra classificação. No entanto, para a função didática pedagógica de organização do planejamento, desenvolvemos uma classificação com o objetivo de facilitar o fazer pedagógico do planejar, no nosso caso, do projeto Recreio nas Férias.

Melo e Alves Junior (2003, p. 40) afirmam que:

Enquanto profissional de lazer, poderíamos compor nosso programa tendo em vista as diversas possibilidades de mobilizar diferentes sensibilidades, movimentar diferentes interesses, ampliando e enriquecendo o alcance de nossa atuação.

O ato de planejar qualquer ação e, nesse caso específico, uma atividade de lazer, implica em uma organização que deixa explícita nossa visão de mundo e de sociedade, ou seja, que tipo de ser humano desejamos para nosso convívio social, que lazer desejamos oferecer aos cidadãos brasileiros? São aspectos que estão subjacentes no ato de planejar um projeto, um programa ou uma atividade de lazer. Portanto, todo ato de planejar é um ato político no sentido de entendê-lo como um espaço de disputa, de embate na busca efetiva da construção e concretização de uma determinada idéia.

Reagindo à naturalização do ordenamento do lazer na sociedade, representado pela desigualdade de oportunidade oferecida a grande parcela da população brasileira, torna-se urgente apreender o lazer como uma expressão dos embates e das lutas dos trabalhadores pelos direitos sociais universais de cidadania que tem no Estado uma mediação primordial.

Nesse sentido, pensar o lazer enquanto um direito social, presente na Constituição Brasileira de 1988, é pensar quais são as opções de lazer que a sociedade tem a oportunidade de usufruir, tanto no âmbito da iniciativa privada, quanto através das políticas públicas de lazer propostas pelo Governo Federal, Estadual e Municipal.

Discutir o acesso ao lazer e a sua relação com os conteúdos culturais, requer a compreensão de uma imensa contradição inerente às possibilidades de oferta deste pelo poder público e a conquista pelo setor privado de espaços que deveriam pertencer ao Estado.

Nos estudos de Joffre Dumazedier (1980), o sociólogo francês aponta cinco conteúdos do lazer, que constituem as aspirações que motivam o indivíduo a procurar esta ou aquela atividade. São eles os seguintes conteúdos: físicos, práticos ou manuais, intelectuais, sociais e os artísticos.

Conteúdos culturais – indicativos teóricos da classificação

Compreender onde começa ou termina um determinado interesse cultural e a inclusão de uma atividade de lazer como sendo de um interesse ou de outro, torna-se uma tarefa de difícil demarcação, gerando para alguns uma ação quase impossível de compreender e aceitar, haja vista a imbricação dos conteúdos culturais presentes em qualquer atividade de lazer. Por exemplo, como demarcar que a famosa “pelada” de futebol ou a brincadeira de voleibol realizada no sábado à tarde com um grupo de amigos, é uma atividade que poderia facilmente ser classificada como de interesse físico esportivo?

Ao fechar tal posicionamento estaríamos desconsiderando o forte aspecto socializador e integrador desse tipo de atividade. Quantas pessoas realmente participam dessas “peladas” simplesmente pelo desejo e prazer de rever amigos, soltar piadas com os colegas e, principalmente, esperar o final do jogo para comparecer ao famoso boteco, saboreando aquela bebida com um tira-gosto especial ao

som de uma boa música e da resenha esportiva da “pelada” com sua estatística (*scout*) do jogo.

A esse respeito Marcellino (1983, p. 41) complementa:

Mesmo superando as dificuldades para a distinção entre os interesses intelectuais e os demais, particularmente os interesses artísticos, nos quais talvez a linha seja a mais difícil de ser estabelecida, devemos considerar que, embora não praticando ou assistindo atividades ligadas aos outros interesses, uma pessoa pode se interessar sobre assuntos a eles ligados.

A classificação proposta por Dumazedier e corroborada pelos estudos de Marcellino (2000), Melo e Alves Junior (2003) entre outros, como qualquer outra classificação, não é perfeita e apresenta lacunas que, dependendo do referencial utilizado pelo avaliador, identificará falhas. Entretanto, mesmo conhecendo as limitações impostas por uma classificação, esta pode apresentar um papel significativo de guia para um planejamento eficiente e qualificado por parte do profissional de lazer.

É importante reforçar a idéia de que tal classificação não pode ser levada ao pé da letra, isto é, de uma forma rígida e inflexível. Ao procurar classificar uma atividade de lazer considerando o interesse que está evidenciado na atividade, Melo e Alves Junior (2003, p. 40) alertam para o fato de que “o indivíduo pode procurar determinada atividade com os mais diversos desejos conjugados”.

Partindo dessas idéias iniciais, queremos deixar claro que a proposta apresentada não encerra a questão com uma idéia fixa, mas possibilita as diversas visões e facilita a compreensão das opções que podem e devem compor a programação de uma vivência do lazer, muitas vezes limitada a um único interesse cultural.

Como afirma Marcellino (2000), quase sempre um conteúdo de lazer é proposto pelo interesse e domínio do monitor ou do profissional responsável pela atividade. No trabalho de planejar e

organizar um projeto de lazer cada um de nós sempre tem questões concretas a discutir e refletir, buscando novas alternativas. Entre as questões comuns no dia-a-dia do profissional de lazer temos o dilema sobre o que vem a ser interesse cultural do lazer e suas diferenciações ou demarcações.

A noção de interesse do lazer corresponde a componentes variados que se expressam nas atividades do lazer, conforme afirma Dumazedier (1980, p. 110), "por interesse, deve-se entender o conhecimento que está enraizado na sensibilidade, na cultura vivida". Nesse sentido, o indivíduo ao assistir um filme provavelmente adquire conhecimentos e apresenta desejos diferenciados daquele foi jogar caçador, ou de quem decidiu realizar uma leitura de um livro. Não que uma experiência seja melhor que a outra, mas são experiências diferentes na sua práxis e no conhecimento que foi enraizado na cultura vivida.

No entanto, é importante questionar: quais são os fatores que determinam direta ou indiretamente a escolha de uma vivência ou atividade de lazer? Será o poder aquisitivo/econômico, ou o poder de compra? Será o nível educacional? Seria uma educação para o lazer? Será o contexto sócio-cultural? Poderia ser pela história de vida do indivíduo? Enfim, o que será que conduz um indivíduo a escolher essa ou aquela atividade de lazer?

Respostas às perguntas citadas anteriormente não serão definitivamente respondidas neste texto, embora tenhamos estabelecido uma série de itens para serem discutidos. No entanto, questões como estas têm a intenção de servir como referência para não esquecermos aspectos importantes no desenvolvimento de nossas práticas.

Quando falamos de lazer com a grande maioria da população, percebemos de imediato uma forte associação deste com o que se faz neste tempo, ou seja, busca-se logo associar uma atividade de lazer predominante no seu dia-a-dia, como se este enquanto um fenômeno sócio-histórico e cultural fosse limitado a esta ou

aquela experiência individual. Esta característica mais o fato real da falta de outras experiências reduzem, para o senso comum, as diversas possibilidades de vivenciar outras experiências no tempo de lazer.

A ausência de uma educação para o lazer reforça a idéia que, para se ter lazer, é preciso necessariamente ter dinheiro, ou seja, o ter transforma o lazer em uma mercadoria, que conforme Mascarenhas (2005) gera o “mercolazer”. Quando o Estado recuou na sua obrigação de assegurar este direito ao conjunto da população, verificou-se um avanço da mercantilização do lazer.

O cotidiano social contemporâneo brasileiro apresenta cada vez mais uma forte relação entre o poder econômico e as possibilidades de vivências do lazer. O mercado tomou conta do lazer e as transformações urbanas ocorridas, até mesmo nas cidades de pequeno porte, transformaram a dinâmica urbana ao ponto de alterar completamente os lugares e os espaços para vivências do lazer.

Sabemos que muitas crianças contempladas pelo PST, ainda têm a rua como um espaço potencial para “o brincar”. Porém, respeitando as particularidades na fruição do lazer pelas diferentes classes sociais, também podemos afirmar que, atualmente, a rua deixou de ser um espaço de convívio coletivo, os quintais quase não existem mais, as calçadas passam a ser um local somente de deslocamento e os *shopping centers* conquistam o lugar privilegiado para usufruto do lazer.

No entender de Padilha (2006, p. 26):

Com base nessa lógica, o lazer incorporou-se aos *shopping centers* de forma tão significativa que hoje confundimos centro de compras com centro de lazer. Os consumidores foram, nesse processo, levados gradativamente (de diversas formas e por diversas razões) a procurar lugares de compras que ofereçam opções de divertimento. Assim, os bens materiais de consumo, para uma circulação mais rápida e garantida no mercado, passam a ser quase dependentes

das atividades de lazer e dos serviços, que de apêndices tornaram-se atrações principais.

Essa realidade começa a apresentar uma rota de mudança a partir de 2003, com a criação do Ministério do Esporte e sua nova configuração, apresentando para sociedade brasileira programas como o Segundo Tempo (PST) e o Programa Esporte e Lazer da Cidade (PELC). Ambos situam, em suas concepções, a importância do Estado como indutor de uma política pública democratizante de acesso aos bens culturais do esporte e do lazer, minimizando a idéia que para se ter lazer é preciso necessariamente ter dinheiro.

Discutir essa dinâmica do espaço e as transformações culturais e tecnológicas do mundo contemporâneo faz parte do dia-a-dia do profissional de lazer que tem a função de organizar uma programação, de compreender como as diversas vivências do lazer podem compor uma intervenção. Esta intervenção deve ser acima de tudo pedagógica e educativa no sentido de ampliar o leque de possibilidades das experiências culturais, enriquecendo o repertório cultural e apresentando alternativas significativas de lazer à sociedade.

Os conteúdos físicos

No entender de Dumazedier (1980, p. 112), “os interesses físicos pressupõem, assim, a participação ativa e voluntária do indivíduo nas atividades relacionadas com a cultura física, isto é, a um novo enfoque da prática esportiva e da assistência ao espetáculo”. Por conteúdos físicos, não se deve entender exclusivamente a prática dos exercícios físicos e do esporte, mas também sua assistência e uma postura crítica perante o que se convencionou denominar de prática.

As atividades de interesses físicos apresentam um imenso leque de opções, transitando entre atividades de forte, média e baixa intensidade, quando consideramos sua natureza fisiológica. Tais atividades podem ir desde uma caminhada num parque da cidade, correr no calçadão ou freqüentar uma academia de ginástica e musculação até participar de um passeio ciclístico ou praticar os modernos esportes de aventura realizados na natureza (*rafting*, escalada, montanhismo, *trekking*, *off-road*, mergulho, corrida de aventura). Também passam por atividades como ioga, *tai chi chuan*, bioenergética, ou também praticar os esportes coletivos tradicionais do ocidente, como o futebol, basquetebol, voleibol, handebol em suas mais diferentes formas e dinâmicas, as modalidades individuais: natação, atletismo e as lutas bem representadas pelo judô, karatê, *jiu-jitsu* e a capoeira. Neste rico e diversificado cardápio de alternativas inclui-se as atividades corporais e esportivas que apresentam um forte diferencial em virtude do poder econômico, como por exemplo: o tênis, o hóquei, o hipismo, o golfe entre outros.

A composição das atividades que serão realizadas durante o Recreio nas Férias deve ter como propósito ampliar o grau de acesso das crianças e dos adolescentes ao vasto universo da cultura corporal que possuímos no nosso país. É preciso provocar nos professores e monitores envolvidos no programa a necessidade de reflexão sobre estas possibilidades no dia a dia do seu núcleo (que, muitas vezes, é restrito à vivência “técnica” de apenas duas ou três modalidades esportivas).

Uma gama tão diversificada de possibilidades que enfatizam os conteúdos físicos pressupõe uma participação ativa e voluntária do indivíduo, exigindo deste “um progresso livre pela busca, na utilização do tempo livre, de um equilíbrio pessoal, na medida do possível, entre o repouso, a distração e o desenvolvimento contínuo e harmonioso da personalidade” (DUMAZEDIER, 1980, p. 111).

A questão das práticas corporais e sua vivência no tempo de lazer são amplas e complexas porque pertencem ao problema central

de uma sociedade que realiza o culto do corpo e, por isso, a atividade de lazer com enfoque no interesse físico deve suscitar uma ação de reflexão, como já afirmamos uma postura ativa e não passiva do praticante, para que o mesmo não seja conduzido simplesmente pelos modismos e impulsos da corpo(latria) (CODO e SENNE, 1986).

Melo e Alves Junior (2003, p. 41) colaboram com a reflexão, dizendo que:

[...] em comum entre os diversos grupos, podemos citar a busca de bem-estar por meio da movimentação do corpo -, embora o grau de movimentação varie muito de uma atividade para outra - e certa preocupação com a saúde – ainda que muitas vezes seja mais observável no discurso do que na prática e que a compreensão de saúde seja bastante difusa e até mesmo superficial.

É importante esclarecer que a atividade de lazer, em si mesma, não é passiva nem ativa, mas será definida pela atitude que o praticante assume nas atividades decorrentes da vivência. A passividade não implica necessariamente em estar parado, imóvel, ao contrário, o indivíduo pode muito bem estar em pleno movimento em uma atividade e estar sendo um indivíduo altamente passivo nesta ação. Um exemplo que podemos mencionar de atitude de passividade, isto é, de falta de reflexão na ação e que é comum, está presente nas festas populares, principalmente nos famosos carnavais fora de época, no qual o indivíduo realiza ou acompanha uma coreografia meramente por repetição mecânica dos gestos. Outra situação também muito comum é quando se assiste a um jogo de uma modalidade cujas regras são desconhecidas, ficamos literalmente como diz o ditado popular: “a ver navios”.

Um dos objetivos de uma ação educativa no lazer é a construção de atitudes de reflexão do ser humano durante as vivências do lazer. Nesse sentido, redobra a responsabilidade do profissional do lazer que irá atuar no Recreio nas Férias, pois deverá ter sempre em mente a intenção de proporcionar uma atitude ativa das crianças e

adolescentes nas atividades de lazer. Entretanto, essa atitude não deve transformar a dinâmica das práticas em instantes excessivos de pausas ou na obrigatoriedade de realizar uma reflexão ao final de cada atividade. Ter um cunho educativo é desenvolver uma atividade que, por si só, conduza ou implique em uma atitude de reflexão.

Ao final de cada conteúdo cultural colocaremos um quadro como o que está abaixo, com o objetivo de tornar mais claro o entendimento sobre as possibilidades de vivências de acordo com os aspectos teóricos desenvolvidos neste texto. Estes quadros não têm a intenção de cercear a criatividade dos profissionais que trabalharão no Recreio nas Férias, mas, por outro lado, buscam auxiliar na implementação de atividades diversificadas no momento do planejamento do projeto Recreio nas Férias, assim como no capítulo 6, no qual temos um repertório de propostas e sugestões de atividades.

Sugestões e possibilidades de vivências dos conteúdos físicos

- Todo o universo de jogos esportivos tradicionais e adaptados (paraolímpicos).
- Prática de modalidades esportivas não comuns ao dia a dia dos participantes – Ex: golfe - utilizando bolinha de tênis ou borracha e um taco de madeira; rugby – tomando cuidado com questões de segurança; esgrima - utilizando um giz colorido tentando pintar a roupa do companheiro.
- Brincadeiras tradicionais que possam estar meio esquecidas – Ex: bolinha de gude com suas diversas variações.
- Dia do Recreio sobre rodas – estimular as crianças a trazerem suas bicicletas, skates, patins, patinetes, carrinho de rolimã e organizar espaços para eles se divertirem. Tomar o cuidado para que não se cause constrangimento, caso muitos participantes não tenham e não tragam nenhum desses brinquedos. Pode-se pensar numa forma de estimular o brincar junto, partilhando o brinquedo que se trouxe.

Os conteúdos manuais

Os conteúdos manuais, cuja motivação se encontra fundamentalmente na manipulação de objetos e produtos, envolvem aspectos significativos da vivência do lazer, principalmente se considerarmos a diversidade de experiências decorrentes da cultura manual do povo brasileiro. No entanto, é importante mencionar que, quando se fala em atividades de interesse manual no lazer, geralmente se relaciona ao artesanato, implicando uma compreensão da atividade manual não como lazer, mas sim na perspectiva de um trabalho. Por outro lado, é fato que muitas atividades de lazer relacionadas aos conteúdos manuais estão mais próximas de uma atividade de trabalho no cotidiano da maioria da população brasileira. Atividades como costurar, cozinhar, cuidar do jardim, marcenaria, bordado, fazer crochê, pintar uma tela, produzir uma escultura, consertar um vazamento de um cano em casa no final de semana, lavar o carro, cultivar orquídeas e flores, gostar de cultivar plantas decorativas, criar pássaros, ter uma horta caseira, colecionar selos, cartões telefônicos, moedas, são exemplos de atividades que apresentam uma relação muito estreita entre: o lazer e o trabalho, o prazer e uma obrigação, uma opção e uma necessidade, a liberdade de escolha e a imposição das condições objetivas, e porque não dizer, entre o *hobby* e o trabalho.

O que realmente vai determinar tais situações depende da atitude que o indivíduo vai tomar em cada uma delas, pois o mais importante é que possamos contemplar um grande conjunto de atividades em nossos programas, tomando o cuidado para que estas não sejam confundidas com a preparação para o chamado “bico” fora do ambiente do Recreio nas Férias, ou seja, como uma preparação para o trabalho (MELO, 2004).

Sugestões e possibilidades de vivências dos conteúdos manuais

- Oficina de trabalhos manuais da região – artesanato típico.
- Oficina de culinária – por exemplo, como fazer um sanduíche natural. Aproveitar para fornecer dicas de higiene.
- Oficina de jardinagem – ensinar como plantar uma árvore.
- Confeção de pipas.

Os conteúdos artísticos

O lazer enquanto manifestação dos conteúdos artísticos apresenta seu foco principal na possibilidade de vivenciar as artes, sendo seu campo de predominância o imaginário, as imagens, emoções e sentimentos (MARCELLINO, 1983). A motivação central que conduz os indivíduos a estas manifestações é a experiência estética ocasionada (MELO, 2004), configurada pela busca da beleza e do encantamento.

Os conteúdos artísticos são representados pela apreciação e vivência de espetáculos de danças, filmes, peças teatrais, exposição de obras de artes, pinturas, esculturas, literatura, instalações em espaços públicos, a música, entre outros.

As atividades de interesses artísticos devem ser, na sua essência, o espaço para democratizar a cultura e é neste ponto que se encontra o maior desafio profissional no lazer. Como afirma Dumazedier (1983, p. 56), “a democratização das artes eruditas e a promoção das formas de arte tradicional e popular na cultura de hoje” podem ser oportunizadas pelas experiências vividas nos momentos de lazer.

Melo e Alves Junior (2003) ao descreverem os conteúdos artísticos indicam a necessidade do profissional de lazer em planejar atividades que estimulem a participação nas experiências estéticas, desenvolvendo uma educação da sensibilidade nas suas várias dimensões e não somente nas manifestações artísticas, como também no esporte e nos produtos da indústria cultural consumidos no tempo de lazer. Dessa forma estaremos estimulando o contato com novas linguagens artísticas que possam emergir da cultura local, dos ambientes em que são vivenciadas as diversas possibilidades de lazer.

Sugestões e possibilidades de vivências dos conteúdos artísticos

- Oficinas de dança – utilizando danças típicas da região bem como outras formas de dança que possam demonstrar a diversidade cultural de nosso país e até mesmo de outros países. Ex: dança de salão, hip-hop, brinquedos cantados, ginástica maluca criada de forma coletiva, entre outras manifestações.
- Filmes relacionados ao tema gerador – uma sessão de cinema improvisada, ou até mesmo uma visita ao cinema da cidade.
- Teatro – apresentação de um grupo de teatro da região ou uma oficina para as crianças e adolescentes possam produzir suas próprias peças ou esquetes teatrais.
- Música – oficina de instrumentos musicais ou organização de um festival onde os participantes poderão apresentar os seus talentos.
- Oficina de vivências e confecção de artes plásticas (escultura e pintura), fazendo uso de materiais recicláveis.

Os autores também esclarecem que a estética não é exclusividade do que se denominou de cultura erudita, pois está presente na cultura popular, no artesanato, na escola de samba e nas tradições folclóricas. Apontam ainda para o não esquecimento da perspectiva de contemplação, presente também em outros conteúdos, possibilitando assim “contribuir para despertar nos

indivíduos seu senso de produção artística” (MELO e ALVES JUNIOR, 2003, p. 44). Sobre este aspecto, Marcellino (2000) já fez um alerta quando indica a preocupação de que o indivíduo não seja somente um consumidor de cultura, enquanto uma mercadoria a ser adquirida na prateleira de um supermercado, mas um homem produtor de cultura.

Assim, se faz necessário aos profissionais que irão atuar no Recreio, atuar com consciência de que todos os indivíduos têm condições de produzir manifestações artísticas, bastando para isto possibilitarmos espaços de vivências de forma diversificada.

Os conteúdos intelectuais

Segundo Marcellino (1983, p. 42), os conteúdos intelectuais envolvem “o contato com o real, as informações objetivas e as explicações racionais”. São atividades voluntárias, portanto, não incluem atividades no qual a aprendizagem ocorre de maneira coercitiva e repressiva.

Como exemplos desta subdivisão temos o interesse pelo conhecimento da profissão, a participação voluntária em cursos e a leitura de livros. A ênfase, nestes casos, deve ser dada ao conhecimento vivido e experimentado. Dumazedier (1980, p. 151-152) afirma que “não há atividade intelectual voluntária, sem que haja antes dela, uma inclinação, uma paixão”.

Os conteúdos intelectuais também apresentam uma difícil linha de demarcação, e portanto, não podemos negar que em qualquer outro grupo há uma mobilização do ato de pensar, porém, o que os diferencia é que, neste caso, as atividades tem como ênfase central e principal o exercício do ato de raciocinar (MELO, 2004).

A aproximação entre os conteúdos artísticos na sua dinâmica e os conteúdos intelectuais leva a reforçar mais uma vez a difícil tarefa de compreender o que seria a predominância para classificar uma atividade como de interesse artístico ou de interesse intelectual. Como cita Dumazedier (1980, p. 145):

Qual seria o campo dos interesses intelectuais, para um sistema de intervenção, [...] Como distingui-los dos interesses artísticos? A verdade é que há, entre interesses intelectuais e interesses artísticos, fronteiras difíceis de serem definidas. Todo conteúdo de uma obra artística pode apresentar uma parte de informações objetivas, científicas.

Poderíamos até mesmo questionar qual é a fronteira entre os conteúdos intelectuais e os conteúdos físicos esportivos, ou será que não existe intelectualidade no gesto físico? No entanto, a ênfase que transborda até mesmo no aspecto visual demonstra uma relativa diferença entre o interesse físico e o interesse intelectual. No entanto, este fato que não fica tão claramente evidenciado quando analisamos os conteúdos artísticos e os conteúdos intelectuais.

O próprio Dumazedier (1980, p. 146), afirma que

Há sempre os casos limítrofes, contíguos às fronteiras, ora do conhecimento estético, ora do conhecimento científico. O lazer obtido com a leitura de um bom romancista, a que interesse se condiciona: artístico ou intelectual? Se o leitor receptor penetrar no universo da obra e, mais do que isso, sentir-se satisfeito logo à primeira leitura, e apenas com uma leitura, o interesse estético; não importa que dele não tenha consciência, que jamais tenha ouvido falar na palavra estética.

Mais do que discutir os limites entre os diferentes conteúdos, no momento, é importante ressaltar que, quando pensamos na utilização de conteúdos intelectuais, devemos pensar em intervenções pontuais (Ex: palestras) e também em intervenções que dialoguem

com os outros conteúdos, retroalimentando e potencializando as vivências práticas.

Sugestões e possibilidades de vivências dos conteúdos intelectuais

- Mini-palestras sobre o tema gerador – convidar profissionais ou até mesmo pais de participantes para falar sobre meio ambiente.
- Mesas de discussão temáticas – expor um problema ambiental que acomete a localidade onde está inserido o PST, buscando sugestões coletivas para solução do problema.
- Rodas de discussão a partir de situações vivenciadas, para proposições coletivas de possíveis modificações nas regras e estruturas das atividades propostas, tornando-as mais participativas e/ou cooperativas.
- Jogos de mesa – xadrez, dama, gamão.
- Jogos intelectivos (que podem ser trazidos pelos participantes) – perfil, imagem e ação, batalha naval.
- STOP – utilizando categorias adaptadas a cada região. Neste jogo sorteia-se uma letra do alfabeto para que todos escrevam uma coisa ou objeto que comece com esta letra. Ex: nome de carro, de filme, de fruta.
- Gincanas com provas de conhecimentos gerais ou relacionados à um tema específico.

Os conteúdos sociais

Atividades ou vivências presentes nos interesses sociais são atividades que proporcionam a interação do indivíduo com outras pessoas, fundamentalmente o relacionamento, os contatos face-a-face. Marcellino (1983, p. 43) relata que “a predominância deixa de ser cultural, embora os conteúdos culturais já mencionados

possam continuar existindo como pretexto, e passa a ser social, manifestando-se os interesses sociais no lazer”. Exemplos dessa afirmação são as festas, os bailes, as rodas de colegas na mesa de um bar, um jantar em família ou com os amigos, o famoso churrasco no final de semana, os encontros nos cafés, a freqüência em clubes e associações, o bate papo descontraído, o jogar conversa fora, ou seja, o encontrar pessoas é a tônica do interesse social.

Sugestões e possibilidades de vivências dos conteúdos sociais

- O momento do lanche pode ser feito em forma de piquenique, onde um grupo de participantes recebe uma quantidade X de alimentos para serem preparados e divididos entre si. Os grupos podem receber alimentos diferentes, gerando a possibilidade de intercâmbio entre os mesmos.
- Festa temática – num dia especial os alunos poderão vir fantasiados para uma festa com música, dança e um lanche diferente.
- Ter um espaço de convivência para os momentos de espera, tanto na hora da chegada, como no horário de saída dos participantes.
- Incentivar a troca de experiências entre os participantes. Ex: cada um pode trazer sua coleção de figurinhas (ou outra coleção) ou *hobbies* para partilhar experiências com os amigos.

Pensar a organização de encontros e de grupos na sociedade atual não é um objetivo menor, pelo contrário, sabemos da forte tendência ao individualismo e a excessiva fragmentação presente na sociedade (MELO e ALVES JUNIOR, 2003). Por isso, estimular encontros de grupos de pessoas, principalmente na perspectiva “intergeracional”, seria uma ação bastante significativa no sentido de quebrar a lógica do individual, do sozinho, do solitário, mesmo quando vivemos numa sociedade que aumenta sua população a cada dia. Transformar a cidade em um equipamento de lazer

como sugerido por Melo e Alves Junior (2003) é uma excelente possibilidade de ampliar os relacionamentos entre as pessoas e favorecer o interesse social.

A tendência à individualização recebe também um grande reforço da tecnologia eletrônica e digital, que coloca a cada dia no mercado um novo produto para o lazer individual. Neste sentido, acreditamos que o profissional de lazer tem um importante papel a cumprir ao propor a discussão e pensar formas de mudar esta lógica, pois, apesar dos videogames, do computador, da televisão, serem uma ameaça à socialização, os mesmos também podem se tornar um motivo para reunir amigos.

Outros conteúdos culturais - os conteúdos turísticos

Estudos mais recentes no Brasil, a partir das considerações de Camargo (1986), incluem os conteúdos turísticos como outro aspecto a ser considerado nos estudos e no planejamento das vivências do lazer. A inclusão das atividades turísticas como uma opção de lazer parte da compreensão do crescimento do turismo a partir da década de oitenta no mundo todo e particularmente no Brasil, acarretando um incremento desta atividade em todo país e, mais especificamente, no litoral do Nordeste. Este tipo de atividade adquire destaque na economia mundial, exigindo dos profissionais do lazer um olhar e uma atenção especial no trato deste fenômeno social da contemporaneidade.

Os conteúdos turísticos, como o próprio nome diz, são vivenciados pelas atividades turísticas, caracterizadas segundo Marcellino (2000, p. 18), pela “quebra da rotina temporal e espacial, pela busca de novas paisagens, de novas pessoas e

costumes [...]. Os passeios e as viagens constituem exemplos”. Nesse sentido, proporcionar passeios para praças, parques, museus, prédios históricos na própria cidade, é uma excelente alternativa para vivenciar os conteúdos turísticos. Este fato torna-se relevante por considerar que, mesmo nas cidades ditas turísticas, boa parte da população residente nestas localidades desconhece ou não tem oportunidade de visitar os tradicionais e famosos atrativos turísticos, ou mesmo em decorrência de diversos fatores não conhecem os espaços e equipamentos de lazer da cidade.

Nesse sentido, torna-se importante para o profissional do lazer avançar para além da idéia do turismo meramente economicista, alienadora, consumista, como nos sugere Moesch (2003), visão esta predominante tanto no senso comum, como também nos estudos acadêmicos.

Sugestões e possibilidades de vivências dos conteúdos turísticos

- O momento do passeio que faz parte do planejamento do Recreio nas Férias.
- O conhecimento ou reconhecimento do espaço circunvizinho da localidade onde funciona o núcleo (Ex: praças, espaços culturais, museus, prédios históricos), na perspectiva de demonstrar possibilidades de lazer não percebidas ou exploradas pela população.

Os conteúdos digitais

O interesse digital compreendido pela utilização da informática, especialmente da internet e dos computadores em rede (*Lan House*)

também vem sendo considerado em alguns estudos (SCHWARTZ, 2003; SCHWARTZ e MOREIRA, 2007) como uma possibilidade de interesse cultural do lazer.

Schwartz e Moreira (2007, p.149) indicam que “a demanda pela inserção nos ambientes virtuais não se restringe às esferas profissionais de uso dessas tecnologias, mas extrapola para outros planos existenciais, evidenciando-se, inclusive, nas especificidades do contexto do lazer”. Um aspecto impossível de ser negado é a real demanda pelo mundo digital, que vem sendo estimulada pelo uso principalmente do computador/internet no tempo de lazer da sociedade contemporânea e especialmente da população brasileira, independente da classe social, educacional e gênero.

Schwartz e Moreira (2007, p. 150) apontam que:

A comunicação em rede, especificamente pela internet, não é mais vista, apenas, como simples modismo, representando um fenômeno capaz de estimular igualmente especialistas e leigos, tornando-se cada vez mais presente como elemento de trabalho, de pesquisa, bem como de lazer.

Como o PST tem como fundamento incentivar a vivência e a ampliação da cultura corporal das crianças e adolescentes envolvidos no programa, e também pela dificuldade de acesso ao universo digital de grande parte do nosso público alvo, neste momento não daremos muita ênfase à utilização prática dos conteúdos digitais no interior do nosso projeto. Isso porque acreditamos que, no tempo de uma semana de realização do Recreio nas Férias, devemos focar nossos esforços na exploração qualitativa e quantitativamente de outros conteúdos culturais já citados anteriormente. Nossa postura não impede que os núcleos que têm condições de implementar alguma ação ligada aos conteúdos digitais o façam também como uma forma de inclusão.

