INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

PDE | PRONATEC

PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO ENSINO TÉCNICO E EMPREGO

FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA

MONITOR EM RECREAÇÃO

Nome

Endereço

Telefone

Email

Anotações

MONITOR EM RECREAÇÃO

Cezar Grontowski Ribeiro

Versão 1
Ano 2012

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

Os textos que compõem estes cursos, não podem ser reproduzidos sem autorização dos editores
© Copyright by 2012 - Editora IFPR

IFPR - INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ
Reitor
Prof. Irineu Mario Colombo

Pró-Reitor de Extensão, Pesquisa e Inovação
Silvestre Labiak Junior

Organização
Marcos José Barros
Cristiane Ribeiro da Silva

Projeto Gráfico e Diagramação
Leonardo Bettinelli

Introdução

O ser humano está em constante evolução. Isso ocorre desde o momento em que é concebido, até sua morte. Dessa maneira, a busca pela especialização e qualidade nos diversos âmbitos (social, pessoal, profissional,...) deve ser uma constante na vida daqueles que pretendem alcançar grandes realizações.

O homem é lúdico por natureza, e, por isso, sente necessidade do brincar, jogar e divertir-se. É nesse espaço que trabalha o monitor de recreação, sendo um agente promotor de atividades variadas que têm por objetivo proporcionar, por meio de sua atuação, prazer e alegria as pessoas no seu tempo livre.

O material foi dividido em módulos, os quais pretendem proporcionar uma formação sólida, permitindo aos futuros auxiliares recreacionistas, acesso as informações essenciais da área, entendendo o universo do lazer e da recreação nos diversos espaços onde esses ocorrem; é uma obra pontual, que servirá como ferramenta de (re)criação das possibilidades de exercício profissional, composta por conteúdos selecionados de maneira a permitir que ocorra interação e aprendizado entre alunos e docentes. Os conceitos teóricos estão adequados aos clássicos, sem, no entanto, perder a atualidade. Da mesma maneira, as situações práticas demonstradas, conduzem ao entendimento das variantes que podem ser utilizadas na organização, planejamento, execução e avaliação dos ambientes da recreação e do lazer.

O profissional de recreação e lazer pode atuar em diferentes lugares, como hotéis, spas, clubes, acampamentos e acantonamentos, festas, colônias de férias, ruas de lazer, empresas privadas ou públicas, viagens de excursão em ônibus e navios, associações, condomínios, entre outros campos que estão abertos e representam uma excelente oportunidade de emprego.

Dessa maneira, o curso que ora se apresenta é uma excelente oportunidade para inserção no mundo do trabalho, em uma área que apresenta uma necessidade cada vez maior de pessoas capacitadas: o mercado do lazer e do entretenimento. Por ser uma área em franca expansão e de grande amplitude, é necessário formar pessoas que possam suprir essa lacuna profissional, apresentando competência e qualidade na prestação de seus serviços.

Anotações

Sumário

Unidade 1

NOÇÕES DE CIDADANIA E MUNDO DO TRABALHO

Trabalho e cidadania 7
Noções de organização 12
Administração 13
Lazer e recreação 16

Unidade 2

EVOLUÇÃO DA RECREAÇÃO

Um pouco de História 21
A recreação e suas características 23
Objetivos da recreação 26

Unidade 3

BRINCADEIRAS E JOGOS

Diferenças entre jogos e brincadeiras 27
Conceito e classificação dos jogos e brincadeiras 28

Unidade 4

PERFIL DOS PROFISSIONAIS DE RECREAÇÃO

Características 35
Passos para programação de uma atividade recreativa 36
O perfil e características do profissional do lazer 37
Postura profissional 38

Unidade 5

PARTICULARIDADES DE CADA FAIXA ETÁRIA EM RELAÇÃO A RECREAÇÃO

Divisões 41

Unidade 6

OS LOCAIS E ESPAÇOS DE ATUAÇÃO

Tipos de atividades 45
Dinâmicas de grupo 46
Estafetas ou revezamentos 46
Jogos cooperativos 47
Jogos educativos 47
Jogos motores 47
Jogos populares infantis (jogos tradicionais) 47
Jogos de volta a calma 47
Jogos na natureza 48

Jogos sensoriais 48
Jogos simbólicos 48
Jogos desportivos 48
Matroginástica 49
Gincanas 49

LOCAIS DE ATUAÇÃO
Acantonamento e acampamento 50
Colônia de férias 51
Rua de lazer 51
Escolar 51
Natureza 52
Clubes sociais 52
Empresas privadas 52
Navios 53
Ônibus 53
Academias e clubes de ginástica 53
Festas 54
Hotelaria 54

REFERÊNCIAS 56

ANEXO 1 – ATIVIDADES PRÁTICAS 57

Unidade 1

NOÇÕES DE CIDADANIA E MUNDO DO TRABALHO

Trabalho e cidadania

Relacionar trabalho, cidadania e educação é uma tarefa muito complexa e, devido a isso, o presente texto já nasce sem qualquer pretensão de esgotar o assunto, pelo contrário, ele se propõe a uma discussão que motive aprofundamentos e uma caminhada dialética em busca da superação das contradições aqui apresentadas.

Para um material didático de um curso que se propõe a formação inicial e continuada de sujeitos que estão inseridos ou pretendem se inserir no mundo do trabalho, torna-se fundamental discutir, numa perspectiva histórica, como o trabalho vem se constituindo, quais as conquistas e direitos civis, políticos e sociais dos trabalhadores num contexto de sociedade moderna e como a educação pode apontar as contradições e formar para além da força de trabalho, o sujeito emancipado.

Inicialmente propomos uma questão: O que se entende por trabalho hoje?

Sintetizando as respostas encontradas em dicionários encontramos algumas definições para trabalho, “emprego da força física e intelectual para realizar alguma tarefa”; “obrigação ou responsabilidade”; “conjunto das atividades humanas empregado na produção de bens”; “tarefa a ser realizada”; contudo, é atrelada a ocupação profissional que a expressão trabalho é mais comumente empregada, como serviço ou emprego.

No entanto, não basta essa visão sintética e momentânea de trabalho para definirmos a questão, é preciso compreendê-lo como uma produção histórica, constituído em diferentes momentos e por diferentes sociedades, para então, entendê-lo em sua complexidade e como se organizou e se organiza na sociedade capitalista moderna. Nesse sentido, a questão que se propõe é: o que o trabalho vem sendo?

Segundo Lechat (2005) a palavra trabalho se origina, etimologicamente, do termo latino tripalium, que designava um instrumento de tortura, na antiguidade somente os escravos e as mulheres realizavam as tarefas penosas e na tradição judaico-cristã o trabalho aparece como castigo imposto por Deus a Adão. As sociedades indígenas, por exemplo, não possuíam o termo que sintetizava a ideia de trabalho em geral, consideravam que este contribuía muito menos para a colheita do que os rituais e as festas, os frutos das atividades laborais eram vistos como produzidos pela troca sempre renovada entre os homens, a natureza e as divindades.

Devido ao grau elevado de esforço, sofrimento e fadiga, que constitui o custo humano do trabalho é que se baseava a condenação da filosofia antiga e medieval ao trabalho manual.

Porém, a partir do Renascimento e sobretudo nos textos científicos e técnicos (séc. XV), passa-se a afirmar a dignidade do trabalho manual, Galileu reconhecia explicitamente o valor das observações feitas pelos artesãos mecânicos para a pesquisa científica, Bacon considerava indispensáveis as operações materiais ou manuais para a obtenção de um saber que fosse ao mesmo tempo poder sobre a natureza, com vistas à satisfação das necessidades e dos interesses humanos (ABBAGNANO, 1998).

Na modernidade, Hegel considera o trabalho como mediação entre o homem e seu mundo, pois, diferente dos animais, o ser humano elabora de maneiras diferentes e para os fins mais diversos a matéria fornecida pela natureza, conferindo-lhe valor e conformidade com o fim a que se destina. Ele também evidencia o crescimento indefinido das necessidades, a importância da divisão do trabalho e a relevância assumida pela distinção de classes com base nesta ordenação; viu também que essa levaria à substituição do homem pela máquina, que a própria habilidade humana se tornaria mecânica (ABBAGNANO, 1998). Percebe-se então que a noção de trabalho como concebemos hoje surge na modernidade, com a Revolução Industrial.

Nas sociedades pré-modernas, o trabalho artesanal não era separado da vida familiar, da religião e do lazer; com o surgimento da fábrica, a partir da divisão social do labor entre os proprietários dos meios de produção e os trabalhadores, pela distinção de classes sociais, burguesia e proletariado, intensifica-se também a exploração do operário, o ritmo e a intensidade das tarefas eram exaustivos, e a atividade econômica tornou-se uma busca incansável pelo lucro, com jornadas de trabalho superiores a 14h diárias.

Para Marx, os homens começaram a distinguir-se dos animais quando começaram a produzir seus próprios meios de subsistência, produzindo assim sua própria vida material; o trabalho transforma o homem num ser social, pois o coloca em contato com outros indivíduos, desse modo, as relações de trabalho e de produção constituem a trama histórica, cujos reflexos são as várias formas de consciência, isso acontece no trabalho não alienado. Nesse sentido, segundo Marx, para resolver suas necessidades básicas, o homem vai se apropriando da natureza, estabelecendo relações com outros seres humanos e dessa forma criando e recriando bens a partir do conhecimento socialmente acumulado, sendo proprietário do fruto do seu labor (ABBAGNANO, 1998).

No trabalho alienado, que ocorre na sociedade moderna a partir da revolução industrial, o resultado gerado das tarefas pertence ao proprietário das máquinas, que paga pela força de trabalho do empregado; este não tem acesso ao que produz, a possibilidade criativa do profissional é cerceada, já que o que ele deve fazer e como o deve fazer já foram decididos anteriormente por outras pessoas; o conhecimento oriundo das relações sociais não pode ser empregado pelo trabalhador, as relações lhe são impostas, pois participa desse processo como

objeto e não como sujeito.

A pensadora contemporânea Hannah Arendt, aponta duas formas de trabalho, o “labor” e o “work”. Na forma “labor”, o homem tem uma função instrumental, ele é o operário alienado, sacrificado, onde o trabalho é fundamental, mas impede a sua emancipação. Corresponde a atividade repetitiva, que atende as necessidades básicas do corpo humano, do qual depende a perpetuação da vida. “Work”, que pode ser entendido como obra, é uma atividade criativa, que combina permanência e liberdade, produzindo coisas para o uso que ultrapassam o mero consumo (ARENDT, 2007).

Dessa forma podemos perceber a contradição existente na compreensão do trabalho, que pode adquirir a forma de atividade criativa e criadora que produz a própria vida humana, portanto, visto como uma atividade fundante do ser social e humano. E também sob o jugo do capital e dos proprietários dos meios de produção, o trabalho na sua forma alienada pode ser a negação do ser criativo, do ser humanizado, apenas como proprietário de uma mercadoria, a força de trabalho.

Não se trata de negarmos o labor, ou considera-lo menor como o faziam na antiguidade, mas sim de compreendê-lo em todo o seu significado, de defender e conquistar condições adequadas, através de uma formação para as atividades profissionais, para além de uma qualificação da mão de obra, através da defesa dos direitos e da conquista de outros direitos que possibilitem ao trabalho ser expressão da vida humana e não da sua exploração.

ATIVIDADES DE FIXAÇÃO

- Diferencie trabalho alienado e trabalho não alienado;
- Buscar na internet a letra e ouvir a música “comida” (Titãs) de Arnaldo Antunes, Marcelo Fromer e Sérgio Brito, para posterior debate com relação as condições de vida dos trabalhadores;
- Converse com vizinhos e familiares e descubra como se dão as condições de trabalho deles, anote e traga para posterior debate.

ATIVIDADE PARA PRÓXIMA AULA

Cine-debate com o filme “Tempos Modernos” – Charles Chaplin.

Quando no parágrafo anterior as atividades, nos referimos a defesa e manutenção dos direitos e conquista de novos direitos por parte dos trabalhadores, estamos adentrando na discussão sobre cidadania, que, na verdade, não se trata de algo dado aos indivíduos, mas de

algo conquistado, ou seja, é resultado de uma luta permanente.

A ideia de cidadania surgiu na Grécia entre os séculos V e VI a.C.; para os gregos, ser cidadão era contribuir para a formação do governo, participando das tomadas de decisões (assembleias) que envolviam a coletividade e executando o que era decidido (cargos). No entanto, na Grécia clássica a cidadania era relativa, mesmo em Atenas, com sua democracia de vanguarda, os escravos, as mulheres e os estrangeiros eram excluídos dos direitos, mas apesar desses limites, esse foi, com certeza, o surgimento da questão da cidadania.

Na modernidade, a cidadania também está diretamente ligada à noção de direitos. Nesse sentido podemos apontar três níveis de direito de cidadania, os civis, os políticos e os sociais. Esses níveis forma definidos pelo sociólogo britânico T. H. Marshall e citados por Coutinho (2000), autor no qual nos embasamos para apresentar na sequência suas definições.

- Os direitos civis, para Marshall, surgiram na Inglaterra no século XVIII; tratava-se do direito à vida, à liberdade de pensamento, de movimento e direito à propriedade. Nos dias de hoje isso nos parece óbvio, no entanto, se nos transportarmos a uma época onde os reis tinham um poder absoluto sobre a vida e sobre as terras de seus súditos, era fundamental garantir direitos do indivíduo contra a intervenção abusiva de qualquer governo.
- Os direitos políticos são os que garantem a participação dos cidadãos na tomada de decisões que envolvem o conjunto da sociedade. E quais seriam eles? Além do direito de votar e ser votado, fundamental para assegurar a participação do povo nas decisões, o direito de associação e de organização, o que efetiva uma participação nas tomadas de decisões públicas. Se os direitos civis foram uma defesa do estado moderno burguês desde sempre, os políticos foram negados a uma grande parcela da população e só foram garantidos através da luta constante das classes oprimidas.
- O direito ao voto, por exemplo, inicialmente, as Constituições liberais só garantiam esse direito aos proprietários, considerados os únicos interessados no bem da nação, as mulheres foram excluídas de votar até meados do século XX. Outro exemplo, o direito de organização, durante muitos anos, os governos liberais proibiram os sindicatos, pois com sua organização, os trabalhadores obtinham um preço para a força de trabalho diferente da que resultaria do “livre” movimento de mercado. O partido político de massa é uma invenção da classe trabalhadora, que supera o velho modelo do partido meramente parlamentar ou de notáveis, o primeiro deles é o Partido Social-Democrata Alemão.
- Finalmente, o que seriam os direitos sociais? São os que permitem ao cidadão uma participação mínima na riqueza material e espiritual criada pela coletividade. Só foram assimilados, ainda que parcialmente, em nosso século. O primeiro a ser reconhecido foi o acesso à educação pública e universal, laica e gratuita; posteriormente vieram o direito à

saúde, habitação, previdência pública, segurança, lazer, etc. A presença destes nas Constituições não garante a efetiva materialização dos mesmos, a tarefa fundamental é organização social para lutar pela sua efetivação.

Dessa forma é essencial fortalecer que os direitos sociais são também uma conquista dos trabalhadores enquanto classe, até porque as políticas sociais que os materializam, muitas vezes, são definidas sem levar isso em conta. Por exemplo, as políticas públicas de lazer, em muitos casos são definidas de acordo com interesses privados, partidários, sem levar em conta as necessidades e interesses dos cidadãos trabalhadores, os movimentos e as organizações sociais não participam dessa construção.

O cidadão emancipado, que faz do trabalho a produção da própria vida humana não é formado, se forma no exercício da sua cidadania, na luta constante pela manutenção efetiva dos seus direitos e ampliação dos mesmos no sentido da humanização e não da mecanização. Não vive somente pela satisfação das suas necessidade básicas, biológicas, objetivas, mas também das necessidades subjetivas que fazem parte do patrimônio cultural da humanidade. “A gente não quer só comida...”.

Nesse sentido a educação não forma o cidadão, nem deveria se propor a formá-lo, cabe-lhe a tarefa de proporcionar condições para o sujeito exerça sua cidadania e nesse exercício se construa. Como aponta Frigotto (2002), nesse momento de crise profunda do trabalho, expressa pelo desemprego, precarização das condições de trabalho, trabalho parcial ou perda de direitos daqueles que estão empregados, a educação deve fortalecer as perspectivas ético-políticas que afirmem a responsabilidade social, coletiva e solidária.

Frigotto (2002) nos coloca ainda a questão, cidadão produtivo ou sujeito autônomo e emancipado. Segundo o autor, trabalho e trabalhador produtivo, estão permeados pela ideia de produzir mais rapidamente, mais eficientemente, com mais competência e a escola, a partir de 1960, desenvolve essa ideia seguindo a ideologia do capital humano. No entanto, continua o autor, para aqueles que acreditam que as pessoas não se reduzem a mercadorias, é preciso resgatar o horizonte de Paulo Freire, onde o ponto de partida e de chegada do processo educativo é a vida concreta, na produção de sua vida material, simbólica e cultural. É preciso também, resgatando Gramsci, *formar sujeitos com domínio técnico, com espírito e capacidade científica e com senso crítico*.

Assim o presente texto, que inaugura o material didático do curso de Monitor de Recreação e se destina a formação (inicial e continuada) de trabalhadores pretende contribuir na formação de sujeitos emancipados com conhecimentos gerais e específicos, técnicos e políticos, integrados como cidadãos ativos, não somente na questão do lazer e da recreação, mas em todos os aspectos da vida humana.

LEMBRE-SE:

- **O trabalho pode ser entendido como a atividade profissional que o indivíduo exerce, independente de sua função, forma de execução ou local.**
- **A cidadania é a possibilidade do indivíduo participar das ações de coletividade, exercendo seus direitos e atuando em conformidade com as leis que regem o local onde vive.**

ATIVIDADE INTEGRADORA

Entreviste pessoas da sua comunidade e procure descobrir como ela e família são atendidas em relação aos seguintes direitos sociais:

- Lazer;
- Saúde;
- Educação;
- Trabalho (direitos trabalhistas, carteira assinada, férias, horas semanais, etc).

De posse dessas informações efetuar debate em sala de aula.

Noções de organização

> "Aos poucos vamos começando a apreciar o efeito das cidades na saúde mental. A luz deste conhecimento, precisamos agir com presteza, antes que as pilastras de concreto e as vigas de aço das cidades que o homem construiu transformem-se numa jaula que vibra e lateja, na qual ele não pode descansar e de onde não consegue fugir" (CALSEYDE, 1967, p.17).

Administração, planejamento e organização são situações fundamentais para êxito em qualquer atividade que alguém se proponha a realizar.

O sucesso de qualquer atividade, em qualquer ramo, está diretamente atrelado ao fato de estabelecer um conjunto de situações organizacionais que permita atingir os objetivos os quais um indivíduo, um grupo de pessoas ou uma instituição, pretendem atingir.

A administração é ponto essencial de qualquer atividade, e dessa forma deve ser entendida como peça-chave para que tenhamos sucesso naquilo que se pretende realizar. Dentro da recreação, saber o que se pretende fazer e a maneira mais eficaz como isso pode ocorrer, é fator fundamental para atingir o objetivo traçado, que é o entretenimento saudável e com segurança dos participantes. Assim, o primeiro ponto a ser analisado se refere ao conceito de administração.

Administração

Tarefa que possibilita alcançar os objetivos previamente definidos com maior eficiência, ou seja, com menor dificuldade e maior rapidez.

Para entender melhor como isso ocorre, vamos dividir as ações em quatro partes fundamentais, as quais chamaremos de princípios da administração, que são: planejamento, organização, direção e controle.

a) Planejamento: É um processo que tem por objetivo maior, alcançar o conjunto de metas previamente estabelecidas. Alguns estudiosos em planejamento afirmam que para que o mesmo se torne efetivo, são necessárias algumas questões que permitam a efetividade do processo de planejar:

1 – O que fazer?
2 – Onde fazer?
3 – Quando fazer?
4 – Como fazer?
5 – Por que fazer?
6 – Quem vai fazer?
7 – O que se espera como resultado?

O planejamento é um procedimento lógico que visa a melhoria do desempenho. Torna-se cada vez mais imprescindível em todos os setores ou empreendimentos humanos, já que se definindo os objetivos de forma sistemática e elaborada, é possível chegar com mais eficiência às metas estabelecidas. Essa determinação prévia dos objetivos permite maior clareza e conhecimento do que se pretende atingir.

Todo e qualquer evento segue um roteiro cuja palavra-chave é planejamento.

