



RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**





Ministério do Esporte

Ministro de Estado do Esporte: Orlando Silva de Jesus Junior

Secretário Executivo do Ministério do Esporte: Waldemar Manoel Silva de Souza

Secretário Nacional de Esporte Educacional: Fabio Roberto Hansen

Chefe de Gabinete: Danielle Fermiano dos Santos Gruneich

Assessora Técnica do Gabinete: Elaine Cristina Siciliani

Coordenador Geral de Formalização: Carlos Nunes Pereira

Coordenadora de Apoio Administrativo: Eidilamar Ribeiro

Diretora do Departamento de Vivência e Iniciação Esportiva – Segundo Tempo: Gianna Lepre Perim

Coordenação Geral de Acompanhamento Operacional: Dirceu Lopes de Mattos

Coordenadora de Operação: Jéssyka Vidal Campos Bacellar

Coordenadora de Implementação: Thais Massumi Higuchi

Coordenadora de Análise Técnica de Relatório de Cumprimento de Objeto: Taise Garcia Betio

Coordenadora Geral de Eventos e Suprimentos: Sílvia Regina de Pinho Bortoli

Coordenadora Geral de Acompanhamento Pedagógico e Administrativo: Claudia Bernardo

Diretor de Departamento de Esporte Estudantil: Alexandre Leonardo da Costa Silva



Editora da Universidade Estadual de Maringá

Reitor: Prof. Dr. Décio Sperandio; **Vice-Reitor:** Prof. Dr. Mário Luiz Neves de Azevedo; **Diretor da Eduem:** Prof. Dr. Ivanor Nunes do Prado; **Editor-Chefe da Eduem:** Prof. Dr. Alessandro de Lucca e Braccini

Conselho Editorial

Presidente: Prof. Dr. Ivanor Nunes do Prado. **Editor Associado:** Prof. Dr. Ulysses Cecato; **Vice-Editor Associado:** Prof. Dr. Luiz Antonio de Souza; **Editores Científicos:** Prof. Adson C. Bozzi Ramatis Lima, Profa. Dra. Ana Lúcia Rodrigues, Profa. Dra. Analete Regina Schelbauer, Prof. Dr. Antonio Ozai da Silva, Prof. Dr. Clóves Cabreira Jobim, Profa. Dra. Eliane Aparecida Sanches Tonolli, Prof. Dr. Eduardo Augusto Tomanik, Prof. Dr. Eliezer Rodrigues de Souto, Profa. Dra. Ismara Eliane Vidal de Souza Tasso, Prof. Dr. Evaristo Atêncio Paredes, Prof. Dr. João Fábio Bertonha, Profa. Dra. Larissa Michelle Lara, Profa. Dra. Luzia Marta Bellini, Prof. Dr. Manoel Messias Alves da Silva, Profa. Dra. Maria Suely Pagliarini, Profa. Dra. Maria Cristina Gomes Machado, Prof. Dr. Oswaldo Curty da Motta Lima, Prof. Dr. Raymundo de Lima, Prof. Dr. Reginaldo Benedito Dias, Prof. Dr. Ronald José Barth Pinto, Profa. Dra. Rosilda das Neves Alves, Profa. Dra. Terezinha Oliveira, Prof. Dr. Valdeni Soliani Franco, Profa. Dra. Valéria Soares de Assis

Equipe Técnica

Projeto Gráfico e Design: Marcos Kazuyoshi Sassaka; **Fluxo Editorial:** Edneire Franciscon Jacob, Mônica Tanamati Hundzinski, Vania Cristina Scomparin, Edilson Damasio; **Artes Gráficas:** Luciano Wilian da Silva, Marcos Roberto Andreussi; **Marketing:** Marcos Cipriano da Silva; **Comercialização:** Norberto Pereira da Silva, Paulo Bento da Silva, Solange Marly Oshima

(organizadores)

AMAURI APARECIDO BASSOLI DE OLIVEIRA
GIULIANO GOMES DE ASSIS PIMENTEL

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

Prefácio

FABIO HANSEN



Maringá
2010

Copyright © 2010 para os autores

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

Todos os direitos reservados desta edição 2010 para Eduem.

Revisão textual e gramatical: Débora Azevedo Malentachi e Maria Aparecida Pavan

Normalização textual e de referências: Vania Cristina Scomparin

Projeto gráfico/diagramação: Marcos Kazuyoshi Sassaka

Imagens: fornecidas pelos autores

Capa: Fields Comunicação Ltda.

Ficha catalográfica: Edilson Damasio (CRB 9-1123)

Fonte: Arial, Impact

Tiragem - versão impressa: 5.000 exemplares

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

(Eduem - UEM, Maringá – PR., Brasil)

R245 Recreio nas férias e os valores olímpicos / Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira , Giuliano Gomes de Assis Pimentel (organizadores) ; prefácio Fabio Hansen. -- Maringá : Eduem, 2010.
186 p. : il.

Vários autores.
ISBN 978-85-7628-319-5

1. Esporte – Crianças – Políticas públicas. 2. Lazer – Crianças – Políticas públicas. 3. Educação. 4. Valores olímpicos. I. Oliveira, Amauri Aparecido Bassoli de, org. II. Pimentel, Giuliano Gomes de Assis. III. Título.

CDD 21.ed. 796



Eduem - Editora da Universidade Estadual de Maringá

Av. Colombo, 5790 - Bloco 40 - Campus Universitário

87020-900 - Maringá-Paraná - Fone: (0xx44) 3011-4103 - Fax: (0xx44) 3011-1392

www.eduem.uem.br - eduem@uem.br

SUMÁRIO

PREFÁCIO

Fabio Hansen..... 7

APRESENTAÇÃO

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira, Giuliano Gomes de Assis Pimentel 9

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

Kátia Rúbio..... 13

CAPÍTULO 2. CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

Silvano da Silva Coutinho, Giuliano Gomes de Assis Pimentel... 31

CAPÍTULO 3. RECREIO NAS FÉRIAS: RECONHECIMENTO DO DIREITO AO LAZER E À DIVERSIDADE

Silvana Vilodre Goellner..... 47

CAPÍTULO 4. INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

Ruth Eugênia Cidade 57

CAPÍTULO 5. PLANEJAR: CONSIDERAÇÕES PARA O PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira, Luciana Forne 69



CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Giuliano Gomes de Assis Pimentel, Silvano da Silva Coutinho,
Kátia Rúbio.....

89

CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Silvia Regina de Pinho Bortoli, Luciana Forne.....

163

SOBRE OS AUTORES

185

PREFÁCIO

O Projeto Recreio nas Férias já é uma realidade para a população brasileira! Está consolidado e faz parte dos processos de conveniamento estabelecidos entre a Secretaria Nacional de Esporte Educacional e as entidades que desenvolvem o Programa Segundo Tempo. Dessa forma, coloca-se como uma ação importante e que compõe o quadro de opções que os convênios têm para incrementar suas atividades junto aos beneficiados.

Esta condição administrativa viabilizada favorece a continuidade e consolidação do Projeto Recreio nas Férias. A força que impulsionou e consubstanciou esta decisão administrativa se prendeu ao grande envolvimento dos convênios e beneficiados desde a primeira edição do Projeto, ou seja, já proporcionou a participação de 264 mil crianças, 10.061 profissionais, entre professores e acadêmicos, e o seu desenvolvimento em mais de 350 municípios brasileiros.

O projeto Recreio nas Férias tem sido motivo de orgulho para esta Secretaria tanto pelo envolvimento quanto pelo material pedagógico disponibilizado para a população brasileira e, em especial, para os profissionais da área da Educação Física. Nesse sentido, é prática desta Secretaria envidar esforços na contínua atualização do tema gerador e atender, de modo pontual, temáticas que possam contribuir com o processo formativo e informativo de nossas crianças e adolescentes.

Para esta edição do Projeto Recreio nas Férias, lançamos mão do tema Valores Olímpicos, que traduzem muito bem as intenções gerais que advogamos com o Esporte Educacional. Além do que, potencializa-se e colocam-se em discussão valores sociais de convívio que são caros a qualquer sociedade e que servem de esteio à sua consolidação civilizatória. Nossas crianças e adolescentes merecem ter esse apoio e suporte para sua integração e convívio em sociedade. Para tanto, como nas edições anteriores, este material serve como ponto de apoio a todos os profissionais envolvidos direta e indiretamente com o Projeto Recreio nas Férias, apresentando um

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

suporte teórico e prático de como as ações podem ser estruturadas e organizadas, a fim de que consigam colocar em ação os Valores Olímpicos.

Que todos tenham ótimas vivências com o Projeto Recreio nas Férias!

Fabio Hansen

Secretário Nacional de Esporte Educacional – SNEED/ME

APRESENTAÇÃO

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

Prof. Dr. Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira (SNEED/ME; UEM),
Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel (UEM)

Por ocasião da preparação do Projeto Recreio nas Férias, em 2008, convivíamos com a responsabilidade de orientar pedagogicamente a retomada das colônias de férias como dever do Estado. Porém, na Secretaria Nacional de Esporte Educacional (SNEED) não se concebia reproduzir o passado ou copiar os afamados acampamentos privados. O Projeto Recreio nas Férias representava uma mudança completa, conceitual, operacional e metodológica, pois estava imbuída dos sinceros ideais democráticos e educacionais. Mas como efetivar esse ideal?

Os pressupostos eram variados, entre os quais destacamos: a) oferecer ao público do Programa Segundo Tempo (PST) a oportunidade de se re-encontrar nos meses de janeiro e julho em encontros de férias; b) incluir crianças que não participavam do PST com atividades esportivas, lúdicas e inclusivas; c) diversificar os conteúdos trabalhados, possibilitando a discussão da educação para o lazer para dentro do esporte educacional; d) não se restringir à diversão, mas trazer – pelo lazer – novos conhecimentos, socialmente críticos e úteis à criança/adolescente em sua realidade.

Para tanto, com a seleção de um marco teórico do Recreio, foi significativa a introdução de um Tema Gerador para nortear a intervenção. As atividades teriam de estar interligadas, possuindo uma temática atual como fio condutor. O primeiro tema foi o Meio Ambiente, considerado como “lugar onde se vive”, incentivando cada convênio a adequar as soluções e reflexões em conformidade com o contexto.

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

Em complemento, os Professores e Monitores receberam curso de capacitação acompanhado de livro (e, posteriormente, também DVD) voltado para a fundamentação de suas ações. Assim, cumpria-se o compromisso de trazer elementos para construir padrões conceituais, operacionais e metodológicos universais, sem acarretar prejuízo à diversidade regional.

Além da formação, houve o cuidado e o compromisso com o sucesso da proposta no sentido de, primeiro, realizar uma edição piloto, com a participação de 25 convênios. Nas visitas para acompanhamento dos trabalhos, desde a edição-piloto, vimos o enriquecimento do universo cultural das crianças e dos adolescentes participantes, atendidos por uma metodologia baseada nos seguintes princípios:

- as atividades a serem trabalhadas no Projeto Recreio nas Férias devem apontar para a inclusão, participação e efetiva responsabilidade;
- trazer as dimensões do lazer e do lúdico, de modo explícito e organizado, para dentro do PST em suas atividades no período de férias, contribuindo com o alinhamento pedagógico do Programa;
- assumir a criança e o adolescente em seu processo de desenvolvimento a partir da contribuição da educação lúdica;
- enfrentar as barreiras para participação de deficientes e meninas;
- desenvolver o tema gerador como forma de educação pelo lazer, agregando valor às atividades, contribuindo à consciência de problemas coletivos, sem prejuízos à fruição dos participantes nas atividades; e
- educar para a vivência diversificada de conteúdos culturais do lazer.

Assim, o Recreio nas Férias sedimenta-se como um projeto inserido no PST, fazendo parte da Política Nacional para o Esporte Educacional. A principal característica teleológica do Recreio é a ampliação do universo cultural das crianças e adolescentes, por meio de uma educação para e pelo lazer. O mesmo se coaduna à concepção do PST: democratizar o acesso à prática esportiva. Sabe-se, entretanto, que, na realidade concreta daqueles responsáveis em atender tais objetivos, a oferta de recursos físicos e materiais não é garantia isolada para se situar o PST/Recreio como uma política de ação do Estado para desenvolvimento da criança e do adolescente, ofertando o esporte educacional como direito social e opção de lazer. Para tanto, é necessário completar lacunas na formação dos educadores esportivos responsáveis pelo PST e, agora, também pelo Recreio.

APRESENTAÇÃO

Considerando esta breve contextualização, a presente obra reúne material para fundamentar o Recreio em relação ao tema gerador **valores olímpicos**. Embora a temática pareça redundantemente óbvia, os valores olímpicos não podem ser vistos como um conjunto de abstrações criadas pela aristocracia europeia, e que não possuem conexões com a realidade de hoje. Afinal, como falar de valor olímpico enquanto há tanta desigualdade, discriminação, guerra e fome no mundo, sendo o esporte muitas vezes utilizado por incautos governantes como ferramenta com o propósito de mascarar realidades sociais injustas? Sem dúvida, a futura realização dos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro trará à tona muitas discussões importantes. Independente de tais desafios estarem direta ou indiretamente relacionados ao esporte, é importante atuarmos, desde já, trabalhando um esporte integrador, participante e emancipador, a fim de contribuir com a formação ética e moral dos cidadãos brasileiros para o Brasil que precisamos para já e que desejamos melhor em 2016.

Para nos situarmos criticamente frente a esse entre outros apontamentos, foi desenvolvida esta obra, oriunda do trabalho coletivo. O livro não visa a dar respostas prontas sobre como o tema gerador deve ser trabalhado, mas dar início ao debate. Sua finalidade é atender diretamente aos Coordenadores e Monitores dos Núcleos do PST na implantação e consolidação do Recreio nas Férias. Como se sabe, a Constituição brasileira garante o lazer e o esporte como direitos sociais inalienáveis, cabendo às políticas públicas a construção de diretrizes necessárias para efetivar o preceito como realidade. O Projeto Recreio nas Férias é, portanto, uma estratégia para garantir o direito ao lazer, especialmente, nos contextos sociais em que o *furto do lúdico* se mostra mais evidente.

Pensando em vivências que ampliem o direito ao lazer, no tempo livre de crianças e adolescentes, é fundamental trabalharmos com diretrizes exequíveis e sustentáveis. É no devir desse campo do concreto, das ações, que a presente obra trata de elementos para subsidiar o Projeto Recreio nas Férias, compreendendo a realização de encontros de férias para crianças e adolescentes nas diferentes regiões do Brasil.

Em termos de conteúdo, o livro oferece, em sete capítulos, elementos teóricos e vivenciais para contribuir ao processo continuado de capacitação dos recursos humanos envolvidos no Projeto Recreio nas Férias, possibilitando agregar valores na aplicação da proposta pedagógica do PST e alcançar os objetivos pretendidos.

Para tanto, inicia com discussão sobre o tema gerador, explicando a origem dos Jogos Olímpicos da era Moderna, os valores exaltados pela Carta Olímpica, as

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

novas temáticas, sempre de forma profunda e com uma leitura crítica. Na sequência, o segundo capítulo trata da educação para e pelo lazer, em relação ao Olimpismo. O terceiro capítulo é sobre diversidade. Como um dos aspectos trabalhados no tema gerador é o combate à intolerância, é muito importante revermos nossos preconceitos e como enfrentá-los dentro do Recreio, tornando-o um espaço do direito a ser diferente. Ainda nessa linha da inclusão, o quarto capítulo mostra a história e os valores especiais contidos nos Jogos Paraolímpicos, oferecendo ao leitor a possibilidade de conhecer os tipos de deficiência e as provas existentes.

No capítulo subsequente, são trazidos conhecimentos para planejamento e execução do Recreio, visando dotá-lo de racionalidade administrativa e eficácia pedagógica. O sexto capítulo apresenta um breve repertório de atividades que pode ser utilizado e adaptado, considerando os recursos e características de cada núcleo. Esse capítulo foi subdividido em duas partes: na primeira, as dinâmicas que visam materializar os conceitos apresentados nos capítulos anteriores e; a segunda, que compõe experiências ou sugestões advindas dos próprios convênios. Por fim, o último capítulo contém recursos para se executar a avaliação do projeto, na perspectiva de analisar os resultados a partir de diferentes pontos de vista.

Em suma, a presente obra tem por objetivo apresentar padrões conceituais, operacionais e metodológicos minimamente homogêneos, abordando aspectos gerenciais e pedagógicos pertinentes à formação de multiplicadores do Projeto Recreio nas Férias e do PST, devendo ocorrer de forma regional e descentralizada. Antes que oferecer verdades inalcançáveis ou engessadas, esperamos que os leitores e leitoras usufruam de um ponto de partida para fundamentar e orientar suas ações.

VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

Profª Drª Katia Rubio (USP)

INTRODUÇÃO

O Movimento Olímpico contemporâneo foi criado por Pierre de Freddy, conhecido como Barão de Coubertin, no final do século XIX. Ele era educador, pensador e historiador que soube da existência dos Jogos Olímpicos da Antiguidade após as descobertas das ruínas de Olímpia na Grécia. Coubertin acreditava que o esporte era uma importante forma de educação para a juventude e sua preocupação era valorizar a competição leal e sadia, a saúde e a atividade física. Portanto, para ele, mais importante que a vitória nas competições era a participação na disputa.

Após conhecer as escolas inglesas, onde o esporte moderno foi organizado e se desenvolveu, Pierre de Coubertin visitou diversos países para saber como o esporte era praticado e como ele se estruturava. Depois de vários anos, ele percebeu que em diferentes lugares do mundo, mesmo sem falar o mesmo idioma, as pessoas eram capazes de jogar e competir. Ou seja, o esporte era uma linguagem universal. Entende-se por linguagem universal a capacidade que indivíduos, em diferentes espaços geográficos e sem contato físico, têm de realizar os mesmos conjuntos de habilidades motoras a partir de um conjunto sistemático de regras. Foi essa universalização de práticas e regras que favoreceu as competições de diferentes modalidades esportivas em todo o mundo.

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

Desde que Pierre de Coubertin deu início ao Movimento Olímpico, ele não desejava apenas criar uma competição esportiva. Alguns princípios éticos, pedagógicos e morais norteavam essa prática que hoje representam a face pública do Olimpismo. Dentre esses valores encontram-se o estímulo à participação da mulher no esporte, a proteção ao atleta, o desenvolvimento sustentável, o respeito à Trégua Olímpica, a promoção da cultura e da educação olímpica e a organização dos Jogos Olímpicos.

Esses valores funcionam como um Código de Conduta do Movimento Olímpico e buscam nortear as atitudes e ações de todos os envolvidos nas atividades olímpicas, sejam elas competitivas, administrativas ou voluntárias. Para tanto, buscam combinar esporte, educação e cultura a partir da harmonia entre o corpo e a mente, da excelência em si mesmo, da integridade nas ações, do respeito mútuo e da alegria no esforço (RUBIO, 2009).

Cabe ressaltar que o termo Olimpismo refere-se ao conjunto de valores pedagógicos e filosóficos do Movimento Olímpico, e não apenas aos Jogos Olímpicos.

OLIMPISMO E VALORES: CONCEITOS INDISSOCIÁVEIS

Coubertin foi educador, pensador e historiador e se empenhou na reorganização dos Jogos Olímpicos, almejando valorizar os aspectos pedagógicos do esporte mais que apenas estimular a quebra de recordes. Sua preocupação fundamental era valorizar a competição leal e sadia, o culto ao corpo e à atividade física. Interessado pelo modelo esportivo que se desenvolvia na Inglaterra, Coubertin começou a frequentar a *École Supérieure des Sciences Politiques*, na qual teve contato com a obra de Hipólito Taine, *Notes sur l'Angleterre* e a *Tom Brown's Schooldays*, de Thomas Hughes. Essas obras provocaram profunda identificação de Coubertin com os sistemas educacional e esportivo ingleses. Hughes foi aluno de Thomas Arnold na escola de Rugby, marco da institucionalização do esporte nas escolas inglesas, e na obra *Tom Brown's* relatou de forma romanesca e apaixonada o cotidiano e as preocupações de uma pedagogia pelo esporte. A fundamentação dessa pedagogia se assentava na responsabilidade e na hierarquia. A responsabilidade estava associada

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

ao uso da liberdade e do cumprimento de normas e tradições que, entre outras ações, se refletia no uso do tempo ocioso.

Coubertin começou a se preocupar em desenvolver um modelo de reforma social por meio da educação e do esporte em uma perspectiva internacionalista depois de obter pouco sucesso com programas de caráter educacional em seu país, a França. MacAloon (1984) aponta que, durante os idos de 1880, o Barão visitou inúmeras escolas inglesas, em uma verdadeira peregrinação, em busca de referências para seu projeto esportivo-pedagógico, deslocando, entretanto, esse microsistema – a educação – do macrossistema – a sociedade – no qual ele estava inserido e situado. Não satisfeito com isso, em 1889, partiu para os Estados Unidos para conhecer de perto o modelo norte-americano emergente e distinto do inglês, agora não mais na condição de observador, mas como comissário oficial do governo francês ligado ao Ministério da Educação. Em quatro meses visitou escolas e universidades de Chicago e Nova Iorque até Nova Orleans e Flórida.

Foi, sobretudo, o renascimento do interesse pelos estudos clássicos, fazendo reviver na intelectualidade de então a fascinação que a cultura helênica exercia sobre a cultura europeia, além das descobertas de sítios arqueológicos, que permitiu desvendar acontecimentos relacionados aos Jogos Olímpicos da Antiguidade que levou Pierre de Coubertin a tomar para si a tarefa de organizar uma instituição de caráter internacional com a finalidade de cuidar daquilo que seria uma atividade capaz de transformar a sociedade daquele momento: o Comitê Olímpico Internacional e os Jogos Olímpicos.

Entendia Coubertin que o esporte era uma atividade essencialmente democrática porque permitia que houvesse disputa justa entre aqueles que se preparam para competir. A disputa justa prevê o desenvolvimento do atleta e a busca de seus limites no confronto com outros que também se preparam para essa finalidade. Daí a proibição do uso de qualquer substância ou equipamento que aja no sentido de favorecer algum competidor, aumentando suas chances de vitória sobre aqueles que não têm acesso a esses meios. Mais que uma regra, é de se supor que esse fosse um preceito norteador da prática esportiva, dentro de uma perspectiva humanista.

Conforme aponta Futada (2007), enquanto as dúvidas e críticas à eficácia e à validade de um modelo educacional pautado na formação de valores estão presentes nas discussões atuais sobre educação, a perspectiva idealizada de ser humano como produto e produtor de uma conduta ética e justa já contempla outras questões como o

real sentido de justiça e ética e as relações de poder. Muito embora já se tenha pensado sobre condições mínimas necessárias para que todos tenham acesso e garantia de qualidade de vida, conforme a Declaração Universal dos Direitos Humanos, sabe-se dos conceitos distintos e, talvez ainda mais importante, compreendidos sobre questões como justiça, ética e valores para diferentes grupos sociais, daí a importância de uma educação que não se fixe apenas em conteúdos, mas também em valores.

Conforme Freire (1996, p. 22), educar é ensinar e humanizar. No que se refere aos conteúdos, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. E humanizar é incitar à formação crítica, reflexiva e criativa do indivíduo, que é capaz de recriar ou refazer o ensinado.

Nesse sentido, Bonzo e Bandeira (2007) entendem que qualquer proposta educativa tem como objetivo principal a humanização. Dessa forma, toda a ação pedagógica deve perseguir um projeto de sociedade, disseminar valores e consolidar a ética. E a ação ética tem sua necessidade fundamentada no processo humano e irreversível da criação do *mundo* pela elaboração da linguagem conceitual, da inteligibilidade e da comunicabilidade do inteligido, da inquietação diante do mistério da vida.

Diante disso, Futada (2007) apresenta as principais questões a serem debatidas em um projeto de educação para os valores olímpicos a partir das ideias de Müller (2004).

O CONCEITO DE DESENVOLVIMENTO HARMONIOSO E A IDEIA DE PERFEIÇÃO HUMANA

Essa abordagem defende que deve haver a busca pela formação do indivíduo em sua **totalidade**, sem fragmentação de domínios biológicos, psicológicos e sociais, entendendo o esporte e a atividade física como elementos fundamentais para essa realização. Dentro dessa perspectiva, Coubertin já defendia, ao final no século XIX, a existência da Educação Física no ambiente escolar como disciplina obrigatória. Sua abordagem, no entanto, não afirmava o esporte como especialização, mas como

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

a possibilidade de intervenção educacional, dialogando com outras manifestações como a arte e a música.

O conceito de desenvolvimento integral pode sugerir inúmeras dúvidas quanto a seus objetivos e amplitude. As críticas com relação a essa visão de ser humano e de educação de Coubertin devem ser compreendidas dentro de uma perspectiva histórica, que, como já foi mencionado, tinha suas influências significativas para que o mosaico do Olimpismo fosse construído dessa forma.

A ideia de perfeição humana compreende que os Jogos Olímpicos são a maior demonstração de façanhas, autossuperação e de estabelecimento de recordes possíveis dentro do universo esportivo, se comparados a outras competições, e que esse caráter de transcendência dos jogos está presente no próprio conceito de Olimpismo, no qual a busca de desenvolvimento é uma constante.

Essa ideologia pode ter sido em grande parte influenciada pelos valores presentes no modelo da *agonística* grega. O princípio da *agonística* é caracterizado, segundo Durantez (1977), como toda atividade em que exista confronto ou mútua oposição entre os protagonistas que dela participem, apresentada em forma de disputa pacífica ou amistosa, própria e característica da prática esportiva, mantendo respeito ao competidor que associava o próprio desempenho às virtudes do adversário, valorizando o respeito e a dignidade da competição.

Essa dependência significa uma necessidade de enfrentamento do obstáculo, pois é somente dessa forma que os próprios limites e capacidades podem ser superados. O competidor compreende ser parte de um ciclo transformador e, portanto, comporta-se com a citada ética esportiva, participando de forma justa, respeitando o adversário, as regras de competição e o valor onipresente do embate.

Essa perspectiva é cabível não somente ao atleta em situações competitivas de alta performance, mas a qualquer indivíduo que se engaje na prática de um esporte ou atividade física e que busque melhoras em seu desempenho, novamente sempre pautadas nos princípios de honestidade e justiça. Novamente buscando um paralelo com as influências do modelo de educação da Paideia grega, esse entendimento da *agonística* como manifestação presente nas situações esportivas está diretamente vinculado ao conceito de *areté*.

Segundo Brandão (1999), *areté* é a expressão daquilo que se poderia definir como *excelência* ou *superioridade* que se revelam particularmente no campo de batalha e nas assembleias, por meio da arte da palavra. A *areté*, no entanto, é uma outorga

de Zeus: é diminuída, quando se cai na escravatura, ou é severamente castigada, quando o herói comete uma *hýbris*, uma violência, um excesso, ultrapassando sua medida, o *métron*, desejando igualar-se aos deuses. Consequência lógica da *areté* é a *timé*, a honra que se presta ao valor do herói, que se constitui na mais alta compensação do guerreiro. É a *dike*, a justiça, que não permite crescer a *hýbris* ou o descomedimento.

A disputa individual na superação de limites e aperfeiçoamento físico e espiritual era realizada tanto nos campos de batalha quanto nas celebrações mítico-religiosas em homenagem aos deuses mitológicos (Jogos Olímpicos, Jogos Fúnebres etc). Nessas ocasiões, eram realizadas diversas provas esportivas e culturais e, dentro desse contexto, surgia no participante à busca pela *areté* não por doutrina imposta, mas pela incessante busca de valores e princípios vivos adquiridos na convivência com aqueles que já se mostravam diferenciados (MUNGUIA, 1992; RUBIO, 2001).

O COMPROMETIMENTO COM OS PRINCÍPIOS ÉTICOS NA ATIVIDADE ESPORTIVA

Sob essa ideia espera-se desenvolver um dos conceitos basilares do Olimpismo, conhecido como *fair-play*. O *fair-play* presume uma formação ética e moral daquele que pratica e se relaciona com os demais integrantes de uma competição, e que esta pessoa não fará uso de outros meios que não a própria capacidade para superar os oponentes. Nessas condições não há espaço para formas ilícitas que objetivem a vitória, suborno ou uso de substâncias que aumentem o desempenho.

De acordo com Turini (2002), o *fair-play* é entendido como a ética do esporte moderno cujo propósito é orientar a conduta do competidor na prática esportiva.

Dentre os valores culturais ingleses com os quais Pierre de Coubertin teve contato, o *fair-play* foi, sem dúvida, aquele que mais influência exerceu sobre sua concepção de Olimpismo. A gênese do *fair-play* está fincada no cavalheirismo, base do comportamento que definia o ideal de homem na sociedade inglesa do século

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

XIX. A transposição para o âmbito esportivo dessa atitude social foi idealizada e empregada desde o surgimento do Movimento Olímpico contemporâneo, afirmando a relação de projeção que há entre sociedade-cultura e movimento olímpico-esporte. Embora hegemônica, a cultura inglesa não era universal. Portanto, é de se esperar que o *fair-play* também não representasse uma unanimidade.

Tavares (1999b) endossa essa afirmação apontando que as implicações do *fair-play*, enquanto conjunto de valores normativos dos comportamentos no ambiente da competição, refletem a formulação de um ambiente cultural específico. Sendo assim, ainda que o Olimpismo, e o *fair-play* em particular, tenham adquirido alguma expressão hipoteticamente universal, é altamente recomendável que se examine o significado atual do *fair-play* a partir de um cenário cultural multidimensional.

Em outro trabalho, Tavares (2003) cita o filósofo alemão Gunter Gebauer para discutir o paradoxo inerente ao esporte que associa a “liberdade de excesso” (*altius, citius, fortius*) e o cavalheirismo (*fair-play*), por serem dificilmente compatíveis diante das codificações éticas e princípios morais em um campo no qual o que prevalece são as ações práticas. Há condições objetivas que levam a essa conclusão.

Mesmo quando as regras não mudam ou mudam pouco, o desenvolvimento da preparação física, o aumento da “seriedade” da competição e toda a carga de mudanças competitivas trazida pela crescente lógica profissional do esporte, determinam uma dinâmica e um sentido novos que fazem um mesmo esporte se tornar um jogo bastante diferente. A busca pela vantagem, por sua chance, é o que determina a perspectiva interna que um atleta tem na situação competitiva, a maneira como organiza ações e a quantidade e a qualidade dos recursos que ele mobiliza para atingir seus objetivos (TAVARES, 2003, p. 102).

Diante do universalismo sugerido e desejado pelo Olimpismo, seria de se esperar que o multiculturalismo fosse contemplado em respeito aos diversos atores sociais que protagonizam os Jogos Olímpicos, a principal manifestação do Movimento Olímpico. Entretanto, assim como o ideal de amadorismo, o *fair-play* foi concebido a partir de uma perspectiva cultural dominante, e como decorrência natural eurocêntrica (ou anglocêntrica), em um momento em que a estrutura e organização olímpica restringiam-se a um grupo restrito de pessoas que tinha a si próprio como referência para a criação de regras.

Os estudos sobre o *fair-play* têm recebido a atenção de estudiosos do Olimpismo preocupados com as transformações que vêm ocorrendo nas regras e conduta dos praticantes das diversas modalidades esportivas, bem como do avanço dos estudos culturais (LENK, 1986; LOLAND, 1995; MANGAN, 1996; MARIVOET, 1998; TAVARES, 1999). Isso porque o próprio Movimento Olímpico criou padrões, normas e orientações que norteiam e influenciam a prática e o entendimento do esporte, tanto por parte de quem o pratica como de quem o assiste.

A compreensão e a aplicação do *fair-play* envolvem elementos emocionais e cognitivos que levaram Lenk (1986) a postular duas manifestações possíveis:

- **o *fair-play* formal** – relacionado diretamente ao cumprimento de regras e regulamentos escritos e formalizados que o participante da competição deve cumprir, em princípio, sendo considerado como uma “norma obrigação” (*must norm*). É o comportamento normatizado, caracterizado como um comportamento objetivo; e
- **o *fair-play* não-formal** – relacionado ao comportamento pessoal e aos valores morais do atleta e daqueles envolvidos com o mundo esportivo. Não está limitado por regras escritas e é legitimado culturalmente. A ausência de uma regulamentação oficial confere a ele um caráter subjetivo. É o comportamento efetivo influenciado pelos estados emocionais e motivacionais.

Apesar de caracterizado por uma abordagem normativa e conservadora do comportamento atlético, o *fair-play* serviu durante longo período como orientação para os protagonistas do espetáculo esportivo, ainda que não fosse seguido durante todo o tempo.

INTERNACIONALISMO, RESPEITO À DIFERENÇA E MULTICULTURALISMO

Ao longo do século XX, o esporte constituiu-se como um espaço privilegiado para a construção de identidades e de desenvolvimento da alteridade, não apenas no Brasil como na maioria dos países ocidentais. Concebe-se a alteridade como a consideração e o respeito às diferenças entre os indivíduos (RUBIO, DAOLIO, 1997).

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

A amizade e a fraternidade são consideradas o coração do Movimento Olímpico. Isso porque levam à convivência social, ao entendimento e à amizade, à compreensão, independente da nacionalidade. Por isso, o Olimpismo apresenta-se como uma linguagem de reconhecimento universal, o que favorece a busca da paz e o reconhecimento de igualdade entre os povos.

Quando Pierre de Coubertin desenvolveu a ideia do Olimpismo acreditava que o Movimento Olímpico se justificava como promotor do entendimento intercultural e que o esporte era uma linguagem universal a todos os povos e que, portanto, todas as pessoas do mundo poderiam praticá-lo independente do lugar onde estivessem. Naquele momento histórico pouco se estudava sobre as diferenças entre os grupos sociais, principalmente porque os países europeus dominavam grande parte do mundo e impunham sua cultura como melhor e mais correta.

Diante de seu valor socializante, o esporte favorece a cooperação e a amizade internacional, permitindo aos povos respeitarem-se mutuamente. Entende-se a partir dessa perspectiva a necessidade do adversário para que a competição se dê de forma justa e honesta e para que o indivíduo descubra-se a si mesmo.

Müller (2004) atribui ao Movimento Olímpico, ao Olimpismo, e principalmente ao forte exemplo dos Jogos Olímpicos, um potencial estímulo tanto à compreensão internacional por meio do esporte, como à prática de relações de respeito e tolerância interpessoal entre os indivíduos envolvidos na prática esportiva. Independentemente do nível em que seja feita a análise, espera-se que o esporte pautado por ideais filosóficos e comportamentais traga consigo toda uma gama de exemplos e geração de oportunidades para a melhoria dessas competências.

Para Futada (2007), essa tomada de atitude, que pode ser compreendida inclusive como uma transcendência da questão do conviver, está diretamente relacionada à construção do indivíduo em sua subjetividade e, no caso do internacionalismo, na construção da identidade cultural de determinado grupo. Essa organização prévia da identidade pessoal e social seria condição para que os envolvidos nessa dinâmica educacional identificassem o que de fato lhes confere sua subjetividade e só então passassem a reconhecer o que lhes é diferente, numa demonstração de *alteridade*.

Nesse conceito, Coubertin já aponta para a distinção entre patriotismo e nacionalismo. O Barão defenderia o espírito de sociedade presente no Movimento

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Olímpico estimulando o amor à pátria. Por outro lado, entendia que o pensamento nacionalista deveria ser execrado, uma vez que junto dele poderiam estar presentes atitudes xenofóbicas e pré-conceituosas. Os Jogos Olímpicos seriam um momento de congregação, em que as disputas de poder ou as atitudes e intencionalidades de diferenciação negativa não deveriam existir. Embora essa fosse uma preocupação inicial de Coubertin na construção do Olimpismo, estudos mostram que as dinâmicas do jogo de poderes e formas de comparação sempre estiveram presentes no Movimento Olímpico.

A formação do caráter dentro desses preceitos ocorre pelo autoconhecimento, pelo autocontrole e pela autorrealização. Isso porque o esporte permite a manifestação da liberdade, da espontaneidade, da fantasia criadora e o desejo de identificação com as condições reais da vida. E, por meio dessa ação educadora, estimula-se a formação do caráter.