Conclusões provisórias

Ao idealizarmos um programa de lazer devemos considerar a diversidade dos conteúdos culturais nele presentes, sua dinâmica, sua difícil demarcação. Estas questões não poderão, no entanto, ser obstáculos para pensarmos como já afirmou Parker (1978), que as vivências no lazer têm sua procura balizada pela livre escolha. Este critério significativo para demarcar uma atividade de lazer exige do profissional e da programação planejada o máximo de diversidade possível. O ato de planejar deve reconhecer a existência de uma multiplicidade de desejos e interesses pluralistas, fornecendo uma variada esfera de oportunidades de lazer de modo a oferecer uma programação que conste de opção de escolha em todas as possíveis vertentes das experiências intelectuais, sociais, físicas, manuais, turísticas e artísticas de uma forma diversificada.

Ao refletirmos sobre todas estas nuances ligadas aos conteúdos culturais do lazer, na intenção de que estas estejam presentes no dia-a-dia de nossas ações junto ao Projeto Recreio nas Férias, é importante nos preocuparmos não somente com a diversidade de atividades que serão realizadas. De nada isso valerá sem que as mesmas sejam pensadas e desenvolvidas de forma a cumprir as características de um conceito ampliado de lazer. Tais características são discutidas por Marcellino (1983) quando apresenta os conceitos de lazer dos autores Jofre Dumazedier e Renato Requixa. Entre os aspectos importantes estão: o caráter liberatório como resultado da livre escolha, o caráter desinteressado, o descanso, o divertimento e o desenvolvimento da personalidade e da sociabilidade.

Por fim, entendemos que este texto terá cumprido seu objetivo se buscarmos um planejamento e uma execução das ações no interior do projeto Recreio nas Férias de forma a identificarmos nos participantes pessoas já portadoras de conteúdos culturais; conteúdos estes que se resumem em interesses, os quais devem

ser respeitados e valorizados, buscando o crescimento dos mesmos no espaço (físico e temporal) do projeto, com a intenção de contribuir para a formação crítica e diversificada de nossas crianças e jovens.

Referências

- CAMARGO, L. O. **O que é lazer**. São Paulo: Loyola, 1986.
- CODO, W.; SENNE, W. A. **O que é corpo(latria)**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: Sesc, 1980.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e humanização**. Campinas, SP: Papyrus, 1983.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2000.
- MASCARENHAS, F. **Entre o ócio e o negócio: teses acerca da anatomia do lazer**. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.
- MELO, V. A. de. Conteúdos culturais. In: GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- MELO, V. A. de.; ALVES JUNIOR, E. de D. **Introdução ao lazer**. Barueri, SP: Manole, 2003.
- MOESCH, M. Turismo e lazer: conteúdos de uma única questão. In: MARCELLINO, N. C. (Org). **Formação e desenvolvimento de pessoal em lazer e esporte**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- PADILHA, V. **Shopping Center: a catedral das mercadorias**. São Paulo: Bomtempo, 2006.
- PARKER, S. **A sociologia do lazer**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1978.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 16 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 2, n. 1, Belo Horizonte, 2003.

SCHWARTZ, G. M.; MOREIRA, J. C. C. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas, SP: Alínea, 2007.

CAPÍTULO 2

MEIO AMBIENTE COMO TEMA GERADOR

Giuliano Gomes de Assis Pimentel

Diego Miguel Perez

Introdução

Ao tratar de temas geradores, o Ministério do Esporte pretende agregar valores às atividades do Recreio nas Férias. Não se trata de limitar a liberdade de cada coordenador de núcleo e seus monitores, mas de trazer sempre um tema relevante para a infância e a juventude, associando a diversão ao desenvolvimento pessoal. Outro fator importante é a possibilidade dos núcleos do Segundo Tempo trocarem experiências, dando uma dimensão de unidade ao programa. Para esta primeira formação, a questão do meio ambiente será o tema gerador.

A perspectiva em relação aos temas geradores é sempre preservar a especificidade de cada região, garantindo que cada núcleo organize as atividades mais coerentes em sua realidade. Por outro lado, são necessários conteúdos comuns, considerados imprescindíveis a qualquer criança que participe do Recreio. Espera-se, em relação ao meio ambiente, que os participantes sejam capazes de identificar problemas ambientais relativos ao seu meio

mais próximo (casa, bairro, cidade), interessem-se pelas soluções e apliquem-nas conscientemente no cotidiano.

Para tanto, as estratégias privilegiarão atividades lúdicas de lazer, que podem ser potencializadas para o trabalho de educação ambiental. Assim,

o ideal não é apenas desenvolver atividades específicas de conscientização nos horários do Recreio. Mas, espera-se que todas as atividades, particularmente os esportes, jogos, brincadeiras e demais atividades da programação do Recreio tenham uma relação explícita com o tema gerador.

Isso inclui praticar esportes ecologicamente sustentáveis. Para exemplificar, no futebol de campo, é essencial saber sobre o tipo de calçado que menos agride o gramado (e os jogadores) e o tempo necessário de descanso, ou seja, de não utilização do campo para que a grama não seja danificada ao extremo. Trabalhar esses conhecimentos seria uma das formas de alcançar o tema gerador.

Para contribuir ao melhor desenvolvimento da temática Meio Ambiente no Recreio, este capítulo propõe inicialmente uma revisão sobre o tema e sua importância. Esta parte teórica é importante para fundamentar a equipe de trabalho, dando suporte às ações subsequentes. Posteriormente, no último tópico, são dadas sugestões de como conciliar a programação recreativa/esportiva dentro da temática ambiental.

Noções básicas para se ambientar ao tema meio ambiente

No Século XIX se pensava que os recursos naturais eram inesgotáveis. Hoje muitos acreditam que os danos ambientais

ainda são mínimos e, portanto, vivem como nossos pais e avós nas décadas de 60 e 70, quando ocorreu o impulso para um mercado de consumo com ritmo alucinante. A realidade vem mostrando que é necessária uma mudança de entendimento e atitude sobre o meio ambiente. Antes, por exemplo, havia dúvida quanto à diminuição dos Pólos; hoje a dúvida é quanto gelo vai derreter nos próximos dez anos.

Simplesmente não podemos passar a responsabilidade para o futuro, pois o futuro já chegou. Para se ter uma idéia, calcula-se que nossa geração, a dos professores, e a geração de nossos alunos, têm que diminuir em 60% as emissões dos gases do efeito estufa para chegar em 2050 com uma qualidade ambiental igual à de hoje. Caso contrário, não há previsões claras das conseqüências. Assim, precisamos nos atentar para os sinais que a natureza tem nos dado, para tomarmos decisões conscientes em prol do nosso planeta, e conseqüentemente, da nossa sobrevivência.

É comum ouvir teorias que apontam o aumento da população e a pobreza como outros fatores da crise ambiental. Na realidade, o que existe é uma crise social que não pode ser esquecida. Um cidadão norte-americano, por exemplo, para manter seu “padrão” de vida consome 13 vezes mais energia que um cidadão brasileiro ou chinês. Portanto, é o modo de vida e não o número de pessoas que exaure as riquezas naturais e impacta o planeta. Isso, por outro lado, não implica que tenhamos um modo de vida ecológico, visto que o Brasil é um grande poluidor mundial por causa das queimadas.

A relação do homem com a natureza está diretamente ligada ao modo de produção, e a alternativa não é outra, senão um modo de produção que objetive o bem estar social e não apenas o lucro imediato.

Atualmente uma pergunta que constantemente se tem feito é sobre quais os cuidados que devemos ter para diminuirmos os impactos ambientais ao projetarmos um novo empreendimento. Esta questão já denota um avanço em questões de preservação,

mas entendemos que a mesma deve ser cada dia mais substituída por outra: precisamos realmente deste empreendimento? Ao visualizarmos os impactos ambientais do novo empreendimento, a decisão correta não é de desistirmos do mesmo? São perguntas que devem nos fazer raciocinar em prol da sustentabilidade.

Não se trata de “zerar” o consumo de energia e voltar a viver como os “homens das cavernas”. Essa visão, da ‘ecologia radical’, não considera o processo de evolução histórica do ser humano. Não se pode negar os inúmeros benefícios alcançados graças às novas tecnologias. Também a solução do desenvolvimento sustentável ainda não é o ideal, pois é apenas uma forma mais “limpa” de produzir, pois continua ainda longe do ponto central, que é mexer na sociedade de consumo individualista.

A opção pelo individualismo contra o coletivo é a principal causa de desequilíbrio do mundo em que vivemos. O que isso significa? Na prática é a filosofia do “eu primeiro”. As pessoas transferem para os outros as responsabilidades pelo meio, enquanto elas mesmas não contribuem. No dia a dia se vê isso em ações simples, como desperdiçar água em casa, não jogar as pilhas e baterias no lixo específico, liberar fumaça sem filtro na chaminé ou investir em tecnologia individual (ex: carro) ao invés de tecnologia para o coletivo (ex: trem, ônibus, metrô).

O irônico na ação egoísta é que as conseqüências são sentidas coletivamente, como as secas e enchentes causadas pelo aquecimento global. Em complemento, atuar na mudança de estilo de vida passa necessariamente em pressionar as grandes corporações e instituições, visto que elas interferem em parcela significativa de nossas ações.

Um dos aspectos que o Recreio, como um desdobramento do Segundo Tempo, pode contribuir nesse sentido, é educar a criança e o adolescente para atitudes coletivas e ecológicas, por meio dos diferentes conteúdos do lazer, especialmente o físico-esportivo. Afinal, o movimento ambientalista e o movimento esportista

são duas grandes manifestações que envolvem e entusiasma milhões de pessoas, tendo um grande apelo entre a juventude. São movimentos que estão associados à melhor qualidade de vida e, se unidos, podem incrementar ações responsáveis pelo bem-estar individual e coletivo.

Os ideais conservacionistas ganham força a partir dos anos 1960 quando o medo da guerra atômica e dos desastres ambientais superou diferenças religiosas, raciais e partidárias e passou a ser uma bandeira de luta. Numa de suas concepções, o ecodesenvolvimento prega prudência na participação do homem sobre a natureza, evitando que se chegue a condições irreversíveis. Outra das vertentes dessa luta é o conceito de desenvolvimento sustentável, que significa “melhorar a qualidade da vida humana, sem rebaixar a capacidade de carga dos ecossistemas que a sustentam”.

O desafio em questão é como articular desenvolvimento econômico, conservação da Biosociodiversidade e melhoria da qualidade de vida.

Se analisarmos a percepção sobre o meio ambiente, é possível identificar diferentes visões, sendo mais conhecidas os seus extremos: o Tecnocentrismo e o Ecocentrismo. A primeira prega o homem como medida de todas as coisas e, portanto, senhor da natureza, estando a mesma a seu dispor. Nessa visão a degradação seria “aceitável” sob a prerrogativa de atender às necessidades humanas. A concepção ecocêntrica considera que o homem é parte da natureza, não sendo superior e nem inferior, mas igual em direitos como qualquer outro ser vivo.

Em nossa área esses extremos poderiam ser vistos, por exemplo, nas ditas atividades de aventura na natureza, quando para alguns as pessoas podem abrir várias trilhas com grande largura na mata, mesmo que isso gere erosões, pois o mais importante

é o conforto de quem está realizando a atividade. Já para outros, a presença de pessoas na mata, só para se divertirem, deve ser banida. O importante seria preservar aquele santuário ecológico da presença devastadora do ser humano, como se isso fosse a causa da devastação.

Como profissionais do setor esportivo e recreativo, temos pela frente o desafio de não adotarmos discursos extremistas ou estereotipados sobre meio ambiente, articulando as perspectivas econômica e social dentro de uma preservação ambiental e, principalmente, passar ao aluno a idéia de coletividade.

Dá para concluir que a mobilização em torno da preservação de nosso meio ambiente segue o exemplo do que as crianças aprendem com os esportes no Segundo Tempo: não existe sucesso sem dedicação, trabalho em grupo e cooperação. Portanto, o esporte e a recreação que virão a ter vez no Recreio trarão elementos para aperfeiçoar o conhecimento sobre seu meio ambiente.

Diante do exposto tomaremos a noção de **meio ambiente como o lugar onde se vive** (ou se é, com os outros), começando da idéia do nosso lar familiar, passando pela cidade, estado, país e planeta. Portanto, não se trata apenas de buscar atividades que envolvam contato com a natureza ou falem sobre ela, embora isso seja muito positivo e necessário. Porém, o Recreio nas Férias quer tratar do meio ambiente numa perspectiva mais ampla. Concordamos com Milton Santos (2006) quando diz que o meio ambiente não pode ser visto de forma abstrata (pensar apenas no buraco de ozônio, na destruição da Amazônia ou do efeito estufa), mas, sobretudo, será necessário valorizar o espaço concreto e vivido, onde co-habitamos com outras pessoas e outros seres vivos.

Esse entendimento visa demolir certo senso-comum de que meio ambiente não engloba a cultura e as relações criadas pelo homem. Também nos permite refletir que esse conceito envolve tudo o que influencia e sustenta as pessoas e todos os seres vivos

em seu habitat. Assim, podemos tirar duas conclusões importantes sobre como o Recreio organizará a temática ambiental. Primeiro, a equipe do Recreio não pode pensar o meio ambiente de forma dicotômica, separando o natural do cultural, pois o meio ambiente não é constituído apenas do meio físico e biológico, mas também do meio sociocultural. Segundo, a abordagem do tema gerador será do micro para o macro, ou seja, a metodologia de trabalho prevê que cada região brasileira trate de suas questões ambientais mais evidentes para, depois, agregar a percepção da realidade local a uma consciência abrangente.

O que fazer?

Entre os desafios dados aos coordenadores e monitores nesse tema gerador pode-se citar:

- ▶ Trabalhar a inclusão do aluno na coletividade como forma de enfrentar as questões da conservação do ambiente;
- ▶ Trabalhar o conceito de consumo sustentável, proporcionando atividades que possuam baixa degradação ao ambiente e ainda se prestem à necessidade do uso racional dos recursos naturais;
- ▶ Reaproximar as pessoas da natureza de forma divertida, educativa e respeitosa;
- ▶ Ensinar ludicamente e pela realidade local o conceito de meio ambiente; e
- ▶ Contribuir para o *ecodesenvolvimento* das comunidades onde ocorre a programação do Recreio nas Férias. Isso significa, por exemplo, buscar formas de favorecer as pessoas que vivem no local onde será feito o dia de passeio (contratá-las como guias, comprar produtos locais, possibilitar-lhes participar da programação etc.).

Por que não trabalhar o meio ambiente como conhecimento nos Núcleos do Segundo Tempo? É possível trabalhar com uma recreação ambiental ou ecológica. Nela ocorre a **ludoeducação**, isto é, conforme o Cap. 5, a recreação é uma forma dos alunos aprenderem mais sobre o meio ambiente, só que de uma forma divertida, com alto grau de motivação. Daí, essa recreação ecológica pode até se dar dentro da própria entidade que abriga o Segundo Tempo, com atividades do tipo caça ao tesouro, concurso de frases e/ou desenhos temáticos, teatro e oficina de sucata. Para ilustrar esse tipo de ação, uma das atividades propostas na parte de sugestões práticas é a gincana ecológica voltada para a educação ambiental.

Além da **recreação ambiental** no Núcleo poderemos promover o passeio, ou seja, enviar as pessoas para um local que sensibilize o grupo sobre o tema gerador. Daí se teria a **recreação no meio** (mais abrangente), uma forma de educar o indivíduo para vivenciar o ambiente natural, aproveitando o máximo da ocasião sem, contudo, expor os outros, a si mesmo ou o meio à deterioração. Obviamente, a recreação na natureza pode ser também ecológica, fato muito comum de se observar em parques ecológicos, onde as pessoas conciliam diversão com conscientização sobre o meio ambiente. Entre as atividades que podem somar essas duas formas de recreação há o *estudo do meio*. É uma aula na cidade, na natureza ou no meio rural, reunindo alunos, professores e demais profissionais (guias, recreadores, ambientalistas, população nativa, entre outros).

Também se poderá contribuir com a dimensão ecológica de cada esporte, estimulando para que os alunos notem os impactos causados por cada modalidade. Por exemplo, todo solo onde se pratica corrida acaba ficando compactado com o tempo, não absorvendo mais a chuva. Portanto, não se deveria correr em áreas próximas a rios, que necessitam da permeabilidade do chão. Nesse mesmo sentido, é ambientalmente aconselhável que não se

pratique o futebol no campo durante as chuvas. Como agravante, se danificaria o meio ambiente (o campo) do esporte e se estaria mais propenso às lesões. E, como agora sabemos, a saúde do esportista e a qualidade dos locais onde pratica também são problemas relacionados ao meio ambiente.

Por isso, no tocante à atuação, o coordenador precisará conhecer previamente o local e sua clientela. Para tanto, algumas das informações a serem coletadas são:

Com o emissor (análise da realidade de sua clientela e de seus parceiros)

- ✓ Características dos estudantes – líderes da turma, comportamento entre alunos, nível socioeconômico, motivação para o passeio, tipo de experiência e afinidade com o ambiente natural, alergias, medos;
- ✓ Proposta pedagógica do Segundo Tempo/Recreio nas Férias;
- ✓ Objetivos da visita;
- ✓ Tempo e recursos desejados para a recreação.

Com o receptor do passeio (parque, zoológico, albergue, hotel-fazenda, reserva)

- ✓ Normas internas – acessos proibidos, horário de atendimento, procedimentos de emergência em caso de acidentes;
- ✓ Inventário, com croqui, da fauna e flora acessíveis no local;
- ✓ Histórico da atuação profissional – relação dos profissionais existentes e das ações que desenvolvem, trabalhos desenvolvidos por outros recreadores ou animadores socioculturais, memória das atividades já consagradas como bem ou mal sucedidas.

Para um maior controle dessas variáveis, o coordenador de núcleo pode acessar o tópico de instrumentos de avaliação do Recreio, que é comentado no Cap. 3 desta obra e detalhado em manual à parte.

Quando se conhece o potencial do local e os interesses dos educandos mais os dos professores, o profissional responsável terá não somente mais condições de promover uma diversão de qualidade como, também, potencializará o desenvolvimento pessoal dos visitantes.

Na ecologia profunda, relacionada à educação para o cotidiano, é preciso que as pessoas se reconheçam como parte da natureza, em condição de igualdade de direito à sobrevivência como qualquer outro ser vivo.

Portanto, se aprende a evitar algo que prejudique as outras espécies. Além de resultar em menos consumismo, as pessoas adquirem uma série de novos comportamentos: consumo de agricultura orgânica, votar em candidatos engajados com o meio ambiente, uso de transporte público ou bicicleta, adoção da reciclagem do lixo, uso racional de energia e de água, entre outros.

Considerando que, dentro do Segundo Tempo, a proposta do Recreio expande o direito ao esporte educacional para além do espaço físico e temporal das aulas, é importante trazer novas experiências de lazer, que contemplem a diversidade dos conteúdos culturais (confira o Cap. 1) lembrando sempre que grande parcela do público sofre algum grau de exclusão (vide Cap. 4). A interação das experiências recreativas com a temática ambiental será fundamental para que a dimensão da diversão não esteja dissociada do desenvolvimento sócio-educativo dessas crianças e jovens, numa perspectiva de alargar seus horizontes.

Para auxiliá-los nesse sentido, diversas ações podem ser privilegiadas ao longo da programação. Mais que dominar as atividades recreativas, o conhecimento mais valorizado está relacionado a compreender a cultura, a fauna e a flora da localidade. Isso não significa desvalorizar a bagagem de atividades de cada

integrante do Recreio, mas destacar que novos saberes devem ser somados aos já existentes. Para dar uma idéia desse pressuposto, observe algumas ações de impacto:

- Visita a comunidades ribeirinhas, indígenas ou rurais, com possibilidade em planejar degustação de pratos típicos e vivência de jogos e danças comuns a essas comunidades;
- Promoção recreativa de atividades agropecuárias, como ordenha e colheita;
- Safári fotográfico: ir a locais onde existem espécies ou paisagens raras, como o zôo. Existe uma experiência na qual uma empresa doou máquinas fotográficas descartáveis e as crianças fotografaram a realidade de seu meio, que acabou por ser uma exposição de fotografias para a população.
- Festas típicas: reproduzir cerimônias da cultura local que tratam da realidade das crianças.
- Ações de consciência ecológica: levar para dentro de casa (família) noções de consumo sustentado e ações preservacionistas.
- Exposição de arte autóctone (por ex. cerâmica guarani) ou de vida animal selvagem;
- Gincana temática sobre costumes da região, paleontologia, botânica, piscicultura;
- Recuperação de área devastada para compensar, com créditos de carbono (5 árvores por metro cúbico de CO²), o impacto do recreio no meio ambiente.
- Impacto esportivo: palestra sobre os impactos ambientais causados pelos esportes e como garantir a prática sustentável. Isso incluiria os danos ao corpo humano quando se joga sem as medidas profiláticas necessárias.

Obviamente as ações de impacto devem ser programadas dentro da realidade do Núcleo. O que se coloca aqui são experiências para darem uma referência do que pode ser feito concretamente a respeito do desenvolvimento do tema gerador nesse Recreio nas Férias. É importante educar de forma divertida, de modo tal que a recreação seja educacionalmente edificante. Seguem mais algumas

sugestões gerais, às quais se somarão ao repertório de dinâmicas lúdicas propostas no Cap. 6 deste livro.

A-Acampamentos e Escoteirismo (ou escotismo): O surgimento de acampamentos (com barracas) e acantonamentos (em instalações prontas) foi bastante influenciado pela experiência do escoteirismo (ou escotismo). Hoje, os escoteiros são uma referência em recreação na natureza e muitos de seus jogos e canções são adaptados pelos monitores nos acampamentos de férias. Esse tipo de atividade tem como diferenciais: estar fora de casa, maior autonomia, o relacionamento ininterrupto entre colegas, e o contato estreito com a natureza por meio de brincadeiras.

Exemplo: canções de escoteiros, acender fogueira, montar barracas, técnicas de orientação e sobrevivência na selva.

Como efetivar? O coordenador de Núcleo pode obter apoio voluntário com grupo de escoteiros ou desbravadores em sua cidade para auxiliar em parte das atividades do Recreio.

B – Oficinas de material reciclável: É lugar-comum de uma programação de colônias de férias um momento para os interesses manuais do lazer, o que, geralmente, redundava em modelagem 'livre' em argila ou oficina de sucata. É possível inovar essas atividades tradicionais, mesmo não possuindo formação, pois existem diferentes organizações não-governamentais ou mesmo órgãos públicos que fornecem monitores especializados em artesanato com material reciclável.

Exemplo: construir brinquedos ou mesmo uma quadra de vôlei (linhas, trave, rede) ou campo de futebol (trave, bola), feitos com garrafas pet e outros reutilizáveis.

Como efetivar? Procure antecipadamente os grupos que fornecem esse atendimento de modo a conhecer os materiais

necessários e viabilizar a melhor forma de obtê-los. Não se esqueça de montar uma exposição da produção das crianças, fazendo registro e até convidando a comunidade para visitaç o.

C – Campanha de coleta do lixo: N o   poss vel que todos os n cleos consigam realizar uma campanha de coleta de lixo pela localidade, mas   ideal que todo n cleo possua sua coleta seletiva de lixo e os participantes tenham possibilidade concreta de aplicar o conhecimento adquirido.

Exemplo: a padroniza o dos res duos por cores   Azul (pap l/papel o); Vermelho (pl stico); Verde (vidro); Amarelo (metal) e Marrom (org nicos).

Como efetivar? Veja se o local no qual ocorrer  o Recreio possui o sistema de coleta. Sen o introduza com lixeiras doadas, emprestadas ou criadas para atender   coleta seletiva. Explique como funciona e a import ncia desse sistema  s crian as. Se necess rio, formule um sistema de pontua o por equipes para motivar a aplica o desse conhecimento.

D – Atividades ao ar-livre: As crian as necessitam vivenciar seu meio ambiente, o que inclui visitas a parques, zool gicos, pra as e, dentro da seguran a, lugares degradados.

Exemplo: Podem ser feitas aulas experimentais de esportes de aventura, artes marciais, ornitologia, orienta o com b ssola, entre outras op oes conforme a disponibilidade da cidade. Ao ar livre monitores podem montar ca a ao tesouro e/ou um circuito de aventura (com trilha, falsa baiana, comando crawl, escorregar de papel o etc.), al m de atividades recreativas tradicionais como soltar pipa (papagaio) ou andar em perna de pau.

Como efetivar? Identifique as  reas dispon veis dentro do n cleo e em seu entorno, privilegiando que as crian as interajam com espa os abertos nos hor rios de menor incid ncia do sol.

Profissionais ou voluntários podem ser convidados para aulas demonstrativas (tai-chi, brinquedos populares, jardinagem, identificação de flora e fauna) e o exército (batalhão, tiro de guerra) pode contribuir com um circuito militar. Lembre-se de avaliar o impacto ambiental de cada atividade.

E – Concurso artístico: considerando que serão privilegiados os interesses culturais do lazer, há expectativa que o Recreio acolha tanto oficinas como mostra de filmes, música, contos, teatro e artes plásticas. O meio ambiente, em sua dimensão ampla e concreta, poderá ser tema dessas manifestações artísticas, constituindo-se em oportuna valorização da diversidade cultural do Brasil. Possibilitar que as crianças produzam manifestações artísticas com o tema meio ambiente é uma excelente forma de identificar o que sabem sobre esse assunto. Lembre-se que existe uma ampla produção artística ligada ao seu contexto e que vai do hip-hop da metrópole ao artesanato indígena na Amazônia legal.

Exemplo: festival de filmes ambientalistas, a exemplo de duas animações feitas por alunos de escolas públicas e exibidas no Anima Mundi: *ZAP* da Escola Estadual Coronel João Ferreira, em Pará de Minas, e *BR 356*, produzido pelos estudantes da Escola Estadual Dr. Fernando Alexandre, de Ituiutaba.

Como efetivar? Contate a secretaria de cultura de sua cidade; procure os artistas locais. Secretarias estaduais de Meio Ambiente geralmente possuem acervo atualizado de filmes infantis.

Concluindo

Por fim, vale lembrar que a indicação dessas possibilidades é complementar ao trabalho já desenvolvido com esportes educacionais

no Segundo Tempo. Não há motivo para suspender a vivência dos mesmos durante o Recreio, embora seja imperativo que as crianças experimentem novas atividades. Aquelas já desenvolvidas (vôlei, handebol, futebol, xadrez etc.) podem ser somadas às dinâmicas de educação ambiental, como por exemplo, desenvolvê-los com a construção do material esportivo com recursos naturais e/ou recicláveis.

Esse encaminhamento só confirma a proposta do Segundo Tempo de que o ensino dos esportes, qualquer que seja, está ligado à compreensão de conceitos. Para nós, o tema gerador pode ser considerado um novo conhecimento conceitual a ser incorporado à vida cotidiana. Portanto, teremos um significativo avanço ecológico e educacional se o sujeito formado pelo Segundo Tempo / Recreio nas Férias souber identificar, classificar e comparar o impacto de sua prática físico-esportiva no meio em que vive e tomar medidas significativas para sua sustentabilidade.

Referências

FREY, K. A dimensão político-democrática nas teorias de desenvolvimento sustentável e suas implicações para a gestão local. **Ambient. soc.**, n. 9, Jul. 2001.

FUKS, M. Arenas de ação e debate públicos: conflitos ambientais e a emergência do meio ambiente enquanto problema social no Rio de Janeiro. **Dados**, Rio de Janeiro, v. 41, n. 1, 1998 .

GOMES, K. Lazer e esportes da natureza e suas contribuições ao desenvolvimento sócio-ambiental. **Seminário Nacional de Políticas Públicas em Esporte e Lazer**, 8. Manaus, abr. 2008. [anais].

MARINHO, A; BRUHNS, H. T. (Orgs.). **Viagens, lazer e esporte**. Barueri-SP: Manole, 2006.

OLIVEIRA, A. A. B. de; PERIM, G. L. (Orgs.). **Fundamentos pedagógicos para o programa Segundo-Tempo**. Maringá: Eduem, 2008.

RIBEIRO, I. Perspectivas ecológicas da educação corporal - rumo à qualidade total de vida. **Motriz**, v. 3, n. 2, Dez 1997.

SANTOS, M. A questão do meio ambiente: desafios para a construção de uma perspectiva transdisciplinar. **InterfacEHS**, v. 1, n. 1, 2006.

CAPÍTULO 3

PLANEJAR: CONSIDERAÇÕES PARA O PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira
Luciana Forne

Introdução

O ato de planejar é uma ação humana e nos acompanha desde os tempos mais remotos. Não haveria sobrevivência do homem caso ele não pudesse antever suas ações. Imaginem um Homem das Cavernas saindo para sua caça sem o pensar antecipado da situação e a organização prévia das estratégias para o abate da caça. Possivelmente não estaríamos aqui escrevendo esse texto hoje, pois a espécie não teria evoluído e nós não existiríamos.

Com isso, estamos querendo chamar a atenção para o fato de que nossas ações são praticamente dependentes de um processo prévio de antecipação, ou seja, antevermos os passos e procedimentos que possam minimizar os erros e potencializar os acertos.

Nossa vida, com o passar dos tempos, tem ganhado elevados graus de complexidade devido ao acúmulo de conhecimento produzido, o que acaba por exigir, de todas as ações que venhamos

a desenvolver, um mínimo de planejamento e organização. Sim, o planejar é algo indiscutível em nosso cotidiano, ou seja, precisamos pensar antecipadamente sobre nossas ações para evitarmos equívocos e a perda de tempo, algo que hoje tem se tornado imprescindível, haja vista o acúmulo de ações que desenvolvemos simultaneamente.

Na linha evolutiva humana, os avanços tecnológicos criados pelo homem facilitaram as suas ações por um lado, mas por outro lado tem exigido dele muito mais em termos de espaço, tempo e ação cognitiva. Assim, planejar se coloca como uma ação cada vez mais imprescindível em nosso cotidiano.

O planejar tem seu espaço em todas as atividades humanas, sejam elas educacionais, recreativas, políticas, econômicas, esportivas, administrativas e tantas quantas pudermos relacionar. Dessa forma, não podemos abrir mão de um estudo que possa subsidiar nossas ações em qualquer um dos campos que venhamos a desenvolver.

Nesse sentido, o Projeto Recreio nas Férias da Secretaria Nacional de Esporte Educacional, do Ministério do Esporte, não poderia deixar de salientar a importância e os componentes básicos para a sua estruturação de planejamento idealizada.

A condição de um projeto social, como é o caso do Recreio nas Férias, o coloca como uma ação que deve aproveitar e potencializar todas as suas chances de sucesso, pois se relaciona ao atendimento de uma população em situação de risco e que é necessitada de projetos dessa natureza. Nesse sentido Marcellino et al. (2007, p. 16) salientam que:

O futuro dos projetos sociais está fortemente vinculado ao seu planejamento e sua gestão. Gerir um projeto contido em um programa, que articula vários atores, que é financiado por várias fontes de recursos e que tem interfaces com outros projetos e serviços, certamente não é uma tarefa fácil. É necessário planejá-lo, cuidadosamente, monitorá-lo com base em indicadores previamente estabelecidos e avaliar seus resultados. Essas etapas são necessárias e são bem sucedidas quando elaboradas no momento do planejamento.