Por que planejar? Porque é fundamental que sejam apontadas medidas alternativas, verificados os detalhes, eliminando o amadorismo, para que não surjam erros ou imprevistos.

A organização de qualquer evento, principalmente os recreativos, exige cuidados e critérios especiais para que seu objetivo seja plenamente atingido. Assim, existem certas variáveis importantes que não devem deixar de ser levadas em consideração:

Públicos: A quem se destina o evento.
Estratégias: É o ato de orientar e direcionar as ações do evento, de forma eficaz.
Recursos: De todos os tipos: os humanos (recepcionistas, mestre-de-cerimônias, pessoal de

apoio, etc), físicos (locais onde será realizado o evento, que pode ser fechado ou aberto como: ruas, campos, auditórios, salas, etc,) e, não menos importante, os recursos materiais (bolas, apito, redes, data show, computador, retro-projetores, caneta, bloco, entre outros) que serão utilizados.

Fatores condicionantes: fatos, decisões e acontecimentos aos quais os projetos ficam condicionados a sua realização.

Acompanhamento e controle: a determinação de quem fará e como será feita a coordenação de todo o processo da organização do evento.

Presença de autoridades: caso o evento tenha a necessidade da presença de alguma autoridade ou do Governo do Estado, é preciso consultar a agenda antecipadamente para saber se eles podem comparecer na data escolhida.

Orçamento: do qual dependerão as alocações de recursos financeiros para o evento.

Avaliação: é feita ao término do evento em forma de relatório, como prestação de contas.

b) Organização: É a forma pela qual as partes que compõem um todo podem ser dispostas a fim de melhor atender a determinados objetivos; ação de organizar, de pôr em condições de funcionar. É a previsão de todas as atividades a ela concernentes, de modo a tornar os seus resultados mais eficazes, seguros e econômicos.

Possíveis Imprevistos: O profissional responsável pela organização de eventos recreativos tem de pensar em todos os detalhes e deverá antecipar os prováveis imprevistos. Por isso, precisa se informar sobre:

Localização: Onde é o local? É de fácil acesso? O lugar passa uma boa imagem? O estacionamento é suficiente?

Infraestrutura: Há opções por perto? Restaurante, farmácia? Há sala de apoio que guarde o material?

Datas a serem evitadas, para que seu evento não fique sem público: Feriado próximo ao evento, facilita ou dificulta a vinda do público?

Condições climáticas do local: Há ar condicionado? Há proteção contra a chuva? Eventos não vão atrapalhar o seu: Caso haja outros eventos grandes já agendados na mesma época ou local que poderão fazer concorrência.

Outras situações: Há cobertura da imprensa? Em caso de falta de energia no local o que fazer? O transporte dos convidados chegará na hora? É suficiente e confortável?

Resumindo, a prevenção de todos os fatores que podem ocorrer durante a realização da atividade recreativa devem ser levados em consideração e preparados com antecedência, para evitar imprevistos ou reparos não programados, que podem levar a atividade a fracassar.

c) Direção: é a forma de direcionar os trabalhos previamente planejados através de instruções claras e objetivas, motivando os envolvidos para a execução do estabelecido. Está embasada em duas situações principais:

1. Transmissão de planos: instruções, ordens orais ou escritas;
2. Motivação para a ação: orientação, esclarecimentos, encorajamento e recompensa, objetivando a satisfação humana no trabalho que está sendo realizado. Importante: demonstrar a todos que o desempenho de sua função é tão necessário ao bom andamento da atividade quanto o de qualquer outro elemento do grupo (o que seria da São Silvestre sem os voluntários para distribuição da água?).

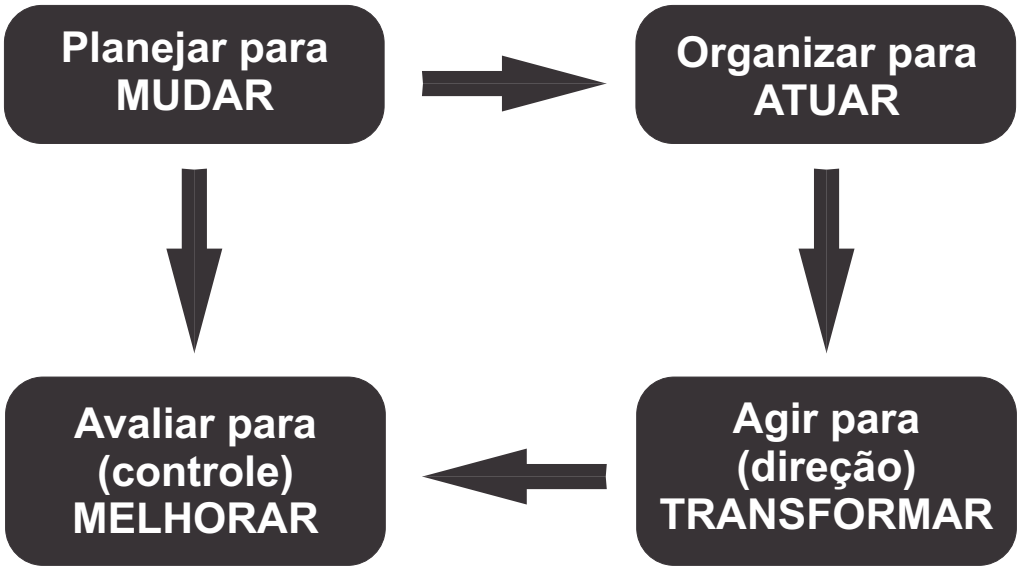
Entretanto, para assegurar o sucesso da competição, atenção especial deverá ser dada aos seguintes aspectos:

1 – Recursos financeiros
2 – Fixação dos objetivos a serem alcançados
3 – Natureza da atividade
4 – Recursos humanos
5 – Instalações e materiais
6 – Período e datas para a realização do evento
7 – Número de inscrições
8 – Divulgação
9 – Locais disponíveis
10 – Avaliação

d) Controle: é a forma de avaliar e corrigir os desvios das atividades planejadas, com possibilidade de mudanças quando necessárias.

1. Avaliação do desempenho: comparação dos resultados obtidos com as previsões contidas no plano;
2. Correção dos desvios: proposta a ação específica de correção.

Diante dessa exposição, podemos traçar um quadro organizacional das quatro ações estudadas, facilitando assim o entendimento sobre cada aspecto, e a função de cada um dentro do ambiente de elaboração, criação e avaliação das atividades recreativas ou de qualquer outra ação profissional.



As quatro situações apresentadas servem como alicerces a construção de um programa de atividades recreativas, que tenha consistência e atenda as necessidades do público em questão. Não se trata de apenas formular teorias, mas sim de entender cada passo daquilo que se pretende ou está sendo realizado, o que se espera como resultado disso, e, fato importante ao final das tarefas que não é levado em consideração por muitos organizadores, avaliar aquilo que foi realizado, quais os erros e acertos cometidos e como pode ser melhorado o processo nas próximas realizações.

O monitor de recreação deve possuir esses conhecimentos tanto quanto qualquer outro profissional, pois a qualidade do serviço prestado depende do grau de conhecimento e eficiência com que cada pessoa realiza suas funções.

Lazer e recreação

É muito comum verificarmos pessoas que entendem recreação como sendo o próprio lazer. Porém, o lazer possui diversas manifestações diferenciadas, caracterizando-se por três componentes fundamentais: liberdade de escolha, busca de um estado de prazer (satisfação), espontaneidade.

Baseia-se também em três funções básicas (AWAD, 2011):

a) Psicológica: tentativa de melhorar ou manter bom equilíbrio mental;
b) Social: permite a integração e socialização do ser humano junto aos demais componentes da sociedade onde vive ou daquela que se disponha a conhecer;
c) Terapêutica: possibilidade de manutenção ou melhoria de um estado desejável de saúde.

Para melhor entender essa correspondência, é preciso determinar primeiramente como se divide a vida de uma pessoa, onde podem ser efetuadas três divisões básicas: tempo para necessidades vitais, tempo de trabalho e tempo livre.

Em relação as necessidades vitais, podem ser definidas como períodos do dia utilizados para comer, dormir, efetuar ações de higiene e necessidades fisiológicas.

No que se refere ao tempo de trabalho, é aquele empregado de maneira direta ou indireta nas suas ações laborais. É importante destacar aqui que não necessariamente o tempo de trabalho está atrelado apenas ao período em que o indivíduo está na empresa ou local onde atua, mas todo aquele empregado para efetuar sua produção. Dessa maneira, inclui o tempo de deslocamento casa-trabalho-casa, e qualquer outro momento usado para esse fim. Muitas pessoas, por exemplo, levam atividades para suas residências, ou mesmo permanecem no local de trabalho por mais tempo que sua jornada determina. O tempo de estudo também deve ser computado aqui.

A terceira divisão se refere ao tempo livre, que é todo aquele que resta onde não estamos realizando nem nossas necessidades vitais, nem as relacionadas ao nosso emprego ou estudo. É neste espaço que se inserem as atividades de lazer e, por consequência, a recreação.

O tempo livre pode ser utilizado de várias maneiras, porém, quando a pessoa apresenta disposição para usar desse período para efetuar alguma atividade que lhe gere prazer, pode-se dizer que ela está praticando seu lazer. Dessa maneira, pode-se entender que o lazer é o tempo disponível após as necessidades vitais, de trabalho e obrigações sociais, como atos religiosos, compromissos familiares, entre outras atividades, as quais muitas vezes não gostaríamos de comparecer, mas que por algum motivo precisamos participar.

O uso do tempo livre, cada vez mais apreciado e utilizado pela espécie humana, se constitui num campo de estudo necessário e importante. O crescimento das oportunidades gerou um campo fértil, que é explorado cada vez mais buscando fazer da satisfação humana uma forma de lucro interessante. Nesse contexto, a recreação surge de maneira primordial, já que apresenta não somente a forma de divertimento, mas também uma válvula de escape para frustrações e ritmo de trabalho ou vida. Aplicar atividades que gerem prazer, é o foco principal do

recreacionista, pois essa é sua função primordial.

Assim, alguns conceitos tornam-se importantes em serem viabilizados e mesmo discutidos.

O lazer pode ser entendido de diversas maneiras, pois depende essencialmente da concepção de homem, sociedade, trabalho e tempo livre (AWAD, 2011). Abaixo seguem alguns conceitos a serem analisados.

> Lazer é um conjunto de ocupações as quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja divertir-se ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembarcar-se das obrigações profissionais, familiares ou sociais (DUMAZEDIER, 1973).

> A cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no "tempo disponível", o importante, como traço definidor, é o caráter "desinteressado" dessa vivência. (...) a "disponibilidade de tempo" significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa (MARCELLINO in AWAD, 2011, p.15).

Ambos os conceitos remetem ao denominador de que o lazer é a busca espontânea por atividades que possam preencher o tempo livre, de maneira prazerosa e gratificante. A recreação é uma das oportunidades de lazer, mas não é a única possibilidade.

Awad (2011) destaca que dentro do tempo livre, ainda precisa-se entender o ócio e a ociosidade, sendo que o primeiro se refere ao nada fazer de maneira positiva, onde isso traga prazer a quem opta por tal comportamento, enquanto que o segundo é a forma negativa de ócio, onde a pessoa gostaria de estar realizando algo mas não possui condições ou mesmo não tem a opção de escolher o que fazer. Como exemplo, cita o indivíduo que está desempregado, mas queria estar trabalhando.

A opção de uso do tempo livre é, portanto, individual. Cada pessoa escolhe como quer "gastar" esses momentos. Uma das maneiras usadas é a recreação, que Medeiros (1973) já definia como *forma universal de aproveitar o lazer*.

Como conceito, podemos usar Guerra (1983, p.11) onde coloca que a recreação

> compreende todas as atividades espontâneas, prazerosas e criadoras, que o indivíduo busca para melhor ocupar seu tempo livre. Deve principalmente atender aos diferentes interesses das diversas faixas etárias e dar liberdade de escolha das atividades, para que o prazer seja gerado.

É importante analisar também a definição de Awad (2011, p.18) onde comenta que a recreação

> surge como uma atividade de lazer propiciando formas de experiências lúdicas, na qual o indivíduo ou o grupo participa (ativamente ou passivamente) durante seu tempo livre, por "livre" escolha, pelo prazer e satisfação pessoal que obtém diretamente dela em busca de atender as necessidades físicas, psíquicas ou sociais.

Independente do conceito que se use, a recreação está vinculada ao ato de realizar, por vontade própria, situações relacionadas aos jogos, brinquedos e brincadeiras, no momento em que se sente a necessidade disso. Dessa maneira, está atrelada ao fato da *busca espontânea* por atividades recreativas. O adulto sente maior necessidade do lazer que a criança, devido as atividades produtivas do seu mundo do trabalho, e, dessa maneira, é preciso termos profissionais que ajudem a organizar o tempo livre *das famílias*. Quando vista desse prisma, a recreação, se elaborada de forma consciente e responsável, transforma-se numa forma de bem-estar do trabalhador e tira a criança da possível monotonia em que vive.

A recreação é composta por ações chamadas de *atividades recreativas*. Estas sempre ocorrerão em forma de um jogo ou de uma brincadeira, sendo a principal forma de diferenciação existente entre estes que o jogo necessita de *regras*, enquanto a brincadeira não necessariamente as terá.

Qualquer brinquedo, brincadeira ou jogo pode ser considerado recreativo, a partir do momento que o indivíduo participe espontaneamente, com o fim único de obter prazer na própria execução. É importante ressaltar aqui que a atividade recreativa deve proporcionar satisfação da necessidade de recrear, devendo para isso ter, obviamente, aprovação da sociedade, já que existem coisas que podem divertir alguns, mas serem prejudiciais a outros, o que torna inviável ou não recomendável sua execução.

A recreação é desse ponto de vista, o desenvolvimento espontâneo, saudável e prazeroso do ser humano nas horas vagas, onde o objetivo seja somente satisfazer suas necessidades psicológicas, espirituais e fundamentais de descanso e entretenimento, adquirindo assim uma importância na saúde mental de cada ser.

O ser humano, ao recrear com companheiros da mesma ou diferente faixa etária, por ele mesmo escolhidos, amplia os contatos sociais, aprende normas de conduta, discerne melhor os valores morais, provocando assim maior ajuste ao coletivo. Dessa maneira, para finalizar esse tema, é preciso entender que a recreação não é somente uma forma de entretenimento, com finalidade de diversão e entretenimento, mas também apresenta duas outras perspectivas bastante interessantes: a primeira, da integração social do participante ativo; a segunda da prevenção dos atos contrários ao bem comum.

IMPORTANTE

- **Pode-se entender como lazer toda atividade realizada de forma espontânea no tempo livre, enquanto a recreação se refere as possíveis atividades de jogos, brinquedos e brincadeiras, efetuados nesse período.**
- **A recreação é fundamental ao desenvolvimento humano, independente de faixa etária, pois amplia suas possibilidades de inserção social, além de gerar satisfação e prazer.**

Anotações

Unidade 2

EVOLUÇÃO DA RECREAÇÃO

Um pouco de História

O recrear, por ser fator integrador, é constituído por formas tradicionais conhecidas por todos, como as brincadeiras de roda, por exemplo, mas também por situações inovadoras, que cada vez mais são efetuadas visando aumentar o interesse do público, como as montanhas russas cada vez mais velozes, que causam grande impacto e emoção nos participantes. É importante destacar que a recreação sempre existiu, por ser uma necessidade do próprio homem. Desse modo, não se trata de moda atual, mas sim de uma primordialidade humana.

A recreação existe desde o primórdio dos tempos. O homem, quando nas cavernas, já brincava. Não da maneira como conhecemos hoje, porém, possuía suas maneiras de interagir com os demais e sentir prazer com tais atividades, como nos festejos pelo êxito na caça, onde se reuniam para cantar e dançar em volta de fogueiras.

Etimologicamente, a palavra tem origem latina e provém da expressão *recreare* que significa brincar, renovar, reproduzir. Num contexto mais amplo, pode também ser entendida como restabelecer, vocábulo *renovaire*, enfim tornar apto para novas atividades.

Para que uma atividade se caracterize como recreativa, o essencial não é o seu tipo, mas sim a atitude ou disposição de quem a realiza. Um exemplo fácil de ser entendido é o fato de que domingo é dia de pescaria para quem não é pescador, porém, o profissional de pesca certamente entenderá que domingo é dia de assistir televisão ou efetuar alguma outra atividade que não seja pescar.

No período pré-clássico, os nobres possuíam muitos escravos, o que proporcionava muito tempo livre, que era usado com esportes, músicas, lutas e festivais. As manifestações que ocorriam em Roma, por exemplo, além de preservarem a cultura, também são consideradas atividades recreativas de fato. Os circos onde havia lutas de gladiadores, além de leões lançados contra cristãos, que eram devorados, também eram considerados formas de recreação (MEDEIROS, 1975). É lá que surge a expressão *carpe diem* (aproveite o momento). Horácio usava a expressão para destacar que se devia curtir a vida, por essa ser demasiado curta.

Mesmo quando, na Idade Média, o corpo foi esquecido, sendo considerado apenas o espírito como importante, onde se devia entregar a vida ao senhor, ainda assim as formas de recreação ocorriam, por meio dos torneios e justas, que eram combates entre dois cavaleiros armados com lanças, onde o vencedor era aquele que conseguia derrubar o outro do seu

cavalo, além das danças religiosas e jogos como os dados, arco e flecha, esgrima.

A recreação sistematizada tem seu início na Alemanha, por volta de 1770, época do Renascimento, com John Basedow, ex-professor de uma escola de nobres da Dinamarca, onde chamou sua atenção a metodologia de ensino, onde conhecimentos intelectivos eram tratados com igual importância que as atividades físicas e jogos praticados na época, como a esgrima, lutas, equitação e corridas (GUERRA, 1983).

Ainda de acordo com Guerra (1983) Basedow cria nessa época o *Philantropinum*, um método que assimilava o conhecimento adquirido na Dinamarca, com sua concepção de ensino. No seu método, os jogos tinham maior relevância para os primeiros anos de vida escolar, enquanto que as atividades físicas e mentais aconteciam nas classes maiores. É a primeira concepção da recreação dirigida que se conhece. Um colaborador de Basedow, chamado Simon, foi o primeiro a introduzir atividades e exercícios que procuravam acompanhar o desenvolvimento e faixa etária dos educandos. Em pouco tempo, começaram a surgir por todo o país escolas que adotavam o modelo proposto por Basedow, além de praças que já apresentam alguns brinquedos infantis. Em pouco tempo, essa proposta se expandiu por toda Europa e países de outros continentes.

No início dos anos 1900, os norte-americanos criam os *playgrounds*, locais específicos com equipamentos apropriados aos jogos e brincadeiras, inicialmente nas escolas, para depois ganharem as praças e espaços públicos, como forma definitiva de lazer e recreação.

As brincadeiras cantadas, os jogos, sempre acompanharam a evolução da humanidade. Dessa maneira, é preciso destacar que cada povo, em sua própria cultura, apresenta atividades peculiares ao seu país ou região, e esses, a partir da criação dos espaços destinados ao lazer, começaram a disseminar-se, ultrapassando fronteiras e sendo utilizados livremente, fazendo assim com que uma dimensão mundial de divertimento fosse criada.

No Brasil, as praças públicas começaram a se tornarem comuns em 1927, no Rio Grande do Sul e em 1972 é criado em Porto Alegre o projeto RECOM (Recreação – Educação – Comunicação), onde o objetivo era levar cultura, educação e integração comunitária aos moradores dos bairros da capital riograndense.

Esse senso comum da necessidade de cada ser humano possuir um tempo livre onde seja possível extravasar suas emoções e quebrar a rotina diária, fez com que surgissem eventos e locais que passaram a usar essa necessidade humana de divertimento, como forma de gerar lucro e divisas para seu país. É importante nesse momento destacar que o conceito de recreação e atividades de entretenimento evoluiu juntamente com os processos sociais, e, atualmente, tecnológico. Grande parte dos brinquedos utiliza da tecnologia para surpreender e conquistar o interesse do público. É o que acontece nos parques temáticos, por exemplo, onde as atividades são variadas e buscam agradar a todos, sejam crianças, adolescentes, adultos, e,

atualmente, idosos.

Além disso, as brincadeiras ganharam espaço também dentro das casas, onde os diversos modelos de videogames, jogos de computador, entre outros tantos aparatos, tornam-se cada vez mais comuns e ganham a preferência das famílias pela segurança proporcionada, já que principalmente crianças podem ser mais facilmente monitoradas nesses espaços.