Ao conjunto de diferentes manifestações culturais e a convivência com muitas formas de cultura é dado o nome de multiculturalismo, cujo aspecto central é o respeito e a valorização das diferenças, o que significa a negação do racismo ou de qualquer outra forma de preconceito ou discriminação. No esporte isso representa o respeito às diversas manifestações corporais, sejam elas olímpicas ou não.

Coubertin entendia que o Olimpismo, principalmente por meio dos Jogos Olímpicos, poderia estimular a compreensão internacional, como o desempenho de relações de respeito e tolerância interpessoal entre os indivíduos envolvidos na prática esportiva. Acreditava que o esporte pautado por esses ideais filosóficos poderia fornecer exemplos e gerar oportunidades para o exercício da cordialidade entre pessoas de diferentes países, a inclusão e a paz.

Essa atitude de respeito à diferença está diretamente relacionada à construção do indivíduo em sua subjetividade, ou seja, naquilo que há de mais particular e específico de sua existência. Considerando que essa subjetividade é construída na relação com o grupo social ao qual o indivíduo pertence, estariam assim formadas as bases da identidade cultural em diferentes países.

No século XIX, o esporte era uma prática de identidade cultural na Inglaterra. Isso porque muitas das modalidades esportivas que conhecemos hoje foram originadas dos jogos e das brincadeiras realizadas pelas crianças e jovens nas festas populares.

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

Mais tarde, para que os estudantes das escolas inglesas pudessem praticar as modalidades e competir entre si, foi preciso sistematizar um conjunto de regras, o que depois facilitou a mesma prática em outros países. Isso permitiu a ideia dos Jogos Olímpicos, uma vez que atletas de vários países podiam competir sob o mesmo sistema de regras.

Da mesma forma que a regra facilita a competição entre atletas de diferentes países, ela não permite que se manifestem outras formas de praticar a modalidade esportiva. Essa é a marca do esporte olímpico: ser praticado da mesma forma, com as mesmas regras e os mesmos equipamentos em qualquer país participante da instituição que regule a modalidade.

EMANCIPAÇÃO E CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE

A dinâmica que subjaz ao esporte e suas manifestações deveria ser construída sobre um forte sentimento de responsabilidade social. Para isso, seria necessário atentar sobre as questões de igualdade de direitos na prática do esporte, com o devido respeito às diferenças individuais.

Portanto, questões relacionadas a temas como direitos humanos, gênero, diferenças sociais e etnia no esporte não devem ser ignoradas, mas explicitadas e trabalhadas, valendo-se do próprio esporte como ferramenta de desmitificação e transformação de alguns pressupostos, eliminando preconceitos e estereótipos que trabalhem no sentido oposto desta proposta.

Pode-se observar que o esporte olímpico não é a única prática de cultura corporal de movimento. Há, ainda, muitas modalidades esportivas como forma de identidade cultural, como é o caso dos Jogos Indígenas, no Brasil, ou a pelota basca, na Espanha. A atividade corporal é uma maneira de um grupo social ou uma nação apresentar sua história e suas tradições construídas a partir da vivência de várias gerações.

A ideia de que a geografia esportiva não coincide com a geografia política resultou em um movimento internacional denominado Países Desportivos. Isso porque hoje

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

em dia há países com território delimitado, apesar de não serem reconhecidos como Estados Nacionais. É o caso de Barcelona e País Basco, na Espanha; País de Gales, Irlanda do Norte e Escócia, no Reino Unido; Porto Rico, Alaska e Havaí, nos Estados Unidos da América; Taiwan, Hong Kong e Macau, na China e, ainda, Palestina, Kosovo, Flandres, Ilhas Norfolk e Quebec. Esses territórios são delimitados geograficamente por produções culturais e sociais que lhes conferem identidades próprias. Entendem a atividade física e o esporte como atividades livres que devem ser promovidas e organizadas por instituições que atuam de acordo com valores culturais e sociais mais significativos de cada território e de cada momento histórico. E assim promovem as várias manifestações esportivas do local, sejam elas olímpicas ou não.

O Movimento Olímpico demonstrou ao longo dos anos grande preocupação com as questões relacionadas ao patriotismo e ao nacionalismo. Desde Coubertin, havia o entendimento de que o pensamento patriótico não deveria ser exaltado porque isso poderia gerar atitudes xenofóbicas (preconceito contra o diferente, o estrangeiro) e pré-conceituosas. Os Jogos Olímpicos deveriam ser um momento de confraternização, no qual as disputas pelo poder ou as atitudes de discriminação não deveriam existir.

Mais recentemente, a questão ambiental ganhou espaço na agenda olímpica. desenvolvimento sustentável parte da noção de que a preservação dos recursos naturais e ambientais no longo prazo não pode ser feita sem que haja, simultaneamente, um desenvolvimento econômico, social e político que beneficie em particular os mais desfavorecidos. Durante a Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (CNUMAD), denominada Rio 92, as nações do mundo inteiro assumiram o compromisso de fazer com que o desenvolvimento econômico se processe de maneira a proteger o meio ambiente e os recursos não-renováveis do planeta. A noção de desenvolvimento sustentável foi acatada como o conceito central que deve ser respeitado na implementação dos planos de desenvolvimento para o século XXI.

A aplicação do conceito de desenvolvimento sustentável é responsabilidade do conjunto de pessoas ou instituições de importância reconhecida no desenvolvimento e na proteção ambiental. Entendendo que essa questão está em conformidade com a filosofia do Olimpismo, com a Carta Olímpica, particularmente em seus parágrafos terceiro e sexto dos Princípios Fundamentais, e com o fato de sua universalidade, o Movimento Olímpico entende que lhe cabe a responsabilidade especial de participar da

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

aplicação do conceito de desenvolvimento sustentável. A Agenda 21 foi o documento produzido nesse evento que buscou implementar o conceito de desenvolvimento sustentável.

O Movimento Olímpico, que tem por objetivo contribuir para a construção de um mundo de paz e melhor, compartilha a análise levada a cabo pela Rio 92 e insere sua ação na perspectiva do desenvolvimento sustentável. Pelo fato de o Movimento Olímpico ter, graças, sobretudo, à universalidade do esporte, a capacidade de participar ativamente da implantação de medidas em defesa do desenvolvimento sustentável, o Comitê Olímpico Internacional decidiu dotar o Movimento Olímpico de sua própria Agenda 21.

A Agenda 21 é um plano de ação para ser adotado global, nacional e localmente, por governos ou pela sociedade civil, em todas as áreas em que a ação humana interfere no meio ambiente. Esta é a tentativa mais abrangente já realizada no sentido de orientar para um novo padrão de desenvolvimento para o século XXI, em que se busca uma relação entre a sustentabilidade ambiental, social e econômica (DACOSTA, 1997).

A Agenda 21 do Movimento Olímpico tem por objetivo incentivar os membros desse Movimento a participar ativamente do desenvolvimento sustentável de nosso planeta. Propõe às instâncias dirigentes campos de integração para o desenvolvimento sustentável de suas políticas. Às pessoas, indica formas de ação que as converterão em agentes desse desenvolvimento sustentável graças à maneira com que vivem o esporte e também ao seu modo de ser.

Diante do desafio de implementar as ações propostas para o desenvolvimento sustentável, o Movimento Olímpico pensou em um programa de ação que deve permitir a melhoria das condições socioeconômicas, preservação do meio ambiente e dos recursos naturais e o fortalecimento do papel de seus membros na implantação dessas ações. Esses programas de ação abrangem a melhoria das condições socioeconômicas, a conservação e gestão dos recursos para um desenvolvimento sustentável e o fortalecimento do papel dos principais grupos envolvidos.

A luta contra a exclusão está presente nesse documento. Pressupõe o Movimento Olímpico que a prática do esporte tenha um papel essencial na luta contra a pobreza, e por isso, entende que as instituições esportivas devem apoiar prioritariamente o desenvolvimento da prática desportiva nas zonas de menos

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

recursos financeiros. Assim, as organizações esportivas devem ajudar a incentivar as instituições públicas relacionadas com o esporte a promover a prática esportiva pelos grupos humanos que, por razões econômicas e de gênero, raça ou casta, dela se acham excluídos. Tais instituições devem favorecer o desenvolvimento prioritário de infraestrutura e equipamentos esportivos nas zonas mais carentes ou marginalizadas.

Há vários anos o Movimento Olímpico considera o meio ambiente como o terceiro pilar do Olimpismo, depois do esporte e da cultura. Para tanto, desenvolveu uma política de defesa do meio ambiente expressa no “Pacto da Terra”, bem como as ações de colaboração com a Rio 92, a organização de Jogos Olímpicos “verdes” e a realização de conferências mundiais e regionais sobre o esporte e o meio ambiente. Isso porque a realização de uma edição de Jogos Olímpicos altera profundamente a vida da cidade-sede que passa por grande reformulação, alterando o cotidiano de seus moradores. Assim, quando da construção ou remodelação de instalações ou do planejamento de eventos esportivos de envergadura, seus responsáveis cuidarão de realizar um estudo prévio do impacto ambiental que permita assegurar o respeito ao meio ambiente cultural, social e natural.

É por causa dessa preocupação que as atividades e instalações esportivas bem como as competições deverão ser realizadas com a preocupação de preservar os lugares, as paisagens, os bens culturais e o conjunto das riquezas naturais de onde elas se realizam. A escolha dos locais para realizá-las também deverá ser feita com o cuidado de minimizar o impacto sobre o meio ambiente produzido pelas infraestruturas que lhes serão incorporadas, como vias de circulação, redes de comunicações e de fornecimento de eletricidade, construção de alojamentos, abastecimento de água e de alimentos, lançamento e tratamento do lixo.

Para assegurar o sucesso do desenvolvimento sustentável no Movimento Olímpico é indispensável que o conjunto dos grupos que constituem esse Movimento sejam agentes ativos na construção de um mundo melhor. A prática democrática requer o acesso às fontes de informação. Sob essa ótica, o Movimento Olímpico pode prestar uma contribuição concreta no fortalecimento dos papéis sociais das mulheres e dos jovens, bem como das comunidades indígenas que representam uma parcela significativa da população humana e o fato de que elas são com frequência objeto de exclusão social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Superado o romantismo inicial que moveu e motivou a criação do Movimento Olímpico, assistimos na atualidade a uma complexa trama de interesses a mover ideais e ações no campo olímpico. De um sonho multicultural e multiétnico a um dos maiores negócios do planeta, os Jogos Olímpicos, a maior realização do Comitê Olímpico Internacional, tornaram-se uma fonte inesgotável de reprodução de valores culturais e de projeção da dinâmica social.

O distanciamento gradativo dos valores inicialmente apregoados tem levado à promoção de ações identificadas com valores éticos universais e, portanto, de ampla aceitação, como foi a proposta olímpica inicial. Discutir a função da educação olímpica surge em um momento de crise desses valores e de reflexão sobre os rumos que o movimento como um todo toma em um mundo marcado pelas diferenças não apenas culturais, mas também econômicas e sociais.

Resgatar a dimensão ética e moral das práticas culturais e corporais de movimento nos mobiliza na construção de caminhos que correm para além das práticas educativas formais. A proposta que se fez ao longo desse capítulo norteador desta edição do Projeto Recreio nas Férias vem no sentido de apontar direções sobre os temas caros aos valores olímpicos, sem, contudo, ditar as formas de como fazê-lo. Isso porque em outros momentos históricos os conteúdos foram universalizados e circunscritos a práticas hegemônicas, desprezando as especificidades das culturas locais.

Portanto, dadas as transformações dos valores olímpicos ao longo do último século e as contradições aqui discutidas, e que devem balizar nossas ações, é importante o desenvolvimento dos seguintes valores olímpicos no Recreio: a assimilação do conceito de **fair-play** como um princípio ético aplicado às atividades não apenas esportivas competitivas, mas cotidianas; o espírito de **superação** que pode ser objetivado no trabalho diário tanto na escola como nas atividades do PST; o espírito de **cooperação**, fundamental para o trabalho em equipe e para a superação das diferenças; o direito de **igualdade** e de **justiça**, entendido a partir da universalização das regras, que podem e dever ser discutidas, mas, acima de tudo, depois de pactuadas, respeitadas; o respeito à diferença para que ela não se torne desigualdade e exclusão.

Sendo assim, ficam aqui apontados os temas gerais que norteiam essa proposta e um convite a resgatar de seu grupo social os elementos a serem desenvolvidos e interpretados dentro desse conjunto de valores que se dizem olímpicos.

REFERÊNCIAS

- BONZO, C.; BANDEIRA, M. Olimpismo, educação e meio ambiente. In: RUBIO, K. (Org.). **Educação olímpica e responsabilidade social**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007.
- BRANDÃO, J. **Mitologia grega**. v. I. Petrópolis: Vozes, 1999.
- DaCOSTA, L. P. (Ed.). **Sport and Enviroment: an international overview**. Porto: FCDEF, 1997.
- DURANTEZ, C. **Las olimpiadas gregas**. Pamplona: Comitê Olímpico Espanhol, 1977.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FUTADA, F. Educação Olímpica: conceito e Modelos. In: RUBIO, K. (Org.). **Educação olímpica e responsabilidade social**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007.
- LENK, H. Toward a social philosophy of the Olympics: values, aims and reality of the modern Olympic Movement. In: P. J. Graham & H. Ueberhorst (Eds.). **The modern Olympics**. West Point: Leisure Press, 1976.
- LOLAND, S. Fair play. Historical anachronism or a topical ideal? **International Seminar on Philosophical Issues in Sport and Physical Education**. 1995; March 17-19.
- MANGAN, J. A. **The games ethic and imperialism**. New York/Middlesex: Viking Penguin, 1986.
- MARIVOET, S. **Aspectos sociológicos do desporto**. Lisboa: Livros Horizonte, 1998.
- MÜLLER, N. **Olympic Education: University lecture on the Olympics** [online article]. Barcelona: Centre d'Estudies Olímpics (UAB). International Chair in Olympism (IOC – UAB), 2004. Disponível em: <<http://olympicstudies.uab.es/lectures/web/pdf/muller.pdf>>. Acesso em: 00 jul. 2010.
- MUNGUÍA, S. S. **Los juegos olímpicos, educacióón, deporte, mitología y fiestas em la antigua Grecia**. Madrid: Anaya, 1992.
- RUBIO, K.; DAOLIO, J. A incorporação da alteridade como caminho para a construção da cidadania. **Anais do X Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**, 1997.
- RUBIO, K. **O imaginário esportivo: o atleta contemporâneo e o mito do herói**. São Paulo: Editora, 2001.
- RUBIO, K. **Esporte, educação e valores olímpicos**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

CAPÍTULO 1. VALORES OLÍMPICOS NO RECREIO NAS FÉRIAS

TAVARES, O. Algumas reflexões para uma rediscussão do *fair-play*. In: TAVARES, O.; DACOSTA, L. P. (Eds.). **Estudos olímpicos**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 1999.

TAVARES, O. **Esporte, movimento olímpico e democracia**: o atleta como mediador. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Universidade Gama Filho. Rio de Janeiro, 2003.

TURINI, M. A prática do fair play no contexto da culturalidade. In: TURINI, M.; DACOSTA, L. P. (Orgs.). **Coletânea de textos em Estudos Olímpicos**. Rio de Janeiro: Editora Gama Filho, 2002.



CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

Prof. Ms. Silvano da Silva Coutinho (UNICENTRO),
Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel (UEM)

SÍNTESE DA DISCUSSÃO DO PST SOBRE O LAZER

É importante iniciarmos este texto deixando claro que seu enfoque é sobre o planejamento da intervenção no campo do lazer, independente de ser uma colônia de férias, um acampamento, uma rua de lazer, ou outra atividade pertinente que será organizada para o Projeto Recreio nas Férias.

Considerando que o lazer recebeu discussões na obra do Programa Segundo Tempo (PST) (MELO, BRETAS, MONTEIRO, 2009) e nas edições anteriores do Projeto Recreio nas Férias (COUTINHO, SANTOS, 2009), faremos uma síntese dos principais conceitos já debatidos, a fim de retomar essas leituras para depois relacionar o lazer com os valores olímpicos no PST. Discussões importantíssimas estão presentes nessas duas referências e poderão ser úteis para a compreensão deste texto.

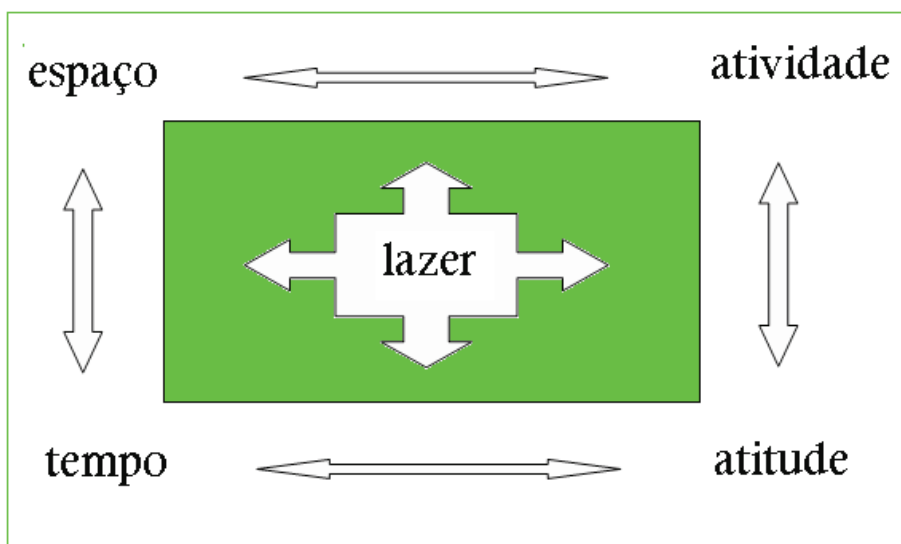
Em primeiro lugar, o lazer está relacionado à atitude de pessoas que buscam a vivência de atividades (físicas, intelectuais, manuais, turísticas, sociais e artísticas) em seu tempo livre e em algum lugar apropriado e significativo para essa prática.

Assim, pontuamos que lazer não é recreação. Recreação são jogos e brincadeiras dirigidos (por um líder, recreador ou Monitor). No PST, a recreação

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

é um recurso pedagógico no processo educacional para e pelo lazer. Já o lazer é algo muito mais amplo. Ele é um direito social, garantido na Constituição, de as pessoas usufruírem a cultura (em seu sentido amplo) durante o tempo livre. O lazer possui uma dimensão objetiva (tempo) e uma subjetiva (prazer). A partir dessas duas dimensões é que organizamos nosso lazer, mas também levando em consideração a atividade (conteúdos) e o espaço (equipamentos).

Logo, podemos sintetizar o lazer da seguinte forma:



Com base no desenho acima, vamos ao Exercício I, preenchendo (é para fazer mesmo!!!) o quadro abaixo quanto à realidade que você e sua equipe terão pela frente neste Recreio nas Férias:

Em relação aos “tipos” de lazer, a forma mais comum de organizá-lo é a proposta por Dumazedier (1980). Esses tipos podem ser relacionados mais ao aspecto atitude, quando se trata de interesses no lazer. Assim, por exemplo, alguém pode ir ao Recreio interessado em fazer amigos (um interesse social no lazer) enquanto outra pessoa está mais ligada em praticar esportes (interesse físico-esportivo). Também podemos ver esses tipos como conteúdos. Significa, nesse caso, o enfoque sobre a atividade. Assim, atividades como teatro, música

CAPÍTULO 2. CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

ou exposição de selos sobre os jogos olímpicos são formas que possuem um conteúdo artístico.

Quais espaços poderão utilizar?	Quais atividades pretendem ofertar?
Qual a duração de cada tipo atividade (conteúdo) dentro da programação de um mesmo dia?	Qual a motivação do público-alvo?

Exercício I – Diagnóstico de sua realidade interna (Núcleo e Polo) e externa (Cidade).

Na sua relação com o esporte, o lazer pode também ter dois entendimentos distintos, mas complementares. Na primeira forma, o esporte é uma parte do lazer. Isso porque ele é um de seus interesses ou conteúdos. Assim, teríamos o esporte como uma das possibilidades de lazer (disputando com ir ao cinema, colecionar figurinhas, ouvir música, entre outros). Quando dissemos “disputando” foi para provocar a reflexão, pois, na realidade, essas experiências não estão separadas na vida. Voltando aos três exemplos: posso ir ao cinema ver um filme sobre rúgbi, posso colecionar figurinhas da Copa, posso ouvir músicas enquanto me exercito. Logo, o interesse físico-esportivo pode estar presente em outros conteúdos (e vice-versa).

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

A segunda forma de relacionar esporte e lazer é originária da tradicional organização do esporte no Brasil. Temos o esporte educacional, o esporte de lazer (também conhecido como de participação ou comunitário) e o esporte de alto rendimento. Também está claro que essas divisões são apenas para organizar a prática, pois o rendimento é educativo e ambos têm relação com o lazer das pessoas. Assim, o rendimento é uma opção de lazer (para quem assiste) e o esporte educacional prepara e ensina jovens, adolescentes e crianças seja para o trabalho (serem profissionais no esporte de alto rendimento) seja para o lazer (quem irá aproveitar seu tempo livre para praticar esporte como opção de lazer).

Logo, essa é a relação da Secretaria Nacional de Esporte Educacional com o lazer. Sabemos que a maioria dos participantes do PST e do Recreio não será atleta de alto rendimento. Porém, todos os participantes são sujeitos de direito. E, desde a infância, têm direito ao lazer como forma de enriquecimento sociocultural. Educando para o lazer, o Recreio nas Férias cumpre esse importante papel de ampliar o universo cultural de milhares de crianças e adolescentes, dando-lhes oportunidade de serem cidadãos completos (em seus direitos ao lazer).

Na perspectiva da Animação Cultural, essa educação para o lazer pressupõe também uma educação pelo lazer (a pessoa aprender novos conhecimentos e valores por meio das atividades do Recreio e do PST). Para isso, as atividades oferecidas não podem ser simplesmente oferecidas porque “são legais” ou porque “é o que tem e o que pessoal gosta”. Cada atividade possui um significado e, por meio dos jogos, artes, esportes, brincadeiras, músicas, passeios, danças, lutas, gincanas, ginásticas e outros (planejados em parceria com a comunidade), nós podemos educar para o tema gerador (nesta edição: valores olímpicos).

O LAZER E O OLIMPISMO

Segundo Parlebas (1996), nem o lazer e nem o esporte possuem uma moral própria. Isso significa, por exemplo, que os jogos olímpicos tanto podem servir para boas quanto para más ações (como se viu nos Jogos de Berlim, no período

CAPÍTULO 2. CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

nazista). Assim, em geral, o esporte vai assumir a moral vigente. Em tese, se a pessoa vive numa comunidade violenta, ela pode achar “natural” ser violenta no jogo.

Por isso, o profissional que atua no PST e no Recreio não pode “naturalizar” o esporte, senão ele seguirá um rumo automático, que reproduzirá mazelas da sociedade (como o racismo, a homofobia e o *bullying* - atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos contra uma criança mais tímida ou diferente). Logo, o profissional deve assumir o papel educativo e se fundamentar com as leituras deste livro para educar os participantes do Recreio com valores.

O Ministério do Esporte brasileiro incentiva a adoção dos valores olímpicos, que podem ser resumidos na aliança do esporte à cultura, à educação e, mais recentemente, à preservação do ambiente. Esses valores estão relacionados a uma perspectiva filosófica no esporte, denominada Olimpismo, que, segundo o Fórum Olímpico (2010), é uma filosofia de vida que exalta e combina num conjunto equilibrado as qualidades corporais, morais e espirituais do ser humano. Aspectos como ter prazer em participar do esforço, seguir valores educativos do bom exemplo e respeitar princípios éticos universais fazem parte desse modo de vida pregado pelo Olimpismo.

O desafio é como trabalhar esses aspectos na realidade brasileira, situando os valores olímpicos em nossa realidade. A diversidade de atividades sugeridas baseadas nos conteúdos culturais do lazer (Cap. 6) deverá ser vivenciada tendo como pano de fundo os esportes olímpicos e paraolímpicos, proporcionando aos participantes uma grande ampliação do seu universo cultural, sem desconsiderar a especificidade de cada lugar. Mas não adianta repassar as atividades sem haver consciência sobre os seus fundamentos.

Essas práticas devem estar balizadas pelos quatro elementos do Olimpismo: a **excelência**, que nos remete à ideia de autossuperação expressa no lema grego *citius, altius, fortius* (mais rápido, mais alto, mais forte); o **internacionalismo**, que nos reporta à ideia de conhecimento e relacionamento entre pessoas de diferentes credos, raças e culturas; o **desenvolvimento integral**, que incentiva a integração entre a cultura física e a cultura artística, valorizando a capacidade intelectual dos competidores; e, por fim, o **fair-play**, dando ênfase que as relações humanas e o respeito à dignidade humana devem estar acima da busca pela vitória a qualquer preço (TAVARES, 2008). Além desses quatro aspectos, o Olimpismo

também prega o desenvolvimento sustentável, com preservação da natureza e da dignidade humana.

CONTEÚDOS DO LAZER

A relação do tema gerador com o lazer passa, necessariamente, pela seleção dos conteúdos e atividades mais apropriados. Considerando que o tempo livre sobre o qual atuaremos será o de uma semana de férias e nossa clientela é as crianças e adolescentes, já podemos aperfeiçoar o lado concreto do lazer no Recreio a partir dos conteúdos culturais do lazer.

Agora, aproveitando a possibilidade de inserir conteúdos diferentes (sociais, artísticos, manuais, intelectuais, físicos, e turísticos) no esporte (de modo a enriquecer a vivência do nosso público-alvo), reveja como poderia aproveitar cada um desses locais para enriquecer a experiência esportiva com outros aspectos interessantes. Por exemplo: hoje se pratica muito o basquetebol de três (ou de rua); essa atividade é geralmente acompanhada de música hip-hop (que possui muitas letras interessantes, incluindo temas como prevenção às drogas e discriminação racial). Então, podemos atuar na Educação PARA e PELO lazer, ensinando aos participantes as técnicas e regras do basquetebol de rua como um lazer que todos poderão adotar como hábito, mas, também, aproveitar a atividade para realizar animação cultural, ou seja, discutir valores e normas, mediando uma formação crítica dessas pessoas.

É muito claro para a metodologia do PST que o Recreio não pode ser planejado simplesmente desse jeito, pois se pressupõe, de diferentes formas, que a comunidade (incluindo as crianças e jovens) possa opinar e participar do planejamento e organização dessa colônia de férias. Sem a participação popular, o Recreio vira apenas um evento (e, depois, “vira vento”), sem deixar um legado educativo, político e cultural para quem participou.

Como auxílio ao planejamento do Recreio (tema tratado no Cap. 5), lembre-se de como os conteúdos do lazer podem ser exemplificados no esporte (sempre irão variar

CAPÍTULO 2. CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

conforme o contexto), além de poder conferir sugestões para o tema gerador valores olímpicos:

a) Conteúdo físico: é quando uma pessoa procura o esporte com o interesse de se movimentar pelo prazer do movimento, além de desenvolver habilidades motoras e físicas.

SUGESTÕES E POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DOS CONTEÚDOS FÍSICOS

- Todo o universo de modalidades esportivas que são realizadas nos jogos olímpicos e paraolímpicos, tanto de verão, como de inverno:
- ✓ Modalidades olímpicas de verão (26 modalidades): handebol, atletismo, badminton, basquetebol, boxe, canoagem, ciclismo, hipismo, esgrima, futebol, ginástica, halterofilismo, hóquei sobre a grama, judô, natação, pentatlo moderno, polo aquático, remo, tiro, tiro com arco, tae-kwon-do, tênis, tênis de mesa, triatlo, vela, voleibol e as lutas (greco-romana e livre).
- ✓ Modalidades olímpicas de inverno (15 modalidades): biatlo, bobsleigh, combinado nórdico, curling, esqui alpino, esqui cross-country, esqui estilo livre, hóquei no gelo, luge, patinação artística, patinação de velocidade, patinação de velocidade em pista curta, salto de esqui, skeleton e o snowboarding.
- ✓ Modalidades paraolímpicas de verão (18 modalidades): arco e flecha, atletismo, basquete em cadeira de rodas, bocha, ciclismo, esgrima, futebol de 5, goalball, levantamento de peso, equitação, judô, natação, rúgbi, tênis de mesa, tênis em cadeira de rodas, tiro, vela e vôlei.
- ✓ Modalidades paraolímpicas de inverno (quatro modalidades): curling, esqui alpino, esqui nórdico (biatlo e esqui cross country) e hóquei sobre trenó.
- Resgate de modalidades que já foram modalidades olímpicas: arremesso de disco e dardo com as duas mãos, arremesso de pedra de 6,4 kg, cabo-de-guerra, corrida de barcos, críquete, 12h de ciclismo, golfe, levantamento de peso com uma só mão, polo e rúgbi.
- Prática de modalidades esportivas não comuns em nosso país. Neste caso, estas atividades poderão ser realizadas de forma adaptada às condições e necessidades do público que a pratica. Ex.: badminton – utilizando as mãos para golpear uma peteca; tiro – utilizando bolinhas de tênis para acertar um alvo maior; hóquei – utilizando tacos e bolinhas de borracha ou de tênis; curling – utilizando bolas de handebol.
- Brincadeiras tradicionais que possam estar meio esquecidas – bolinha de gude com suas diversas variações.
- Dia do Recreio sobre rodas – estimular as crianças a trazerem suas bicicletas, skates, patins, patinetes, carrinhos de rolimã e organizar espaços para elas se divertirem. Tomar o cuidado para que não se cause constrangimento e, caso muitos participantes não tenham nenhum desses brinquedos, pode-se estimular o brincar junto. Aproveitar para simular modalidades que utilizam implementos similares. Ex.: ciclismo, esqui, snowboarding, entre outros.

b) Conteúdo manual: tanto pode estar manifesto em atividades complementares (jardinagem ou culinária), como na relação direta com o esporte, por meio da confecção de uma maquete no formato que os alunos gostariam que fosse uma vila olímpica na sua cidade ou a construção de material de atletismo utilizando garrafas PET.

SUGESTÕES E POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DOS CONTEÚDOS MANUAIS

- Oficina de trabalhos manuais da região – artesanato típico.
- Oficina de culinária – por exemplo, como fazer um sanduíche natural. Aproveitar para dar dicas de higiene e manipular alguma receita característica de outro país. Ex.: pizza italiana.
- Oficina de jardinagem – ensinar como plantar uma árvore.
- Confecção de pipas.
- Confecção de implementos e materiais que possam servir para se praticar algumas das modalidades olímpicas ou paraolímpicas. Ex.: bola de meia para hóquei com tacos.

c) Conteúdo artístico: Esse é um momento especial para o profissional realizar a mediação entre a cultura popular e a erudita, trazendo as diferentes manifestações artísticas mais próximas do esporte, da dança, da ginástica e das lutas.

SUGESTÕES E POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DOS CONTEÚDOS ARTÍSTICOS

- Oficinas de criação de coreografias baseadas nas modalidades ginásticas (artística, rítmica e de trampolim).
- Filmes relacionados ao tema gerador – uma sessão de cinema improvisada com uma televisão grande numa sala de aula, ou até mesmo uma visita a um cinema da cidade. Neste dia, se possível, incluir a pipoca como sugestão de lanche.
- Teatro – apresentação de um grupo de teatro da região ou uma oficina para as crianças e adolescentes possam produzir suas próprias peças ou esquetes teatrais baseadas em cenas de esportes olímpicos ou paraolímpicos.
- Música – oficina de instrumentos musicais ou organização de um festival onde os participantes poderão apresentar seus talentos.
- Oficina de vivências e confecção de artes plásticas (escultura e pintura), fazendo uso de materiais recicláveis, e tendo como tema as modalidades olímpicas e paraolímpicas.

d) Conteúdo intelectual: é quando o esporte não é tomado apenas como uma prática, mas o professor e o Monitor do PST agregam conhecimentos e informações a essa prática.

SUGESTÕES E POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DOS CONTEÚDOS INTELECTUAIS

- Minipalestras sobre o tema gerador – convidar profissionais ou até mesmo pais de participantes para falar sobre valores olímpicos. Neste caso, podemos pensar em ex-atletas que possam falar dos benefícios que a prática do esporte trouxe para a vida deles, e até mesmo trazer pessoas que não foram atletas, mas que mantêm uma prática regular de algum esporte e que possam também relatar os benefícios de se ter uma educação para o lazer.
- Mesas de discussão temáticas – expor problemas relacionados a esportes que podem acontecer na localidade onde está inserido o PST ou mesmo problemas mundiais. Se possível, enriquecer as discussões com notícias de jornal da atualidade. Ex.: *doping*, esporte rendimento x esporte participação, cuidados para evitar lesões, burlar a regra do jogo, violência, entre outros.
- Rodas de discussão a partir de situações vivenciadas, para proposições coletivas de possíveis modificações das regras e estruturas oficiais dos esportes, tornando-os mais participativos e/ou cooperativos.
- Jogos de mesa – xadrez, dama, gamão, dominó, entre outros.
- Jogos intelectivos (que podem ser trazidos pelos participantes) – perfil, imagem e ação, batalha naval.
- Gincanas com provas de conhecimentos e curiosidades relacionados aos jogos olímpicos.

e) Conteúdo social: refere-se à busca por relações, companheirismo, cooperação e amizades dentro do lazer. Logo, o estímulo aos conteúdos sociais é um dos eixos dos valores olímpicos, pois se refere à amizade entre os povos que deve (ou deveria) imperar no esporte. A equipe do núcleo deve desenvolver esse conteúdo de forma intensa e crítica, pois a organização social é fundamental para o desenvolvimento do país não só como potência olímpica, mas, especialmente, como um país menos injusto (visto que a desigualdade entre as classes sociais é fator para violência e desestruturação da sociedade).

SUGESTÕES E POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DOS CONTEÚDOS SOCIAIS

- O momento do lanche pode ser feito em forma de piquenique, em que um grupo de participantes recebe uma quantidade X de alimentos para serem preparados e divididos entre si. Ex.: num grupo de dez crianças, um refrigerante 2 L, uma quantidade de pães e frios e diferentes frutas. Os grupos podem receber alimentos diferentes, gerando a possibilidade de intercâmbio entre os eles.
- Festa temática – num dia especial os alunos poderão apresentar-se fantasiados para uma festa com música, dança e um lanche diferente. Neste dia, a fantasia poderia estar relacionada aos diferentes uniformes utilizados nas modalidades olímpicas e paraolímpicas.
- Ter um espaço de convivência para os momentos de espera, tanto na hora da chegada, como no horário de saída dos participantes.
- Incentivar a troca de experiências entre os participantes. Ex.: cada um pode trazer sua coleção de figurinhas (ou outra coleção) ou hobbie para partilhar experiências com os amigos.

f) Conteúdo turístico: este conteúdo é acrescentado por Camargo (1999) para enfatizar a importância que as viagens têm para o cenário do lazer. No Recreio, o lazer turístico poderá ocorrer no passeio, visto que poderá ser uma quebra da rotina dos participantes. Outro aspecto importante a ser desenvolvido no conteúdo turístico é o turismo receptivo (aprender a receber o turista), visto que tanto na Copa quanto nos Jogos Olímpicos há expectativa do Brasil receber muitos turistas. Aprender palavras em outra língua, conhecer a cultura de outros povos, valorizar os muitos aspectos positivos de nosso folclore, recrear-se com jogos de outros lugares são atividades para preparar nossa população para receber o turista naquelas cidades onde há essa expectativa.

SUGESTÕES E POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DOS CONTEÚDOS TURÍSTICOS

- O momento do passeio que faz parte do planejamento do Recreio nas Férias poderá ser realizado em espaços de práticas esportivas que não são comumente utilizados pelos beneficiados ou em grandes praças esportivas, tais como centros de excelência esportiva, ginásios, estádios, clubes, parques aquáticos, entre outros. Neste dia seria interessante algum atleta relacionado ao espaço da modalidade ter um momento de bate-papo com os beneficiados partilhando experiências de sua carreira como atleta, com ênfase nos valores olímpicos.
- O conhecimento ou reconhecimento do espaço circunvizinho da localidade onde funciona o núcleo (Ex.: praças, espaços culturais, museus, prédios históricos), na perspectiva de demonstrar possibilidades de lazer não-percebidas ou exploradas pela população.