Portanto, a seriedade e comprometimento com uma organização prévia bem estruturada devem ser a tônica desse planejamento em suas múltiplas possibilidades de desenvolvimento, nas mais diversas regiões do nosso país.

Entende-se que o plano deve partir de uma consistência teórica que o sustente em seu aspecto filosófico. Para tanto, a SNEED divulga e defende suas ações e linhas de atuação através de seus documentos, deixando claro que a participação e inclusão colocam-se como metas prioritárias de suas ações, com a valorização dos atores e de suas potencialidades como ponto de partida para qualquer uma das atividades desenvolvidas. Nesse sentido, sugerimos a todos que acessem os documentos da Secretaria Nacional de Esporte Educacional, disponibilizados em seu site – www.esporte.gov.br – no link do Programa Segundo Tempo. Lá estão explicitamente apresentadas as Diretrizes Gerais que devem nortear os programas e projetos a ela vinculados. Assim, para a fundamentação teórica do Projeto Recreio nas Férias, faz-se necessária a observação a esses documentos e aos preceitos apresentados pelos mesmos.

No Projeto Recreio nas Férias – versão 2009, a SNEED/ME adotou como Tema Gerador: **“Meio Ambiente: Desenvolvimento Sustentável”**. Para subsidiar os Núcleos em suas ações, fundamentações e organização, está apresentado junto a este material um capítulo que demonstra de forma clara e simples o entendimento e a forma como pode ser abordado o tema nas mais diversas atividades a serem desenvolvidas. Com base nessa indicação e seleção temática, todos os aspectos relacionados ao planejamento e que aqui estão apresentados, foram pensados no sentido de seu atendimento.

Dando continuidade então às etapas de organização da proposta de planejamento, destacamos a importância do respeito às regionalidades, costumes, tradições, potencialidades, o que nos leva a indicar que para todas as ações a serem desenvolvidas sejam realizados estudos prévios que consigam traduzir essas questões e

que as mesmas sejam contempladas no processo de estruturação do planejamento.

Portanto, partindo-se das diretrizes propostas pela SNEED/ME, deve-se iniciar o mapeamento da realidade através de um **diagnóstico** que consiga demonstrar as características locais.

Entende-se então, que algumas informações básicas devem nortear esse procedimento:

1. Características do público alvo: idade – sexo – nível de escolaridade – indicadores familiares e todos os demais dados que possam subsidiar as informações sobre o público participante;
2. Atividades desenvolvidas de forma sistemática no núcleo: as atividades habituais e as que ocorrem eventualmente;
3. Características das atividades desenvolvidas no núcleo (físico-esportiva, artística, manual, social, turística, intelectual);
4. Quais são os interesses de lazer mais evidentes no público alvo;
5. Quais são os espaços sociais – culturais e esportivos de destaque da localidade e região que poderiam ser visitados durante as ações do Recreio;
6. O que é lazer para o seu público alvo;
7. O que seu público alvo faz durante o tempo de lazer;
8. Qual o entendimento do público alvo sobre meio ambiente;
9. Quais são os problemas cruciais em relação à preservação do meio ambiente na localidade.

Outras questões podem ser elaboradas para subsidiar esse diagnóstico, porém, ressalta-se que esse passo é imprescindível para as dimensões que seguem, pois **em se tratando de planejamento podemos afirmar que nenhuma de suas componentes é independente, ou seja, há inter-relação e interdependência total entre elas.** Da mesma forma, ressalta-se que os dados levantados sejam de conhecimento de toda a equipe que atuará no

processo, pois eles possibilitam ações integradas entre a equipe e o atendimento às particularidades de cada grupo.

De posse do diagnóstico há a possibilidade de se estruturar os **objetivos** para a organização das ações.

Libâneo (1994, p. 119) afirma que os objetivos: “[...] antecipam resultados e processos esperados do trabalho conjunto do professor e dos alunos, expressando conhecimentos, habilidades e hábitos (conteúdos) a serem assimilados de acordo com as exigências metodológicas [...]”.

Os Objetivos se subdividem em geral e específicos. Parte-se de uma perspectiva ampliada que deve estimar as metas gerais do Projeto, juntamente com a estruturação de suas partes que são identificadas pelos objetivos específicos a serem organizados.

Nesse sentido, alguns cuidados são necessários para se manter a relação entre os objetivos:

- Especificar conhecimento para assimilação e aplicação na vida cotidiana (o que o participante pode levar para sua vida);
- Garantir seqüência lógica para compreensão conjunta (organizar os objetivos de maneira que avance para um estágio posterior, garantindo aquisição de informações necessárias para tarefas futuras);
- Garantir a clareza dos objetivos, fazendo com que os participantes percebam que os mesmos são seus (que o participante se perceba como parceiro na concepção e desenvolvimento dos propósitos do Núcleo, assim como saiba aonde se pode chegar com o que está sendo perspectivado);
- Oferecer experiências com graus de exigência diferenciados e crescentes, tornando a ação motivante (que o desafio seja mantido para o grupo e sirva como fator estimulante à sua superação);
- Organizar objetivos para verificar resultados que permitam o controle avaliativo (os objetivos devem possibilitar meios de comparação entre início e fim das ações).

O Recreio nas Férias, integrante das ações do Programa Segundo Tempo, ao fazer uso do esporte, das manifestações culturais, artísticas e recreativas enquanto processo de inclusão e de constituição da cidadania tem como fator preponderante o entendimento de que suas ações pautam-se em princípios pedagógicos participativos e emancipatórios. Com isso, entende-se que na prospecção de ações dentro do Projeto, o princípio formativo seja constante no seu decorrer. Tal entendimento nos remete à elaboração de objetivos que estimulem o respeito e o trabalho coletivo de forma harmoniosa e integrada.

Assim, como forma de indicativo ao Projeto Recreio nas Férias, tem-se como exemplos de objetivos os que seguem:

Objetivo Geral

Oferecer às crianças e adolescentes participantes do Programa Segundo Tempo, no período de férias escolares, opções de lazer em seu tempo livre, de forma prazerosa e construtiva, por meio do desenvolvimento de atividades lúdicas, esportivas, artísticas, folclóricas, sociais e turísticas;

Objetivos Específicos

- Estimular a participação ativa das crianças e adolescentes nas atividades lúdicas, esportivas, artísticas, folclóricas, sociais e turísticas do Projeto Recreio nas Férias;
- Estimular o conhecimento, a valorização, o respeito e a adoção de atitudes relativas à preservação ambiental, por meio do desenvolvimento do tema gerador do Projeto Recreio nas Férias/2009: **“Meio Ambiente – Desenvolvimento Sustentável”**;
- Resgatar, valorizar e promover vivências da cultura popular das localidades que compõem o núcleo.
- Provocar processos reflexivos dentro das atividades;

Tendo-se os objetivos estabelecidos pode-se partir para a **seleção dos conteúdos**. Para essa seleção não se pode deixar de considerar as etapas anteriores, pois delas é decorrente essa seleção.

Os conteúdos reúnem conhecimentos organizados, de forma pedagógica e didática, tendo em vista a aplicação prática em nossa vida (LIBÂNEO, 1994). Deve-se então, considerar que eles são uma herança cultural diversificada e têm uma relação estreita conosco.

A diversidade de práticas recreativas e esportivas é enorme, visto a pluralidade cultural existente no Brasil e no mundo.

Dessa forma, selecionar conteúdos para as atividades do Recreio nas Férias é algo extremamente desafiador, visto que, deve-se lidar com a pluralidade imposta socialmente e ao mesmo tempo, com as necessidades de desenvolvimento dos participantes. Os professores devem ficar atentos a tais necessidades, bem como ao interesse manifesto do grupo, pois é decorrente dele que haverá adesão ao Projeto e aos seus ensinamentos.

Para essa seleção de conteúdos, está disponível no Cap. 06 uma série de exemplos de atividades que poderão, porventura, enriquecer as diversas experiências a serem organizadas pelos núcleos. Contudo, salientamos que são apenas exemplos e que fica ao encargo de cada Coordenador que, com base na proposta pedagógica, no diagnóstico e nos objetivos, selecionará o que será mais adequado e propício para as especificidades de seu grupo.

As atividades propostas estão organizadas e apresentadas em um roteiro que procurou apontar detalhadamente cada uma delas dentro de alguns critérios básicos conforme apresentado na matriz abaixo. Tal organização se prendeu ao fato de que há a necessidade clara de se entender adequadamente o propósito de cada uma das atividades a serem oferecidas no Projeto Recreio nas Férias. Não se pode entender e/ou aceitar a oferta de atividades sem propósitos pedagógicos e formativos claros e definidos.

**Estrutura básica para a organização e registro de cada
atividade programada para o Projeto
Recreio nas Férias**

Nome da atividade	(descrever de forma sintética o nome da atividade – claro e preciso)
Objetivo	(o que pretende a atividade)
Descrição	(o que é a atividade em linhas gerais)
Recursos necessários	(apresentar os recursos humanos, físicos e materiais para o desenvolvimento da atividade)
Montagem	(como se organizam as ações – os cenários, a preparação dos espaços, dos materiais e outros)
Funcionamento	(como se procede em relação às ações – descrever a atividade em suas diferentes etapas)
Possibilidade de utilização	(em quais ocasiões o desenvolvimento é propício, faixas etárias recomendadas, locais, recursos necessários etc.)
Possibilidade (necessidade) de adaptação	(variações que podem ser organizadas para a atividade)
Experiências já desenvolvidas	(exemplificação de vivências com a atividade e resultados obtidos)
Outras observações	(indicações especiais caso haja)

Dessa forma, as atividades a serem organizadas devem se encaixar numa descrição que possa atender a essa matriz. Como exemplo de uma descrição, segue abaixo a apresentação da Atividade “Poeta a Caráter” (SILVA, 2007).

Nome da atividade	POETA A CARÁTER
Objetivo	Estimular a expressão oral e corporal por meio de ações artísticas vinculadas à apresentação de poemas.
Descrição	Após realizar um levantamento de poemas, os participantes devem caracterizar um personagem e recitá-lo.
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - Espaço, preferencialmente fechado; - <i>Pancake</i> branco para pintura de rosto; - Lápis de maquiagem preto; - Tinta para pintura facial; - Fantasias para caracterização; - Folhas de papel sulfite; - Canetas hidrográficas; - Um animador.
Montagem	O animador deve selecionar alguns livros de poesia que possam servir de inspiração para o grupo ou convidar os participantes a trazerem seus próprios poemas. O material da atividade deve ser separado de forma que os participantes tenham facilidade para manuseá-lo.
Funcionamento	As pessoas são convidadas a participar e o animador explica a atividade. Os participantes se dividem em pequenos grupos e selecionam o poema que será recitado. Um dos integrantes do grupo é escolhido para ser o “personagem” a ser caracterizado para recitar o poema. Terminado o tempo para a composição dos “personagens”, cada grupo apresenta seu poema numa “roda poética”.
Possibilidade de utilização	Pode ser utilizada como atividade específica ou integrar uma programação mais abrangente (feira de artes, gincana, encontro de grupo de interesse).
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Além dos poemas e poesias, é possível utilizar contos, piadas, versos e historietas. Outra possibilidade é convidar os participantes a elaborar o texto/poesia que será apresentado.

<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Atividade desenvolvida em escolas com crianças e adolescentes (10 a 15 anos), posteriormente, adaptada e realizada em Colônias de Férias, com crianças de 07 a 12 anos. Excelente forma de integrar e contribuir para o processo de desinibição dos participantes. Há receios iniciais por parte dos participantes, pois são levados a uma exposição nem sempre comum, contudo o animador deve se colocar como o elemento chave no processo de motivação e apresentação das riquezas da atividade.</p>
<p>Outras observações</p>	<p>Atende a interesses artísticos e sociais no lazer.</p>

Fonte: Silva (2007).

Após a seleção e organização do leque de conteúdos, deve-se ter clara a **proposta metodológica** a ser adotada no desenvolvimento das ações. Tendo-se por base as Diretrizes do PST entende-se que as variações metodológicas deverão prender-se aos aspectos da participação, co-decisão e co-responsabilidade. Esses aspectos nos remetem a estimular a utilização de estratégias que possam facilitar e estimular o diálogo e o envolvimento pleno de todos em todas as etapas do Projeto.

Com a adoção dessa proposta, os Coordenadores de Núcleo têm à função precípua de convocar continuamente a equipe e os participantes a opinarem e a se comprometerem com as ações do Projeto. Tal posicionamento não se coloca como uma prática usual, mas a sua defesa dentro de nossas propostas vem em apoio às políticas da SNEED/ME que tem como meta a emancipação de nossa população. Nesse sentido, a tomada de consciência passa em primeiro lugar pela participação e pelo respeito às diversidades, fato esse que pode ser muito bem trabalhado, organizado e estimulado por meio de metodologias participantes e que ressaltem o sujeito dentro do processo.

Dessa forma, as atividades a serem trabalhadas no Recreio nas Férias, devem apontar para essa direção da inclusão, participação e efetiva responsabilidade. É o que exige o tema gerador e a proposta básica de todas as ações da SNEED/ME.

Para tanto, os Coordenadores podem incentivar o uso de estratégias que estimulem os trabalhos em grupo.

O trabalho em grupo pode facilitar as relações entre os próprios participantes e entre os participantes e o professor (monitor), porém deve comportar preparação e organização para uma comunicação eficaz. A idéia é estimular a capacidade organizativa e administrativa dos alunos, para que eles possam auxiliar na montagem e execução da programação. Com isso queremos afirmar que as crianças podem e devem sugerir atividades e/ou variações às propostas no plano inicial. Tais procedimentos podem contribuir na formação de sujeitos mais participantes e emancipados.

A opção e incentivo ao trabalho em grupo exigirão que as ações sejam organizadas de forma que a comunicação e a reflexão tenham espaços significativos em seus desenvolvimentos. Todavia, ressalta-se que não deve haver uma super valorização e exagero dos momentos reflexivos em detrimento dos momentos das vivências e experimentos corporais. O equilíbrio entre o pensar e o vivenciar deve nortear as ações a serem possibilitadas e construídas.

Assim, chegamos ao momento da apresentação de uma proposta de organização para a estruturação do Projeto Recreio nas Férias. Ao se ter claro a proposta filosófica norteadora das ações (que deve ser apresentada adequadamente em cada projeto tendo por base os documentos da SNEED/ME), o diagnóstico que demonstre a realidade da localidade e de seus integrantes (que deve ser levantado pelos organizadores), os objetivos propostos (que precisam ser elaborados em decorrência dos levantamentos das localidades), uma indicação metodológica (apontada nas diretrizes e documentos da SNEED/ME) e a seleção e organização

dos recursos materiais (estrutura física e material), pode-se então, idealizar uma estruturação organizacional.

Tendo por base que há a indicação de que o Recreio nas Férias aconteça pelo período de uma semana em cada uma das localidades, podendo ser repetido dependendo da quantidade de crianças participantes, pode-se estimar uma organização como a que se apresenta abaixo:

Planilha básica para a estruturação da programação do Projeto Recreio nas Férias

Núcleo:		Telefone:			
Cidade:		Estado:			
Coordenador:					
Período de Realização do projeto: ____ / ____ a ____ / ____ /20__					
Horários	Dias da Semana				
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
09h00					
09h15					
10h00					
10h30					
12h00					
13h00					
14h00					
15h00					
15h30					
16h30					
16h45					
17h00					

Exemplo de estruturação para a programação do Projeto Recreio nas Férias

Pólo:	Telefone:				
Cidade:	Estado:				
Coordenador:					
Período de Realização do projeto: ___/___/___ a ___/___/20___					
	Dias da Semana				
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
09h00	Rodas cantadas	Rodas cantadas	Rodas cantadas	DIA DO PASSEIO	Rodas cantadas
09h15	Atividade integração	Grande jogo	Oficina de desenho e pintura		Atividade sobre o tema
10h00	Lanche	Lanche	Lanche		Lanche
10h30	Circuito esportivo	Gincana estafetas	Atividades com música		Ensaio Show de Talentos
12h00	Almoço	Almoço	Almoço		Almoço
13h00	Gincana cultural (abordando tema)	Oficinas (origami, construção de brinq.)	Preparação do Show de Talentos		Decoração coletiva para festa
14h00					Show de Talentos
15h00	Lanche	Lanche	Lanche		Festa com música, alimentação e bebida
15h30	Brincadeiras tradicionais	Apresentação Cultural	Caça ao tesouro		
16h30					
16h45	Rodas cantadas	Rodas cantadas	Rodas cantadas	RETORNO	Dinâmica p/ despedida
17h00	Saída	Saída	Saída	Saída	Saída

Essa organização deve servir apenas como uma indicação, contudo, salienta-se que ela aponta para questões de uma estruturação equilibrada e que deve servir de reflexão pela equipe responsável do Núcleo.

Nesse sentido, também se faz necessário que os Coordenadores e Monitores estejam atentos aos seus papéis e ações dentro do Projeto. Para tanto, apresentamos abaixo algumas indicações que dentro do planejamento devem estar claras a todos os envolvidos.

Atribuição dos coordenadores dos núcleos

- Manter acessíveis as fichas de inscrição, e checar cada uma delas, verificando se todos os dados foram preenchidos;
- Promover, de forma solene e organizada, a entrega de um **kit uniforme** para cada criança (**camiseta e boné**) e o seu respectivo **crachá**;
- Zelar pelo bem estar de todos, crianças, professores, estagiários, jovens (e si próprio), durante toda realização do projeto.

Diariamente:

- Reunir-se com a equipe de professores/monitores, antes do início das atividades de cada período, a fim de conferir a programação a ser realizada e os responsáveis pelo desenvolvimento de cada uma das atividades. Neste momento é muito importante fazer um balanço do andamento do projeto, avaliando constantemente, redirecionando o trabalho dando novas orientações caso haja necessidade.
- Promover o registro de frequência das crianças, preenchendo um relatório com o número total de participantes por dia;
- Preencher os formulários do programa;
- Checar a planilha de atividades e sempre informar às crianças os dias e os horários de saída para o passeio;
- Incentivar os professores/monitores a reforçar constantemente o dia e horário do passeio junto às crianças, a fim de que nenhuma delas perca a oportunidade por falta de informação.
- Organizar os grupos nos horários de lanche, definindo horários e professores/monitores responsáveis;
- Verificar a folha de frequência dos professores/monitores, e fazer os apontamentos necessários;
- Receber os lanches e organizar sua distribuição;
- Garantir que a programação de atividades recreativas, esportivas e artísticas planejada seja realizada;
- Incentivar um clima de companheirismo, união, integração e, principalmente, envolvimento de todos durante toda a realização do projeto.
- Entrar em contato com a equipe de coordenação geral do projeto para sanar qualquer dúvida, ou para resolver possíveis problemas.

No dia do passeio:

- Organizar as saídas e chegadas para que sejam **de forma tranqüila, cuidadosa, organizada e segura**, sem atropelos;
- Saber exatamente quais são as crianças que irão passear, checando nome por nome da folha de frequência, antes que elas entrem no veículo de transporte;
- Certificar-se que todas as crianças estejam com seus crachás;
- Atentar para os horários de saída, procurando organizar a equipe de forma que cada professor/monitor fique responsável por um número x de crianças (de preferência, sempre o mesmo grupo por monitor, procurando agrupá-las por faixa etária);
- Certificar-se, com a ajuda dos professores/monitores, antes do retorno, se todas as crianças embarcaram, e somente após esta checagem, partir de volta para ao núcleo.
- Organizar o retorno de forma que as crianças cheguem tranqüilamente no núcleo dentro do horário previsto.

Atribuição dos professores e monitores

- Seguir sempre as orientações do Coordenador do Núcleo, auxiliando-o no que for necessário.
- Diariamente, antes do início das atividades, todos devem reunir-se com o coordenador, a fim de conferir a programação a ser realizada, os responsáveis pelo desenvolvimento de cada uma das atividades, e demais orientações que se fizerem necessárias.
- Garantir que a programação de atividades recreativas, esportivas e artísticas planejadas seja realizada, a fim de preencher de forma lúdica e construtiva todo o tempo em que as crianças estiverem sob a responsabilidade da equipe.
- Organizar os grupos e auxiliar nos horários de lanche, de acordo com a orientação do Coordenador do Núcleo.
- Procurar sempre proporcionar um clima agradável às crianças, no qual haja interação, companheirismo, respeito, amizade e alegria.
- Importante que todos se mostrem motivados para realizar este trabalho, demonstrando respeito e atenção para com as crianças, assim como zelando pelo seu bem estar (perceber sempre se a criança está bem – fisicamente, emocionalmente – e caso não esteja, providenciar para que fique. Informar ao coordenador e tomar as providências cabíveis para cada caso).
- Zelar por todos os materiais, utilizando-os de forma adequada e incentivando que as crianças façam o mesmo, e após o uso, guardá-los organizadamente, prontos para uma nova utilização. Antes de guardar alguns materiais é preciso limpá-los, como por exemplo, pincéis e potes de tinta. Importante ressaltar que, após o projeto, estes materiais ficarão para o núcleo, e poderão ser utilizados pelos alunos noutras ocasiões.
- Avisar sempre as crianças que o uso do crachá e da camiseta é obrigatório, **principalmente** no dia do passeio;
- Para sanar qualquer dúvida ou resolver qualquer tipo de problema, orientar-se com o Coordenador do núcleo. Ele terá contato direto com a equipe de coordenação geral do projeto em sua cidade.

No dia do passeio:

- Auxiliar o Coordenador do Núcleo na organização das crianças, nos momentos de saída e chegada, para que sempre ocorram **de forma tranqüila, cuidadosa, organizada e segura**, sem atropelos;
- Durante os trajetos, procure divertir as crianças, com músicas, adivinhações e bate-papos!
- Cada professor/monitor ficará responsável por um número x de crianças (de preferência, sempre o mesmo grupo por monitor, procurando agrupá-las por faixa etária) – procure sempre mantê-las próximas e nunca distantes do seu grupo.
- Cuidar das crianças no que diz respeito ao seu bem estar - fazer com que se alimentem, levá-las ao banheiro antes de embarcar para o retorno e pedir que, caso sintam-se mal, lhe avisem. Procure levar sacolas plásticas no transporte para que, em qualquer eventualidade, possam utilizar.
- Organizar a volta, em conjunto com o coordenador, de forma que as crianças cheguem tranqüilamente no núcleo dentro do horário previsto.

Dentre as atribuições elencadas acima houve um destaque ao Dia do Passeio, pois a ele cabe essa preocupação e indicações especiais. Salienta-se que a responsabilidade da equipe aumenta consideravelmente com essa atividade, assim como as atribuições de cada componente como explicitado nos quadros anteriores. Portanto, a atenção deve ser redobrada e todos os cuidados e recomendações seguidos fielmente.

Por fim, temos o **processo avaliativo** como um dos componentes imprescindíveis do planejamento. É por meio de um bom processo avaliativo que os rumos e percursos podem ser reorganizados,

incrementados e até mesmo substituídos caso se analise que esse deva ser o caso.

Segundo Marcellino et al. (2007), a avaliação só faz sentido se for incorporada ao cotidiano do projeto como uma prática que qualifica a ação. Portanto, a criação de instrumentos para o monitoramento do desenvolvimento das ações é fundamental para a sua qualificação. Com isso, os coordenadores devem pensar em várias modalidades de avaliação que consigam captar as impressões, envolvimento e comprometimento geral dos participantes.

É preciso partir dos valores explícitos de uma organização, e depois questioná-los em função dos objetivos possíveis e dos meios disponíveis, em função da situação tal como se apresenta. Como se estima que teremos diferentes grupos, locais e valores, sugere-se ao grupo que se proceda a uma avaliação diária procurando seguir alguns procedimentos:

- Roda de conversa (início do dia, no final ou nos dois momentos);
- Reunião diária dos técnicos para readequação da programação conforme roda de conversa;
- Relatório do Gestor;
- Relatório dos agentes – impressões, aspectos positivos e negativos do processo, pontos fortes e pontos fracos;
- Ficha de avaliação preenchida pelas crianças ao final da programação, ou dependendo da entidade, se tiver recurso áudio-visual, filmar falas das crianças durante todo o processo de atividades;
- Reunião de avaliação da equipe.

Estes procedimentos poderão contribuir substancialmente com uma análise quali-quantitativa das ações desenvolvidas e, dessa forma, possibilitar que a equipe tenha subsídios suficientes para a análise geral do Projeto.

Contudo, como forma de possibilitar à SNEED/ME uma visão do projeto piloto como um todo, organizou-se um conjunto de instrumentos avaliativos das ações desenvolvidas e que devem ser aplicados nos Núcleos envolvidos, conforme descrição abaixo.

Instrumentos de avaliação para serem aplicados nos Núcleos

Foram elaborados 4 modelos de formulários de avaliação, de preenchimento e envio obrigatórios, conforme descrito abaixo:

- Formulário de avaliação destinado aos beneficiados, preenchidos por dois participantes do núcleo - um na faixa etária de 7 a 11 anos, e outro na faixa etária de 12 a 17 anos, que devem ser entregues aos professores do núcleo no último dia de realização do projeto.
- Formulário de registro e avaliação sobre a realização do projeto em cada local, a ser preenchido pelos professores e todos os monitores atuantes, e entregues ao Coordenador Geral do núcleo no último dia de realização do projeto.
- Formulário de registro e avaliação por núcleo, a ser preenchido pelo Coordenador Geral do núcleo e enviado ao Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias no prazo máximo de 2 dias úteis após o término das atividades do projeto.
- Formulário de registro e avaliação por convênio, a ser preenchido pelo Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias e enviado à SNEED - Ministério do Esporte, no prazo máximo de 5 dias úteis após o término das atividades do projeto.

O preenchimento dos formulários acima descritos deverá ser devidamente encaminhado pelo responsável em cada etapa deste processo avaliativo. Para a conclusão do envio dos documentos, o

Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias deverá anexar todos os formulários recebidos (preenchidos pelos dois beneficiados, pelos professores e monitores, e pelos coordenadores dos núcleos) ao formulário que deve preencher e, finalmente, encaminhá-los todos juntos à SNEED, respeitando os prazos estipulados.

Os modelos de formulários a serem utilizados na avaliação encontram-se em encarte anexo a este livro e na página do Ministério. O preenchimento dos relatórios referentes a estes formulários deverá ser feito pela Internet, dentro dos prazos estipulados.

Referências

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 19. reimp. São Paulo: Cortez, 1994.

MARCELLINO, N. C.; ZINGONI, P.; PINTO, L. M. S. M. (Orgs). **Como fazer projetos de lazer: Elaboração, execução e avaliação**. Campinas, SP: Papyrus, 2007 (Coleção fazer/lazer).

SILVA, D. A. M. Propostas de animação para Colônias de Férias. In: MARCELLINO, Nelson C. (Org.). **Lazer e Recreação: Repertório de Atividades por Ambiente**. Campinas: Papyrus, 2007.

CAPÍTULO 4

INCLUSÃO, GÊNERO E DEFICIÊNCIA PARA O RECREIO NAS FÉRIAS: UM ALERTA!

Ruth Eugenia Cidade

Introdução

Crianças e adolescentes em “situação de risco”... Neste texto o alerta está na necessidade de recusarmos as generalizações provenientes de muitas estatísticas que transformam o acontecido na “tendência a acontecer sempre” (SILVA e FREITAS, 2006, p. 32). É preciso cuidado porque a vulnerabilidade é um fator de precária homogeneização que facilmente se transforma em um determinismo geográfico. Percebe-se que mais do que estatística, vulnerável deixou de ser uma condição passageira para se transformar numa constante, num tipo social. E em torno desta pessoa recai um conjunto de prognósticos que determina um presente e um futuro complicados.

Ao recusarmos esta e outras generalizações que estigmatizam e nos aproximamos das crianças e adolescentes participantes do Recreio nas Férias veremos que, quando assistidos de perto, esta aproximação invalidará homogeneidades que nos são impostas pela armadilha dos padrões, rótulos e das palavras pré-construídas no cotidiano. “Quando vistos de perto, quando ouvidos, tocados e cheirados, demonstram ser

incrivelmente diferentes daquilo que parecem ser quando retratados nas estatísticas, no imaginário social, nos diagnósticos e prognósticos de origens variadas..." (FREITAS, 2006, p. 12).

Nesse momento, fica o alerta e o convite pra que saiamos do telescópio onde vemos a distância e procuremos o microscópio que nos auxiliará na compreensão destas crianças e adolescentes, de suas realidades e do lugar onde vivem. Toda a atenção para suas experiências, suas possibilidades, suas necessidades e para os pequenos gestos que nos revelam por onde caminhar segundo suas diferenças!

Sobre inclusão...

A inclusão é um processo, com transformações, pequenas e grandes, nos ambientes físicos e na mentalidade das pessoas, inclusive da própria pessoa ou grupo considerado minoritário ou estigmatizado para promover uma sociedade que aprenda a problematizar e a conviver com a diversidade humana (CIDADE; FREITAS, 2002; 2005). Como processo social amplo, a Inclusão, vem acontecendo em todo o mundo a partir da década de 50.

A Inclusão refere-se a todos os tipos de necessidades especiais (deficiência, dificuldades de aprendizagem, condutas típicas, distúrbios de saúde etc.), minorias estigmatizadas e para as varias áreas de organização da sociedade (saúde, educação, lazer, esporte, trabalho, transporte etc.).

Neste texto, para o programa especial Recreio nas Férias do Programa Segundo Tempo (PST), chamamos a atenção para duas situações: gênero e deficiência.

Gênero porque culturalmente temos, de modo geral, menos participação de meninas nos programas esportivos e, deficiência, porque mais pessoas nesta condição peculiar participam no PST.

Sabemos que os dois assuntos são complexos, mas o que pretendemos aqui é de uma forma geral mostrar como lidar com estas situações. Nesse sentido destacamos estas três formas para promover a Inclusão que encontramos em Amaral (1994). A autora relata que, **para promovermos a inclusão** nas práticas esportivas podemos aproximar, integrar aqueles que são considerados diferentes ou minorias. Esta aproximação é denominada pela autora de *integração física* ou integração de primeiro nível, em que há proximidade, redução da distância física e/ou ocupação do mesmo espaço.

Cabe aqui destacar que meninos e meninas, deficientes e não-deficientes precisam ocupar os mesmos espaços de práticas esportivas. Quando estão juntos fisicamente podem se perceber e reconhecerem-se como iguais ou como diferentes. Estas situações são importantes e favoráveis à ampliação dos conceitos pessoais sobre si mesmo e sobre o outro.

Amaral argumenta que, por um lado, a integração física pode contribuir para minimizar o preconceito, favorecer os contatos mistos, como também pode ter um efeito contrário ao esperado, ou seja, fortalecer o estigma e justificar uma segregação de caráter menos explícita. Em suas palavras, “estar simplesmente ‘ao lado de’ não propicia real e efetiva integração” (AMARAL, 1995, p. 103), é apenas um primeiro e importante passo, mas não o suficiente para romper com o isolamento dos grupos.