IMPORTANTE

A recreação está na essência humana, e sempre esteve presente na evolução das sociedades. A grande responsável por sua evolução até o conceito que temos hoje se deve primeiramente a Alemanha, que a introduziu nas escolas e criou os parques infantis. Porém, a partir do início dos anos 1900, a importância do uso da recreação apresentou um crescente com a criação americana dos playgrounds, que teve impulso ainda maior a partir dos anos 1980 aproximadamente, amparado na evolução dos conceitos sociais (onde se enraizou a consciência de que todo indivíduo deve possuir "qualidade de vida", sendo o uso adequado do tempo livre um fator essencial a isso) e tecnológicos (com a criação e progresso de aparelhos e máquinas), além é claro de inúmeros outros fatores que contribuem para que a recreação seja hoje não somente uma forma de divertimento, mas também uma fonte geradora de lucro a ser utilizada para construção e evolução social.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Formar grupos de no máximo 4 pessoas. Num período de 10 minutos, elaborar uma lista de locais específicos para recreação existentes em seu município, que tipo de público frequenta cada um deles e se estes atendem a função para qual foram criados. Após isso, os grupos irão relacionar em debate os locais e as percepções de cada grupo sobre os diferentes locais relatados.

A recreação e suas características

> "A atividade lúdica é mais antiga do que a cultura, já que esta, por mais inadequada que seja a sua definição, pressupõe sempre uma sociedade humana, e os animais não esperaram que o homem lhes ensinasse a brincar".
>
> "... a cultura surge sob a forma de jogo e é jogada desde o início. Mesmo as atividades que

visam a satisfação imediata de necessidades vitais como a caça, por exemplo, tendem, nas sociedades arcaicas, a assumir a forma lúdica". (HUIZINGA, 1949, p.1)

As pessoas divertem-se com as mais variadas formas de atividade: caminhadas, passeios, atividades esportivas, pintura, teatro, cinema, culinária, enfim, buscam as atividades que lhes dão como retorno o prazer em sua realização.

Assim, podemos classificar a recreação em duas formas, que devem ser observadas pelo recreacionista no momento de montar seus programas de atividades.

a) Recreação Passiva: onde o indivíduo participa, mas não de maneira ativa, da proposta escolhida, assumindo papel de espectador. Por exemplo, quando nos dispomos a assistir uma peça de teatro ou vamos a um jogo de futebol.
b) Recreação Ativa: aquela em que a pessoa é a executante, ou seja, participa ativamente da proposta pela qual optou. Como exemplos temos o indivíduo que joga futebol, ao invés de simplesmente assistir ou então pilota um barco, pesca, entre outros.

Outro fator importante que caracteriza a recreação é o fato desta poder ser realizada de maneira individual ou coletiva. Por ser de livre escolha, o indivíduo opta por integrar-se a um grupo ou simplesmente realizar uma atividade sozinho.

Atividades individuais: ler um livro, saltar de asa delta, correr, etc.
Atividades coletivas: jogar voleibol, brincadeiras de roda, etc.

A forma e local de realização da atividade também é de extrema importância, pois podemos criar nossas próprias brincadeiras, e dessa maneira termos a recreação gratuitamente, ou então frequentarmos um espaço onde se ofertem atividades recreativas, podendo ser esse gratuito ou comercializado (pago).

A recreação pode ser dividida em:

1 - Física ou funcional, tais como ginástica, dança ou jogos desportivos;
2 - Atividades teatrais e sua forma;
3 - Arte ou trabalhos manuais;
4 - Atividade ao ar livre (excursões, estudo da natureza, jardinagem, etc);
5 - Atividades mentais e linguísticas: estudo de línguas, ler, escrever, jogos de habilidades mentais;

6 - Colecionismo e fotografia;

7 - Atividades sociais, tanto no sentido de festas e vida social como no sentido de assistência feita através de clubes, igrejas, etc.

Dessa maneira, é importante ressaltar que recrear nada mais é que uma circunstância, uma atitude, pela qual o ser humano procura a satisfação interna por meio de atividades nos momentos de lazer. O monitor de recreação deve ser a pessoa preparada a auxiliar no desenvolvimento de situações que permitam criar situações que permitam a cada um alcançar aquilo que buscava, ou seja, prazer em efetuar atividades nos momentos de descanso.

Para tanto, é importante observar que a recreação apresenta algumas características importantes que devem ser analisadas no momento de montar um perfil do grupo (ou pessoa) com a qual irão aplicar-se as atividades recreativas.

a) Fim em si mesma: A pessoa busca apenas recrear, sem assumir compromisso nenhum com alguma situação. Apenas tem a intenção de se divertir.

b) Espontaneidade: A escolha da atividade é inerente a cada um, devendo assim serem respeitados os interesses e objetivos que o levaram a buscar aquela proposta. Ao profissional de recreação, cabe ofertar situações e circunstâncias propícias para que cada pessoa se recreie. Ninguém recreia ninguém.

c) Caráter hedonístico: O participante busca apenas obter prazer e satisfação na atividade. Dessa maneira, cabe ao(s) profissional(is) que está aplicando recreação tomar o cuidado para que esta adquira, ao invés de uma visão positiva do participante, um fator negativo, que o leve a não querer mais efetuar as propostas, ou mesmo fale para outros que não obteve satisfação na execução do programa.

d) Criatividade: Propiciar as pessoas exercícios de criatividade. De acordo com as características anteriores, não existe cobrança, o que nos proporciona sermos criativos, pois não há nada a perder. A criatividade é de suma importância, pois engrandece a personalidade e melhora a condição de vida.

e) Interesses comuns: A recreação deve ser escolhida levando em consideração o interesse comum de seus participantes. Pessoas semelhantes buscam situações semelhantes de recreação. Pessoas diferentes buscam recreação diferente. É difícil atingir a totalidade em uma atividade lúdica em grupos muito heterogêneos:

- a recreação de cada grupo é escolhida de acordo com interesses comuns dos participantes.
- pessoas com as mesmas características têm uma tendência natural de se procurarem e se agruparem. Seu comportamento é semelhante. Essas pessoas formam os chamados

grupos de iguais, que busca um determinado grupo de recreação.

- pessoas semelhantes buscam situações semelhantes de recreação.
- pessoas diferentes buscam recreações diferentes.

É a isso que se deve a dificuldade de se atrair um grupo muito heterogêneo na sua totalidade para uma mesma atividade lúdica. O bom profissional fará antes uma análise do grupo, buscando informações que permitam ofertar situações que possam agradar a todos os públicos, proporcionando dessa maneira uma programação que não somente seja interessante, mas que traga retorno na participação e resposta positiva dos integrantes.

Objetivos da recreação

- Formar hábitos nos indivíduos de recrear-se com seu grupo social nas horas de lazer;
- Contribuir para o desenvolvimento emocional, trazendo um equilíbrio entre tensão e satisfação;
- Proporcionar ao homem alegria e prazer por meio de atividades de sua livre vontade;
- Proporciona também se acatar, isto é, a transformação das energias instintivas em energias canalizadas, permitindo a razão da vivência, complexa e recalques;
- Tornar o indivíduo integral (inteiro): físico, psíquico e social;
- Desenvolver o espírito de iniciativa, capacidade de observação, análise e julgamento.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Entreviste seus pais, avós e pessoas da terceira idade, pedindo que relatem como eram os brinquedos e as brincadeiras que realizavam quando eram crianças. Anote a forma de execução das brincadeiras, para discutir em sala de aula com os colegas, e escolha uma para aplicar a todos. Cada aluno deverá aplicar uma atividade diferente.

Ao final, efetuar debate comparando as brincadeiras das crianças atualmente com aquelas relatadas pelas pessoas entrevistadas pelo grupo, e efetuar uma resenha crítica com sua opinião sobre as diferenças existentes, pontos positivos e negativos das brincadeiras atuais e das gerações anteriores.

Unidade 3

BRINCADEIRAS E JOGOS

Diferenças entre jogos e brincadeiras

> "Se queres conhecer uma criança, estuda seus brinquedos;
> Se queres influir no que ela será, dirige seus jogos". (GULLICK in CAPON, 1989, p.3).

No início desse material, comentamos que toda atividade recreativa, independentemente de seu formato, sempre será uma brincadeira ou um jogo.

O monitor de recreação deve conhecer as diversas formas como um jogo ou uma brincadeira ocorrem, e suas modalidades, para poder ajudar na elaboração de situações que atendam objetivos específicos a cada público, tipo de atividade realizada e características do local onde trabalha.

Apesar de existirem diversos diferenciais, basicamente o que separa uma situação da outra é o fato de que o jogo solicita regras mais elaboradas, que o levem a um resultado de vencedor ou perdedor, enquanto a brincadeira não necessariamente possui tais fatores, o que as torna muitas vezes mais interessantes por evitar a frustração da derrota, possuindo um caráter de maior ludicidade, e permitindo exercitar a criatividade na forma de execução, o que o jogo impede pelo fato de terem de ser seguidas as suas normas preestabelecidas (regras).

Para tanto, o quadro abaixo é um demonstrativo das principais diferenças existentes entre os dois formatos possíveis de efetuar atividades recreativas.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Elabore um jogo e uma brincadeira, que deverão ser aplicados aos seus colegas, explanando o objetivo a ser atingido em cada atividade.

Após aplicação, construir no grande grupo uma programação onde possam ser usadas as atividades preparadas pelos alunos, num mesmo evento recreativo.

ATIVIDADE DE CAMPO

Entre em contato com uma instituição que esteja promovendo uma atividade recreativa, solicitando a observação da mesma. Efetue um relatório sobre as atividades aplicadas, assim como sobre as posturas dos recreacionistas e público participante.

Efetuar exposição em sala de aula ao grande grupo.

Quadro 1. Diferenças entre brincadeira e jogo.

	BRINCADEIRA	JOGO
VENCEDOR	É a principal e fundamental diferença. Não há como se vencer uma brincadeira. Ela simplesmente acontece e segue se desenvolvendo enquanto houver motivação e interesse por	Permite alcançar vitória, ou seja, pode haver um vencedor. O jogo busca um vencedor, podendo, no entanto, em alguns casos, apresentar empate no resultado.
FINAL	A brincadeira não tem final predeterminado. Ela prossegue enquanto tiver motivação e interesse pelos participantes. Pode-se terminar por fatores externos: fim do tempo livre	Sempre tem o seu final previsto, quer seja por pontos, por tempo, por número de repetições ou por tarefas cumpridas.
REGRAS	São mais livres, podem ter ou não regras. As brincadeiras sem regras são individuais. O grupo só por existir, já sugere a necessidade de regras.	O jogo sempre terá regras. Não existe jogo sem pelo menos uma regra que seja.
ÁPICE	As brincadeiras podem ter um ponto alto a ser atingido, mas muitas vezes não tem.	O jogo sempre terá um ponto alto a ser atingido, como por exemplo, marcar o ponto, um gol, ou cumprir uma tarefa.
EVOLUÇÃO	Nem sempre apresentam evolução regular, nem sempre há maneiras formais (estruturação) de proceder seu desenvolvimento.	Todo jogo apresenta uma evolução regular; ele tem começo, meio e fim. Existem maneiras formais de se proceder.
MODIFICAÇÕES	A brincadeira pode sofrer modificações durante seu desenrolar, de acordo com os interesses do momento e com a vontade dos participantes.	Se pretendermos fazer uma modificação nas regras de um jogo, ele deverá ser interrompido e depois reiniciado.
CONSEQÜÊNCIAS	Por serem muito mais desvinculados de padrões, tem conseqüências imprevisíveis.	Podemos tentar prever algumas conclusões dos jogos.

Entender as explicações do quadro acima facilitam a preparação de atividades de acordo com a faixa etária. As brincadeiras são mais comuns entre crianças e idosos, enquanto que adolescentes e adultos tem a tendência a preferir participar de jogos.

Conceito e classificação dos jogos e brincadeiras

Para entender os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, primeiramente temos de entender

como cada um se realiza.

Jogo: É uma atividade embasada em regras próprias, que devem ser seguidas para sua realização, visando sempre um vencedor. Jogar sempre fez parte da essência humana, e para a criança é uma das formas de conhecimento do mundo e exploração dos seus potenciais.
Brinquedo: É o objeto com o qual se brinca ou se joga. É o suporte da brincadeira. Pode ser feito de material específico como também de materiais recicláveis. Por exemplo, uma bola de futebol oficial deve ser feita de couro, enquanto que uma de material reciclável pode ser de meia, de papel, de sacolas plásticas, enfim, com o material que estiver disponível e puder ser usado com segurança.
Brincadeira: É a forma como uma criança estrutura a execução de uma atividade relacionada a um brinquedo. Um mesmo brinquedo pode trazer diversos tipos de brincadeira. Uma bola, por exemplo, pode ser usada de diversas maneiras, assim como uma boneca. A brincadeira é a execução da imaginação, do lúdico.

Existem diversas formas de classificar um jogo, como observaremos na sequencia.

1. Quanto as regras.

a) Pequenos jogos: Apresenta poucas regras e sua explanação é mais simples e em menor quantidade. O tempo de realização é baixo. Não exigem capacidade técnica para realização. São atividades próprias, em sua maioria, para crianças de pouca idade ou para idosos. O monitor, nesse caso, atua como um orientador. Tem como fator principal extrair dos participantes características individuais (força, velocidade, rapidez de raciocínio, etc).

Exemplos:
1 - O lobo e os pintinhos
Os alunos estão organizados em duas filas. O primeiro de cada fila será o "galo" ou "galinha", e outros dois (um de cada fila) serão os "lobos". O lobo deve tentar pegar o último "pintinho" de sua fila, e o galo ou galinha deve defendê-lo das garras do lobo. Os outros pintos devem ajudar a galinha não deixando que a fila se desfaça.

2 - Desapareceu alguém
Para a realização deste jogo é necessário que todo o grupo se conheça previamente ou que o conhecimento seja promovido pelo professor (os alunos dizendo seus nomes e conversando um pouco). Organizados em círculo, um aluno fica fora da roda, sem que possa ver o grupo.

Nesse momento, um aluno sai do círculo e se esconde; depois disso o primeiro volta e após observar o grupo tem três chances para descobrir que sumiu. Termina após um número razoável de alunos ter tentado adivinhar, ou em tempo determinado.

b) Grandes jogos: tem regras totalmente fixas, mais complexas e em maior quantidade. O tempo de duração é entre 10 e 20 minutos. Exigem um certo preparo técnico para realizar. Nele o monitor atua como um árbitro. São situações de domínio mais complexo, devido ao grande número de participantes.

Exemplos:

1 - Epidemia

Divisão por 2 equipes. Serão 4 vírus diferentes (cada monitor é um dos vírus representando uma cor) e para cada um, 2 potes d cor de outro vírus (um para cada equipe). Estes potes serão soros paralisantes, que servem para neutralizar os respectivos vírus por dez (10) segundos, para que as crianças consigam pegar os outros soros (próximos de outros vírus). Quando a equipe obtiver os 4 soros, deverão ir até o monitor ("médico" que explicou o jogo), e trocar os 4 soros pelo antídoto definitivo, que serve para paralisar totalmente os vírus - para que sejam jogados no poço de antídoto (piscina). Será a equipe campeã a que conseguir eliminar mais vírus. Observação: Os vírus estarão espalhados e próximo a cada um deles 2 potes de soro paralisante, por exemplo: o vírus azul terá ao seu redor o soro paralisante para os vírus vermelho e branco.

Material: figurino e soros das equipes.

2 - O Último dos Moicanos

Os participantes terão presos em suas costas (cintura) fitas de papel colorido e se espalharão pelo espaço, como um campo de futebol. Assim os monitores (que podem estar caracterizados de soldado ou índios rivais) sairão atrás dos participantes (Moicanos).

Os que forem pegos saem e o último que restar será o vencedor, "O último dos Moicanos".

Material: fita ou papel e figurino.

O recreacionista pode utilizar uma mesma atividade em forma de brincadeira, ou pequeno jogo, ou grande jogo, adaptando-a ao público a ser atingido. Para transformar brincadeiras, pequenos ou grandes jogos, basta utilizar as regras de acordo com as características da atividade.

2. Quanto ao Local.

a) Jogos de Campo: todos aqueles que utilizam bolas; jogos de correr; jogos de agilidade (equilíbração, saltar, empurrar, puxar, etc).

Exemplo:

1 - Cabo de Guerra.

M = Uma corda comprida e resistente.

F = Duas equipes, preferencialmente com mesmo número de participantes.

D = Será efetuada uma linha entre as duas equipes, e na corda se colocarão dois lenços, distantes igualmente da linha central. Cada equipe deve puxar a corda para seu lado, fazendo com que o lenço da equipe adversária ultrapasse a linha central. A equipe que conseguir efetuar isso é a vencedora.

b) Jogos de Salão: Sensoriais, motores, psíquicos (intelectuais e afetivos) para dias de chuva.

Exemplo:

1 - Salada de frutas.

M = Giz e um quadro.

F = Participantes sentados ordenadamente, de frente para o quadro, dispostos em 4 ou 5 colunas.

D = Cada participante escolhe um nome de fruta para ser, que é colocado na ordem correta da sua coluna. O monitor iniciará a brincadeira dizendo: “Fui na feira comprar (fala o nome de uma fruta que está no quadro)”. O participante que representar aquela fruta rapidamente deve dizer: “(Fala nome da fruta) não tinha, tinha (e fala o nome de outra fruta). A brincadeira prossegue até alguém se atrapalhar e errar. Vence o último a ser retirado do quadro.

3. Quanto à participação nas Atividades Físicas.

a) Ativa: situações de ritmo mais intenso, que apresenta grande exigência física do participante.

Exemplo: corridas de estafetas.

b) Moderada: ritmo não tão intenso, que permite ao indivíduo a realização com certa cadência da atividade proposta. Apresenta exigência física, porém não em excesso.

Exemplo: brincadeiras de pegar.

c) Calma: atividades sem grande movimentação ou em repouso. Apresentam pouca ou nenhuma exigência física.

Exemplo: brincadeiras de adivinhação.

De acordo com diversos autores, a classificação dos jogos pode ser efetuada por muitas formas. Aqui colocaremos as diversas formas estabelecidas, sem preocupação com uma ordem específica, mas sim em explanar o que cada uma representa.

- Revezamento ou Estafetas: constitui-se pelo revezamento dos participantes para a realização de tarefas. São atividades de “levar e trazer”.
- Aquáticos: jogos realizados dentro da água, que tem como grande atrativo diminuir o impacto causado pelo solo.
- Jogos sensoriais: utilizam os sentidos (tato, visão, audição, etc). Exemplo: cabra-cega.
- Jogos Sociais de Mesa: jogos que são realizados na mesa, como, por exemplo, damas, xadrez, ludo, entre outros.
- Jogos de azar: jogos em que não conta a habilidade do jogador, mas sim sua sorte. Exemplo: jogo de dados, par ou ímpar, entre outros.
- Jogos de imitação: consistem em efetuar sons, gestos ou outras características de pessoas, animais, objetos, etc.
- Jogos de vertigem: são aqueles que causam insegurança ou tem alto impacto emocional. Exemplo: corrida cega, cabra-cega, futebol de olhos vendados, etc.
- Jogos de competição: são aqueles que buscam vencedor. Geralmente se referem as modalidades esportivas. Exemplo: futebol, voleibol, entre outros.
- Jogos de Seleção: utilizada para a separação de equipes e/ou participantes. Exemplo: par ou ímpar, palitinho, etc.
- Jogos Gráficos: realizado em cima de algum desenho ou traçado (amarelinha, xadrez).
- Jogos com Música ou sons: utilizam do ritmo. Exemplo: cantiga de roda, karaokê, etc.

A forma como cada jogo ou brincadeira é disposto, aliado a possibilidade de escolha dos participantes, formam um grande leque a ser usado pelo recreacionista, no intuito de satisfazer as necessidades de lazer das pessoas.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO E CAMPO

Escolhe três tipos de jogos e brincadeiras dos relacionados, e monte uma programação com duas atividades relativas a cada item escolhido. Aplique essa programação num local previamente escolhido, sob orientação de um profissional responsável, que seja trabalhador na instituição escolhida, e anuência do seu professor do curso.

Tire fotos e efetue um relatório das suas impressões sobre sua atuação e as reações dos participantes.

Anotações

Unidade 4

PERFIL DOS PROFISSIONAIS DE RECREAÇÃO

Características

Todo profissional envolvido com recreação é chamado de RECREACIONISTA ou RECREADOR. Porém, em situações diferentes, os recreacionistas assumem papéis definidos de acordo com a necessidade do momento, podendo ser animadores, supervisores ou técnico em recreação.

