

RECREAÇÃO SISTEMATIZADA

Histórico da Recreação

A Recreação teve sua origem na pré história, quando o homem primitivo se divertia festejando o início a temporada de caça, ou habitava de uma nova caverna. Essa manifestação da vida humana se transformou em danças primitivas de caráter de adoração, rituais fúnebres, invocação dos deuses, com o aspecto recreativo de alegria e vencimento de um obstáculo. As atividades sociais dos adultos representadas pelos jogos coletivos e cultos religiosos, foram divulgadas de geração em geração pelas crianças em forma de brincadeiras.

O movimento da recreação sistematizada iniciou na Alemanha em 1774, com a fundação Philantropinum por J.B. Basedow, anteriormente professor de uma escola de nobre na Dinamarca, onde ficaria impressionado com a concepção de ensino em que as atividades intelectuais ficavam lado a lado com as atividades físicas praticadas na época: equitação, lutas, corridas e esgrima.

O método de ensino dinamarquês, mais a leitura de Jean Jacques Rousseau influenciaram sobre maneira Basedow para a fundação do Philantropinum fato este concretizado depois de uma série de dificuldades iniciais. O currículo desta instituição consistia de cinco horas de matéria teórica, duas horas de trabalhos manuais e três de recreação, incluindo esta última a esgrima, a equitação, as lutas, a caça, pesca, excursões e danças. A concepção basedowina de ensino ameno e recreativo previa a preponderância dos jogos para os primeiros anos escolares e preparação física e mental para as classes maiores.

Simon, seu colaborador, foi o primeiro a imaginar e agrupar os exercícios de acordo com a faixa etária dos alunos. Du Tair, por sua vez, introduziu novos exercícios a saber: natação, patinação, tiro ao alvo, levantamento e transporte de pesos (saco).

Os discípulos de Basedow foram: Cristiano Salsman, Guthus Muthus, na Alemanha, Pestalozzi na Suíça; Machtegal na Dinamarca e Ling na Suécia.

A contribuição de Froebel foi com a criação do jardim da infância (ou parques de recreio), onde as crianças brincavam na terra. Nos jogos, a utilização de material variado valorizou a recreação na Alemanha.

Nos Estados Unidos, o movimento iniciou em Boston (1885), com a criação de jardins de areia para as crianças pequenas se recrearem. Com o correr do tempo, as atividades ali praticadas não ofereciam condições atender os frequentadores de 12 a 15 anos, que acompanhavam os irmãos menores. Novas diversões deveriam ser criadas em locais maiores, para que os jogos e as ginásticas fossem praticadas. Os parques infantis foram transferidos para os prédios escolares, denominados Playgronds ou pátio de recreio.

O primeiro, com os mais variados equipamentos e instalações, áreas para jogos, aparelhos de ginástica e caixa de areia, foi o Hull House de Chicago, construído em 1892.

Os Playgronds, passaram a ser convívios pelos adultos e crianças e as atividades as mais variadas. No bairro de Chicago, foram criados parques recreativos, onde o atletismo e a ginástica eram praticados em alguns meses do ano. Os centros eram casas campestres, com salas de reuniões, teatro, clubes, bibliotecas e refeitório. Para a recreação interna havia os ginásios de ambos sexos, com banheiros e vestiários com armários. Para as atividades externas funcionavam os Playgronds infantis com balanços, gangorra, escorregadores, caixa de areia, quadra de jogos, como de esportes e piscinas. E para orientar as atividades, havia líderes especialmente treinados.

Em 1906, foi criado um órgão responsável pela recreação, O Playgrond Association Of América. Hoje mundialmente conhecido por National Recreation Associatin.

O valor da recreação aumentava e com ela a necessidade de incluir programações que satisfizessem ao público jovem e adulto. Por isso o termo Playgrond teria que mudar para **Recreação**, definindo um conceito mais amplo de brincadeiras para crianças e outras atividades para adultos.

No Brasil, a criação de praças públicas iniciou em 1927, no Rio Grande do Sul, sendo o seu fundador o Prof. Frederico Guilherme Gaelzer. No "Alto da Bronze"(praça Gen. Osório), foram improvisadas as mais rudimentares aparelhos, pneus velhos amarrado às árvores, constituíam um excelente meio de recreação para a garotada.