CAPÍTULO 2. CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

Como o PST tem como fundamento incentivar a vivência e a ampliação da cultura corporal das crianças e adolescentes envolvidos no programa, esses são alguns lembretes relativos à doutrina que a Secretaria Nacional de Esporte Educacional tem em relação ao lazer. É necessária a cada Núcleo a compreensão dessas diretrizes e fundamentos, bem como sua aplicação adaptada aos problemas e necessidades de cada cidade.

Dadas essas orientações, já é possível trabalharmos mais um exercício para situar o lazer no Recreio nas Férias:

Exercício II - Considerando os espaços construídos (isto é, equipamentos) disponíveis para serem aproveitados por seu Núcleo e a necessidade de trabalhar valores olímpicos, preencha no quadro abaixo qual atividade você pretende desenvolver para cada subtema de valores olímpicos.

Valor Olímpico: _____

CONTEÚDO	ATIVIDADES

Conforme descrito no Capítulo I, cada Núcleo pode elaborar um “novo” valor olímpico e trabalhá-lo na sua realidade. Assim sendo, neste exercício você pode selecionar um dos valores já apresentados neste livro ou buscar outro valor olímpico, demonstrando como você traria atividades para desenvolver esse valor olímpico em relação aos conteúdos de lazer apresentados neste capítulo. Por fim, lembre-se de que esse é um exercício didático, pois, na prática concreta, tanto os conteúdos/interesses

do lazer, quanto os valores olímpicos nunca serão trabalhados isoladamente. Por outro lado, é comum haver ênfase em um valor e em um conteúdo a cada atividade. Para saber se você está caminhando nessa orientação pedagógica, já ajuda perguntar qual é o valor educativo (meio ambiente, amizade, *fair-play*, excelência, entre outros) de sua programação e no que ela irá contribuir para ampliar as oportunidades de lazer do público-alvo?

RECOMENDAÇÕES FINAIS

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

Ao refletirmos sobre todas estas nuances ligadas aos conteúdos culturais do lazer, na intenção de que estejam presentes no dia a dia de nossas ações junto ao Projeto Recreio nas Férias, é importante nos preocuparmos não somente com a diversidade de atividades que serão realizadas, pois nada disso valerá se as mesmas não forem pensadas e desenvolvidas de forma a cumprir as características de um conceito ampliado de lazer. Tais características são discutidas por Marcellino (1983) quando apresenta os conceitos de lazer dos autores Jofre Dumazedier e Renato Requixa.

Entre os aspectos importantes estão o caráter liberatório como resultado da livre escolha, o caráter desinteressado, o descanso, o divertimento e o

CAPÍTULO 2. CONTEÚDOS CULTURAIS NO LAZER E OLIMPISMO

desenvolvimento da personalidade e da sociabilidade. Assim, os valores olímpicos serão enriquecidos com a discussão do lazer, especialmente na valorização de um espaço na programação para as crianças e adolescentes se organizarem e produzirem, eles mesmos, novas atividades baseadas nos valores olímpicos e nesses aspectos do lazer.

Por fim, entendemos que este texto terá cumprido seu objetivo se buscarmos um planejamento e uma execução das ações no interior do projeto Recreio nas Férias de forma a identificarmos nos participantes pessoas já portadoras de conteúdos culturais; conteúdos estes que se resumem em interesses que devem ser respeitados e valorizados, buscando o crescimento dos mesmos no espaço (físico e temporal) do projeto, com a intenção de contribuir para a formação crítica e diversificada de nossas crianças e jovens.

Como não desejamos dar a última palavra, queremos convidar você a preencher agora, ao final desta leitura, o que foi significativo para você em termos de princípios e orientações para trabalhar a educação para e pelo lazer no seu núcleo do Recreio nas Férias.

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS



Exercício III – Escreva suas principais determinações sobre o que irá fazer para educar as crianças e adolescentes, formando o público do Recreio para vivenciar lazeres mais diversificados e fundamentados nos valores olímpicos.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, Luiz Octávio de L. **O que é lazer**. São Paulo: Loyola, 1999.
- CODO, Wanderley; SENNE, Wilson A. **O que é corpo(latria)**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- COUTINHO, Silvano da S.; MAIA, Lerson F. dos S. Conteúdos culturais no lazer. In: OLIVEIRA, Amauri A. B. de; PIMENTEL, Giuliano G. de A. (orgs.). **Recreio nas férias: reconhecimento do direito ao lazer**. Maringá-PR: Eduem, 2009.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC, 1980.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 16. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- FORÚM OLÍMPICO DE PORTUGAL. **O que é olimpismo?** Disponível em: <<http://www.forumolimpico.org/?q=node/20>>. Acessado em: 22 jun. 2010.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e humanização**. Campinas/SP: Papirus, 1983.
- _____. **Estudos do lazer: uma introdução**. 2. ed. Campinas/SP: Autores Associados, 2000.
- MASCARENHAS, Fernando. **Entre o ócio e o negócio: teses acerca da anatomia do lazer**. Tese (Doutorado em Educação Física). Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.
- MELO, Victor Andrade de; ALVES JR., Edmundo de Drummond. **Introdução ao lazer**. Barueri/SP: Manole, 2003.
- MELO, Victor Andrade de; BRETAS, Ângela; MONTEIRO, Mônica B. Fundamentos do lazer e da animação cultural. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIM, Gianna Lepre (Orgs.). **Fundamentos pedagógicos do programa segundo tempo: da reflexão à ação**. Maringá: UEM, 2009.
- MOESCH, Marutschka. Turismo e lazer: conteúdos de uma única questão. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Formação e desenvolvimento de pessoal em lazer e esporte**. Campinas/SP: Papirus, 2003.
- PADILHA, Valquíria. **Shopping center: a catedral das mercadorias**. São Paulo: Bomtempo, 2006.
- PARLEBAS, Pierre. O significado do esporte na sociedade contemporânea. In: **Anais do Congresso Latino Americano de Esporte para Todos, 1, Santos, 1996**.
- PARKER, Stanley. **A sociologia do lazer**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PIMENTEL, Giuliano G. de A. Educação Física escolar e lazer: ações e reflexões. In: MOREIRA, Evando Carlos (Org.). **Educação física escolar: desafios e propostas**. Jundiaí/SP: Fontoura, 2006. v. 2.
- SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, 2003.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

SCHWARTZ, Gisele Maria; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas/SP: Alínea, 2007.

TAVARES, Otávio. Olimpismo. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. (Eds.). **Dicionário crítico de educação física**. Ijuí: Unijuí, 2008.

RECREIO NAS FÉRIAS: RECONHECIMENTO DO DIREITO AO LAZER E À DIVERSIDADE

Prof^a Dr^a Silvana Vilodre Goellner (UFRGS)

Elaborado como uma “estratégia para garantir o direito ao lazer, especialmente, nos contextos sociais em que o *furto do lúdico* se mostra mais evidente” (OLIVEIRA, PIMENTEL, 2009, p. 23), o Recreio nas Férias tem se mostrado um campo fértil para refletirmos e atuarmos em prol do direito ao lazer a partir de uma lógica que privilegia a inclusão, a participação social e o respeito à diversidade dos grupos e sujeitos.

Várias são as atividades nele desenvolvidas, todas orientadas pelo sentido lúdico de forma a promover o acesso de crianças/jovens a conteúdos do lazer que talvez não tenham condições de vivenciar no seu cotidiano.

Como sabemos, o tema gerador do Recreio nas Férias (edição 2010/2011), está voltado para os valores olímpicos. Trabalhá-lo de forma a proporcionar uma perspectiva de inclusão implica prestar atenção a uma série de outros temas que permeiam o dia a dia de um projeto deste porte. Neste texto, abordaremos especificamente a questão da diversidade dos corpos, dos gêneros e das sexualidades.

O termo diversidade é aqui utilizado para fazer referência às diferenças existentes entre as pessoas, tais como as diferenças culturais, de gênero, étnicas, raciais, religiosas, de geração, de inserção social e de situação econômica, entre outras. Em uma sociedade justa, todas as pessoas são consideradas iguais em seus direitos,

independentemente de suas características pessoais e socioculturais, a exemplo de raça, etnia ou sexo (GOELLNER, VOTRE, MOURÃO et al., 2009).

Considerando essa prerrogativa, ao planejarmos e executarmos as atividades a serem desenvolvidas no Recreio nas Férias, precisamos evitar situações que discriminem crianças/jovens em função da aparência e funcionalidade de seus corpos, de sua raça/etnia, de seu gênero e de sua orientação sexual. Afinal, quando discriminamos alguém limitamos não apenas sua participação nas diferentes vivências oferecidas pelo Programa, mas também o seu desenvolvimento pessoal e a construção de sua autoestima.

Para contribuir nessa reflexão, apresentamos, inicialmente, alguns conceitos que merecem ser observados com atenção e que servem como subsídios teóricos para contribuir no sentido da sensibilização para tais temáticas como, ainda, para a elaboração de estratégias que minimizem as discriminações e os preconceitos¹. Vejamos alguns termos:

Gênero: condição social pela qual nós nos identificamos como masculinos e femininos. Não é algo natural que está dado, mas é construído social e culturalmente e envolve um conjunto de processos que vão marcando os sujeitos a partir daquilo que se identifica como masculino ou feminino. Exemplificando: jogar futebol é mais masculino que feminino e dançar é mais feminino que masculino. Essas afirmações não são “naturais”, mas construídas em cada cultura e, por esse motivo, não são iguais em todos os povos e grupos sociais.

Sexo: termo que serve para descrever as características anatômicas e fisiológicas que diferenciam homens e mulheres. Ainda que essas distinções sejam dadas no nascimento o significado atribuído a elas é cultural e histórico, como se vê nas expressões *belo sexo*, *sexo fraco* e *sexo forte*.

Identidade de gênero: trata-se de uma construção histórica, cultural e social, que se faz acerca dos sujeitos e que está relacionada com as distinções que se baseiam no sexo. Refere-se a como os sujeitos se identificam como masculinos e femininos. Essa identificação de gênero pode ou não corresponder ao sexo atribuído

1 Os termos aqui apresentados foram extraídos do material pedagógico intitulado “Gênero e Raça: inclusão no esporte e lazer”, elaborado por Silvana Goellner, Sebastião Votre, Ludmila Mourão e Marcia Luiza Figueira, em 2009. Esse material foi produzido a partir de uma demanda da Secretaria Nacional de Desenvolvimento do Esporte e Lazer, do Ministério do Esporte, e distribuído aos Agentes Sociais que atuam no Programa Esporte e Lazer na Cidade.

CAPÍTULO 3. RECREIO NAS FÉRIAS

no nascimento. Por exemplo, uma pessoa pode nascer homem e apresentar uma identidade de gênero feminino ou vice-versa.

Sexualidade: relaciona-se a uma série de crenças, comportamentos, relações e práticas que permitem a homens e mulheres viverem, de determinados modos, seus desejos e seus prazeres corporais. Denomina-se *orientação sexual* a direção ou a inclinação do desejo afetivo e erótico, indicação que cada sujeito dá ao exercício da sua sexualidade que pode ser hetero, homo ou bissexual.

Identidade étnico-racial: trata-se de uma construção histórica, cultural e social que se faz acerca dos sujeitos e está relacionada com as distinções que se baseiam em aspectos biológicos (cor da pele, formato do cabelo, do nariz) e culturais (ritos, tradições etc). Por exemplo: identidade afrobrasileira faz referência a um grupo específico: descendentes de africanos que para o Brasil vieram como escravos e que vivem em locais onde houve forte imigração e, ainda, cultivam hábitos e tradições originárias daquele continente.

Imagem corporal: o modo como as pessoas veem e sentem o seu corpo e os corpos de outros(as) é algo que se desenvolve ao longo da vida. A maneira como a cultura e a mídia representam os corpos masculinos e femininos, a moda, as tradições culturais e as atitudes de colegas são fatores que influenciam as pessoas em busca de uma imagem de corpo ideal.

A definição desses termos permite identificar que as pessoas não são iguais, isto é, são diversas. Isso implica aceitar que as crianças/jovens que participam do Recreio nas Férias são diferentes entre si, pois não têm as mesmas expectativas de vida, habilidades físicas, experiências do movimento etc.

No que se refere a seus corpos, gêneros, sexualidades e etnias há também experiências e vivências singulares. Com certeza, nas atividades a serem desenvolvidas poderemos identificar crianças/jovens brancos, não-brancos, introvertidos, extrovertidos, femininos, masculinos, obesos, magros, saudáveis, doentes, católicos, não-católicos, com orientação homo ou heterossexual, com deficiência física ou mental, com muita ou pouca habilidade para os esportes ... enfim, crianças/jovens plurais, diferentes e diversos.

Até aqui não há nenhuma novidade: todos reconhecem a existência da diversidade. A pergunta que se coloca é a seguinte: Será que sabemos respeitá-la? Será que nas nossas ações cotidianas e na nossa intervenção profissional estamos suficientemente atentos para minimizar as desigualdades que, em nome, dessa diversidade muitas

vezes se impõem? Será que sabemos propor estratégias de inclusão para aqueles corpos e sujeitos considerados, na nossa cultura, como menos desejáveis?

O Recreio nas Férias é um espaço privilegiado não apenas para refletir sobre essas questões e percebê-las na sua concretude, mas, sobretudo, para desenvolver estratégia para minimizá-las. Por essa razão, não pode ser identificado como um projeto que apenas desenvolve atividades recreativas e lúdicas. No Recreio nas Férias há a intenção pedagógica fortemente embasada na compreensão de que “no e pelo” lazer educam-se crianças, jovens e adultos. Ou seja, nele educam-se valores!

EDUCAR PARA O RESPEITO À DIVERSIDADE É EDUCAR VALORES

O tema gerador *valores olímpicos* indica que por meio das práticas esportivas e de lazer há a possibilidade de educarmos para além de técnicas, táticas e de outros conhecimentos que lhe são próprios. Pelas práticas esportivas, podemos promover a educação de valores que podem ser relacionados à edificação de um mundo mais solidário e justo ou, contrariamente, mais competitivo e individualista.

O Recreio nas Férias mostra-se, portanto, como um espaço pedagógico pelo qual podemos trabalhar com valores tais como justiça, solidariedade, tolerância, entre outros. Pensando especificamente na temática deste texto, qual seja, a diversidade, entendemos que por meio das atividades desenvolvidas na semana em que acontece o Recreio, tais como rodas cantadas, passeio, oficinas de artes plásticas, atividades recreativas e esportivas, entre outros, questões vinculadas aos corpos, gêneros, sexualidades e etnias podem (e devem) se fazer presentes.

Como primeiro passo para tal pode ser identificado naquilo que denominamos de sensibilização acerca dessas temáticas. Ou seja, precisamos atentar para a importância desses temas e perceber que, muitas vezes, crianças/jovens não considerados como “normais” são excluídos das atividades propostas ou têm a sua participação limitada. Essa exclusão pode ocorrer porque não estamos problematizando algumas representações que foram culturalmente criadas como mais adequadas, corretas

CAPÍTULO 3. RECREIO NAS FÉRIAS

ou verdadeiras. Essas representações é que precisam ser problematizadas, isto é, colocadas em questão.

Precisamos colocar em dúvida, por exemplo:

1. A ideia de que a aparência dos corpos justifica o acesso e a permanência de crianças/jovens em distintas práticas de lazer

É necessário pensar que, muito mais que as diferenças biológicas que existem entre as crianças/jovens (meninos, meninas, brancos, não brancos, com deficiência, obesos, magros etc) são as diferenças culturais e sociais, aquelas que incidem fortemente na orientação do que é mais ou menos adequado para cada um deles. Vejamos alguns exemplos de como essa afirmação pode ser identificada no nosso cotidiano: a) as meninas, desde cedo, são mais orientadas a realizar atividades manuais e os meninos direcionados para realização de atividades físicas; b) crianças/jovens com deficiência física ou mental, muitas vezes, são indicadas para auxiliar no desenvolvimento de jogos e brincadeiras e não para participar ativamente delas; c) crianças/jovens obesos não gostam de participar de atividades recreativas e esportivas em grupo porque têm vergonha, são preguiçosos ou não se sentem capazes de realizá-las; d) crianças/jovens negros são mais violentos, ativos e brigões.

Esses exemplos (e poderiam ser vários outros) servem apenas para percebermos que, muitas vezes, o que está em jogo é a representação construída de que alguns sujeitos valem mais que outros e, portanto, algumas atividades de lazer e esportivas lhe são mais ou menos adequadas. Precisamos nos questionar: Será mesmo assim?

2. O constante incentivo para que os meninos explicitem, cotidianamente, sinais de masculinidade e as meninas de feminilidade

Essa afirmação está muito relacionada à construção da identidade de gênero das crianças/jovens. Como já referimos anteriormente, essa construção se dá por meio de processos minuciosos que acontecem desde antes do nascimento. Por exemplo, a ampla utilização das cores rosa para as meninas e azul para os meninos. Mais tarde, a tipificação dos brinquedos: bonecas, casinhas, carrinhos de bebês e bijuterias (para

elas), bolas de futebol, espadas, carros e bonecos de super-heróis (para eles). Esse processo de educação da masculinidade e da feminilidade vai se construindo ao longo da vida e em diferentes espaços sociais, inclusive nos relacionados às atividades esportivas e de lazer nas quais, grosso modo, os meninos são orientados a participar em atividades que envolvam força, velocidade e potência, e as meninas, flexibilidade, graça e delicadeza.

Problematizar essa questão é perceber que não existe um único jeito de ser masculino e/ou feminino. Há, sim, diferentes formas de viver a masculinidade e a feminilidade e elas precisam ser respeitadas. A escolha, por exemplo, de um menino em não jogar futebol e preferir atividades como dança ou ginástica deve ser aceita e incentivada, pois essa escolha não implica que deixe de ser masculino ou que seja *gay*.

3. A percepção de que a única maneira correta de viver a sexualidade é a heterossexual

Essa representação está relacionada à questão da sexualidade e com o modo que, culturalmente, se considera mais adequado para viver a orientação sexual, qual seja, ter o desejo erótico-afetivo voltado para pessoa de sexo diferente. É interessante ressaltar que a Organização Mundial da Saúde (OMS) eliminou a palavra homossexualidade do Código Internacional de Doenças, demonstrando não se tratar de uma doença, mas de uma possibilidade de viver a sexualidade (BRASIL, 2007). Entendemos que essa possibilidade se refere à individualidade de cada pessoa e, portanto, deve ser respeitada não se tornando impeditiva para que participe das atividades desenvolvidas no Recreio nas Férias. O alerta justifica-se porque, não raras vezes, jovens homossexuais (masculinos e femininos) sentem-se deslocados nas atividades esportivas e recreativas, tornando-se alvo de brincadeiras, piadas, violência simbólica ou física.

Ao problematizar essa questão percebemos quanto, em nossa cultura, a orientação sexual tem sido um marcador identitário sobre o qual incidem muitos preconceitos, discriminações e exclusões. Precisamos deslocar este foco, pois, afinal, a quem interessa a orientação sexual de uma pessoa se não a ela própria e aqueles/as com quem se relaciona?

4. A aceitação de que níveis diferentes de habilidade física são determinantes na inclusão/exclusão de crianças/jovens em atividades de esporte e lazer

Em um trabalho como o desenvolvido pelo Recreio nas Férias é importante considerar que as diferenças relacionadas com habilidade física não podem ser determinantes na escolha das crianças/jovens que participam das atividades desenvolvidas. Precisamos considerar que habilidades não são inatas, mas adquiridas, e isso em grande medida depende das vivências e experiências de movimento que os sujeitos têm ao longo de sua vida. Privar os menos habilidosos de uma efetiva participação naquilo que é proposto significa contribuir para que não se desenvolvam social, cognitiva, emocional e fisicamente. No que se refere à questão de gênero, por exemplo, é necessário considerar que existem diferenças de habilidade entre os meninos e entre as meninas. No entanto, existem, também entre os próprios meninos e entre as próprias meninas. Por essa razão, devemos evitar separações entre os sexos, bem como entre pessoas sem e com deficiência. Será que não podemos pensar atividades conjuntas nas quais as crianças/jovens as realizem dentro dos seus limites e possibilidades? Precisamos lembrar, constantemente, que o caráter lúdico é que deve orientar o trabalho do Recreio nas Férias visando à formação de valores humanos solidários.

5. A ideia de que no Brasil diferentes raças e grupos étnicos convivem democraticamente

Aceitar essa ideia como verdadeira implica não perceber que, historicamente, a população negra e indígena no Brasil possui menores possibilidades de acesso à educação, saúde, esporte e lazer, dadas as adversidades com as quais se depara como, por exemplo, índice de pobreza. É de conhecimento que a diversidade étnico/racial faz parte da constituição do Brasil (índios, negros, ciganos e imigrantes de inúmeras etnias) e tem sido referenciada como positiva por conferir ao país muitas tradições, culturas, rituais etc. Problematicar essa afirmação significa questionar essa “verdade”, pois em inúmeras situações cotidianas nos deparamos com o preconceito racial contra os afrodescendentes

e os índios. Lembremos a campanha contra o racismo no futebol! Se houvesse essa democracia e o respeito aos não-brancos, seria necessário advogar em favor de uma campanha desta natureza?

No Recreio nas Férias devemos intervir sempre que identificarmos uma situação de discriminação racial, inclusive, no uso da linguagem e nas piadas e brincadeiras que, não raras vezes, inferiorizam negros e índios. Por exemplo: Por que chamamos de programa de índio alguma coisa que não queremos ou gostamos de fazer? Por que dizemos que a situação está preta para nos referir a algo ruim ou negativo? Será que ao reforçarmos essas representações não estamos ensinando as crianças/jovens a desenvolverem atitudes racistas?

POSSIBILIDADES DE INTERVENÇÃO

Ao se propor uma ação que evite a desigualdades de gênero, sexualidade, raça/etnia há que se estar disposto a enfrentá-las minimizando seus efeitos. Nessa perspectiva podemos inserir, no repertório de atividades desenvolvidas no Recreio nas Férias, algumas dinâmicas individuais e em grupos pelos quais o tema *valores olímpicos* possa ser trabalhado abordando essas temáticas. Por exemplo:

1. Propor atividades de desenho, colagem, pintura, modelagem, entre outras, tematizando: a) as práticas de esporte e lazer consideradas mais adequadas para meninos e para meninas; b) as atividades de movimento realizadas pelos índios e negros escravos relacionadas com o lazer e o lúdico; c) esportes considerados mais adequados aos brancos e não-brancos; d) valores olímpicos: inclusão e exclusão por raça/etnia e gênero/sexualidade.

Alerta: ao desenvolver esses temas cuide para não reafirmar os preconceitos e a discriminação. Faça exatamente o contrário: problematize!

2. Assistir e discutir filmes que possibilitem uma reflexão sobre lazer e esporte relacionados com: a) gênero/sexualidade (Ela é o cara; Driblando o destino; Billy

CAPÍTULO 3. RECREIO NAS FÉRIAS

Elliot; Treinando com papai; Menina de Ouro, entre outros); b) Raça/etnia (Invictus; Um sonho possível; Pride – o orgulho de uma nação; Besouro, Jamaica abaixo de zero; Um dia em setembro etc).

3. Nas rodas cantadas e atividades de música e ou dança evitar canções que reforcem representações estereotipadas de gênero/sexualidade que facilmente são veiculadas na mídia. Propor nessas oficinas atividades expressivas nas quais meninos e meninas possam brincar em conjunto incluindo brancos e não-brancos, crianças/jovens com deficiência etc.

4. Em todas as atividades desenvolvidas, criar um bom ambiente entre os participantes possibilitando que cada criança/jovem possa se expressar livremente e que seja respeitado/a pelas suas opiniões, habilidades, vivências etc.

5. Desenvolver estratégias, incentivos, elogios para que as crianças/jovens participantes do Recreio nas Férias vivenciem experiências nas quais valores como justiça, respeito e solidariedade superem os individualismos, a violência e a competição exacerbada.

Por fim, o Recreio nas Férias, ao reconhecer o lazer como um direito de todos/as, propõe uma intervenção na qual o caráter lúdico e pedagógico seja privilegiado. Por essa razão, em todas as atividades propostas, busca a educação de valores por meio dos quais as crianças/jovens possam desenvolver atitudes humanas e solidárias dentre elas, o respeito à diversidade, a aceitação das diferenças e o reconhecimento de que cada sujeito vale pelo que é independente de sua aparência corporal, da cor de sua pele, das marcas de gênero ou da orientação sexual que adota.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. Gênero e Diversidade Sexual na Escola: reconhecer diferenças e superar preconceitos. **Caderno SECAD**, Brasília, n. 4, 2007.

GOELLNER, Silvana V.; VOTRE, Sebastião; MOURÃO, Ludmila et al. **Gênero e raça: inclusão no esporte e no lazer**. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

OLIVEIRA, Amauri B. de; PIMENTEL, Giuliano Gomes de A. Introdução. In: OLIVEIRA, Amauri B. de; PIMENTEL, Giuliano Gomes de A. (Orgs.). **Recreio nas Férias**: reconhecimento do direito ao lazer. Maringá: Eduem, 2009.

INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

Profª Drª Ruth Eugenia Cidade (UFPR)

INTRODUÇÃO

O registro histórico do esporte para pessoas com deficiência é antigo. Referencia-se a existência de clubes esportivos para pessoas surdas em Berlim (Alemanha) datada de 1888. Em 1918, um grupo de lesionados da 1ª Grande Guerra, na Alemanha, reúne-se para praticar esporte. Em 1932, surge, na Inglaterra, a Associação Golfista de Um Só Braço, que não consegue efetivar a prática dessa modalidade (COMITÉ OLÍMPICO ESPANHOL, 1994). Em 1922, foi fundada a Organização Mundial de Esportes para Surdos (CISS). Assim, as pessoas com deficiência auditiva chegaram a organizar sua própria competição internacional – os Jogos Silenciosos, hoje, WGD (World Games for the Deaf). Mas foi preciso que houvesse a necessidade de reabilitar os lesionados advindos das duas grandes guerras mundiais para reconhecer a ação da atividade física no auxílio à reabilitação para que o desporto para pessoas com deficiência se tornasse uma realidade (CIDADE e FREITAS, 2009).

No texto que se segue apresentaremos sobre valores e movimento paraolímpico, concluindo com a indicação de atividades para serem administradas aos participantes do Projeto Recreio nas Férias com base nos pressupostos da Educação Paraolímpica preconizados pelo Comitê Paraolímpico Internacional.

Para quem estiver interessado na questão da inclusão do deficiente no Recreio, recomendamos o quarto capítulo do livro “Recreio nas Férias: reconhecimento do direito

ao lazer” (OLIVEIRA, PIMENTEL, 2009). Em tal obra, fizemos algumas considerações sobre a questão da deficiência na qual estão contemplados os assuntos: inclusão e como promovê-la, tipos de necessidades especiais, os tipos de deficiência e algumas sugestões de atividades adaptadas para aplicação com os participantes deficientes e não-deficientes.

MOVIMENTO PARAOLÍMPICO

Este movimento iniciou com o esporte para pessoas com deficiência física e, efetivou-se na Inglaterra, no ano de 1944, mais precisamente em Aylesbury, onde foi construído o Hospital de Stoke Mandeville. O médico alemão de origem judaica, Sir Ludwig Guttmann, neurocirurgião e neurologista, foi convidado pelo governo britânico para dirigir esse hospital com o objetivo de receber lesados medulares advindos da Segunda Grande Guerra (MATTOS, 1990; VARELA, 1991).

Ludwig Guttmann introduziu, então, as atividades esportivas como parte essencial do tratamento médico para recuperação das incapacidades geradas por lesões medulares. Depois de estudar o gesto esportivo como forma terapêutica e de integração social, iniciou o que se tornaria o desencadeador da prática desportiva entre as pessoas com deficiência, adaptando a prática da atividade física ao processo de reabilitação em seus pacientes (VARELA, 1991). No processo de reabilitação pela atividade física ao expor as possibilidades e potencialidades das pessoas com deficiência física por meio do esporte, foi possível promover maior interação dessas pessoas em sociedade.

O sucesso da implantação de sua filosofia deu origem à organização dos primeiros Jogos de Stoke Mandeville, em julho de 1948, com a participação de dois times: um do hospital de Stoke Mandeville e outro do Star Garter Home for Disable – ex servicemen – de Richmond, Londres, com a presença de 16 competidores em cadeira de rodas, com lesão medular, que participaram da modalidade de arco e flecha. Isso foi talvez o símbolo do início das competições para pessoas com deficiência.

CAPÍTULO 4. INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

Adams (1985) e Strohkendl (1996) enfatizam ainda, que em 1946, nos Estados Unidos, veteranos de guerra lesionados iniciaram a atividade de basquetebol. Esses veteranos criaram o primeiro time The Flyng Wheels (rodas voadoras), em Van Nuys, Califórnia, e faziam apresentações com o objetivo de despertar o interesse do público para os problemas dos traumas físicos dos deficientes e, também, estimular outras pessoas com deficiência a compreenderem a sua capacidade de realizar diversas atividades, entre elas o esporte.

Esse Movimento levou o governo norte-americano, no período de 1946 a 1948, a criar o Programa de Reabilitação Desportiva. Benjamim Lipton, Diretor do Joseph Bulova School of Watchmaking, e Timothy Nugent, Diretor de reabilitação da Universidade de Illinois, se uniram para organizar, treinar e promover equipes de basquetebol em cadeiras de rodas (WINNICK, 2004).

Nos anos seguintes, houve a participação de cinco instituições (hospitais e casas de ex-combatentes), que competiam juntamente com pacientes com sequelas de tiros, com times denominados Old Boys ou Old Girls (IPC, 2000).

Em 1949, o Dr. Guttmann revelou o interesse em engrandecer a atividade física para essa população quando anunciou publicamente que os Jogos de Stoke Mondeville poderiam equivaler, para homens e mulheres com deficiência, aos jogos olímpicos e entusiasmou tanto os profissionais do hospital quanto os pacientes, que logo começaram a elaborar os primeiros regulamentos dos jogos, iniciando assim o movimento de esportes para pessoas com deficiência (GUTTMANN, 1976).

A palavra “paraolímpicos” deriva da preposição grega *para* (ao lado), ou *par*, e a palavra “olimpíadas”, do fato de os jogos paraolímpicos ocorrerem paralelamente aos Jogos Olímpicos (IPC, 2009; MAUERBERG-DECASTRO, 2005).

O termo paraolímpico era originalmente um trocadilho combinando “paraplégico” e “olímpico”, porém com a inclusão de outros tipos de deficiência e em acordo com o Movimento Olímpico, a palavra agora representa “paralelo” e “olímpico” para ilustrar como os dois movimentos existem lado a lado (CIDADE, FREITAS, 2009).

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

No final dos anos 1950, chegou ao Brasil a prática desportiva entre pessoas com deficiência pelas mãos de Robson Sampaio de Almeida e Sérgio Del Grande, que tinham deficiência física. Ao retornarem dos Estados Unidos, após reabilitação, em 1958, tendo tomado contato com o esporte para deficientes nos hospitais em que se reabilitaram, trouxeram a ideia para o Brasil. Em São Paulo, Del Grande fundou o Clube dos Paraplégicos, em 23 de julho de 1958, enquanto Robson Sampaio fundou, em 1º de abril de 1958, o Clube do Otimismo, no Rio de Janeiro. Formaram-se, assim, as duas pioneiras equipes esportivas de basquetebol sobre rodas do Brasil (MATTOS, 1990).

Como instituição máxima do Movimento Paraolímpico mundial, o Comitê Paraolímpico Internacional (CPI) é responsável pela organização e execução dos Jogos Paraolímpicos de verão e de inverno, das competições multideficiências, como os campeonatos mundiais, e por projetos de fomento desenvolvidos ao redor do mundo. O Brasil é representado oficialmente junto ao CPI pelo Comitê Paraolímpico Brasileiro (CPB). Nesse pouco tempo de vida e atividades, o CPI vem trabalhando duramente na promoção e na ampliação do Movimento Paraolímpico em todo o mundo e tem conseguido avançar na consolidação, no reconhecimento e no respeito da comunidade esportiva internacional em relação ao esporte das pessoas com deficiência.

Este breve relato apresenta o Movimento Paraolímpico e a valorização da pessoa com deficiência por meio do esporte. O Movimento Paraolímpico hoje está alicerçado em relações de aceitação, respeito e valorização das diferenças e da diversidade. Este alicerce é a base dos valores paraolímpicos.

Valor pode ser definido como princípio ou crença que norteia o comportamento das pessoas. Também definido como o ingrediente social que dá sentido à vida. É aquela apreciação positiva que se faz das coisas, das ideias ou das pessoas em confronto com a própria cultura.

Conforme abordado no primeiro capítulo, “Valores Olímpicos no Recreio”, os valores olímpicos destacados são: **desenvolvimento humano, excelência, fair-play, multiculturalismo, respeito à diferença e paz**. É certo que os mesmos se aplicam também às pessoas com deficiência. Mas, no Movimento Paraolímpico, são somados ainda outros quatro valores:

CAPÍTULO 4. INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

Os VALORES PARAOLÍMPICOS enaltecem as inúmeras possibilidades do espírito humano e se concentram em (IPC, 2010):

- **determinação** - para superar obstáculos e vencer a adversidade;
- **coragem** - para realizar o inesperado, para além das expectativas;
- **inspiração** – entusiasmar, proporcionar intensa afeição pessoal;
- **igualdade** – o esporte paraolímpico pode atuar como um agente de mudança atitudinal para combater a discriminação em relação às pessoas com deficiência.

A invenção da categoria de deficiente e a designação dela como um problema é produto de uma construção social em que a sociedade estabelece os atributos considerados como comuns, característicos e pertencentes ao grupo e a cada membro. No caso dos deficientes, em que os indivíduos mais diversos tornam-se iguais, à medida que sofrem a mesma carência, a exclusão social vivida é que é a mesma (PIERUCCI, 1999).

Nessa assertiva, encontra-se uma regularidade social entre pessoas com deficiência, e diferentes grupos minoritários em situação de vulnerabilidade, ou seja, não importa se mais ou menos grave, sempre sofrem, em maior ou menor medida, a mesma exclusão social.

Sendo assim e no sentido de promover a mudança de percepção e atitude em relação às pessoas com deficiência, os valores: determinação, coragem, inspiração e igualdade associados aos valores olímpicos, já descritos, podem ser trabalhados com riqueza junto aos participantes do Recreio nas Férias. Para tanto, poderemos utilizar como estratégia as ideias contidas na perspectiva da educação paraolímpica.

EDUCAÇÃO PARAOLÍMPICA

Trata-se de um conjunto de ações de caráter contínuo e permanente que consiste em integrar os ideais e valores paraolímpicos em um sistema de ensino que seja capaz

de possibilitar consciência e compreensão em relação às pessoas com deficiência e suas possibilidades (IPC, 2010).

Nossa intenção aqui é promover este conhecimento entre os participantes do Recreio nas Férias.

São objetivos da educação paraolímpica:

- criar um entendimento ampliado e aperfeiçoado da aplicação prática da inclusão na atividade;
- aplicar o esporte paraolímpico para pessoas não-deficientes como forma de integração inversa;
- informar sobre diferentes esportes e aplicabilidade em diferentes tipos de deficiência;
- fomentar a mudança de percepção e atitude em relação às pessoas com deficiência;
- aumentar o conhecimento sobre o esporte paraolímpico;
- promover atividades de investigação acadêmica e estudos sobre educação paraolímpica.

O professor, ao aplicar as atividades, deve adotar uma atitude de abertura. Para tanto, é necessário:

- demonstrar respeito por todos os alunos;
- reservar um tempo para ouvir os alunos, tanto em grupo como individualmente;
- fazer com que nenhuma criança seja “café-com-leite”, “invisível”, dirigindo-se a cada uma nas diferentes atividades;
- ampliar o relacionamento que confirme lógica e integridade e, ainda, que gere confiança nos alunos e alunas;
- compreender e demonstrar que a comunicação com os alunos implica tanto ouvir quanto falar; e
- fazer com que as aulas se tornem situações em que o aluno possa sentir, sem medo, procedimentos que impliquem em escolhas, ousadia e encargo pessoal.