Uma mesma pessoa pode ocupar cargos diferentes em momentos diversos, ou mesmo acumular funções concomitantemente, caso seja necessário.

O animador: é aquele que tem contato direto e estrito com o público participante e com as atividades lúdicos desenvolvidas. O monitor de recreação exerce geralmente esta função.

Para que seu trabalho seja efetivo e se possa obter o resultado desejado, o animador precisa apresentar algumas características básicas, como: ser comunicativo; simpático; alegre; maleável; perspicaz; divertido e brincalhão; saber estabelecer e respeitar limites; ter feeling para perceber o momento de trocar ou parar uma atividade.

Suas funções são diversificadas, e devido a isso, o animador deve ter conhecimento em: auxiliar o planejamento das atividades lúdicas; operacionalizar as atividades lúdicas; liderar para que todos participem das atividades lúdicas; explicar o funcionamento das atividades lúdicas; coordenar as atividades lúdicas; propiciar a integração dos grupos; criar situações de estados psicológicos positivos; arbitrar quando se fizer necessário; zelar pelo material antes, durante e depois da atividade; responsabilizar-se pela integridade física do grupo em nível de primeiros socorros; responsabilizar-se por todos os participantes desde o início até o término da atividade lúdica.

O supervisor: é aquele que tem uma equipe de animadores (ou monitores) sob seu controle e se torna o elo de ligação entre os componentes da equipe e desta com o empreendedor.

Para que seu trabalho seja efetivo e se possa obter o resultado desejado, o animador precisa apresentar algumas características básicas, como: ser alegre; simpático; acessível e adequadamente comunicativo com habilidade para mediar questões; deve ter espírito de liderança; ter capacidade de avaliar a equipe, o desempenho dessa equipe e as atividades

desenvolvidas.

Dentre suas funções, pode-se destacar: orientar e supervisionar a equipe de animadores; mediar questões entre os diversos grupos; substituir qualquer um dos animadores na sua ausência; adquirir, reparar e substituir materiais e equipamentos recreativos; orientar a programação e o desenvolvimento das atividades de acordo com a expectativa da clientela.

O técnico de recreação: É quem geralmente efetua as propostas e parcerias com empresas, clubes, instituições, no sentido de viabilizar a realização de uma atividade recreativa.

Dentro das características desejadas, deve possuir conhecimento sobre o comportamento humano, saber o que as pessoas esperam para sua recreação, ter uma visão organizacional e de planejamento e projetos na intenção de ter uma visão de futuro a médio e longo prazo, ter a capacidade de analisar a sociedade criticamente com relação às necessidades de lazer e recreação do ser humano, possuir pensamento científico quanto aos aspectos filosóficos, sociológicos, antropológicos e psicológicos dos pequenos e grandes grupos humanos, ter a capacidade de liderar, organizar, promover, desenvolver e observar criticamente eventos na área de recreação e conhecer e saber explorar os diversos campos existentes e disponíveis ao técnico em recreação.

Suas funções são:

- Idealizar, organizar, divulgar, favorecer, viabilizar e avaliar os projetos de eventos recreativos;
- Administrar burocrática e financeiramente esses eventos;
- Contatar, selecionar e contratar o pessoal;
- Supervisionar todos os recursos materiais e os equipamentos a serem utilizados.

Esses três modelos de profissionais são os responsáveis por efetuar as programações dos locais que ofertam lazer e entretenimento, dentro de parâmetros que iremos conhecer na sequência.

Passos para programação de uma atividade recreativa

Todo evento ou atividade, dentro da recreação ou em qualquer outra profissão, necessita dos 4 passos que verificamos inicialmente nesse material: planejamento, organização, direção e controle. Para tanto, agora veremos um esquema de planejamento e organização, que permitirá desenvolver situações como essa nos mais variados lugares, para qualquer tipo de

público, bastando para isso alterar as atividades, tempo de duração ou outras características que se façam necessárias, porém o "esqueleto" inicial pode ser assim determinado.

1 - Tipo de evento a ser realizado. Exemplo: rua de lazer, tarde recreativa no parque, passeio ciclístico, torneio esportivo, etc.
2 - Objetivo da atividade: o que se pretende com a organização desse evento?
3 - Definir a que público o evento se destina (Crianças? Adolescentes? etc).
4 - Escolher as atividades que serão ofertadas.
5 - Determinar a forma de divulgação (rádio, jornal, televisão, panfletos, visita in loco, etc.
6 - Selecionar e checar o material necessário para efetuar o programa escolhido (esportivo, recreativo, aparelhagem de som, material de pintura, etc).
7 - Verificar como serão ofertados os primeiros socorros e questões de segurança.
8 - Determinar a quantidade necessária de pessoas para monitorar as atividades (desde aqueles que estarão diretamente nas brincadeiras, até os que ficarão responsáveis pelo direcionamento do evento).
9 - Formular uma ficha de inscrição e regulamento (caso seja necessário).
10 - Fazer um check list e especificar os possíveis imprevistos que podem ocorrer, principalmente as situações relacionadas a segurança em brinquedos ou no ambiente.
11 - Avaliar a todo tempo se o evento está transcorrendo da maneira esperada e, em caso de haver necessidade de mudança, encontrar rapidamente a melhor solução, que não prejudique o andamento das atividades.
12 - Avaliar, ao final, o desenvolvimento da atividade e efetuar um relatório com as impressões referentes ao desenvolvimento do evento, para servir como suporte em futuras programações semelhantes.

O perfil e características do profissional do lazer

1 - Formação: o profissional que aplica atividades recreativas não deve necessariamente ser formado em algum curso superior. Nem deve ser formado por algum curso superior específico. Porém a formação universitária pode contribuir para a sua capacitação profissional e para um melhor desempenho. Alguns cursos são mais interessantes neste caso (Turismo, Educação Física, Educação Artística);
2 - Informação: o profissional da recreação deve ser uma pessoa muita bem informada. Saber o que acontece no seu tempo, no seu lugar, no seu Estado, no seu país, no mundo e no seu campo profissional. Deve ler sempre jornais, revistas semanais, revistas especializadas nas diferentes áreas relacionadas. Assistir a noticiários, acompanhar todas as programações

culturais (incluindo esportivas) que acontecem em sua comunidade e em sua cidade. Procurar informações sobre aquelas que não pode acompanhar diretamente;

3 - Comportamento e atitude: o recreacionista trabalha com pessoas individualmente, em pequenos grupos, em grandes grupos e em massa. Deve se relacionar bem com todas as pessoas, indistintamente, com simpatia e naturalidade, porém separando na medida do possível o lado profissional do pessoal. Deve haver sempre alguns limites para o envolvimento pessoal com os participantes da atividade;

4 - Atualização: deve ser também uma pessoa atualizada, estar em dia com o seu tempo social e cultural;

5 - Imaginação e intuição: deve ser capaz de utilizar em seu trabalho estas características humanas inerentes a todos os seres. Somos pessoas que devemos saber usar bem nossas diferentes capacidades de raciocinar, de imaginar e de intuir.

6 - Criatividade: neste caso, entendida como capacidade de adaptação às circunstâncias, aos recursos disponíveis, como capacidade de transformação do que existe em termos de idéias, de alternativas, de possibilidades de recursos;

7 - Cooperativismo: deve ser sempre capaz de trabalhar ou de atuar em grupo, em equipe, em conjunto. Isolado e solitário, poderá fazer muito pouco. Deve aprender a incentivar e estimular as pessoas a expressarem suas capacidades e o seu potencial. Cumprir e respeitar as normas do grupo;

8 - Dedicação: assumir o que faz ou que pode fazer. Estar sempre pronto a atender as pessoas, cujo interesse nas atividades vem como resposta à sua atuação profissional. Concluir sempre o que começou. Muitas vezes, o encerramento de uma atividade pode significar o início de outras (desdobramento);

9 - Comunicação: saber se comunicar nos dois sentidos (expressar e escutar). As informações e idéias do público, dos colegas de profissão ou de curso serão geralmente interessantes para alimentar o seu processo de trabalho;

10 - Autoformação permanente: finalmente, desenvolve um processo de autoformação permanente. Estar sempre procurando aprender, em cursos, com os colegas, participando de eventos, e também de modo autodidata. Buscar permanentemente novas informações profissionais, responsabilidade, conhecimento da programação, bom humor, conhecimento do ser humano, conhecimento dos objetivos do acampamento ou outro local de trabalho.

Postura profissional

Um dos grande trunfos para conseguir êxito na profissão, é possuir ética no desenvolvimento das atividades.

O monitor de recreação, como qualquer outro trabalhador, precisa apresentar ao público uma imagem profissional que lhes dê segurança e, principalmente, os faça querer participar daquilo que está sendo ofertado.

Para isso, algumas características posturais são essenciais:

- Aparência pessoal: deve trajar roupas próprias ao ambiente, limpas, apresentáveis e, principalmente, as atividades que vai desenvolver. Da mesma maneira, atentar aos cabelos, unhas, etc.
- Cuidar da postura física (maneira de andar, de sentar-se a mesa, de cumprimentar, etc), além da forma de expressão oral e corporal.
- Evitar qualquer tipo de relacionamento íntimo com participantes ou colegas de equipe, durante a realização das atividades. Porém, é preciso dar igual atenção a todos, e não somente aqueles que se apresentam mais dispostos a participar ou são mais carismáticos. Ninguém deve ficar em segundo plano.
- Cigarro e bebida não combinam com atuação profissional. Nunca devem ser utilizados no ambiente profissional da recreação.
- Procurar manter nos participantes a disposição na participação, alegria e respeito mútuo. Público feliz é significado de êxito no evento.
- Aceitar críticas e reclamações, procurando dirimir quaisquer dúvidas, e satisfazendo anseios dos participantes. Porém, não se pode ir contra as regras estabelecidas para realização do evento. Exemplo: alguém quer ficar mais tempo que o permitido em um brinquedo, sendo que há outros na espera.
- Possuir iniciativa nos momentos necessários, procurando sempre evitar que problemas aconteçam.

Além dessas, inúmeras outras situações podem ocorrer com qualquer profissional, principalmente nas situações de lazer e recreação, onde é comum inclusive haver divergências entre participantes. A função então será tentar fazer com que todos possam se divertir, sem comprometer a segurança uns dos outros, ou ocupar demasiado espaço, que impeça outros de participarem.

O profissional que consegue manter o grupo animado e participativo, que apresenta iniciativa e disposição, possui bom relacionamento com a equipe de trabalho, tem grandes chances de ascensão não somente no local onde atua, mas pode ser observado e convidado por outras instituições, melhorando assim sua vida laboral.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Em três minutos, elabore uma lista com 5 características positivas e 5 negativas que considera ter. Após isso, o grande grupo deve se reunir e todos explanarão os pontos fortes e fracos que consideram ter. Ao final, elabore uma resenha crítica de como seus pontos fortes podem ajudá-lo e ser um bom profissional e o que acredita que pode fazer para melhorar nos pontos negativos. A atividade deve ser entregue ao professor na aula seguinte.

Anotações

Unidade 5

PARTICULARIDADES DE CADA FAIXA ETÁRIA EM RELAÇÃO A RECREAÇÃO

Divisões

O ser humano, em seu desenvolvimento, apresenta diferenças nas suas capacidades, sejam elas físicas, cognitivas, sociais, motoras ou psicológicas. Assim, somente a partir de alguma fase da vida consegue realizar algumas atividades, que anteriormente não lhe eram possíveis.

Mesmo assim, pode-se entender que uma atividade recreativa não possui faixa etária, já que ela pode ser adaptada para qualquer momento da vida, desde que respeitados os limites de quem a executa.

Abaixo apresentam-se algumas características que podem auxiliar na seleção de atividades para determinados grupos e idades.

De 0 a 2 anos

Características: Descoberta do tato, movimento, formas, texturas, sons. Começa a engatinhar e andar, melhoria da coordenação motora com movimentos exploratórios de abrir, fechar, empilhar, encaixar, puxar, empurrar, comunicação.

Tipos de atividade adequadas: Brincadeiras referentes à educação sensório-motora (sentir/executar), exploração motora, canto, brincar de esconder e achar, brinquedos de encaixar, puxar, empurrar, abrir, fechar, reproduzir sons, móbiles coloridos e que se movimentam.

2 a 4 anos

Características: Continuam as características anteriores; Fantasia e Invenção; Criatividade

Tipos de atividades adequadas: Brincar sem regras ou poucas regras e bem simples, imitações conhecidas, formas básicas de movimentos, gosta de representar e de ser estimulada, proporcionar situações que desenvolvam os sentidos como: tato, visão e audição.

4 a 6 anos

Características: Começa a aceitar regras e compreendê-las, apresenta maior atenção e concentração, interesse por números, letras, palavras e seus significados, o grupo começa a ter importância.

Tipos de atividade adequadas: Trabalhar qualidades em que a criança possa explorar.

Exemplos: manipulação do barro, trepar, saltar, atividades que tentem somar as atividades físicas. Brincadeiras com ou sem regras, atividades de muita movimentação.

6 a 8 anos

Características: Boa discriminação visual e auditiva, atenção e memória, aceitam regras, convive bem com o grupo, começa definir seus próprios interesses, despertar da competitividade.

Tipos de atividade adequadas: Nesta fase a criança tem muita energia física e agüenta até 3 horas seguidas de atividade. Brincadeiras, pequenos jogos, atividades em equipes, desafios e contestes, jogos pré-desportivos. Ex: nunca três, alerta, bola ao túnel.

8 a 10 anos

Características: Capacidade de reflexão (entende consequências de atos), memória bem desenvolvida, raciocínio concreto e abstrato, o grupo é cada vez mais importante. Fase de competição entre as meninas e os meninos.

Tipos de atividade adequadas: Brincadeiras, pequenos jogos, atividades em grupos, atividade de ação, atividade que envolva raciocínio, desafios, inicio das experiências, pré-desportivos. Ex: pular sela, queimada, mãe da rua, pega-pega.

10 a 12 anos

Características: Excesso da disputa, separação dos sexos, meninas pré-púberes, meninos ainda infantis, necessidade de aceitação no grupo, necessidade de cooperação entre os sexos, isolam-se em grupos fechados (“panelinhas”).

Tipos de atividade adequadas: Menor interesse pelas brincadeiras, pequenos jogos, grandes jogos com regras adaptadas, integração social, pré-desportivos e participação em campeonatos. Exemplos: bola ao guarda, estafetas, caça ao tesouro.

12 a 14 anos

Características: Revalorização do sexo oposto, supervalorização da competição, falta de percepção dos limites sociais, necessidade de auto-afirmação, conflitos de personalidade, fase de muita vergonha e rebeldia.

Tipos de atividade adequadas: Desvalorização das brincadeiras, pequenos jogos em grande escala, grandes jogos, atividades que demonstrem habilidades, pré-desportivos e esporte completo com regras. Ex: handebol, gincanas, futebol, jogos de estafetas. Utilizar-se de brincadeiras nas quais o grupo inteiro possa participar e procurar não responder com violência às suas atitudes. Gostam de atividades de aventura, vertigem, fantasia e competição.

14 aos 18 anos

Características: Grande identificação com o sexo oposto, grande diferença de habilidades e força entre os sexos, aceitação e discussão das diferenças de habilidades entre os sexos, apresentam um pouco de necessidade de auto-afirmação, desprezo pelas atividades físicas, valorização por atitudes culturais e sociais.

Tipos de atividades adequadas: Esporte propriamente dito, gincanas com múltiplas dificuldades, grandes jogos, valorização por atividades juntos a natureza. Exemplo: torneios simples e rápidos, gincanas, jogos com grande apelo social (vôlei, futsal, e outros).

Idade adulta

Característica: Revalorização da atividade física, valorização da atividade lúdica, aceitação do sexo oposto nas atividades, supervalorização da estética, a atividade lúdica não serve somente para a prática de atividade física, e sim para lazer, dificuldade de se expor, dificuldade para se organizar, aceita a derrota e a vitória mais facilmente, prefere atividades lúdicas em grupos.

Tipos de atividade adequados: Esportes, atividades em grupo, gincanas, jogos de salão, desafios culturais, modismos, cinema, teatro, shows, dança, festas, reuniões em grupos para bate-papo, atividades culturais, passeios e viagens em grupo.

Terceira Idade

Características: Necessidade de integração social necessita e valoriza a atividade em grupo, necessidade de atividade física, necessidade de atividade lúdica, valoriza a atividade cultural, não sente dificuldade de se expor, valoriza mais a participação que o resultado, aceita a derrota com naturalidade.

Tipos de atividade adequadas: Esportes e brincadeiras com adaptação à regra para facilitar de acordo com sua faixa etária, supervalorização de atividades recreativas com o grupo, atividades artesanais e manuais, passeios junto à natureza, viagens, turismo em geral. Ex: festas, danças, música, bocha, canto, cinema, jogo de baralho, bricolagem, atividades artesanais, trabalhos manuais e bingo.

Observação: Não devemos nos esquecer das restrições físicas próprias da terceira idade, uma regra geral é usarmos bom senso em tudo aquilo que nos propomos a fazer.

Portadores de Necessidades Especiais

Características: São pessoas que diferem do resto devido a suas disfunções físicas, sensoriais, orgânicas ou mentais, que geram algum tipo de restrição para execução de atividades cotidianas.

Tipos de atividade adequadas: Para estas, a recreação deve ser efetuada partindo do tipo de

restrição apresentada. Independentemente se esta é física, orgânica, sensorial ou mental, o que deve ser levado em conta é aquilo que o indivíduo pode fazer, ou seja, quais são as potencialidades apresentadas. Diante disso, pode-se programar atividades que sejam passíveis de execução por estes, integrados aos demais.

Todas as atividades aqui apresentadas são passíveis de realização, desde que respeitadas as condições de cada indivíduo e adaptadas as suas necessidades para realização.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO E DE CAMPO

Em grupos de 3 pessoas, escolher uma faixa etária e elaborar um programa de atividades para esta. Lembre que o tempo de duração deve ser adequado a idade/público escolhida, assim como as tarefas a serem realizadas.

O programa deve ser aplicado em um local/instituição onde possa ser monitorado pelo professor responsável, devendo ser elaborado relatório final com fotos das atividades e impressões dos monitores responsáveis sobre o desenvolvimento do programa.

Anotações

Unidade 6

OS LOCAIS E ESPAÇOS DE ATUAÇÃO

A recreação apresenta uma ampla área de atuação, com atividades variadas nos mais diversos ambientes. Na sequencia, veremos alguns dos principais locais onde o monitor de recreação poderá atuar.

Tipos de atividades

Brincadeiras de roda

São atividades cantadas onde os participantes ficam dispostos em círculo, geralmente de mãos dadas. Muito utilizadas com crianças até aproximadamente sete anos, porém apresentam possibilidades de aplicação em qualquer idade. Seu aspecto lúdico favorece a socialização e serve para fortalecer grupos diferenciados.

Atividades sugeridas: ciranda cirandinha, não atire o pau no gato, Terezinha de Jesus, entre outras.

Brinquedos cantados

Variação das cantigas de roda, onde utiliza-se música ou ritmo para efetuar a atividade, estando os indivíduos dispostos em uma ordem predeterminada ou livres no espaço preparado para essa tarefa.

Tanto a brincadeira de roda como o brinquedo cantado partem dos seguintes princípios:

- Ensinar a música a todos (em idades menores, deve ser curta e com palavras de fácil assimilação).
- Demonstrar a sequencia de movimentos (se houver).
- Dificuldade crescente (gestos simples para mais complexos).

Podem ser efetuadas da seguinte maneira:

- Repetição: o recreacionista canta e os participantes repetem.
- Coordenação: os gestos realizados vão se acumulando, tornando cada vez mais difícil a movimentação.

- Ritmo: os movimentos devem ser realizados no tempo correto, podendo ser iguais ou diferentes.
- Letras com movimentação: a letra do brinquedo deve ser reproduzida com gestos que representem aquilo que está sendo cantado.
- Ocultar palavras: a medida que se desenvolve a atividade, vão se retirando as palavras da música e substituindo apenas pelos gestos.

O brinquedo cantado ou brincadeira de roda são excelentes atividades para realizar em dias de chuva, ambientes fechados ou mesmo para distração.
Atividades sugeridas: trem maluco, rabo de serpente, entre outras.

Dinâmicas de grupo

Aplicação de técnicas a um determinado grupo visando alcançar objetivos predeterminados por esforços comuns. Servem para promover e estimular as potencialidades de um grupo, por meio de tarefas reflexivas e socializantes, que buscam humanizar as relações afetivas e sociais.