Nesse sentido, Amaral (1995) cita ainda a *integração funcional* ou de segundo nível, em que as pessoas podem e devem ter uma atividade em comum, mesmo que estejam utilizando estratégias e equipamentos diferentes ou desenvolvendo as mesmas atividades em ritmos, formas e níveis de precisão também diversos, favorecendo a experiência vivenciada. E aponta para dois níveis de integração: o físico, pelo fato de estarem num mesmo espaço, e o funcional, porque estão desempenhando uma atividade comum.

Meninos e meninas, deficientes e não-deficientes juntos, ocupando o mesmo espaço e praticando a mesma atividade esportiva podem na convivência aprender a relacionar-se, aprender sobre o outro, sobre como interagir com a diferença, em diferentes possibilidades, aprender a compartilhar e resolver conflitos.

Outra forma de integração, denominada pela autora como de terceiro nível de integração ou *integração social*, supõe que haja comunicação de forma a reduzir a distância interpessoal durante o *contato misto*, viabilizando uma real interação. Esta interação pressupõe reciprocidade.

Nesta forma de integração a reciprocidade indica o saber falar e o saber ouvir de forma a ser compreendido e saber compreender. É interagir estando atento ao outro, suas necessidades e capacidades, respeitando limites, peculiaridades e possibilidades. Sempre pensando aqui em meninos e meninas, deficientes e não-deficientes.

Para exemplificar o que foi colocado até agora e apresentarmos as questões relativas especificamente a pessoas com deficiência apresentaremos uma história verídica publicada como parte de um artigo denominado “*Sobre crocodilos e avestruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos e sua superação*”.

Café-com-leite

Jardim Paulista, fim dos anos 40. Noites de verão.

Como era então meu cotidiano? Se não estivesse operada, acordar, fazer lição, brincar um pouco, almoçar, ir para o colégio, voltar, tomar banho, brincar ou jogar, ouvir Nhô Totico pelo rádio, ler na cama e dormir.

Quando chegava o verão a rotina se modificava. Contrapondo-se ao ouvir rádio e ir dormir, as noites quentes traziam as brincadeiras de rua.

Que coisa complicada era essa alteração. Quanta ambivalência! Por um lado, mergulhar na vida lá fora, por outro lado, abrir mão da proteção lá de dentro: noites de verão traziam brincadeiras de roda, passa-anel, estátua e telefone sem fio. Mas traziam também calçadinha-é-minha, lenço atrás, queimada, pegador...

Nestas brincadeiras eu era café-com-leite, e era sempre terrível ser café-com-leite. No jogo de equipe, a humilhação de me sentir escolhida por favor (a custo as lágrimas eram engolidas por trás do sorriso amarelo). No “salve-se quem puder”, a de roçar no pegador e não ser pega, de não receber o lenço, de não ser atingida pela bola.

Que mal me fazia ser café-com-leite! Aquele faz de conta que é, mas não é. Um jogo de mentiras, de cartas marcadas, de fingimento, até talvez intencionado.

Foi a professora de ginástica do colégio que me fez viver uma coisa diferente. É estranho, mas durante anos me esqueci de seu nome. Hoje me lembro: dona Consuelo.

Por lei, eu estava dispensada de suas aulas. Minha atividade esportiva restringia-se à aula de natação, permitida e incentivada porque benéfica para minha reabilitação.

Assim, nem o uniforme de ginástica eu precisava ter.

Eu me sentava ali por perto e ficava, mais uma vez, observando o mundo acontecer.

Isso não durou muito. Terá parecido uma eternidade? Um dia, ela me chamou para a roda de alunos sentados no chão. Em claro e bom som, propôs a mim e ao grupo que eu começasse a participar das aulas.

— Como? — perguntei alarmada, com os olhos pregados nos colegas.

— Muito simples. Você fará o que pode fazer e não fará o que não pode. Por exemplo: aprenderá como tocar a bola com as pontas dos dedos, como dar saques, quais as regras do jogo. Ter o prazer de pegar na bola você terá. Mas não competirá num jogo, pois não seria bom nem para o time nem para você. Ajudar o juiz, aprender a pensar com ele, você pode e fará.

E desfiou um rosário de alternativas que incluíam jogos competitivos e atividades individuais de ginástica: “levantar os braços, flexionar a cintura dá para fazer, então faz; flexionar os joelhos, saltar, correr não dá pra fazer, então não faz.”.

Simple e honesto.

Eu nunca precisei ser café-com-leite nas aulas de ginástica e, ainda por cima, ganhei o calção azul bufante e a camiseta de malha! (AMARAL, 1998, p. 28).

Sabemos que o processo de Inclusão é complexo e não pretendemos neste texto minimizar ou encerrar as discussões sobre este difícil e intrincado percurso. O objetivo neste momento é pensar sobre alguns fatos que podem nos ensinar como agir diante de situações semelhantes a esta que acabamos de ler em “café-com-leite” como, por exemplo:

- ✓ Como os diferentes níveis de integração vistos anteriormente aparecem nas aulas;
- ✓ A maneira, aparentemente simples, de como a professora integrou a aluna nas atividades;
- ✓ Podemos pensar sobre o sentido de pertencimento e de grupo expresso na alegria de poder participar das atividades junto com os outros e ainda ganhar o uniforme.

Simple e honesto! Estas são algumas das muitas coisas para pensar sobre o processo de Inclusão, lembrando sempre que tal ação não diz respeito somente às pessoas com deficiência, mas sim a TODOS aqueles que apresentam diferentes e peculiares condições, conhecido por necessidades especiais. Então, para fins exclusivamente didáticos e com intuito de identificar o universo das necessidades especiais, considera-se a evolução terminológica ocorrida nestes últimos anos, e apresenta-se a seguinte forma:

- ✓ Deficiência (mental ou intelectual, auditiva, visual, motora e múltipla);
- ✓ Condutas típicas de síndromes neurológicas, psiquiátricas ou psicológicas (com manifestações comportamentais que acarretam prejuízos no relacionamento social);
- ✓ Altas habilidades (qualidades de superdotados);
- ✓ Distúrbios de saúde (obesidade, diabetes, cardiopatias etc.);

- ✓ Problemas de comunicação, fala e linguagem;
- ✓ Dificuldades de aprendizagem.

Sobre Deficiência...

No dia-a-dia TODOS os participantes podem aprender sobre limites e possibilidades na restrição física e sensorial como, por exemplo, nestas variações de jogos que estão vinculados aos esportes: Vôlei sentado, Futebol 7 e Golbol (Ver sua aplicação no Cap. 06). Estes são apenas três dos muitos exemplos de adaptações que podemos aplicar a fim de oportunizar aos participantes do PST práticas que levem a reflexão e discussão sobre adaptações, respeito as diferenças, restrições e possibilidades nas atividades esportivas.

Uma outra atividade que pode ser explorada é assistir o filme “Procurando Nemo”, com os participantes, na perspectiva da Inclusão. Do início ao fim o filme trata de diferenças, dificuldades e possibilidades que podem ser identificadas e debatidas. Muito interessante!

As considerações acima levam em conta a **remoção das barreiras para a aprendizagem**, colocando o aluno como o centro das preocupações e interesses do professor. “...a necessidade de os alunos serem incluídos na aprendizagem! Para tanto, a prática pedagógica precisa ser revista e aprimorada” (EDLER CARVALHO, 1998, p. 182).

Sobre Gênero...

Considerando que 70% dos participantes do PST são meninos e que 30% são meninas levantamos algumas questões:

- ✓ Se as meninas não estão inseridas nos programas de atividades esportivas, onde estão?
- ✓ Quais áreas/assuntos são importantes ou de interesse para elas? Quais práticas esportivas são de seu interesse?
- ✓ Como esta representação pode ser aumentada nos programas de atividades esportivas do PST?
- ✓ Que ações/tarefas podem assegurar a implementação de políticas e atividades nos programas esportivos que possibilitem uma maior participação de meninas?

Ao pensar sua realidade local e tentar responder estas questões inicia-se um processo de transformação dessa realidade. Ao pensarmos em práticas esportivas podemos enxergar as múltiplas formas de atividades para que meninos e meninas estejam juntos. Como vimos no início deste texto, quando tratamos de como promover a inclusão, há pelo menos duas formas de integração que podem ser utilizadas para aproximar meninos e meninas durante as práticas esportivas. A primeira é estarem juntos (integração física) e a segunda é estarem fazendo a mesma atividade (integração funcional). Nesse sentido é preciso pensar em áreas de interesse e estratégias para fazer acontecer. Quem conduz o processo é o educador, que precisa planejar como incluir meninos e meninas na mesma atividade.

Para exemplificar selecionamos uma estória tirada de um gibi da “turma da Mônica” de novembro de 1999, intitulada “brincadeira de menino”, que resumimos assim: Mônica, conhecida personagem de Mauricio de Souza, passa na casa da sua melhor amiga Magali para convidá-la para brincar. A mãe da Magali aparece e diz que a menina está com gripe e precisa de repouso e por isso não vai poder sair de casa. A Mônica sai pelo caminho, triste e pensativa quando cruza com o Cebolinha e convida-o para brincar com ela de “casinha”. Ele se recusa e diz: “homem não brinca de casinha” e a Mônica retruca dizendo: “Ah, Cebolinha! Que preconceito!” e o Cebolinha fala: “pleconceito uma ova! Casinha é coisa de menina! Vou te mostrar o

que é blincadeila de menino!”... Enquanto ele sai de cena, Mônica fica ali debaixo de uma árvore brincando sozinha, mas o Cebolinha faz várias aparições com brinquedos e brincadeiras supostamente só de meninos. Primeiro ele aparece “voando” num skate e cai na frente dela. Depois aparece numa bicicleta, bate numa pedra e cai. Aí aparece de patins, tropeça e cai. Finalmente reaparece com uma bola... chutando sem parar bate na árvore, a bola bate na árvore e volta acertando a sua cabeça e ele novamente cai. Desanimado e desistindo das “suas” brincadeiras, Cebolinha aparece no último quadro ao lado da Mônica brincando de “casinha”.

Bem, a história em quadrinhos, feita para crianças inicialmente parece querer mostrar que meninos e meninas podem brincar juntos. Primeiro há uma tentativa de quebrar a idéia preconcebida de brincadeiras próprias para meninos e meninas. O que parece ser adequado. No entanto, as cenas demonstram que os brinquedos de meninos colocados pelo autor (skate, bicicleta, patins e bola) têm mais movimento e ação. Considerando isso, pode-se inferir que o fato da Mônica estar debaixo da árvore, parada, brincando de “casinha” sem grandes movimentos é em si mais seguro, mas também mais monótona. Para um leitor mais atento esta idéia pode ser passada pelo desenho contradizendo a mensagem principal.

O que podemos depreender deste exemplo?

Por mais que a estória e a nossa vontade “insista” em dizer que é possível, meninos e meninas, brincarem juntos, nós temos que ter o cuidado pedagógico de no momento de organizar e aplicar a atividade no dia-a-dia organizarmos arranjos que possibilitem essas ações e integração.

O que pretendemos aqui é alertar para o fato de que não adianta simplesmente colocarmos meninos e meninas, por exemplo, para jogarem futebol juntos e aí, para minimizarmos os conflitos e facilitar a execução delas no jogo tornamos as meninas “café-com-leite”. Ou seja, não se pode banalizar e desconsiderar suas possibilidades de desempenho na atividade. Será necessário construir e aplicar

um jogo (ou atividade) que considere as possibilidades e valorize as habilidades de todos os participantes, independente de serem meninos ou meninas.

Como exemplo, a queimada é um jogo tradicionalmente identificado com as meninas e futebol com os meninos. Há que se buscar outras maneiras de jogar estes jogos, discutindo com os participantes adaptações e desafios.

Para finalizar, uma história que se encontra no Relatório do UNICEF 2004 sobre a situação da infância com destaque para a educação de meninas. Trata-se da história de Lalita, uma jovem de 18 anos de uma comunidade rural de Bihar na Índia.

Lalita começou a participar de um projeto dirigido para meninas e mulheres que nunca haviam freqüentado a escola. Neste curso a ênfase era preparar as jovens mulheres para serem líderes comunitárias. A história conta que houve resistência de seu pai, por este acreditar que a escola não é para meninas e que estas devem ficar em casa.

Outra dificuldade encontrada por Lalita quanto ao seu pai foi o fato do curso oferecer o ensino do Caratê, o que para ele arruinaria a reputação de Lalita naquela comunidade. Convencido o pai de Lalita concordou. Ela fez o curso, voltou para a sua comunidade e encontramos no relatório o seguinte relato de Lalita: “tudo o que eu fazia era cortar capim, cortar lenha, limpar e cozinhar. Hoje eu ensino caratê para turmas de 40 meninas, em quatro centros: Mahila, kendra, Bihar e Jharkhand”.

A história de Lalita nos remete as questões de ameaça em que se encontram as meninas e adolescentes. A discriminação de meninas e mulheres está enraizada na cultura e hábitos sociais. Educar uma menina significa educar toda uma família – comunidades – país. “não existe ferramenta mais eficiente para o desenvolvimento do que a educação de menina” Kofi Annan (UNICEF, 2004).

Finalmente, devemos ficar atentos para não perpetuarmos certas práticas discriminatórias como separar meninos e meninas em determinadas atividades esportivas, separar ou facilitar para os que têm algum tipo de deficiência. Enfim, precisamos adotar práticas inclusivas respeitando os direitos, as necessidades e as habilidades de TODOS.

Referências

AMARAL, L. A. **Conhecendo a deficiência** (em companhia de Hércules). São Paulo: Robe, 1995.

AMARAL, L. A. **Pensar a diferença/deficiência**. Brasília: Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, 1994.

AMARAL, L. A. Sobre crocodilos e aveztruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos e sua superação. In: AQUINO, J. G. (Org.).

Diferenças e Preconceito: alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 1998, p. 28-29.

CIDADE, R. E. Mulheres e Desporto Adaptado: Revisando as recomendações dos organismos Internacionais. **Revista da Sobama**, V. 7, 2002.

CIDADE, R. E.; FREITAS, P. **Introdução à Educação Física e ao Desporto para pessoas portadoras de deficiência**. Curitiba: EdUFPR, 2005.

EDLER CARVALHO, R. **Temas em Educação Especial**. Rio de Janeiro: WVA, 1998.

CAPÍTULO 5

APRENDIZAGEM AO AR LIVRE E LUDOEDUCAÇÃO

Vania Dohme

Introdução

O jogo é a forma predileta de as crianças interagirem entre si, vivenciarem situações, manifestarem indagações, formularem estratégias, verificarem seus acertos e erros e poderem, através deles, reformular, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações. Devries (1991) indica que a participação ativa da criança em um jogo vai determinar a sua capacidade de envolvimento e, portanto, o seu nível de desenvolvimento.

Johan Huizinga (2000), na obra *Homo Ludens*, pretendeu demonstrar como o jogo está presente em tudo o que acontece no mundo, ultrapassando os limites da atividade puramente física ou biológica, tendo um sentido próprio e determinado. Para este autor, a filosofia do jogo repousa em quatro premissas:

- 1 – É livre, não está ligado à noção de dever, obrigatoriedade.
- 2 – É uma evasão da vida real para uma atividade temporária com orientação própria. Tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização.

3 - Tem uma limitação de tempo e de espaço e é jogado até o fim dentro desses limites.

4 – Tem regras próprias, o que significa uma ordem rígida.

Esses quatro elementos podem ser simbolizados por uma bolha, uma bolha lúdica, representada por um espaço temporário que se abre dentro da realidade do cotidiano, na qual se entra voluntariamente e em que se está assegurado da possibilidade de saída. Dentro desta bolha, existe uma situação de desafio, que necessita de empenho e dedicação para ser atingido, desenvolvido e regido por regras de participação que serão fielmente obedecidas.

Caillois (1994), posteriormente a Huizinga, também escreveu sobre o lúdico, relacionando o jogo à cultura, mostrando como aquele é uma manifestação rica e variada das diversidades culturais. Para ele, o *ludus* propõe um desejo primitivo do homem de superar obstáculos que se renovam perpetuamente. Para isso, o homem inventa mil estruturas e ocasiões para encontrar a satisfação, o relaxamento e o contentamento de usar o seu saber, sua inteligência e as habilidades que possui, de uma maneira informal, sem conseqüências na vida real, o que, porém, não tira a seriedade com que estas atividades são realizadas.

Para Caillois (1994), o jogo apresenta quatro categorias principais. A primeira é o *agon* que é o papel da competição, do desafio, porém, é um desafio que, para ser lúdico, precisa contar com a mais perfeita igualdade de oportunidades entre os antagonistas, que seja exercido por cada um deles sem qualquer ajuda externa, de sorte que o vencedor triunfe de forma indiscutível. “Para cada competidor, el resorte del juego es el deseo de ver reconocida su excelencia en un terreno determinado” (CAILLOIS, 1994, p. 45).

Alea, segundo Caillois (1994) é a oposição do *agon*, uma vez que representa o acaso, a sorte, onde “o destino é o único artifice da Vitória” (CAILLOIS, 1994, p. 48).

O *agon* e a *alea* são opostos, porém, ambos tencionam criar uma situação artificial de igualdade que a realidade nega aos homens.

A terceira categoria do jogo, segundo Caillois (1994), é a *mimicry* que é a aceitação temporária de uma ilusão, de um universo delimitado e fictício, sob o domínio da imaginação.

A última categoria do jogo é o *ilinx* que é a capacidade de se libertar, por um momento determinado, da estabilidade perceptiva lúdica e se deixar levar pelo êxtase vertiginoso.

No *agon* o jogador só conta consigo mesmo se esforça e se empenha; na *alea*, conta com todos, menos consigo mesmo e se abandona às forças que lhe escapam; na *mimicry*, imagina que é outra pessoa distinta de si e inventa um universo fictício; no *ilinx*, satisfaz o desejo de ver desfigurada passageiramente sua estabilidade e o equilíbrio de seu corpo, de escapar da tirania da sua percepção e de provocar a derrota de sua consciência (CAILLOIS, 1994, p. 88).

São fascinantes as teorias sobre o desenvolvimento das crianças; o curioso é que estes estudos são recentes, datando de um pouco mais de um século, rompendo um paradigma que persistiu por toda a era da civilização que conhecemos: a criança é um adulto em miniatura e só terá reações aceitáveis e úteis socialmente quando se tornar forte para o trabalho produtivo e apta à procriação.

Os estudos feitos sobre o desenvolvimento da criança, seja ele do ponto de vista social, psicológico, cognitivo, social, afetivo, ou mesmo, físico-motor, demonstram o contrário: quão rica é a atividade da criança na busca de sua plenitude, e como as ações que ela empreende nessa busca, e as reações percebidas, são determinantes para o adulto que ela irá ser.

E, assim sendo, a criança tem uma participação ativa no seu desenvolvimento a medida que se envolve com a realidade exterior. Para essa participação acontecer é preciso que ela esteja motivada, ou seja, que a ação seja atrativa, seja do seu agrado. Assim, é

incontestável que o brincar irá motivá-la. Considerando-se essa afirmação como válida, podemos dizer que o jogo, o brincar é uma mídia, um meio de comunicação atrativo com crianças. Uma mídia contém sempre uma mensagem, assim se a mensagem é educacional, teremos no jogo (no brincar) um importante aliado para transmitir conceitos que julgamos importante para a formação das crianças.

Tradicionalmente o jogo é visto como propulsor do desenvolvimento físico. As crianças ficam felizes quando vão ao pátio, à quadra fazer algum jogo, irão correr, pular, gritar e, certamente, será muito divertido. Os professores e os pais também ficam contentes, pois sabem que os jogos contribuem com o desenvolvimento físico das crianças e, atualmente, todos valorizam um corpo sadio e ágil.

Porém a ludoeducação, sem deixar de considerar a atividade física importante, apregoa outros aspectos do desenvolvimento favorecidos através dos jogos, como a vivência social e a cooperação, o desenvolvimento intelectual, sensorial, artístico e afetivo.

O jogo e o desenvolvimento das crianças e jovens

Em um primeiro momento vemos os jogos como fonte de diversão para as crianças, pois é ele que sempre surge quando algumas delas estão reunidas. Isto já é importante, pois é um fator de socialização. Mas, podemos aproveitar muito mais esta atração que as crianças têm pelos jogos usando-os como um meio de educá-las. Eles, manejados adequadamente pelo educador, constituem importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens, o que de maneira nenhuma irá tirar seus aspectos de alegria, novidade e atração.

Então, o jogo para a criança constitui um fim, ela participa com o objetivo de obter prazer. Para os adultos que desejam usar o jogo com objetivos educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional, assim, a sua tarefa é escolher qual o jogo adequado, o veículo adequado, para transmitir a mensagem educacional desejada.

Outra coisa que fascina quem escolhe a ludoeducação como meio educacional é a quantidade de objetivos que podem ser alcançados com a aplicação de jogos, um único jogo pode ser um fator de desenvolvimento de diversas áreas. Pode-se utilizar os jogos para a aquisição de conhecimentos, incorporando nas regras, ou no seu desafio, elementos das disciplinas que se deseja transmitir. Mas é no desenvolvimento de habilidades e atitudes que os jogos são os maiores aliados. As interações ocorridas durante a brincadeira, as corretas intervenções dos adultos sugerindo regras, convidando à reflexão, são elementos importantes que propiciam mais do que o ser ou o fazer, propiciam a experimentação e o aprender a conviver.

Esse pensamento parece estar de acordo com o preconizado no relatório Delors que estabeleceu os quatro pilares da educação contemporânea: aprender a ser, a fazer, a viver juntos e a conhecer. Esses pilares constituem um novo sistema de educação que foca o ser humano de forma integral. faz mais do que recomendações, ele aponta para uma visão da educação, além daquela puramente instrumental, tida como indispensável para o sucesso social em que o homem é visto apenas de forma funcional. Ele assinala novos objetivos para a educação, para uma utilidade ampliada que permita que todos possam “cobrir, reanimar e fortalecer o seu potencial criativo – revelar o tesouro escondido em cada um de nós” (DELORS, 2001, p. 90).

Desde a sua primeira reunião, a Comissão reafirmou, energicamente, um princípio fundamental: a educação deve contribuir para o desenvolvimento total da pessoa –

espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade. Todo ser humano deve ser preparado, especialmente graças à educação que recebe na juventude, para elaborar pensamentos autônomos e críticos e para formular os seus próprios juízos de valor, de modo a poder decidir, por si mesmo, como agir nas diferentes circunstâncias da vida (DELORS, 2001, p. 99).

As diversas áreas do desenvolvimento que o jogo propicia

Desenvolvimento físico

Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde se emprega a força: puxar, levantar, empurrar; a agilidade: correr, saltar, rastejar; a destreza: atirar, mirar, esquivar. Como também habilidades físicas que exigem uma maior sensibilidade, como, por exemplo, jogos onde as crianças necessitam se ocultar ou executar alguma atividade ligada a psicomotricidade fina, como: enfiar uma agulha, equilibrar um ovo, entre outras situações cotidianas.

Este desenvolvimento físico também pode estar ligado aos movimentos do corpo ou ao uso dos sentidos. Nesta segunda categoria estão os jogos de observação, que trabalham com a astúcia, memória, identificação de semelhanças, diferenças e composição de conjuntos.

O jogo e o desenvolvimento intelectual

Os jogos podem provocar o desenvolvimento intelectual de forma direta: usando-se jogos cujo objetivo requeiram inteligência e raciocínio e de forma indireta: na utilização de raciocínio estratégico

para a conquista de um objetivo que poderá ser físico, artístico etc.

Na forma direta encontramos jogos que utilizam o raciocínio lógico, o pensamento abstrato, rapidez de raciocínio. Normalmente são jogos onde se encontram cálculos, charadas etc. Este tipo de objetivo pode ser combinado com atividades que requeiram ação, pois entusiasmará mais as crianças, que normalmente possuem maior interesse por atividades agitadas.

A forma indireta de se exercitar o intelecto está presente mesmo no jogo mais simples, isto porque ele irá exigir estratégias, certo planejamento de como agir, e isto irá exercitar e, conseqüentemente, desenvolver:

- O raciocínio quanto à conexão entre ação e resultado: O jogo irá colocar a criança em situações onde as suas atitudes irão comprometer o resultado.

Esta situação é diferente da sua vida no dia-a-dia onde ela não vê muita relação entre o que está fazendo e os resultados inerentes. Porque estes resultados estão longínquos para a sua visão momentânea ou são de difícil compreensão para ela. Muitas vezes, também, os próprios adultos influenciam para que esta cadeia não se complete. As crianças fazem determinadas ações e os adultos entram no meio do processo finalizando-o ou fazendo ações que possam “garantir” um final de sucesso. Isto normalmente é feito para protegê-las ou para evitar que os adultos tenham que assumir junto às conseqüências. Seja de que forma ou motivo for, isto acaba por negar à criança vivências onde ela possa testar as relações de causa e efeito.

Pela própria falta de conseqüências que o resultado de um jogo trará à vida cotidiana, a criança tem autonomia em participar, sem sofrer interferências do adulto. Isto acaba sendo um exercício onde ela pode, sem qualquer pressão, fazer suas próprias experiências, exercitando acertos e erros, percebendo o quanto determinadas

ações implicam no resultado positivo e negativo, adquirindo responsabilidade e uma noção de disciplina na adoção de posturas favoráveis ao sucesso.

- A elaboração de um planejamento de encadeamento e prioridade de ações: A estratégia elaborada para vencer um jogo irá demandar que se avalie como cada um das ações estarão organizadas e quais as suas prioridades. Isto irá variar de acordo com a complexidade do jogo e também com o número de jogadores que estão envolvidos na conquista do objetivo do jogo.

O jogo individual irá necessitar de um planejamento que leva em conta somente às possibilidades e vontades próprias. Já um jogo de time deverá ter um planejamento que aproveite as potencialidades e diminua as limitações do time como um todo, isto além de exercitar as técnicas de estratégias também irá resultar em um treinamento eficaz quanto ao convívio social.

A complexidade do jogo influenciará bastante na necessidade do planejamento e em quanto um planejamento bem feito colabora com a conquista dos seus objetivos.

Se o educador tiver como objetivo desenvolver a capacidade de planejamento e relacionamento de seus alunos usando os jogos ele poderá dosar a sua aplicação variando os elementos complexidade, participação individual e em grupo.

Um jogo simples poderá ser aplicado novamente pedindo que os alunos pensem nas estratégias que podem utilizar. Pode-se dar um tempo para o treino das habilidades que o jogo está requerendo (pular, correr, saltar, combinar etc.). É comum esta reaplicação ter resultados diferentes do que a primeira vez, mas isto não é tão importante como a tarefa que os alunos receberam de organizar as suas ações e colocá-las em prática. Esse é o verdadeiro ensinamento, que irá acontecer sem que o aluno se dê conta, e por causa de sua motivação de jogar.

Após alguns exercícios com jogos simples pode-se partir para aqueles mais complexos, dando-se tempo para que as crianças elaborem melhor o seu planejamento. Há casos que a complexidade é tão grande que o planejamento se torna o próprio jogo. Um exemplo disto é a prática de RPG entre jovens, cujo planejamento chega a envolvê-los por semanas e a prática por meses.

Neste panorama também é importante a variação de objetivos a serem conquistados pelos jogadores. Se o objetivo for sempre o mesmo, se aprenderá sempre as mesmas coisas com o planejamento, por exemplo, se o jogo requisita destreza, se estruturam posições principais àqueles elementos que tem maior vigor físico, as estratégias levarão sempre em conta a rapidez e a astúcia. Os jogadores aprenderão com os jogos sempre estas mesmas habilidades. Mas, se o educador variar colocando jogos que necessitam de habilidades diferentes como: senso estético, inteligência, conhecimentos etc., os jogadores serão requisitados a estruturar planejamentos próprios para cada situação, descobrindo quem são os melhores elementos que possuem estas habilidades, como elas podem ser melhor exploradas e as estratégias necessárias para dar conta dos objetivos propostos pelo jogo.

O jogo e o desenvolvimento social

O jogo é a grande construção sociocultural em que as crianças interagem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, podendo, através deles, reformularem, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações.

Um jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social. Muitas vezes este relacionamento passa despercebido pelo adulto que está coordenando o jogo, mas quando acontece o contrário, o educador fica maravilhado com as observações que pode fazer do comportamento de seus alunos, descobrindo entre seus eles

qual deles tem vocação para a liderança, quais deles cooperam entre si etc. O educador que deseja usar o jogo como ferramenta educacional usará estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, dando maiores desafios às lideranças estabelecidas e criando situações que façam surgir novas.

Outra faceta do convívio social é o confronto das diversas habilidades de cada um. Certamente cada um dos jogadores possui as suas habilidades e as suas limitações, há aqueles que têm melhor destreza física e aqueles que tem maior facilidade de raciocínio lógico, enfim cada ser humano é uma combinação original e exclusiva de habilidades e limitações. E as crianças percebem logo como tirar maior proveito das habilidades e como compensar as limitações de cada elemento de seu time. Na verdade, as crianças sabem e exercitam de forma espontânea, conceitos e atitudes de relacionamento que os dirigentes dos times nacionais de esporte e de grandes empresas gastam fortunas para ensinar aos adultos...

Para que estes relacionamentos ocorram de forma efetiva é preciso que o educador esteja atento a isto, variando os objetivos de forma a requisitar ao máximo o feixe de habilidade de cada um dos alunos, estimulando novas combinações de “forças”, novas combinações de habilidades. Uma vez que o objetivo proposto é diferente, a vitória também caberá a pessoas e times diferentes, o que colabora com o auto-conhecimento e a formação da auto-estima de todos. Ficará clara a situação que cada um tem o seu papel e que cada papel tem a sua importância e o seu momento.

O tipo de desafio que o jogo encerra também irá influenciar no desenvolvimento social, pois se aplicando sempre jogos competitivos, o grupo poderá ficar muito deslumbrado com a vitória e gerar efeitos negativos. Assim, o equilíbrio entre jogos competitivos e cooperativos é o adequado.

O jogo e o posicionamento ético

As crianças normalmente têm uma noção de ética e de valores acentuada que passa, às vezes, despercebida pelos educadores. A observação de crianças em um jogo demonstra, muitas vezes, a lealdade e a justiça que permeia as relações entre os pequenos.

O educador poderá observar como a vontade de vencer o jogo testa estes valores em seus alunos, e qual deles resiste e qual se deixa vencer, deixando o prazer da vitória preponderar sobre a lealdade. Assim os jogos podem funcionar como um elemento de avaliação do comportamento e a ligação com valores que cada um de seus alunos tem.

O envolvimento com o jogo irá permitir que se discutam aspectos éticos e de valores, dando contexto à discussão. Por exemplo, discutir lealdade é um tanto abstrato para uma discussão especialmente com crianças, mas incluída na avaliação do cumprimento das regras de um jogo fica muito mais fácil. O educador também poderá aplicar jogos que exercitam mais ou menos este aspecto, fazendo com que os alunos venham a ter parâmetros para a discussão.

Os jogos funcionam como uma oportunidade de conviver com regras, e este convívio não se limita à aceitação e a obediência, mas também leva para as crianças a criarem suas próprias regras. Como explica Piaget “toda moral consiste num sistema de regras, e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras” (PIAGET,1994, p. 23).