Dentro do Projeto Recreio nas Férias haverá alunos com limitações (se houver preocupação do convênio com essa inclusão). Durante as atividades no Núcleo, os

CAPÍTULO 4. INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

alunos devem reconhecer o potencial de seus colegas e valorizá-los como pessoas únicas.

Quando os professores adotam formas organizadas e planejadas para realização de atividades ou tomadas de decisão, as formas de se relacionar e colaborar são absorvidas mais rapidamente pelos alunos e alunas. O professor ou professora é um exemplo e deve reconhecer isto se apresentando com atitudes positivas. Sendo assim é necessário pensar em:

- solicitar cooperação e bom relacionamento entre os aluno(a)s;
- promover a autoestima;
- é fundamental estimular o respeito e a valorização mútua entre os aluno(a)s e promover estratégias que fomentem cooperação e solidariedade;
- para conseguir interações positivas, é preciso priorizar canais de comunicação nos quais os alunos possam se expressar e se conhecer; como, por exemplo, debates ou discussões em pequenos grupos.

CONHECER PARA ADAPTAR ... E TORNAR ACESSÍVEL!

Os participantes podem aprender sobre limites e possibilidades na restrição física e sensorial. Como sugestão ao desenvolvimento da temática paraolímpica no Projeto Recreio nas Férias pode ser feito o seguinte:

- a) de forma simultânea ou em separado é possível trabalhar os valores paraolímpicos disponibilizando, por exemplo, pesquisa sobre história de vida de atletas paraolímpicos brasileiros. Basta entrar no link <<http://www.cpb.org.br/home/perfil-dos-atletas>> e escolher um exemplo para discutir sobre os valores;
- b) é possível fazer pesquisa, recolher fotos e criar um mural das modalidades e dos atletas (tipo de deficiência, modalidade, regras, material utilizado);
- c) pode-se também elaborar uma atividade do tipo “caça-palavras” com as 20 modalidades paraolímpicas;

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

- d) atividades de correspondência também são muito utilizadas nos programas de educação paraolímpica;
- e) nas localidades onde houver associações e clubes de esporte para pessoas com deficiência há a possibilidade de visitas dos participantes até a instituição, bem como visita dos atletas até ao Núcleo. Eventualmente, podem ser promovidos jogos amistosos formando times mistos (deficientes e não-deficientes);
- f) o encontro de um atleta paraolímpico da cidade com os participantes do Recreio nas Férias para uma atividade do tipo entrevista, bate-papo;
- g) esportes como vôlei sentado, futebol de 7 e golbol são modalidades paraolímpicas e podem ser adaptadas para fazerem parte da programação do Recreio (disponíveis no livro anterior do Recreio em <<http://www.pst.uem.br/>>). Esses são três exemplos de adaptações que podemos aplicar a fim de oportunizar aos participantes do Recreio nas Férias práticas que levem à reflexão e discussão sobre adaptações, respeito às diferenças, restrições e possibilidades nas atividades esportivas. É recomendável escolher outras modalidades paraolímpicas que possam ser adaptadas e aplicadas conforme as possibilidades do espaço e equipamento disponível. Para tanto, veja a lista de modalidades paraolímpicas:

MODALIDADES

O Comitê Paraolímpico Internacional oferece 20 esportes de verão, cinco de inverno e um esporte IPC (de inverno - dança em cadeira de rodas). A maioria dos esportes e eventos paraolímpicos é modificação, adaptação dos esportes e eventos olímpicos, com normas de classificação que permitem o desenvolvimento das capacidades funcionais de cada atleta. Entretanto, na maioria dos esportes participam atletas de todos os tipos de deficiência (competindo entre seu grupo) e alguns esportes, como o judô e goalball, são oferecidos apenas para deficientes visuais.

Em Cidade e Freitas (2009) estão enumeradas as seguintes modalidades esportivas paraolímpicas de verão:

CAPÍTULO 4. INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

Atletismo: vem sendo constantemente revisto, para dar melhores condições técnicas para o seu desenvolvimento. As provas incluídas são: de pista, campo, pentatlo e maratona. As provas são abertas a todos os tipos de deficiência e divididas por classes que competem entre si. No atletismo para deficientes visuais participam atletas de todas as categorias (T11, T12, T13). As provas para as classes T11 e T12 podem ser corridas com o auxílio de atleta-guia, que corre ao seu lado ligado por uma cordinha. Ele tem a função de direcionar o atleta, mas não deve puxá-lo, sob pena de desclassificação. As competições seguem as regras da Federação Internacional de Atletismo.

Basquetebol sobre rodas: é um dos esportes mais populares, jogado por paraplégicos, amputados e atletas com sequelas de poliomielite. Os regulamentos são os mesmos do basquetebol convencional, com pequenas adaptações.

Bocha: esse antigo jogo foi, inicialmente, adaptado com sucesso para pessoas com paralisia cerebral e atualmente pessoas com outros tipos de deficiência física participam nesta modalidade. Está no programa paraolímpico desde 1992. A regra do jogo consiste em lançar objetivamente as bolas o mais perto possível da bola branca.

Ciclismo: é praticado por deficientes visuais e cegos em bicicletas tandem (bicicletas de dois assentos), com um parceiro vidente formando a equipe e atletas com deficiência locomotoras (paralisados cerebrais) e amputados. As corridas são em velódromo e em ruas, incluindo eventos individuais e por equipes.

Esgrema paraolímpica: é praticada por atletas em cadeira de rodas, amputados e paralisados cerebrais. Todos os atletas competem presos ao solo, mas tendo os movimentos livres para tocar o corpo do adversário. O evento programado inclui espada, sabre e florete.

Futebol de 7 apenas atletas com paralisia cerebral competem. As regras sofrem algumas modificações, entre elas o número de jogadores, que são sete, largura do gol e a marca do pênalti.

Futebol de 5 é exclusivo para deficientes visuais. As partidas normalmente são em uma quadra de futsal adaptada, mas desde os Jogos Paraolímpicos de Atenas também vem sendo praticado em campos de grama sintética. O goleiro tem visão total e não pode ter participado de competições oficiais da FIFA nos últimos cinco anos. Junto às linhas laterais, são colocadas bandas que impedem que a bola

saia do campo. Cada time é formado por cinco jogadores – um goleiro e quatro na linha.

Goalball: é um jogo intenso em que uma equipe de três jogadores com deficiência visual tenta lançar a bola no gol do oponente. Guizos dentro da bola guiam o curso do jogo e todos os jogadores usam vendas nos olhos. Esse esporte é praticado em ginásio de tamanho similar ao do voleibol.

Halterofilismo: é aberto a atletas do sexo masculino e feminino (desde Sidney). Os atletas competem no benchpress (banco para realização do supino), que pode ser realizado por todos os grupos de deficiência física.

Hipismo: esta modalidade foi incluída nos jogos paraolímpicos de Nova Iorque (1984), depois disto saiu do programa para retornar em Sydney (2000) e está aberta à participação de pessoas com deficiência visual e física em prova adestramento.

Judô: é praticado por deficientes visuais. A modalidade entrou no programa paraolímpico em Seul e até Sydney era só para homens. A principal adaptação feita para essa modalidade é a diferença de textura do tatame, que indica os limites da área de competição.

Natação: as competições de natação figuram entre os maiores e mais populares eventos paraolímpicos. Estão abertas a atletas com todo tipo de deficiência física ou visual. Durante a competição, atletas não podem competir com próteses e nem dispositivos auxiliares. A principal adaptação para atletas deficientes visuais é feita na virada, em que o técnico poderá avisar ao atleta da proximidade da borda da piscina, por um toque com um cabo de madeira ou outro material com ponta de espuma. Os nadadores B1 nadam com óculos tipo *blackout*.

Remo: o remo entrou no programa paraolímpico em 2005, e a estreia foi nas Paraolimpíadas de Pequim em 2008. São quatro categorias de competição: Single Skiff Masculino, Single Skiff Feminino, Duplé Skiff Misto e Quatro Com Misto. Cada uma delas pode ser composta por atletas com diferentes tipos de deficiências que são classificados de acordo com a capacidade funcional empregada. São elas: A – Grupamento funcional utilizado: braço; TA – Grupamento funcional utilizado: tronco e braço, e LTA – Grupamento funcional utilizado: perna, tronco e braço.

CAPÍTULO 4. INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA E VALORES PARAOLÍMPICOS

Rúgbi em cadeira de rodas: foi um dos eventos de demonstração nas Paraolimpíadas de Atlanta. Em Sydney foi disputado como esporte de medalha. É um evento especificamente para tetraplégicos. O rigoroso estilo da modalidade requer um excelente manejo da cadeira durante o jogo.

Tênis de mesa: foi introduzido nos Primeiros Jogos Paraolímpicos de Roma, em 1960. É idêntico ao tênis de mesa convencional, com ligeira alteração na regra do saque. É jogado por deficientes físicos, nas categorias masculina e feminina, por equipe e individual. Joga-se em pé ou em cadeira de rodas.

Tênis em cadeira de rodas: atletas em cadeiras de rodas jogam como o tênis tradicional, apenas com uma adaptação: a bola pode quicar duas vezes, a primeira dentro da quadra. As categorias são: masculino e feminino, individual e em duplas.

Tiro: é aberto a atletas deficientes físicos, homens e mulheres, em três categorias ou classes diferentes. As equipes podem ser mistas. Divide-se em eventos de tiro com rifle e pistola.

Tiro com arco: antes denominado de arco e flecha, umas das primeiras atividades ministradas como possibilidades de reabilitação, tem sido praticado desde 1948. Está presente desde a primeira Paraolimpíada (1960). A competição é aberta para atletas com paralisia cerebral, amputados e usuários de cadeira de rodas, em competições com sistemas de resultados semelhantes aos da modalidade olímpica.

Voleibol sentado: é praticado por atletas amputados, lesados medulares e com sequelas de poliomielite que jogam em uma quadra menor (10 x 6 m) e com a rede baixa (1,15 m para homens).

Vela paraolímpica: pessoas com deficiência física ou visual podem competir na modalidade. A vela paraolímpica segue as regras da Federação Internacional de latismo com algumas adaptações feitas pela Federação Internacional de latismo para Deficientes (IFDS).

Finalmente, os valores paraolímpicos – determinação, coragem, inspiração e igualdade – podem balizar e guiar a formação dos alunos a partir do programa de atividades promovendo a aprendizagem de valores e atitudes positivas relativas à diversidade, enfatizando o desenvolvimento de habilidades sociais e da comunicação, de modo a favorecer um clima de convivência em que todos os alunos se sintam acolhidos e valorizados.

REFERÊNCIAS

- BRASIL PARAOLÍMPICO. **Revista do Comitê Paraolímpico Brasileiro**, a. 3, n. 7, maio 2000.
- CIDADE, R. E.; FREITAS, P. **Introdução à educação física adaptada para pessoas com deficiência**. Curitiba: EdUFPR, 2009.
- COMITÉ OLÍMPICO ESPAÑOL. **Esportes para minusválido físico, psíquico y sensoriales**. Espanha: [s.e.], 1994. 405 p.
- GUTTMAN, L. **Textbook of sport for the disabled**. Aylesbury/Englant: HM & M. Publisher, 1976.
- IPC. Disponível em: <<http://www.paralympic.org/image/headline/handbook>>. Acesso em: 2010.
- MAUERBERG-DECASTRO, E. **Atividade física adaptada**. São Paulo: TecMedd, 2005.
- MATTOS, E. Esportes adaptados para portadores de deficiência física: Implicações e aplicações. In: Simpósio Paulista de Educação Física Adaptada, 1990, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 1990.
- OLIVEIRA, A. A. B. de; PIMENTEL, G. G. de A. (Orgs.). **Recreio nas férias: reconhecimento do direito ao lazer**. Maringá: Eduem, 2009.
- PIERUCCI, A. **Ciladas da diferença**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- VARELA, A. Desporto para as pessoas com deficiência. Expressão distinta do desporto. **Educação Especial e reabilitação**, Lisboa, v. 1, n. 5/6 jun./dez. [19-].
- WINNICK, J. **Educação física e esportes adaptados**. Barueri: Manole, 2004.

PLANEJAR: CONSIDERAÇÕES PARA O PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Prof. Dr. Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira (SNEED/ME; UEM), Prof^o Esp.
Luciana Forne (SNEED/ME)

INTRODUÇÃO

O Brasil tem sido palco de grandes eventos esportivos e se prepara para o recebimento de outros tantos na próxima década, o que exige grande capacidade administrativa. O planejamento desses megaeventos esportivos nos chama a atenção para a importância de prever tanto os aspectos mais evidentes, como a melhoria da infraestrutura das cidades, até os detalhes julgados insignificantes, mas que podem fazer diferença. Em relação ao Projeto Recreio nas Férias, esses aspectos também não podem ser desconsiderados.

Com isso, queremos destacar o fato de que nossas ações são praticamente dependentes de um processo prévio de antecipação, ou seja, podemos antever os passos e procedimentos que possam minimizar os erros e potencializar os acertos.

Nossa vida, com o passar do tempo, tem ganhado elevados graus de complexidade pelo acúmulo de conhecimento produzido, o que acaba por exigir de todas as ações

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

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

Na linha evolutiva humana, os avanços tecnológicos facilitaram as nossas ações por um lado, mas, por outro, têm-nos exigido muito mais em termos de espaço, tempo e ação cognitiva. Assim, planejar coloca-se como uma ação cada vez mais imprescindível em nosso cotidiano.

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

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

Sugestão:

Recreio nas Férias, enquanto projeto social pertencente ao PST, para apresentar resultados satisfatórios e ser considerado bem-sucedido como um todo, requer organização e planejamento prévios. Nesse sentido, Marcellino et al. (2007, p. 16) salientam que:

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

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

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

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

No Projeto Recreio nas Férias – versão 2010, a SNEED/ME adotou como tema gerador o conceito **valores olímpicos**. Para subsidiar os Núcleos em suas ações, fundamentações e organização, são apresentadas, neste capítulo, as diretrizes que demonstram de forma clara e simples o entendimento e a forma como pode ser abordado o tema nas mais diversas atividades a serem desenvolvidas. Com base nessa indicação e seleção temática, todos os aspectos relacionados ao planejamento e que aqui estão apresentados, foram pensados no sentido de seu atendimento.

Dando continuidade às etapas de organização da proposta de planejamento, destacamos a importância do respeito às regionalidades, costumes, tradições e potencialidades. Ou seja, entendemos que para todas as ações a serem desenvolvidas são necessários estudos prévios que consigam traduzir essas questões e que as mesmas sejam contempladas no processo de estruturação do planejamento.

Portanto, partindo das diretrizes propostas pela SNEED/ME, devemos iniciar o mapeamento da realidade por meio de um **diagnóstico** que consiga demonstrar as características locais. Para isso, eis algumas informações básicas que devem nortear esse procedimento:

1. levantar as características do público-alvo: idade, sexo, nível de escolaridade, indicadores familiares e todos os demais dados que possam subsidiar as informações sobre o público participante;
2. indicar quais atividades são desenvolvidas de forma sistemática no Núcleo e as que ocorrem eventualmente;
3. indicar quais são as características das atividades desenvolvidas no Núcleo (físico-esportiva, artística, manual, social, turística, intelectual);
4. relacionar quais são os interesses de lazer mais evidentes no público-alvo;
5. descrever quais são os espaços sociais, culturais e esportivos de destaque da localidade e região que poderiam ser visitados durante as ações do Recreio;
6. definir o que é lazer para o seu público-alvo;
7. identificar o que seu público-alvo faz durante o tempo de lazer;
8. descobrir qual o entendimento do público-alvo sobre os valores olímpicos;
9. detectar quais são os problemas sociais em relação ao que advogam os valores olímpicos.

Outras questões podem ainda ser elaboradas para subsidiar esse diagnóstico, porém ressaltamos que esse passo é imprescindível para as dimensões que seguem, pois **em se tratando de planejamento, podemos afirmar que nenhuma de suas componentes é independente, ou seja, há inter-relação e interdependência total entre elas**. Da mesma forma, ressaltamos que os dados levantados sejam de conhecimento de toda a equipe que atuará no processo, uma vez que eles possibilitam ações integradas entre a equipe e o atendimento às particularidades de cada grupo.

De posse do diagnóstico, podemos estruturar os **objetivos** para a organização das ações. De acordo com Libâneo (1994, p. 119), os objetivos “[...] antecipam resultados e processos esperados do trabalho conjunto do professor e dos alunos, expressando conhecimentos, habilidades e hábitos (conteúdos) a serem assimilados de acordo com as exigências metodológicas”.

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

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

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

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

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

Assim, como forma de indicativo ao Projeto Recreio nas Férias, temos como exemplos de objetivos os seguintes:

Objetivo Geral

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

Objetivos Específicos

- estimular a participação ativa das crianças e adolescentes nas atividades lúdicas, esportivas, artísticas, folclóricas, sociais e turísticas do Projeto Recreio nas Férias;
- estimular o conhecimento, a valorização, o respeito e a adoção de atitudes relativas ao convívio social, por meio do desenvolvimento do tema gerador do Projeto Recreio nas Férias/2010: valores olímpicos;
- resgatar, valorizar e promover vivências da cultura popular das localidades que compõem o núcleo;
- provocar processos reflexivos dentro das atividades.

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

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

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

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

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

Para essa seleção de conteúdos, encontra-se disponível no capítulo 6 uma série de exemplos de atividades que poderão, porventura, enriquecer as diversas experiências a serem organizadas pelos Núcleos. Contudo, salientamos que são apenas exemplos e que fica ao encargo de cada Coordenador que, com base na proposta pedagógica, no diagnóstico e nos objetivos, selecionará o que será mais adequado e propício para as especificidades de seu grupo.

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

ESTRUTURA BÁSICA PARA A ORGANIZAÇÃO E REGISTRO DE CADA ATIVIDADE PROGRAMADA PARA O PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

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

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

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

Nome da atividade	POETA A CARÁTER
Objetivo	Estimular a expressão oral e corporal por meio de ações artísticas vinculadas à apresentação de poemas.
Descrição	Após realizar um levantamento de poemas, os participantes devem caracterizar um personagem e recitá-lo.
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - espaço, preferencialmente fechado; - <i>pancake</i> branco para pintura de rosto; - lápis de maquiagem preto; - tinta para pintura facial; - fantasias para caracterização; - folhas de papel sulfite; - canetas hidrográficas; - um animador.
Montagem	O animador deve selecionar alguns livros de poesia que possam servir de inspiração para o grupo ou convidar os participantes a trazerem seus próprios poemas. O material da atividade deve ser separado de forma que os participantes tenham facilidade para manuseá-lo.
Funcionamento	As pessoas são convidadas a participar e o animador explica a atividade. Os participantes se dividem em pequenos grupos e selecionam o poema que será recitado. Um dos integrantes do grupo é escolhido para ser o "personagem" a ser caracterizado para recitar o poema. Terminado o tempo para a composição dos "personagens", cada grupo apresenta seu poema numa "roda poética".
Possibilidade de utilização	Pode ser utilizada como atividade específica ou integrar uma programação mais abrangente (feira de artes, gincana, encontro de grupo de interesse).
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Além dos poemas e poesias, é possível utilizar contos, piadas, versos e historietas. Outra possibilidade é convidar os participantes a elaborar o texto/poesia que será apresentado.
Experiências já desenvolvidas	Atividade desenvolvida em escolas com crianças e adolescentes (10 a 15 anos), posteriormente, adaptada e realizada em Colônias de Férias, com crianças de sete a 12 anos. Excelente forma de integrar e contribuir para o processo de desinibição dos participantes. Há receios iniciais por parte dos participantes, pois são levados a uma exposição nem sempre comum, contudo o animador deve se colocar como o elemento-chave no processo de motivação e apresentação das riquezas da atividade.
Outras observações	Atende a interesses artísticos e sociais no lazer.

Fonte: SILVA, D. A. M. Propostas de animação para colônias de férias. In: MARCELINO, N. C. (org.). **Lazer e recreação:** repertório de atividades por ambiente. Campinas: Papirus, 2007.

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

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

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

Dessa forma, as atividades a serem trabalhadas no Recreio nas Férias devem apontar para essa direção da inclusão, participação e efetiva responsabilidade. É o que exige o tema gerador e a proposta básica de todas as ações da SNEED/ME. Para tanto, os Coordenadores podem incentivar o uso de estratégias que estimulem os trabalhos em grupo.

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

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

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

Assim, chegamos ao momento da apresentação de uma proposta de organização para a estruturação do Projeto Recreio nas Férias. Tendo claros a proposta pedagógica norteadora das ações (que deve ser apresentada adequadamente em cada projeto tendo por base os documentos da SNEED/ME), o diagnóstico que demonstre a realidade da localidade e de seus integrantes (que deve ser levantado pelos organizadores), os objetivos propostos (que precisam ser elaborados em decorrência dos levantamentos das localidades), a indicação metodológica (apontada nas diretrizes e documentos da SNEED/ME) e a seleção e organização dos recursos materiais (estrutura física e material), podemos então idealizar uma estruturação organizacional.



Figura 1 – Fluxo de uma ação planejada.

Partindo do pressuposto de que há a indicação de que o Recreio nas Férias aconteça pelo período de uma semana em cada uma das localidades, podendo ser repetido dependendo da quantidade de crianças participantes, podemos estimar uma organização como a que se apresenta a seguir:

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

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

Polo:		Telefone:			
Cidade:		Estado:			
Coordenador:					
Período de realização do projeto: ____/____ a ____/____/20__					
Horários	Dias da semana				
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
9h					
9h15					
10h					
10h30					
12h					
13h					
14h					
15h					
15h30					
16h30					
16h45					
17h					

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

Exemplo de estruturação para a programação do Projeto Recreio nas Férias

Polo:			Telefone:		
Cidade:			Estado:		
Coordenador:					
Período de realização do projeto: ____/____ a ____/____/20__					
Horários	Dias da semana				
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
9h	Rodas cantadas	Rodas cantadas	Rodas cantadas	DIA DO PASSEIO	Rodas cantadas
9h15	Atividade integração	Grande jogo	Oficina de desenho e pintura		Atividade sobre o tema
10h	Lanche	Lanche	Lanche		Lanche
10h30	Circuito esportivo	Gincana estafetas	Atividades com música		Ensaio Show de Talentos
12h	Almoço	Almoço	Almoço		Almoço
13h	Gincana cultural (abordando tema)	Oficinas (origami) (construção de brinq.)	Preparação do Show de Talentos		Decoração coletiva para festa
14h					
15h	Lanche	Lanche	Lanche		Show de Talentos
15h30	Brincadeiras tradicionais	Apresentação Cultural	Caça ao Tesouro		Festa com música, alimentação e bebida
16h30					RETORNO
16h45	Rodas cantadas	Rodas cantadas	Rodas cantadas	Dinâmica p/ despedida	
17h	Saída	Saída	Saída	Saída	Saída

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

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

Atribuição dos Coordenadores dos Núcleos

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

Diariamente

- reunir-se com a equipe de Professores/Monitores antes do início das atividades de cada período, a fim de conferir a programação a ser realizada e os responsáveis pelo desenvolvimento de cada uma das atividades. Neste momento, é muito importante fazer um balanço do andamento do projeto, avaliando constantemente e redirecionando o trabalho, dando novas orientações, caso haja necessidade;
- promover o registro de frequência das crianças, preenchendo um relatório com o número total de participantes por dia;
- preencher os formulários do Programa;
- checar a planilha de atividades e sempre informar às crianças os dias e os horários de saída para o passeio;

CAPÍTULO 5. PLANEJAR

- incentivar os Professores/Monitores a reforçar constantemente o dia e horário do passeio junto às crianças, a fim de que nenhuma delas perca a oportunidade por falta de informação;
- organizar os grupos nos horários de lanche, definindo horários e Professores/Monitores responsáveis;
- verificar a folha de frequência dos Professores/Monitores, e fazer os apontamentos necessários;
- receber os lanches e organizar sua distribuição;
- garantir que a programação de atividades recreativas, esportivas e artísticas planejada seja realizada;
- incentivar um clima de companheirismo, união, integração e, principalmente, envolvimento de todos durante toda a realização do projeto;
- entrar em contato com a equipe de coordenação geral do projeto para sanar qualquer dúvida, ou para resolver possíveis problemas.

No dia do passeio

- organizar as saídas e chegadas para que ocorram **de forma tranquila, cuidadosa, organizada e segura**, sem atropelos;
- saber exatamente quais são as crianças que irão passear, checando nome por nome da folha de frequência, antes que elas entrem no veículo de transporte;
- certificar-se de que todas as crianças estejam com seus crachás;
- atentar para os horários de saída, procurando organizar a equipe de forma que cada Professor/Monitor fique responsável por um número x de crianças (de preferência, sempre o mesmo grupo por Monitor, procurando agrupá-las por faixa etária);
- certificar-se, com a ajuda dos Professores/Monitores, antes do retorno, se todas as crianças embarcaram, e somente após esta checagem, retornar ao Núcleo;
- organizar o retorno de forma que as crianças cheguem tranquilamente no núcleo dentro do horário previsto.

Atribuição dos Professores e Monitores

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

No dia do passeio

- auxiliar o Coordenador do Núcleo na organização das crianças, nos momentos de saída e chegada, para que sempre ocorram **de forma tranquila, cuidadosa, organizada e segura**, sem atropelos;
- durante os trajetos, procure divertir as crianças, com músicas, adivinhações e bate-papos!
- cada Professor/Estagiário/Monitor ficará responsável por um número x de crianças (de preferência, sempre o mesmo grupo por Monitor, procurando agrupá-las por faixa etária) – procure sempre mantê-las próximas e nunca distantes do seu grupo;
- cuidar das crianças no que se refere a seu bem-estar - fazer com que se alimentem, levá-las ao banheiro antes de embarcar para o retorno e pedir que, caso se sintam mal, avisem. Procure levar sacolas plásticas no transporte para que, em qualquer eventualidade, possam utilizar.
- organizar a volta, em conjunto com o Coordenador, de forma que as crianças cheguem tranquilamente ao Núcleo no horário previsto.

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

Por fim, temos o **processo avaliativo** como uma das componentes imprescindíveis do planejamento. É por meio de um bom processo avaliativo que os rumos e percursos podem ser reorganizados, incrementados e até mesmo substituídos caso se analise que esse deva ser o caso.

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

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

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

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

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

Contudo, como forma de possibilitar à SNEED/ME uma visão contínua do projeto como um todo, as Professoras Sílvia Bortoli e Luciana Forne organizaram um conjunto de instrumentos avaliativos das ações desenvolvidas e que podem ser aplicados nos Núcleos envolvidos. Estes instrumentos estão apresentados no Cap. 7 deste livro.

REFERÊNCIAS

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

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

SILVA, D. A. M. Propostas de animação para colônias de férias. In: MARCELINO, N. C. (Org.). **Lazer e recreação: repertório de atividades por ambiente**. Campinas: Papyrus, 2007.



JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel (UEM), Prof. Ms. Silvano da Silva
Coutinho (UNICENTRO), Profª Drª Katia Rubio (USP)

PARTE I

As experiências presentes neste capítulo foram pensadas para auxiliar Monitores e Professores quanto à aplicação de vivências relacionadas ao tema gerador. Portanto, não se trata de “tarefismo”, ou seja, inserir atividades na programação para ocupar o tempo das crianças. As atividades ensinam, de fato, oportunidades para o desenvolvimento do tema gerador, tanto em termos de conhecimentos quanto em relação às atitudes. É importante, porém, não tornar o Recreio uma experiência enfadonha e doutrinária. Mas, por outro lado, não pode ficar no fazer por fazer. É necessário ao Coordenador acompanhar o trabalho, visando ao equilíbrio entre a diversão e a aprendizagem, bem como entre os momentos de criação e as atividades dirigidas.

Além de poder contar com as atividades que compõem este repertório, ainda é possível acessar outras 34 experiências no livro do Recreio das Férias que subsidiou o tema sobre Ambiente, e que se encontra disponível como material de apoio em <<http://www.pst.uem.br/>>. Porém, é importante advertir que cada equipe do Recreio deverá produzir, planejar e executar sua programação conforme as

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

características de sua região. Nesse mesmo sentido de estímulo à autonomia, é fundamental aos Coordenadores, Professores e Monitores a valorização das expressões lúdicas advindas da comunidade, bem como dar oportunidades concretas para os participantes se envolverem crítica e criativamente na organização das atividades.

Por fim, para ratificar que este material é algo não acabado, mas uma obra aberta a novas experiências, convidamos você, leitor, a incluir-se como um coautor deste capítulo. Para tanto, preencha a ficha abaixo com uma atividade que você adaptou ou criou para desenvolver o tema **valores olímpicos** (ou um de seus subtemas). Assim, a Atividade 1 será você que montará. Para nós, é uma satisfação ter a sua parceria!

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 1	
Objetivo	
Descrição	
Recursos necessários	
Montagem	
Funcionamento	
Possibilidade de utilização	
Possibilidades de adaptações	
Experiências já desenvolvidas	
Outras observações	

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 2	DANÇA DOS AROS OLÍMPICOS
Objetivo	Criar uma coreografia utilizando-se entre outros implementos, os aros olímpicos.
Descrição	<p>A coreografia deve ser livre, mas com o objetivo de enfatizar a simbologia que envolve o significado dos aros olímpicos.</p> <p>SÍNTESE DO SIGNIFICADO DOS AROS OLÍMPICOS: os aros olímpicos são uma ideia do francês Barão Pierre de Coubertin (1863-1937), em 1913. O pequeno círculo era composto por cinco cores: azul, amarelo, preto, verde e vermelho, interligados sobre um fundo branco.</p> <p>O simbolismo dos anéis entrelaçados representa a união dos cinco continentes e pelo menos uma de suas seis cores, incluída a branca, está presente na bandeira de cada um dos países filiados ao COI (Comitê Olímpico Internacional). A ideia é que os atletas busquem superar os próprios limites, assim, a cada evento, serem alcançados novos recordes. A cor de cada aro corresponde a um continente: Azul a Europa; Amarelo a Ásia; Preto a África; Verde a Oceania; Vermelho as Américas. É a principal representação gráfica dos Jogos Olímpicos e a marca do próprio Comitê Olímpico Internacional. A marca do Comitê Olímpico Brasileiro une os aros olímpicos à Bandeira Nacional.</p>
Recursos necessários	Aros (bambolês) nas cores azul, amarelo, preto, verde e vermelho em quantidade suficiente para atender ao que for definido pela coreografia dos diferentes grupos.
Montagem	Um animador deve se reunir com os participantes para definirem e ensaiarem uma coreografia utilizando os aros olímpicos.
Funcionamento	Definir um tempo e um momento especial para apresentação de cada um dos grupos.
Possibilidade de utilização	Como um momento especial no dia da apresentação cultural.
Possibilidades de adaptações	Poderão ser definidos outros temas para a apresentação da coreografia.
Experiências já desenvolvidas	Utilizando outros temas, em colônia de férias, como uma atividade cultural para ser apresentada em destaque num momento especial.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 3	VIVENCIANDO MODALIDADES OLÍMPICAS NÃO-POPULARES
Objetivo	Vivenciar modalidades que estão incluídas nas Olimpíadas, porém não são praticadas convencionalmente nos Núcleos do Programa Segundo Tempo.
Descrição	A atividade consiste na apresentação e na realização de clínicas de diferentes esportes como rúgbi, golfe, beisebol, polo aquático, halterofilismo, luta greco-romana, entre outras.
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none">- espaço amplo;- bolas e outros materiais esportivos de acordo com as características da modalidade em questão.
Montagem	Definir os horários de apresentação dos esportes e da relação das oficinas, com a vivência prática do público interessado. Distribuir as atividades pelo espaço em um “croqui”, procurando reservar área suficiente para sua realização, sem que haja interferência nas atividades desenvolvidas ao mesmo tempo. Realizar a montagem dos recursos necessários para cada atividade e definir, com antecedência, os animadores responsáveis por sua orientação.
Funcionamento	Desenvolver as atividades de acordo com a programação, realizando as apresentações e as oficinas com a orientação dos animadores e dos responsáveis pelos diferentes esportes.
Possibilidade de utilização	Esta atividade pode ser realizada em diferentes momentos e espaços, inclusive no cotidiano de um Núcleo do Programa Segundo Tempo.
Possibilidades de adaptações	Incluir outros esportes não-convencionais inclusive aqueles que não fazem parte das Olimpíadas e também os esportes paraolímpicos, tais como, basquete em cadeira de rodas, esgrima, futebol de 5 para cegos, goalball, rúgbi em cadeira de rodas e o vôlei sentado.
Experiências já desenvolvidas	Atividade realizada para divulgar modalidades esportivas que não são muito praticadas procurando ampliar as possibilidades de vivências da cultura corporal dos participantes.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 4	DECATLO ESPORTIVO
Objetivo	Realizar dez tarefas em forma de desafios que representem um fundamento de uma modalidade esportiva coletiva ou individual.
Descrição	<p>Todas as provas devem possibilitar o alcance de um objetivo único entre os participantes, ou seja, o sucesso em cada desafio depende do esforço de todos do grupo agindo coletivamente.</p> <p>A proposta é que tenhamos dez desafios, porém, se tivermos um número de participantes que proporcione a montagem de mais de dez equipes, o ideal é que tenhamos o mesmo número de desafios que o número de equipes, pois, desta forma, todos estarão realizando uma atividade diferente num mesmo momento.</p>
Recursos necessários	<p>Instalações: um espaço reservado para cada estação do circuito. Pode ser metade de uma quadra esportiva, um gramado ou um saguão, todavia, depende das características de cada prova.</p> <p>Materiais: descreveremos com detalhes, no espaço funcionamento, quais desafios serão sugeridos, bem como os materiais necessários. A princípio, somente serão necessários em cada desafio uma ficha e uma caneta para controle do animador sobre o resultado alcançado pela equipes.</p> <p>Recursos humanos: um Monitor para explicar, motivar e organizar a realização do desafio em cada um dos locais determinados.</p>
Montagem	Neste nosso exemplo, necessitamos que os Coordenadores preparem antecipadamente alguns materiais, os quais estão descritos nos itens material e montagem de cada prova.
Funcionamento	<p>Cada Monitor ficará em um espaço determinado para o desenvolvimento de uma atividade em caráter de desafio esportivo. Cada equipe começará o circuito em uma estação diferente, e será definido pelo animador em que sentido as equipes trocarão de estação. Ao final, pode-se fazer a comparação dos pontos alcançados em cada equipe, tendo também condições de sinalizar qual foi a equipe mais eficiente em cada desafio ou, se achar pertinente, definir pontos para cada prova, para que possamos apontar a equipe campeã na contagem geral do circuito. As provas sugeridas para este momento estão descritas a seguir, e outras podem ser agregadas ou adaptadas, procurando sempre enfatizar desafios que envolvam uma modalidade esportiva coletiva ou individual e a importância da participação de todos os membros da equipe em todos os desafios.</p> <p>OBS.: nos desafios, procure não organizar os participantes em grandes filas. Quando possível, organize os desafios utilizando um número maior de bolas ou formando várias filas de número menor de integrantes.</p> <p>1) Saque na célula MATERIAL: uma rede de vôlei ou uma corda, algumas bolas de vôlei e seis a dez aros. MONTAGEM: espalhar os aros do outro lado da corda ou rede.</p>