Usadas por empresas na seleção de funcionários, assim como para melhorar o ambiente de relacionamento ou mesmo servir como forma de recreação dos profissionais e suas famílias, criando assim um vínculo maior do empregado com a empresa.

Além disso, no ambiente profissional, servem como forma de suprir as necessidades lúdicas, sem sair do ambiente laboral.

Atividades sugeridas: brincadeiras com nomes (para grupos recém formados), atividades com desenhos (para demonstrar características dos profissionais ou pessoais), situações de cooperação, etc.

Estafetas ou revezamentos

São jogos de revezamento realizados em equipe (atividades de “vai e volta”), onde todos os elementos tem de executar a mesma tarefa em colunas ou filas, buscando terminar a atividade no menor tempo possível.

As estafetas podem ser mescladas com outros tipos de atividades. Por exemplo, pode ser um jogo motor, onde o participante tenha de quicar uma bola até um ponto determinado e repassar a outro colega.

Atividades sugeridas: corridas onde se tenha de levar, trazer ou transportar objetos, salada dos tênis, etc.

Jogos cooperativos

Atividades ou dinâmicas realizadas em grupo(s) que buscam a cooperação dos colegas, para superação de limites coletivos. A ideia é que os membros do grupo, juntos, criem alternativas para superar os obstáculos apresentados na atividade. A característica básica é encontrar soluções por meio da cooperação e não de forma individual.

Atividades sugeridas: corrente humana, nó humano, etc.

Jogos educativos

Caracterizam-se pela presença de elementos formativos que, por meio de ações lúdicas, técnicas mentais e associativas, oportunizam a aquisição de informações e o desenvolvimento do raciocínio.

Atividades sugeridas: xadrez, salada de frutas, stop, etc.

Jogos motores

Exigem movimentos corporais variados dos participantes: deslocamentos, saltos, corridas, saltos, equilíbrio, lateralidade, entre outros. Seu objetivo principal é auxiliar no desenvolvimento dos aspectos de movimento.

São essenciais principalmente ao desenvolvimento infantil, mas nada impede que sejam realizados nas demais faixas etárias, principalmente com idosos, respeitando as condições de cada um.

Atividades sugeridas: andar sobre diferentes traçados no solo, em traves de equilíbrio, correr chutando uma bola, etc.

Jogos populares infantis (jogos tradicionais)

Desenvolvidos geralmente nas ruas, quintais, terrenos baldios, pátios escolares, tendo como característica a participação maior de pessoas das classes menos favorecidas. Utiliza muito de materiais alternativos. São passados de geração em geração (por isso, tradicionais).

Atividades sugeridas: pular tábua, pular corda, amarelinha, etc.

Jogos de volta a calma

Dinâmicas desenvolvidas ao final de uma programação, buscando recuperar os

padrões metabólicos basais. Servem como forma de trazer os participantes ao seu ritmo habitual.

Atividades sugeridas: Coitadinho do meu gatinho, detetive e bandido, etc.

Jogos na natureza

Concepção recente, se refere as atividades que utilizam relação íntima do homem com o ambiente natural como coadjuvante do jogo (bosques, cachoeiras, rios, entre outros). Servem na conscientização da necessidade de preservar e manter o espaço natural.

Atividades sugeridas: gincanas da limpeza (em rios e bosques), rapel, escalada, caminhada, tirolesa, falsa baiana, etc.

Jogos sensoriais

Estimulam as capacidades de recordar e refletir sobre os sentidos: visão, olfato, tato, audição e paladar. Excelentes nas primeiras fases da vida, para desenvolver capacidade de entendimento sobre cada um dos sentidos.

Atividades sugeridas: adivinhe o que é (pessoa de olhos fechados, tocando com os pés em objetos numa bacia, tentando adivinhar o que é), quem sou eu (indivíduo vendado ouve os sons das vozes e tenta dizer de quem é a voz), etc.

Jogos simbólicos

Atividades sem regras previamente estabelecidas, onde crianças de 2 a 7 anos lembram de situações externas vividas e/ou observadas e as narram de forma representativa. Usa a imaginação para expor comportamentos (imitar o professor, etc) ou apresentar outro sentido a objetos (garrafa pet que se transforma em foguete).

Atividades sugeridas: situações de imitação, mímica, brincadeiras com materiais confeccionados pelos próprios participantes, etc.

Jogos desportivos

Utilizam como base as modalidades esportivas conhecidas e suas variações (jogos pré-desportivos, por exemplo).

Atividades sugeridas: torneios de futebol, voleibol, tênis de mesa, etc.

Matroginástica

Vem do latim Mater (mãe). Seriam atividades para serem realizadas pelas mães e seus filhos. Porém, com a evolução social, passou a ser considerada atividades ginásticas e recreativas realizadas em família, pelos pais junto a seus filhos.

Atividades sugeridas: mãe, pai e filho(s) caminhar pelo ambiente de mãos dadas, conhecendo as outras famílias; pai e mãe sentados um de frente para outro, de pernas abertas, as crianças deverão saltitar entre todos os pais; pais com as pernas afastadas, filhos passam por baixo de todos os pais. Brincadeiras de roda, brincadeiras historiadas, situações emotivas com música, etc.

Gincanas

Atividade recreativa composta de uma variedade de provas (determinadas, pré-determinadas ou surpresas) caracterizadas por regras fixas, que devem ser cumpridas com eficácia e rapidez. As equipes pode ser formadas individualmente, em pequenos ou grandes grupos, sendo o principal objetivo vencer a competição.

Podem ocorrer em duas formas: INTERNAS: são as que ficam restritas a determinado local. Ex. Ginásio. EXTERNAS: Realizadas em diversos ambientes, ou mesmo fora da cidade.

Sua pontuação pode ser por: prova cumprida, ordem de chegada, qualidade de execução, podendo ser utilizados recursos de deslocamento definidos em regulamento como sendo: a pé, de bicicleta, de carro, barco, etc.

Além de busca de diversão, do lúdico, os organizadores de uma gincana podem ter alguns outros objetivos com ela, como, por exemplo, educacionais, de integração dos participantes, de divulgação a entidades que promovem essa gincana ou produtos que oferecem, beneficentes, etc.

Possui algumas modalidades de execução:

1 - Gincana esportiva: utiliza das modalidades esportivas em suas provas.
2 - Gincana de busca e apreensão: o recreador solicita que busquem em determinado prazo de tempo objetos ou pessoas, para cumprir a tarefa.
3 - Gincana de estafeta: voltada a atividades competitivas de habilidades físicas com transporte de objetos ou pessoas.
4 - Gincana de força: baseada em condição física. Suas atividades compreendem situações como cabo de guerra, queda de braço, etc.
5 - Gincana cultural: as atividades avaliam o conhecimento do indivíduo ou sua equipe a

respeito de situações do cotidiano, fatos históricos, etc.

6 - Gincana de circuito: as provas são dispostas de forma a que cada equipe, ao mesmo tempo, realiza uma prova diferente, fazendo o revezamento entre as provas.

7 - Gincana aquática: tarefas realizadas dentro da água (piscinas, rios, lagos, etc).

8 - Gincana musical: as provas e tarefas baseiam-se em conhecimentos sobre música, instrumentos, cantores, interpretação, etc. Pode ser considerada também cultural. Pode ou não usar equipamentos de som.

9 - Gincana de salão: suas tarefas são de habilidade física e situações hilariantes; apesar do nome, não se desenvolvem apenas em salões, mas também em outros espaços, como quadras esportivas, gramados, parques de estacionamento etc. Suas tarefas são paródias de situações corriqueiras, que acontecem de forma engraçada tanto para quem participa quanto para quem assiste.

10 - Gincana rústica: tarefas e provas são efetuadas diretamente na natureza, em florestas, parques, etc, utilizando as dificuldades do próprio local para constituir as provas.

11 - Gincana mista: quando se unem diversos dos tipos citados acima numa mesma gincana.

A variedade de possíveis atividades é imensa, podendo, de acordo com autores, variar sua nomenclatura das aqui descritas, porém, independente do nome que levem, sempre serão jogos ou brincadeiras, que terão por objetivo levar alegria e prazer a seus participantes.

Porém, uma pergunta deve ser feita: onde aplicar essas atividades? Que espaços podem (e devem) ser usados? É o que veremos a seguir.

LOCAIS DE ATUAÇÃO

Acantonamento e acampamento

A diferença está na atitude e no espaço físico utilizado. Todo indivíduo que pernoitar em local aberto, com barracas ou algo semelhante, estará acampando. As pessoas que se dirigem a um local específico e pré-construído, estarão acantonando.

Ótima estratégia que ganha espaço nas empresas, para melhorar o rendimento dos funcionários, o relacionamento interpessoal, entre outros objetivos de rendimento.

Atividades sugeridas: gincanas (diurnas e noturnas), atividades competitivas (cabo de guerra, estafetas, caça ao tesouro), atividades cooperativas, etc.

Colônia de férias

Junção de um grupo específico de pessoas (de qualquer faixa etária) que participam de um programa com atividades de caráter recreativo, esportivo, ecológico, filantrópico ou mesmo educativo, durante o período de férias (escolares ou do trabalho).

Espaço usado pelos pais principalmente para dar autonomia aos filhos e permitir que estes aprendam noções de responsabilidade e construção social, porém também usadas por famílias para fortalecer seus laços ou conviver socialmente num ambiente diferenciado.

Atividades sugeridas: jogos desportivos, gincanas (diurnas e noturnas), atividades competitivas (cabo de guerra, estafetas, caça ao tesouro), atividades cooperativas, concursos (karaokê, teatro, imitações,...), etc.

Rua de lazer

Somatório de atividades recreativas sistematizadas que são ofertadas em ruas, praças ou outros locais, com intuito de estimular a prática e o acesso contínuo ao lazer e recreação comunitários. Podem ser ampliados juntamente com atividades culturais, ou seja, além da recreação ofertada, pode ter em sua composição espaços de leitura, pintura, música, entre outros.

Em geral, são ofertadas por instituições públicas como prefeituras ou escolas, mas já são prática comum de empresas e instituições, principalmente quando desejam divulgar suas marcas ou produtos.

Atividades sugeridas: pintura com tinta guache, jogos competitivos (mini-futebol, minivolei,...), brincadeiras variadas (pular corda, pular elástico, corrida do saco, acertar a boca do palhaço,...), etc.

Escolar

Realizada nas instituições educacionais, como escolas públicas e privadas, ou outros ambientes de ensino (universidades, casas de apoio, etc). Pode ocorrer durante qualquer aula ou nos horários de intervalo. O interessante aqui é que se busca com as atividades recreativas auxiliar no desenvolvimento do caráter social, cultural e formativo. Assim, foge da premissa da recreação, de que seja apenas para o divertimento e entretenimento. Porém, se analisarmos, toda recreação, quando proporcionada por outrem, terá um objetivo. O escolar é usar da recreação como forma de auxílio na construção da cidadania.

São comuns gincanas e todos os tipos de jogos (competitivos, cooperativos,...), com o mesmo foco da formação integral.

Natureza

Forma cada vez mais comum de recreação, é aquela efetuada em contato direto com os recursos e forças naturais, como florestas (caminhas, trakking,...), rios (rafting, canoagem, mergulho,...), montanhas (escalada, rapel,...), mar (surf, bodyboard,...), ar (paraquedismo, skysurf,...) etc.

É importante ressaltar que o recreacionista que organiza atividades nesses ambientes deve estar consciente que a atividade não pode denegrir o ambiente, e um dos objetivos é justamente conscientizar as pessoas sobre a necessidade de preservação da natureza como um todo.

Clubes sociais

O clube, seja ele aberto ou privado, é um dos locais onde mais se apresenta a possibilidade de efetuar atividades recreativas, principalmente nos finais de semana.

Para desenvolver programas de recreação, é preciso levar em conta o ambiente, os recursos materiais, humanos e financeiros disponíveis, além da clientela que será alvo das atividades. Desse modo, estudar antecipadamente quais as melhores ações a serem implementadas, é fundamental.

As programações como gincanas e atividades recreativas costumam atrair mais crianças e adolescentes, enquanto que adultos preferem as práticas esportivas, piscina, sauna e festas.

A recreação, entretanto, deve estar disponível a todos, e dessa forma o programa deve contemplar atividades que possam suprir necessidades de crianças, adolescentes, adultos e idosos.

São atividades comuns a hidroginástica, natação, esportes de maneira geral (futebol, voleibol, tênis de campo,...), caminhadas, etc.

Empresas privadas

Prática cada vez mais utilizada pelas empresas, a recreação assumiu um lugar privilegiado em diversos ramos, e atualmente goza de excelente status, seja como forma puramente de entretenimento aos profissionais, como gincanas de final de semana, jogos nos

intervalos de almoço, etc, e é vista ainda como uma oportunidade de melhoria do rendimento dos trabalhadores.

A integração é o ponto alto da recreação no ambiente profissional, ampliando laços de amizade e transformando as relações de trabalho. Esse prisma tem levado cada vez mais instituições a aderirem a programas internos de atividades recreativas direcionadas e com profissional atuante.

São atividades comuns as dinâmicas de grupo, ginásticas, atividades cooperativas e jogos competitivos.

Navios

Ótima oportunidade de atuação do recreacionista, já que em alto mar as opções se esgotam rapidamente, e a recreação surge como uma forma de complemento do tempo, aliado a integração com outros passageiros.

Como os espaços de recreação são geralmente visíveis a todos, a participação costuma ser intensa, e dessa maneira o recreador deve possuir conhecimento e analisar a clientela, para propor atividades condizentes as expectativas.

São atividades comuns a hidroginástica, shows, dança, karaokê, os jogos de cartas, atividades de academia em geral e atividades recreativas.

Ônibus

Logicamente, somente são encontradas atividades recreativas em ônibus de turismo. O recreacionista nesse ambiente precisa ser criativo e animado, devido as dificuldades que o espaço reduzido apresentam.

São atividades comuns as músicas, jogos de adivinhação e desafio, atividades motoras que possam ser efetuadas com os passageiros sentados.

Academias e clubes de ginástica

Apesar de ser ainda recente, a introdução da recreação nos ambientes de manutenção da saúde é cada vez mais bem aceito entre seus freqüentadores.

Pode ser realizado em situações ocasionais, como uma aula diferente ministrada pelo professor, assim como datas marcadas para tal fim, com intuito de reunir os clientes e profissionais, fortalecendo assim os laços entre estes.

É uma forma interessante de atrair o público e está sendo cada vez mais usada, sendo

apresentada como um diferencial da empresa para seus freqüentadores.

Festas

É mais comum verificarmos a recreação em festas infantis e de adolescentes. Raramente é utilizada nas comemorações de adultos ou idosos.

Esse também é um campo fértil e aberto, já que poucas são as pessoas que ofertam esse tipo de serviço.

As principais atividades são os jogos, a pintura com tinta guache, profissionais circenses (mágicos, malabaristas, etc), além de brinquedos como cama elástica, piscina de bolinhas, entre outros.

Hotelaria

É prática comum no mundo atual verificarmos hotéis, pousadas e estâncias que ofertam atividades recreativas. Mas uma diferenciação deve ser feita: as atividades precisam ser voltadas ao ambiente onde estão inseridas. Para isso, serão separados os hotéis em três categorias: hotéis urbanos, hotéis rurais e hotéis de praia.

Os hotéis urbanos utilizam da recreação como forma de entrenimento e tentativa de fazer com que o hóspede permaneça por mais tempo no hotel, durante sua estada. As atividades são voltadas geralmente a massagens, hidroginástica e sala de jogos. A atuação do recreacionista é mais limitada.

Os hotéis de praia são uma excelente opção da recreação. Neles, podem ser desenvolvidos caminhadas na praia, exercícios, jogos, excursões, etc. A variação de atividades pode ser imensa.

Os hotéis rurais, baseiam suas atividades no descanso dos hóspedes, já que estes procuram, em sua maioria, por tranquilidade, já que a clientela é composta grandemente por pessoas da terceira idade. Assim, a recreação acontece com aulas de hidroginástica menos intensas, jogos de cartas, passeios e caminhadas a pé, a cavalo, etc.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Analisar os locais expostos acima e definir em qual deles o aluno se identificaria mais para atuar como monitor de recreação.

Após, explanar ao grande grupo sua opção e discutir com os demais as escolhas efetuadas por estes.

ATIVIDADE DE CAMPO

Desenvolver em equipe única uma Rua de Lazer, gincana ou outra atividade recreativa com duração mínima de 3 horas para uma comunidade específica (bairro, escola, clube, etc). Esta atividade deve ser desenvolvida pelo grupo, sob supervisão do professor responsável pelo curso. Registrar com fotos e vídeo.

Ao término, efetuar debate com os colegas sobre sua atuação e a receptividade dos participantes a proposta apresentada e avaliação final.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A recreação é uma área em franco desenvolvimento. No Brasil, várias são as oportunidades de trabalho, devido a crescente expansão do turismo interno.

Dessa maneira, o monitor de recreação tem um amplo leque de possibilidades de atuação, que pode ser aproveitado para ampliar não somente os conhecimentos do indivíduo, mas obter uma fonte de renda digna e gratificante de trabalho.

Assim, espera-se que o material que ora se apresenta possa ter servido como ferramenta de construção profissional, e que a conscientização de que todo trabalho deve ser desenvolvido com qualidade e responsabilidade, tenha se tornado a tônica dos participantes.

O mercado de trabalho está cada vez mais exigente. As pessoas querem ser bem atendidas e receber serviços com padrão cada vez mais elevado. Dessa maneira, a capacitação que ora se finda é um degrau escalado, de muitos a serem transpostos. Porém, como no antigo ditado chinês, uma longa caminhada sempre começa com o primeiro passo.

Que tenha este curso sido um dos passos para sua realização profissional!

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ARENDT, H. **A Condição Humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

AWAD, H. Z. A. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação**: conteúdos de aplicação pedagógica teórico/prático. Várzea Paulista (SP): Fontoura Editora, 2011.

CALSEYDE, P. V. de. **This strange disease of modern life**. Londres: Abbottempo, 1967.

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

CAVALLARI, V. N. **Recreação em ação**. São Paulo: Ícone, 2006.

COUTINHO, C. N. **Notas sobre cidadania e modernidade**. *In*: _____Contra a Corrente: ensaios sobre democracia e socialismo. São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRA, V. **Educação Física**: Recreação, Jogos e Desportos. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

FRIGOTTO, G. **Trabalho, Educação e a Construção Social do Conhecimento**. In. RIO GRANDE DO SUL (Estado) Secretaria da Educação. **Construção social do Conhecimento e Inclusão**. Porto Alegre, 2002.

GUERRA, M. **Recreação e Lazer**. Porto Alegre: Sagra, 1983.

HUIZINGA, J. H. L. **A study of the play-element in culture**. Londres: Paul Kegan, 1949.

LECHAT, N. M. P. Trabalho. *In*: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Orgs.). **Dicionário Crítico de Educação Física**. Ijuí: Unijuí, 2005.

MEDEIROS, E. B. **O Lazer no planejamento urbano**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getúlio Vargas, 1975.

MELO, V. **Folclore Infantil**. Rio de Janeiro: Cátedra, 1981.

MIAN, R. **Monitor de Recreação**: Formação Profissional. São Paulo: Textonovo, 2003.

WATT, D. C. **Gestão de eventos em lazer e turismo**. David C. Watt. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Bookman, 2004.

ANEXO 1 – ATIVIDADES PRÁTICAS

Para facilitar o entendimento, as atividades estão divididas em três partes distintas:

M = Materiais (recursos necessários para implementar a atividade)
F = Formação (maneira como os participantes ficarão dispostos no início)
D = Desenvolvimento (procedimentos para realização da brincadeira/jogo).

As atividades aqui descritas são apenas exemplos de possibilidades, sendo possível encontrar muitas outras em livros específicos ou meio eletrônico.

1. Ciranda Cirandinha (Domínio Público)
F = Em círculo, de mãos dadas.
D = Cantar a música (abaixo), rodando no sentido solicitado pela música.

Ciranda, cirandinha, vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar (trocar o sentido da roda)
O anel que tu me deste era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas, era pouco e se acabou
Por isso seu(ua) fulano(a) entre dentro dessa roda,
Diga um verso bem bonito, diga adeus e vá embora (nesse momento, o participante que teve seu nome chamado deve ir ao centro da roda e recitar um verso).

2. Trem Maluco (AWAD, 2011, p.55)
F = Participantes dispostos em uma única coluna, com as mãos nos ombros do colega da frente.
D = Todos devem cantar a música, efetuando os gestos referentes a cada parte do corpo.