Somente em 1929 apareceram as praças de Educação Física, sob a orientação de instrutores, pois não havia professores especializados. Estas praças estavam subordinadas ao antigo Departamento de Praças e Jardins, atualmente o Serviço de Recreação Pública, tendo como o primeiro chefe o Prof. Gaelzer. Aos poucos surgiram novas praças, parques e mais tarde os Centros Comunitários Municipais.

Em 1972, o prefeito Telmo Thompson Flores, juntamente com o secretário municipal de Educação e Cultura, prof. Frederico Lamacchia Filho, deram novo cunho à Recreação, com a implantação do "Projeto RECOM" (*Recreação - Educação - Comunicação*). Porto Alegre é a pioneira de projetos dessa natureza, que tem o objetivo de levar às vilas, bairros da capital a cultura, o aproveitamento sadio das horas de lazer e integração do homem na sua comunidade. O RECOM funcionava como uma Tenda Cultural, e Carrossel da Cultura, ambos desmontáveis e de fácil transporte. A tenda é uma casa de espetáculos, feita de lona plástica, comporta uma lotação de 250 pessoas sentadas e serve para a projeção cinematográfica e teatro. Na sua programação infantil, a Tenda de Cultura previa teatro de marionetes shows, peças infantis e palhaços; para os adultos, teatro, música popular, sessões de cinema e palestras. Em 1973 a Tenda passou a oferecer outras programações diárias, tais como: atividades de biblioteca com leitura e interpretação, atividades dramáticas com jogos dramáticos e teatrais, atividades de artes plásticas, pintura e desenho.

Com o mesmo objetivo a Tenda, foi criado o Carrossel de Cultura, destinado a espetáculos ao ar livre. É um palco giratório com duas faces: uma serve de cenário enquanto a outra e preparada para o ato seguinte. A material técnico é construído de três amplificadores, tepedek, seis planos sonoros e quarenta refletores.

Conclusão

O movimento em prol da recreação, merece destaque a Alemanha, que introduziu nas escolas e criou os parques infantis.

Os Estados Unidos que revolucionou a recreação pública com os Playgronds totalmente equipados.

O pioneirismo do Rio Grande do Sul, na implantação do projeto ' "RECOM" com a recreação móvel.

RECREAÇÃO E LAZER
(Marlene Guerra)

TIPOS DE RECREAÇÃO

Segundo Guerra, Marlene. Recreação e Lazer. 1988

Quanto a Forma de Participação: Recreação Ativa e Recreação Passiva.

Ativa:

Atividades Motoras - Exigência maior do físico. Ex. Jogos Infantis e Esportes em Geral;

Atividades Intelectuais - A mente é mais utilizada. Ex. Xadrez e Quebra-cabeça;

Atividades Artísticas ou Criadoras - Ex. pintura, desenho, carpintaria, escultura, teatro, música, etc.

Atividades de Risco - Ex. àquela na qual o praticante coloca à prova sua integridade. Ex. pára-queda, mergulho profundo, vôo livre etc.

Passiva:

Atividades Sensoriais - Tem uma participação interativa com a atividade.

Ex. Torcida no estádio - grita, balança os braços, salta participando emotiva e fisicamente.

Atividades Transcendentais - Confunde-se com o Ócio pela participação de espectador. Ex. Ver pinturas no museu, contemplar o pôr-do-sol, relaxamento tranqüilizante.

Quanto à Faixa Etária as Recreações podem ser:

Adulta - para maiores de 18 anos;

Infanto-juvenil - para crianças de 8 a 12 anos;

Juvenil - para Jovens acima de 12 anos;

Infantil - para crianças até os 7 anos;

Mista - para várias faixas etárias - como pais e filhos juntos;

Terceira Idade ou Idade Especial - para idosos.