E o que é interessante é que as regras são tradicionalmente são transmitidas pelos adultos, vindo prontas, já elaboradas e, quase sempre, nunca elaboradas na medida de suas necessidades e de seu interesse (PIAGET,1994). Diferente das regras de um jogo que são elaboradas entre iguais na direção de um interesse comum.

Os menores que começam a jogar, aos poucos, são dirigidos pelos maiores no respeito à lei e, além disso, inclinam-se de boa vontade para essa virtude, eminentemente característica

da dignidade humana, que consiste em observar corretamente as normas do jogo. Quanto aos maiores, fica a seu critério a modificação das regras (PIAGET, 1994, p. 23).

Em estudos minuciosos do comportamento das crianças em relação ao jogo de bolinhas de gude, Piaget concluiu que o comportamento das crianças em relação às regras pode ser classificado em quatro estágios que variam de acordo com a faixa etária.

No primeiro estágio que se dá do nascimento até cerca de dois anos, a criança desconhece as regras, assim ela têm uma dificuldade de praticar jogos com regras e objetivos definidos.

Um primeiro estágio, puramente motor e individual, no decorrer do qual a criança manipula as bolinhas em função de seus próprios desejos e de seus hábitos motores. Estabelece, nessa ocasião, esquemas mais ou menos ritualizados, mas, permanecendo o jogo individual, ainda não se pode falar senão de regras motoras e não de regras propriamente coletivas” (PIAGET, 1994, p. 33).

No estágio seguinte a criança, entre os dois e seis anos, começa a perceber regras externas e procura imitá-las, como uma atitude de respeito, por isso com crianças nesta faixa etária devemos usar jogos muito simples, fáceis de repetir, pois as crianças não usarão as regras como um código de comportamento, o que dificulta a aceitação, a experimentação e a construção de atitudes.

Um segundo estágio pode ser chamado egocêntrico, pelas razões que vamos expor. Esse estágio se inicia no momento em que a criança recebe do exterior o exemplo e regras codificadas, isto é, segundo os casos entre dois e cinco anos. Todavia, mesmo imitando esses exemplos, a criança joga, seja sozinha, sem se preocupar em encontrar parceiros, seja com os outros, mas sem procurar vencê-los e nem, por conseqüência, uniformizar as diferentes maneiras de jogar. Em outros termos, as crianças desse estágio, mesmo quando juntas, jogam ainda cada uma para si (todas podem ganhar ao mesmo tempo) e sem

cuidar da codificação das regras. É esse duplo caráter da imitação dos outros e de utilização individual dos exemplos recebidos que designaremos pelo nome de egocentrismo (PIAGET, 1994, p. 33).

No terceiro estágio, por volta dos sete a oito anos, a criança passa a entender as regras como uma ação necessária para a inteiração do grupo, e sente-se no direito de aceitá-la ou não, ou seja, ela raciocina sobre o comportamento que lhe está sendo pedido. Uma vez que a criança toma a decisão da conveniência das regras e as aceita ela firma um acordo que será levado com seriedade e lealdade. Neste período ela exercita o senso crítico, sua liberdade de escolha, de assumir as conseqüências de suas decisões e o amor ao justo, em um salutar exercício de comportamento social. Esta relação se estenderá aos fatos de sua vida diária: aceitar a obrigação de dizer a verdade, de não brigar, de não roubar. No momento que a criança passa a aceitar estas regras porque a compreende, está estabelecido um código de ética verdadeiro.

O divertimento específico do jogo deixa assim de ser muscular e egocêntrico para tornar-se social. Daí em diante, uma partida de bolinhas será formada por atos equivalentes àquilo que constitui uma discussão: uma avaliação recíproca das faculdades existentes que chega, graças à observância das regras comuns, a uma conclusão reconhecida por todos (PIAGET, 1994, p. 44).

O último estágio é o do estabelecimento de regras pelo próprio grupo, que uma vez definidas são respeitadas por todos. É comum vermos como as crianças levam a sério as regras que criaram, não alterando-as por qualquer razão, apenas se algum motivo muito forte se mostrar e, para isso, se reúnem e discutem seriamente como ficarão estas regras, ou seja, as crianças criam um sistema de legislação próprio de uma maneira muito mais espontânea, rápida e eficaz que os adultos em situações semelhantes.

Desta forma os jogos permitem vivências com regras importantes para a formação ética.

O jogo e o desenvolvimento afetivo

O clima de ludicidade, em geral, colabora com o surgimento de laços afetivos: as pessoas sentem-se mais descontraídas.

Segundo Johan Huizinga, pesquisador que estudou profundamente as questões da filosofia dos jogos, o lúdico é uma espécie de “bolha” que se abre no cotidiano e as pessoas lá entram sabendo que o que irão fazer, não tem compromissos futuros e as conseqüências de seus atos estão limitados ao espaço de tempo que encerra a atividade lúdica.

Isto faz com que as pessoas se relacionem com mais liberdade, pois não estão influenciadas com o papel que os seus companheiros têm no mundo exterior, também não se preocupam com que o julgamento que os seus companheiros irão fazer dela, pois o seu comportamento só tem validade enquanto todos estiverem “dentro da bolha”.

As brincadeiras são as grandes bolhas que envolvem a vida das crianças, dentro delas eles se sentem com mais autonomia, mais identificadas umas com as outras e se relacionam melhor. O mesmo se dá com o adulto que “entra na bolha” – ele é seu amigo, veio ao mundo da criança e, por isso, é recebido mais facilmente e de forma mais afetiva.

Além disso, as atividades lúdicas são sempre alegres, e desfrutando da alegria as pessoas se dão melhor.

Além do *descompromisso* e do ambiente alegre, os jogos irão proporcionar momentos para que os participantes se conheçam melhor e, conseqüentemente, tenham oportunidades de encontrar, em outros, atitudes e habilidades que: causem admiração, combinam com a sua maneira de pensar, causam vontade de

conhecer melhor o outro, são caminhos para surgirem, e se fortalecerem as amizades.

O jogo e a aquisição de conhecimento

Um dos pilares da educação apontado no relatório Delors (2001) aponta para a necessidade de aprender a conhecer, esse aprender vai além do conhecer e torna-se um aprender a aprender, em que cada qual exercita a sua autonomia, habilidade especialmente útil em um mundo atulhado de informações, a maioria delas sedutoras.

Aprender a conhecer (ou aprender a aprender) é indissociável do aprender a fazer, está ligado indubitavelmente à ação, mas não a ação mecânica, pois uma vez ligado ao conhecimento adquirido é um fazer consciente, fruto de escolhas condizentes e decorrentes de suas habilidades, as quais a educação preparou, motivou, desenvolveu.

Aprender a fazer não pode, pois, continuar a ter o significado simples de preparar alguém para uma tarefa material bem determinada, para fazê-lo participar do fabrico de alguma coisa. Como consequência, as aprendizagens devem evoluir, não podem ser consideradas como simples transmissão de práticas mais ou menos rotineiras, embora estas continuem a ter um valor formativo que não é de desprezar (DELORS, 2001, p. 93).

É importante enfatizar como os jogos, além de possibilitar esta multiplicidade de desenvolvimento, podem contribuir com a transmissão de conteúdos disciplinares.

Será que correndo dá para aprender matemática? Pulando se aprende geografia? E português pode ser aprendido em atividades agitadas, convivendo com gritos de excitação e gostosas gargalhadas? A prática demonstra que sim!

Outra pergunta importante é: Em que momento do processo de ensino-aprendizagem é que um jogo desse tipo deve entrar?

A abordagem de um aspecto da disciplina através de um jogo de pátio, geralmente um jogo ativo, pode ser para colocar os alunos em prontidão para determinado conteúdo que será explicado em seguida ou para avaliar a compreensão. O desafio de seguir as regras e a diversão que o jogo provoca fará com que o raciocínio que leva ao resultado seja conseqüência e o libere de bloqueios que uma situação de cobrança poderia causar.

A situação de ensinar um conteúdo através de um jogo ativo, em situação que crie o mesmo resultado que uma explicação formal “tipo quadro-negro” é mais produtivo e eficaz, uma vez que coloca a criança em situação de vivência, experimentação, levando à reflexão e assimilação de acordo com seus próprios códigos.

O fato de estarmos lidando com “conteúdos importantes” associados a atividades agitadas pode assustar alguns professores mais conservadores que argumentarão que para aprender é preciso atenção. Mas para ter atenção é preciso ter interesse e para ter interesse é preciso ter motivação. Certamente as crianças não ficarão motivadas por ficarem sentadas passivamente escutando explicações, por vezes, complicadas.

Isto não quer dizer que as crianças só estarão motivadas para a aprendizagem quando estiverem jogando, mas usar atividades lúdicas, que são do agrado de crianças e falam a sua linguagem melhora o relacionamento aluno-professor e, mesmo, o relacionamento aluno-aluno, as crianças se sentirão mais à vontade, ficam mais abertas ao diálogo, mais receptivas.

O crescente aumento dos apelos de comunicação, os diversos impactos e seduções que as crianças estão sujeitas torna imperioso que se encontrem as formas mais ativas e envolventes para ensinar, sempre tomando o cuidado de que a preocupação com a forma não prevalece sobre o conteúdo. Felizmente a cada dia mais surgem bons autores que apresentam atividades atrativas e do agrado das crianças sem perder a qualidade de conteúdo.

Entrosar jogo e conteúdo para obter resultados de desenvolvimento da criança e do jovem de uma forma ampla é uma visão nova que exige pesquisa e trabalho, mas certamente todos os professores do Segundo Tempo, dedicados e apaixonados por crianças, irão concordar: vale a pena! Enfim, as considerações tecidas anteriormente caracterizam o caráter de ludoeducação do Programa Segundo Tempo.

Deste ponto de vista é plenamente acertado o uso do lúdico com crianças e adolescentes em seu tempo livre, pois, não deseja o programa apresentar apenas um tema gerador, mas sim provocar o conhecimento, a reflexão e a adoção de atitudes de preservação ambiental. Para tanto, não é possível admitir uma intervenção onde o educando seja meramente passivo. É preciso envolvimento, é preciso ação, o que é encontrando principalmente por meio do jogo ou de uma atividade lúdica que a ele se assemelhe.

Referências

CAILLOIS, R. **Los juegos y los Hombres**: la máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.

DELORS, J. **Educação**: um tesouro a descobrir, São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: Unesco, 2001.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação**. São Paulo: Vozes, 2003.

DOHME, V. **Jogando. O valor educacional dos jogos**. Petrópolis: Vozes, 2007.

DOHME, V. **Jogando. Coordenação de jogos**. Petrópolis: Vozes, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva: 2000.

KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

PIAGET, J. **O juízo moral da criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

CAPÍTULO 6

REPERTÓRIO DE PROPOSTAS E ATIVIDADES

Ieda Denise de Oliveira Souza

Luciana Forne

Vania Dohme

Giuliano Gomes de Assis Pimentel

Ruth Eugenia Cidade

Silvano da Silva Coutinho

Introdução

Este capítulo visa contribuir com o educador/recreador do Recreio na organização das atividades para que elas contemplem a diversidade de conteúdos culturais do lazer. Tal repertório é um parâmetro de orientação e não deve restringir as ações, pois cada equipe do Recreio deverá produzir, planejar e executar suas atividades conforme as características de sua região.

A Colônia de Férias do Recreio é uma oportunidade para as crianças descansarem, se divertirem e aprenderem coisas novas. Por isso, o esporte desenvolvido no PST necessita ser diversificado com o acréscimo de outras atividades lúdicas. É neste sentido que são apresentadas algumas sugestões para desenvolver diferentes

conteúdos culturais do lazer principalmente dentro da temática do tema gerador Meio Ambiente.

O repertório a seguir foi desenvolvido ou adaptado por profissionais com experiência na área e foi testado em diferentes contextos. Isto não significa que o monitor irá aplicar estas atividades indistintamente. A leitura/compreensão dos capítulos anteriores é requisito fundamental para uma aplicação fundamentada do presente repertório. Em complemento, é necessário ter a orientação do coordenador de Núcleo para determinar se a atividade deve ser aplicada, quando, onde e com qual grupo.

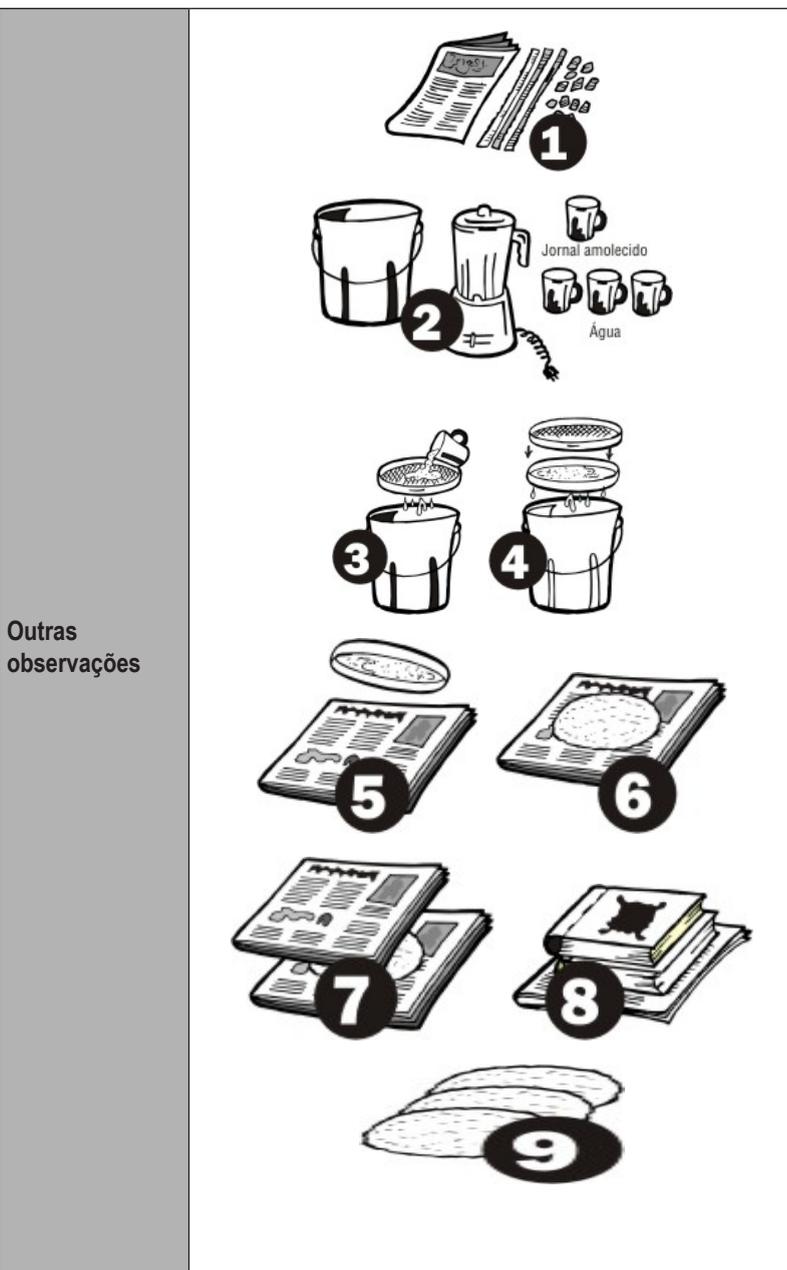
Assim, se estará contribuindo para superar o “tarefismo” do fazer pelo fazer. O Recreio é uma política esportiva de cunho sócio-educacional e a coerência das atividades recreativas reside em incorporar esses preceitos.

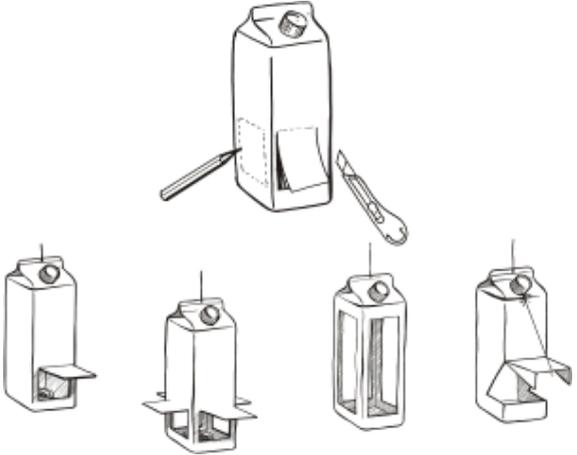
Relação das atividades

1. Produção de material reciclado;
2. Confecção de comedouro para pássaros;
3. Confecção de bebedouro para pássaros;
4. Jogo dos três Rs;
5. Jogo da sacolinha de pano;
6. Quebra-cabeça gigante;
7. Pegada em gesso;
8. Tela panorâmica;
9. Bagunça no quintal;
10. Tampando os buracos da camada de ozônio;

11. Confeção de filtro ecológico com garrafa PET;
12. Mural ecológico;
13. Confeção dos fantoches em material reciclado;
14. Basquete ecológico;
15. Território;
16. Fut dengue;
17. Trilhando com os sentidos;
18. Equilíbrio ambiental;
19. Gincana ecológica;
20. Pirâmide alimentar;
21. Gincana de solicitação;
22. Enigmas;
23. Resgate da infância com bingo humano;
24. Undokai;
25. Pequenos esquetes – gincana de texto;
26. Caça – em busca dos personagens;
27. Esportes alternativos;
28. Oficina com música;
29. Caça ao tesouro;
30. Jogos Cooperativos – meta móvel;
31. Circuito Cooperativo (com 15 atividades sugeridas);
32. Pensando a Diferença I – Vôlei sentado;
33. Pensando a Diferença II – Futebol 7;
34. Pensando a Diferença III – Golbol.

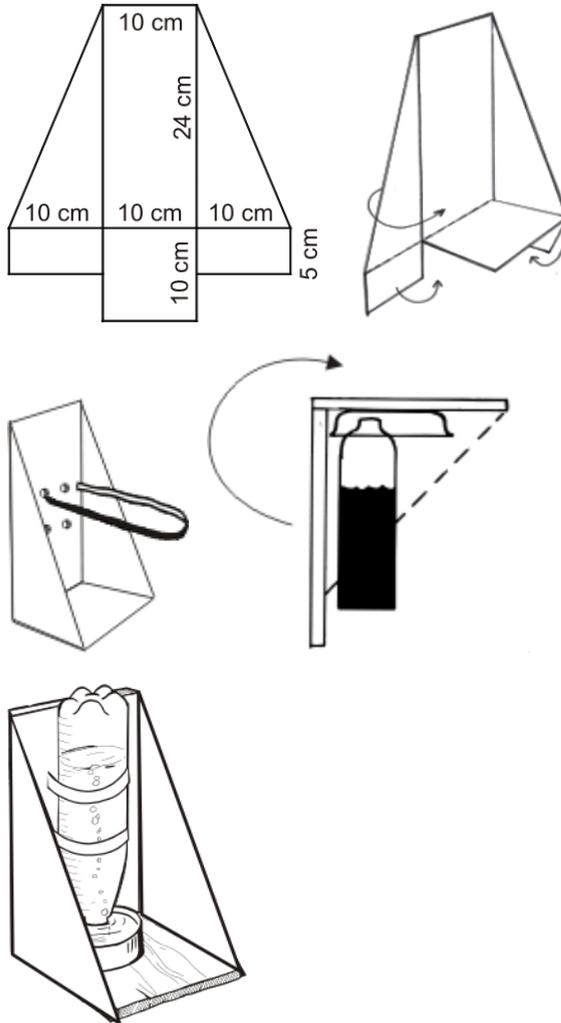
Atividade 1	PRODUÇÃO DE PAPEL RECICLADO
Objetivo	Despertar para formas possíveis de praticar a reciclagem de papel.
Descrição	Ensinar o processo de reciclagem de papel usado.
Recursos necessários	Jornal, tesoura, 2 baldes, 1 liquidificador, 1 xícara, água, 2 peneiras plásticas de aproximadamente 20cm, pesos e corantes diversos à base de água.
Montagem	Cortar quatro folhas de jornal em pequenas tiras e colocar em um balde com água, deixando de molho durante um dia.
Funcionamento	Colocar no liquidificador uma xícara de jornal amolecido e três xícaras de água. Bater durante três minutos. Refazer esta operação com todo o jornal do balde. Depositar a pasta de jornal batido em outro balde. Colocar uma xícara de pasta de jornal em uma peneira. Espalhar a pasta inclinando a peneira para os lados até ficar uniforme a sua distribuição. Encaixar a outra peneira fazendo pressão com as mãos para retirar a água. Com cuidado virar a peneira e colocar o papel semipronto em um jornal. Colocar outro jornal por cima para absorver a água e, por cima, um peso para manter reto o papel.
Possibilidade de utilização	Adequado para crianças a partir de 7 anos de idade.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Asecagem pode ser acelerada expondo o papel ao sol. Depois de seco, ele poderá ser cortado no formato desejado. Para obter um papel colorido basta adicionar, durante o processo de pasta, anilina ou corantes à base de água na cor desejada. Para conseguir efeitos artísticos naturais basta adicionar fios de casca de cebola, lã e pequenas folhas secas. Para conseguir um papel mais espesso é preciso acrescentar mais camadas da pasta na peneira.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.



Atividade 2	CONFECÇÃO DE COMEDOURO PARA PÁSSAROS
Objetivo	Desenvolver o reaproveitamento de material reciclável, bem como estimular as interesses manuais do lazer.
Descrição	Atividade de educação ambiental.
Recursos necessários	Caixa de suco Alpiste Tesoura
Montagem	Desenhar as janelas e recortá-las com estilete (Cuidado! No caso de crianças pequenas, pedir auxílio de um adulto). Furar a parte superior da caixa e passar um barbante ou cordão. Colocar o comedor no local adequado. Encher o recipiente com alpiste e colocá-lo dentro do comedouro.
Funcionamento	Colocar em local alto e na sombra. Fazer a observação das aves atraídas pelo comedouro.
Possibilidade de utilização	Adequado para atividades ecológicas de observação da fauna.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Este comedouro pode ser feito de diversas maneiras, conforme mostram os desenhos.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.
Outras observações	

Atividade 3	CONFECÇÃO DE BEBEDOURO PARA PÁSSAROS
Objetivo	Desenvolver o reaproveitamento de material reciclável, bem como estimular os conteúdos manuais do lazer.
Descrição	Atividade de educação ambiental.
Recursos necessários	Garrafa pet Papelão Barbante Tesoura ou estilete
Montagem	(1º.) Cortar uma caixa de papelão nas medidas indicadas. (2º.) Colar ou pregar uma parte na outra, conforme ilustração. (3º.) Colocar os elásticos nos furos, usando a garrafa vazia para acertar a medida certa. Amarrá-los na parte de trás com um nó. Retirar a garrafa. (4º.) Virar o modelo (de forma que a bandeja fique para cima). Encher a garrafa, cerca de $\frac{3}{4}$ do seu volume, com água filtrada e colocá-la no modelo, virada para cima. Colocar um prato (ou lata de goiabada) virado para baixo, entre a base e a boca da garrafa. Subir bem a garrafa para que ela encoste-se ao pratinho e tudo fique bem justo. (5º.) Desvirar o modelo e deixar que a água encha o pratinho. Está pronto!
Funcionamento	Colocar em local alto e na sombra. Fazer observação das aves atraídas pelo comedouro.
Possibilidade de utilização	Adequado para atividades ecológicas de observação da fauna.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.

Outras
observações



Atividade 4	JOGO DOS TRÊS RS
Objetivo	Despertar para as formas possíveis de praticar a reutilização, a redução e a reciclagem.
Descrição	Estafeta, na qual cada participante pega um cartaz contendo ou um objeto ou uma ação ecológica referente ao objeto. O objetivo é formar pares entre a ação e o objeto.
Recursos necessários	Diversos cartazes (20 cm x 10 cm), cada um contendo o nome de um objeto de uso cotidiano. A lista apresentada no treinamento ajudará nesta tarefa, porém alguns utensílios podem ser substituídos ou acrescentados. São feitos cartazes que seguem a mesma quantidade dos objetos escolhidos, cada qual com uma das seguintes palavras: reciclar, reutilizar e reduzir.
Montagem	Os cartazes ficarão dispostos separadamente em dois círculos feitos com giz, com cerca de 2 metros de diâmetro cada um. À frente dos dois círculos, numa distância de 5 a 10 metros, ficam as crianças divididas em quatro equipes. Esta distância variará de acordo com a idade e com a agilidade das crianças.
Funcionamento	O jogo se desenvolve com o revezamento dos participantes. O primeiro componente de cada equipe inicia o jogo, correndo até os círculos. Ao chegar no círculo, deve pegar ou pescar um cartaz e correr de volta a sua equipe, mostrar o cartaz que pegou, bater na mão do próximo companheiro e correr até o “local de confabulação”, no qual poderá sentar para esperar pelos demais companheiros de sua equipe.

Funcionamento	<p>O segundo participante, por sua vez, repetirá exatamente a mesma seqüência, procurando agarrar um cartaz que faça “par” com aquele que seu antecessor pegou. Todos os jogadores, sucessivamente, irão repetir as mesmas ações, com exceção do último que, após ter segurado o seu cartaz, poderá ir diretamente ao “local de confabulação”.</p>
	<p>Neste local, os jogadores deverão ver quais dos seus cartões formam pares, por exemplo: copo de vidro & reciclar (o copo pode se tornar matéria-prima para outros objetos de vidro); garrafa plástica & reutilizar (pode servir para construir um bebedouro de pássaro), sacolas & reduzir (pode-se reduzir o consumo, levando às compras a sua própria sacola de pano).</p>
	<p>Haverá muitos casos nos quais um objeto poderá ser associado a duas ações. Uma sacola plástica poderia ser reciclada, ter o seu consumo reduzido, ou ser reutilizada como embalagem, ou ainda como matéria-prima para artesanato. Porém, para não gerar confusão, um objeto somente poderá ser associado a uma ação: reciclar, reutilizar ou reduzir.</p> <p>Após discutirem, as crianças de cada equipe formarão seus pares e buscarão fundamentar uma justificativa entre o cartaz e o objeto escolhido, qual é a associação entre eles. Feito isso, procurarão um monitor para apresentarem os pares formados. Se estiverem certos e bem justificados, a equipe receberá três pontos, caso contrário, o monitor dará orientações para que os jogadores voltem ao “local de confabulação” para formar novas combinações.</p>

Funcionamento	<p>O coordenador do jogo deverá dar um tempo (cerca de 5 min) para as discussões, contado a partir da chegada do último jogador ao “local de confabulação”. Terminado esse tempo, os jogadores poderão circular livremente pelo campo e fazer associações com todos, independentemente do time a que pertençam. Os pares formados, analogamente à fase anterior, deverão buscar a justificativa para cada associação para, em seguida, e buscar o monitor que dará um ponto para a equipe que acertar na ligação dos objetos com os cartazes. Tal como na como na fase anterior, os jogadores serão orientados a retornar à área de jogo, caso errem.</p>																													
	<p>É permitido dar mais cinco minutos para esta fase ou terminar quando não for possível formar mais pares. Vence a equipe que fizer mais pontos.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">garrafa de plástico</td> <td style="padding: 5px;">lata de óleo</td> <td style="padding: 5px;">caixa de ovo</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">garrafa de vidro</td> <td style="padding: 5px;">caderno</td> <td style="padding: 5px;">sacola de plásti</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">prego</td> <td style="padding: 5px;">caixa de sapato</td> <td style="padding: 5px;">resto de alimen</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">embalagem de iogurte</td> <td style="padding: 5px;">latinha de refrigerante</td> <td style="padding: 5px;">embalagem de leite lo</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">pneu</td> <td style="padding: 5px;">embalagem de xampu</td> <td style="padding: 5px;">Fralda descartá</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">caixa de fósforo</td> <td style="padding: 5px;">agasalho</td> <td style="padding: 5px;">fio elétrico</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">fio de lã</td> <td style="padding: 5px;">revista</td> <td style="padding: 5px;">papel de preser</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">retalho de tecido</td> <td style="padding: 5px;">jornal</td> <td style="padding: 5px;">espelho</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">coador de papel</td> <td style="padding: 5px;">tampinha de garrafa</td> <td style="padding: 5px;">caixote de made</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">caixa de papelão</td> <td style="padding: 5px;">cabo de vassoura</td> <td style="padding: 5px;">câmara de pneu de b</td> </tr> </table> <p>Para cada utensílio deverá sempre corresponder um cartazete de ação (reciclar, reu reduzir) por exemplo: 20 cartazes de utensílios e 20 cartazetes de ação. Calcula- quantidade de cartazes na relação de um par para cada jogador com um excesso cinco pares, por exemplo: para 15 crianças, 20 pares de cartazes.</p>	garrafa de plástico	lata de óleo	caixa de ovo	garrafa de vidro	caderno	sacola de plásti	prego	caixa de sapato	resto de alimen	embalagem de iogurte	latinha de refrigerante	embalagem de leite lo	pneu	embalagem de xampu	Fralda descartá	caixa de fósforo	agasalho	fio elétrico	fio de lã	revista	papel de preser	retalho de tecido	jornal	espelho	coador de papel	tampinha de garrafa	caixote de made	caixa de papelão	cabo de vassoura
garrafa de plástico	lata de óleo	caixa de ovo																												
garrafa de vidro	caderno	sacola de plásti																												
prego	caixa de sapato	resto de alimen																												
embalagem de iogurte	latinha de refrigerante	embalagem de leite lo																												
pneu	embalagem de xampu	Fralda descartá																												
caixa de fósforo	agasalho	fio elétrico																												
fio de lã	revista	papel de preser																												
retalho de tecido	jornal	espelho																												
coador de papel	tampinha de garrafa	caixote de made																												
caixa de papelão	cabo de vassoura	câmara de pneu de b																												
Possibilidade de utilização	<p>Utilizar como atividade de sensibilização para o tema gerador.</p>																													
Possibilidade (necessidade) de adaptação	<p>Os cartazes serão cartas de baralho com o nome ou com o desenho de cada utensílio e nas cartas estará escrita a ação que pode ser feita (reciclar, reutilizar, reduzir).</p>																													

**Possibilidade
(necessidade) de
adaptação**

Após terem sido embaralhadas, sete cartas são distribuídas para cada jogador e ficam no centro (viradas para baixo) aquelas que sobraram.

Sorteia-se o jogador que, iniciando o jogo, pegará uma carta do monte. Ele deve compará-la com as cartas que possui e formar ou não pares. Cada par formado será colocado na mesa e o jogador explicará porque elas se associam (usando o mesmo raciocínio que o utilizado no jogo ativo). Os demais participantes deverão aprovar a justificativa para que o par continue na mesa, o que dará ao jogador 15 pontos por par. Para terminar a sua jogada, ele deverá escolher uma das suas cartas e colocá-la na mesa à disposição do próximo jogador.

O jogo continua e o segundo jogador poderá escolher entre pegar uma carta do monte (que ele não sabe qual é) ou pegar a carta conhecida que está no centro e que o jogador anterior se desfez. Como o primeiro, este jogador poderá colocar os pares que formou na mesa, desde que justifique corretamente a ligação estabelecida, devendo, posteriormente, também se desfazer de uma de suas cartas.

O jogo continua com essa seqüência para todos os jogadores, e será sempre opcional pegar a carta do monte ou aquelas que estão na mesa, sendo que, neste caso, todas as cartas deverão ser recolhidas. Ao final de cada jogada, deverá sempre restar uma carta no centro, seja ela remanescente daquelas descartadas ou retirada daquelas que se tinha na mão.

O jogo termina quando um dos jogadores conseguir formar pares com todas as suas cartas, o que lhe valerá 30 pontos, ou quando acabarem as cartas do monte central. Vence o jogador que fizer mais pontos.

Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.
Outras observações	<p>O consumismo feroz que caracteriza nossa época leva à necessidade de comprar além das nossas necessidades, à utilização de embalagens chamativas que ficam sem utilidade após o consumo do produto, e à produção de materiais que tem uma vida útil muito pequena, necessitando de substituições repetidas. Isto gera uma quantidade grande de “inservíveis” que vão se acumulando nas casas, nas ruas e nos depósitos de lixo. Uma forma de minimizar esta situação é a adoção de medidas que podem ser agrupadas como: reutilização, redução e reciclagem. Assim, com algum planejamento, é possível mudar o destino dos objetos, e passar do sucateamento para a produção de algo útil.</p>

Atividade 5	JOGO DA SACOLINHA DE PANO
Objetivo	Estimular a educação sobre o uso de sacolas plásticas.
Descrição	Atividade competitiva visando educação ambiental.
Recursos necessários	Sacolas pequenas de plástico, duas para cada participante. Uma sacola de pano do mesmo tamanho das anteriores. Bolas de plástico ou de papel ou pedras suficientes para encher um número de sacolas igual ao número da metade de participantes. Oito bacias ou baldes ou caixas de papelão. Um cronômetro ou relógio que marque minutos e um apito.
	Risca-se, com giz, um quadrado de 10 a 12 metros de lado. Os alunos são divididos em quatro equipes e cada equipe numera seus participantes de forma seqüencial, iniciando pelo número 1. Os elementos da equipe deverão ficar um ao lado do outro e as equipes dispostas nas quatro laterais de um quadrado. Nos quatro cantos do quadrado coloca-se uma bacia vazia, a bacia pertencerá à equipe que está na sua direita, atrás da bacia devem ser colocadas às sacolas plásticas. No centro do quadrado desenha-se com giz um círculo de cerca de 1 m. Dentro deste círculo coloca-se a sacola de pano. No lado externo do quadrado, no centro de cada lateral, distante cerca de dois metros das equipes, coloca-se uma bacia com as bolas. Esta formação representada no desenho abaixo:

Montagem

Todos os jogadores deverão ficar atrás da linha do lado do quadrado que cabe à sua equipe. Iniciando o jogo, o coordenador escolhe um número de um a dez, de forma aleatória, e o jogador de cada equipe que tiver este número deverá correr até o círculo central com o objetivo de pegar o saco de pano. O jogador que agarrar o saco deverá correr até a bacia cheia de bolas, que está localizada atrás de sua equipe, enchê-la de bolas e correr para depositá-las na bacia vazia correspondente à sua equipe. Após deixar as bolas na bacia, deve correr novamente para o círculo central e deixar a sacola de pano no lugar que a encontrou, retornando, em seguida, para o seu lugar na equipe. Todos da equipe deverão se perfilar em ordem e atrás da linha que delimita o quadrado.

<p>Funcionamento</p>	<p>Quando isto ocorrer o coordenador dará um apito que encerrará esta rodada. Os jogadores que não conseguirem pegar a sacola de pano, deverão correr até a sua bacia vazia e pegar uma das sacolas de plástico para, em seguida, ir até a bacia cheia e encher a sua sacola de bolinhas. Feito isso, retornam à bacia vazia e colocam a sacola vazia no seu interior, retornando em seguida à sua equipe. Estes jogadores deverão fazer todas estas ações antes de soar o apito, pois se este soar antes do jogador colocar sua sacola na bacia não poderá fazê-lo mais.</p> <p>O jogo continua com a repetição destas ações. A aleatoriedade na chamada dos números não deverá ser previsível. Os números que já foram chamados poderão se repetir. Deve-se apenas ter cuidado para que todos jogadores sejam chamados.</p> <p>Apura-se a equipe vencedora da seguinte forma: é atribuído um ponto para cada bola depositada na bacia, retirando-se cinco pontos para cada sacola plástica depositada na bacia. Vence a equipe que fizer mais pontos.</p>
<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>Adequado para as crianças a partir de 10 anos.</p>
<p>Possibilidade (necessidade) de adaptação</p>	<p>Pode ser desenvolvida como prova de gincana ecológica.</p>
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.</p>

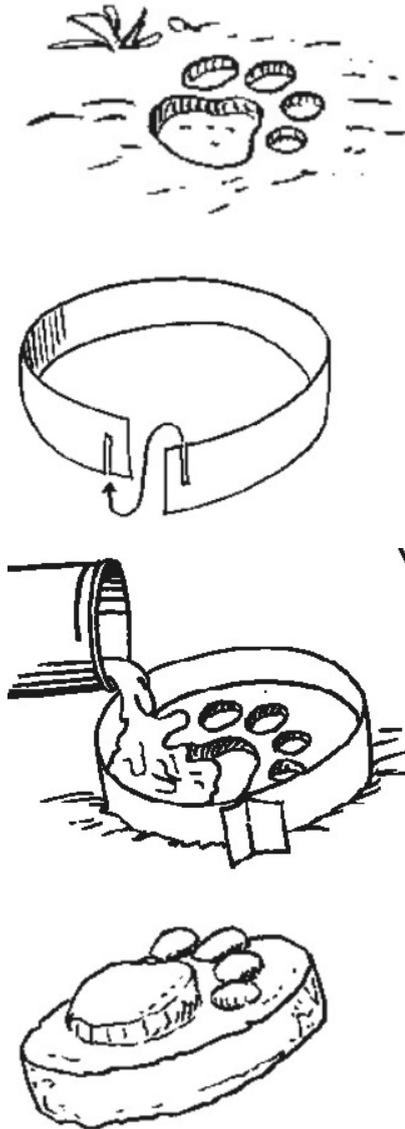
Outras observações	<p>Um grande número de lojas usa sacolas de plástico embalar as compras. As sacolas se acumulam e, como elas são frágeis, não podem ser reutilizadas mais do que duas ou três vezes. Assim, o destino destas sacolas acaba sendo sempre o lixo e, com isso, criamos um problema: como elas são feitas de plástico, a natureza leva mais de cem anos para absorvê-las.</p> <p>Nos dias de hoje há um grande incentivo para que o consumidor leve sua própria sacola para as compras. Elas são feitas de um tecido resistente e, por isso, podem ser reutilizadas muitas e muitas vezes.</p>
-------------------------------	--

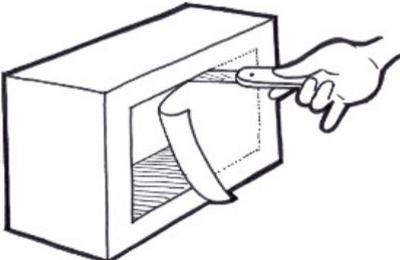
Atividade 6	QUEBRA CABEÇA GIGANTE
Objetivo	Copiar desenhos sugeridos pelo monitor no menor tempo.
Descrição	Atividade de educação ambiental que envolve os conteúdos artísticos do lazer.
Recursos necessários	Cartolina, régua, tesoura, caneta hidrográfica de seis cores diferentes.
Montagem	<p>Imprimir os desenhos sugeridos ou reproduzi-los usando caneta de cor diferente para cada animal. Recortar os desenhos nas linhas demarcadas separando um animal do outro. Riscar uma cartolina quadriculando-a em quatro colunas verticais e quatro horizontais de forma a ficar com 16 quadrados.</p> <p>As crianças são divididas em seis equipes. Espalhar a grade do desenho em cantos diferentes do local no qual a atividade será desenvolvida.</p>
Funcionamento	Para cada equipe caberá um animal. Distribuir os pedaços do desenho de um animal aos diversos elementos da equipe. Alguns podem ficar com dois papéis. Ao sinal de início, as crianças deverão procurar uma cartolina quadriculada e lá reproduzirem o desenho que possuem observando a letra e o número de cada pedaço. Vence a equipe que fizer o seu desenho em menor tempo e com melhor qualidade.
Possibilidade de utilização	Adequado para atividades de baixo esforço físico e com crianças menores.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Na continuação da atividade, pode-se pedir que cada equipe faça uma apresentação usando o animal que desenhou. Exemplos de algumas atividades que podem ser solicitadas:

<p>Possibilidade (necessidade) de adaptação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fazer uma pequena história sobre o seu animal e representá-la. • Apresentar uma dança que represente o seu animal. • Apresentar o seu animal através de mímica. • Fazer uma pequena história sobre o seu animal e apresentá-la com uma música (paródia). • Apresentar o seu animal através de uma poesia (jogral). • Apresentar o seu animal através de um esquete (dramatização).
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.</p>

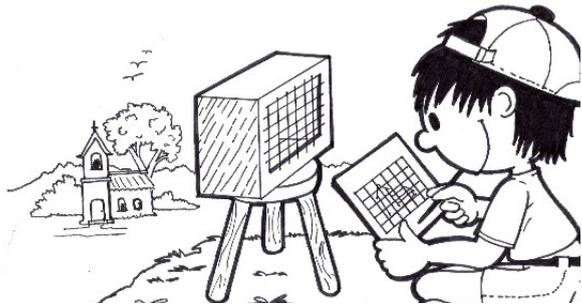
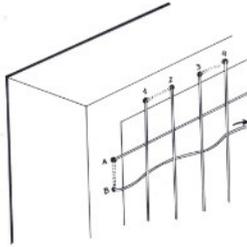
Atividade 7	PEGADA EM GÊSSO
Objetivo	Visa coletar pegadas animais e desenvolver o seu reconhecimento.
Descrição	Os participantes deverão encontrar uma pegada de animal. O educador poderá “fazer” uma pegada usando um molde ou outra pegada.
Recursos necessários	Água, gesso, vasilha de cozinha e colher grande, uma tira de cartolina ou papel cartão de 5 cm x 30 cm, escova de dente, lixa fina, pincel fino, guache ou verniz.
Montagem	Pegar uma tira de cartolina, fazer dois cortes de 1 cm em cada uma das extremidades e nos lados opostos. Encaixar as duas fendas de modo a fazer um anel. O próximo passo é preparar o gesso, misturando um copo com água com dois copos com gesso (ou até ficar pastoso, cuidado para que não fique muito líquido).
Funcionamento	Colocar o anel de cartolina sobre a pegada e despejar a massa de gesso no seu interior. Ao despejar deve-se ter cuidado com os respingos, principalmente nos olhos. Retirar o excesso após ficar seco. Com uma escova de dente, remove-se o excesso de areia cuidadosamente.
Possibilidade de utilização	Propício para atividade complementar ao passeio. Pode servir de pista para o caça ao tesouro ou como exposição de pegadas coletadas. Interessante incluir a pegada humana.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Se o molde necessitar de alguns reparos, pelo fato de ter ficado com buracos e rebarbas, isso poderá ser corrigido, eliminando as rebarbas, lixando-as com lixa fina e tampando os buracos com um pincel fino e um pouco de massa de gesso com consistência pastosa.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.

Outras
observações



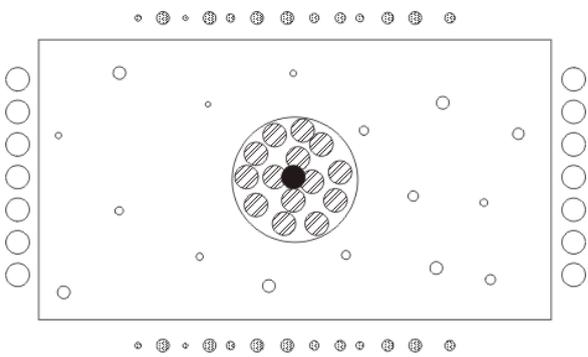
Atividade 08	TELA PANORÂMICA
Objetivo	Desenhar a natureza e, através da observação dos detalhes, despertar a curiosidade pela beleza.
Descrição	Atividade de educação ambiental que envolve a pintura de paisagens usando o auxílio de uma tela panorâmica, propiciando o desenvolvimento de habilidades artísticas do lazer.
Recursos necessários	Caixa de sapato, lápis, régua, estilete, furador (punção) e barbante.
Montagem	<p>Utilizando uma caixa de sapatos vazia, desenhar um retângulo de 18 x 20 cm no fundo da caixa que deverá ser recortado.</p> <p>Num espaço de 2 cm em 2 cm fazer um pequeno furo pelo qual deverá ser passado um barbante formando uma tela quadriculada.</p> <p>As mesmas medidas devem ser passadas em um papel para usar de base para o desenho.</p>
Funcionamento	As crianças deverão observar a paisagem através da abertura e reproduzir a imagem no papel.
Possibilidade de utilização	Interessante usar as imagens em exposição temática.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.
Outras observações	

Outras
observações



Atividade 9	BAGUNÇA NO QUINTAL
Objetivo	Fornecer modelos adequados de comportamento na limpeza de quintais.
Descrição	Atividade de educação ambiental sobre problemas cotidianos e soluções.
Recursos necessários	Cartões contendo os desenhos de objetos que existem no quintal e que fazem parte da história que será contada. Vaso de flor, garrafas, pneus, pazinha, pote de água, vassoura, lata de lixo e pá.
Montagem	Fazer uma roda com as crianças sentadas no chão. Uma das crianças deverá ficar fora da roda, será a “guardiã” do quintal. O ludoeducador não deve fazer parte dessa roda. Entregar um cartão a cada elemento do grupo.
Funcionamento	O ludoeducador contará uma história às crianças que estão sentadas em círculo. Quando um objeto for mencionado todos aqueles que tiverem segurando o cartão correspondente ao objeto deverá se levantar e trocar de lugar entre si. O guardião precisa ficar atento para substituir o lugar da criança que levantou. O jogador que ficou “sem lugar” será o novo guardião.
Possibilidade de utilização	Adequado para as atividades ludoeducativas de educação ambiental.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	O ludoeducador só deve retornar a contar a história quando todos estiverem sentados. Adaptar as regras conforme faixa etária do grupo.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental no treinamento de educadores de diferentes cidades do país.

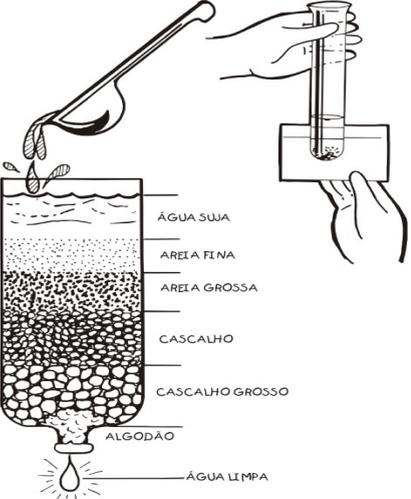
Outras observações	<p>História sugerida: A mãe de Rodrigo pediu para que ele cuidasse do quintal, procurando os lugares onde pudesse existir água empossada, ideal para o desenvolvimento da Dengue, que é uma doença perigosa. A mãe de Rodrigo disse para ele prestar atenção às garrafas, elas não devem ficar expostas à água da chuva, precisam ser guardadas de “cabeça para baixo”. Os vasos de flores também exigem cuidados bem como os pneus e a lata de lixo, que deve estar sempre tampada. A mãe de Rodrigo ensinou que é preciso colocar areia nos pratinhos dos vasos de flores para evitar que água se acumule e os mosquitos da dengue botem ovos. Os pneus e as garrafas também podem acumular água. Por isso é preciso protegê-los da chuva. Rodrigo arrumou tudo direitinho e depois varreu as folhas caídas das árvores com a vassoura e recolheu-as com a pá, colocando na lata de lixo. Depois ele foi brincar de bola com o seu cachorro que se chama Pelludus. É um cachorro muito grande e desajeitado e muito, muito sedento. Imagine. Rodrigo tem que encher o seu potinho de água sete a oito vezes por dia! O potinho de água dos cachorros também tem que ser limpo todos os dias. Rodrigo resolveu brincar de boliche jogando a bola nas garrafas que tinha acabado de arrumar. Não deu outra: Pelludus achou que a brincadeira era com ele e saiu correndo para pegar a bola. Derrubou cinco vasos de flores, o lixo, o seu potinho de água, estourou a bola e quebrou um monte de garrafas. Ainda bem que não se machucou! Mas Rodrigo tem paciência porque ama o Pelludus, e com a pá e a vassoura recolheu toda a bagunça e colocou-a no lixo, depois foi brincar no balanço que seu pai fez, com um pneu velho. Pelludus ficou com ciúmes, latiu, latiu, latiu e depois, resolveu ir dormir, pois já tinha aprontado muitas para um dia só!</p>
---------------------------	---

Atividade 10	TAMPANDO OS BURACOS DA CAMADA DE OZÔNIO
Objetivo	Despertar para as práticas que causam dano à camada de Ozônio.
Descrição	Jogo em equipe que educa sobre efeitos dos poluentes sobre a ozonosfera.
Recursos necessários	Círculos de cartolina onde serão desenhadas as seguintes figuras: geladeira, ar condicionado, tubo de spray, carro com fumaça, aplicador de inseticida. Cada círculo que representa um dos objetos deverá ter um diâmetro diferente da seguinte forma: 30 cm, 25 cm, 20 cm, 15 cm e 10 cm. O número total destes círculos deverá ser correspondente à metade das crianças que participarão do jogo.
Montagem	<p>Delimitar o terreno para o jogo, riscando com giz um círculo central de cerca de 3,5 m de diâmetro. Ao longo do terreno em que se fará o jogo, desenhar, também com giz, tantos círculos, e do mesmo tamanho, daqueles que foram utilizados para as cartolinas.</p> 

<p>Montagem</p>	<p>Os jogadores deverão ser divididos em duas turmas iguais, alguns serão os poluidores e outros serão os “guardiões da camada de ozônio” que, neste jogo, seria representada pela quadra de esportes. Eles serão divididos em duas turmas e ficarão do lado de fora da quadra, no sentido menor. Escolher um dos guardiões para ser o “pegador” que ficará no centro do círculo que, por sua vez, está no centro da quadra.</p> <p>As cartolinas recortadas em tamanhos diferentes, contendo em cada uma o desenho dos poluidores, ficarão ao lado da quadra no seu sentido maior.</p>
<p>Funcionamento</p>	<p>Ao sinal de início os “poluidores” saem em busca para pegar um dos círculos e colocá-lo no local correspondente em tamanho. Feito esta tarefa, ele poderá buscar um novo círculo para repetir a ação e, assim, sucessivamente. Os “guardiões” sairão do círculo onde se encontram, também ao sinal de início e deverão “limpar” a camada de ozônio retirando os círculos colocados pelos poluidores. Ele deverá retirar somente àqueles que estão colocados corretamente, pois àqueles que foram colocados de forma errada (o tamanho do círculo de cartolina não corresponde ao círculo desenhado no chão) não serão considerados no final do jogo, o que dará uma vantagem para os “guardiões”. Depois de pegarem a cartolina, deverão levá-la ao local original (ao lado da quadra). Os “guardiões” após devolverem o círculo de papelão deverão voltar ao círculo e somente serão liberados para nova “limpeza” se baterem na mão do pegador. O papel do pegador é segurar os jogadores e aquele que for agarrado não poderá continuar jogando, mas será requisitado para liberar os “guardiões” para novas “limpezas” e deverá saber conciliar as duas tarefas. O jogo termina em um prazo determinado (10 minutos) ou quando decair o interesse.</p> <p>Vence a equipe e que fizer mais pontos, ou seja, vencerá a equipe dos poluidores se houver mais círculos colocados do que fora do jogo, ou vice versa, que neste caso, dará a vitória aos “guardiões”.</p>

Possibilidade de utilização	Propício para que as crianças tenham uma atividade de educação ambiental em associação com uma dinâmica cooperativa de competição.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Depois do término do jogo os participantes poderão fazer um código de providências para ser tomadas e que ajudem a diminuir a emissão de poluentes e, conseqüentemente, a formação de buracos na camada de ozônio.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental no treinamento de educadores de diferentes cidades do país.
Outras observações	<p>A camada de ozônio protege os seres vivos da radiação ultravioleta que, em excesso, causa queimaduras, catarata e até câncer de pele. O ozônio age como um filtro dos raios ultravioletas do Sol garantindo a vida na Terra. Esta camada tem quinze quilômetros de espessura mas em virtude de poluentes que foram liberados no ar, ela possui buracos, se esgarçando como um tecido já velho.</p> <p>O cloro e o bromo são os principais destruidores da camada de ozônio e eles estão presentes no gás CFC, ou clorofluorcarbono usado nas geladeiras e nos aparelhos de ar condicionado. Também é usado em tubos de aerossol, para fazer espirrar perfumes, tintas, desodorantes. O bromo está presente no brometo de metila usado para matar doenças em plantações. Os carros também contribuem com esse dano através da fumaça que soltam por causa da queima de combustível.</p>

Atividade 11	CONFEÇÃO DE FILTRO ECOLÓGICO COM GARRAFA PET
Objetivo	Entender melhor o papel das camadas de solo na filtragem da água das chuvas.
Descrição	A natureza filtra naturalmente toda a água que vem da chuva. A água passa por diversas camadas de solo até chegar aos rios subterrâneos e de lá voltarem à superfície numa nascente cristalina. A idéia é construir um filtro com a representação desse processo natural de filtragem da água.
Recursos necessários	Água Areia grossa e fina Cascalho Algodão Garrafa pet 2 litros
Montagem	Cortar o fundo de uma garrafa Pet de refrigerante de dois litros e lavá-la bem. Em primeiro lugar, colocar um pouco de algodão limpo tampando a saída do gargalo e, depois que as pedras se assentarem, retirá-lo. Em ordem, conforme o desenho, colocar as pedras e a areia. Tanto a areia como as pedras devem ser lavadas antes com água limpa. A garrafa deverá ser colocada sobre um copo grande ou uma jarra. Para lavar o filtro será necessário passar água limpa antes de usar, isso também faz com que a areia e as pedras se acomodem.
Funcionamento	Preparar uma a água “suja” com pedacinhos de papel, água com terra, pedaços de folhas de plantas, pétalas de flores, cascas e sementes de frutas etc., misturando tudo muito bem. Observar para que todos os ingredientes sejam orgânicos e não químicos. Esta mistura deve ser despejada aos poucos com a ajuda de uma concha, para que as crianças observem como a água sai limpa pelo gargalo, deixando toda a sujeira dentro do filtro.

<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>Atividade pode compor uma oficina criativa de aproveitamento de material reciclável.</p>
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental no treinamento de educadores de diferentes cidades do país.</p>
<p>Outras observações</p>	 <p>The diagram illustrates a simple water filtration process. It shows a funnel containing a layer of cotton wool (ALGODÃO) placed over a container. The container is filled with layers of coarse sand (AREIA GROSSA), fine sand (AREIA FINA), and coarse gravel (CASCALHO GROSSO). A hand is shown pouring water (ÁGUA SUJA) from a beaker into the funnel. The filtered water (ÁGUA LIMPA) is collected in a test tube held above the container. Labels on the right side of the container indicate the layers: ÁGUA SUJA, AREIA FINA, AREIA GROSSA, CASCALHO, CASCALHO GROSSO, ALGODÃO, and ÁGUA LIMPA.</p>

Atividade 12	MURAL ECOLÓGICO
Objetivo	Identificar problemas ambientais e discutir como fariam para resolvê-los, se as condições para isso estivessem ao alcance delas.
Descrição	Atividade de educação ambiental envolvendo conteúdos intelectuais do lazer.
Recursos necessários	Cartolina, fita adesiva, canetas hidrográficas.
Montagem	Os participantes deverão recortar notícias dos jornais sobre o seguinte tema: “danos que o homem vem causando ao meio ambiente”.
Funcionamento	<p>Formar equipes de trabalho com quatro a seis elementos que compartilham todo o material que cada um recolheu. Em seguida, as equipes terão um tempo para selecionar as três melhores (ou piores) notícias e para colocá-las numa cartolina com o título: PROBLEMA. A atividade fará com que as equipes apresentem uma SOLUÇÃO aos problemas expostos. Seja qual for o problema, as equipes deverão encontrar uma solução para ele.</p> <p>Certamente, as primeiras dúvidas que irão surgir serão com relação a problemas cujas soluções não estão ao alcance das crianças e da própria população.</p> <p>Inicialmente, todos deverão achar a solução como se fossem os responsáveis, imaginando que teriam condições para isso.</p> <p>Em seguida, ou em uma outra oportunidade, eles devem ser incentivados a pensar no que a sociedade pode fazer para diminuir o problema ou para exigir que quem deve fazer ou deixar de fazer algo o faça. Posteriormente devem refletir sobre o que uma pessoa sozinha, ou um grupo de crianças, aparentemente com menos força, pode fazer.</p>

Funcionamento	<p>O educador deve alertar as crianças sobre o fato de que pequenos atos que acontecem em diversos lugares acabam se unindo e se tornando grandes atos. Dessa forma, eles entenderão que somente o fato de estarem fazendo o mural já é um ato contra estas violências.</p> <p>O quadro mural deve ficar afixado durante a semana para que todos possam ler, incluindo as outras equipes.</p>
Possibilidade de utilização	<p>Adequado para gincana ecológica e para crianças com mais de 9 anos.</p>
Experiências já desenvolvidas	<p>Essa atividade foi desenvolvida em consultorias de educação ambiental.</p>

Atividade 13	CONFECÇÃO DE FANTOCHES EM MATERIAL RECICLADO
Objetivo	Despertar para formas possíveis de praticar a reutilização e reciclagem de materiais, visando os conteúdos artísticos do lazer.
Descrição	Procedimentos para confeccionar fantoches, utilizando material reciclado.
Recursos necessários	Caixa de leite (preferencialmente) Tesoura Cola ou fita adesiva Retalho de papel colorido e/ou de pano Complementos para formar a fisionomia da personagem (tampa de garrafa pet, barbante, copo de iogurte, papel cartão, glitter, algodão etc.)
Montagem	Revestira a caixa com papel, plástico ou pano. Dobrar e recortar a caixa no meio, formando com uma das metades cabeça, olhos, nariz e lábio superior. Com a outra metade, formar lábio inferior, língua, queixo. Formar olho com bolinha de isopor ou tampa de garrafa pet. Para montar a roupa, usar pano colado a partir da parte aberta do fantoche.
Funcionamento	Organizar as crianças para oficina de material, com explicação de que aquele material é uma produção das próprias crianças e que elas poderão realizar uma apresentação com a temática do meio ambiente.
Possibilidade de utilização	Pode ser utilizado para apresentações das próprias crianças que confeccionam os fantoches.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Conforme a faixa etária, as crianças poderão desenvolver todo o processo em um ou mais dias de produção. Em crianças menores de 10 anos, recomenda-se deixar prontos os procedimentos que exigem tesoura. Outra possibilidade é que a criança termine o fantoche em casa, envolvendo a família (considerando os possíveis limites de suporte que crianças em situação de risco encontrarão em seus lares).

Experiências já desenvolvidas	Adaptação de atividade de Vania Dohme. Consultar: Revista Nova Escola, edição 186 de out. 2005 e o livro Técnicas de Contar Histórias , São Paulo: Ed. Informal. Ver também em: http://giulianopimentel.nafoto.net/photo20060906193421.html .
--------------------------------------	---

Atividade 14	BASQUETE ECOLÓGICO
Objetivo	Estimular o conhecimento e prática da coleta seletiva do lixo.
Descrição	Basquetebol gigante temático sobre ‘arremesso’ seletivo de lixo.
Recursos necessários	Bola do esporte ou material reciclável adaptado 1 cesto, saco, latão ou caixa com a cor e o nome do tipo de lixo.
Montagem	Organizar as equipes no campo ou na quadra conforme as regras do esporte. Em lugares da quadra serão colocadas caixas com as cores e classificações do lixo.
Funcionamento	O monitor reforça que para cada tipo de lixo existe um receptor apropriado, com a cor que o identifica. A cada saída de bola o monitor determina o lixo que está valendo, podendo ser mais de um. Quem acertar na caixa não correspondente ao lixo, passará o ponto (gol) para a outra equipe. Vencerá quem fizer mais pontos no tempo estipulado ou quem concluir todos os tipos de lixo.
Possibilidade de utilização	Forma de associar a prática esportiva com a educação ambiental. Recomendado para as primeiras aproximações com o tema gerador.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	É possível adaptar qualquer esporte coletivo, tendo como pontuação acertar o alvo correspondente à coleta seletiva do lixo. No futebol, por exemplo, para cada tipo de lixo só pode fazer gol um grupo de alunos, que são responsáveis por um determinado tipo de resíduo.
Experiências já desenvolvidas	Em escola pública no interior do Rio de Janeiro, com alunos de 5ª. série.

Atividade 15	TERRITÓRIO
Objetivo	Estimular cooperação, estimulação dos sentidos, estratégia, agilidade e noção espacial.
Descrição	Adaptação do jogo conhecido como “bandeirinha” ou “pique bandeira”.
Recursos necessários	Roupa velha ou camuflada. Necessita ser realizada preferencialmente em bosques ou pomares limpos e delimitados.
Montagem	Dividir os participantes em dois grupos de número igual. Um representa os predadores e fará a defesa do território. O objetivo desse grupo será capturar os invasores, cujo objetivo é atravessar o território sem ser preso.
Funcionamento	Os invasores são colocados no início do território enquanto os predadores deverão estar camuflados no bosque, aguardando suas presas. Os invasores devem preparar uma estratégia para chegar ao outro lado. Depois, os papéis são invertidos. Quem capturar mais invasores vence o jogo.
Possibilidade de utilização	Adequado para crianças a partir dos 07 anos e necessita ser feito em local apropriado em termos de segurança, limpeza e impacto à natureza.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Pode ser feito na quadra, usando caixas de papelão para disfarçar os pegadores.
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade é desenvolvida em acampamentos para jovens paranaenses e aulas de graduação no período noturno há 7 anos.

Atividade 16	FUT DENGUE
Objetivo	Estimular o conhecimento e prática da coleta sobre combate à dengue.
Descrição	Futebol em estilo de gincana, visando educação ambiental.
Recursos necessários	Bola do esporte e local apropriado. Uniforme para diferenciar o “mosquito da dengue” de cada equipe.
Montagem	Formadas as equipes, de acordo com os procedimentos pedagógicos do Segundo Tempo, o monitor explicará que se trata de um futebol diferente. No Fut-dengue, haverá um jogador de cada equipe adversária que será o mosquito da dengue. Ele poderá picar todo jogador que estiver parado, inclusive o goleiro, quando a equipe deste estiver no ataque.
Funcionamento	Iniciado o jogo o monitor libera os “mosquitos” para picar os adversários. Só poderão ser picados aqueles que estiverem parados (igual ao tipo de água na qual se proliferam os mosquitos). O jogador que for picado sai do jogo por dois minutos. O jogador mosquito pode participar das jogadas.
Possibilidade de utilização	Forma de associar a prática esportiva com a educação ambiental e a educação em saúde. Recomendado para as primeiras aproximações com o tema gerador.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	É possível adaptar a qualquer esporte coletivo. Pode-se cobrar que o jogador “picado” pelo “mosquito” cumpra uma tarefa, como identificar um foco de dengue, por exemplo. Pode-se determinar que a cada gol marcado, o mosquito seja trocado. Após cada partida, o monitor poderá explanar sobre a temática. As penalidades máximas só poderão ser cobradas se o batedor responder corretamente a uma questão sobre combate ao <i>Aedes aegypti</i> e ao <i>Aedes albopictus</i> .

<p>Possibilidade (necessidade) de adaptação</p>	<p>O mosquito pode ser expulso do jogo por dois minutos a cada vez que a equipe realizar alguma ação desejada pela equipe do Recreio (por exemplo, quando alguém falar um palavrão, o mosquito de sua equipe é expulso).</p>
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Em projetos de extensão da Universidade Estadual de Maringá utilizando o mosquito como pegador em um pique-pegas.</p>

Atividade 17	TRILHANDO COM OS SENTIDOS
Objetivo	Identificação de componentes de um ecossistema e estimulação de noção espacial, equilíbrio, movimentos não estereotipados, percepção sensorial, autoconceito, cooperação.
Descrição	A <i>trilha dos sentidos</i> é um tipo de trilha interpretativa preparada, de forma multidisciplinar.
Recursos necessários	Corda de nylon, couro ou fibra vegetal; panos para vendar os olhos; guizos; e qualquer material orgânico encontrado sem vida (folhas, flores, pedras).
Montagem	Verificar a segurança e limpeza do local. Os participantes são esclarecidos sobre a atividade e, depois, começam a andar com os olhos vendados, sendo guiados por uma corda e, depois, por sons produzidos pelo recreador.
Funcionamento	A cada momento, todos passam por diferentes situações, tais como rastejar sobre a grama, passar sobre troncos, desviar da lama, tocar diferentes texturas encontradas na natureza, andar na falsa baiana ou de tirolesa.
Possibilidade de utilização	Pode ser desenvolvido em cavernas, florestas (mata atlântica, serrado, caatinga), bosques ou áreas rurais cultivadas. Geralmente recomendável para crianças mais velhas.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Pode ser feita em duplas, com um sendo o guia e o outro com olhos vendados. Ao final, todos tiram as vendas dos olhos e tentam reconhecer os objetos que tocaram e cheiraram, além de comentar como foi a experiência.
Experiências já desenvolvidas	Atividade desenvolvida em acampamentos da graduação em Educação Física em Maringá-PR desde 2000.
Outras observações	Recomenda-se até 30 pessoas por facilitador.

Atividade 18	EQUILÍBRIO AMBIENTAL
Objetivo	Estimular educação ambiental, criatividade e trabalho em equipe.
Descrição	Caça ao tesouro com estória sobre os 4 elementos da natureza.
Recursos necessários	Diagrama composto de círculos representando os quatro elementos; fantasias; cartazes; sistema de som.
Montagem	O planeta corre perigo com o desequilíbrio ambiental. Para evitar um desastre, é preciso recuperar os quatro elementos da mãe natureza (uma recreadora caracterizada) e formar uma mandala. Para encontrar cada elemento, os participantes deverão procurar locais onde haja agressão ambiental aos mesmos. Assim, para receber o círculo da água, por exemplo, os participantes deverão achar o tonel de óleo jogado na beira do lago e tirá-lo de lá. É um jogo cooperativo onde todos vencerão, descobrindo o quinto elemento: a consciência ambiental, a amizade ou outro tema pertinente ao grupo.
Funcionamento	Cada elemento da natureza será um monitor caracterizado. Ele estabelecerá um diálogo com cada equipe, impondo uma tarefa a ser cumprida para que recebam a imagem correspondente àquele elemento da natureza. A pontuação é dada de forma decrescente até o tempo máximo estipulado para conclusão do caça ao tesouro dramatizado.
Possibilidade de utilização	O desenvolvimento desta atividade é propício para encerrar a gincana ou para complementar uma palestra sobre meio ambiente. Conforme o grau de dificuldade, podem participar crianças a partir dos 6 anos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Em grupos jovens, cada integrante pode ter um dos sentidos dificultado (uns estarão amordaçados, outros algemados ou vendados).
Experiências já desenvolvidas	Jogo realizado em São Gonçalo em 2008. Essa atividade é uma variação do jogo "O quinto elemento" proposto por Randal Juliano em www.cevlazer.rg3.net .

Atividade 19	GINCANA ECOLÓGICA
Objetivo	Estimular educação ambiental, criatividade e trabalho em equipe.
Descrição	Gincana é uma competição com uma seqüência de provas a serem cumpridas pelas equipes.
Recursos necessários	Caneta, prancheta, placar, apitos com sons de aves, fichas com a descrição das provas, barbantes, fita adesiva, lupa.
Montagem	Pode ser desenvolvido em ginásio, bosque, parque, horto ou salão de eventos. Número de participantes: entre dez e vinte pessoas por equipe. O sistema de pontuação será decrescente, com 10 pontos/prova para o primeiro, 08 para o segundo, e assim sucessivamente.
Funcionamento	<p>Provas:</p> <p>Nome de equipe, grito de guerra e mascote caracterizado;</p> <p>Trazer o maior número de material reciclável em 30 minutos;</p> <p>Montar uma árvore de Natal com esse material;</p> <p>Localizar determinadas plantas e animais existentes no Recreio;</p> <p>Concurso de imitação de animais silvestres brasileiros;</p> <p>Plantio ou replantio de árvores da flora regional;</p> <p>Concurso de pinturas artísticas em material reciclável;</p> <p>Basquetebol ecológico;</p> <p>Bets com material reciclável;</p> <p>Listar o maior número de problemas ambientais do bairro ou cidade;</p> <p>Listar o maior número de soluções para problemas ambientais apontados;</p> <p>Declamar poema ou cantar música (paródia) sobre meio ambiente;</p> <p>Questões diretas e práticas (<i>quiz</i>) sobre meio ambiente.</p>

Possibilidade de utilização	Mais recomendável a partir dos 8 anos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	O sistema de pontuação, prêmios e atividades devem ser definidos conforme cada contexto particular.
Experiências já desenvolvidas	Síntese de gincanas ecológicas realizadas no litoral do Espírito Santo entre 1996 e 2001.
Outras observações	Organizar a gincana em conformidade com a diversificação de conteúdos culturais do lazer.

Atividade 20	PIRÂMIDE ALIMENTAR
Objetivo	Desenvolver conhecimentos sobre cadeia alimentar e equilíbrio ambiental.
Descrição	Grande jogo com três equipes representando flora, herbívoros e carnívoros.
Recursos necessários	Espaço amplo e delimitado.
Montagem	Organizar três equipes (grama, cutia, onça). Marcar um pequeno campo neutro (casa), onde é o local de referência para cada um dos grupos.
Funcionamento	As cutias comem a grama e são devoradas pelas onças. Logo, nesse pique quem é grama deve fugir da cutia e estas não podem ser capturadas por quem for onça. O jogo se inicia com cada grupo em sua casa e, ao sinal do apito, todos correm. Em tempo determinado pelo monitor, um novo sinal sonoro interrompe a atividade, quando, então, os capturados se transformam no animal que o capturou. O jogo se encerra quando sobrar apenas uma equipe (será sempre a onça). Nesse momento, o monitor explica o que acontece quando não há equilíbrio no consumo dos recursos, pois as onças e as cutias esgotaram seus alimentos e, no fim, acabarão todos morrendo por falta de alimento.
Possibilidade de utilização	Pode ser desenvolvido em qualquer espaço aberto e com crianças a partir dos 6 anos. Tem por finalidade desenvolver educação do tema gerador por meio de dinâmica lúdica.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Variar o tipo de planta, herbívoro e carnívoro conforme a fauna e flora da região. É importante concluir com os alunos o que acontece quando há desequilíbrio ambiental, atentando para os problemas de extinção de espécies e contaminação da água e suas conseqüências para a humanidade.
Experiências já desenvolvidas	Jogo desenvolvido pelo recreadores da equipe Joy em Sacramento-MG, supervisionados pelo prof. Ms. Victor Barreto Costa Pereira.

Atividade 21	GINCANA DE SOLICITAÇÃO
Objetivo	Proporcionar a integração dos participantes, através de uma atividade que cada um deverá trazer ou que será solicitada.
Descrição	Cada grupo recebe uma folha com tarefas que serão realizadas enquanto uma música é tocada. Exemplos de tarefas: inventar um nome, um grito de guerra, confeccionar uma bandeira, elaborar um comercial de brinquedo, criar uma coreografia para uma música infantil, fantasiar alguém da equipe.
Recursos necessários	Aparelho de som, canetas, cartolinas, lápis de cor, canetinhas hidrográficas ou giz de cera, fantasias e demais materiais necessários a realização das tarefas determinadas.
Montagem	Os monitores deverão dividir o grupo em duas ou mais equipes e explicar a dinâmica da atividade.
Funcionamento	Após a divisão das equipes, o monitor entrega a folha com as tarefas a serem cumpridas. A equipe marcará pontos de acordo com as tarefas realizadas no tempo de duração da música (deverão ser atribuídos pontos a cada uma das tarefas).
Possibilidade de utilização	Pode ser realizada no primeiro dia de atividades com a utilização de diferentes espaços que permitam a montagem da brincadeira, para grupos diversos, em encontros e reuniões como forma de integração.
Possibilidade de adaptação	As equipes podem ficar à vontade pelo espaço disponível que tiverem para a criação das tarefas, podem utilizar um microfone para pedir as tarefas, podem utilizar cartazes com as tarefas.
Experiências já desenvolvidas.	Acampamentos, encontros, reuniões, escolas, eventos de família e confraternização de empresas.

Observação	As tarefas podem ser temáticas: meio ambiente, campanha do uso racional da água, de energia, dentre outros temas.
-------------------	---

Atividade 22	ENIGMAS
Objetivo	Proporcionar atividades curtas e rápidas que desafiem a curiosidade dos participantes.
Descrição	Enigmas que os participantes devem responder.
Recursos necessários	<p>De acordo com os enigmas selecionados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adivinhar o número de bolinhas de gude em um pote: pote e bolinhas de gude suficientes para encher o mesmo. - Quantos metros têm o fio vermelho de cabelo da boneca Emília? Peruca da Emília, com um fio vermelho de muitos metros. - Adivinhar quantas páginas tem um livro: um livro qualquer. <p>Para todos os enigmas serão necessárias pranchetas, folhas de sulfite e canetas.</p>
Montagem	<p>Preparação dos enigmas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabelo da Boneca Emilia: na peruca colocar um fio vermelho com muitos metros. • Pote de bolinha de gude: encher um pote com muitas bolinhas de gude (até a boca). • Número de páginas de um livro: o monitor mostra o livro sem a pessoa ter acesso ao número de páginas, e desafia o participante a arriscar um palpite.
Funcionamento	<p>Os participantes são convidados a decifrar o enigma. Para cada enigma, um palpite é dado e o monitor registra as respostas com os respectivos nomes dos participantes numa folha ou cartolina. Também pode ser registrado de outra forma – cada pessoa escreve seu palpite e seu nome e deposita numa urna. Eles têm que acertar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boneca Emilia: o fio vermelho do cabelo da Emilia tem quantos metros. • Bolinha de gude: o pote tem quantas bolinhas. • Número de páginas de um livro: o livro tem quantas páginas.

<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>É interessante o uso dessa dinâmica em recepções, grupos de férias, escolas, acampamentos, festas de confraternização, como forma de quebra-gelo, de interação e conhecimento entre as pessoas. Pode ser utilizada também como prova de gincana ou como tarefas em caças. Atividades para todas as faixas etárias.</p>
<p>Possibilidades de adaptação</p>	<p>Utilizar materiais típicos do evento – exemplos: Festa Junina - utilizar grãos; confraternização de colaboradores de cosméticos - adivinhar qual o aroma do perfume. Conforme a região, utilizar outros tipos de frutas para se adivinhar o número de sementes, como por exemplo, o número de pinhões em uma pinha; o número de sementes de uma melancia baby.</p>
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Em cursos de recreação, acampamentos, colônias de férias, projetos de férias, feiras, escolas e festas.</p>
<p>Outras observações</p>	<p>Caso haja interesse do grupo pode montar enigmas para os outros grupos, para realizar em intervalos ou competições. Quando forem utilizados alimentos, tomar o cuidado com ações que podem gerar desperdício de comida.</p>

Atividade 23	RESGATE DA INFÂNCIA COM BINGO HUMANO
Objetivo	Dinâmica de grupo que tem por objetivo a apresentação e a integração dos participantes.
Descrição	Atividade similar ao bingo. As cartelas serão confeccionadas pelos próprios participantes, e cada espaço deverá ser preenchido com o nome e a brincadeira que mais marcou a infância de alguém.
Recursos necessários	Folhas de sulfite cortadas ao meio, numeradas, uma caneta por participante, um saquinho com bolinhas de um jogo de bingo ou com números escritos em papezinhos.
Montagem	O monitor deve numerar as metades de sulfite – se houver 40 participantes, deverão ser numeradas de 1 a 40 (cada folha com um número). Utilizando este mesmo exemplo, para o sorteio dos números serão utilizadas as bolinhas de bingo de 1 a 40, ou os papezinhos para sorteio deverão ser numerados de 1 a 40.
Funcionamento	Primeira etapa - distribuição das folhas numeradas aos participantes. Segunda etapa - cada participante deverá confeccionar sua cartela na folha que recebeu da seguinte forma: traçar 3 linhas verticais e 2 horizontais, formando 12 espaços. Depois deve preencher cada espaço com o nome e a brincadeira favorita dos demais participantes da atividade escolhidos por ele (para isso deverá conversar com as pessoas que escolher, realizando uma pequena “entrevista”). Terceira etapa – inicia-se o bingo. O monitor sorteia um número por vez, e o participante que tiver o número de sua cartela sorteado levanta-se e diz seu nome e a sua brincadeira favorita a todos os presentes. Aqueles que tiverem anotado o nome desta pessoa em sua cartela assinalam com um X o espaço correspondente. O bingo prossegue repetindo este procedimento até que algum participante preencha toda a sua cartela e seja declarado o vencedor.

Funcionamento	Observação: esta cartela citada com 12 espaços é adequada para o exemplo dado (40 participantes). Quando o número de pessoas for maior ou menor, o número de espaços da cartela deve ser determinado de forma proporcional (quanto mais pessoas, mais espaços, ou o inverso).
Possibilidade de utilização	É interessante o uso dessa dinâmica em escolas, acampamentos, festas e reuniões como forma de quebra-gelo, interação e conhecimento entre as pessoas. Atividade para todas as faixas etárias.
Possibilidades de adaptação	Caso as pessoas não sejam alfabetizadas, é possível utilizar o desenho. Pode ser utilizada para resgatar outros temas, como comida preferida, esporte preferido, ou mesmo, o tema da própria programação.
Experiências já desenvolvidas	Em cursos de recreação, acampamentos, colônias, projetos de férias.
Outras observações	Pode ser confeccionado um grande painel com todas as informações colhidas pelo grupo para ficar exposto durante o evento.

Atividade 24	UNDOKAI - GINCANA POLIESPORTIVA
Objetivo	Difusão de um encontro de esportes e lazer, comum à cultura japonesa, geralmente é realizado no Dia do Trabalho (dia primeiro de maio).
Descrição	É uma atividade comunitária que une pessoas de todas as faixas etárias ou mesmo de famílias inteiras com brincadeiras. Os nomes das atividades e as próprias brincadeiras programadas num UNDOKAI podem variar conforme característica da região, mas de modo geral são realizadas quase sempre da mesma forma: corridas individuais, em duplas ou de grupo, que exigem mais coordenação de equipe e habilidade do que força ou velocidade. Embora o evento seja apresentado como uma gincana poliesportiva, pela própria descrição das provas e competições, destaca-se que ele pode ser direcionado ao aspecto lúdico.
Recursos necessários	Cones e bandeirolas para marcação de espaço, barbantes, chinelões ou tamancões de madeira, colheres de sopa, ovos cozidos ou bolinhas de ping-pong ou gude, cordas, pneus, sacos e objetos diversos utilizados em provas de gincana, pranchetas, folhas de sulfite, canetas.
Montagem	Espaço demarcado com cones e decorado com bandeirolas, para percurso de 50 metros.
Funcionamento	As equipes são organizadas em colunas para a realização das seguintes provas: Gojyu Meetoru Kiōsō: corrida de 50 metros rasos. Hyaku meetoru Kiōsō: corrida de 100 metros. Riree: corrida de revezamento. Ninin sankyaku: corrida de três pernas (em duplas amarra-se a perna direita de uma pessoa com a esquerda de outra, que abraçadas pelos ombros ou à cintura correm juntos por 50 metros).

Funcionamento	<p>Geta Kyōso: corrida com tamanco de madeira japonês (chinelão ou esquis de madeira rústicos com tiras largas nas quais se encaixam os pés calçados) com três pessoas por equipe. Usando um par, o trio deve andar o mais rápido que puder sem cair por 50 metros.</p> <p>Supuun reesu: corrida de colher com ovo (pode ser substituído por bolinhas de ping pong ou gude), equilibrando com somente uma das mãos. Devem ser percorridos 50 metros até o final. É preciso chegar sem deixar a bolinha/ovo cair e sem o auxílio da outra mão.</p> <p>Karimono Kyōsō: corrida do empréstimo, os participantes correm em um percurso limitado no qual existem cartões com nomes ou desenhos de objetos como: caneta, relógio, régua, etc. Cada um pega um cartão e vai até os amigos, pedindo emprestado o objeto citado no cartão. Assim que alguém lhe dá o objeto, o participante volta ao percurso para terminar a corrida e depois de terminá-la devolve o objeto a seu dono.</p> <p>Tsunahiki: cabo de guerra.</p> <p>Taiya Korogashi Kyōsō: corrida de pneus - corre-se empurrando pneus com as mãos.</p>
Possibilidade de utilização	<p>Esta atividade pode ser utilizada como encerramento de projetos de férias, com a comunidade ou familiares.</p>
Possibilidades de adaptação	<p>Utilizar em espaços como salas de aula, adaptando e realizando provas com a utilização da lousa. Exemplos: cálculos, adivinhações.</p>
Experiências já desenvolvidas	<p>Em cursos de recreação, escolas, comemorações japonesas, eventos de rua, acampamentos, colônias, projetos de férias.</p>
Observações	<p>Caso haja interesse do grupo, acrescentar caça ao tesouro e provas diferenciadas.</p>

Atividade 25	PEQUENOS ESQUETES – GINCANA DE TEXTO
Objetivo	Visa à representação e a expressão corporal baseadas na leitura de contos.
Descrição	Atividade recreativa, na qual são lidos pequenos textos de situações engraçadas ou temáticas. Após a leitura, os participantes devem organizar um esquete para a representação dos textos.
Recursos necessários	Contos, objetos e roupas para constituir os figurinos, conforme os textos selecionados; equipamento para filmagem da atividade (opcional) e um monitor.
Montagem	O monitor seleciona alguns textos que possam interessar ao grupo. Os objetos e roupas podem ser trazidos pelos participantes, dependendo do local em que a atividade for desenvolvida (escolas, grupos de interesse). O material disponível deve ser colocado no espaço de forma que todos possam visualizá-lo e utilizá-lo.
Funcionamento	O monitor convida os participantes a escolherem um dos contos disponíveis e realiza a leitura. Na primeira etapa, destaca com o grupo os personagens e as características do figurino. Realiza uma segunda leitura, convidando os participantes a caracterizar os personagens da história. Inicia-se o processo criativo da representação com a orientação do animador. O monitor e o grupo definem o tempo para a montagem do esquete e, após o encerramento deste tempo, o grupo realiza sua apresentação publicamente.
Possibilidade de utilização	Não há restrições de faixa etária. O espaço deve, preferencialmente, ser acolhedor e permitir aos participantes o uso do chão, sem incômodos.
Possibilidades de adaptação	Um texto pode ser fracionado em partes e os participantes divididos em grupos, sendo que cada grupo representa uma parte. Podem ser geradas rodas de discussão após as apresentações.

Experiências já desenvolvidas	Escolas, acampamentos, colônias de férias, hotéis, atividades de rua.
Outras observações	Aplicada como gincana de texto.

Atividade 26	CAÇA – EM BUSCA DOS PERSONAGENS
Objetivo	Estimular a expressividade, a interação e o trabalho em equipe.
Descrição	Os caças são atividades que podem ser comparados aos jogos de esconder, porém mais elaborados. Nesses jogos, os participantes devem encontrar pistas e/ou pessoas caracterizadas, de acordo com um tema. Para este exemplo será utilizado o tema “Sítio do Pica-pau Amarelo”.
Recursos necessários	02 “passaportes” (confeccionados com cartolina); alguns acessórios ou fantasias para a caracterização dos personagens; uma caneta para cada personagem e seis monitores no mínimo.
Montagem	Os monitores confeccionam os dois passaportes em formato de pica-pau, cada um com espaços delimitados para a obtenção de cinco assinaturas; dividem um texto (com uma das histórias do Sítio) em partes impressas ou escritas em pedaços de papel, para dar um à cada personagem; e cinco monitores se caracterizam conforme os personagens - Emília, Tia Nastácia, Visconde, Rabicó e Burro Falante – e decoram a parte do texto que receberam.
Funcionamento	O grupo é dividido em duas equipes. Um monitor conta às duas equipes simultaneamente um pouco da história selecionada e incentiva as equipes a conhecer o restante da história, procurando os personagens que estão escondidos pelo espaço. Fornece um passaporte a cada equipe e orienta que devem encontrar cada um dos 05 personagens, ouvir o que ele tem a dizer e, por fim, pegar o seu “autógrafo” – neste momento o personagem assina o passaporte da equipe. Determina também que os membros de cada equipe devem sempre andar juntos.

<p>Funcionamento</p>	<p>Enquanto este monitor explica a brincadeira, os personagens se espalham pelo espaço pré-determinado, se escondendo e aguardando as equipes passarem por eles. Quando forem encontrados, cada um conta alguns fatos sobre o seu personagem, a parte da história que lhe foi passada e, logo em seguida, fornece sua assinatura no passaporte da equipe.</p> <p>Assim que cada equipe consegue as cinco assinaturas, retorna ao monitor que explicou a brincadeira para a apresentação do passaporte com as 5 assinaturas. Quando as duas equipes tiverem chegado, todos podem relatar para o grupo o que vivenciaram.</p>
<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>Pode ser realizado com qualquer faixa etária, desde que sejam adequadas as dificuldades; utilizar autores diversos; dividir o grupo em mais equipes.</p>
<p>Possibilidades de adaptação</p>	<p>Utilizar pistas para encontrarem os personagens; utilizar tema de eventos específicos.</p>
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Escolas, acampamentos, confraternizações para todas as faixas etárias, com temas variados.</p>
<p>Outras observações</p>	<p>A caracterização dos personagens amplifica a dimensão lúdica, sendo proveitoso investir na produção.</p>

Atividade 27	ESPORTES ADAPTADOS
Objetivo	Estimular a iniciação a esportes pouco praticados.
Descrição	A atividade consiste na apresentação e na realização de clínicas de diferentes esportes alternativos, como soft ball (pré-desportivo do beisebol), bumerangue, parede de escalada, street ball, trampolim acrobático, jogos adaptados como frescobol, tamboréu, peteca etc.
Recursos necessários	Espaço amplo, grupo de monitores para orientar cada uma das atividades, profissionais ligados a cada esporte para demonstrações e orientações aos participantes. Os materiais e equipamentos de segurança específicos e os materiais de apoio variam de acordo com as modalidades.
Montagem	Definir horários de apresentações e realizações das clínicas, com a vivência prática do participante interessado. Distribuir as atividades pelo espaço em um <i>croqui</i> , procurando reservar área suficiente para sua realização, sem que haja interferência em outras atividades desenvolvidas ao mesmo tempo.
Funcionamento	No horário das apresentações, iniciar as atividades convidando os participantes. Desenvolver os jogos de acordo com a programação, com a orientação dos monitores e dos profissionais dos diferentes esportes planejados para o evento. Finalizar as clínicas nos horários marcados, recolhendo os materiais utilizados e desmontando os demais.
Possibilidade de utilização	Esta atividade pode ser realizada em diferentes espaços de lazer. Não há limites de idade, embora seja mais recomendável para os participantes jovens, dadas as características do evento.
Possibilidades de adaptação	A programação pode sofrer várias adaptações, como conter um menor número de atividades, ou mesmo enfatizar um determinado tipo de esporte, ou, ainda, incluir outras possibilidades de esportes alternativos, relacionados à cultura do grupo ou da faixa etária específica a ser trabalhada.

Experiências já desenvolvidas	Acampamentos, clubes, associações, hotéis e escolas, para todas as faixas etárias.
Outras observações	Pode ser utilizada uma modalidade por dia.

Atividade 28	OFICINA COM MÚSICA
Objetivo	Envolver, unir, socializar, despertar emoções e desejos de crianças.
Descrição	Brincadeira: Uni-duni-tê. Atividade que explora este antigo jogo de nossa cultura, no qual as crianças cantam, brincam, escutam a música, aprendem, dispõem-se em rodas ou em fileiras e depois fazem sua arte: confeccionam um “Sorvete colorido” (trecho da música) de cartolina e papel crepom.
Recursos necessários	Cartolinas, papéis crepom de diversas cores, cortados em quadrados, tesouras e colas.
Montagem	O monitor convida os participantes à confecção do material, explica e orienta a realização da atividade. É importante que o material esteja distribuído no espaço de forma que facilite seu acesso, seu manuseio e a cooperação dos participantes, de tal forma que permita a todos a vivência da atividade e a confecção do sorvete.
Funcionamento	Após as orientações, os participantes confeccionam um cone com cartolina, cortam três quadrados grandes de papel crepom e os amassam, fazendo bolinhas como se fossem bolas de sorvete. Cada criança deve escolher três cores e colar as bolas no cone, formando o sorvete.
Possibilidade de utilização	É necessário que haja um espaço adequado para a confecção, que os participantes cantem, ouçam a música e brinquem livremente com os sorvetes que produziram.
Possibilidades de adaptação	Utilizar outras músicas como <i>Tio Lobato</i> e confeccionar máscaras de animais. Utilizar músicas com diferentes faixas etárias, adaptando a atividade. Por exemplo, com os participantes maiores produzir jogos de memória ou quebra-cabeças, utilizando materiais alternativos como caixas de pasta de dente ou papelão.

<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Em oficina de formação de professores, escolas, cursos, acampamentos, na APAE de São Paulo.</p>
<p>Outras observações</p>	<p>Baseado no processo de interação e prazer com a música, as brincadeiras e os jogos são importantes no desenvolvimento e na formação da criança, contribuindo para despertar a criatividade e tornar o aprendizado mais prazeroso e divertido.</p>

Atividade 29	CAÇA AO TESOURO
Objetivo	Procurar por pistas espalhadas em um espaço que levam a um “tesouro”.
Descrição	Atividade de caça na qual uma pista leva à outra, até que uma última pista conduza ao “tesouro”.
Recursos necessários	Cartolina, papel sulfite, canetas ou giz de cera e algo que represente um tesouro (podendo ser um objeto, brindes, balas, etc.)
Montagem	Confecção das pistas: um pedaço de cartolina é dobrado ao meio, na frente deve constar o número da pista e, na parte interna, a pista (charada) a ser decifrada (lembrando que uma pista deve levar à outra). Os monitores devem esconder as pistas cuidadosamente em locais específicos.
Funcionamento	A pista número um é dada em mãos e ao mesmo tempo para todas as equipes. Elas devem resolver a charada e encaminhar para a procura da segunda pista que, por sua vez, estará escondida no local apontado pela primeira pista decifrada por eles e assim sucessivamente. As equipes caçam as pistas acompanhadas pelos monitores. É importante que a equipe permaneça sempre unida. Vence aquela que encontrar primeiro o tesouro.
Possibilidade de utilização	De preferência em local externo e amplo, em qualquer horário (dia ou noite). Se a atividade for realizada em um local fechado, as pistas não terão que ser encontradas, apenas decifradas, uma após a outra.
Possibilidades de adaptação	As pistas devem ter um grau de dificuldade médio ou alto (de acordo com a faixa etária) para não desanimar os participantes. Elas podem ser feitas de várias maneiras com a utilização de diferentes materiais. Podem ser dados brindes a todos os participantes no final da atividade, independentemente da equipe que encontrou primeiro o tesouro, como forma de premiar a participação de todos na brincadeira.

<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Em oficinas de formação de professores, cursos, colônias de férias e acampamentos. É usada também em escolas, grupos de interesses, convenções.</p>
<p>Outras observações</p>	<p>O número de participantes de cada equipe não deve ultrapassar 12, garantindo as condições de participação ativa de todos na atividade. Devem-se espalhar as pistas por locais previamente observados, sendo importante que os participantes também já conheçam o espaço da atividade. A ordem dos locais deve ser alternada (cada equipe uma sequência), para não provocar congestionamento das equipes no mesmo lugar e na mesma hora.</p>

Atividade 30	JOGOS COOPERATIVOS – META MÓVEL
Objetivo	Promover situações nas quais os participantes joguem cooperativamente.
Descrição	Meta móvel é um jogo de futebol de mãos dadas, que tem como alvo a meta que se move. Esta meta consiste num “gol móvel”, ou seja, dois participantes de cada equipe, de posse de um elástico de aproximadamente 2 metros, unidos pelas pontas, prendem o mesmo no pé direito de um e no esquerdo do outro e o seguram também com as mãos, formando um “gol quadrado”. A meta se locomove durante todo o jogo, sendo que estes participantes devem andar ou correr sempre segurando o elástico conforme descrito.
Recursos necessários	Elástico de algodão de no mínimo 04 metros (2 metros para cada equipe), coletes ou fitas para caracterizar cada equipe, uma bola macia e um monitor para organizar as equipes.
Montagem	O monitor organiza dois times, explica o jogo e seu objetivo: acertar a meta. O espaço deve ser grande para que as equipes consigam correr em duplas.
Funcionamento	Como em uma partida de futebol, as equipes terão que ser divididas, cada equipe organiza as duplas que irão correr de mãos dadas, tendo como objetivo acertar a meta móvel da equipe adversária. Não existe um lado correto do espaço, pois as metas podem se locomover para onde quiserem. O monitor define um tempo para a realização do jogo e registra os “gols” das equipes durante a partida.
Possibilidade de utilização	Adequado a todas as faixas etárias, pode ser realizado como atividade para pais e filhos, em espaços abertos ou fechados. Podem ser confeccionadas camisetas gigantes para que cada dupla fique junta.
Possibilidades de adaptação	Utilizar bolas de diversos tamanhos ou mais de uma bola; a cada gol as metas mudam de time; confraternização de família com bolinhas de tênis. Podem ser adaptadas outras modalidades esportivas.

Experiências já desenvolvidas	Escolas, confraternizações de empresas, cursos de professores, acampamentos e hotéis.
--------------------------------------	---

Atividade 31	CIRCUITO COOPERATIVO
Objetivo	Atividade em forma de gincana de circuito, com o objetivo de oportunizar diferentes experiências e desafios que necessitam de cooperação para serem vivenciadas e superadas pelas equipes.
Descrição	Primeiro devemos definir quantas provas teremos no circuito completo. O ideal é que tenhamos o mesmo número de provas que o número de equipes, desta forma todos estarão realizando uma atividade ao mesmo tempo. Em um núcleo de 200 alunos poderemos ter, por exemplo, 8 turmas de 25 alunos. As equipes podem ser formadas aleatoriamente, pois as provas têm a característica de proporcionar condições iguais entre grupos de diferentes faixas etárias, gênero ou nível de habilidade.
Recursos necessários	<p>Instalações: um espaço reservado para cada estação do circuito. Pode ser metade de uma quadra esportiva, um gramado, salas de aula ou um saguão, todavia, depende das características das provas.</p> <p>Materiais: <u>descreveremos com detalhes no espaço funcionamento</u> quais provas serão sugeridas, bem como os materiais necessários. Os materiais para estas provas são na sua maioria alternativos ou de fácil acesso. A princípio, somente será necessário em toda estação, uma ficha e uma caneta para controle do estagiário sobre o desempenho de cada equipe.</p> <p>Humano: um monitor em cada estação do circuito.</p>
Montagem	Neste nosso exemplo, necessitamos que os coordenadores preparem antecipadamente alguns materiais, os quais estão descritos no item montagem de cada prova.

Funcionamento	<p>Cada monitor ficará em um espaço determinado para desenvolvimento de uma atividade de caráter cooperativo. Cada equipe começará o circuito em uma estação diferente, sendo que será definido pelo animador em que sentido as equipes trocarão de estação. Cada atividade terá um tempo médio de 3 minutos para serem realizadas e aproximadamente 3 minutos para que os grupos troquem de estação e recebam a explicação da próxima prova. O tempo pode variar de acordo com a organização de cada grupo. Porém, o tempo de realização da atividade deve ser sempre o mesmo e somente o tempo de troca de estação pode variar. Ao final pode-se fazer a comparação dos pontos alcançados de cada equipe, tendo também condições de sinalizar qual foi a equipe mais eficiente em cada desafio ou se achar pertinente, definir pontos para cada prova, para que possamos apontar a equipe campeã no cômputo geral do circuito. As provas sugeridas para este momento estão descritas abaixo, sendo que outras podem ser agregadas ou adaptadas, procurando sempre enfatizar o caráter cooperativo na realização das mesmas:</p> <p>1 - TITANIC – conseguir pescar um barquinho de papel através de uma vara de pescar coletiva. Com um barbante deve-se fazer um círculo de aproximadamente 7 metros de diâmetro e então atravessar algumas retas do barbante de um lado ao outro do círculo, de forma que pareça uma roda de bicicleta. No meio dos barbantes entrelaçados deixa-se um pedaço de barbante pequeno (aproximadamente 1 metro), com um gancho na ponta. A equipe deve segurar nas extremidades do barbante, levantá-lo conjuntamente e com o ganchinho que está no centro, tentar pescar um barquinho de papel que estará no chão, ou dentro de uma vasilha com água. O barquinho deverá ter uma argola para engancharmos a ponta da vara. Pode ser feito também com uma caneta na ponta do barbante, tentando encaixá-la na boca de uma garrafa pet.</p>
----------------------	--

Funcionamento	<p>Material: barbante, um gancho, uma argola de chaveiro, uns 10 barquinhos feitos de papel, uma vasilha para a água e um cronômetro para marcar o tempo de realização desta prova. Ou de forma alternativa, uma caneta e uma garrafa pet.</p> <p>Montagem: grande vara de pescar coletiva em forma circular com um gancho na ponta e 10 barquinhos de papel com uma argola na sua parte mais alta.</p> <p>Controle da prova: marcar o tempo gasto para cumprir o desafio ou somente marcar a equipe que cumpriu e a que não cumpriu a prova.</p> <p>2 - DE COLO EM COLO – todos os componentes da equipe devem estar sentados um ao lado do outro com as pernas estendidas frontalmente. A prova consiste em passar uma bolinha de ping-pong um para o outro utilizando somente as pernas, ou seja, não é permitido usar as mãos. Quando a bola chega ao final, o último integrante deve pegar a bolinha, correr no começo da coluna e começar tudo de novo até acabar o tempo. Se a bolinha cair no meio do trajeto, a mesma deve ser devolvida ao primeiro integrante para iniciar a prova novamente.</p> <p>Material: uma bolinha de ping-pong. Também pode-se utilizar um limão, bolinha de borracha ou de tênis etc.</p> <p>Controle da prova: marcar quantas vezes a bolinha passou por todos os integrantes sem cair no solo.</p> <p>3 - FORMANDO PALAVRAS – colocar em um espaço no chão várias cartelas contendo letras do nosso alfabeto. Ao sinal um integrante da equipe deve correr, selecionar uma letra e colocar em separado com o objetivo de formar uma palavra. Em seguida, este volta para o seu lugar e outro deve ir e tentar completar a palavra e assim sucessivamente até formar uma palavra. Quando o integrante achar que já foi formada uma palavra ou tiver dificuldade de dar continuidade a que já foi começada, o mesmo pode iniciar outra palavra. Como variação pode-se colocar palavras incompletas para serem completadas pelos participantes. Também se sugere que as palavras tenham relação com o tema gerador.</p>
----------------------	---

Funcionamento	<p>Material: várias cartelas contendo letras variadas do nosso alfabeto. Tomar o cuidado para colocar um número maior de vogais e de consoantes mais comuns.</p> <p>Montagem: preparar as cartelas com as letras, e se for o caso, palavras para serem completadas.</p> <p>Controle da prova: verificar o número de palavras que a equipe consegue formar ou completar. O controle também pode ser pelo número total de letras que a equipe conseguiu colocar nas palavras formadas.</p> <p>4 - LANÇANDO NOTÍCIAS – toda a equipe faz um grande círculo ficando distante a aproximadamente 5 metros de um balde ou cesto de lixo vazio. Ao sinal todos devem arremessar bolinhas feitas de jornal amassado dentro do cesto. As bolas que caírem fora do cesto podem ser recolhidas, desde que não se arremesse após o limite estabelecido. Para incentivar o tema gerador, podemos colocar vários cestos de cores diferentes e dar mais pontos para os arremessos que acertarem o cesto específico para papel. Deve-se fazer um grande número de bolinhas para que o grupo não consiga acabar com as mesmas durante o tempo pré-estabelecido e também para que todos possam participar ativamente.</p> <p>Material: fita crepe, jornais velhos e um balde ou cesto de lixo reciclável.</p> <p>Montagem: preparar as bolinhas de jornal envolvidas com fita crepe</p> <p>Controle da prova: número de bolas de jornal que caírem no interior do cesto</p> <p>5 – CENTOPÉIA NO TÚNEL – os integrantes da equipe devem formar um círculo de mãos dadas. Ao sinal eles devem ir passando por dentro de um arco (bambolê) ou o arco ir passando por todos, sendo que é proibido soltar as mãos.</p> <p>Material: um arco.</p> <p>Controle da prova: anotar o número de pessoas às quais passaram pelo arco por completo.</p>
----------------------	---

Funcionamento	<p>6 – CORRIDA DA CORRENTE – forma-se uma coluna com todos os integrantes da equipe. A coluna deve ficar atrás de um arco, e logo a frente deve-se colocar um cone distante uns 15 metros do arco. O primeiro integrante da equipe deve ficar dentro do arco com um boné na cabeça. Ao sinal deve-se correr, contornar o cone e voltar, passando o boné para o primeiro da coluna. A partir daí os dois devem novamente correr de mãos dadas fazendo o mesmo trajeto e ao chegarem de novo ao arco inicial, um terceiro integrante deve se juntar a eles e assim sucessivamente, até que todos da equipe realizem a prova ou acabe o tempo.</p> <p>Material: um arco, um cone, um boné e um cronômetro.</p> <p>Controle da prova: verificar quanto tempo a equipe leva para que todos contornem o cone ou o número de participantes que completaram o percurso.</p> <p>7 - MÍMICA – esta prova consiste em passar em forma de mímica para sua equipe, a representação de algo que está escrito em um papel que será sorteado de dentro de uma caixinha. A dificuldade das representações deve ser de acordo com a faixa etária envolvida, podendo ser relacionada a animais, objetos, filmes, ditados populares, entre outros. Cada vez, um integrante deve ir a frente do grupo, sortear um item e fazer mímicas para o restante do grupo. Não se pode utilizar nenhum tipo de verbalização. Os membros da equipe podem “chutar” (dar um palpite) quantas vezes quiserem até acertar, porém, se a equipe achar que está perdendo tempo, pode pular aquele item e outro integrante vem a frente para dar continuidade a atividade.</p> <p>Material: lista de itens descritos em pequenos papéis dobrados e guardados em um recipiente (caixinha ou saquinho).</p> <p>Montagem: preparar as cartelas com os nomes de animais, objetos, filmes ou ditados populares descritos nos mesmos.</p> <p>Controle da prova: número de acertos da equipe.</p> <p>8 - DESENHO – Idem à explicação da atividade de mímica, sendo que nesta atividade o objeto, animal ou filme deve ser representado com um desenho num quadro negro ou lousa.</p>
----------------------	--

Funcionamento	<p>Material: quadro, giz e lista de itens descritos em pequenos papéis dobrados e guardados em um recipiente (caixinha ou saquinho).</p> <p>Montagem: preparar as cartelas com os nomes de animais, objetos ou filmes.</p> <p>Controle da prova: número de acertos da equipe.</p> <p>9 - FOTOTESTE – esta atividade consiste em mostrar fotos de famosos para que as equipes digam quem é a pessoa. A dificuldade das fotos deve ser de acordo com o nível de conhecimento dos participantes, podendo inclusive colocar fotos de quando os famosos eram crianças para dinamizar a prova. As fotos podem ser recortadas de revistas, impressa ou pesquisadas na internet, sendo expostas na tela do computador no momento da prova. Mostra-se um número de fotos (umas 15 pessoas diferentes) e o grupo tem que escrever os nomes na ordem que foi apresentada dentro do tempo da prova</p> <p>Material: recortes ou impressões de pessoas famosas, folha para respostas e caneta.</p> <p>Montagem: preparar as folhas com as fotos das pessoas famosas ou diretamente no computador.</p> <p>Controle da prova: número de acertos da equipe.</p> <p>10 - RACIONAMENTO – coloca-se o número máximo de alunos para participarem. Lembre-se que todas as equipes devem participar com o mesmo número. Forma-se uma coluna com um aluno do lado do outro. Numa extremidade coloca-se um balde com água e na outra uma garrafa pet de 2 litros. O jogo inicia-se com um aluno enchendo um copinho de café e passando de mão em mão até o mesmo chegar ao final da coluna, sendo que o último deve derramar a água no interior da garrafa. Este último integrante deve correr ao começo da coluna e reiniciar todo processo. Para que a atividade fique mais dinâmica deve-se incluir mais copinhos, tomando o cuidado para que os mesmos não fiquem muito próximos e tumultuem o desenvolvimento da prova. Um copinho para cada 5 crianças na coluna tem demonstrado ser ideal.</p> <p>Material: 50 copinhos de café, um balde, uma garrafa pet de 2 litros e uma jarra com medidas de mililitro (ml).</p>
----------------------	--

Funcionamento	<p>Controle da prova: verificar a equipe que conseguiu colocar mais água na garrafa através de medida feita na jarra em ml.</p> <p>11 – DANÇANDO COLADINHO – a atividade consiste no desafio de se dançar todos da equipe com uma bexiga sendo equilibrada no quadril do companheiro do lado, formando assim uma grande roda. O monitor ficará no meio da roda demonstrando movimentos para a equipe repetir, tais como, abaixar, rebolar, ir para frente ou para trás. Esta atividade também pode ser realizada em forma de duplas espalhadas pela sala. É interessante tocar um CD com trechos de músicas de diferentes ritmos para animar a atividade. Material: um toca CD e 200 bexigas. Montagem: preparar o CD com músicas de ritmos variados e deixar umas 50 bexigas cheias e amarradas. Controle da prova: verificar o número de bexigas que caiu no chão ou estourou. A melhor equipe é aquela que desperdiçar menos bexigas.</p> <p>12 - COLHENDO SEMENTES – no centro de um espaço coloca-se uma vasilha vazia. Nas extremidades colocam-se potes contendo pequeninas pedras. A atividade consiste em carregar estas pedras utilizando somente canudos plásticos através da sucção, ou seja, com o canudo na boca o participante puxa o ar em uma extremidade e na outra estará a pedrinha que ficará presa e deve ser carregada até a vasilha sem a ajuda das mãos, a não ser para dar firmeza ao canudo. Material: 200 canudos plásticos e aproximadamente 200 pedrinhas pequenas. Os canudos podem ser substituídos por galhos ocos de um mamoeiro e as pedrinhas podem ser substituídas por feijões, desde que se tome o cuidado para não incentivar o desperdício de alimentos, ou seja, deve-se recolher todos os feijões no final. Controle da prova: contar quantos feijões foram depositados no recipiente central.</p>
----------------------	---

Funcionamento	<p>13 - NÓ HUMANO – a equipe forma uma roda, podendo participar deste círculo aproximadamente 15 integrantes, de acordo com a idade e tamanho destes. De olhos fechados todos devem colocar as mãos ao centro pegando com uma mão na mão de algum companheiro. Alguns cuidados devem ser tomados: não pegar as duas mãos de um mesmo integrante e não pegar na mão do integrante que é seu vizinho na roda. Ao sinal a equipe deve tentar se desembaralhar sendo proibido soltar as mãos. O objetivo é formar um círculo com todas da roda. Não tem problema se alguns integrantes terminarem de costas para o centro do círculo, o importante é terem suas mãos desembaraçadas. Pode ser que ao invés de um círculo se formem dois ou três, o que não desconsidera o cumprimento da prova.</p> <p>Material: nenhum.</p> <p>Controle da prova: controlar o tempo gasto para se desembaraçar os braços e formar o círculo.</p> <p>14 - JOGO DA MEMÓRIA MATEMÁTICO – o jogo consiste em um jogo da memória em que os pares de cartas são formados por uma expressão matemática (por exemplo, $2 + 5$) e pelo seu resultado (por exemplo, $= 7$). O nível de dificuldade deve contemplar as características dos participantes. Espalha-se pelo menos um número de pares matemáticos relativo ao dobro do número de participantes das equipes. Cada participante deve dirigir-se ao espaço onde estão as cartelas e tentar formar um par, caso não consiga deve devolver as cartelas ao conjunto, mas se acertar deve entregar ao monitor. Os outros integrantes da equipe podem ficar próximos as cartelas para ver quando o seu companheiro tenta formar o par, tendo chance de saber onde está cada cartela quando chegar sua vez.</p> <p>Material: o dobro de cartelas contendo expressões matemáticas e outras com os resultados, de acordo com o número de participantes.</p> <p>Montagem: preparar as cartelas com as expressões matemáticas e outras com os resultados das mesmas.</p> <p>Controle da prova: quantos pares a equipe conseguiu formar.</p>
----------------------	---

<p>Funcionamento</p>	<p>15 - COSTURANDO – a equipe deve se organizar em uma coluna. O último deve pegar uma agulha gigante com uma linha e passar por dentro de sua roupa (por exemplo, a camiseta) entrando por baixo e saindo no colarinho, na altura do pescoço. A prova termina quando a agulha e a linha passarem completamente por todos os integrantes da equipe.</p> <p>Material: um pedaço de cabo de vassoura, uma baqueta de bateria ou algo similar para servir de agulha com um barbante ou corda fina (corda plástica de fazer varal) amarrado numa ponta como se fosse a linha da agulha (esta deve ter uns 5 metros no máximo). Tomar cuidado para não ser algo que machuque os participantes ao passar encostado no corpo dos mesmos.</p> <p>Montagem: confeccionar a agulha gigante.</p> <p>Controle da prova: tempo gasto para que a agulha juntamente com a linha passe por todos os integrantes da equipe. Caso uma equipe tenha menos integrantes que a outra, esta deve repetir algum participante.</p>
<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>Em um período do Recreio nas Férias com algum tema específico, se possível nos primeiros dias, para despertar o espírito de cooperação entre os participantes.</p>
<p>Possibilidade (necessidade) de adaptação</p>	<p>Nas prova que exigem conhecimentos específicos, ficar atento às características da clientela envolvida. Em alguns casos, para proporcionar a participação de pessoas que não sejam alfabetizadas, é possível utilizar desenhos.</p>
<p>Experiências já desenvolvidas</p>	<p>Gincanas em escolas, pela facilidade de se trabalhar ao mesmo tempo com turmas em locais diferentes. Já foi realizado com um público de 15 turmas de aproximadamente 40 alunos cada, totalizando um envolvimento direto de 600 participantes ao mesmo tempo, onde cada atividade era realizada no espaço de uma sala de aula.</p>
<p>Outras observações</p>	<p>Um monitor ou animador deve ficar responsável pelo controle do tempo, avisando com um sinal sonoro bem audível o momento de se iniciar e de se encerrar a prova, dando tempo para as equipes trocarem de local e receberem a explicação nas diferentes provas.</p>

Atividade 32	PENSANDO A DIFERENÇA I - VÔLEI SENTADO
Objetivo	O objetivo é fazer a bola passar sobre a rede para que esta toque no chão dentro da quadra adversária, ao mesmo tempo em que se evita que os adversários consigam fazer o mesmo.
Descrição	Praticado numa quadra dividida em dois por uma rede, por duas equipes com o mesmo número de jogadores. Este jogo é uma variação do voleibol convencional. É jogado sentado utilizando-se dos fundamentos do voleibol.
Recursos necessários	1 bola de vôlei ou de praia, uma rede de voleibol ou elástico.
Montagem	o espaço disponível é dividido em duas partes pela rede de voleibol ou um elástico (estes podem estar fixados ou podem ser seguros por dois voluntários) a 1m de altura a partir do solo.
Funcionamento	O monitor organiza dois times, preferencialmente mistos, e explica o jogo e seu objetivo.
Possibilidade de utilização	Os participantes podem compor as equipes com os monitores, irmãos, pais e outras pessoas da comunidade, inclusive pessoas com deficiência.
Possibilidades de adaptação	Pode ser jogado em qualquer espaço e com número variado de participantes. Pode-se variar em número de toques e tamanho e número de bolas. Pode-se também variar altura da rede.
Experiências já desenvolvidas	Escolas, cursos para estudantes e professores.

Outras observações	<p>Explicar aos participantes que no vôlei sentado paraolímpico podem participar amputados, paralisados cerebrais, lesionados na coluna vertebral e pessoas com outros tipos de deficiência locomotora. Enfatizar as possibilidades motoras apesar das restrições. Pensar a diferença!</p>
---------------------------	--

Atividade 33	PENSANDO A DIFERENÇA II – FUTEBOL 7
Objetivo	Colocar a bola dentro das traves adversárias, o que é chamado de gol.
Descrição	O futebol é um esporte coletivo disputado num campo retangular por duas equipes, de onze jogadores cada lado. Este jogo é uma variação do futebol convencional. Utiliza os mesmos fundamentos do futebol.
Recursos necessários	1 bola de futebol ou de borracha, quatro cones, papelão e faixas de tecido ou gases/atadura.
Montagem	O espaço disponível é dividido em duas partes e em suas extremidades estão colocados os cones delimitando o gol. As equipes deverão ser preferencialmente mistas.
Funcionamento	O monitor organiza dois times, preferencialmente mistos, e explica o jogo e seu objetivo. Cada participante deve imobilizar o joelho (lado dominante) com faixa gaze e utilizando o papelão atrás do joelho como se fosse uma “tala”, em seguida deve também imobilizar o braço do mesmo lado da perna (simulando uma hemiplegia – restrição homolateral).
Possibilidade de utilização	Os participantes podem compor as equipes com os monitores, irmãos, pais e outras pessoas da comunidade, inclusive pessoas com deficiência.
Possibilidades de adaptação	Pode ser jogado em qualquer espaço e com número variado de participantes.
Experiências já desenvolvidas	Escolas, cursos para estudantes e professores.
Outras observações	Explicar aos participantes que no futebol paraolímpico participam paralisados cerebrais e pessoas com outros tipos de deficiência locomotora. Enfatizar as possibilidades motoras apesar das restrições. Pensar a diferença!

Atividade 34	PENSANDO A DIFERENÇA III – GOLBOL
Objetivo	O objetivo de cada equipe, composta por três pessoas, é acertar o maior número de bolas possíveis no gol do adversário.
Descrição	O golbol é um jogo inventado para pessoas com déficit visual. Durante a partida, os jogadores ficam em lados opostos da quadra, arremessando a bola com as mãos. Neste período os que estiverem observando ou a torcida deve permanecer em silêncio, já que os jogadores se orientam por guizos colocados dentro da bola. Deficientes e não deficientes podem jogar juntos.
Recursos necessários	Quatro cones, bola com guizo e vendas. Para viabilizar a pratica onde não houver a bola com guizo, própria deste jogo, é possível enrolar uma bola, que pode ser de vôlei, basquete ou outra, em papel celofane ou de sacos plásticos de supermercado (porque são bem barulhentos).
Montagem	O espaço disponível é dividido em duas partes e em suas extremidades estão colocados os cones delimitando o gol de pelo menos 6m de largura.
Funcionamento	O monitor organiza dois times, preferencialmente mistos, e explica o jogo e seu objetivo. Cada participante deve estar com os olhos vendados.
Possibilidade de utilização	Os participantes podem compor as equipes com os monitores, irmãos, pais e outras pessoas da comunidade, inclusive pessoas com deficiência.
Possibilidades de adaptação	Pode ser jogado em qualquer espaço e com número variado de participantes (recomenda-se até 6).
Experiências já desenvolvidas	Escolas, cursos para estudantes e professores.

Outras observações	<p>Explicar aos participantes que o golbol foi inventado para deficientes visuais enquanto que a maioria dos esportes para deficientes foi adaptada a partir de esportes convencionais. Os participantes, vendados, poderão vivenciar e refletir sobre restrições e possibilidades das pessoas com deficiência visual. Pensar a diferença!</p>
---------------------------	--

Autor por atividade

1. Vania Dohme (Atividades 1-13)
2. Giuliano Gomes de Assis Pimentel (Atividades 13-20)
3. Ieda Denise de Oliveira Souza e Luciana Forne (Atividades 21-30)
4. Silvano da Silva Coutinho (Atividade 31)
5. Ruth Eugenia Cidade (Atividades 32-34)

ANEXOS

ANEXO I



**Ministério do Esporte
Secretaria Nacional de Esporte Educacional
Projetos Especiais**

**PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS
Janeiro / 2009**

**FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO PARA
PREENCHIMENTO DOS BENEFICIADOS**

Este formulário deverá ser preenchido por duas crianças participantes do núcleo, uma na faixa etária entre 7 e 12 anos, e outra entre 13 e 17 anos, imediatamente ao término das atividades do último dia, e entregue a um dos monitores, para que o mesmo o repasse ao coordenador do núcleo.

Entidade: _____

Identificação do núcleo: _____

Faixa Etária () 7 a 12 anos () 13 a 17 anos

Sexo () fem () masc

1 – Ficar o dia todo no projeto foi:

()  bom ()  regular ()  ruim

2 - Como foi o passeio?

()  bom ()  regular ()  ruim

3 – A apresentação cultural foi:

()  boa ()  regular ()  ruim

ANEXO II



Ministério do Esporte Secretaria Nacional de Esporte Educacional Projetos Especiais

PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS Janeiro / 2009

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO PARA PREENCHIMENTO DO GRUPO DE MONITORES

Este formulário deverá ser preenchido pelo grupo de monitores do núcleo imediatamente ao término das atividades do último dia, e entregue ao coordenador de núcleo.

Favor responder as questões abaixo, considerando o consenso entre todos os integrantes do grupo de monitores do núcleo.

Entidade: _____

Identificação do núcleo: _____

1 – O(s) local (locais) de desenvolvimento das atividades foi(foram) satisfatório(s)?
Comente a resposta: _____

2 – A realização do projeto em período integral foi:
() bom () regular () ruim
Comente a resposta: _____

RECREIO NAS FÉRIAS

3 – O passeio foi:

bom regular ruim

Comente a resposta: _____

4 – A apresentação cultural foi:

boa regular ruim

Comente a resposta: _____

5 – A aceitação do projeto pelas crianças e jovens participantes foi:

boa regular ruim

Comente a resposta: _____

6 – Os Kits de materiais esportivo, recreativo e 1º Socorros foram:

boa regular ruim

Comente a resposta: _____

7 – Uniformes:

bom regular ruim

Comente a resposta: _____

8 – Reforço Alimentar:

bom regular ruim

Comente a resposta: _____

ANEXO III



**Ministério do Esporte
Secretaria Nacional de Esporte Educacional
Projetos Especiais**

**PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS
Janeiro / 2009**

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO POR NÚCLEO

Este formulário deverá ser preenchido pelo coordenador do núcleo imediatamente ao término das atividades, e encaminhado ao coordenador geral do Recreio nas Férias da entidade, em até 3 dias.

Entidade: _____

Identificação do núcleo: _____

Endereço principal: _____

Telefones: _____

Coordenador do núcleo: _____

Monitores do núcleo: _____

Período de realização:

() 19 a 23 de janeiro

() 26 a 30 de janeiro

Local (locais) de desenvolvimento das atividades:

a) O(s) local (locais) escolhido (s) foi (foram) adequado(s) a boa realização do projeto?

() sim () não - neste caso, citar o(s) motivo(s): _____

Nº de beneficiados:

Total de inscritos: _____

Número de inscritos que não compareceram nenhum dia: _____

Número real de participantes no projeto: _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na segunda-feira: _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na terça-feira: _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na quarta-feira: _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na quinta-feira: _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na sexta-feira: _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Soma de participantes nos 5 dias : _____ atendimentos

Número de participantes atendidos por faixa etária:

7 a 10 anos - _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

11 a 14 anos - _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

15 a 17 anos - _____, (sendo _____ meninas e _____ meninos)

Horário

a) O horário proposto para a realização do programa (9 às 16 horas) foi adequado?

() sim () não

Comente sua resposta: _____

b) O horário proposto foi cumprido?

() sim

() parcialmente – Comente: _____

Atividades

- Metodologia:

a) As dinâmicas utilizadas possibilitaram a motivação, participação e integração de todos?

() sim () não () parcialmente

Comente sua resposta: _____

b) Houve envolvimento com a comunidade e cultura locais?

() sim () não

c) O tema proposto “Meio Ambiente – Desenvolvimento Sustentável” – foi satisfatoriamente desenvolvido?

() sim - neste caso, citar a(s) estratégia(s): _____

() não - neste caso, citar o motivo: _____

d) A equipe do núcleo trabalhou de forma organizada e integrada?

() sim () não

Comente sua resposta: _____

- e) Houve participação de voluntários? () sim () não

Comente sua resposta: _____

- Passeio

- a) O(s) local (is) escolhido (s) foi (foram) satisfatório(s)?

() sim () não

Comente sua resposta: _____

- b) Transporte(s) utilizado(s) para o passeio:

() próprio () locado () parceria

- c) Qualidade do transporte:

() bom () regular () ruim

- Atividade cultural:

- a) A atividade cultural realizada foi satisfatória? () sim () não

- b) Em caso afirmativo:

- mencione a atividade e comente: _____

- em caso negativo, comente o motivo: _____

- Documentação:

- a) As atividades foram fotografadas? () sim () não

- b) As atividades foram filmadas? () sim () não

- c) Algum veículo de comunicação (rádio, jornal, internet e TV) cobriu as atividades desenvolvidas? () sim () não

Em caso afirmativo, qual(is)? _____

Alimentação

O lanche foi entregue no prazo e horário estabelecidos? () sim () não

Em número suficiente? () sim () não

De boa qualidade? () sim () não

Observações: _____

Materiais recreativos/esportivos

Os materiais foram entregues no prazo? () sim () não

Eram de boa qualidade? () sim () não

RECREIO NAS FÉRIAS

Foram suficientes? () sim () não

Comente: _____

Sugestões de outros materiais necessários: _____

Kits de primeiros socorros

Os materiais foram entregues no prazo? () sim () não

Eram de boa qualidade? () sim () não

Foram suficientes? () sim () não

Comente: _____

Sugestões de outros itens necessários: _____

Uniformes (camisetas e bonés)

Os uniformes foram entregues no prazo? () sim () não

Eram de boa qualidade? () sim () não

Comente : _____

Ocorrências (registro de situações ocorridas, que de alguma forma afetaram o bom andamento do projeto):

Suas sugestões para as próximas edições:

ANEXO IV



**Ministério do Esporte
Secretaria Nacional de Esporte Educacional
Projetos Especiais**

**PROJETO SEGUNDO TEMPO / RECREIO NAS FÉRIAS
Janeiro/2009**

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO POR CONVÊNIO

Este formulário deverá ser preenchido pelo coordenador geral do Recreio nas Férias, imediatamente ao término do projeto, e encaminhado ao Ministério do Esporte em até 5 dias úteis.

I - DADOS GERAIS DO CONVÊNIO

Entidade: _____

Nº DO CONVÊNIO _____

Coordenador geral do Programa Segundo Tempo: _____

Telefones para contato: _____

Coordenador geral do Projeto Recreio nas Férias: _____

Telefones para contato: _____

Projeto Recreio nas Férias

Número total de núcleos: _____ núcleos

Número total de vagas disponibilizadas: _____ vagas

Número total real de participantes: _____ participantes

Período de realização do programa na cidade: _____

II – CONSIDERAÇÕES RELATIVAS AO PROJETO DE FÉRIAS

QUANTO AS CAPACITAÇÃO:

- a) Capacitação para os coordenadores e monitores dos núcleos, realizada na cidade:

boa regular ruim

Comente sua resposta: _____

QUANTO AO PASSEIO:

- a) A realização do passeio como parte integrante da programação deste projeto, em sua opinião, foi:

boa regular ruim

Comente sua resposta: _____

- b) O(s) local(is) escolhido(s) foi(ram):

bom regular ruim

Comente sua resposta: _____

- c) O transporte foi:

próprio locado parceria _____

outros (quais?) _____

- d) Os transportes utilizados atenderam a demanda do convênio em sua totalidade?

sim _____

não _____

Comente sua resposta: _____

QUANTO A ATIVIDADE CULTURAL

a) Houve parcerias para a realização das atividades culturais nos núcleos?

() sim - quais? _____

() não

Comente sua resposta: _____

III – CONSIDERAÇÕES RELATIVAS A ATUAÇÃO DA SNEED – SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE EDUCACIONAL DO MINISTÉRIO DO ESPORTE

a) Iniciativa em propor este projeto piloto:

() boa () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

b) Organização

() boa () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

c) Planejamento

() bom () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

d) Comunicação:

() boa () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

- e) Suporte:
 bom regular ruim

Comente sua resposta: _____

- f) Kits de materiais esportivo, recreativo e 1º Socorros foram:
 bom regular ruim

Comente a resposta: _____

- g) Uniforme:
 bom regular ruim

Comente a resposta: _____

IV – SUGESTÕES

Suas sugestões para as próximas edições: _____