O trem maluco, está chegando,
está chegando pra ficar.
De um jeito muito louco,
quero ver você entrar.

Põe a mãozinha pra frente, põe a mãozinha pra trás
Dá uma reboladinha e acelere um pouco mais (Bis).

Continua variando com os pés, cabeça, pular (frente e trás / direita, esquerda), etc.

Exemplo: 20+50+150+70+30 = 320

6. Barreira do Som (ótima para ônibus, avião, ambientes fechados)

M = Papéis com frases divertidas, apito.

F = Participantes dispostos em dois grupos (4 colunas), separados como se estivessem em um ônibus, divididos em “janela” e “corredor”.

D = Os participantes que são “janela” e que estão de um dos lados lerão a frase repassada pelo recreacionista. Por exemplo: “Malandro é o pato que nasceu com os dedos grudados para não usar aliança”. Ao sinal, os alunos que leram a frase, tentarão falar, gritar, gesticular, a frase recebida para os que são janela e estão do outro lado. Os participantes que são “corredor” devem falar gritar, gesticular, tentando impedir que a “janela” consiga passar a informação. Se um dos participantes “janela” conseguir identificar a mensagem, deve erguer o braço. O recreacionista para a brincadeira para ver se está correto. Dar um tempo de um a dois minutos para tentar entender. Depois invertem-se os papéis. Vence o grupo que fizer mais pontos.

7. Duelo musical

F = Participantes dispostos em dois grupos (4 colunas), separados como se estivessem em um ônibus, divididos em “janela” e “corredor”.

D = O recreador dará uma palavra, e os participantes da “janela” devem começar a cantar em 10 segundos uma música com a palavra dada. Quando o recreador disser TROCA, o “corredor” deve iniciar uma música com a mesma palavra. Perde o ponto a equipe que não conseguir achar uma música com a palavra no tempo dado. Vence quem fizer mais pontos.

8. Nunca três (também conhecida por “três é demais”)

F = Participantes em duplas de mãos dadas, ficando dois sozinhos, o “pegador” e o “fugitivo”.

D = Ao sinal, o pegador deve tentar alcançar o fugitivo, que, para escapar, deve segurar na mão de uma pessoa de uma das duplas, sempre que ele segurar na mão de um colega, aquele que fazia dupla com este se tornará fugitivo. Caso o pegador alcance o fugitivo, invertem-se os papéis.

9. Cada macaco no seu galho

M = Giz ou arcos

F = Cada participante deve ficar dentro de um círculo desenhado no chão (ou arco), menos um, que fica ao centro do espaço determinado.

D = Quando o recreador disser: “cada macaco no seu galho”, todos deverão trocar de lugar, e o participante que está ao centro tentará ocupar o lugar de um dos colegas.

3. Seu Matias (AWAD, 2011, p.52)

F = Livres no ambiente.

D = Cantando a música, deverão imitar a movimentação proposta pelo recreador.

(Recreador – ou participante – fala parte em negrito, participantes respondem o restante)
Você conhece o seu Matias,
o rapaz que o trem pegou?
Não, mas queremos conhecer.
Coitadinho do seu Matias, ele ficou com o braço assim...

A partir daí, os movimentos vão se acumulando (perna, cabeça, boca, olhos,...).

4. Conquista do Mundo

M = Uma folha de papel e uma caneta para cada grupo formado.

F = Dividir participantes em grupos com pelo menos três pessoas cada, tendo pelo menos cinco pessoas fora dos grupos, os "países".

D = O recreador dará um nome a cada país, e estes ficarão espalhados pelo ambiente, separadamente. Os grupos deverão se dirigir a cada país, perguntando seu nome.

- Você é o Brasil (exemplo)?
O "país" deve responder: - Pode ser que sim, pode ser que não.
O grupo perguntará: - O que devemos fazer?
O "país" dará uma ordem: - Dêem cinco pulinhos (exemplo).
Após cumprir a ordem, o grupo perguntará novamente: - Você é o Brasil (exemplo)?
Se for, o "país" deve escrever seu nome na folha do grupo, ao lado do país que representa. Se não for, deve apenas responder NÃO, sem dar mais nenhuma informação.
O grupo que conseguir descobrir primeiro o nome de cada participante que representa um país, vencerá e será o conquistador do mundo.

5. Jogo dos Números

M = Quadro negro e giz, ou uma folha de papel e uma caneta para cada grupo.

F = Grupos com pelo menos três pessoas cada.

D = O recreacionista falará um número, por exemplo, 320. Os grupos terão um minuto e meio para achar cinco números diferentes, que somados representem ao final o número solicitado pelo professor. Marcará ponto a equipe que conseguir realizar no tempo estabelecido. Vencerá quem tiver mais pontos ao término da brincadeira.

10. Muda Rei

F = Todos sentados no chão, em círculos, ficando um fora, de costas para o grupo, o “espião”.

D = O recreador aponta um participante que está no círculo para ser o REI. Este deve fazer algum tipo de som (bater palmas, os pés, etc), e todos os demais devem imitar. Nesse momento o aluno que estava fora, entra no meio do circulo para tentar descobrir quem é o rei, sendo que todos devem imitar o rei e disfarçar para que ele não seja descoberto. Sempre que puder, o rei vai mudando os gestos sem que o espião perceba quem é o rei. O espião tem três chances para adivinhar, se acertar, ele senta no lugar do rei e este sai do círculo para continuar a atividade. Se não acertar, o recreador escolhe outro para tomar o lugar do espião, e este senta junto ao círculo.

11. Descarte

M = Giz

F = Desenhar um círculo no chão, e os participantes devem ficar ao redor deste, pelo lado de fora, mais ou menos um metro um do outro.

D = Ao sinal do recreador, os participantes correm ao redor do círculo, tentando pegar o participante que está a sua frente. Cada um que é tocado, é retirado da atividade. Vence aquele que não for tocado.

12. Futebol em duplas

M = Duas traves de futsal (podem ser de cones ou outro material), uma bola.

F = Duas equipes de número igual, sendo que os participantes das equipes devem ser colocados em duplas de mãos dadas (inclusive goleiro).

D = O jogo deve ser desenvolvido normalmente, com a única diferença que os jogadores devem correr/andar em duplas.

13. Caçador, tigre e espingarda

F = Participantes em duplas, de costas um para o outro.

D = Ao sinal do recreador, devem virar rapidamente de frente para o colega, fazendo um gesto que represente um caçador, um tigre ou uma espingarda. A representação é a seguinte:

Caçador: vence a espingarda e perde para o tigre.

Tigre: vence o caçador e perde para espingarda.

Espingarda: vence o tigre e perde para o caçador.

Se os dois fizerem o mesmo gesto, ocorre empate. Vence quem fizer mais pontos no

período estipulado pelo recreacionista.

14. Futebol grego

M = Uma bola e duas traves

F = Participantes formam um círculo, com a bola ao centro.

D = Ao sinal do recreador, os participantes devem conduzir a bola com passes com os pés, sem que esta saia do círculo, até o gol. Se a bola sair, deve ser buscada sem que os participantes soltem as mãos ou desfaçam o círculo.

Variação: pode ser feita em forma de competição, formando dois grupos para ver qual faz o gol primeiro.

15. Salada de calçados

M = Calçados dos participantes.

F = Todos reunidos num lado do espaço em questão, estando os calçados todos misturados, a uma determinada distância.

D = Ao sinal do recreador, todos saem correndo e tem de achar os seus calçados, colocarem nos pés corretamente (amarrando cadarços se necessário), e retornar ao local de saída. Vence o primeiro a chegar.

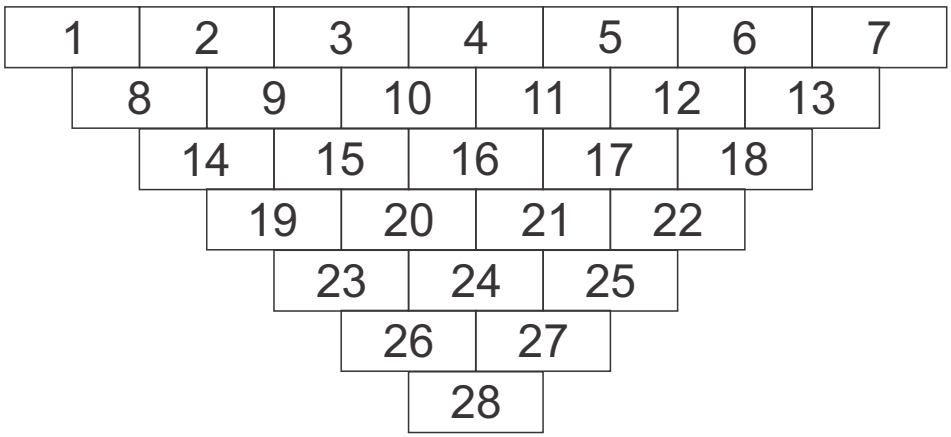
16. Campo minado

M = 28 arcos, uma folha de papel, caneta e giz.

F = Alunos divididos em dois ou mais grupos. O recreacionista coloca os arcos no chão ou faz vários círculos numerados de 1 a 28, sendo a primeira fileira composta de 7 círculos (com três campos minados), a segunda com 6 círculos (com três campos minados), a terceira com 4 círculos (com dois campos minados), a quarta com 3 círculos (com dois campos minados), a quinta com 2 círculos (com um campo minado) e um círculo que será a etapa final. Somente o professor sabe onde estão os campos minados através de desenhos feitos em uma folha.

D = Após sortear a ordem de saída, cada grupo enviará um participante que entrará num arco da primeira fileira. Se este for um campo minado, o recreador dirá BUM e ele retornará ao seu lugar, passando a vez para outra equipe. Se não for, ele pode escolher um círculo da fileira seguinte. Se for minado, ele retorna ao seu lugar e será vez da outra equipe. Vence a equipe que um participante conseguir chegar ao número 28.

Variação: Podem ser mudados os desenhos, tamanhos e graus de dificuldade.



17. Bom dia

M = Uma venda (pano)

F = Todos em pé, em círculo, ficando apenas um vendado no centro do círculo.

D = Após vendar o participante no centro, todos trocam de lugar em silêncio, no círculo. Ao sinal do recreador, o participante vendado se desloca até um dos participantes. Este deve dizer "Bom dia" e pela voz aquele que está vendado tentará adivinhar quem é.

18. Cobra caçadora

F = Participantes divididos em dois grupos, colocados em colunas, segurando um ao outro pela cintura, sendo o primeiro aluno de cada grupo a "cabeça" da cobra, e o último o "rabo".

D = Ao sinal, as "cabeças" deverão tentar alcançar o "rabo" do adversário, sem deixar que o seu seja pego.

19. Correio

F = Participantes em círculo, menos um que ficará no centro deste. Cada participante receberá o nome de um país, cidade, estado, etc.

Desenvolvimento: Aquele que está no centro do círculo dirá: "Vai uma carta de ... a ... (diz os nomes de duas cidades, estados, etc.) Os participantes que tiverem esses nomes trocarão imediatamente de lugares. O que estiver no centro tentará ocupar um dos lugares vagos. O participante que ficar sem lugar, fará a chamada de dois outros nomes, prosseguindo a brincadeira.

Variação: Pode ser falado: "Vai uma carta para todas as cidades!" e todos terão que trocar de lugares.

20. Caça ao tesouro

Divisão de equipes. São seqüências de pistas iguais para cada equipe, porém em ordens diferentes, que levam a um prêmio (tesouro). Pode-se também incluir alguns personagens no

jogo, entre outras ideias.

21. Cuidado aniversariante!

M = Giz

F = Duas linhas paralelas traçadas uma distante da outra, estando os participantes atrás de uma delas, ficando apenas um no espaço entre as duas linhas.

D = O que está no centro dirá o nome de um mês, e todos que fizerem aniversário naquele mês devem correr até a outra linha traçada. Enquanto isso, o que está no centro tentará alcançá-los. Aqueles que forem pegos, ajudarão o pegador, que dirá um novo mês, até que todos sejam pegos.

22. Pula carniça

F = Participantes formam uma coluna, o “trem”, segurando nos ombros do colega.

D = Ao sinal do recreador, o trem irá se locomover. Ao novo sinal, os componentes se abaixam e somente o último salta sobre os demais, até chegar à frente para ser o maquinista do trem, recomeçando a atividade.

Anotações

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

PDE | PRONATEC

PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO ENSINO TÉCNICO E EMPREGO

FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA

EMPREENDEDORISMO

Nome

Endereço

Telefone

Email

Anotações

EMPREENDEDORISMO

Érica Dias de Paula Santana e Ximena Novais de Morais

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

Os textos que compõem estes cursos, não podem ser reproduzidos sem autorização dos editores
© Copyright by 2012 - Editora IFPR

IFPR - INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ
Reitor
Prof. Irineu Mario Colombo

Pró-Reitor de Extensão, Pesquisa e Inovação
Silvestre Labiak Junior

Organização
Marcos José Barros
Cristiane Ribeiro da Silva

Projeto Gráfico e Diagramação
Leonardo Bettinelli

Introdução

Certamente você já ouviu falar sobre empreendedorismo, mas será que você sabe exatamente o que significa essa palavra, será que você possui as características necessárias para tornar-se um empreendedor? Esse material busca responder essas e outras perguntas a respeito desse tema que pode fazer a diferença na sua vida!

No dia 29 de dezembro de 2008 foi promulgada a Lei nº 11.892 que cria a Rede Federal de Ciência e Tecnologia. Uma das instituições que compõe essa rede é o Instituto Federal do Paraná, criado a partir da escola técnica da Universidade Federal do Paraná. Você deve estar se perguntando "O que isso tem a ver com o empreendedorismo?", não é mesmo? Pois tem uma relação intrínseca: uma das finalidades desses instituições federais de ensino é estimular o empreendedorismo e o cooperativismo.

E como o IFPR vai estimular o empreendedorismo e o cooperativismo? Entendemos que a promoção e o incentivo ao empreendedorismo deve ser tratado com dinamismo e versatilidade, ou seja, esse é um trabalho que não pode estagnar nunca. Uma das nossas ações, por exemplo, é a inserção da disciplina de empreendedorismo no currículo dos cursos técnicos integrados e subsequentes, onde os alunos tem a oportunidade de aprender conceitos básicos sobre empreendedorismo e os primeiros passos necessários para dar início a um empreendimento na área pessoal, social ou no mercado privado.

Neste material, que servirá como apoio para a disciplina de empreendedorismo e para cursos ministrados pelo IFPR por programas federais foi desenvolvida de forma didática e divertida. Aqui vamos acompanhar a vida da família Bonfim, uma família como qualquer outra que já conhecemos! Apesar de ser composta por pessoas com características muito diversas entre si, os membros dessa família possuem algo em comum: todos estão prestes a iniciar um empreendimento diferente em suas vidas. Vamos acompanhar suas dúvidas, dificuldades e anseios na estruturação de seus projetos e através deles buscaremos salientar questões bastante comuns relacionadas ao tema de empreendedorismo.

As dúvidas desta família podem ser suas dúvidas também, temos certeza que você vai se

identificar com algum integrante! Embarque nessa conosco, vamos conhecer um pouco mais sobre a família Bonfim e sobre empreendedorismo, tema esse cada vez mais presente na vida dos brasileiros!

Anotações

Sumário

HISTÓRIA DO EMPREENDEDORISMO....7
TRAÇANDO O PERFIL EMPREENDEDOR....8
PLANEJANDO E IDENTIFICANDO OPORTUNIDADES....12
ANÁLISE DE MERCADO....14
PLANO DE MARKETING....15
PLANO OPERACIONAL....17
PLANO FINANCEIRO....18
EMPREENDEDORISMO SOCIAL OU COMUNITÁRIO....21
INTRAEMPREENDEDORISMO....23
REFERÊNCIAS....25

Anotações

Antes de apresentá-los a família Bonfim, vamos conhecer um pouco da história do empreendedorismo?

Você deve conhecer uma pessoa extremamente determinada, que depois de enfrentar muitas dificuldades conseguiu alcançar um objetivo. Quando estudamos a história do Brasil e do mundo frequentemente nos deparamos com histórias de superação humana e tecnológica. Pessoas empreendedoras sempre existiram, mas não eram definidas com esse termo.

Os primeiros registros da utilização da palavra empreendedor datam dos séculos XVII e XVIII. O termo era utilizado para definir pessoas que tinham como característica a ousadia e a capacidade de realizar movimentos financeiros com o propósito de estimular o crescimento econômico por intermédio de atitudes criativas.

Joseph Schumpeter, um dos economistas mais importantes do século XX, define o empreendedor como uma pessoas versátil, que possui as habilidades técnicas para produzir e a capacidade de capitalizar ao reunir recursos financeiros, organizar operações internas e realizar vendas.

É notável que o desenvolvimento econômico e social de uma país se dá através de empreendedores. São os empreendedores os indivíduos capazes de identificar e criar oportunidades e transformar ideias criativas em negócios lucrativos e soluções e projetos inovadores para questões sociais e comunitárias.

O movimento empreendedor começou a ganhar força no Brasil durante a abertura de mercado que transcorreu na década de 90. A importação de uma variedade cada vez maior de produtos provocou uma significativa mudança na economia e as empresas brasileiras precisaram se reestruturar para manterem-se competitivas. Com uma série de reformas do Estado, a expansão das empresas brasileiras se acelerou, acarretando o surgimento de novos empreendimentos e trazendo luz à questão da formação do empreendedor.íngua e linguagem e sua importância na leitura e produção de textos do nosso cotidiano.

Perfil dos integrantes da família Bonfim

Felisberto Bonfim: O pai da família, tem 40 anos de idade. Trabalha há 20 anos na mesma empresa, mas sempre teve vontade de investir em algo próprio.

Pedro Bonfim: O filho mais novo tem 15 anos e faz o curso de técnico em informática no IFPR. Altamente integrado às novas tecnologias, não consegue imaginar uma vida desconectada.

Clara Bonfim: A primogênita da família tem 18 anos e desde os 14 trabalha em uma ONG de

seu bairro que trabalha com crianças em risco social. Determinada, não acredita em projetos impossíveis.

Serena Bonfim: Casada desde os 19 anos, dedicou seus últimos anos aos cuidados da casa e da família. Hoje com 38 anos e com os filhos já crescidos, ela quer resgatar antigos sonhos que ficaram adormecidos, como fazer uma faculdade.

Benvinda Bonfim: A vovó da família tem 60 anos de idade e é famosa por cozinhar muito bem e por sua hospitalidade.

Todos moram juntos em uma cidade na região metropolitana de Curitiba.

TRAÇANDO O PERFIL EMPREENDEDOR

Muitas pessoas acreditam que é preciso nascer com características específicas para ser um empreendedor, mas isso não é verdade, essas características podem ser estimuladas e desenvolvidas.

O sr. Felisberto Bonfim é uma pessoa dedicada ao trabalho e a família e que embora esteja satisfeito com a vida que leva nunca deixou para trás o sonho de abrir o próprio negócio. Há 20 anos atuando em uma única empresa, há quem considere não haver mais tempo para dar um novo rumo à vida. Ele não pensa assim, ele acredita que é possível sim começar algo novo, ainda que tenha receio de não possuir as características necessárias para empreender. Você concorda com ele, você acha que ainda há tempo para ele começar?

Responda as questões abaixo. Elas servirão como um instrumento de autoanálise e a partir das questões procure notar se você tem refletido sobre seus projetos de vida. Se sim, eles estão bem delineados? O que você considera que está faltando para alcançar seus objetivos? Preste atenção nas suas respostas e procure também identificar quais características pessoais você possui que podem ser utilizadas para seu projeto empreendedor e quais delas podem ser aprimoradas:

a) Como você se imagina daqui há 10 anos?

_____

b) Em que condições você gostaria de estar daqui há 10 anos?

c) Quais pontos fortes você acredita que tem?

d) Quais pontos fortes seus amigos e familiares afirmam que você tem? Você concorda com eles?

e) Para você, quais seus pontos precisam ser melhor trabalhados

f) Na sua opinião, você poderia fazer algo para melhorar ainda mais seus pontos fortes? Como?

g) Você acha que está tomando as atitudes necessárias para atingir seus objetivos?

_____

_____

_____

_____

_____

h) O que você acha imprescindível para ter sucesso nos seus objetivos?