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Funcionamento	<p>FUNCIONAMENTO: todos os integrantes da equipe devem estar de um lado de uma quadra de vôlei ou somente à frente de uma rede ou uma corda que sirva de referencial para se passar a bola por cima desta. Do outro lado da rede/corda deve haver alguns aros colocados no chão. Ao sinal, os integrantes da equipe devem dar um saque por cima desta rede/corda tentando acertar dentro dos aros. Pode-se colocar aros em locais mais difíceis de acertar (por exemplo, mais distante da rede ou bem próximo desta), definindo uma pontuação diferenciada para quem acertar nestas “células especiais”. Quando o participante executa o saque, o mesmo deve buscar a bola e trazê-la para o próximo participante que executar o próximo saque.</p> <p>RESULTADO DA PROVA: a soma do número de acertos de toda a equipe.</p> <p>2) Chute ao aro</p> <p>MATERIAL: bolas de futebol, três aros e corda para amarrar os aros.</p> <p>MONTAGEM: pendurar aros na própria baliza de futebol ou futsal, ou em outro local que se achar conveniente.</p> <p>FUNCIONAMENTO: o desafio é chutar a bola fazendo a mesma passar pelo interior de um aro.</p> <p>RESULTADO DA PROVA: a soma do número de chutes certos de toda a equipe durante o tempo determinado.</p> <p>3) Lance livre</p> <p>MATERIAL: duas bolas de basquete.</p> <p>MONTAGEM: organize uma fila em frente à tabela de basquete.</p> <p>FUNCIONAMENTO: A equipe deve estar com duas bolas, o primeiro integrante arremessa tentando acertar a cesta e vai em seguida buscar a bola para o terceiro integrante da equipe. Enquanto isso, o segundo integrante faz o mesmo procedimento e assim sucessivamente até terminar o tempo.</p> <p>RESULTADO DA PROVA: o número de cestas convertidas por toda a equipe no tempo determinado.</p> <p>4) Corrida da centopeia</p> <p>MATERIAL: um aro, um cone, um boné e um cronômetro.</p> <p>MONTAGEM: forma-se uma coluna com todos os integrantes da equipe. A coluna deve ficar atrás de um aro, e logo a frente deve-se colocar um cone distante uns 15 m do aro.</p> <p>FUNCIONAMENTO: o primeiro integrante da equipe deve ficar dentro do aro com um boné na cabeça. Ao sinal, deve correr, contornar o cone e voltar, passar o boné para o primeiro da coluna. A partir deste momento, os dois devem correr de mãos dadas fazendo o mesmo trajeto e, ao retornarem ao aro inicial, um terceiro integrante deve se juntar a eles e assim sucessivamente, até que todos da equipe realizem a prova ou acabe o tempo.</p>
----------------------	--

Funcionamento	<p>5) Peteca nas alturas</p> <p>MATERIAL: cinco petecas ou uma para cada integrante da equipe.</p> <p>MONTAGEM: colocar uma corda amarrada a pelo menos 5 m de altura (depende da habilidade ou faixa etária do grupo).</p> <p>FUNCIONAMENTO: os integrantes devem espalmar uma peteca tentando passá-la por cima da corda.</p> <p>CONTROLE DA PROVA: quantas vezes os integrantes conseguem espalmar a peteca fazendo com que a mesma ultrapasse a corda durante o tempo determinado.</p> <p>6) Arremesso no pneu</p> <p>MATERIAL: cinco bolas de handebol e um pneu de carro. Tomar cuidado para o pneu não ter fios de aço aparentes que poderão machucar os integrantes ao rolar o pneu.</p> <p>MONTAGEM: dois integrantes da equipe ficarão responsáveis por rolar um pneu de carro de um lado a outro por um percurso de aproximadamente 10 m. Os outros integrantes deverão estar a pelo menos 5 m de distância do local onde o pneu estará passando.</p> <p>FUNCIONAMENTO: os integrantes deverão arremessar uma bola de handebol tentando acertá-la no interior de um pneu em movimento.</p> <p>CONTROLE DA PROVA: a soma total do número de acertos por toda a equipe no tempo determinado.</p> <p>7) Soma das distâncias</p> <p>MATERIAL: uma trena e um giz para ir marcando as distâncias.</p> <p>MONTAGEM: definir uma linha onde iniciarão os saltos.</p> <p>FUNCIONAMENTO: o primeiro integrante da equipe deve dar um salto. Marca-se com um giz ou outro recurso o local onde ele finalizou o salto (a marcação pode ser feita do ponto do seu calcanhar que fica mais próximo ao local de origem do salto). O próximo integrante deve saltar a partir da marca do salto anterior, e assim sucessivamente.</p> <p>CONTROLE DA PROVA: a soma das distâncias dos saltos de todos os integrantes da equipe.</p> <p>8) Soma das alturas</p> <p>MATERIAL: um giz para conseguir assinalar na parede ou em um poste a altura do salto.</p> <p>MONTAGEM: definir um local onde serão realizados os saltos e assinaladas as marcas.</p> <p>FUNCIONAMENTO: cada integrante deverá saltar o mais alto possível e riscar com um giz branco ou outro recurso uma marca na parede, poste ou árvore.</p> <p>CONTROLE DA PROVA: a soma das alturas de todos os saltos da equipe.</p>
----------------------	---

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Funcionamento	<p>9) Catapulta</p> <p>MATERIAL: bolas de basquete ou de medicine ball.</p> <p>MONTAGEM: todos os alunos devem estar atrás de uma linha ou espaço pré-determinado.</p> <p>FUNCIONAMENTO: cada aluno deve arremessar a bola somente uma vez. O animador deve ir anotando a distância de cada arremesso.</p> <p>CONTROLE DA PROVA: a soma da distância de todos os arremessos da equipe.</p> <p>10) Corrida de obstáculos em duplas</p> <p>MATERIAL: banco sueco, barbante, cadeiras, cordas e outros materiais necessários de acordo com os desafios propostos.</p> <p>MONTAGEM: montar um circuito em que os participantes deverão superar os desafios sempre se deslocando em duplas estando de mãos unidas.</p> <p>FUNCIONAMENTO: os alunos saem em duplas e percorrem todo o trajeto indo bater nas mãos da próxima dupla, e assim sucessivamente.</p> <p>SUGESTÕES DE DESAFIOS: andar se equilibrando em cima de um banco; percorrer um trajeto de 15 m carregando um companheiro nas costas; passar por baixo de barbantes amarrados a cadeiras a uma altura de aproximadamente 50 cm; saltar uma corda em movimento sem tocar na mesma; percorrer um trajeto de 15 m em forma de “carriola” (um aluno fica de quatro apoios, o outro eleva suas pernas e então, o primeiro se locomove utilizando somente as mãos).</p> <p>CONTROLE DA PROVA: o tempo total gasto por todas as duplas para percorrerem o trajeto completo.</p>
Possibilidade de utilização	<ul style="list-style-type: none"> - Esta atividade pode ser utilizada em forma de circuito por tempo onde cada atividade terá um tempo médio de 03 min para ser realizada e aproximadamente 03 min para que os grupos troquem de estação e recebam a explicação da próxima prova. Este tempo pode variar de acordo com a organização de cada grupo, porém, o tempo de realização da atividade, a partir do momento que se iniciou a primeira rodada, deverá ser mantido. - Utilizar esta atividade em momentos que se reúnem mais de um núcleo, possibilitando a sociabilização entre os integrantes dos mesmos.
Possibilidades de adaptações	<ul style="list-style-type: none"> - Algumas adaptações poder ser realizadas visando a possibilitar melhores condições de sucesso para diferentes grupos, como por exemplo: diminuir distâncias de chutes e arremessos, trocar bolas oficiais por uma de menor peso ou maior facilidade para se realizar o desafio, entre outras adaptações. - As provas podem ser utilizadas cada uma de forma isolada como uma atividade em si.
Experiências já desenvolvidas	<p>Gincanas em escolas, pela facilidade de se trabalhar ao mesmo tempo com turmas em locais diferentes.</p>

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 5	MARATONA
Objetivo	Possibilitar a vivência de diferentes jogos de mesa individuais e de rápida realização (dados, dama, dominó, jogo da velha, ou jo-ken-pô , entre outros), tendo por finalidade completar um percurso fictício de 42.195 m (a distância oficial da maratona).
Descrição	O objetivo é completar o percurso da maratona num tabuleiro criado especificamente para o jogo. Para tal, os participantes de cada equipe desafiam seus adversários em partidas de jogos de mesa. O vencedor recebe “moedas” que servem para a aquisição de cartas de quilometragem ou cartas de dificultem o deslocamento das equipes adversárias. Ganha o jogo a equipe que conseguir completar primeiro o percurso determinado.
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • tabuleiro; • espaço; • três folhas de <i>flip chart</i>; • fita crepe; • pincel atômico; • caixas de fósforo grandes (conforme o número de equipes/participantes); • feijões; • tesoura; • duas cartolinas; • materiais específicos que dependem dos jogos de mesa escolhidos; • mesas (uma para cada estação-jogo); • uma bancada ou mesa maior; • um animador para controle do circuito (colagem das cartas); • um animador representando o banco; • um animador volante.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Montagem	<p>O tabuleiro deverá ser uma sequência de quadros onde cada um deles representará 500 m, iniciando no 0 e finalizando dos 42.195 m.</p> <p>Distribuição dos jogos pelo espaço, criando em cada mesa uma estação-jogo. Deve haver um número de estações que corresponda a pelo menos metade do número total de participantes. O percurso de 42.195 m deve ser montado com pincel atômico nas folhas de papel <i>flip chart</i>, reservando um local para a largada dos atletas (caixas de fósforo). Os feijões representam a moeda de troca para comprar quilometragens e fazer o atleta da equipe andar no circuito; eles ficam com o animador que representa o banco. É importante preparar antecipadamente um cartaz com as principais cartas válidas no circuito e seus valores para compra. Existem quatro tipos de cartas: as de quilometragem (exemplo: 8.000, 5.000, 2.000, 1.000 e 500 m); as de entrave (sede, seu tênis furou, cãibra, cansaço físico); e as de socorro (copos de água, equipe de apoio, trabalho em equipe) e os semáforos (verde e vermelho). Os “atletas” devem estar posicionados no circuito; as cartas e os feijões de posse do banco (animador); as equipes, divididas; e as estações-jogo, montadas. É recomendado determinar com o grupo o valor de cada estação-jogo (três, quatro ou cinco feijões para o vencedor e um ou dois para o perdedor). O animador pode sugerir que cada equipe crie um nome e um grito de guerra para si.</p>
Funcionamento	<p>Ao sinal de um dos animadores, o jogo começa. Os jogadores passam a desafiar seus adversários nas estações-jogo. Encerrada a partida, ambos se dirigem ao banco para receber as “moedas”; assim, um novo desafio pode ser lançado para os outros adversários. Conforme vão conquistando suas moedas, as equipes podem trocá-las no banco por qualquer um dos tipos de cartas. Ao adquirir uma carta de entrave ou o semáforo vermelho, é possível interferir no circuito das equipes adversárias, obrigando-as a providenciar moedas suficientes para resolver o problema (cartas de socorro). Os desafios vão acontecendo sucessivamente até que uma das equipes consiga completar os 42.195 m. A ordenação do circuito com as cartas compradas no banco é feita por um dos animadores, enquanto o outro desempenha um papel volante, explicando a regra de jogos que os participantes, porventura, não conheçam.</p>
Possibilidade de utilização	<p>Trata-se de uma proposta bastante interessante para desenvolver em brinquedotecas, com a finalidade de propiciar a vivência de diversos jogos de mesa, em um contexto lúdico maior. Não há restrição de faixa etária. Pode ser realizada em diferentes equipamentos de lazer, com preferência pelos espaços fechados.</p>
Possibilidades de adaptações	<p>No caso de um número reduzido de participantes, o jogo poderá ser desenvolvido individualmente. Neste caso, o valor das cartas também deve ser revisto.</p>
Experiências já desenvolvidas	<p>Vivenciado pela primeira vez em um curso de formação de animadores. Posteriormente, realizado com vários grupos em escolas e clubes.</p>
Outras observações	<p>Esta atividade foi baseada no jogo LUDOKILOMETRAGEM constante no livro de MARCELLINO, N. C. Lazer e recreação: repertório de atividades por fases da vida. Campinas: Papyrus, 2006, p. 48.</p>

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 6	BREAKDANCE GINÁSTICO
Objetivo	Realizar movimentos relacionados à ginástica desafiando os integrantes de outra equipe a imitá-lo.
Descrição	O objetivo é incentivar os participantes a criarem movimentos ligados à prática da ginástica de modo a desafiar outro participante a imitá-los.
Recursos necessários	Esta atividade deve ser realizada num espaço de grama para maior segurança em movimentos como rolamentos. Dependendo do piso, é necessário utilizar colchões. Um aparelho de som e CDs com músicas de acordo com a preferência dos participantes para servir de fundo musical durante a realização da atividade.
Montagem	Caso necessário, colocar uma série de colchões de modo a formar uma esteira para possibilitar uma sequência de movimentos.
Funcionamento	<p>PRÁTICA INICIAL: o animador solicita aos participantes para ficarem em duplas um de frente para o outro. Um dos participantes deve realizar um movimento de ginástica e logo em seguida o outro deve tentar imitá-lo. O primeiro participante dirá se o desafiado realizou a tarefa a contento. A atividade continua invertendo-se os papéis, e assim sucessivamente.</p> <p>PRÁTICA PRINCIPAL: junta-se todo o grupo de participantes dividindo os mesmos em duas equipes. A critério da organização de cada equipe, elege-se um representante para ir à frente realizar um desafio. Neste momento, o desafio poderá ser somente um movimento ou uma série de movimentos. Logo após a realização do movimento ou série, um representante da equipe adversária deve ir à frente repetir o movimento ou série. A atividade segue desta forma procurando oportunizar a participação de todos os integrantes das equipes.</p> <p>Deixar o som ligado com músicas de <i>hip hop</i> ou outro estilo musical de acordo com a preferência dos participantes para servir de motivação durante a prática.</p> <p>Movimentos que podem ser incentivados: rolamentos, giros, saltos, formas de equilíbrio estático e dinâmico (ex.: parada de mão ou se descolar em parada de mão).</p>
Possibilidade de utilização	Adequado para qualquer idade, pois quem define o grau de dificuldade dos movimentos é o próprio participante.
Possibilidades de adaptações	<ul style="list-style-type: none"> - Os desafios podem ser realizados em duplas, trios ou mesmo a equipe inteira, para que sejam imitados da mesma forma. - Realizar desafios relacionados à ginástica artística inclusive simulando a situação de aparelhos de forma adaptada. Por exemplo: realizar movimento pendurados no galho de uma árvore como se fosse na barra; realizar movimentos de equilíbrio como se fosse na trave; realizar saltos a partir de um morrinho de terra um pouco mais alto como se fosse o salto sobre o cavalo. Neste caso, a aterrissagem deve acontecer preferencialmente num espaço de areia para amortecer a queda.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Possibilidades de adaptações	- Realizar desafios relacionados à ginástica rítmica, inclusive com a utilização de materiais como bola, corda ou aro.
Experiências já desenvolvidas	Atividade utilizada em aulas de Educação Física para valorizar a cultura corporal de movimento dos alunos participantes.
Outras observações	SEGURANÇA: deve-se tomar muito cuidado em garantir o máximo de segurança na realização dos desafios.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 7	MÍMICA DE MODALIDADES OLÍMPICAS
Objetivo	Representar por meio de mímica as diferentes modalidades olímpicas existentes.
Descrição	Esta prova consiste em passar em forma de mímica para sua equipe, a representação de uma modalidade olímpica que estará escrita em um papel que será sorteado de dentro de uma caixinha.
Recursos necessários	Material - lista de modalidades olímpicas descritas em pequenos papéis dobrados e guardados em um recipiente (caixinha, saquinho etc).
Montagem	Preparar as cartelas com os nomes das modalidades olímpicas descritas nos mesmos.
Funcionamento	<p>Um integrante deve ir à frente do grupo, sortear uma modalidade e fazer mímicas para o restante do grupo. Não é permitido o uso de nenhum tipo de verbalização. Os membros da equipe podem “chutar” até três modalidades diferentes, porém, se a equipe achar que está perdendo tempo, pode pular aquele item e outro integrante vem à frente para dar continuidade à atividade.</p> <p>As modalidades ginástica artística e atletismo não devem ser utilizadas de forma geral para se arriscar um palpite, ou seja, os participantes devem tentar acertar separadamente a prova de atletismo ou de ginástica que está sendo expressa por meio da mímica. Por exemplo, no atletismo: salto em distância, salto com vara, arremesso do martelo, corrida dos 100 m, e assim por diante. Na ginástica artística: o salto sobre o cavalo, os movimentos na argola, os movimento na trave e assim por diante.</p>
Possibilidade de utilização	Utilizar em desafios e confraternizações entre diferentes núcleos ou grupo de participantes.
Possibilidades de adaptações	Poderão ser incluídas as modalidades constantes nas paraolimpíadas e nas olimpíadas de inverno desde que os participantes tenham conhecimento sobre as mesmas.
Experiências já desenvolvidas	Muito utilizada como uma parte de gincanas de conhecimentos gerais.
Outras observações	<p>A seguir, sugestão de modalidades para serem expressas por meio de mímicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos Jogos Olímpicos de Verão de Londres 2012 serão disputadas 26 modalidades olímpicas: andebol ou handebol, atletismo, badminton, basquetebol, boxe, canoagem, ciclismo, hipismo, esgrima, futebol, ginástica, halterofilismo, hóquei sobre a grama, judô, natação, pentatlo moderno, polo aquático, remo, tiro, tiro com aro, tae-kwon-do, tênis, tênis de mesa, triatlo, vela, voleibol e as lutas (greco-romana e livre). O rúgbi e o golfe estão previstos para serem introduzidos nas olimpíadas de 2016 e 2020. - Nos Jogos Olímpicos de Inverno de Sochi 2014 serão disputadas 15 modalidades olímpicas: biatlo, bobsleigh, combinado nórdico, curling, esqui alpino, esqui cross-country, esqui estilo livre, hóquei no gelo, luge, patinação artística, patinação de velocidade, patinação de velocidade em pista curta, salto de esqui, skeleton, e o snowboarding.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Outras observações	<ul style="list-style-type: none">- Modalidades nos Jogos Paraolímpicos de Verão: aro e flecha, atletismo, basquete em cadeira de rodas, bocha, ciclismo, esgrima, futebol de 5 para cegos, futebol de 7 para paralisados cerebrais, goalball, levantamento de peso, hipismo, judô, natação, remo, rúgbi em cadeira de rodas, tênis de mesa, tênis em cadeira de rodas, tiro com aro, vela e o vôlei sentado.- Modalidade nos Jogos Paraolímpicos de Inverno: curling, esqui alpino, esqui nórdico (biatlo e esqui cross country) e hóquei sobre trenó.
---------------------------	--

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 8	FALSO ou VERDADEIRO – CURIOSIDADES OLÍMPICAS
Objetivo	Incentivar o conhecimento de curiosidades sobre os jogos olímpicos.
Descrição	Um animador deverá ler uma informação relacionada às Olimpíadas e os participantes deverão responder se a mesma é verdadeira ou falsa.
Recursos necessários	Uma lista contendo curiosidades sobre as Olimpíadas. Ver sugestões no final deste quadro.
Montagem	Dividir o grupo de participantes em equipes.
Funcionamento	Definir por sorteio qual grupo deverá começar a responder. Colocar os grupos em sentido horário de acordo com o sorteio. Em cada rodada, o animador deverá ler uma informação e pedir para o grupo da vez responder se a mesma é verdadeira ou falsa. Se o grupo acertar será computado um ponto para o mesmo, mas se errar, o grupo perde um ponto. No caso de o grupo decidir não responder à questão, não será computado nem retirado nenhum ponto do mesmo. Então, o próximo grupo poderá arriscar um palpite, e assim sucessivamente.
Possibilidade de utilização	Utilizar em desafios e confraternizações entre diferentes Núcleos ou grupo de participantes.
Possibilidades de adaptações	Poderão ser incluídos outros tipos de curiosidades relacionados a conhecimentos gerais ou temas importantes para serem discutidos com os participantes. Por exemplo: meio ambiente, hábitos de higiene, saúde, alimentação saudável, prática de atividade física, entre outros.
Experiências já desenvolvidas	Muito utilizada como uma parte de gincanas de conhecimentos gerais.
Outras observações	<p>Algumas sugestões de curiosidades olímpicas:</p> <p>JOGOS DA ANTIGUIDADE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A única competição nos primeiros 13 jogos olímpicos foi a corrida. - Em 724 a.C. introduziu-se uma nova modalidade, semelhante aos atuais 400 m rasos. - O pentatlo passou a ser disputado em 708 a.C. - Até 472 a.C. as provas eram realizadas em um único dia. - Diz a lenda que nos Jogos Olímpicos da Grécia Antiga, os atletas competiam nus e as mulheres não podiam competir e nem assistir. Certa ocasião, uma mulher decidida a ver seu filho competir, disfarçou-se de treinador. No final da competição, porém, a mulher não se aguentou ao ver a vitória de seu filho. Pulou a cerca toda entusiasmada e perdeu o disfarce. A partir de então, até os treinadores precisavam estar nus durante as competições.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Outras observações	<p>JOGOS DA ERA MODERNA</p> <ul style="list-style-type: none">- Curiosidades de Estocolmo 1912 - apesar de já terem participado em alguns eventos anteriormente, somente nesta Olimpíada, com a natação, as mulheres passaram a ser oficialmente admitidas nos Jogos. O pentatlo moderno estreou nesta edição. O esporte, que tem suas cinco modalidades disputadas no mesmo dia, surgiu a partir de uma lenda que conta a história de um soldado encarregado de levar uma mensagem. Ele começa a viagem a cavalo (hipismo), mas logo foi obrigado a desmontar e enfrentar bandidos num duelo de espadas (esgrima). O soldado escapa, mas tem que abrir caminho no campo inimigo a tiros (tiro esportivo). Depois disso, ainda cruza um rio a nado (natação) e atravessa um bosque correndo (corrida) antes de chegar ao destino.- Curiosidades de Atenas 1896 – um grego venceu a maratona e tornou-se o primeiro grande ídolo olímpico. Louis venceu a maratona acompanhado de seu cachorro Zeus, a quem dedicou a sua vitória.- Curiosidades de Melbourne 1956 - pela primeira vez na história das Olimpíadas Modernas uma das modalidades não foi realizada no país anfitrião. Pelas duras leis australianas para entrada de animais de origem estrangeira, as provas de hipismo foram disputadas em Estocolmo, Suécia, cinco meses antes dos Jogos Olímpicos de Melbourne.- Curiosidades da Cidade do México 1968 – pela primeira vez atletas da Alemanha Ocidental e da Alemanha Oriental competiram em equipes separadas.- Curiosidades de Munique 1972 – pela primeira vez mais de mil atletas do sexo feminino participaram dos Jogos Olímpicos. Pela primeira vez os Jogos Olímpicos foram transmitidos ao vivo para o Brasil. Terroristas árabes do Setembro Negro invadiram a vila olímpica e mataram dois membros da equipe de Israel. Os jogos Olímpicos foram paralisados por 34h em virtude do “Massacre de Munique”.- Curiosidades de Montreal 1976 – pela primeira vez foram disputadas modalidades femininas de basquetebol, handebol e remo em Jogos Olímpicos. As notas obtidas pela ginasta romena, Nadia Comaneci, nas barras assimétricas, na Olimpíada de Montreal, em 1976, tiveram que ser anunciadas pelo microfone, e não pelo placar eletrônico, como se fazia normalmente. O problema é que o placar estava programado para exibir uma nota máxima de 9,99 e a romena de 14 anos foi a primeira atleta olímpica a ganhar nota 10 na ginástica artística.- Curiosidades de Moscou 1980 – o pódio de uma modalidade de remo teve duas duplas de gêmeos univitelinos idênticos vencedores das medalhas de ouro e prata (Alemanha Oriental e União Soviética).- Curiosidades de Sydney 2000 – Coreia do Norte e Coreia do Sul desfilaram juntas sob a mesma bandeira pela primeira vez na história das Olimpíadas, porém as duas Coreias competiram separadas.- Curiosidades de Pequim 2008 – nesta olimpíada tivemos cinco mascotes representando elementos da natureza: água, madeira, fogo, terra e metal. Ao pronunciarmos o nome dos cinco mascotes: Bei Jing Huan Ying Ni, estamos dizendo: Bem-vindos a Pequim.
---------------------------	--

RECREIO NAS FÉRIAS E OS VALORES OLÍMPICOS

Outras observações	<p>CURIOSIDADES GERAIS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Um maratonista norte-americano foi banido para sempre por pegar carona de automóvel para ganhar a prova.- O Brasil quase ficou fora dos Jogos de Los Angeles, em 1932, por falta de verba. O governo brasileiro buscou uma saída bastante original: os atletas deveriam trabalhar em um navio da marinha mercante transportando 55 mil sacas de café, com o compromisso de vender o produto em todos os portos do caminho até chegar em Los Angeles. Infelizmente os atletas não venderam a quantidade de café necessária. Ao chegar ao porto de San Pedro, perto de Los Angeles, os dirigentes da delegação brasileira descobriram que apenas 32 atletas poderiam desembarcar, pois as autoridades locais cobravam um dólar por passageiro desembarcado e a delegação tinha somente 32 dólares.- Os Estados Unidos, liderados pelo Presidente Jim Carter, boicotaram os Jogos Olímpicos de Moscou, em 1980.- O protagonista do mais famoso caso de <u>dopping</u> em Jogos Olímpicos é o velocista canadense Ben Johnson. O atleta, que foi campeão dos 100 m rasos nos Jogos de Seul, em 1988, foi pego no exame antidopping que detectou a presença de esteroides anabolizantes.- Nas cores azul, amarelo, preto, verde e vermelho, interligados sobre um fundo branco, os anéis olímpicos foram idealizados em 1913, pelo Barão Pierre de Coubertin e introduzidos nos Jogos de Antuérpia em 1920. Os anéis representam a união dos cinco continentes e pelo menos uma de suas seis cores, incluída a branca, existe na bandeira de cada um dos países filiados ao COI. <p>Obs.: as informações acima são todas verdadeiras. O animador deve alterar alguma informação de algumas curiosidades, tornando as mesmas informações falsas para haver uma variação das respostas.</p>
---------------------------	---

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 9	COPA DO MUNDO DE FUTEBOL DE TAMPINHAS
Objetivo	Vivenciar toda a organização e a disputa de uma Copa do Mundo pela modalidade futebol de tampinhas.
Descrição	Primeiramente, os participantes irão praticar de forma livre o futebol de tampinhas. Na sequência, as crianças participarão de um campeonato no formato de uma Copa do Mundo.
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de papel com o nome das 32 equipes participantes da Copa do Mundo para utilizar no sorteio das equipes que cada participante irá representar. - Tabela completa da Copa do Mundo de 2010. - Tampinhas de garrafas de refrigerante (de plástico ou de metal) em número suficiente para todos os participantes. Cada um deverá ter pelo menos três tampinhas. No momento de defesa, duas servirão para representar a baliza e um para representar o goleiro. No momento de ataque, as três tampinhas serão utilizadas para jogar. - Durante a realização dos jogos da Copa do Mundo, em cada partida sempre deverá ter a presença de um participante como árbitro para acompanhar a partida. Ele não precisará apitar o jogo, mas somente se posicionar quando for solicitado pelos jogadores em momentos que não haja concordância entre os dois jogadores, ou seja, ele decidirá os impasses.
Montagem	<p>Os participantes poderão estar espalhados livremente pelo espaço de uma quadra ou pátio que tenha um piso em condições de realizar o jogo.</p> <p>Sortear quem irá representar cada seleção da Copa do Mundo. Caso não haja o mínimo de 32 participantes, antes do início do sorteio deve-se retirar o número de fichas que estiverem sobrando tomando-se o cuidado para ir retirando uma de cada chave, de modo que os grupos da primeira fase fiquem com o número de participantes iguais ou próximos.</p> <p>É interessante, mesmo usando tampinhas como balizas, colocar os dedos do defensor como referência para evitar lances duvidosos de tampinhas batendo na trave (entrou ou não entrou?). No caso, é possível realizar cada jogo com apenas três tampinhas, pois os jogadores usam as mesmas. Quando um jogador erra (não cruza ou erra o gol), o adversário recolhe as tampinhas para próximo do seu gol e inicia a sua jogada.</p>
Funcionamento	<p>Regras básicas do futebol de tampinhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - para progredir pelo campo é preciso fazer uma tampinha passar por entre as outras duas tampinhas de seu time até o gol do adversário; - o jogador deve sempre cruzar uma tampinha pelo meio das outras duas. - Caso não consiga se locomover movendo a tampinha por entre as outras, a vez passa a ser de seu adversário.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Funcionamento	<p>Para incentivar a construção coletiva em grupo, durante o momento de prática livre e antes do início da Copa do Mundo, o animador deverá conversar com todo o grupo discutindo e chegando a um consenso sobre as regras e o regulamento que serão utilizadas durante todo o campeonato. Caso haja necessidade, durante o campeonato, o animador poderá convocar todos para discutirem alguma situação inusitada que não foi contemplada na discussão inicial.</p> <p>Dentre outras possibilidades, abaixo estão descritas algumas questões sobre as regras e o regulamento que devem ser discutidas para a busca de um consenso entre todo o grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - quando uma tampinha é considerada que realmente passou por entre as outras duas? - quando uma tampinha é considerada fora de jogo? - quando uma das tampinhas sair dos limites com campo (lateralmente ou pela linha de fundo) o jogador pode continuar jogando ou perde a vez? - qual a duração do jogo? Definir em número de gols ou num tempo pré-determinado? - quantos toques serão permitidos para cada jogador? Será um número de toques exato ou terá um número mínimo e um máximo de toques? - como podem ser realizadas as defesas do goleiro?
Possibilidade de utilização	Proposta interessante para que os alunos não só pratiquem uma modalidade alternativa de futebol, mas para que os mesmos aprendam como se organiza uma competição.
Possibilidades de adaptações	No caso do número reduzido de participantes, o campeonato poderá ser desenvolvido utilizando-se outras formas de disputa diferente do formato de Copa do Mundo de futebol.
Experiências já desenvolvidas	Utilização em aulas de Educação Física e também em capacitações do Programa Segundo Tempo por proposição do professor Osmar Moreira de Souza Júnior.
Outras observações	Essa atividade consta no DVD de capacitação do Recreio nas Férias 2: valores olímpicos.
Revisão	A revisão e o detalhamento sobre as regras deste jogo foram realizados pelo Professor Osmar Moreira de Souza Júnior – Mestre em Ciências da Motricidade e Docente da UFSCar.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 10	TAG RUGBY
Objetivo	Transportar a bola até a linha do <i>in goal</i> adversário para a marcação de um “TRY” (ponto).
Descrição	Jogo coletivo no qual a bola só pode ser passada, com as mãos, para o lado ou para trás, e objetiva-se ultrapassar a linha do <i>in goal</i> adversário, que fica nas extremidades do campo do mesmo, com a posse da bola, e apoiá-la dentro do <i>in goal</i> .
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - Espaço físico – de preferência num campo de grama ou numa quadra (de dimensões de 40 x 20 m, ou se possível, num espaço maior). - Bola (de Rugby ou não) - 1 apito - “TAGs” (fitas de tecido), coletes ou camisetas presos no elástico do calção (TAG).
Montagem	O campo precisa de demarcações de lateral e da linha de <i>in goal</i> , essa linha é a extremidade do campo que deve ser ultrapassada com a posse da bola para que a mesma seja apoiada no chão. Os “TAGs” devem estar presos na cintura, no elástico do calção. No caso de se ter 2 “TAGs” por jogador deve-se prender um em cada lado da cintura e se tiver somente um, deve-se prender na parte de trás. Os “TAGs” devem estar presos de maneira que fique a maior parte para fora do calção.
Funcionamento	<p>TRY : o objetivo do jogo é ultrapassar a linha de <i>in goal</i> da equipe adversária e apoiá-las, ocasionando assim um “TRY”. A cada “TRY” será contabilizado 1 ponto. Ganha quem marcar mais pontos.</p> <p>Pontapé de início: o jogo começa com um pontapé efetuado por um jogador do seu lado do campo de modo que a bola alcance o campo adversário. Uma equipe chuta para a outra equipe no início do jogo, e esta última, por sua vez, vai iniciar atacando.</p> <p>Ataque: a bola pode ser transportada livremente nas mãos, ou passada para o lado ou para trás da linha da bola. (em relação à linha de <i>in goal</i> do adversário, se o jogador estiver de costas para o <i>in goal</i> adversário e de frente para o próprio <i>in goal</i>, este pode passar a bola para frente).</p> <p>A bola não pode ser chutada, exceto no início e recomeço do jogo (após um “TRY” ou 2º tempo de jogo).</p> <p>O portador da bola não pode empurrar os adversários nem pode proteger ou guardar a(s) fita(s), impedindo que esta(s) lhe seja(m) retirada(s) do cinto.</p> <p>O portador da bola não pode, deliberadamente, colidir com os adversários. A partir do momento em que há um “TAG”, o portador deixa a bola no chão enquanto coloca seu “TAG” novamente. A sua equipe pode dar sequência ao jogo. Só pode recomeçar o jogo outro jogador da equipe. Cada equipe tem direito a três ataques.</p> <p>Defesa: para parar a progressão do portador da bola, os defensores apenas podem efetuar o “TAG” no jogador que esta com a bola (retirar o “TAG” da cintura do adversário), não podendo nunca, retirar a bola das mãos do atacante. Só pode tirar o “TAG” de quem esta com a bola.</p>

Funcionamento	<p>Em cada “TAG” o jogador defensor tem que respeitar SEMPRE a seguinte sequência:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) retirar a fita e gritar “TAG”; 2) levantar o braço com a fita na mão; 3) devolver a fita ao jogador de quem a tirou ou deixá-la no solo onde foi retirada caso o atacante tenha se deslocado; 4) regressar ao jogo. <p>Bola Fora: a bola será considerada fora quando, o portador da bola pisar/ ultrapassar a linha lateral e/ou quando a bola tocar/ultrapassar a linha lateral.</p> <p>O jogo recomeça, no local onde a bola/jogador saiu, com um passe livre.</p> <p>Fora de Jogo: o fora de jogo tem lugar quando há um “TAG” e nesta situação todos os jogadores da equipe que defende devem recuar até estarem colocados atrás do defensor que tem o “TAG” na mão.</p> <p>Quando é assinalada uma infração, todos os jogadores defensores devem colocar-se a 5 m do local onde se irá reiniciar o jogo.</p> <p>FALTAS</p> <p>Obs: todas as faltas serão assinaladas com a alteração de posse de bola, ou seja, quanto uma equipe que estiver de posse de bola cometer alguma das faltas relatadas abaixo, a posse da mesma passará para a equipe adversária.</p> <p>• No In Goal:</p> <p>Se no ato do goal (TRY) a bola cair das mãos do jogador atacante, a posse de bola muda de equipe. Nesta situação, o jogo recomeça 5 m à frente da linha de <i>in goal</i> da equipe que foi beneficiada com a posse de bola;</p> <p>• No Ataque:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sempre que ocorrer um passe e/ou um toque para frente, com as mãos. - Se um atacante chutar a bola, propositadamente. - Quando há um “TAG”, o portador da bola não respeita as regras do jogo (não pára). - O portador da bola impede que os defensores lhe retirem a(s) fita(s). - O portador da bola, deliberadamente, colide com os defensores. - O atacante interfere no jogo sem ter as duas fitas no cinto; <p>• Na Defesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - quando o defensor retira a bola das mãos do atacante; - quando o defensor empurra ou agarra o atacante; - quando o defensor não devolve a fita ao atacante e interfere no jogo;
----------------------	--

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Funcionamento	<p>• No Fora de Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - quando um jogador que está fora de jogo, intercepta, impede ou atrasa o passe; - quando é assinalada uma falta e o defensor não se coloca a 5 m; <p>• “Lei da Vantagem”:</p> <p>Apesar de ter sido cometida uma infração, o árbitro permite que o jogo continue de forma a não interromper para não beneficiar a equipe infratora.</p> <p>Se a equipe não infratora não se beneficiar da “vantagem”, o árbitro deve interromper o jogo e assinalar a falta original.</p>
Possibilidade de utilização	Adequado para qualquer idade, pode-se também organizar equipes mistas, pois não há contato e disputa de força no jogo. Pode-se jogar de cinco a 15 jogadores de cada lado, depende do tamanho do campo.
Possibilidades de adaptações	Outra forma de jogar é o TOUCH Rugby, na falta dos “TAGs” , o jogador de defesa bate com as duas mãos na cintura do jogador atacante e grita “TOUCH” , o atacante deve colocar a bola no chão e iniciar como se tivesse levado o “TAG” .
Experiências já desenvolvidas	Atividades utilizadas em treinamentos lúdicos nas equipes de Rugby. Existem campeonatos somente de “TAG” e “TOUCH” Rugby. Já foi utilizado em capacitações de Coordenadores de núcleos do PST pelos Professores Rafael Barbaroto e Eraldo Pinheiro.
Outras observações	<p>Deve-se tomar cuidado com os jogadores muito animados para evitar ao máximo o contato durante o jogo. Quando o jogo é realizado em quadra, principalmente na de cimento deve-se tomar muito cuidado com as quedas, pois o jogo costuma ser muito rápido.</p> <p>Mais informações, consultar entre outros, os seguintes sites:</p> <p>http://www.coachingrugby.com/tag/laws/laws.htm</p> <p>http://rugby-pt-formacao.blogspot.com/2010/03/entrevista-tag-rugby.html</p> <p>http://www.drelvt.min-edu.pt/desporto_escolar/nre/regulamento_tag_rugby.pdf</p>
Revisão	A revisão e o detalhamento sobre as regras deste jogo foram realizados pelo Professor Eraldo Pinheiro – Mestre em Ciências do Movimento Humano e Diretor Técnico da Federação Gaúcha de Rugby.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 11	CONHECENDO O RIO DE JANEIRO
Objetivo	Realizar um jogo de caça aos personagens que estarão representando locais famosos da cidade do Rio de Janeiro.
Descrição	
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - uma lista com 12 locais de destaque na cidade do Rio de Janeiro para cada grupo participante; - uma lista com os locais de destaque da cidade do Rio de Janeiro tendo pelo menos quatro pistas, características ou charadas sobre o mesmo. Estas pistas devem ir dando aproximações sobre o perfil do local em questão de modo que o grupo possa adivinhar sobre qual local o animador está falando.
Montagem	<p>O animador principal reúne todo o grupo de participantes e explica como será realizado o jogo. Neste momento, ele lerá o nome dos locais de destaque que foram escolhidos da cidade do Rio de Janeiro.</p> <p>Cada grupo será ser dividido em equipes de seis a dez pessoas e receberá uma folha com a lista dos locais do Rio de Janeiro.</p> <p>Deve haver um animador representante para cada um dos locais de destaque da cidade do Rio de Janeiro. Dentro dos limites de espaço reservado para ocorrer o jogo de caça, cada um dos animadores deve escolher um local para se esconder (não procurar locais muito difíceis de serem encontrados).</p>
Funcionamento	<p>Cada grupo tem a meta de descobrir onde estão escondidos os animadores que representam os locais de destaque da cidade do Rio de Janeiro. Ao descobrir o animador o grupo deve tentar identificar qual local ele está representando. Este encontro funcionará da seguinte forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. o animador lerá uma pista para todo o grupo; 2. o grupo se reúne e decide em qual local irá arriscar seu palpite; 3. se o grupo acertar, o animador irá fazer uma assinatura ou sinal à frente do nome daquele local, identificando que este já foi descoberto; 4. de outra forma, caso o grupo erre o palpite, ele deverá procurar outro animador responsável por outro local para tentar descobrir outro local. Este grupo só poderá retornar a este mesmo animador depois que tiver passado por outro local; 5. será vencedor o grupo que retornar ao animador principal trazendo a listagem dos locais devidamente assinada pelos animadores de cada local. Isto demonstrará que eles passaram por todas as estações e acertaram todas as dicas; 6. poderá ser definido, por exemplo, um número de oito animadores e uma relação de 12 locais. Neste caso, quatro locais servirão somente para confundir os grupos durante seus palpites.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Funcionamento	<ul style="list-style-type: none"> - permitir que sejam lidas todas as dicas sobre cada local; ou, - permitir que o grupo possa dar mais de um palpite sobre uma respectiva dica.
Possibilidade de utilização	Como um grande jogo que envolve todos os participantes de um Núcleo do Recreio nas Férias.
Possibilidades de adaptações	- O mesmo jogo poderá ser realizado com o objetivo de se conhecer locais de destaque ou oportunidades de lazer da própria região onde o Recreio estará acontecendo. Para tanto, é necessário se fazer o levantamento de aproximadamente 12 locais que possam ser relacionados com este fim.
Experiências já desenvolvidas	Em dias festivos em escolas, como uma forma de oferecer a um grande grupo uma atividade dinâmica e cooperativa.
Outras observações	<p>Locais de destaque da cidade do Rio de Janeiro:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cristo Redentor <ol style="list-style-type: none"> a. Eu enxergo toda a cidade do Rio de Janeiro. b. Para chegar até mim, existe elevador e escada rolante. c. Sou o mais famoso mirante carioca. d. Fico no topo de uma montanha de 710 m. e. O Didi já subiu na minha mão. 2. Praia de Copacabana <ol style="list-style-type: none"> a. Sou a princesinha do mar. b. Local onde se realizam campeonatos de vôlei e futebol de areia. c. Aqui é realizado o maior réveillon do Brasil d. Minhas calçadas são brancas e pretas. e. Meu nome é formado pela junção de duas palavras: nome do maior evento de futebol do mundo + tipo abrigo que pode ser de palha, de folhas como se fosse um casinha. 3. Pão-de-Açúcar <ol style="list-style-type: none"> a. Fico próximo ao Morro da Urca. b. Não sou de comer, mas tenho nome de doce. c. Do meu mirante é possível avistar várias praias. d. Tem um bondinho que te traz até mim. 4. Estádio do Maracanã <ol style="list-style-type: none"> a. Sou redondo e grande. b. Meu nome verdadeiro é Jornalista Mário Filho. c. O Papa João Paulo II já veio até mim. d. Posso reunir mais de 100.000 pessoas. e. A final da Copa do Mundo será aqui. 5. Aros da Lapa <ol style="list-style-type: none"> a. Fui construído em 1750. b. Sirvo viaduto para passagem de bondinhos. c. Sou formado por várias letras “U” invertidas d. Minha construção é em estilo romano.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Outras observações	<p>6. Favela da Rocinha</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sou um bairro pobre do Rio de Janeiro, mas fico próxima de outros bairros ricos.b. Sou a maior favela da América Latina.c. Aqui moram cerca de 56 mil pessoas.d. Meu nome é um diminutivo. <p>7. Vila Pan-Americana</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sou formada por um complexo de 17 prédios.b. Aqui já ficaram 5.500 atletas de 42 países.c. Fui utilizada para hospedar os atletas durante os jogos Pan-Americanos.d. Sou uma vila. <p>8. Ginásio Maracanãzinho</p> <ul style="list-style-type: none">a. Fico próximo ao estádio do Maracanã.b. Fui sede das disputas de voleibol durante os jogos Pan-Americanos.c. Meu nome é um diminutivo.d. Esportes de quadra são disputados no meu interior. <p>9. Lagoa Rodrigo de Freitas</p> <p>10. Igreja da Candelária</p> <p>11. Jardim Botânico</p> <p>12. Ponte Rio-Niterói</p>
-------------------------------	--

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 12	CAÇA AOS PROBLEMAS
Objetivo	Essa é uma atividade de “educação fiscal”, ou seja, visa a situar os alunos sobre a necessidade de toda a população fiscalizar as obras esportivas, objetivando seu bom andamento.
Descrição	É uma caça ao tesouro com personagens que devem ser encontrados no polo, sendo necessário à equipe denunciar aqueles que estiverem procedendo de forma errônea.
Recursos necessários	Monitores caracterizados como arquiteto, engenheiro, contador, mestre de obras, fiscal, empreiteiro, vigia, operário, entre outros. Papel, caneta.
Montagem	Formam-se equipes que deverão fiscalizar os diferentes setores da construção de uma obra esportiva no bairro da comunidade. O Coordenador informa sobre o que é certo e errado em cada setor.
Funcionamento	As equipes procuram os Monitores caracterizados e devem investigar, por meio de perguntas, o que cada profissional está fazendo. Ex.: Ao abordar o arquiteto, este mostra a planta da quadra poliesportiva com 30x15 m de dimensão (o certo seria 40x20 m). A equipe deverá ir ao Coordenador e exigir que a planta seja mudada para a dimensão correta, ganhando o ponto pela denúncia e pela fiscalização correta. Vence toda equipe que identificar todos os erros no tempo estipulado.
Possibilidade de utilização	Pode ser trabalhada para desenvolver o trabalho em equipe. Serão trabalhados aspectos como “Resgatar a dimensão ética e moral das práticas culturais e corporais de movimento” (Cap. 1).
Possibilidades de adaptações	Conforme sugestões de ZACHARIAS, Vany; CAVALLARI, Vinícius. Trabalhando com recreação . 4. ed. São Paulo: Ícone, 2000, na atividade “Caça ao corrupto”, pode-se colocar que existem algumas pessoas que devem ser presas e, em troca, os participantes recebem uma recompensa (dinheiro produzido para a atividade). Mas o corrupto, ao ser preso pela equipe, poderá oferecer suborno superior ao valor da recompensa. Porém, ao final da atividade será desmascarada essa equipe porque o dinheiro estará marcado e será considerado falso. Com isso, a moral da brincadeira estará relacionada aos perigos de se corromper.
Experiências já desenvolvidas	Experiências sobre educação fiscal podem ser vistas no site da Receita Federal para crianças: < http://leaozinho.receita.fazenda.gov.br/ >
Outras observações	É interessante os Monitores estarem caracterizados e explicar cada uma das profissões presentes numa obra do complexo esportivo.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 13	JO-KEN-PÔ DAS MEDALHAS OLÍMPICAS
Objetivo	Proporcionar a vivência do saber ganhar/perder, e o conhecimento da interferência da sorte, da estratégia e da equipe para o sucesso do desafio. Incentivar o <i>fair-play</i> e a cooperação.
Descrição	O jo-ken-pô é jogado mostrando com a mão um dos três sinais: tesoura, papel ou pedra. Ao sinal, os concorrentes mostram simultaneamente o sinal. Tesoura vence papel. Papel vence pedra. Pedra vence tesoura. Em caso de empate, repetem.
Recursos necessários	Revistas velhas e tesoura.
Montagem	Recortando círculos das revistas, criam-se medalhas. Cada participante inicia com um número de medalhas.
Funcionamento	Os alunos devem jogar jo-ken-pô entre si. Sempre que alguém ganhar, recebe uma medalha do adversário e busca outra pessoa para enfrentar. Vence quem conseguir mais medalhas no tempo estipulado, que se tornará o recordista olímpico com mais medalhas.
Possibilidade de utilização	Pode ser utilizado com pequenos ou grandes grupos, em espaços abertos ou fechados. É interessante para desenvolver a temática do <i>fair-play</i> , da excelência, da exclusão, bem como do trabalho em equipe, quando o fracasso de um é compensado pelo sucesso dos colegas, havendo certo equilíbrio entre as equipes.
Possibilidades de adaptações	Chegará um momento quando alguns participantes ficarão sem medalhas e, conseqüentemente, irão trapacear ou se excluírem do jogo. O professor interrompe a atividade e pede que se formem equipes. Quando alguém da equipe ficar sem medalhas, poderá pedir emprestada a um parceiro. No final, o Professor pergunta aos alunos qual foi a diferença entre jogar sozinho e em equipe. Também, conforme o grau de desenvolvimento das pessoas, pode perguntar se houve estratégia individual e coletiva de jogo e qual a moral do jogo em relação aos valores olímpicos.
Experiências já desenvolvidas	Atividade adaptada pelo autor para inserir jogos que combinem habilidade e sorte.
Outras observações	Ao invés de usarem a mão, os participantes podem fazer os sinais com o corpo todo. Os braços afastados simbolizam tesouro, corpo grupado é pedra e braços estendidos à frente viram papel.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 14	FUTEBOL MULTINACIONAL
Objetivo	Possibilitar a experimentação do futebol ou qualquer outro esporte coletivo, conciliado com a representação de papéis relacionados ao conhecimento dos hábitos e temperamentos de outros povos.
Descrição	Os participantes receberão, por sorteio, papéis contendo o nome de um país (ex: Argentina). Eles deverão comportar-se tal qual imaginam que seja alguém que mora nesse país. Depois, terão que jogar futebol imitando essa nacionalidade.
Recursos necessários	Papel, caneta.
Montagem	O professor escreverá o nome de diferentes países: Japão, Suriname, Mongólia, Áustria, Sudão, Nova Zelândia, entre outros. Um país por papel até o número de participantes, devendo repetir o país (para depois comparar os dois alunos que foram sorteados com cada país em comum. Será que eles se comportarão da mesma forma?). No dia, o Professor deve perguntar aos alunos qual esporte querem praticar (possivelmente será futebol). Daí deve condicionar o jogo a uma atividade prévia.
Funcionamento	Os alunos são chamados e recebem o papel. Deverão fazer a imitação para que os outros adivinhem. É proibido mostrar o papel ao colega ou dizer qual país pegou. Depois, o professor montará equipes de cada país, sendo necessário jogar como são imaginadas essas pessoas de outra nacionalidade. Depois, o professor trata do problema dos estereótipos e como eles criam generalizações indevidas.
Possibilidade de utilização	Essa atividade é plenamente identificada com o multiculturalismo e a paz entre os povos, valorizados pela Carta Olímpica.
Possibilidades de adaptações	Pode ser feito com todo o Núcleo, e os alunos farão uma gincana dos países, mas, primeiro, terão que encontrar seus concidadãos.
Experiências já desenvolvidas	Em Curitiba, a Professora Ana Paula Perandré Rapp realizava uma dinâmica de futebol, na qual cada participante recebe uma característica (triste, fominha, nervoso, cooperativo etc) e deve jogar demonstrando-a. A partir desse jogo, foi adaptado o futebol para diferentes nacionalidades e seus temperamentos característicos.
Outras observações	Seria interessante aproveitar para trazer pessoas que moram na cidade e são descendentes de outros povos para conversar sobre pré-conceitos e estereótipos. Nesse sentido, é válido fazer essa atividade no dia em que houver alguma apresentação folclórica de algum país.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 15	JOGOS INDÍGENAS
Objetivo	Apresentar os jogos praticados pelos povos indígenas do Brasil, da América e do mundo.
Descrição	Entre as modalidades praticadas como etnodesporto indígena, temos: Aro e Flecha; Cabo de guerra; Canoagem; Atletismo; Corrida com tora; Xikunahity; Futebol; Arremesso de lança; Luta corporal; Natação; Zarabatana e Rôkrã. Xikunahity é uma espécie de futebol em que se pode usar apenas a cabeça. Já o Rôkrã é parecido com o Lacrosse, usando-se bastões para conduzir uma bola até o gol adversário.
Recursos necessários	Embora muitos recursos sejam mais difíceis, a equipe pode elaborar uma oficina para sua criação, como no caso do aro e flecha ou da confecção de toras a partir de troncos menores ou outro material que o substitua. Cabo de vassoura pode substituir a lança; zarabatanas podem ser feitas com papel e papelão.
Montagem	Monitores e Professor do Núcleo organizam o material, ministrando oficinas para produção dos equipamentos necessários aos jogos indígenas. Posteriormente, os alunos aprendem sobre as etnias que existem em sua região. Eles deverão auxiliar os profissionais na organização de uma competição, contando com, pelo menos, cinco modalidades, como, por exemplo: peteca, cabo de guerra e Xikunahity, arremesso de lança e futebol.
Como funciona	Uma gincana que simula os jogos indígenas. As equipes deverão assumir a etnia designada e participar dos jogos e outras atividades relacionadas a conteúdos intelectuais (quiz sobre a etnia), manuais (construção de uma taba a partir de materiais e uma foto como referência), artísticos (dança, pintura corporal), físico-esportivos (cinco modalidades), entre outras possibilidades.
Possibilidade de utilização	Essa atividade é de extrema importância, pois revela aos jovens e crianças o imenso patrimônio cultural existente no Brasil. Dentro dos valores olímpicos, mostrará que não somente os esportes olímpicos são normais, mas existem muitas outras práticas e que possuem valor, dentro da perspectiva do multiculturalismo.
Possibilidades de adaptações	Essa atividade pode ser feita na visita a algum território indígena, caso a cidade fique próxima a alguma aldeia. Neste caso, é importante alguém orientar as crianças sobre o perigo das generalizações indevidas e os estereótipos, especialmente à visão romântica do índio como alguém isolado de nossa cultura e parado no tempo. Essa visão ignora que todos os povos estão sempre em mudança e evolução.
Experiências já desenvolvidas	O Ministério do Esporte realiza os Jogos dos Povos Indígenas, desde 1996, reunindo cerca de 60 grupos étnicos por edição. O critério para a participação é a força cultural das etnias, considerando tradições como a língua, a dança, os rituais, os cantos, as pinturas corporais, o artesanato e os esportes tradicionais.
Outras observações	Atualmente, no Brasil, vivem cerca de 460 mil índios, distribuídos entre 225 sociedades. Com isso, muitos etnodesportes existem e podem ser aprendidos no intercâmbio com esses povos.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 16	SOCORRO!
Objetivo	Nunca deixar um local ficar desocupado e um pedido de socorro sem ser atendido.
Descrição	É um jogo de deslocamento, capaz de incluir pessoas com diferentes tipos de limitações (cegos, cadeirantes, siameses, surdos, amputados, entre outros).
Recursos necessários	Giz, aros ou cadeiras, e retalhos de tecido para vendar, amarrar ou amordaçar os participantes, simulando limitações físicas.
Montagem	Colocar todos em círculo, com cada pessoa ocupando uma posição marcada. Um dos locais ficará sem ser ocupado.
Como funciona	<p>A pessoa do lado esquerdo do lugar vazio sai do seu lugar e ocupa o espaço vago, dizendo "SO". A que estava ao lado dela, pula para o lugar imediatamente desocupado e grita "CO", uma terceira pessoa, vai para o lugar dessa outra e diz "RRO". Soletrando dá socorro! Nisto haverá um novo lugar vazio. Quem estiver à esquerda dele, chama alguém pelo nome para ocupar aquele espaço. Nisso, surge um novo lugar vazio e a pessoa à esquerda deve reiniciar, passando para o lado e falando "SO".</p> <p>O diagrama ilustra o jogo 'SOCORRO!' com sete lugares representados por círculos em um círculo. Um lugar no topo direito é branco e rotulado 'antigo lugar vazio'. Um lugar no topo esquerdo é rotulado 'novo lugar vazio'. Uma seta indica o movimento de uma pessoa do lugar 'novo lugar vazio' para o lugar imediatamente à sua esquerda, com um balão de fala contendo 'SO'. Uma segunda seta indica o movimento de uma pessoa do lugar 'SO' para o lugar imediatamente à sua esquerda, com um balão de fala contendo 'CO'. Uma terceira seta indica o movimento de uma pessoa do lugar 'CO' para o lugar imediatamente à sua esquerda, com um balão de fala contendo 'RRO'. Uma quarta seta indica o movimento de uma pessoa do lugar 'RRO' para o lugar imediatamente à sua esquerda, com um balão de fala contendo 'SO'. Um balão de fala contendo 'deve chamar alguém' aponta para o lugar imediatamente à esquerda do lugar 'SO'.</p>
Possibilidade de utilização	São trabalhadas questões como inclusão, <i>fair-play</i> e cooperação. Será interessante se crianças com deficiência participarem do jogo.
Possibilidades de adaptações	O facilitador da atividade, depois que todos estiverem jogando com facilidade, colocará vendas nos olhos, amarrará os pés ou amordaçará um participante por vez, de modo a dificultar a atividade e fazer todos perceberem que é possível jogar, mesmo estando com alguma limitação corporal.
Experiências já desenvolvidas	Este é um jogo cooperativo vivenciado em 1999 no Festival de Jogos Cooperativos, em Taubaté-SP. Tem sido utilizado em diversos cursos para mostrar que se joga mesmo com limitação.
Outras observações	

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 17	1,2,3 x 4,5,6
Objetivo	Ter que expressar emoções e situações, falando somente números.
Descrição	Falando apenas "1,2,3" ter que se comunicar com alguém enquanto essa outra pessoa diz "4,5,6".
Recursos necessários	Não necessita, exceto for desenvolver essa atividade em grande número, quando o Professor deverá ter recurso audiovisual.
Montagem	Pedir para os participantes formarem duplas e ficarem de frente ao parceiro ou parceira da atividade. Uma pessoa ("A") só poderá falar "1,2,3" e a outra ("B") "4,5,6".
Funcionamento	O professor ilustra uma situação e pede que eles conversem sobre ela, usando somente a nova linguagem. Inicia por assuntos triviais como, por exemplo, um deles ganhou na loteria e o outro irá contar a novidade. Depois, irá para o tema gerador, com situações do tipo: * "A" é um atleta nigeriano e o "B" é o recepcionista olímpico; * "B" é um atleta alemão e "A" é a recepcionista olímpico; * "A" é o Professor de Educação Física ensinando "B" sobre voleibol; * "B" é o treinador e "A" é a atleta de Ginástica Rítmica.
Possibilidade de utilização	Tendo como fundo a questão do entendimento entre os povos e suas diferentes linguagens, como um valor olímpico, a dinâmica visa à comunicação, à criatividade e à expressão corporal. Essa atividade é possível de ser trabalhada com crianças a partir de anos anos, desde que recebam situações mais simples e pode ser desenvolvida com os jovens em desafios mais apropriados.
Possibilidades de adaptações	Esta atividade pode ser feita unindo-a ao jogo cooperativo Travessia, que consiste em quatro grupos de igual número de participantes, ficando cada qual em um canto (da quadra, sala, tatame etc) devendo atravessar para o outro lado, sendo obrigatório fazê-lo por cima de um número limitado de cadeiras, folhas de jornal ou aros.
Experiências já desenvolvidas	Esta atividade foi desenvolvida na Universidade Estadual de Maringá, por um professor, na seleção de estagiários para projetos de extensão.
Outras observações	O jogo travessia é descrito por José Ricardo Barcelos Grillo em: < http://www.jogoscooperativos.com.br/jogos.htm#travessia >.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 18	BRINCADEIRAS OLÍMPICAS CANTADAS
Objetivo	Apresentar as brincadeiras cantadas da cultura regional, na forma de uma gincana ou festival.
Descrição	Os alunos são responsabilizados em apresentarem brincadeiras cantadas de sua cultura.
Recursos necessários	A equipe necessitará de músicas folclóricas e cantigas de roda, bem como equipamento de som. Terão que realizar pesquisa prévia sobre as brincadeiras cantadas e seu significado na região.
Montagem	Os alunos são avisados que haverá um Festival de Brincadeiras cantadas e que deverão se informar com os avós sobre o que brincavam em sua época. No dia, todos são convidados para a apresentação, incluindo a imprensa local. Os organizadores poderão filmar a apresentação e editá-la como forma complementar de registrar o sucesso do Recreio no Núcleo.
Funcionamento	Os participantes do Recreio nas Férias formam um círculo e desenvolvem as brincadeiras cantadas que conhecem. Os professores ensinam outras, incluindo a possibilidade de trazer o histórico e origem de algumas de nossas mais tradicionais atividades de roda (a exemplo da origem francesa do <i>Sou pobre, pobre, de marre, de si</i>).
Possibilidade de utilização	Atividade relacionada a crianças entre sete e dez anos, especialmente, do gênero feminino, mas que deve ser ampliado para os demais grupos. Visa a ampliar o conhecimento sobre a cultura popular, mas também a dar oportunidade para aqueles participantes que possuem habilidades menos agonísticas e mais rítmicas de mostrarem sua virtude olímpica (<i>areté</i>) da busca pela excelência. Também desenvolve a questão da valorização da cultura local e do conhecimento das gerações mais velhas.
Possibilidades de adaptações	Também pode ser preparada como uma atividade de gincana, na qual a equipe recebe a missão de apresentar no palco uma brincadeira cantada. O professor pode ensinar uma brincadeira cantada (exemplo: <i>Sai, sai, ô Piaba</i>) e solicita a cada grupo criar uma coreografia como parte de pontuação da gincana, sendo obrigatório a todos fazerem. Outra variação seria um circuito de brincadeiras cantadas, e cada grupo passa por um local o qual o Monitor está encarregado de ensinar uma brincadeira cantada. Para dinamizar pode haver alternância entre eles terem de cantar e o uso de som com CD.
Experiências já desenvolvidas	Em escolas da rede pública e particular, no Ensino Fundamental.
Outras observações	A letra de Sai, sai, ô Piaba é: Sai, sai, sai ô piaba Saia da lagoa Sai, sai, sai ô piaba Saia da lagoa Põe uma mão na cabeça A outra na cintura.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Outras observações	Dê um remelexo no corpo, E uma piaba no outro. (em versões mais tradicionais é: E dê uma <i>umbigada</i> no outro)
---------------------------	---

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 19	CONFECÇÃO DO BARANGANDÃ
Objetivo	Confeccionar um brinquedo aéreo.
Descrição	O Barangandã é um brinquedo tradicional, provavelmente oriundo da China. Brinca-se girando o mesmo no ar, podendo ser lançado.
Recursos necessários	Rolo de barbante; papel crepom nas cores verde e amarelo, folhas de jornal, tesoura para cortar o barbante e o papel crepom.
Montagem	Pegar o jornal com a folha e dobrar até formar um quadradinho ou formar um rolinho de 10 cm de comprimento. Cortar o papel crepom em rodelinhas de 2 a 3 cm. Abrir as rodelinhas de papel crepom e prender uma das pontas ao rolinho/quadradinho de jornal. Recortar 1 m de barbante e amarrar uma das pontas ao jornal, prendendo-o firmemente (como se fosse um pacotinho).
Funcionamento	Segurar o outro lado do barbante e girar no ar o pacotinho de jornal com a fita/rabiola de papel crepe, como se fosse uma pipa. É possível realizar movimentos giratórios em diversos sentidos. Girar bem rápido, soltar e pegar o brinquedo no ar. Sair correndo com o barangandã, entre outros movimentos individualmente ou em grupo.
Possibilidade de utilização	Este material é uma forma de atuar com a educação para o lazer, visto ensinar a confecção de um brinquedo de baixo custo e que pode ser produzido no cotidiano das crianças. Permite a discussão de valores olímpicos e paraolímpicos. Caso o professor queira, pode trazer a provável origem chinesa do brinquedo e da importância da paz para os povos socializarem seus conhecimentos, incluindo as formas de brincar e se divertir. Usar o exemplo da vuvuzela e da peteca para apresentar a mundialização da cultura lúdica dos brinquedos. Em relação ao desenvolvimento motor, foca a estimulação dos movimentos axiais, da noção espaço-tempo e da coordenação.
Possibilidades de adaptações	O barangandã pode ser utilizado para as crianças apresentarem uma coreografia de abertura de jogos olímpicos do Recreio.
Experiências já desenvolvidas	Desenvolvido em variados contextos, como cursos de recreação, eventos comunitários e na animação de hotéis.
Outras observações	Segundo o dicionário, barangandã é uma onomatopeia, relativa ao ruído que os objetos pendurados fazem. O professor pode dar nomes variados ao brinquedo, como Cometa, ou pedir que os participantes inventem um nome para ele.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 20	O RESGATE DO FOGO
Objetivo	Realizar uma corrida de revezamento com uma garrafa representando a tocha olímpica.
Descrição	Prometeu trouxe o fogo para os seres humanos se aquecerem do frio e poderem preparar os alimentos. Esse benefício precisa ser levado a todos, passando de mão em mão. Agora, os participantes do Recreio devem correr um determinado trajeto e entregar a tocha olímpica para o colega, até que todos da equipe tenham concluído o percurso.
Recursos necessários	Garrafas PET de 1 L ou 600 mL (vazias, limpas e cortadas na base) e papel crepom vermelho.
Montagem	Contar a estória de Prometeu e contextualizá-la para os dias de hoje (O que é o “fogo” – progresso, tecnologias – essenciais de hoje?). Distribuir os participantes em equipes com igualdade de participantes. Organizar pontos de troca, com fiscais, onde haverá o revezamento da tocha olímpica (a garrafa PET com papel vermelho, simbolizando a chama). Colocar o primeiro corredor a postos, com a tocha em mãos.
Funcionamento	É uma corrida de revezamento. Em vez do bastão a tocha.
Possibilidade de utilização	Essa atividade de ludoeducação visa a ensinar sobre os mitos fundadores dos Jogos Olímpicos, bem como tratar de valores olímpicos como paz, excelência e desenvolvimento humano.
Possibilidades de adaptações	<p>A atividade pode ser feita com um grupo único, que deverá fazer o revezamento no menor tempo para conseguir escapar de Zeus.</p> <p>Os participantes poderão fazer o juramento olímpico adaptado ao Recreio (considerando a faixa etária do grupo).</p> <p>O animador da atividade poderá colocar obstáculos no trajeto ou inserir tarefas a serem realizadas sem largar a tocha (por exemplo, chutar a bola a gol, arremessar um objeto no alvo, equilibrar-se no banco sueco, entre outras possibilidades).</p> <p>Caso o percurso seja pequeno, os participantes que entregam a tocha podem continuar correndo junto e ajudar na execução das tarefas.</p> <p>A lenda de Prometeu ainda pode ser contextualizada incluindo os mitos correlatos no Brasil. No Mato Grosso, os índios da etnia cuicuru contam de Canassa – um xamã artiloso – que consegue ludibriar o urubu-rei, guardião do fogo.</p>
Experiências já desenvolvidas	Essa atividade foi adaptada de estafetas de corrida e revezamento, utilizadas no ensino de Atletismo.
Outras observações	Como a Chama Olímpica é um dos símbolos dos Jogos Olímpicos originais, sendo reintroduzida nos Jogos Olímpicos de Verão de 1928, é importante o desenvolvimento de atividades relativas ao mito de Prometeu, que teria resgatado o fogo que Zeus havia retirado dos seres humanos. Sem o fogo, as pessoas seriam fadadas a comer os alimentos somente crus. A coragem de Prometeu fala sobre a necessidade de colocar a vida humana acima de tudo, como o primeiro valor a ser alcançado. A chama, portanto, é um símbolo de pureza, mas também da determinação de enfrentar os desafios.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 21	GEOGRAFIA OLÍMPICA
Objetivo	Ampliar conhecimentos sobre Geografia e cultura a partir da identificação dos países participantes dos Jogos Olímpicos.
Descrição	Hoje, o Comitê Olímpico Internacional tem mais países afiliados do que a Organização das Nações Unidas. Proponha uma atividade, que pode estar associada com Geografia, buscando num mapa mundi ou num globo onde, com alfinetes coloridos, são identificados todos os países que participam do COI. É possível também usar a internet e acessando o site do COI buscar mais informações a esse respeito, fazendo, por exemplo, um levantamento das bandeiras das nações participantes, continente ao qual ele pertence e desde quando ele participa de Jogos Olímpicos.
Recursos necessários	Instalações: Sala. Materiais: Mapa mundi, bandeiras, alfinetes, atlas, livros de Geografia. Recursos Humanos: um Monitor para explicar, motivar e organizar a realização do desafio em cada um dos locais determinados.
Montagem	Fazer um levantamento de todos os países participantes do Comitê Olímpico Internacional e suas respectivas bandeiras. Separar por continentes. Organizar por fichas com as informações desejadas para as crianças terem referências para a consulta do material.
Funcionamento	Sortear um país para que os alunos procurem no mapa onde ele se encontra. A partir dessa atividade inicial, buscar outras informações sobre o país como o idioma, moeda e informações históricas básicas.
Possibilidade de utilização	Esta atividade pode ser utilizada para diferentes faixas etárias, aumentando-se o grau de complexidade conforme a faixa etária.
Possibilidades de adaptações	
Experiências já desenvolvidas	

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 22	A CIDADE OLÍMPICA DOS MEUS SONHOS
Objetivo	Proporcionar discussão sobre como deve ser uma cidade olímpica a partir da perspectiva do cidadão.
Descrição	<p>Proponha o levantamento de material acerca do trabalho realizado por cidades candidatas a sede de Jogos Olímpicos e os esforços realizados para sua execução.</p> <p>Apresente exemplos históricos como o ocorrido em Montreal que ficou com um prejuízo histórico e cuja população foi obrigada a pagar o prejuízo em forma de impostos até o ano de 2004. Esse tema pode desencadear um importante debate acerca do papel da sociedade na construção de uma cidade-sede, uma vez que é a população que fará a apropriação de todos os equipamentos construídos para a realização da competição como estádios, vila olímpica, sistema de transporte e comunicação.</p> <p>Observe o que cidades como Barcelona ou Sydney fizeram para aproveitar ao máximo a realização de obras que depois serviriam para o benefício da comunidade.</p> <p>Fazer um levantamento sobre as expectativas que o público-alvo tem sobre uma cidade Olímpica como: o que existe e o que poderia mudar, o que não existe e que se desejaria ter e quais ações podem ser desenvolvidas para se ter uma cidade ideal.</p> <p>Ao final, construa uma maquete dessa cidade.</p>
Recursos necessários	<p>Instalações: Sala.</p> <p>Materiais: Livros sobre Olimpismo e sobre a história de cidades como Barcelona (1992), Sydney (2000) cujos projetos olímpicos foram bem-sucedidos. Caixas e embalagens de tamanhos variados, palitos de sorvete, de churrasco e de dente, tinta, cola.</p>
Montagem	Um animador deve se reunir com os participantes para organizar as discussões e a construção da maquete.
Funcionamento	Definir um tempo e um momento especial para apresentação de cada grupo.
Possibilidade de utilização	Exposição da maquete
Possibilidades de adaptações	
Experiências já desenvolvidas	

Créditos: Silvano Coutinho (atividades 2 a 11); Giuliano Pimentel (atividades 12 a 20), Kátia Rúbio (atividades 21 e 22).

CONTRIBUIÇÃO DE CONVÊNIOS PARTICIPANTES DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

IDESH – Instituto de Desenvolvimento Humano/AL; ONG/OSCIP Pra Frente Brasil/SP; Instituto Contato/SC; Funesp/MS; Prefeitura Municipal de Uberlândia/MG; Federação Paulista de Xadrez/SP.

O conhecimento não é algo originado em um só lócus, mas da conjugação de variados esforços e experiências. Na perspectiva freiriana, pode-se tomar a educação como um processo de interferências mútuas. Por isso, considerando a discussão acumulada entre os convênios ao concretizar os pressupostos do PST junto à clientela, todos os parceiros envolvidos no Recreio em 2010 foram convidados a enviarem relatos de suas experiências, nos moldes da atividade 01 deste capítulo.

O material recebido foi analisado por um grupo de consultores do projeto Recreio nas Férias, com o objetivo de detalhar o melhor possível as nuances que envolvem a realização de cada atividade, procurando manter a coerência na escrita e nas propostas de atividades. Quando necessário, foram feitos acréscimos ou supressões nos textos originais. Para a seleção, foram previamente estabelecidos, divulgados e utilizados os seguintes critérios:

- o correto preenchimento da ficha de acordo com o modelo-padrão;
- a originalidade e criatividade das propostas;
- a adequação aos temas geradores já utilizados nas edições do Recreio nas Férias: Meio Ambiente e Valores Olímpicos;

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

De um total de 77 propostas recebidas, foram selecionadas 21 atividades, as quais, com mérito, compõem a Parte II deste repertório. Eis, portanto, as ideias e êxitos de profissionais atuantes em cidades do Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul ao abordarem o tema gerador por meio de jogos, brincadeiras, entre outros formatos lúdicos. Entendendo que o Recreio nas Férias valoriza a criação e diversificação regional, tais propostas podem inspirar o surgimento de novas ideias. Assim, tomados de satisfação e orgulho, apresentamos este novo rol de atividades.

Prof. Ms. Silvano da Silva Coutinho

Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel

(Editores do material enviado por Professores e convênios do PST/Recreio nas Férias)

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 23	CORRIDA DE TAMPINHAS
Objetivo	Oportunizar a prática de uma atividade simples, incentivando o respeito às regras.
Descrição	Atividade simples, em que cada participante deverá ter uma tampinha de garrafa de refrigerante para percorrer um trajeto previamente estabelecido, utilizando para isso, impulsos por petelecos dados com a própria mão.
Recursos necessários	Tampinhas de garrafas (pet) Giz branco Espaço Físico
Montagem	Desenhar um circuito com giz branco num determinado espaço de uma quadra esportiva ou pátio. Se o terreno for de terra batida, o percurso poderá ser desenhado com marcações feitas por pequenos sulcos no chão. Poderão ser elaboradas algumas estações que dificultem a movimentação das tampinhas pelo trajeto estabelecido, tais como: depressões, lombadas, algo para que a tampinha tenha que passar por dentro, paredes para serem utilizadas como tabelas, entre outros. Nesta fase, é muito importante convocar os participantes para definirem em conjunto qual será o trajeto, bem como, as regras para o desenvolvimento do jogo.
Funcionamento	Após o sorteio sobre quem será o primeiro jogador a iniciar a partida, este deverá colocar sua tampinha atrás da linha de início e dar dois petelecos nesta, fazendo com que ela progrida pelo percurso do circuito. Caso a tampinha saia do trajeto, o jogador deverá voltar ao início do circuito. O jogo termina quando um dos jogadores atravessar com sua tampinha pela linha que determina o final do circuito.
Possibilidade de utilização	Como prova de uma gincana ou como um desafio entre equipes.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Utilizar um dado de seis lados para definir o número de petelecos que cada participante terá direito a cada jogada. Para a participação de algum aluno cadeirante, pensar num percurso acessível que poderá ser realizado sobre uma mesa.
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada no Programa Segundo Tempo.
Autoria	Entidade: IDESH - Instituto de Desenvolvimento Humano - AL Coordenadora de Núcleo: Jouse Grace M. Santos.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 24	TÔ FOFO?
Objetivo	Incentivar o trabalho em equipe e a solidariedade.
Descrição	Um componente da equipe vestirá o maior número de peças de roupas possível. Vence a equipe que conseguir vestir o maior número de peças. Obs.: Não serão válidos acessórios, tais como, boné, óculos, diadema, relógio, saída de praia etc.
Recursos necessários	Camisas, camisetas, calças, calção, shorts, bermudas ou similares.
Montagem	Cada equipe deve trazer uma quantidade de roupas e colocá-las empilhadas num canto do espaço de jogo.
Funcionamento	Ao sinal do Professor, o aluno escolhido pelo grupo deverá correr até o local que estão as roupas e vestir o maior número de peças que conseguir. A vitória pode ser definida de várias formas: 1) pelo maior número de roupas vestidas no tempo determinado pelo Professor (por exemplo, 1 min). 2) pelo aumento de peso conseguido pelo participante após vestir as roupas durante um tempo determinado. Para definição do peso deverá haver uma balança no local para se pesar o participante antes e depois da prova. 3) por um júri, que definirá qual participante ficou mais “estiloso”. Neste caso, deve-se definir um júri antecipadamente e deixar bem claro quais serão os critérios de avaliação, como por exemplo: quem combinar melhor as roupas; quem ficar mais ridículo; quem ficar maior aparentemente; ou, quem representar um melhor um tema pré-determinado.
Possibilidade de utilização	Poderá ser feito em duplas, e um terá que vestir o outro, ou mesmo em equipes, e várias pessoas poderão auxiliar o participante principal a vestir as roupas.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Ser utilizada como uma prova de uma gincana cultural.
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada no projeto Recreio nas Férias.
Autoria	Entidade: IDESH - Instituto de Desenvolvimento Humano - AL Coordenador de Núcleo: Anderson Antony Teófilo

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 25	VOLEI-PÔ
Objetivo	Desenvolver um jogo de jo-ken-pô cooperativo utilizando fundamentos do voleibol.
Descrição	<p>Ao invés dos gestos tradicionais do jogo de jo-ken-pô (papel, tesoura e pedra) os participantes deverão fazer gestos relacionados a três fundamentos do jogo de voleibol: bloqueio, ataque e manchete.</p> <p>BLOQUEIO = ganha de ataque / perde para manchete</p> <p>ATAQUE = ganha da manchete / perde para o bloqueio</p> <p>MANCHETE = ganha de bloqueio / perde para o ataque</p> <p>Explicação para a ordem sobre qual fundamento pode vencer o outro: um bloqueio bem feito pode impedir um ataque adversário. Por outro lado, um bom ataque, que passou pelo bloqueio, não será detido por uma manchete. E por último, uma boa manchete realizada na cobertura de um ataque, pode salvar uma bola que vem de num bloqueio.</p>
Recursos necessários	Nenhum
Montagem	Os participantes deverão ser divididos em grupos de aproximadamente dez alunos.
Funcionamento	<p>Cada grupo deve combinar num local reservado, quais fundamentos irão representar. Depois da reunião do grupo, estes devem se aproximar e ao sinal do Professor todos devem dizer bem alto jo-ken-pô, no mesmo momento que representam o fundamento combinado. Todos da equipe devem realizar o que foi combinado. A equipe que ganhar faz um ponto. Ganha quem fizer três pontos.</p> <p>Para garantir que uma equipe não vai olhar a outra para mudar o gesto combinado, o jogo pode ser realizado com uma equipe ficando de costas para a outra.</p>
Possibilidade de utilização	<p>Pode ser elaborado um campeonato de jo-ken-pô, e cada um disputará de forma individual.</p> <p>Utilizar os movimentos de outros esportes coletivos, explicando de acordo com a lógica do jogo, com um fundamento pode derrotar o outro.</p>
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Se tiver deficientes visuais participando da atividade, durante a realização do gesto, todos devem gritar o nome do fundamento representado.
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada no Programa Segundo Tempo.
Autoria	Entidade: IDESH - Instituto de Desenvolvimento Humano - AL Coordenador de Núcleo: Anderson Antony Teófilo

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 26	CORRIDA DAS FRASES
Objetivo	Incentivar a criação de frases com o tema Valores Olímpicos.
Descrição	No início, o Professor deve fazer uma explanação sobre o tema Valores Olímpicos. Os alunos devem ser convidados a interagir com o Professor de forma a apreenderem melhor o significado do tema.
Recursos necessários	Livro do Recreio no capítulo sobre Valores Olímpicos. Papel e caneta.
Montagem	Elaborar um grande número de palavras que tenham a ver com o tema Valores Olímpicos.
Funcionamento	Os participantes serão divididos em três grupos dispostos em filas que deverão estar de frente para as palavras dispostas no outro lado da quadra. O primeiro integrante de cada equipe tem posse de um bastão em uma das mãos e a partir do sinal do Professor, este aluno deverá correr até um colega que estará no meio do percurso, entregar o bastão e ficar em seu lugar; o aluno que está com o bastão deverá seguir em direção às palavras, pegar uma, voltar até sua equipe e entregar o bastão. O aluno seguinte executará a mesma tarefa de pegar uma palavra. Quando cada aluno estiver de posse de uma palavra, a equipe deverá se reunir para tentar formar uma frase relacionada ao tema. Poderão ser feitos acréscimos de algumas palavras para dar sentido à frase, porém, estes acréscimos não poderão ser de verbos ou substantivos.
Possibilidade de utilização	Podemos usar várias frases vinculadas ao tema que queremos trabalhar.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Utilizar outros temas para motivar a frase a ser criada. Para incentivar a criatividade, quando as equipes estiverem com todos os papéis recolhidos, o professor pede para que os grupos troquem de palavras no momento de montar a frase
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada no projeto Recreio nas Férias.
Autoria	Entidade: IDESH - Instituto de Desenvolvimento Humano - AL Coordenador de Núcleo: Fábio Reis Ribeiro

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 27	VOLEIBOL – QUADRA MÓVEL
Objetivo	Fazer com que todos os participantes se divirtam sem o intuito de ganhar a partida, não focando o objetivo maior em se ganhar a partida.
Descrição	Dois times de seis jogadores separados por uma rede “móvel”
Recursos necessários	Rede e bola de volei.
Montagem	Os jogadores deverão estar posicionados numa quadra de vôlei, tal qual um jogo oficial.
Funcionamento	Duas pessoas deverão estar segurando a rede como se fossem “dois postes humanos”. As duas equipes iniciam uma partida normal de voleibol. De repente, os postes começam a se movimentar e, conseqüentemente, movimentam a rede mudando a referência sobre onde é o campo de jogo. Neste momento, os jogadores, além de se preocuparem em não deixar a bola cair no chão, precisam estar atentos às mudanças físicas que a quadra vai sofrendo à medida que a rede vai sendo movimentada. O campo de jogo deve ser definido de maneira imaginária, utilizando-se a largura da rede como referência da linha lateral, e também ter o bom senso para se definir até qual limite fica a linha de fundo.
Possibilidade de utilização	Realizar em qualquer local que não tenha muitos obstáculos que possam impedir uma grande movimentação de todos pelo espaço. Pode ser uma quadra, um gramado ou um pátio aberto.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Ao invés de uma rede, pode se utilizar uma corda para segurar entre os dois postes humanos. Para que o jogo tenha uma característica mais cooperativa, a partir do momento que a rede começar a se movimentar, o objetivo do jogo não será mais o de fazer o ponto no adversário, mas sim, a capacidade de todos os participantes em manterem a bola em jogo, e para isto cada equipe pode dar no máximo três toques entre si de depois deve passar a bola para o outro lado. Cada vez que conseguir passar a bola para o outro lado após a equipe ter passado entre si por três toques será considerado um ponto do grupo todo. Desta forma, o grupo pode estipular um desafio a ser alcançado (por exemplo, dez pontos).
Experiências já desenvolvidas	Atividade realizada em aulas de educação física, em treinamentos de iniciação esportiva para o voleibol com o intuito de divertir os participantes enquanto realizam os fundamentos do jogo.
Autoria	Entidade: IDESH - Instituto de Desenvolvimento Humano - AL Coordenador de Núcleo: Fábio Reis Ribeiro

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 28	FÓRMULA “1”
Objetivo	Proporcionar o resgate de uma brincadeira de “rua” e ao mesmo tempo desenvolver conhecimentos sobre leis de trânsito/condução.
Descrição	Pode ser realizado em caráter de competição ou formativo, sendo disponibilizados dois ou mais carrinhos de rolimã, em que um beneficiado deverá conduzir o carrinho e outro beneficiado gerar a impulso (empurrar). Colocar obstáculos e metas a serem alcançadas. Por meio de instruções e informações, os envolvidos podem vivenciar algumas situações corriqueiras do dia a dia no trânsito, como também da modalidade de automobilismo.
Recursos necessários	Carrinho de rolimã, cones, capacete, local retilíneo (pista), giz de lousa.
Montagem	Traçar um trajeto por onde os beneficiados deverão percorrer o circuito em duplas. O carrinho pode ser construído no núcleo desde que se tenham condições materiais para isto. A construção de um carrinho geralmente é artesanal, isto é, feita com ferramentas simples tais como martelo e serrote. O carrinho pode conter três ou quatro rolimãs (rolamentos). Estas rolimãs, geralmente, são de material já utilizados, dispensados por mecânicas de automóveis. O carrinho é constituído de um corpo de madeira com um eixo móvel na frente, utilizado para controlar o carrinho enquanto este desce pela rua.
Funcionamento	O meio de locomover o carrinho é empurrando-o e várias competições podem ser feitas com este, como também podemos desenvolver atividades com enfoque educacional em relação à condução de veículos e aprendizagem de leis de trânsito.
Possibilidade de utilização	Faixa etária de sete a 17 anos de ambos os sexos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Pode ser executado em locais fechados, como pátios e galpões.
Experiências já desenvolvidas	Atividade desenvolvida na última edição do projeto Recreio nas Férias - julho 2010.
Outras observações	Esta atividade sempre foi muito popular no Brasil, porém, muitas de nossas crianças não a conhecem. Este pode ser um momento riquíssimo de resgate de uma brincadeira tradicional de outras gerações. Pode-se aproveitar a oportunidade para convidar algum membro da comunidade para contar como era esta brincadeira na época de sua infância.
Autoria	Entidade: ONG/OSCIP Pra Frente Brasil - SP

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 29	CASA DO TERROR
Objetivo	Proporcionar às crianças e adolescentes a percepção de medo e superação.
Descrição	É montado um cenário em uma sala escura, onde os beneficiados deverão adentrar. Será relatada uma história fictícia de uma criança que sofreu um acidente fatal e quer voltar à vida. Para isso ela corre atrás de quem entra na sala mal assombrada.
Recursos necessários	Lona preta, kit pintura facial, sala de aula, mesa, cadeira, luzes coloridas, velas.
Montagem	Monta-se uma sala escura, com objetos de formas variadas, com velas acesas perfazendo ambiente sombrio.
Funcionamento	As crianças são conduzidas pelo Monitor para a sala onde já haverá dois Monitores transfigurados na vítima e escondidos. É contada a história até os Monitores testarem os limites de coragem e superação dos beneficiados. De repente, as vítimas aparecem e vem ao encontro aos beneficiados. Se for necessário, e de acordo com o medo que as crianças ficaram, o Professor deve relatar que tudo não passava de uma ficção, e inclusive mostrar as vítimas para que as crianças não fiquem impressionadas.
Possibilidade de utilização	Faixa etária de sete a 17 anos de ambos os sexos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	A história deve ser contada de acordo com a faixa etária tendo a preocupação de ser usar termos que sejam de entendimento de todos.
Experiências já desenvolvidas	Atividade desenvolvida na última edição do projeto Recreio nas Férias – julho 2010.
Outras observações	Conforme o tema gerador, você sofre momentos de superação, medo e confiança, transpondo a atividade para a realidade esportiva.
Autoria	Entidade: ONG/OSCIP Pra Frente Brasil - SP

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 30	LEVITAÇÃO
Objetivo	Proporcionar às crianças e adolescentes a percepção de equilíbrio e ansiedade.
Descrição	Numa sala sombreada, os beneficiados deverão adentrar com os olhos vendados. Neste espaço teremos a figura de um mágico que fará a criança “levitar”.
Recursos necessários	Lona preta, sala de aula, TNT, tábua de madeira, venda para os olhos.
Montagem	Monta-se uma sala escura, com a tábua de madeira e dois apoios, com auxílio de Monitores.
Funcionamento	As crianças são conduzidas pelo Monitor para a sala onde já haverá mais dois Monitores. A criança será conduzida para cima da tábua e apoiará sua mão no Monitor que faz a figura do mágico. O mágico dirá que pode fazer a criança levitar e neste momento, os outros dois Monitores começam a levantar a tábua de madeira com o beneficiado em cima dando a impressão de que este está saindo do chão sem a ajuda de nada. Depois que colocarem a criança no chão, ela deve ser conduzida para fora da sala sem que possa ver que tudo não passava de uma brincadeira. É importante que ela fique com a ilusão de que foi uma mágica.
Possibilidade de utilização	Faixa etária de sete a 17 anos ambos os sexos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Ao invés da utilização de uma sala fechada, podem-se escolher beneficiados antes da apresentação e realizá-la como um show de ilusionismo em um espaço aberto, para que todos acompanhem.
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada na edição de janeiro do projeto Recreio nas Férias 2010.
Outras observações	Conforme o tema gerador, nesta atividade a criança passa por momentos de superação, medo e confiança, podendo transferir estas sensações para os desafios da realidade esportiva ou do seu próprio cotidiano.
Autoria	Entidade: ONG/OSCIP Pra Frente Brasil - SP

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 31	TRILHA ECOLÓGICA
Objetivo	Estimular a cooperação e o sentimento de preservação do meio ambiente.
Descrição	Levar as crianças para realizarem uma trilha num local de mata fechada.
Recursos necessários	Câmera digital e filmadora para registrar momentos escolhidos pelos próprios alunos durante o passeio pela trilha.
Montagem	Verificar a limpeza do local. Os beneficiados deverão caminhar na trilha, sendo guiados pelos Professores e Monitores.
Funcionamento	Durante a caminhada pela trilha, os alunos devem ser estimulados a observarem coisas inusitadas. A pedido dos alunos, o Professor deve fotografar ou filmar detalhes inusitados do passeio. Os alunos andarão em fila e devem desviar os obstáculos que encontrarem na trilha, procurando interferir o mínimo possível no meio em que passarem. Sempre que necessário, com o objetivo de se observar algum animal, os alunos deverão fazer silêncio.
Possibilidade de utilização	Pode ser desenvolvida em florestas, bosques ou áreas rurais cultivadas. Esta atividade não é recomendada para ser realizada com crianças muito novas.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Durante a trilha, o professor pode propor alguns desafios (por exemplo: subir numa árvore, saltar por sobre um buraco, balançar num cipó, dentre outros) de forma a deixar o passeio mais divertido, tendo sempre em mente a preocupação em não interferir no ambiente natural do espaço visitado e, principalmente, tomar muito cuidado com a segurança dos beneficiados.
Experiências já desenvolvidas	Atividade realizada no projeto Recreio nas Férias com o tema gerador Meio Ambiente.
Autoria	Entidade: Instituto Contato – SC Núcleo: Arvoredo II

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 32	XADREZ HUMANO
Objetivo	Jogar xadrez de forma lúdica para estimular o trabalho em equipe.
Descrição	A atividade consiste em um jogo de xadrez gigante em que as peças serão os próprios alunos. Cada aluno será caracterizado de acordo com a peça que representa e haverá um jogador que comandará a equipe branca e outro a equipe preta.
Recursos necessários	34 alunos; 32 quadros em EVA branco; 32 quadros em EVA preto; 01 rolo de papel pardo grande; 25 m de TNT na cor branca; 25 m de TNT na cor preta; 16 cartolinas grandes na cor branca; 16 cartolinas grandes na cor preta;
Montagem	As crianças serão caracterizadas de acordo com cada peça do jogo de xadrez. Será confeccionada uma manta em TNT que envolverá o corpo da criança e para a cabeça será feito um chapéu com cartolina representando a ampliação de cada peça de jogo: o rei, dama, torres, bispos, cavalos e peões. O tabuleiro deverá ser confeccionado colando os quadros em EVA no papel pardo conforme as casas do xadrez.
Funcionamento	16 alunos farão parte da equipe branca e 16 alunos da equipe preta, e dois alunos comandarão a atividade de fora do tabuleiro. A atividade obedece às regras do jogo de xadrez, a exceção é que os jogadores poderão conversar entre si para decidirem qual a melhor jogada. Os alunos que estão no tabuleiro devem ficar em pé e o jogador que comanda a atividade pode se deslocar em volta do tabuleiro utilizando inclusive uma cadeira para ficar em cima, de forma a melhor visualizar o jogo. É importante sempre a conversa entre todos os participantes da equipe com o objetivo de se decidir pela melhor jogada. Caso não haja consenso sobre qual jogada se realizar, a equipe poderá decidir fazendo uma votação.
Possibilidade de utilização	O jogo pode ser utilizado a partir dos dez anos de idade, desde que as crianças conheçam as regras oficiais do jogo de xadrez. Este jogo tem a facilidade de poder ser realizado também em uma sala fechada.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	A atividade pode ser realizada com as crianças sentadas e seu deslocamento sem a utilização dos membros inferiores para simular a inclusão de pessoas com deficiência nestes membros.
Experiências já desenvolvidas	A atividade foi realizada pela segunda vez no Recreio nas Férias e foi muito bem aceita pelas crianças, a maioria aprovou e se dedicou com empenho durante a realização.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Autoria	Entidade: Instituto Contato - SC Núcleo: Macieira I e II – Fraiburgo/SC Coordenadores de núcleo: Jakson Pontes, Thais Moraes, Alice Rosera, Almeri Morsolotto, Marcos Peroza e Leonardo Cordeiro
----------------	--

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 33	ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO DA CORRIDA RÚSTICA
Objetivo	Vivenciem uma atividade que exija resistência física, assim, como é a Maratona.
Descrição	Esta atividade consiste em definir distâncias para que os alunos possam correr e competir entre si. As distâncias devem ser estipuladas de acordo com as faixas etárias, de modo a representarem um exercício que exija dos participantes acionarem seus mecanismos para suportarem a fadiga.
Recursos necessários	Cones para delimitar os percurso e uma faixa para ser colocada na linha de chegada atravessando a pista de uma a outra lateral. Providenciar uma medalha para todos que participarem. Pode ser feita até de papel, pelos próprios participantes, em uma atividade ligada à área de artes.
Montagem	Montar um percurso delimitando as distâncias de acordo com idade dos participantes: FAIXA ETÁRIA = DISTÂNCIA A SER PERCORRIDA - 8 anos - 200 m - 9 e 10 anos = 400 m - 11 e 12 anos = 600 m - 13 e 14 anos = 800 m - 15 e 16 anos = 1200 m
Funcionamento	Ao sinal do professor, as crianças irão sair juntas de um determinado ponto e percorrerem as distâncias determinadas. Explicar para os participantes que se trata de uma prova de resistência física e, portanto, eles não devem sair correndo em velocidade, pois, podem não aguentar completar a prova até o final. No início, o Professor deve contar um breve histórico sobre a Maratona.
Possibilidade de utilização	Nenhuma
Possibilidade (necessidade) de adaptação	De acordo com o desempenho já conhecido dos participantes por parte do professor, estas distâncias poderão ser modificadas. Esta atividade pode ser realizada nas ruas do bairro ou em uma área verde fora do núcleo, desde que se tenha total segurança para levar as crianças até este espaço e também durante todo o percurso. Incentivar as crianças a trazerem suas bicicletas e realizar uma prova de ciclismo.
Experiências já desenvolvidas	Atividade realizada como uma Corrida Rústica.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Autoria	Entidade: Instituto Contato – SC Núcleo: Madri
----------------	---

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 34	ACHE O AMIGO
Objetivo	Criar novas formas de comunicação a partir do momento que não se pode enxergar. Desenvolver a capacidade de percepção em relação ao espaço.
Descrição	Atividade dinâmica em grupo que exige a resolução de um problema comum, e para isto todos os integrantes devem desenvolver uma forma de comunicação e trabalhar sua percepção do espaço que o cerca, sem poderem usar a visão.
Recursos necessários	Vendas para os olhos de todos os participantes, espaço seguro livre de obstáculos perigosos.
Montagem	Disponibilizar um pano escuro para que todos os participantes vendem seus olhos. Formar equipes e identificá-las por cores.
Funcionamento	Após os participantes receberem a venda e já saberem qual será sua equipe, eles devem se separar dos seus companheiros dentro do espaço delimitado. O Professor deve explicar a atividade e definir que o desafio será reunir o grupo utilizando para isto algum tipo de comunicação, porém, neste primeiro momento eles não terão chance de combinar qual será a forma de comunicação que o grupo utilizará. Cada integrante da equipe, então deve vender seu próprio olho enquanto um membro da outra equipe vistoria se ele realmente não está enxergando nada. O professor pede para que todos se movimentem com cuidado pelo espaço. Enquanto isso, o professor pode observar se todos estão mesmo com os olhos vendados. Ao sinal do professor, todos os participantes devem procurar um meio de se comunicar para que os membros da equipe se formem novamente. A atividade termina quando todas as equipes estiverem completas.
Possibilidade de utilização	Atividade relacionada com o tema: Valores Olímpicos do Recreio das Férias de julho de 2010, podendo ser utilizada com crianças de todas as idades.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	A partir da primeira experiência, os próprios alunos deverão buscar soluções mais apropriadas para se comunicarem quando estiverem separados. Num outro momento, os grupos deverão ser formados com um componente de cada grupo diferente, não podendo ter nenhum membro repetido, nem mesmo, mais de um componente de cada equipe. Isto fará com que se encontre alguma forma de descobrir se o grupo está completo, porém, sempre de olhos vendados.
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada no cotidiano de núcleos do Programa Segundo Tempo.
Outras observações	Explicar para os alunos que o deslocamento deve ser feito devagar, tomando muito cuidado para não haver encontrões que possam machucar os participantes.
Autoria	Entidade: Instituto Contato – SC Núcleo: Palhoça I

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 35	CORRIDA NO ESCURO
Objetivo	Trabalhar a comunicação e autopercepção.
Descrição	Atividade dinâmica e cooperativa que trabalha com as dificuldades que envolvem um portador de deficiência visual.
Recursos necessários	Vendas para os olhos e cordas.
Montagem	As crianças são divididas em duplas de maneira que uma delas deverá ficar com os olhos vendados. Estender uma corda no chão delimitando o percurso a ser percorrido numa distância de aproximadamente 20 m
Funcionamento	Todas as duplas devem estar atrás da linha de partida e após o sinal do Professor, terão que atravessar espaço delimitado; um estará com os olhos vendados e dará as mãos ao outro que estará enxergando e o conduzirá. Ao final, inverter a posição, para possibilitar a todos os participantes a vivenciarem a ação de guiarem e de serem guiados.
Possibilidade de utilização	Como uma prova de uma gincana com o tema de valores paraolímpicos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	<p>VARIAÇÃO 1: a criança que será a guia não mais segurará a outra pela mão, mas irá ficar na lateral, fora das linhas delimitadas pelas cordas, e orientará a criança que estará vendada por meio da fala.</p> <p>VARIAÇÃO 2: ir atrás da criança com os olhos vendados e guiar a criança com os olhos vendados dando toquinhos em suas costas que indicarão como ela deve se movimentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - um toque no meio das costas = andar - um toque na cabeça = parar - um toque no ombro direito = virar à direita - um toque no ombro esquerdo = virar à esquerda - vários toques seguidos nas costas = trotar (orientar para os alunos não correrem, por questões de segurança). <p>VARIAÇÃO 3: O trajeto da corrida pode ser organizado para não ser em linha reta.</p> <p>VARIAÇÃO 4: cada participante deverá ter uma corda estendida à sua frente. Este irá se deslocar sem o auxílio de um guia. Ele deverá se guiar pelo sentido do tato proporcionado pelo contato dos pés com a corda. Para aguçar ainda mais a percepção dos participantes, ao invés, de uma corda, os participantes deverão se guiar por um barbante fino.</p>
Experiências já desenvolvidas	Durante as atividades cotidianas de núcleos do Programa Segundo Tempo.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Outras observações	<p>O professor deve dedicar um tempo no início da atividade para demonstrar e discutir as dificuldades que um deficiente visual encontra no seu cotidiano. Se possível, convidar algum deficiente para dar seu testemunho para todos os participantes o Recreio nas Férias.</p> <p>O professor deve discutir com os alunos quais os cuidados estes devem ter para que não ocorra nenhum acidente durante a realização da atividade.</p>
Autoria	<p>Entidade: Instituto Contato – SC</p> <p>Núcleo: Palhoça II</p>

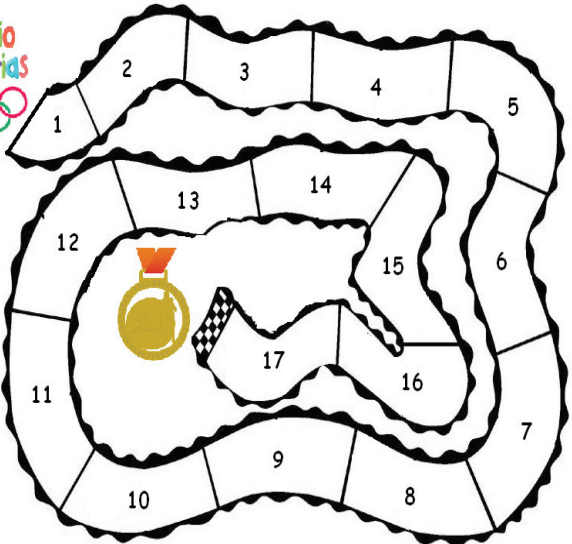
CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 36	DESFILANDO E PINTANDO
Objetivo	Estimular trabalho artístico e em equipe.
Descrição	Esta atividade consiste em molhar o pé com tinta guache e “desfilar” por cima do papel criando um caminho, do início até o fim do percurso. Tomar cuidado para pisar somente em locais que ainda não foram pisados, ou seja, ainda não estão pintados.
Recursos necessários	Tinta guache em grande quantidade, duas bacias grandes, 10 m de papel craft e uma toalha escura. RH: dois Monitores para auxiliar na realização e montagem.
Montagem	Cortar o papel craft no sentido do seu comprimento fazendo com que sua largura passe a ser metade do que é normalmente. Emendar as duas partes e fixar no chão. Definir qual lado será a saída e qual será a chegada. Na saída coloca-se a bacia com tinta e na chegada, fica uma bacia com água e a toalha, para que os participantes limpem os pés no final da atividade.
Funcionamento	Ao sinal do Professor, o aluno deve molhar os pés com tinta guache e caminhar pelo papel do início até o final deixando a marca de seus pés. Quando chegar ao final deve limpar os pés na bacia com água e secar na toalha. Os próximos alunos que, devem pisar somente nos espaços ainda limpos do papel. Os alunos que passarem primeiro não terão tanta dificuldade para fazer o percurso, então, se possível, é interessante que se repita a sequência, de modo que esses alunos possam ter uma nova vivência com maior dificuldade.
Possibilidade de utilização	Gincanas, rua de lazer e confraternização entre núcleos.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Esta atividade pode ser adaptada da seguinte forma, em vez de “desfilar”, o aluno poderá ir saltando.
Experiências já desenvolvidas	Esta atividade foi baseada em uma aula da Professora de Artes da Escola Integração – APAE em São José do Cerrito/SC.
Autoria	Entidade: Instituto Contato – SC Núcleo: São José do Cerrito/SC Coordenadoras de Núcleo: Elenice Cezar Ribeiro e Edna Aparecida Pinheiro de Farias

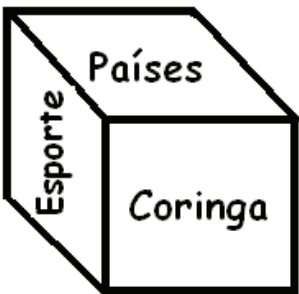
RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 37	IMAGEM E AÇÃO OLÍMPICO
Objetivo	Acertar as palavras representando-as na forma de desenhos e tentar levar o seu peão até o final do tabuleiro.
Descrição	Todos os jogadores, cada um na sua vez, serão desenhistas e tentarão passar aos colegas de sua equipe uma palavra ou uma expressão que representa algo relacionado às Olimpíadas. É proibido falar, escrever letras e números, fazer gestos ou mímicas. Os únicos instrumentos que o jogador terá à disposição são lápis e um papel, para desenhar, esboçar e rabiscar o que quiser. Os colegas de equipe têm o tempo definido nas regras do jogo para adivinhar a palavra que está sendo representada pelo desenho.
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> - 1 tabuleiro (que pode ser confeccionado em qualquer tamanho, pelas crianças e/ou professores); - 1 dado personalizado (as faces do dado são: esportes, países, objetos, coringa, adversário e passa); - 75 cartas (confeccionar os desenhos os escritas nas cartas); - 04 peões; - 01 cronômetro; - lápis; - papel.
Montagem	<p>O professor deve providenciar o material necessário. Tabuleiro, dado e cartas podem ser confeccionados conforme os modelos abaixo.</p> <p>As crianças deverão ser divididas em, no mínimo, duas e, no máximo, quatro equipes, e após a explicação das regras o jogo poderá ser iniciado.</p>

Recreio nas Férias



Montagem



As cartas deverão estar divididas em três categorias:

- Esportes (Ex: handebol, futebol, natação, esgrima etc).
- Objetos (Ex: bola, raquete, kimono etc).
- Países (Ex: Brasil, EUA, Itália etc).

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

<p>Funcionamento</p>	<p>As cartas devem ser divididas em três montes, de acordo com a categoria, embaralhadas e colocadas no centro da mesa, com a face da categoria voltada para cima.</p> <p>Deve-se providenciar lápis e papel para todas as equipes.</p> <p>Cada equipe escolhe um peão e coloca no início do tabuleiro. De acordo com algum critério, as equipes devem estabelecer quais jogadores serão os primeiros a desenhar, e qual será a ordem de rodízio, para que, a cada vez de jogar, as equipes alterem seus jogadores na posição do desenhista.</p> <p>O Jogo:</p> <p>O jogo inicia na primeira casa, e a equipe que começa desenhando deverá ser definida por sorteio. O primeiro desenhista da equipe que venceu o sorteio joga o dado que define a categoria da carta que deverá ser escolhida.</p> <p>O dado possui em suas faces as categorias: “esportes”, “objetos” e “países”; uma face “coringa”, na qual o desenhista escolhe a categoria; uma face “adversário”, na qual o adversário da direita escolhe a categoria da carta; e uma face “passe”, que passará a vez à equipe adversária sem a oportunidade de fazer o desenho.</p> <p>Após jogar o dado e definir a categoria, o jogador pega a carta e, sem que nenhum componente de sua equipe veja seu conteúdo, olha a palavra por 5 segundos. Em seguida, deverá desenhar para os jogadores de sua equipe, para que eles acertem a palavra em questão. A equipe tem cinco tentativas ou 30 segundos (o que se esgotar primeiro) para dizer a palavra certa.</p> <p>Caso a equipe acerte a palavra, ela deverá avançar uma casa do tabuleiro com o seu peão, e passar a vez para a equipe da esquerda. Se a equipe não conseguir acertar a palavra descrita pelo desenho, a vez passará para a equipe da esquerda sem que o peão da equipe em questão avance sobre o tabuleiro.</p> <p>Regras Gerais:</p> <p>A cada vez que uma equipe for desenhar, deverá haver um novo desenhista (as trocas devem ser feitas em forma de rodízio)</p> <p>O desenhista não poderá usar de nenhuma forma, comunicação verbal ou física, por menor que seja. Não é permitido usar letras e números nos desenhos.</p> <p>Vencedor:</p> <p>Para ganhar o jogo, a equipe deverá conseguir levar o seu peão até a última casa do tabuleiro = “Medalha de ouro”.</p>
<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>Esta atividade aguça a criatividade dos participantes e proporciona ampliar os conhecimentos sobre modalidades olímpicas e os países participantes.</p>

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Possibilidade (necessidade) de adaptação	<p>Antes do início do jogo, os participantes podem optar por utilizar mímicas no lugar de desenhos. Desta forma, não serão mais utilizados desenhos. As regras para mímicas são iguais àquelas para desenhar.</p> <p>O tema do jogo e as categorias também podem variar, de acordo com o interesse dos participantes. Para variar o tema, um novo baralho deverá ser confeccionado.</p>
Experiências já desenvolvidas	Atividade já realizada no Projeto Recreio nas Férias
Autoria	Entidade: Instituto Contato - SC Núcleo: Peritiba/SC Coordenadora de Núcleo: Ana Paula Deitos

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 38	OFICINA DE JOGOS POPULARES
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer e vivenciar jogos populares. - Desenvolver e compreender as necessidades de regras, tanto nos jogos e brincadeiras como no cotidiano. - Oferecer atividades que desenvolvam o trabalho em grupo, estimulando a cooperação, a solidariedade, o respeito as regras e as diferenças e a competição saudável entre os participantes. - Estimular a imaginação e criatividade com atividades que proporcionem a seus participantes prazer e diversão.
Descrição	Serão distribuídas várias estações em que os participantes poderão vivenciar as modalidades: minifutebol, minivoleibol, 21 pontos no basquetebol, peteca e frescobol.
Recursos necessários	<p>Humanos: pelo menos um Monitor em cada estação.</p> <p>Físicos: quadra poliesportiva ou espaços alternativos (gramados), bolas de futsal, bolas de voleibol, bolas de borracha, bolas de basquetebol, cones, redes de voleibol, minitraves, petecas, bambolês, coletes coloridos, frescobol, fitas, giz colorido, tocador de CD, apitos e cronômetros.</p>
Montagem	Serão montadas pequenas quadras em todo o espaço, tanto dentro da quadra poliesportiva como no gramado, ficando as estações fixas para receber os participantes.
Funcionamento	<p>Os alunos formam suas equipes em duplas ou trios com o auxílio do Monitor, e jogam entre si.</p> <p>As regras básicas são explicitadas pelo Monitor, porém, alguns combinados poderão ser acertados entre os participantes em cada rodada. O tempo de participação será definido no começo da atividade e controlado para ser igual em cada rodada. O Professor responsável sempre deverá dar um tempo inicial para os grupos trocarem de estação, para o Monitor explicitar as regras básicas e também, para serem acertados combinados de acordo com a vontade de cada grupo de participantes.</p> <p>A primeira ordem definirá onde cada equipe iniciará a atividade que deverá ser decidida por sorteio. Após a primeira rodada, cada grupo de participantes deverá escolher onde quer participar na próxima rodada. O grupo é livre para escolher onde ir, respeitando-se alguns critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - não é permitido permanecer na mesma estação; - não é permitido desafiar um mesmo grupo na rodada subsequente; - se mais de dois grupos se interessar por uma mesma estação, a decisão de quem vai ficar neste espaço naquela rodada deverá seguir os seguintes critérios: equipe que ainda não participou desta atividade; equipe que perdeu o desafio na rodada anterior; equipe mais nova (somar a idade de todos os componentes do grupo).
Possibilidade de utilização	De acordo com o número de participantes, a disponibilidade de espaço e a preferência dos participantes, poderá haver mais de uma estação com a mesma oferta de atividade.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Possibilidade (necessidade) de adaptação	Se não houver quadra poderá ser feita em qualquer espaço desenhando no chão a “quadra”. A cesta poderá ser adaptada (balde ou cesto de lixo) e as bolas também poderão ser variadas.
Experiências já desenvolvidas	Atividade desenvolvida na edição de julho do projeto Recreio nas Férias.
Autoria	Entidade: Funesp – Fundação Municipal de Esporte - MS Coordenadores de Núcleo: Julio Marcio Sandim, Bruno Elias Ferreira, Adriana Teles de Andrade e Marisângela Gama Vieira Monitores: Raquel Lexano Vasques, Luiz Paulo Freitas Ribeiro, Cleverson de Oliveira Rojas e Ricardo Lachi Manetti

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 39	BRINCADEIRAS NA PISCINA
Objetivo	Desenvolver atividades de mergulhos, respiração, propulsão de pernas e braços, sem cobrança de regras oficiais relacionadas à natação.
Descrição	As provas ofertadas não exigirão que as crianças saibam nadar corretamente.
Recursos necessários	Sonrisal, papel, pedrinhas, saco de plástico, bola, aquatubo, prancha, entre outros.
Montagem	Os alunos serão divididos em duas equipes.
Funcionamento	<p>Sonrisal: a metade de cada equipe ficará de um lado da piscina e a outra metade do outro lado. O primeiro de cada fila de um lado receberá um sonrisal. Ao sinal, eles terão que transportar o sonrisal até o colega de sua fila do outro lado nadando, correndo com ou sem implementos de natação (aquatubo, prancha) e com a mão do sonrisal fora d'água. Este deverá pegar o sonrisal e trazê-lo para seu companheiro. Vence a fila que terminar primeiro.</p> <p>O que é o que é: será colocada uma pedra dentro de um saquinho para este afundar. Dentro deste saquinho terá uma palavra. Estes saquinhos serão jogados na piscina. Os alunos vão ficar do lado de fora e ao sinal eles entrarão na piscina e vão procurar pelos saquinhos. O participante que pegar o saquinho terá que abri-lo e cantar um refrão de uma música que tenha a palavra solicitada no papel, quem acertar marca ponto pra sua equipe.</p> <p>Nado esquisito: as equipes serão divididas em grupos e ao sinal, o primeiro grupo entrará na piscina e nadará um nado bem esquisito. O nado mais esquisito do grupo marca ponto para sua equipe. Quem definirá qual nado é o mais esquisito será um júri formado pelos Monitores.</p> <p>Polo aquático: as equipes serão diferenciadas por toucas. Uma equipe usará e a outra não. Será demarcado em cada lado da piscina um gol. Os participantes tentarão acertar o gol designado pela sua equipe. As regras básicas serão: eles terão que passar a bola entre os colegas, e não podem dar mais que dois passos de posse da bola. A equipe adversária não pode pegar a bola quando esta estiver na mão de algum adversário, ou seja, só poderá interceptar os passes.</p> <p>Pique duro e mole americano: os alunos vão nadar livremente pela piscina. Será escolhido um pegador. Quando o professor der o sinal, o pegador tentará pegar um de seus companheiros. Ao pegar, este ficará imóvel até que outro participante venha e passe debaixo de suas pernas para deixá-lo livre. O participante que for pego será o novo pegador.</p> <p>Biribol: dividir os participantes em duas equipes. Será colocada uma rede de vôlei separando a piscina pela metade. As equipes designadas a jogar primeiro, vão escolher a quadra que vai começar. O jogo inicia com um saque realizado atrás da linha de fundo. Cada equipe poderá dar três toques antes de passar a bola para a equipe adversária. A equipe que perder sai e entra outra equipe.</p>

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Funcionamento	Revezamento da camiseta: os alunos serão divididos em duas equipes ou mais equipes. A metade dos alunos ficará de um lado da piscina e a outra metade, do outro. Ao sinal, os alunos terão que atravessar a piscina nadando livremente ou correndo. Ao encontrar o companheiro do outro lado, este deverá passar a camiseta para este e assim sucessivamente até que todos tenham participado da atividade.
Possibilidade de utilização	Os participantes poderão nadar com ou sem implementos, caso não saibam nadar.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Separar as crianças menores e colocá-las na piscina mais rasa.
Experiências já desenvolvidas	Em colônias de férias e festivais de natação.
Outras observações	As provas são simples e pode auxiliar alunos que não gostam de nadar a se interessarem por este esporte. As crianças que não souberem nadar, não devem ficar em locais que não dê pé. Deve haver um salva-vidas de plantão o tempo todo ao lado de fora da piscina.
Autoria	Entidade: Prefeitura Municipal de Uberlândia - MG

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 40	PEBOLIM HUMANO
Objetivo	Simular um jogo de pebolim de forma cooperativa.
Descrição	Atividade que imita um jogo de pebolim, porém, exige organização em equipe para que todos participem de forma ativa.
Recursos necessários	Cordas, canos ou cabos de vassoura e bola de futebol.
Montagem	<ul style="list-style-type: none"> - Seis cordões dispostos lateralmente pela quadra, na altura da cintura, acrescidos de dois cordões fixos lateralmente nas traves do gol; - Em cada cordão, dois, três o mais canos (tubos) que possam ser segurados pelas mãos dos alunos. No cordão de cada gol haverá um cano.
Funcionamento	<ul style="list-style-type: none"> - Os alunos só poderão se deslocar lateralmente pelo cordão, segurando o cano sem soltar as mãos. - O início do jogo se dará com a bola lançada pelo Professor e o reinício pelos goleiros. - As regras deverão ser discutidas e adaptadas com base nas do jogo de futsal e na percepção do grupo sobre as possibilidades de realização. - Durante uma partida, o Professor pode paralisar o jogo, incentivando os participantes por meio de questões problemas baseadas em situações acontecidas no próprio jogo, a repensarem as regras do mesmo.
Possibilidade de utilização	Podem participar crianças de qualquer idade e ambos os sexos, o ideal é realizar a atividade em uma quadra de futsal.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	O jogo pode ser realizado com os participantes sentados, dificultando o deslocamento.
Experiências já desenvolvidas	Atividade já desenvolvida no cotidiano dos núcleos do Programa Segundo Tempo.
Outras observações	O interessante dessa atividade, além de limitar espaços há também o trabalho em equipe e a cooperação entre eles, fator esse muito importante de ser trabalhado.
Autoria	Entidade: Federação Paulista de Xadrez - SP Núcleo: Luiz Meneghel Coordenadora de Núcleo: Grasiele Agostinho Rezende.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Atividade 41	QUEIMADA MEDIEVAL
Objetivo	Realizar o jogo de queimada com algumas adaptações
Descrição	Um jogo de queimada (caçador) em que as crianças são divididas em duas equipes. Cada equipe elege seu rei ou rainha, e também seu chefe da guarda. O restante da equipe será parte do castelo que também podemos nomear ou não. Vence o jogo quem conseguir queimar o rei.
Recursos necessários	Físicos: uma quadra demarcada, campo ou mesmo um espaço alternativo. Material: bola de borracha ou de algum material similar.
Montagem	Definir o espaço onde o jogo será realizado. Depois de divididas as equipes, estas têm que definir quem será o rei ou rainha e o bobo ou a boba da corte.
Funcionamento	Cada equipe elege seu rei ou rainha e também o seu chefe da guarda. A outra equipe não pode saber quem são esses personagens, somente os membros da própria equipe e o Professor responsável pela atividade. Para vencer o oponente as crianças terão que queimar o rei ou rainha do adversário. Mas quem é o rei ou rainha? Isso elas terão que descobrir. O chefe da guarda poderá ser queimado à vontade, pois ele tem vida ilimitada e não deverá sair do campo de jogo. Desta forma, ele se torna a melhor proteção ao rei ou rainha. O segredo é ir desvendando quem são os personagens da equipe adversária, para então conseguir queimar o rei ou rainha da mesma. Durante a partida, o professor pode paralisar o jogo incentivando os participantes a se reunirem para combinarem estratégias de atingir o objetivo do jogo.
Possibilidade de utilização	Por ser uma atividade tradicional no Brasil, pode ser utilizada no cotidiano de um núcleo do PST.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Colocar mais personagens na partida, como por exemplo, as peças do jogo de xadrez. Um participante será o bispo – ele é protegido e não poderá ser queimado, se ele for queimado, a equipe adversária perde o jogo, ou então um ponto é computado para a mesma.
Experiências já desenvolvidas	Realizada nas atividades do PST. As crianças gostam muito, pois ficam na ansiedade de descobrirem quem são os personagens diferentes da equipe adversária.
Autoria	Entidade: Federação Paulista de Xadrez - SP

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 42	A PROCURA DE TALENTOS OLÍMPICOS
Objetivo	Formação de grupos, em que a criança passa a representar uma modalidade Olímpica e obter informações sobre as regras, formas de jogo e participação dos atletas na modalidade.
Descrição	Esta brincadeira consiste em capturar talentos dos grupos adversários para compor e representar uma nova modalidade. É uma adaptação da brincadeira STOP (ou alerta), um jogo simples de fácil entendimento e ganha o grupo que conseguir mais talentos para compor sua equipe Olímpica.
Recursos necessários	Instalação: quadra poliesportiva, campo ou local que propicie o deslocamento de crianças. Uma bola e coletes de várias cores.
Montagem	As crianças deverão ser divididas em grupos e cada grupo representará uma modalidade Olímpica. Ex: grupo do futebol, do judô, da natação, da esgrima, do basquete e assim por diante. O Professor, antes de iniciar a atividade, deverá fazer uma explanação sobre as modalidades escolhidas pelas crianças, comentar a forma do jogo, tempo, algumas regras e outras curiosidades.
Funcionamento	Após a divisão dos grupos, as crianças colocarão os coletes representando sua equipe. Todos deverão permanecer agachados no centro do campo. O Professor jogará a bola para o alto e solicitará uma equipe, somente os componentes daquela equipe poderão correr para pegar a bola, enquanto os demais fogem. Ao pegar a bola, a criança gritará STOP e todos deverão para no local. A criança com a bola terá direito a dar três passos e, em seguida, lançar a bola na tentativa de queimar um participante da equipe adversária. Se a criança for queimada ela então deverá ir até o Professor e trocar de colete, pegando a cor que representa sua nova modalidade, pois a partir deste momento ela passa a ser o novo talento da equipe. Ex: equipe do futebol usa coletes azuis e queima um aluno da equipe da natação que usam coletes amarelos, este aluno então deverá trocar seu colete amarelo, por um colete azul, pois agora ele faz parte de uma nova modalidade Olímpica. Este novo integrante vai até o centro do campo, todos retornam e agacham ao seu redor ele escolherá uma nova modalidade esportiva, não podendo ser a sua anterior e lançará a bola para o alto gritando o nome da equipe desejada. O jogo continua até a maioria dos participantes passem de um grupo para outro, ganha o grupo que conquistar mais talentos para sua equipe.
Possibilidade de utilização	Esta atividade pode ser realizada em diferentes momentos e espaços, podendo ser adaptada conforme costumes da região onde será aplicada, inclusive no cotidiano de um núcleo do Programa Segundo tempo.
Possibilidade (necessidade) de adaptação	Incluir outros esportes não-convencionais e também as modalidades paraolímpicas, tais como basquete de cadeira de rodas, futebol de 7, golbol, vôlei sentado etc.
Experiências já desenvolvidas	Atividade realizada no cotidiano dos núcleos do PST com o objetivo de divulgar modalidades esportivas que estão incluídas nas Olimpíadas, despertando a curiosidade e estimulando as crianças a conhecerem mais sobre os esportes olímpicos e paraolímpicos.

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Outras observações	Deverá ser acompanhada por um profissional para que seja realizada de forma lúdica e descontraída, proporcionando às crianças o conhecimento e a segurança.
Autoria	Entidade: Federação Paulista de Xadrez - SP Núcleo: Casa da Criança Frezarin Coordenador de Núcleo: André Luis Viana

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Atividade 43	EM BUSCA DOS VALORES OLÍMPICOS
Objetivo	Brincadeira cooperativa que visa o espírito de equipe, o diálogo entre os participantes do grupo, a reflexão sobre o certo e o errado e que tem como propósito estimular as crianças ao <i>fair-play</i> .
Descrição	<p>Esta brincadeira inicia-se com a divisão das crianças em grupos. Em seguida, será realizada uma breve discussão sobre os Valores Olímpicos, tais como: o <i>Fair-play</i>, a Igualdade, o Multiculturalismo, o Respeito às Regras, o Espírito Olímpico, e também sobre os pontos negativos, o Dopping, as ações Antidesportivas, o suborno, as punições, bem como, as consequências que os atletas sofrem por recorrerem a estes recursos ilícitos.</p> <p>Após esta discussão, as crianças ganharão um passaporte e terão que preenchê-lo seguindo a ordem dos desenhos. Depois de preenchido o passaporte, as crianças deverão retornar ao local de partida e se organizar aguardando a chegada dos outros participantes.</p> <p>Porém, existirão dois personagens no jogo - o Dopping e o Antidesportivo. Estes terão em mãos todas as figuras com o objetivo de oferecê-las às crianças, desta forma estas poderão ter uma vantagem e, conseqüentemente, poderão chegar primeiro ao final do percurso, garantindo a vitória ao grupo. No entanto, para que as crianças aceitem as figuras que faltam em seu passaporte, elas deverão deixar que o Monitor faça uma marca com tinta preta no dorso da sua mão, o que levará as crianças a refletirem sobre o certo e o errado, gerando as discussões no grupo sobre a aceitação ou não das figuras oferecidas.</p>
Recursos necessários	<p>Instalações: o jogo poderá ser realizado em um campo, clube, praça de esporte ou qualquer outro espaço que possibilite criar os pontos em que as crianças terão que procurar os valores Olímpicos.</p> <p>Materiais utilizados: folha de sulfite para confecção do passaporte com os desenhos a serem encontrados e para confecção das figuras que ficarão com os Monitores.</p> <p>Tinta guache preta: para marcar as crianças que aceitarem a ajuda do Dopping e do Antidesportivo</p> <p>Cola: para que os Monitores fixem as figuras no passaporte das crianças.</p>
Montagem	Seis Monitores serão distribuídos em locais estratégicos onde estarão representando os Valores Olímpicos a serem conquistados. Outros dois Monitores ficarão em pontos mais visíveis onde as crianças os poderão encontrá-los facilmente, porém estes serão o Dopping e o Antidesportivo. Estes últimos, possuirão todas as figuras e terão que convencer as crianças a aceitarem as figuras oferecidas por eles para que elas completem o passaporte e se tornem as campeãs do jogo.
Funcionamento	<p>Dopping e Antidesportivo: figuras com bordas pretas.</p> <p>Enfim, as variações podem ser de diversas formas - outra mais simples é fazer as figuras sem as bordas, mas ao recortá-las, as figuras dos Valores Olímpicos deverão ser maiores que as do Dopping e do Antidesportivo, ou até mesmo um simples borrão na figura como sendo falha da impressora poderá diferenciá-las, tornando-as imperceptíveis para as crianças.</p>

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

<p>Funcionamento</p>	<p>As crianças poderão achar que limpando o dorso da mão não serão identificadas, mas uma vez que o grupo aceitou a ajuda do Dopping e do Antidesportivo terão seus passaportes marcados pela figura diferente e se notarem esta diferença e quiserem reverter a situação deverão procurar as figuras originais que representam os Verdadeiros Valores Olímpicos.</p> <p>Ao final da brincadeira quando os grupos já estiverem em seus lugares, o Coordenador deverá avaliar os passaportes e só neste momento é que o grupo que utilizou o recurso do Dopping e do Antidesportivo será identificado e como punição receberão apenas a pontuação pela participação da brincadeira, perdendo então a pontuação de medalhistas.</p> <p>PONTUAÇÃO: Somam-se o valor da medalha mais CINCO pontos referentes à participação do grupo.</p> <p>MEDALHA DE OURO (45 pontos) + 05</p> <p>Ganhará a equipe que realizar todas as tarefas em menos tempo; que conseguir preencher o passaporte seguindo a ordem das figuras; que não aceitar a ajuda do Dopping e do Antidesportivo; e que se mantiveram organizados durante a prova até o final.</p> <p>MEDALHA DE PRATA: (25 pontos) + 05</p> <p>Ao grupo que realizar todas as provas e preencher todo o passaporte, porém, em um tempo superior ao primeiro grupo.</p> <p>MEDALHA DE BRONZE (15pontos)+ 05</p> <p>Ao terceiro grupo que concluir todas as provas;</p> <p>EXAME ANTIDOPPING: (0pontos)+05</p> <p>O grupo que aceitou a ajuda do Dopping e do Antidesportivo não pontuam como medalhistas, recebendo apenas os pontos de participação da brincadeira para que não haja desmotivação dos participantes.</p> <p>EMPATE:</p> <p>Não haverá empate. Se todas as equipes utilizarem o Dopping ou o Antidesportivo, todas receberão a pontuação de participação, porém, nenhuma equipe será considerada campeã, mesmo que uma equipe tenha recebido mais figuras falsas que a outra.</p> <p>IMPORTANTE: realizar uma discussão sobre toda a dinâmica do jogo relacionando este com os valores olímpicos e também com as situações que ferem estes valores.</p> <p>As lições derivadas desta discussão poderão ser escritas num cartaz ou quadro e exposta no espaço do núcleo durante o período de realização do projeto Recreio nas Férias.</p>
<p>Possibilidade de utilização</p>	<p>Esta atividade pode ser desenvolvida em diferentes momentos e espaços, seja em escolas, clubes e até no cotidiano de um núcleo do Programa Segundo Tempo.</p>

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

Possibilidade (necessidade) de adaptação	<p>A atividade pode ser adequada para outros temas que tenham esta dimensão de certo e errado. Por exemplo:</p> <p>- ESCOLA – PONTOS POSITIVOS: prestar atenção na aula, estudar para a prova, manter o caderno organizado, ter um horário de estudo durante o dia. PONTOS NEGATIVOS: colar na prova, bagunçar durante as explicações do professor em sala, faltar na aula ou matar aula sem motivo importante.</p>
Experiências já desenvolvidas	<p>Baseando-se em um grande jogo, realizado nas colônias de férias, esta brincadeira teve as regras modificadas para que as crianças despertem o interesse pelo esporte, a consciência do <i>fair-play</i> e outros valores relacionados com o esporte e a cidadania.</p>
Outras observações	<p>Toda atividade deve ser monitorada por um profissional para garantir a diversão, o lazer e o máximo de segurança para as crianças que estiverem participando da brincadeira.</p>
Autoria	<p>Entidade: Federação Paulista de Xadrez - SP</p> <p>Núcleo: Casa da Criança Frezarin</p> <p>Coordenador de Núcleo: André Luis Viana</p>

CAPÍTULO 6. JOGOS EDUCATIVOS PARA A TEMÁTICA VALORES OLÍMPICOS

Segue, em anexo, o modelo do Passaporte Olímpico, contendo as imagens que os grupos deverão conquistar para garantir a vitória no jogo.



Espírito Olímpico



Paz e Igualdade



Excelência



Respeito as diferença



Multiculturalismo



fair-play



INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Prof^ª. Esp. Silvia Regina de Pinho Bortoli (SNEED/ME), Prof^ª. Esp. Luciana Forne
(SNEED/ME)

Foram elaborados quatro modelos de formulários para subsidiar o processo de avaliação do Projeto Recreio nas Férias. Esses instrumentos devem ser preenchidos e enviados ao Ministério para o devido acompanhamento da ação, conforme descrito abaixo:

- Formulário de avaliação destinado aos beneficiados, preenchidos por dois participantes do núcleo - um na faixa etária de sete a 12 anos, e outro na faixa etária de 13 a 17 anos, que devem ser entregues aos Professores do núcleo no último dia de realização do projeto.
- Formulário de registro e avaliação a ser preenchido pelo grupo de Monitores atuantes, e entregues ao Coordenador Geral do núcleo no último dia de realização do projeto.
- Formulário de registro e avaliação por núcleo, a ser preenchido pelo Coordenador Geral do núcleo e enviado ao Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias no prazo máximo de dois dias úteis após o término das atividades do projeto.
- Formulário de registro e avaliação por convênio, a ser preenchido pelo Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias, no Sistema de Eventos, no prazo máximo de cinco dias úteis após o término das atividades do projeto.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

O preenchimento dos formulários deverá ser devidamente realizado pelo responsável em cada etapa deste processo avaliativo, e o Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias deverá manter em arquivo todos os formulários recebidos (preenchidos pelos dois beneficiados, pelos Professores e Monitores, e pelos Coordenadores dos núcleos) e disponibilizá-los ao Ministério do Esporte sempre que solicitado.



PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO PARA PREENCHIMENTO DOS BENEFICIADOS

Este formulário deverá ser preenchido por duas crianças participantes do núcleo, uma na faixa etária entre sete e 12 anos, e outra entre 13 e 17 anos, imediatamente ao término das atividades do último dia, devendo ser entregue a um dos Monitores, para que o mesmo o repasse ao Coordenador do núcleo. Cumpre esclarecer que este formulário deverá ser arquivado na entidade e disponibilizado ao Ministério do Esporte para eventuais consultas.

Entidade: _____

Identificação (nome) do núcleo: _____

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

Sexo: feminino () masculino ()

1 – Ficar o dia todo no Projeto foi:

() bom 😊 () regular 😐 () ruim ☹️

2 - Como foi o passeio?

() bom 😊 () regular 😐 () ruim ☹️

3 – A Apresentação Cultural foi:

() boa 😊 () regular 😐 () ruim ☹️

4 – O Reforço Alimentar foi:

() bom 😊 () regular 😐 () ruim ☹️

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

5 – Do que você mais gostou? Marcar somente uma alternativa.

- atividades esportivas
- atividades recreativas
- monitores
- passeio
- apresentação cultural
- lanche
- uniforme
- materiais para brincadeiras
- outra coisa. O quê? _____

6 – O que poderia deixar o Recreio nas Férias ainda melhor?

Obrigado!



PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO PARA PREENCHIMENTO DO GRUPO DE MONITORES

Este formulário deverá ser preenchido pelo grupo de Monitores do núcleo imediatamente após o término das atividades do último dia e entregue ao Coordenador local. Cumpre esclarecer que este formulário deverá ser arquivado na entidade e disponibilizado ao Ministério do Esporte para eventuais consultas.

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

1 – O(s) local(is) de desenvolvimento das atividades foi(foram) satisfatório(s)?

Comente a resposta: _____

2 – A realização do projeto em período integral foi:

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

3 – O passeio foi:

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

4 – A apresentação cultural foi:

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

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

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

6 – Qualidade do kit de materiais esportivos:

() boa () regular () ruim

7 – Qualidade do kit de materiais recreativos:

() boa () regular () ruim

8 – Qualidade do uniforme:

() boa () regular () ruim

9 – Qualidade da alimentação:

() boa () regular () ruim

10 – Qualidade do transporte para o passeio:

() boa () regular () ruim

11 – Capacitação do Recreio para Monitores:

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

12 – Sugestões: _____

Nome Completo: _____

Assinatura: _____ Data: ____ / ____ / ____

Agradecemos a sua colaboração!

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**



PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO POR NÚCLEO

Este formulário deverá ser preenchido pelo Coordenador do Núcleo imediatamente após o término das atividades e encaminhado ao Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias da entidade em até dois dias úteis. Cumpre esclarecer que este formulário deverá ser arquivado na entidade e disponibilizado ao Ministério do Esporte para eventuais consultas.

Entidade: _____

Identificação do núcleo: _____

Endereço: _____

Telefones: _____

Coordenador do Núcleo: _____

Monitores do núcleo: _____

1 – Período de realização:

() de ____ a ____ de _____ de 201____.

() de ____ a ____ de _____ de 201____.

() de ____ a ____ de _____ de 201____.

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

2 – Local (is) de desenvolvimento das atividades:

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

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

3 – Nº de beneficiados:

Total de inscritos: _____

Número de inscritos que não compareceram nenhum dia: _____

Número real de participantes no projeto: _____

(sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na segunda-feira: _____

(sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na terça-feira: _____

(sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na quarta-feira: _____

(sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na quinta-feira: _____

(sendo _____ meninas e _____ meninos)

Número de participantes na sexta-feira: _____

(sendo _____ meninas e _____ meninos)

Soma de participantes nos cinco dias: _____ atendimentos

4 – Número de participantes atendidos por faixa etária:

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

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

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

5 – Horário

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

() sim () não

Comente a resposta: _____

CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

b) O horário proposto foi cumprido?

sim parcialmente

Comente a resposta: _____

6 – Atividades

Metodologia:

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

sim parcialmente

Comente a resposta: _____

b) Houve envolvimento com a comunidade e cultura locais?

sim não

c) O tema proposto foi satisfatoriamente desenvolvido?

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

não - neste caso, citar o motivo: _____

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

sim não

Comente a resposta: _____

e) Houve participação de voluntários?

sim não

Comente a resposta: _____

7 – Passeio

a) O(s) local(is) escolhido(s): _____

b) O(s) local(is) escolhido(s) foi (foram) satisfatório(s)?

sim não

Comente a resposta: _____

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

c) Transporte(s) utilizado(s) para o passeio:

() próprio () locado () parceria

d) Qualidade do transporte:

() bom () regular () ruim

8 – Apresentação Cultural

a) Mencione a apresentação cultural: _____

b) Esta apresentação foi: () contratada () parceira

c) Foi satisfatória? () sim () não

Comente sua resposta: _____

9 – Documentação:

a) As atividades foram fotografadas?

() sim () não

b) As atividades foram filmadas?

() sim () não

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

() sim () não

Em caso afirmativo, qual (is)? _____

10 – Alimentação

a) Composição dos lanches: _____

b) O lanche foi entregue no prazo e horário estabelecidos?

() sim () não

c) Em número suficiente?

() sim () não

d) De boa qualidade?

() sim () não

Comente a resposta: _____

CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

11 – Materiais esportivos

a) Os materiais foram entregues no prazo?

() sim () não

b) Eram de boa qualidade?

() sim () não

c) Foram suficientes?

() sim () não

Comente a resposta: _____

12 - Materiais recreativos

a) Os materiais foram entregues no prazo?

() sim () não

b) Eram de boa qualidade?

() sim () não

c) Foram suficientes?

() sim () não

Comente a resposta: _____

Sugestões de outros materiais necessários: _____

13 – Uniformes (camisetas e bonés)

a) Os uniformes foram entregues no prazo?

() sim () não

b) Eram de boa qualidade?

() sim () não

Comente a resposta: _____

14 - Aceitação do projeto pelas crianças e jovens participantes

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

15 - Ocorrências (registro de situações não previstas, que de alguma forma afetaram o bom andamento do projeto):

16 - Sugestões para as próximas edições:

Nome Completo: _____

Assinatura: _____ Data: ____ / ____ / ____

Agradecemos a sua colaboração!



PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

FORMULÁRIO DE REGISTRO E AVALIAÇÃO POR CONVÊNIO

Este formulário deverá ser preenchido pelo Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias, no Sistema de Eventos, imediatamente após o término do Projeto em até cinco dias úteis.

I - DADOS GERAIS DO CONVÊNIO

Entidade: _____

Número do Convênio: _____ / _____

Coordenador Geral do Programa Segundo Tempo: _____

Telefones para contato: () _____

Coordenador Geral do Projeto Recreio nas Férias: _____

Telefones para contato: () _____

Projeto Recreio nas Férias

- Número total de núcleos: _____ núcleos

- Número total de vagas disponibilizadas: _____ vagas

- Período de realização do programa: _____

II – CONSIDERAÇÕES RELATIVAS AO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS QUANTO À CAPACITAÇÃO:

a) A capacitação, realizada na cidade, para os Coordenadores e Monitores dos núcleos, foi:

() boa () regular () ruim

Comente a resposta: _____

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

QUANTO AO ATENDIMENTO:

a) Quantas crianças e jovens foram realmente atendidos pelo Projeto:

Número de beneficiados efetivamente atendidos: _____

b) De acordo com o número total de vagas disponibilizadas para o Projeto, justifique o número real de atendimentos descrito acima: _____

QUANTO À DIVULGAÇÃO DO PROJETO:

a) Para divulgação do Projeto, foram utilizados:

() folders fornecidos pelo ME

() cartazes fornecidos pelo ME

() banners fornecidos pelo ME

() outros meios. Quais? _____

QUANTO AOS LOCAIS:

a) Os locais escolhidos foram adequados para a boa realização do Projeto?

() sim

() não – neste caso, comente a resposta: _____

QUANTO AO HORÁRIO:

a) O horário proposto para a realização do Projeto (das 9h às 16h) foi adequado?

() sim

() não – neste caso, comente a resposta: _____

b) O horário proposto foi cumprido?

() sim

() parcialmente – neste caso, comente a resposta: _____

CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

QUANTO AO PASSEIO:

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

boa regular ruim

Comente sua resposta: _____

b) Local(is) visitado(s): _____

c) O(s) local(is) visitado(s) foi(foram):

bom regular ruim

Comente sua resposta: _____

d) O transporte foi:

próprio locado parceria (neste caso, especifique a parceria):

e) Os transportes utilizados atenderam à demanda do convênio em sua totalidade?

sim não

Comente sua resposta: _____

f) A qualidade do transporte foi:

bom regular ruim

Comente sua resposta: _____

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

QUANTO ÀS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS:

a) Mencione a(s) apresentação(apresentações) artística(s): _____

b) Esta(s) apresentação(apresentações) foi(foram):

() contratada(s)

() parceria(s) – neste caso, especifique qual(is) a(s) parceria(s): _____

c) Foi(foram) satisfatória(s)?

() sim () não

Comente sua resposta: _____

QUANTO ÀS ATIVIDADES:

De acordo com as Diretrizes do Projeto Recreio nas Férias e, considerando os formulários preenchidos pelos Monitores e Coordenadores dos núcleos – quanto à metodologia, envolvimento com a comunidade, participação de voluntários, adequação das programações ao Tema Gerador, integração das equipes de Monitores –, de forma geral, as atividades realizadas nos núcleos foram satisfatórias?

() sim () não

Comente sua resposta: _____

QUANTO À ALIMENTAÇÃO:

a) Qual a composição dos lanches e/ou refeição? _____

CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

b) De forma geral, a alimentação oferecida aos participantes foi satisfatória:

sim não

Comente sua resposta: _____

QUANTO À ACEITAÇÃO DO PROJETO PELAS CRIANÇAS E JOVENS PARTICIPANTES:

boa regular ruim

Comente sua resposta: _____

QUANTO À DOCUMENTAÇÃO:

a) O Projeto foi documentado com:

fotos filmagens

b) Algum veículo de comunicação (rádio, jornal, internet e TV) cobriu as atividades desenvolvidas?

sim não

Em caso afirmativo, qual (quais)? _____

DE MODO GERAL, QUAIS FORAM AS DIFICULDADES ENCONTRADAS PELOS RECURSOS HUMANOS (MONITORES, COORDENADORES DE NÚCLEO E COORDENADOR GERAL)?

RECREIO NAS FÉRIAS **E OS VALORES OLÍMPICOS**

OCORRÊNCIAS (registro de situações não previstas que de alguma forma afetaram o bom andamento do Projeto):

III – CONSIDERAÇÕES RELATIVAS À ATUAÇÃO DA SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE EDUCACIONAL DO MINISTÉRIO DO ESPORTE/SNEED:

a) Organização:

() boa () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

b) Planejamento:

() boa () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

c) Comunicação:

() boa () regular () ruim

Comente sua resposta: _____

d) Fornecimento de materiais esportivos e recreativos:

Os materiais foram entregues no prazo?

() sim () não

Eram de boa qualidade?

() sim () não

Foram suficientes?

() sim () não



CAPÍTULO 7. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROJETO RECREIO NAS FÉRIAS

Observações: _____

IV – SUGESTÕES PARA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES:

Nome Completo: _____

Assinatura: _____ Data: ____ / ____ / ____

Agradecemos a sua colaboração!





Notas sobre os Autores

AMAURI APARECIDO BÁSSOLI DE OLIVEIRA

Doutor em Educação Física, pela Universidade de Campinas (UNICAMP); Professor Associado da Universidade Estadual de Maringá e do Programa Associado de Pós-graduação em Educação Física (UEM/UEL); Coordenador do Grupo de Pesquisa em Educação Física Escolar e integrante do Grupo de Estudos e Pesquisas em Obesidade e Exercício Físico (GREPO); integrante do quadro de Avaliadores Institucionais e de Curso ad-hoc do INEP, Coordenador Pedagógico do Programa Segundo Tempo da SNEED/Ministério do Esporte.

GIULIANO GOMES DE ASSIS PIMENTEL

Doutor em Educação Física, pela Universidade de Campinas (UNICAMP); Professor Adjunto da Universidade Estadual de Maringá (UEM/UEL) e do Programa Associado de Pós-graduação em Educação Física; Coordenador do Grupo de Estudos do Lazer (GEL) e integrante do Grupo de Pesquisa em Corpo, Cultura e Ludicidade; pesquisador com financiamento pela Fundação Araucária, CNPq e Rede Cedes do Ministério do Esporte; ministra cursos de formação e assessora projetos relacionados à recreação e lazer.

KATIA RÚBIO

Psicóloga, Professora Associada da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, Mestra em Educação Física pela EEFE-USP, Doutora em Educação pela FE-USP, Coordenadora do Centro de Estudos Socioculturais do Movimento Humano da EEFE-USP, docente dos programas de Pós-graduação da EEFE-USP e da FE-USP, editora da Revista Brasileira de Psicologia do Esporte, Bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq.

LUCIANA FORNE

Professora em Educação Física, pela Unifig/SP, Especialista em Administração de Centros de Lazer / Sociologia do Lazer pela FESP/SP.

RUTH EUGÊNIA AMARANTE CIDADE

Doutora em Educação Física, pela Universidade de Campinas (UNICAMP); Professora Adjunta da Universidade Federal do Paraná (UFPR); Coordenadora do Projeto de Extensão Universitária "Atividade Motora Adaptada"; integrante dos Grupos de Pesquisa do Centro de Estudos em Lazer e Sociedade (CEPELS) e Laboratório de Pesquisa em Ensino da Educação Física e Formação Profissional (LAPESP); integrante do Núcleo de Atendimento a Pessoas com Necessidades Especiais da UFPR (NAPNE); classificadora de Esgrima Paraolímpica; Diretora estadual do Programa *Special Olympics* Brasil para deficientes intelectuais; Coordenadora de equipe colaboradora do Programa Segundo Tempo da SNEED/Ministério do Esporte.

SILVANA VILODRE GOELLNER

Doutora em Educação, pela Universidade de Campinas (UNICAMP); Professora da Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); integrante do corpo docente do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano da ESEF/UFRGS; Coordenadora do Grupo de Estudos sobre Cultura e Corpo (GRECCO) e do Centro de Memória do Esporte (CEME); bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq.

SILVANO DA SILVA COUTINHO

Mestre e doutorando em Saúde Pública pela Escola de Enfermagem da USP/Ribeirão Preto; Professor Assistente da Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná (UNICENTRO); Coordenador de Equipe Colaboradora do Programa Segundo Tempo da SNEED/Ministério do Esporte.

SILVIA DE PINHO BORTOLI

Bacharel e Licenciada em Educação Física pela Unifig, Especialista em Gerenciamento de Projetos pela FGV-Brasília e Coordenadora Geral de Eventos e Suprimentos da Secretaria Nacional de Esporte Educacional do Ministério do Esporte.