Quanto ao espaço as Recreações podem ser Internas e Externas:

Internas:

Salas de Festas; Ginásios Esportivos; Salas de Ginásticas, Salas de

Musculação; Salas de Danças Modernas ou Clássicas; Salas de Música;

Salas de Leitura; Salas de Projeção; Piscinas Térmicas, Saunas, Duchas;

Salões de Jogos - sinuca, bilhar, tênis de mesa, totó, bilhar, boliche etc;

Salões de Jogos de Mesa - buraco, biriba, paciência, xadrez, dama etc;

Estandes Fechados - tiro ao alvo e arco e flecha; Sala de Jogos Eletrônicos.

Externas:

Campos - Futebol, beisebol, golfe etc; Quadras poliesportivas - esportes

individuais e coletivos; Playgrounds infantis; Piscinas; Pátios para

comemoração de datas especiais; Pistas de Atletismo; Hortos com pistas

diversas, quadras, lagos, ciclovias etc.

Quanto ao ambiente:

Atividades Terrestres;

Atividades Marinhas, Náuticas ou Aquáticas;

Atividades Aéreas.



CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Por entender que devemos ter respeito:

- Ao desenvolvimento mental, físico e social da criança.
- Ao interesse e gosto das mesmas, e
- As capacidades globais (coordenação, percepção, compreensão, etc.)

Alguns autores classificam os jogos em :

- a) Jogos familiares.
- b) Jogos sociais .
- c) Jogos competitivos
- d) Jogos mentais.
- e) Jogos didáticos.
- f) Jogos esportivos e outros.

Outros autores preferem classificar por idades. Enfim qualquer que seja a classificação, o básico e importante é que a criança brinque sorrindo!

O jogo deve ser motivo e fonte de muito prazer e contentamento e oportunizar aos participantes instantes de crescimento pessoal e social .

Durante a realização de atividades lúdicas, o indivíduo torna possível colocar mais do que nunca em prática o exercício de "Conhecer-te a ti mesmo". Analisando suas ações e reações poderá concluir melhor sobre suas atividades e procurar adequá-las e modificá-las em função da necessidade do convívio social.

Através do jogo, o objetivo máximo da Educação, que é fazer o indivíduo desenvolver seu espírito crítico e analítico, exercitar o seu potencial criativo e ter satisfatórias relações com seu meio social, será plenamente alcançado .

CATEGORIA DOS JOGOS E FUNÇÕES

Originalmente os jogos podem ser classificados em duas categorias: os grandes e pequenos jogos. Claparède citando Gross , o qual encara o jogo pela teoria do exercício preparatório, dá a seguinte classificação para os jogos infantis.

- 1º) Jogos através dos quais o indivíduo exercita as suas funções gerais;
- 2º) Jogos através dos quais o indivíduo exercita as suas funções especiais.

De acordo com sua definição, podemos considerá-lo como diferente das "brincadeiras de rua" que na sua maioria não tem regras e normas.

Os jogos são caracterizados, principalmente, pela existência de alguma organização, simples ou complexa, havendo certas normas a serem cumpridas, "penalizando-se" os infratores. Possui também objetivos a serem atingidos, de caráter individual ou coletivo, e são sempre competitivos entre si ou entre os outros.

São atividades eminentemente sociais, pois são realizados por, no mínimo, dois competidores. São também altamente reguladores nas possíveis distorções de comportamentos de indivíduos egocêntricos, ansiosos, nervosos, etc.

Contribuem inclusive para a formação do caráter, aspecto fundamental para o convívio social. Enfim, os jogos recreativos e brincadeiras devem sempre fazer parte de um programa educacional como meio para se formar HOMENS.

TIPOS DE JOGOS

Diversos são os tipos de jogos, a saber:

Jogos Individuais - embora possam ser realizados em pequenos e grandes grupos de participantes, os mesmos jogam para si, sem preocupação de resultados coletivos.

Jogos de Grupos - devido a existência de regras mais rígidas, exigem um certo "trabalho de equipe" em busca de um resultado positivo para sua turma. Os participantes necessitam de consciência coletiva e devem escolher uma tática mais adequada para se chegar a vitória. O professor deve auxiliar os grupos para ser conseguida esta "consciência".

Jogos de Partidos - estes, sem a complexidade dos jogos de equipe. Os participantes todos têm a mesma importância na execução de suas missões.

Jogos de Equipes - jogos de alto nível de competição e cada participante tem uma função pré- estabelecida. Os jogos de equipes exigem por sua maior complexidade, regras, funções, técnica e tática, maior maturidade dos jogadores.

Outras determinantes variáveis para os diferentes tipos de jogos podem ser:

a) quanto ao local - uns somente em grandes espaços e ao ar livre. outros podem ser realizados até dentro da sala de aula;

b) Quanto ao material - alguns necessitam de muito equipamento, enquanto outros, de material algum;

c) Quanto a formação - há jogos em que os participantes devem se conservar do início até o final na mesma formação e há outros que todos se dispõem à vontade ou existindo trocas constantes.

d) Quanto a organização - existem jogos com regras complexas e difíceis, podendo ser aplicado somente em turmas bem desenvolvidas física e mentalmente e outros com poucas organização e regras reduzidas.

e) Quanto a duração - uns que têm duração longa e outros, curta.

f) Quanto a dificuldade - uns que necessitam de tempo e treinamento prévio para sua realização e outros são sem preparação anterior.

1) **FUNÇÕES GERAIS**

a - **Jogos Sensoriais**: ação dos aparelhos do sentido (cheirar, provar, escutar, trocar, etc.);

b - **Jogos Psíquicos**: Exercício das capacidades mais elevadas e ainda dentro dos jogos psíquicos podemos classificar: Jogos volitivos, que nada mais nada são do que exercícios da vontade (jogar sério, conter o riso, brincar de estátua etc.) Ainda nos jogos psíquicos temos jogos de inibição.

c - **Jogos Motores** : É ação dos músculos e coordenação de movimentos (engatinhar, saltar, jogo de bola etc.)

d - **Jogos Afetivos**: Desenvolvimento dos sentimentos estáticos ou experiências desagradáveis (desenho, escultura, música, etc.) ;

e - **Jogos Intelectuais**: (jogo de dominó, damas, rimas de palavras, charadas, adivinhações, xadrez, etc.).

2) **FUNÇÕES ESPACIAIS**

a - **Jogo de luta** : (corrida, futebol, discussões);

b - **Jogo de caça**: (esconde-esconde, chicote queimado, arapucas);

c - **Jogos sociais**: (times, grupos, associações);

d - **Jogos familiares**: (boneca, aparelhos domésticos, brincar de casa, etc.);

e - **Jogos de imitação** :(do lobo, do professor, jornalista, padre etc)

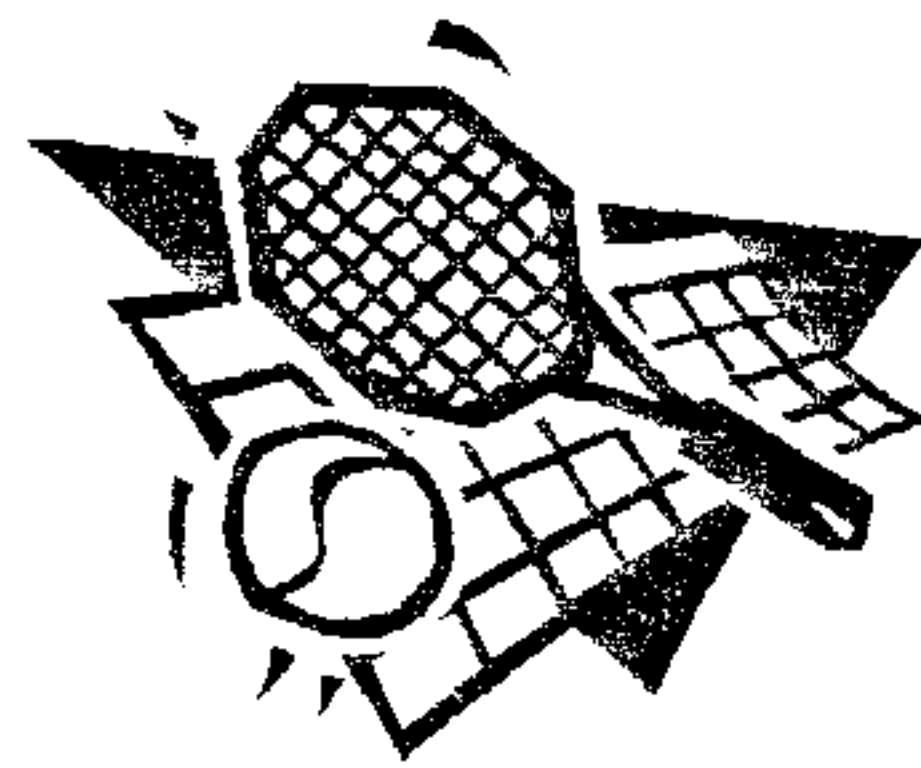
LOCAL

O local para as atividades recreativas e jogos, dependerá obviamente do tipo de brincadeira ou jogo que se vai fazer .

Principalmente para crianças menores, em idade pré- escolar, qualquer que seja o local disponível, deve-se ter a constante preocupação em relação à segurança: se o piso tem buracos, pedras agudas, cacos de vidros, etc. De preferência, se possível, que haja uma área cimentada, plana, para facilitar a realização das atividades recreativas, como por exemplo: fazer marcas, sinais no chão para saídas, chegadas, abrigos, etc .

E que se tenha também alguma área coberta para dias chuvosos ou muito sol.

Mas, o mais importante mesmo são as brincadeiras em si, que devem oferecer momentos de deleite e muita satisfação .



MATERIAL

Nem todos os jogos tem a necessidade de material.

Devemos tomar providências para que tenhamos todo o material que for preciso.

a) Sempre que possível as próprias crianças ou pessoas devem confeccionar o material.

b) Estimular os participantes a imaginarem e criarem materiais que substituam os já existentes .

c) A conservação dos materiais deve ser função de todos.

VALOR RECREATIVO

Profª. Maria Amália

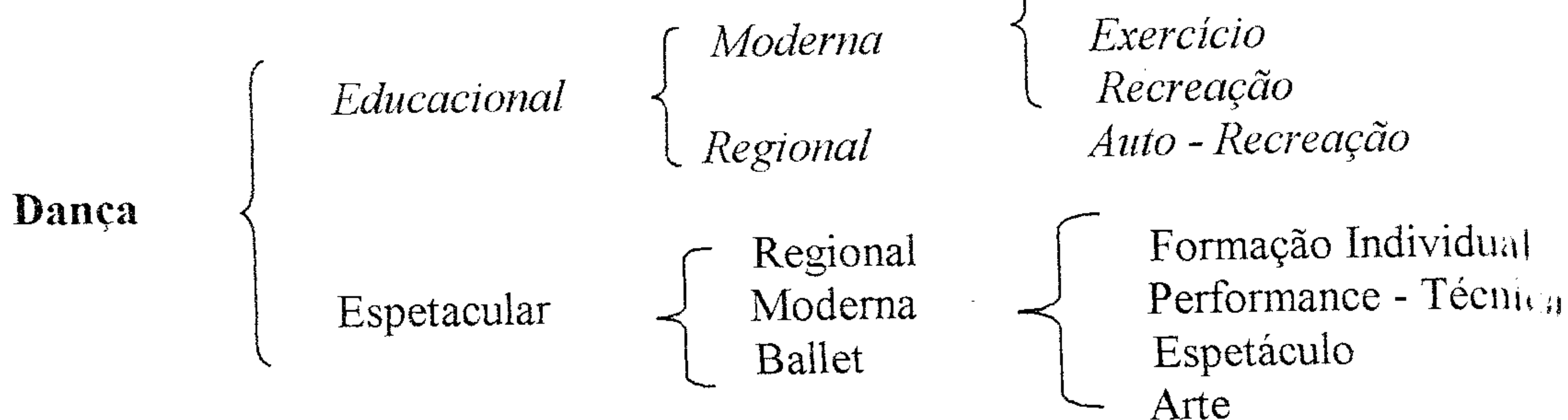
(tudo que distrai, diverte, fugindo ao comum daquilo que se faz ordinariamente)

O normal da criança é, e sempre foi, brincar.

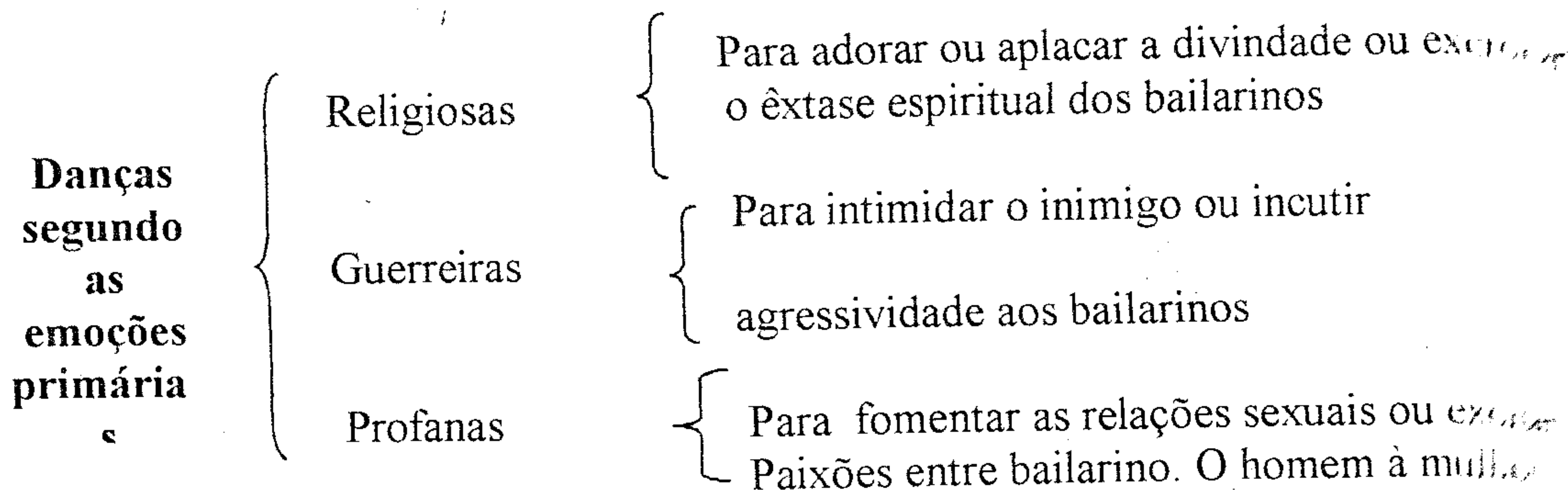
- A dança representa um valor importantíssimo na vida humana
O adolescente que emprega o tempo em atividades múltiplas, encontra na dança não só a alegria e a satisfação que ela proporciona, como através dela inicia a vida em sociedade.
- Para o adulto, a quem o trabalho é uma constante faina, a dança no seu muito alto conceito, é um derivativo precioso, onde poderá empregar, de maneira mais sã, as horas de lazer.

Ela conduz a prática de Exercícios Físicos e, ao aperfeiçoamento de dons adquiridos

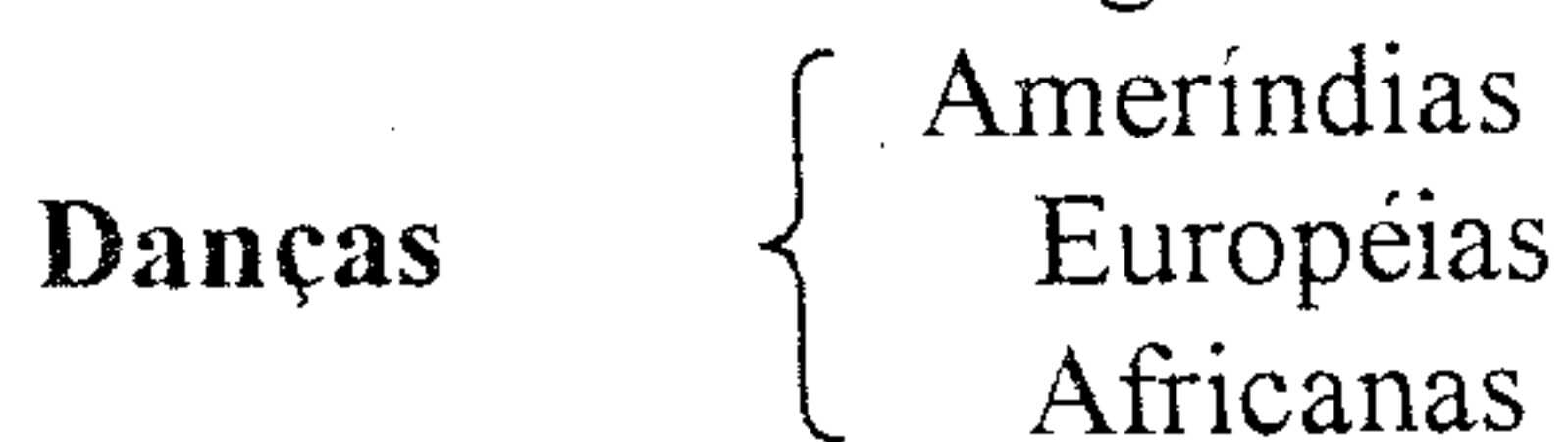
Profª. Maria Helena Pasbst de Sá Earp - Esc. Nacional de Educação Física



De Cal Engel



De acordo com a origem:



Manual Teórico - Prático
RECREAÇÃO PARA CRIANÇAS
 Mauro Soares Teixeira - Edição
 Editora Obelisco

RUA DE LAZER

Há algum tempo que se vem realizando em caráter experimental, as RUAS DE LAZER.

É uma idéia executada, sobretudo na capital de São Paulo, através dos órgãos especializados: prefeitura Municipal, SESC, SENAI, e outros.

Várias providências devem ser tomadas: entendimento com as autoridades municipais e estaduais, como exemplo, permissão do Juiz de Menores da Comarca, consentimento e auxílio do Departamento de Transito e outros.

A formação de uma equipe se torna necessário.

As forças vivas e atuantes da cidade, tais como: clubes de Serviços, devem ser convidados a participar, no sentido de aumentar as possibilidades da equipe, de se dar maior difusão e incentivo a realização.

Tomadas essas providências preliminares e outras que se fizerem necessárias, o "coordenador", reunirá os elementos da equipe e acertam o **programa** a ser desenvolvido.

Sabendo-se quantos grupos de crianças irão participar e o número de quarteirões a serem requisitados, a fim de que o Departamento de Transito, no dia e horário previsto, faça a interdição do transito e fiscalização.

Geralmente, escolhe-se uma rua asfaltada, plana e de pouco movimento. Se for a noite, bem iluminada, e se for de dia, bem arborizada.

Uma vez que já se tenha a autorização prévia das autoridades competentes, o "Coordenador", designará uma comissão de "relações públicas", que deverá com alguns dias de antecedência, percorrer o trecho da rua escolhida, com o objetivo de fazer sentir os moradores, os benefícios da Rua de Lazer.

As atividades a serem desenvolvidas, poderão variar de grupo para grupo, trocando os de tempo em tempo. Digamos que o grupo número um, começou com Voleibol; meia hora depois, poderá estar fazendo modelagem e assim por diante. Sugere-se, dentre outras, as seguintes modalidades, voleibol, modelagem, dominó, brinquedos de roda, etc...

Crianças com várias idades, em cada grupo, poderão participar selecionando as atividades de acordo com o interesse maior de cada grupo.

Números especiais, também poderão ser preparados, tais como: bandas de Músicas, apresentações de palhaços, mágicos, etc...

Cada grupo deverá Ter seu "dirigente". Aconselha-se que ao mudar de atividade, não mude o dirigente. Este inicia e termina todas atividades, sempre como mesmo grupo.

O trecho da rua, deverá ser previamente preparado. Assim, algumas horas antes, as redes de voleibol, por exemplo já devem estar colocadas, as quadras traçadas, no trecho onde houver necessidade para se jogar damas, as mesas já devem estar colocadas.

Da mesma forma poderemos também organizar Campos de Recreio.

Um campo de futebol, poderá ser dividido em várias áreas, digamos cerca de 20 X 20 metros.

Em cada espaço, ficará um grupo realizando determinadas atividades, que de meia em meia hora será mudada. Assim poderemos ter 20 grupos com 30 crianças, realizando simultaneamente, atividades variadas.

A Rua de Recreio e o Campo de Recreio, além de dar as crianças, reais oportunidades recreativas e até mesmo educativas, será sempre do inteiro agrado dos pais e espectadores em geral.

ATIVIDADES AO AR LIVRE AS EXCURSÕES

EXCURSÕES

- **Campismo** (os acampamentos, as marchas, a caça, a pesca, etc.); *Camping*
- **Ciclo - Turismo** (excursões em bicicletas, motos, etc.);
- **Orientação** (Escandinávia - 1 bússola, 1 mapa, percorre um certo trecho devidamente estabelecido e em plena natureza); *comida de orientação*
- **Alpinismo / Canoeing** (esporte perigoso e divertido,- Est. Unidos e na Europa) descida nas corredeiras usando um remo duplo e uma embarcação leve
- **Pesca Submarina** (atualmente em grande evidência);

A - Conhecimentos a serem adquiridos

1. Organização e excursões, acampamentos, etc.;
2. Cuidados higiênicos, primeiros socorros, e outras atividades afins;
3. Avaliação de dificuldades, maneira de enfrentá-las, etc.;
4. De fatos geográficos, históricos, científicos, etc. ...através dessas atividades;
5. De medidas elementares para prevenção de acidentes.

B - Habilidades a serem dominadas

1. Marchas em distância variável, com ou sem carga;
2. Escaladas com cordas, escadas, varas, etc.;
3. Organização, montagem e conservação de acampamentos;
4. Habilidades próprias da vida ao ar livre.

C - Nas excursões e marchas

1. Programar um plano gradual de marchas ou caminhadas;
2. As distâncias devem ser graduadas de acordo com a capacidade das pessoas e a natureza do terra a percorrer;
3. Escolha do local destino - local histórico, paisagem bonita, rios, lagos, etc.;
4. Equipamento individual - roupa, calçado, lanche, apetrechos diversos, etc.;
5. Material para Recreação;
6. Material para pequenos socorros, etc.

No Ciclo - Turismo (excursão utilizando a bicicleta como veículo de locomoção)

- As mesmas recomendações anteriores e mais aquelas ligadas ao problema do trânsito, medias de segurança, etc.

Nos acampamentos

1. Organização do programa e definição dos objetivos: acampamentos de fim de semana, de um dia, de uma semana, etc.;
2. Escolha do local, material individual e coletivo, transporte, definições de tarefas, corpo de líderes, etc.

Atitudes a apreciação a serem desenvolvidas

1. Encontrar satisfação pela vida ao ar livre, em contato direto com a natureza
2. Companheirismo, mútuo - auxílio, confiança em si, cooperação, etc;
3. Encontrar satisfação nas tarefas e responsabilidades determinadas quando da organização e realização de acampamentos, marchas, etc;
4. Aquisição de normas higiênicas e de conduta social.

Manual Teórico e Recreação P/ Todos
Mauro Soares Teixeira
Editora Obelisco

DEFINIÇÕES

JOGO: brinco, folguedo; exercício ou passatempo recreativo sujeito a certas regras ou combinações; exercício ou brincadeiras de crianças, em que estas fazem prova de sua habilidade, destreza ou astúcia.

LAZER: tempo disponível para se fazer alguma coisa devagar; ato de vagar; passa tempo.

ÓCIO: descanso; folga de trabalho; preguiça; repouso.

OCIOSO: que não faz nada, que está desocupado, que não tem o que fazer.

LÚDICO: que se refere os jogos de divertimentos.

RECREIO: folguedo, divertimento; prazer, deleite, contentamento; coisas que divertem; lugar onde alguém se recreia.

RECREAÇÃO: prazer; diversão.

RECREAR: alegrar-se, causar prazer, diverti-se.