_____

_____

_____

_____

_____

A ousadia é uma característica extremamente importante para quem pretende iniciar um projeto empreendedor - é necessário estar disposto a correr riscos e buscar novas alternativas, mesmo se outras pessoas disserem que não vai dar certo (o que provavelmente sempre ocorrerá em algum momento da trajetória). Isso nos leva a uma outra característica muito importante para um empreendedor, ele precisa ser positivo e confiante, ou seja, precisa acreditar em si e não se deixar abalar pelos comentários negativos. Um empreendedor precisa ser criativo e inovador, precisa estar antenado ao que está acontecendo no mundo e estar atento às necessidades do mercado e da comunidade, precisa ser organizado e manter o foco dos seus objetivos.

Você já ouviu falar do pipoqueiro Valdir? Valdir Novaki tem 41 e nasceu em São Mateus do Sul-PR, é casado e tem 1 filho. Durante a adolescência trabalhou como boia fria. Mora em Curitiba desde 98 e durante muito tempo trabalhou com atendimento ao público em lanchonete e bancas de jornal. Parece uma história corriqueira, mas o que Valdir tem de tão especial? Valdir conquistou a oportunidade de vender pipoca em carrinho no centro da cidade de Curitiba, mas decidiu que não seria um pipoqueiro qualquer, queria ser o melhor. Em seu carrinho ele mantem uma série de atitudes que o diferenciam dos demais. Além de ser é extremamente cuidadoso com a higiene do carrinho, Valdir preocupa-se com a higiene do cliente também, oferecendo álcool gel 70% para que o cliente higienize suas mão antes de comer a pipoca e junto com a pipoca entrega um kit higiene contendo um palito de dentes, uma bala e um guardanapo. Ele também possui um cartão fidelidade, onde o cliente depois de comprar cinco pipocas no carrinho ganha outro de graça. Pequenas atitudes destacaram esse pipoqueiro e hoje, além de possuir uma clientela fiel, faz uma série de palestras por todo o país, sendo reconhecido como um empreendedor de sucesso. A simpatia com que atende a seus clientes faz toda a diferença, as pessoas gostam de receber um tratamento especial.

Conheça mais sobre o pipoqueiro Valdir em:

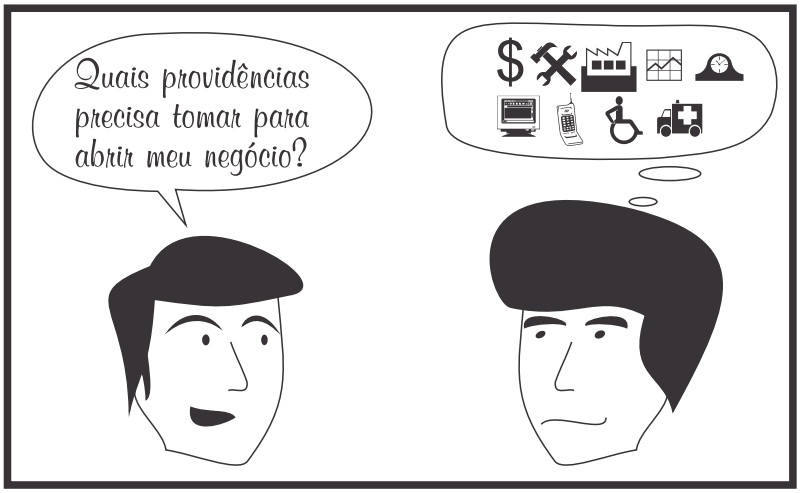
<http://www.youtube.com/watch?v=vsAJHv11GLc>.

Há quem julgue que o papel que ocupam profissionalmente é muito insignificante, mas não é verdade, basta criatividade e vontade de fazer o melhor. Toda atividade tem sua importância! Falando em criatividade, vamos estimulá-la um pouco?

1) Já pensou em procurar novas utilidades para os objetos do dia a dia? Como assim? Pense em algum material que você utiliza em seu trabalho ou em casa e em como você poderia utilizá-lo para outra finalidade diferente da sua original. Lembre-se que nem sempre dispomos de todos os instrumentos necessários para realizar uma determinada atividade. Nesses momentos precisamos fazer da criatividade nossa maior aliada para realizar as adaptações necessárias para alcançar o êxito em nossas ações!
2) Agora vamos fazer ao contrário, pense em uma atividade do seu dia que você não gosta ou tem dificuldade de fazer. Pensou? Então imagine uma alternativa para torná-la fácil e rápida, pode ser mesmo uma nova invenção!

E aí? Viu como a imaginação pode ser estimulada? Habitue-se a fazer as mesmas coisas de formas diferentes: fazer novos caminhos para chegar ao mesmo lugar, conversar com pessoas diferentes e dar um novo tom a sua rotina são formas de estimular o cérebro a encontrar soluções criativas. Como vimos, a inovação e a criatividade é extremamente importante para um empreendedor, por isso nunca deixe de estimular seu cérebro! Leia bastante, faça pesquisas na área que você pretende investir e procure enxergar o mundo ao redor com um olhar diferenciado!

Refletindo muito sobre a possibilidade de abrir seu próprio negócio, o pai da família procurou em primeiro lugar realizar uma autoanálise. Consciente de seus pontos fortes e fracos, ele agora se sente mais seguro para dar o próximo passo: planeja. Antes de tomar alguma decisão importante em sua vida, siga o exemplo do sr. Felisberto!



Planejar é palavra de ordem em todos os aspectos de nossa vida, você concorda? Quando queremos fazer uma viagem, comprar uma casa ou um carro, se não realizarmos um planejamento adequado certamente corremos o risco de perder tempo e dinheiro ou, ainda pior, sequer poderemos alcançar nosso objetivo.

Para começar um empreendimento não é diferente, é necessário definir claramente nossos objetivos e traçar os passos necessários para alcançá-los. Para operacionalizar a etapa de planejamento, o Plano de Negócios é uma ferramenta obrigatória.

O plano de negócios caracteriza-se como uma ferramenta empresarial que objetiva averiguar a viabilidade de implantação de uma nova empresa. Depois de pronto, o empreendedor será capaz de dimensionar a viabilidade ou não do investimento. O plano de negócios é instrumento fundamental para quem tem intenção de começar um novo empreendimento, é ele que vai conter todas as informações importantes relativas a todos os aspectos do empreendimento.

Vamos acompanhar mais detalhadamente os fatores que compõem um Plano de Negócios.

Elaboração de um Plano de Negócio

1. Sumário executivo

É um resumo contendo os pontos mais importantes do Plano de Negócio, não deve ser extenso e muito embora apareça como primeiro item do Plano ele deve ser escrito por último. Nele você deve colocar informações como:

Definição do negócio

O que é o negócio, seus principais produtos e serviços, público-alvo, previsão de faturamento, localização da empresa e outros aspectos que achar importante para garantir a

viabilidade do negócio.

Dados do empreendedor e do empreendimento

Aqui você deve colocar seus dados pessoais e de sua empresa tal como nome, endereço, contatos. Também deverá constar sua experiência profissional e suas características pessoais, permitindo que quem leia seu Plano de Negócios, como um gerente de banco para o qual você pediu empréstimo, por exemplo, possa avaliar se você terá condições de encaminhar seu negócio de maneira eficiente.

Missão da empresa

A missão deve ser definida em uma ou no máximo duas frases e deve definir o papel desempenhado pela sua empresa.

Setor em que a empresa atuará

Você deverá definir em qual setor de produção sua empresa atuará: indústria, comércio, prestação de serviços, agroindústria etc..

Forma Jurídica

Você deve explicitar a forma como sua empresa irá se constituir formalmente. Uma microempresa, por exemplo, é uma forma jurídica diversa de uma empresa de pequeno porte.

Enquadramento tributário

É necessário realizar um estudo para descobrir qual a melhor opção para o recolhimento dos impostos nos âmbitos Municipal, Estadual e Federal.

Capital Social

O capital social é constituído pelos recursos (financeiros, materiais e imateriais) disponibilizados pelos sócios para constituição da empresa. É importante também descrever qual a fonte de recursos

DICA: Tenha muito cuidado na hora de escolher seus sócios, é essencial que eles tenham os mesmos objetivos e a mesma disponibilidade que você para se dedicar ao negócio, se vocês não estiverem bastante afinados há um risco muito grande de enfrentarem sérios problemas na consecução do empreendimento.

Diferencial: saliente o diferencial do seu produto ou serviço, ou seja, por qual razão os consumidores irão escolher você ao invés de outro produto ou serviço.

ANÁLISE DE MERCADO

Clientes

Esse aspecto do seu Plano de Negócio é extremamente importantes, afinal é nele que será definindo quais são os seus clientes e como eles serão atraídos. Comece identificando-os:

- Quem são?
- Idade?
- Homens, mulheres, famílias, crianças?
- Nível de instrução?

Ou ainda, se forem pessoas jurídicas:

- Em que ramo atuam?
- Porte?
- Há quanto tempo atuam no mercado?

É importante que você identifique os hábitos, preferências e necessidades de seus clientes a fim de estar pronto para atendê-los plenamente e para que eles possam tê-lo como primeira opção na hora de procurar o produto/serviço que você oferece. Faça um levantamento sobre quais aspectos seus possíveis clientes valorizam na hora de escolher um produto/serviço, isso vai ser importante para você fazer as escolhas corretas no âmbito do seu empreendimento. Saber onde eles estão também é importante, estar próximo a seus clientes vai facilitar muitos aspectos.

Concorrentes

Conhecer seus concorrentes, isto é, as empresas que atuam no mesmo ramo que a sua, é muito importante porque vai te oferecer uma perspectiva mais ampla e realista de como encaminhar seu negócio. Analisar o atendimento, a qualidade dos materiais utilizados, as facilidades de pagamento e garantias oferecidas, irão ajudá-lo a responder algumas perguntas importantes: Você tem condições de competir com tudo o que é oferecido pelos seus concorrentes? Qual vai ser o seu diferencial? As pessoas deixariam de ir comprar em outros lugares para comprar no seu estabelecimento? Por quê? Em caso negativo, por que não?

Mas não esqueça de um aspecto muito importante: seus concorrentes devem ser visto como fator favorável, afinal eles servirão como parâmetro para sua atividade e podem até mesmo tornar-se parceiros na busca da melhoria da qualidade dos serviços e produtos ofertados.

Fornecedores

Liste todos os insumos que você utilizará em seu negócio e busque fornecedores. Para cada tipo de produto, pesquise pelo menos três empresas diferentes. Faça pesquisas na internet, telefonemas e, se possível, visite pessoalmente seus fornecedores. Certifique-se de que cada fornecedor será capaz de fornecer o material na quantidade e no prazo que você precisa, analise as formas de pagamento e veja se elas serão interessantes para você. Mesmo após a escolha um fornecedor é importante ter uma segunda opção, um fornecedor com o qual você manterá contato e comprará ocasionalmente, pois no caso de acontecer algum problema com seu principal fornecedor, você poderá contar com uma segunda alternativa. Lembre-se, seus fornecedores também são seus parceiros, manter uma relação de confiança e respeito com eles é muito importante. Evite intermediários sempre que possível, o ideal é comprar direto do produtor ou da indústria, isso facilita, acelera e barateia o processo.

PLANO DE MARKETING

Descrição

Aqui você deve descrever seus produto/serviço. Especifique tamanhos, cores, sabores, embalagens, marcas entre outros pontos relevantes. Faça uma apresentação de seu produto/serviço de maneira que possa se tornar atraente ao seu cliente. Verifique se há exigências oficiais a serem atendidas para fornecimento do seu produto/serviço e certifique-se que

segue todas as orientações corretamente.

Preço

Para determinar o preço do seu produto/serviço você precisa considerar o custo TOTAL para produzi-lo e ainda o seu lucro. É preciso saber quanto o cliente está disposto a pagar pelo seu produto/serviço verificando quanto ele está pagando em outros lugares e se ele estaria disposto a pagar a mais pelo seu diferencial.

Divulgação

É essencial que você seja conhecido, que seus clientes em potencial saibam onde você está e o que está fazendo, por isso invista em mídias de divulgação. Considere catálogos, panfletos, feiras, revistas especializadas, internet (muito importante) e propagandas em rádio e TV, analise e veja qual veículo melhor se encaixa na sua necessidade e nos seus recursos financeiros.

Estrutura de comercialização

Como seus produtos chegarão até seus clientes? Qual a forma de envio? Não se esqueça de indicar os canais de distribuição e alcance dos seus produtos/serviços. Você pode considerar representantes, vendedores internos ou externos, por exemplo. Independente de sua escolha esteja bastante consciente dos aspectos trabalhistas envolvidos. Utilizar instrumentos como o telemarketing e vendas pela internet também devem ser considerados e podem se mostrar bastante eficientes.

Localização

A localização do seu negócio está diretamente ligada ao ramo de atividades escolhido para atuar. O local deve ser de fácil acesso aos seus clientes caso a visita deles no local seja necessária. É importante saber se o local permite o seu ramo de atividade. Considere todos os aspectos das instalações, se é de fácil acesso e se trará algum tipo de impeditivo para o desenvolvimento da sua atividade.

Caso já possua um local disponível, verifique se a atividade escolhida é adequada para ele, não corra o risco de iniciar um negócio em um local inapropriado apenas porque ele está disponível. Se for alugar o espaço, certifique-se de é possível desenvolver sua atividade nesse

local e fique atento a todas as cláusulas do contrato de aluguel.

PLANO OPERACIONAL

Layout

A distribuição dos setores da sua empresa de formas organizada e inteligente vai permitir que você tenha maior rentabilidade e menor desperdício. A disposição dos elementos vai depender do tamanho de seu empreendimento e do ramo de atividade exercido. Caso seja necessário você pode contratar um especialista para ajudá-lo nessa tarefa, mas se não for possível, por conta própria procure esquematizar a melhor maneira de dispor os elementos dentro de sua empresa. Pesquise se o seu ramo e atividade exige regulamentações oficiais sobre layout, preocupe-se com segurança e com a acessibilidade a portadores de deficiência.

Capacidade Produtiva

É importante estimar qual é sua capacidade de produção para não correr o risco de assumir compromissos que não possa cumprir - lembre-se que é necessário estabelecer uma relação de confiança entre você e seu cliente. Quando decidir aumentar a capacidade de produção tenha certeza que isso não afetará a qualidade do seu produto/serviço.

Processos Operacionais

Registre detalhadamente todas as etapas de produção desde a chegada do pedido do cliente até a entrega do produto/serviço. É importante saber o que é necessário em cada uma delas, quem será o responsável e qual a etapa seguinte.

Necessidade de Pessoal

Faça uma projeção do pessoal necessário para execução do seu trabalho, quais serão as formas de contratação e os aspectos trabalhistas envolvidos. É importante estar atento à qualificação dos profissionais, por isso verifique se será necessário investir em cursos de capacitação.

PLANO FINANCEIRO

Investimento total

Aqui você determinará o valor total de recurso a ser investido. O investimento total será formado pelos investimentos fixos, Capital de giro e Investimentos pré-operacionais.

Agora que você tem uma noção básica de como compor um plano de negócios acesse a página <http://www.planodenegocios.com.br/www/index.php/plano-de-negocios/outros-exemplos> e encontre mais informações sobre como elaborar o planejamento financeiro de seu Plano de Negócio, além de outras informações importantes. Lá você encontrará exemplos de todas as etapas de um Plano de Negócio.

Faça pesquisas em outros endereços eletrônicos e se preciso, busque o apoio de consultorias especializadas. O sucesso do seu projeto irá depender do seu empenho em buscar novos conhecimentos e das parcerias conquistadas para desenvolvê-lo.

Pesquise também por fontes de financiamento em instituições financeiras, buscando sempre a alternativa que melhor se adequará as suas necessidades. Não tenha pressa, estude bastante antes de concluir seu plano de negócio. É importante conhecer todos os aspectos do ramo de atividade que você escolher, valorize sua experiência e suas características pessoais positivas. Lembre-se que o retorno pode demorar algum tempo, certifique-se que você terá condições de manter o negócio até que ele dê o retorno planejado. Separe despesas pessoais de despesas da empresa. Busque sempre estar atualizado, participe de grupos e feiras correlatas à sua área de atuação.

Planejar para clarear!

Após buscar auxílio especializada e estudar sobre o assunto, o pai concluiu seu plano de negócios. A partir dele pôde visualizar com clareza que tem em mãos um projeto viável e até conseguiu uma fonte de financiamento adequada a sua realidade. Com o valor do financiamento investirá na estrutura de seu empreendimento que será lançado em breve.

MICROEMPREENDEDOR INDIVIDUAL

Será mesmo que a dona Benvinda não tem capacidade para empreender?

Vamos analisar a situação: a vovó é muito conhecida no seu bairro e é admirada pela sua simpatia. Seus quitutes são conhecidos por todos e não é a primeira vez que alguém sugere que ela comece a vendê-los. À primeira vista, o cenário parece ser favorável para que ela inicie seu empreendimento: ela tem uma provável clientela interessada e que confia e anseia por seus serviços.

Ao conversar com a família, é incentivada por todos. Com a ajuda dos seus netos, a vovó vai atrás de informações e descobre que se enquadra nos requisitos para ser registrada como microempreendedora individual.

Você conhece os requisitos para se tornar um microempreendedor individual?

A Lei Complementar 128/2008 criou a figura do Microempreendedor Individual – MEI, com vigência a partir de 01.07.2009. É uma possibilidade de profissionais que atuam por conta própria terem seu trabalho legalizado e passem a atuar como pequenos empresários.

Para se enquadrar como microempreendedor individual, o valor de faturamento anual do empreendimento deve ser de até 60 mil reais. Não é permitida a inscrição como MEI de pessoa que possua participação como sócio ou titular de alguma empresa.

O MEI possui algumas condições específicas que favorecem a sua legalização. A formalização pode ser feita de forma gratuita no próprio Portal do Empreendedor. O cadastro como MEI possibilita a obtenção imediata do CNPJ e do número de inscrição na Junta Comercial, sem a necessidade de encaminhar quaisquer documentos previamente. Algumas empresas de contabilidade optantes pelo Simples Nacional estão habilitadas a realizar também a formalização.

Custos

Há alguns custos após a formalização. O pagamento dos custos especificados abaixo é feito através do Documento de Arrecadação do Simples Nacional, que pode ser gerado online :

- 5% de salário mínimo vigente para a Previdência.
- Se a atividade for comércio ou indústria, R$ 1,00 fixo por mês para o Estado.
- Se a atividade for prestação de serviços, R$ 5,00 fixos por mês para o Município.

Exemplo de atividades reconhecidas para o registro como MEI:

A dona Benvinda se registrou como doceira. São diversas as atividades profissionais aceitas para o registro como microempreendedor individual. Algumas delas são: Artesão, azulejista, cabeleireiro, jardineiro, motoboy. Para conhecer todas as atividades, acesse o site <http://www.portaldoempreendedor.gov.br>.

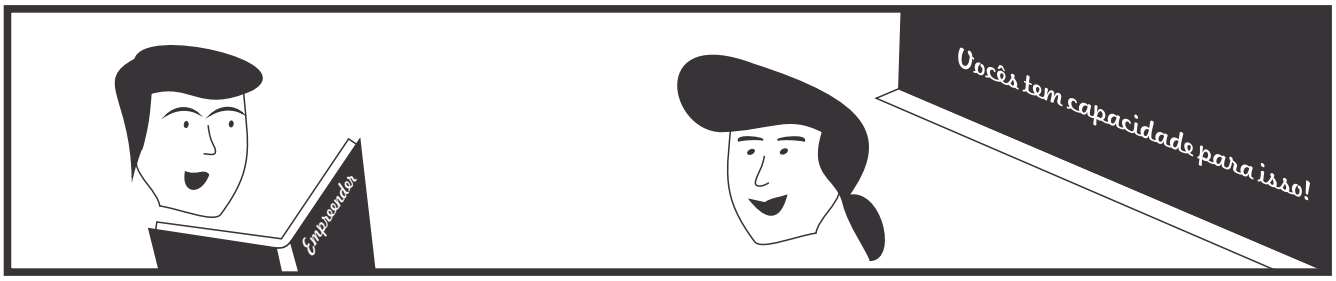
Todos podem empreender!

Hoje a vovó está registrada como microempreendedora individual e aos poucos sua clientela está crescendo. Recentemente ela fez um curso para novos empreendedores e já está com planos de expandir seus serviços nos próximos meses, talvez ela precise até mesmo contratar um ajudante para poder dar conta das encomendas que não param de aumentar.

O microempreendedor individual tem direito a ter um funcionário que receba exclusivamente um salário mínimo ou o piso salarial da categoria profissional a qual pertença.

Atividade Formativa

- Acesse o conteúdo sobre microempreendedor individual no Portal do Empreendedor e discuta com seus colegas sobre o tema.
- Pense em alguém que exerça uma atividade profissional informalmente. Quais vantagens você apontaria para convencer essa pessoa a realizar seu cadastro como Microempreendedor Individual?
- Pesquise sobre linhas de crédito e incentivo específicas para microempreendedores individuais no Brasil.



Muitas pessoas acreditam que características empreendedoras já vem de berço: ou se nasce com elas ou não há nada a ser feito. Pois saiba que é possível através de uma educação voltada para o empreendedorismo desenvolver características necessárias para o início de um empreendimento. Esse empreendimento não precisa ser necessariamente um negócio com

fins lucrativos, pode ser um um objetivo pessoal, um sonho em qualquer área da sua vida.

A pedagogia empreendedora de Fernando Dolabela afirma que a educação tradicional a qual somos submetidos nos reprime e faz com que percamos características importantes no decorrer de nossa trajetória, levando muitas pessoas a crer que não são capazes de empreender. Sua proposta de educação busca romper com esse pensamento e inserir no sistema educacional aspectos que priorizem a criatividade e a autoconfiança para que quando estas crianças atingirem a idade adulta possam enxergar a possibilidade de abrir um negócio como uma alternativa viável.

Não podemos esquecer que é empreendedor, em qualquer área, alguém que tenha sonhos e busque de alguma forma transformar seu sonho em realidade. O sonho pode ser abrir um negócio, fazer um curso, aprender uma língua ou mudar a realidade social em que vive. É inegável que para realizar qualquer um desse itens é essencial estar comprometido com o trabalho, ser ousado e estar disposto a enfrentar desafios.

O empreendedorismo pode ser aprendido e está relacionado mais a fatores culturais do que pessoais e consiste em ser capaz de cultivar e manter uma postura e atitudes empreendedoras.

O Pedro está tendo seu primeiro contato com o empreendedorismo na sala de aula e eles e seus amigos já estão cheio de ideias. Eles planejam usar os conhecimentos adquiridos na disciplina e escrever um projeto para dar início a uma empresa júnior na área de informática.

Inspire-se

Certamente você já deve ter ouvido falar da Cacau Show, mas você conhece a história dessa marca? Você sabia que ela nasceu do sonho de um rapaz que vendia chocolates de porta em porta em um fusca? Não? Então leia mais em:

<http://www.endeavor.org.br/endeavor_tv/start-up/day1/aprendendo-a-ser-empreendedor/empreendedorismo-em-todos-os-sentidos> e inspire-se!

EMPREENDEDORISMO SOCIAL OU COMUNITÁRIO

Educação empreendedora

O empreendedor é aquele que tem como objetivo maior o lucro financeiro a partir

de um empreendimento, correto? Não necessariamente! O objetivo maior do empreendedor social ou comunitário pode ser desde o desenvolvimento social de uma comunidade inteira à luta pela preservação de uma reserva ambiental.

Vejamos o exemplo da Clara. Desde a sua adolescência ela atua em uma organização não-governamental que lida com crianças carentes, dando ênfase na emancipação social dessas crianças através da arte, de esportes e da educação. O projeto, que começou com uma pequena dimensão, hoje atende não apenas seu bairro, como três outros próximos. É importante lembrar que o sucesso do projeto dependeu de sujeitos empreendedores, que se comprometeram com a causa e, com criatividade e competência foram capazes de expandir o projeto. Agora com o apoio da Clara e com o espírito empreendedor de mais um grupo, uma nova cidade será atendida pelo projeto e novas crianças serão beneficiadas!

Vamos conhecer mais sobre empreendimentos sociais e comunitários?

Empreendedorismo Social

O empreendedorismo social ultrapassa a noção de mera filantropia - há espaço aqui para metas, inovação e planejamento. Muitas organizações não governamentais tem uma estrutura semelhante a qualquer empresa com fins lucrativos.

A Pastoral da Criança é um exemplo de um empreendimento social de sucesso. Sua fundadora, a Drª Zilda Arns, aliou sua experiência profissional como médica pediatra e sanitarista e sua própria sensibilidade para identificar um método simples e eficaz para combater a mortalidade infantil. Qual foi o ponto inovador do trabalho assumido pela Pastoral da Criança? Foi confiar às comunidades afetadas pelo problema de mortalidade infantil o papel de multiplicadores do saber e de disseminadores da solidariedade.

Empreendedorismo Comunitário

O empreendedorismo comunitário consiste no movimento de organização de grupos e pessoas com o propósito de alcançar um objetivo comum, fortalecendo uma atividade que, se realizada individualmente, não seria capaz de alcançar a projeção adequada no mercado. No Brasil, a economia solidária ascendeu no final do século XX, em reação à exclusão social sofrida pelos pequenos produtores e prestadores de serviço que não tinham condições de concorrer com grandes organizações.

Imagine um pequeno produtor de leite em uma região onde atua um grande produtor de leite. Sozinho, ele não tem condições de concorrer com o grande produtor no mercado ou

receber financiamentos para expandir sua produção, por exemplo. Ao se aliar com outros pequenos produtores, o negócio adquire uma nova dimensão, onde são favorecidos não apenas os produtores, que agora tem condições de levar seu produto ao mercado com segurança e em nível de igualdade com o outro produtor, mas também todo o arranjo produtivo daquela região.

Em 2003 foi criada pelo Governo Federal a Secretaria Nacional de Economia Solidária, que tem a finalidade de fortalecer e divulgar as ações de economia solidária no país, favorecendo a geração de trabalho, renda e inclusão social.

Atividade Formativa

- Dê um exemplo de uma organização não-governamental. Que trabalho essa organização realiza? Você acredita que os gestores dessa ONG são empreendedores? Por quê?
- Identifique em seu bairro ou cidade uma carência que não foi suprida pelo setor público ou um trabalho exercido informalmente por algumas pessoas que possa ser fortalecido através da formação de uma estrutura de cooperativismo. Proponha uma ação que você acredita que possa transformar a realidade desse grupo.
- Você já ouviu falar em sustentabilidade? Dê um exemplo de uma ação sustentável que você já adota ou que possa ser adotada no seu dia a dia e como essa ação pode afetar positivamente o meio em que você vive.

INTRAEMPREENDEDORISMO

A srª Serena Bonfim há muito tempo mantém o sonho de fazer uma faculdade. Depois de tantos anos dedicados à família, ela está certa que está na hora de investir mais em si mesma. Além disso, com seu marido prestes a abrir uma empresa, ela está disposta a usar os conhecimentos adquiridos na graduação para trabalhar diretamente no novo empreendimento e contribuir com seu desenvolvimento.

Você pode estar pensando: “ E se eu não quiser abrir um negócio, e se eu não quiser ser

um empresário?”. Abrir uma empresa é apenas uma alternativa, caso você não tenha intenção de ter seu próprio negócio você ainda pode ser um empreendedor.

O intraempreendedorismo é quando o empreendedorismo acontece no interior de uma organização, é quando alguém mesmo não sendo dono ou sócio do negócio mantém uma postura empreendedora dando sugestões e tendo atitudes que ajudam a empresa a encontrar soluções inteligentes. Intra empreendedores são profissionais que possuem uma capacidade diferenciada de analisar cenários, criar ideias, inovar e buscar novas oportunidades para as empresas e assim ajudam a movimentar a criação de ideias dentro das organizações, mesmo que de maneira indireta. São profissionais dispostos a se desenvolver em prol da qualidade do seu trabalho.

A cada dia as empresa preocupam-se mais em contratar colaboradores dispostos a oferecer um diferencial, pessoas dedicadas que realmente estejam comprometidas com o bom andamento da empresa. Esse comportamento não traz vantagens somente para a empresa, mas os funcionários também se beneficiam, na participação dos lucros, por exemplo, vantagens adicionais que as empresas oferecem a fim de manter o funcionário e, principalmente, na perspectiva de construção de uma carreira sólida e produtiva.

A capacitação contínua, o desenvolvimento da criatividade e da ousadia são características presentes na vida de um intraempreendedor.

- Vamos analisar se você tem características de um intraempreendedor?
- Você gosta do seu trabalho e do ambiente em que trabalha?
- Você está sempre atento às novas ideias?
- Você gosta de correr riscos e ousar novas ideias?
- Você procura soluções em locais incomuns?
- Você é persistente e dedicado?
- Você mantém ações proativas?
- Você busca fazer novas capacitações regularmente?

Caso você não tenha ficado suficientemente satisfeito com as respostas a estas perguntas, utilize o espaço abaixo para listar atitudes que podem ajudá-lo a ser um funcionário intraempreendedor.

O que fazer?	Como fazer?	Quando fazer?

Conclusão

Muitos acreditam que para ser empreendedor é necessário possuir um tipo de vocação que se manifesta somente para alguns predestinados, mas ao acompanhar a trajetória da família Bonfim, podemos notar que o sonho de empreender está ao alcance de todos nós. Como qualquer sonho, esse também exige planejamento e dedicação para que seja concretizado com sucesso.

Agora que você aprendeu os princípios básicos do empreendedorismo, que tal fazer como os membros da família Bonfim e investir nos seus sonhos?

REFERÊNCIAS

<http://www.portaldoempreendedor.gov.br>.
<http://www.mte.gov.br/ecosolidaria/sies.asp>.
<http://www.pastoraldacrianca.org.br>.
<http://www.scielo.gpeari.mctes.pt/pdf/cog/v14n1/v14n1a05.pdf>.
<http://www.sobreadministracao.com/intraempreendedorismo-guia-completo>.
<http://www.hsm.com.br/editorias/inovacao/intraempreendedorismo-voce-ja-fez-algo-diferente-hoje>.
<http://www.captaprojetos.com.br/artigos/ResenhaFDsite.pdf>.

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo**. Transformando ideias em negócios. Rio de Janeiro: Elselvier, 2008. 3ª edição revista e atualizada.

ROSA, C. A. **Como elaborar um plano de negócio**. Rio de Janeiro: Sebrae, 2007.

DOLABELA, F. **Oficina do empreendedor**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

Anotações

Anotações

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

PDE | PRONATEC

PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO ENSINO TÉCNICO E EMPREGO

FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA

PLANO DE AÇÃO PROFISSIONAL

Os textos que compõem estes cursos, não podem ser reproduzidos sem autorização dos editores
© Copyright by 2012 - Editora IFPR

IFPR - INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ

Reitor
Irineu Mario Colombo

Pró-Reitor de Extensão, Pesquisa e Inovação
Silvestre Labiak Junior

Organização
Jeyza da Piedade de Campos Pinheiro
Marcos José Barros

Revisão Ortográfica
Rodrigo Sobrinho

Projeto Gráfico e Diagramação
Leonardo Bettinelli

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

Nome

Endereço

Telefone

Email

Anotações

Caro (a) estudante,

O Plano de Ação Individual – PAI será elaborado por você durante sua qualificação profissional nos cursos FIC (Formação Inicial e Continuada) do PRONATEC – IFPR. O destino desta viagem é apresentado por meio de um roteiro que o ajudará a lembrar e a organizar informações sobre suas experiências de trabalho e de seus familiares e a planejar a continuidade de seus estudos, incluindo sua formação escolar e seus planos profissionais.

O PAI é um instrumento que integra os conteúdos dos cursos FIC, devendo ser alimentado com suas ideias, pesquisas, experiências de trabalho e escolhas pessoais, com o objetivo de orientar e organizar sua trajetória acadêmica.

No decorrer do curso você desenvolverá atividades coletivas e individuais com a orientação do professor em sala de aula, e fará o registro destas informações, resultados de pesquisas e reflexões do seu cotidiano de forma sistematizada nas fichas que compõem o Plano. Toda a equipe pedagógica e administrativa contribuirá com você, orientando-o e ajudando-o a sistematizar estes dados. O preenchimento deste instrumento por você, será um referencial na sua formação e na construção do seu conhecimento, no processo de ensino-aprendizagem.

Bom estudo!

Anotações

Anotações

Sumário

Ficha 1: Iniciando minha viagem pelo Curso de Formação Inicial e continuada – FIC (IFPR/PRONATEC) 10
Ficha 2: Quem sou? 11
Ficha 3: O que eu já sei? 12
Ficha 4: Minha trajetória profissional.....13
Ficha 5: O que ficou desta etapa do curso?.....14
Ficha 6: Resgate histórico da vida profissional da minha família.....15
Ficha 7: Comparando as gerações. 16
Ficha 8: Refletindo sobre minhas escolhas profissionais.....17
Ficha 9: Pesquisando sobre outras ocupações do Eixo Tecnológico do curso que estou matriculado no IFPR/PRONATEC. 18
Ficha 10: Pesquisando as oportunidades de trabalho no cenário profissional. 19
Ficha 11: O que ficou desta etapa do curso?.....20
Ficha 12: Vamos aprender mais sobre associação de classe. 21
Ficha 13: O que ficou desta etapa do curso?.....22
Ficha 14: O que eu quero? (hoje eu penso que...).....23
Ficha 15: O que ficou desta etapa do curso?.....24
Ficha 16: Planejando minha qualificação profissional.....25
Ficha 17: O que ficou desta etapa do curso?.....26
Ficha 18: Momento de avaliar como foi o curso ofertado pelo IFPR/PRONATEC.....27
Referências bibliográficas 28

Anotações

Ficha 1: Iniciando minha viagem pelo Curso de Formação Inicial e Continuada – FIC (IFPR/PRONATEC).

No quadro abaixo liste o curso de Formação Inicial e Continuada – FIC, em que você está matriculado no IFPR e as possíveis áreas de atuação. Solicite ajuda ao seu (ua) professor (a) para o preenchimento:

Curso	Programa que oferta	Eixo tecnológico	Demandante	Áreas de atuação

O que você espera deste curso FIC? Utilize o espaço abaixo para descrever suas expectativas através de um texto breve.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ficha 2: Quem sou?

1 – Meu perfil

Nome:

_____

Quem eu sou? (você poderá escrever ou desenhar se preferir. Por exemplo: o que você gosta de fazer, o que gosta de comer, como você se diverte?)

_____

_____

_____

2 – Documentação (Preencha as informações abaixo e, com a ajuda do (a) Professor (a), descubra a importância destes documentos para sua vida, enquanto cidadão)

Identidade/Registro Geral _____

CPF _____

Carteira de trabalho _____

PIS/PASEPI/NIT_____

Titulo de Eleitor _____

Outros _____

_____

_____

_____

3 – Endereço

Rua/número: _____

Bairro/complemento: _____

Cidade / UF:_____

Ficha 3: O que eu já sei?

1 – Escolaridade

Ensino Fundamental séries iniciais :_____( ) incompleto ( ) completo

Ensino Fundamental séries finais _____( ) incompleto ( ) completo

Ensino Médio: _____( ) incompleto ( ) completo

Graduação: _____( ) incompleto ( ) completo

Especialização _____( ) incompleto ( ) completo

Cursos que já fiz (cite no máximo cinco) _____( ) incompleto ( ) completo

2 – Cursos que já fiz (cite no máximo cinco)

Curso	Instituição	Data do Termino do curso	Carga horária

Ficha 4: Minha trajetória profissional.

Nome da ocupação	Período em que trabalhou	Vínculo de trabalho	Carga horária diária	Remuneração	Como você avalia essas experiências de trabalho
Exemplo: Massagista	01/01/2012 a 31/12/2012	Sem carteira	8 horas	864,50	Aprendi muitas coisas nas rotinas administrativas da empresa
1.					
2.					
3.					

Ficha 5: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

Ficha 6: Resgate histórico da vida profissional da minha família.

Parentesco	Onde nasceu	Ocupação	Onde reside	Ocupação atual	Função exercida
Exemplo: Pai	Campo largo - PR	Servente de obras	Campo Largo	Pedreiro	Mestre de obra

Neste fichamento é importante você fazer um resgate histórico da sua família identificando em que trabalharam ou trabalham, as pessoas da sua família, comparando a situação inicial e a atual de cada indivíduo, outro ponto, que pode vir a ser analisado são as pessoas com a mesma faixa de idade.

Ficha 7: Comparando as gerações.

Ocupação		Tipo de vinculo de trabalho com o empregador: carteira assinada, contrato determinado, pagamento por tarefa, outros...
Mãe	1. Ocupação inicial:	
	2.. Ocupação atual:	
Pai	1. Ocupação inicial:	
	2.. Ocupação atual:	
Minhas experiências	1. Ocupação inicial:	
	2.. Ocupação atual:	

Você preferir poderá identificar outras pessoas com a mesma faixa etária, conforme o preenchimento da ficha 6.

Ficha 8: Refletindo sobre minhas escolhas profissionais.

Ocupação profissional que você já exerceu	Por quê?
1.	
2.	
3.	
Ocupação profissional que você gostaria de exercer	Por quê?
1.	
2.	
3.	
Ocupação profissional que você não gostaria de exercer	Por quê?
1.	
2.	
3.	

Independente do Eixo Tecnológico e do curso FIC que está cursando, liste 3 ocupações profissionais que você gostaria de exercer e outras 3 ocupações que não gostaria de exercer.

Ficha 9: Pesquisando sobre outras ocupações do Eixo Tecnológico do curso que estou matriculado no IFPR / PRONATEC.

Eixo Tecnológico:_____

Curso: _____Ano letivo:_____

Cursos:	Perfil do profissional (características pessoais, oque faz, onde trabalha, materiais que utiliza)
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Solicite ao professor que ele consulte o Guia de cursos PRONATEC no site: <http://www.ifpr.edu.br/pronatec/consultas>. Você encontrará as características gerais dos cursos, os setores onde será possível exercer seu conhecimentos, bem como, recursos, materiais necessários, requisitos e outros....E com a ajuda do professor e orientação, você poderá realizar entrevistas com profissionais da área, e até visitas técnicas conforme planejamento do professor do curso.

Ficha 10: Pesquisando as oportunidades de trabalho no cenário profissional.

Curso / Ocupação	Onde procurar: empresas, agencias de emprego, sindicato e outros	Endereço (Comercial/Eletrônico/Telefone)	Possibilidades De Empregabilidade (Quantas vagas disponíveis)	Remuneração	Tipo de contrato (Registro em carteira , contrato temporário)
Exemplo: Massagista	1) Empresa: Clinica de Massoterapia J&J	Av. Vereador Toaldo Túlio, nº 47, sala 05 Centro - Campo Largo - PR <http://massoterapiacuritiba.com.br/contato.html>.	1	540,00	Carteira assinada
	2) Posto do Sine	Rua Tijucas do Sul, 1 - Bairro: Corcovado Campo Largo - PR - CEP: 81900080 Regional: centro	0	-	-
	3) Agencias de RH Empregos RH	Rua Saldanha Marinho, 4833 Centro – Campo Largo/PR 80410-151	2	860,00	Sem registro em carteria
	4) Classificados Jornais	<http://www.gazetadopovo.com.br>.	0	-	-

Com a orientação do professor e ajuda dos colegas visite empresas, estabelecimentos comerciais, agências de emprego públicas e privadas, bem como, outros locais onde você possa procurar trabalho e deixar seu currículo.

Ficha 11: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

Ficha 12: Vamos aprender mais sobre associação de classe.

Sindicato: o que é, o que faz?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ocupação / Curso	Nome do Sindicato	Endereço
1.		
2.		
3.		
4.		

Com a orientação do professor em sala de aula, pesquise qual (is) o (s) sindicato (s) que representa (m) a (s) ocupação (ões) que você está cursando pelo IFPR / PRONATEC.

Ficha 13: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

Ficha 14: O que eu quero? Hoje eu penso que...(você poderá escrever, desenhar ou colar gravuras).

Eu quero continuar meus estudos?

Eu quero trabalhar?

Eu quero ser?

Ficha 15: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

Ficha 16: Planejando minha qualificação profissional.

Ocupação	Instituição	Duração do curso	Horários ofertados	Custo do curso (É gratuito? Se não , quanto vai custar?)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

Com orientação do professor pesquise sobre instituições públicas ou privadas na sua região que oferecem cursos de qualificação em sua ocupação (ões) ou na (s) área (s) de seu interesse.

Ficha 17: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

Ficha 18: Momento de avaliar como foi o curso ofertado pelo IFPR / PRONATEC.

O que você trouxe de bom? O que ficou de bom pra você? E o que podemos melhorar?

Referências bibliográficas

Guia de Estudo: **Unidades Formativas I e II Brasília**: Programa Nacional de Inclusão de Jovens – Projovem Urbano, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. SãoPaulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Pedagogia da tolerância**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

PAIN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia clínica**: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 8ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ

PDE | PRONATEC

PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO ENSINO TÉCNICO E EMPREGO

FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA