

DEFINIÇÕES DE LAZER

O que é lazer? Muitas pessoas estudaram e ainda estudam este tema que é de suma importância para o ser humano, que cada vez trabalha mais se importando apenas com salários, posições sociais, bens e achando que o lazer pode deixar para quando ficar mais velho e tiver “tempo” para isso. Talvez quando chegar seu *tempo*, não tenha mais *tempo* nem saúde para usufruir dele.

Vários autores falam de lazer usando como referência alguns parâmetros, como por exemplo, tempo livre, escolha pessoal, gratuidade, atitude etc, como veremos a seguir. Será que tudo que envolve diversão, brincadeiras, podemos chamar de lazer. Dormir pode ser lazer? Assistir um jogo pela TV sempre é lazer? Vamos responder estas perguntas ao longo do capítulo.

Um dos autores mais conhecidos da área do lazer é Joffre Dumazedier. Segundo ele lazer é:

“Conjunto de atividades desenvolvidas pelos indivíduos seja para descanso, seja para divertimento, seja para o seu desenvolvimento pessoal e social, após cumpridas suas obrigações profissionais, familiares e sociais” (Lazer e cultura popular, 1976, pg.34).

A teoria de Dumazedier muitas vezes é chamada de “3 D”, pois envolve:

DESCANSO / DIVERTIMENTO / DESENVOLVIMENTO

Nesta definição, podemos observar que lazer pode ser descanso. Mas será que o dormir diário é lazer? Não, pois é uma necessidade fisiológica. Não conseguimos passar muito tempo sem dormir. Mas quando estamos de férias e decidimos descansar numa rede após o almoço, a beira mar, será este descanso lazer? Sim, pois é de escolha própria e não por uma necessidade imediata.

A segunda palavra é "divertimento" e é muito comum esta vinculação de prazer, diversão com o lazer. Sem prazer não existe lazer. Por fim a palavra "desenvolvimento" significa que o lazer deve sempre trazer um benefício ao indivíduo. Não deve ser um passar o tempo desprezencioso, mas trazer um conhecimento, cultura, um sentimento de aprendizado de algo novo.

Outro autor que nos dá uma definição simples e claro do lazer é PARKER (1978, pp.19-20), existem 3 formas de definir lazer:

- Consideramos as 24 horas do dia e subtraímos trabalho, sono, alimentação, necessidades fisiológicas, etc. (*Para alguns, os itens poderiam ser acrescentados, e para outros, tirados*). Isso é, após o tempo gasto com as obrigações do dia-dia o tempo que restou é o tempo livre onde podemos fazer o que realmente queremos (lazer)
- Para ele, o lazer não envolve o conceito de tempo, mas sim, a qualidade da atividade a que alguém se dedica. De nada adianta assistir 5 horas de TV em programas de baixa qualidade. Pode envolver também aspectos mentais e espirituais.
- União dos 2 itens anteriores, resultando num “*tempo que o indivíduo dispõe, livre do trabalho e de outros deveres e que pode ser utilizado para fins de repouso, divertimento, atividades sociais ou aprimoramento social*” ou de “*atividades de livre e espontânea vontade*”.

Para esse autor, o lazer envolve os aspectos de “tempo” e “atividade”. Mas lembramos que apenas ter tempo livre nem sempre pode ser considerado como lazer, pois um trabalhador braçal após horas de serviço pode não ter dinheiro para realizar o que gostaria; ou um aposentado, com baixo salário, tem tempo livre, mas também faltam recursos para o lazer, pois o pouco que ganha serve apenas para sua subsistência.

Segundo CAMARGO (1989), o lazer possui algumas propriedades que seriam:

- **ESCOLHA PESSOAL:** no lazer, temos uma liberdade maior com relação ao que queremos fazer. Podemos escolher entre tomar um chopp com amigos, ir ao cinema, visitar um museu, parque, praia, etc., onde a escolha é pessoal. Mas não podemos também acreditar que a escolha é totalmente livre, visto que somos bombardeados por anúncios das mídias, etc, nos “forçando” a determinados modismos* e fazemos muitas vezes, conscientes ou não, nossa “escolha pessoal” por influências culturais, sociais, econômicas, políticas, etc.

(*)Obs: quanto aos modismos e escolha pessoal, aproveito o depoimento de Orlando Vilas Boas, sertanista e estudioso de índios, que criticou a inauguração de um shopping em SP cuja propaganda dizia que existiam mais de 400.000 itens para seu consumo. Pois para ele, os índios durante toda sua

vida usavam em média apenas 93 itens e dentre eles, 80 poderiam ser feitos com suas próprias mãos. Isso é, muitas vezes consumimos e gastamos nosso tempo com produtos e atividades que nem precisamos, mas o fazemos pela cultura e influência dos grupos.

- **GRATUIDADE:** teoricamente, o lazer não tem interesses econômicos voltados para ele, pois podemos estar escrevendo contos, fazendo artesanato, sem pensar em vender, ou que uma editora venha a publicá-lo, mas muitas vezes podemos pensar no aspecto econômico também, e o lazer perde esse caráter de gratuidade.
- **PRAZER:** a busca do prazer, do hedonismo, sempre está presente no lazer. Fazemos algo por prazer, senão deixaríamos de fazer. Mas isso não evita que certas atividades deixem de ter prazer momentaneamente, como por exemplo, depois de uma noite agitada em bares com amigos, comece a ter tédio e queira voltar para casa, ou deixe de fazer seu hobby por estar cansado, etc.
- **LIBERAÇÃO:** queremos nos “liberar” das obrigações do dia-dia, fazendo coisas muitas vezes contrárias às rotinas do trabalho. Por exemplo, ir fazer ginástica depois de um dia de trabalho sentado num escritório, ou simplesmente descansar após um dia de trabalho estafante.

Requixa (1971) define lazer como:

“Um conjunto de ocupações não obrigatórias, de livre escolha do indivíduo que a vive e cujos valores propiciam condições de desenvolvimento pessoal e social”.

Para Miller e Robinson (in Requixa) o lazer é:

“Um conjunto de valores de desenvolvimento e de enriquecimento pessoais alcançados pelo indivíduo utilizando o tempo de lazer, graças a uma escolha pessoal de atividades que o distraiam”.

Essa definição valoriza a atividade em si, que influencia o indivíduo que a pratica.

O conceito da World Leisure and Recreation Association (WLRA), explicita o lazer "como o tempo em que temos autonomia e limites para buscarmos experiências significativas sem comprometer normas e costumes da sociedade, que valorizem o desenvolvimento individual, grupal e coletivo".

Depois destas definições, será que podemos pensar que o trabalho pode ser um lazer? O estudar numa faculdade? Brincar com o filho num parque? Fazer um quadro para seu vizinho e depois ter a obrigação de pintar outros 10 quadros em tempo fixado? Algumas pessoas podem se dizer privilegiadas ao afirmar que seu trabalho também é lazer, ou seu estudo, ou uma reunião de família, etc. Alguns trabalham com aquilo que gostam e sentem prazer por isso. Outros trabalham em ambientes agradáveis que sentem prazer em estar ali, ou até comum hoje em dia, pessoas que trabalham nas próprias casas, onde a internet é sua fonte de acesso, comunicação com a empresa, etc.

De uma maneira geral, os artesãos, artistas, cientistas, escritores, trabalham com aquilo que gostam de fazer, e por opção própria vivem do artesanato ou obras que produzem podendo ser considerados lazer e trabalho. Assim como um jogador de futebol, que se torna profissional e passa a receber salário pelo que faz, e nas horas de lazer, ainda faz um “bate-bola” com amigos num final de semana. O futebol pode ser trabalho e lazer. De modo geral, na essência, lazer e trabalho não se misturam, mas para tudo pode haver exceções.

Em sociedades mais simples, a divisão entre lazer e trabalho é bem menor, pois aproveitam as atividades diárias com atividades de lazer, diferentemente de uma sociedade moderna, industrializada, onde os horários e locais são específicos e pouco modificáveis, deixando o lazer para outros momentos fora do trabalho. Como exemplo, enquanto pessoas estão plantando, podem cantar sozinhos ou em grupos. Num escritório, podemos trabalhar cantando?

Com relação à família podemos pensar do mesmo modo. Para um pai, sair para um parque com seu filho de 5 anos para jogar bola pode ser lazer e para o outro uma obrigação, pois naquele momento, ele é quem gostaria de jogar bola com seus amigos em vez de ficar com o filho.

Após definir o lazer, devemos também pensar que também temos as **barreiras do lazer**. São dificuldades presentes na vida das pessoas que podem limitar ou impedir de ter acesso ao lazer. Por exemplo:

- tempo: pessoas trabalham em duplas ou triplas jornadas de trabalho, inclusive aos finais de semana e feriado. A falta de tempo as impedem de ter lazer. Ou ainda, a atividade será às 10:00, mas neste horário estarei trabalhando, e não poderei ir.

- dinheiro: apesar de que com pouco dinheiro também é possível ter lazer, a falta dele pode ser impedimento para muitos tipos de lazer. Um viagem ao exterior, um ingresso de um show de grupo famoso, um passeio de barco, tudo sem dinheiro será dificultado.

- faixa etária: algumas atividades são permitidas para apenas um determinado grupo, limitando o acesso. Pessoas fora do perfil podem sofrer preconceitos.

- sexo: certas atividades podem ser mais acessadas por determinados grupos, inclusive influenciados pela cultura do povo, por preconceitos. Fazer balé ainda é predominantemente uma atividade para mulheres enquanto futebol e lutas ainda são mais praticados ou preferidos pelos homens.

- distância: parques podem ser muito bonitos, mas longe do local de moradia, ou ainda com difícil acesso, sem transporte público fácil e rápido, etc.

- religião: algumas permitem ou não certas atividades; ou ainda dependem do dia ou horários permitidos.

RECREAÇÃO

A palavra “recreação” vem do latim = *recreatio*, que significa recriar, restaurar.

Muitos autores não distinguem diferenças entre lazer e recreação, pois acreditam ser a mesma coisa. Outros autores definem a recreação como uma função do lazer, isto é, a recreação seria o momento ou a atividade onde o indivíduo está se auto-expressando, mostrando suas possibilidades, faculdades, sendo ativo.

A atividade na recreação é espontânea, mas ao mesmo tempo não deve ser um “fazer por fazer”. É o processo de recriar, e não apenas uma busca de um resultado qualquer. É um FAZER para SER. Alguns acreditam que a diferença da recreação para o lazer é que a recreação procura uma satisfação imediata, é uma atividade, ao passo que o lazer é um processo mais amplo, com mais variáveis, como por exemplo diferentes conteúdos culturais, influência das mídias, descanso.

A recreação se utiliza principalmente do JOGO, que vem do latim = “*jocus*”, que significa brincadeira, divertimento, zombaria, desafio, representação. No grego, encontramos = “*ludus*”.

Em outros idiomas encontramos: SPIELEN (alemão); JOUER (francês); IGRA (russo); JUQUETE (espanhol); GIOCO (italiano)

Para muitos autores, não existem distinções entre as palavras lazer e recreação. Juan Carlos Cutrera utiliza outra classificação que mostramos a seguir. Ele dá o nome de recreação, que seria:

“Desenvolvimento espontâneo e agradável do ser humano em seus momentos não comprometidos, objetivando a satisfação de necessidades psicológicas e espirituais, fundamentais de descanso, entretenimento, expressão, socialização e criatividade”.

N. Pithan e Silva define recreação como: *“atividades que se realizam nas horas de lazer e proporcionam descanso de trabalho ao qual estamos ligados”.*

Fitzgerald define recreação como: *“expressão natural dos interesses e necessidades humanas, buscando satisfação durante o tempo livre”.*

Para estes autores, a recreação são as atividades feitas no tempo de lazer ou “livre”. Mas assim, ler um livro no horário livre com certeza é lazer, mas seria considerado “recreação”?

O ex-presidente dos EUA Herbert Hoover (década de 1930) disse que era preciso tomar mais cuidado nas horas de lazer do que nas horas de trabalho, pois no trabalho o tempo era ocupado com “coisas boas”, vigiadas e úteis, enquanto no tempo de lazer, tanto o “bom” como o “ruim” podem ser praticados.

Para Medeiros (1975), a recreação são atitudes ou disposições mentais marcadas sempre pela livre escolha, nas horas vagas visando unicamente uma alegria intrínseca nas atividades.

Gaelzer (1979) afirma ser uma experiência que o indivíduo escolhe, devido ao prazer e satisfação pessoal que obtém diretamente dela.

Em poucas palavras, no meu entender a recreação é o momento onde o lazer é realizado com o fim de diversão. Pois na minha opinião, ler um livro não seria recreação, mas seria lazer se aquele livro te dá prazer.

A recreação se utiliza principalmente do lúdico, do brincar, do jogo e estes também são termos que precisamos definir, pois existem muitas controvérsias na literatura. Por exemplo, nós brincamos de “amarelinha” ou jogamos “amarelinha”? Brincamos de boneca ou jogamos de boneca? Os termos para

muitos estudiosos se misturam, mas acredito que podemos dividi-los pelo menos como uma forma didática, a fim de compreendermos características próprias de cada um deles.

LÚDICO

O termo lúdico é de difícil definição entre a maioria dos autores, até por não encontrar em outras línguas palavra semelhante que encontramos na língua portuguesa. Um erro comum é atribuir ao termo lúdico o caráter de se referir apenas a crianças. Ele deve ser comum a todas as idades.

"...é tudo aquilo que leva uma pessoa somente a se divertir, se entreter, se alegrar, passar o tempo". (Cavallari/ Zacharias, 2001¹).

"... referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos". (Dicionário Aurélio, 1986)

"...a ludicidade é fantasia, imaginação e sonhos que se constroem como um labirinto de teias traçadas com materiais simbólicos". (Santin, 1994).

"... vivência privilegiada do lazer que materializa experiência cultural, movida pelos desejos de quem joga e coroada pelo prazer. É renovar relações interpessoais, experiências corporais, ambientes, temporalidades e energias; é reencontrar consigo mesmo, com o que gosta". (Pinto, (1995)

"expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto" (Gomes, 2004).

BRINQUEDO

Tem uma relação íntima com a criança pois muitas vezes criam vínculos e dificilmente crianças pequenas aceitam trocar seus ursinhos velhos por novos. Não possui regras quanto a sua utilização, e como exemplo, alguém já comprou uma bola com manual de instrução? Ou uma boneca com instruções de como brincar?

O brinquedo também pode ser um substituto dos objetos reais, para que ao manipulá-los a criança imagine situações do cotidiano dela ou dos adultos. Ex: carrinho de rolemã, ou empurrar um pneu pode simbolizar o dirigir o carro dos pais, por exemplo.

Ele muitas vezes é o estimulante visual de muitas brincadeiras, fazendo fluir o imaginário infantil. Um pneu pode virar um carro e vários pneus pode ser uma loja de carros, ou uma corrida de fórmula um, etc.

"Objeto que serve para crianças as crianças brincarem". (Dicionário Aurélio, 1986²).

O brinquedo numa perspectiva adulta serve para um divertimento que o distancia do real. Alguns classificam os brinquedos por faixas etárias, sexo, educativos, mas para as crianças essas classificações muitas vezes inexistem ou não são tão necessárias.

Um brinquedo pedagógico ou educativo foi criado para um aprendizado melhor dentro de uma escola, mas às vezes não é o melhor presente que uma criança gostara de ganhar.

BRINCADEIRA

É o lúdico em ação. Uma brincadeira sempre nos lembra algo prazeroso, que a criança faz a fim de se divertir. Muitas vezes mostra a junção dos brinquedos com regras básicas, gerando brincadeiras..

Normalmente não existem necessariamente vencedores numa brincadeira. Ela acontece enquanto existir motivação e interesse das pessoas. Por exemplo, quando acaba um pega-pega? Enquanto as crianças ainda não estiverem cansadas. De repente, após uns minutos elas conversam entre si e falam: vamos parar? e começam outra atividade sem preocupação com vitória, tempo, etc. Pode ou não ter regras, mas quando as tem, são simples. Por exemplo, existe regras para brincar de casinha entre amigas? Não. E quais as regras de você fazer embaixadinhas com uma bola?

Mas de modo geral, toda brincadeira possui regras. Um pega pega simples tem regras. Quem for pego fará isso. O local que podemos fugir será este. Para não ser pego pode ser feito "isso ou aquilo" etc., e assim por diante.

² Dicionário Aurélio B. H. Ferreira - Ed. Nova Fronteira, 1986.

Nas brincadeiras, as regras podem ser modificadas sem problemas e a qualquer momento, dependendo das necessidades. E o final não é previsível, pois na brincadeira não existe um final obrigatório ou fixo.

Mas uma brincadeira também pode ter vencedores? Acredito que sim. Por exemplo, num pega-pega podemos dizer que o último a ser pego seria um vencedor? Sim, sem descaracterizar a brincadeira, pois a ênfase não era a de ganhar ou verificar quem era o melhor, mais rápido, etc.

"*Ato ou efeito de brincar*". (Dicionário Aurélio, 1986)

"expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto" (Gomes, 2004).

JOGO

Mas quando a "brincadeira" possui regras mais rígidas, times são separados, vencedores são valorizados então podemos estar ultrapassando a barreira do brincar para o jogar.

O jogo busca sempre um vencedor. É só lembrar de um jogo de futebol, vôlei, basquete, queimada, etc. Eles possuem equipes definidas que "lutam" ou disputam entre si a fim de verificar quem é o melhor e apenas um terá a vitória. Mas um jogo não pode empatar? sim, mas se for realmente a final de um campeonato, critérios serão adotados a fim de ver quem realmente é o melhor. No futebol por exemplo, se uma final termina em empate, será feita uma prorrogação, depois disputa de penaltis, ou saldo de gols, etc, até que alguém seja consagrado campeão.

Um jogo sempre tem começo, meio e fim. Ante do início do jogo, sempre sabemos como ele terminará, quais os critérios em caso de empate, etc.

Sempre existem regras num jogo. Se não tiver, será uma brincadeira

Sempre tem um final previsto, mas modificações são possíveis. Caso queira mudar uma regra, pode-se fazê-lo, mas o jogo deverá ser reinicializado com a nova regra explicada para as duas ou mais equipes..

"*Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho*". (Dicionário Aurélio, 1986)

Segundo Brougère e Henriot (in Kishimoto 2000), os jogos também podem ser:

- "*RESULTADO DE UM SISTEMA LINGUÍSTICO DENTRO DE UM CONTEXTO SOCIAL*". Não objetiva compreender a realidade, mas montar símbolos que atendam aos desejos do cotidiano. Cada jogo tem um papel dentro de cada sociedade, por exemplo, o arco e flecha para a criança índia é treinamento para o futuro, e para a criança da cidade, um entretenimento, jogo para treinar a pontaria.
- "*UM SISTEMA DE REGRAS*". Cada jogo de baralho tem suas regras diferentes, mesmo com materiais semelhantes usados.
- "*JOGO COMO OBJETO*". Possui peças, tabuleiros feitos de madeira, plástico, metais, etc.

Segundo Prado(1988), temos algumas teorias que explicam a função do jogo:

- **Teoria do excesso de energia** (Schiller, 1875) = serviria para drenar o excesso de energia acumulada.
- **Teoria do instinto** (Gross,1901) = serve como uma forma natural e instintiva de preparar as crianças para a vida adulta.
- **Teoria da recreação e relaxamento** (Lazarus, 1907 / Patrick, 1916) = serve para renovar as energias gastas no trabalho, ou gastar energia em excesso.
- **Teoria da recapitulação** (Stanley Haal, 1904) = recapitulação de comportamentos culturais vividos em fases anteriores. Demonstra a importância dos "jogos tradicionais".
- **Teoria da auto expressão** (Mitchell e Mason, (1923) = serve como um meio dos indivíduos desenvolverem suas potencialidades físicas, cognitivas, sociais, etc.
- **Teoria do jogo como elemento da cultura** (Huizinga, 1954) = o jogo estaria inserido em todos os arquétipos do comportamento humano: trabalho, negócios, ciência, política, amor, artes e esportes.

Como podemos classificar jogos, brincadeiras e brinquedos?

Existem vários tipos possíveis de classificações de jogos, brincadeiras e brinquedos. Acredito não existir uma perfeita, e a intenção aqui é apresentar as que são mais comuns para que cada pessoa possa adotar a que julgar mais adequada. Estas variações podem depender da formação dos pesquisadores (que podem ser psicólogos, pedagogos, sociólogos, prof. Educação física, etc.), da linha ou abordagem de ensino, etc.

- Classificação por idade (bebês, crianças, adolescentes, adultos, 3ª. Idade);
- Classificação por tipo de material que se fabricam os brinquedos (madeira, plástico. Espuma, etc);
- Classificação por habilidades motoras (manipulação, locomoção, estabilização);
- Classificação por conteúdo (matemática, português, artes, etc);
- Classificação psicopedagógica (leitura, memorização, correlações, etc);
- Classificação por sexo (masculino e feminino);
- Classificação por famílias de brinquedos (semelhanças como: de montar, eletrônicos, etc.).
- Classificação quanto ao espaço de utilização (locais pequenos, médios ou grandes; ambientes abertos ou fechados; áreas verdes ou cidades; etc)

Jean Piaget utiliza uma classificação que seria:

Jogos/brincadeiras Tradicionais – jogos que foram transmitidos por várias gerações, não por livros, mas por observação e transmissão das pessoas, que brincaram em ruas e praças, e passam de geração em geração. Muitas vezes são chamadas de “brincadeiras folclóricas”, pois sua origem é desconhecida e fazem parte da cultura e tradição daquele povo.

Ex: Jogo das pedrinhas (5 marias); pular corda; amarelinha; passa-anel; perna-de-pau; catavento; pião; estilingue; bilboquê; jogos de pega-pega; esconde-esconde; cabra-cega; policia e ladrões; queimada; barra-manteiga; elefante colorido; ioiô; taco, etc.

Jogos de Exercício Sensoriomotor – jogos onde as habilidades e capacidades físicas e motoras são o principal objetivo. Envolvem repetições de gestos e tarefas, com exploração que podem ser em diferentes áreas, como tátil, visual, sonoro, e alguns envolvendo até áreas olfativas, gustativas, etc.

Jogo Simbólico – usados principalmente na chamada infância (até os 6 anos), onde o fator do “faz-de-conta”, da imitação, da fantasia está envolvido. A criança usa a imaginação e pode realizar sonhos e fantasias, ajudando muitas vezes a resolver conflitos, medos, angústias, frustrações, etc. Também ajudam na “auto-expressão”, pois assume-se papéis como “pai-mãe”, animais, super-heróis, etc.

Jogos de Regras – quando a criança deixa a fase egocêntrica e aprende a se relacionar com os colegas e compartilhar materiais, os jogos são usados. Podem ser classificados em espontâneos (onde as regras são menos rígidas, como no brincar de casinha) ou com regras transmitidas, pois em vários locais do mundo, pode-se jogar com pessoas diferentes, pois as regras geralmente são comuns. Usados principalmente a partir dos 6-7 anos, podendo ser motores (corridas, com bola, etc), intelectuais (xadrez, jogos de tabuleiro), etc.

Outros tipos de brincadeiras são os chamados de Jogos Cantados, que utilizando-se da música, ajudam a perpetuar a cultura de um povo, além de trabalhar com o aspecto ritmo, melódico, de coordenação motora etc. Podem ser divididos em:

- cantigas de roda = as crianças em roda, de mãos dadas, cantam melodias simples e folclóricas. São músicas que fazem parte das tradições de um povo, como “atirei o pau no gato”, “ciranda cirandinha”, etc. Podem incluir outras culturas, como a africana, européia (principalmente portuguesa e espanhola) e Índia. Existem cantigas de ninar, cirandas, etc.

- rodas cantadas = uma brincadeira que envolve música, o corpo, o ritmo, desafios de movimentos e às vezes, situações engraçadas, usadas até como “quebra-gelo”, integração entre os participantes, trazendo alegria e prazer na realização. Muitas vezes foram construídas com objetivos específicos, como movimentos para braço e pernas, ou para repetições de palavras ou frases, etc.

Temos também os Jogos de socialização: encontramos na literatura, diversas subdivisões, como por exemplo: “quebra-gelo”, socialização, integração. Todos estes procuram na verdade criar uma união entre as pessoas, a fim de que sintam-se mais à vontade para compartilharem situações, para iniciar uma conversa ou amizade, etc. Muitas são chamadas ou usadas em “dinâmicas de grupo”. Ex: bingo de nomes

(cada pessoa procura 6-8 assinaturas de pessoas do grupo e depois com o nome de todos numa caixa, sorteia-se nome a nome, como num bingo).

Outra classificação de jogos (chamada de sociológica) é a proposta por Roger Callois:

- **Agôn** = esportes, competições, lutas, etc. Envolve disputas, vencedores e vitória de uma das partes. alguém. Em grego agôn significa "disputa".
- **Alea** = quando o aleatório e o acaso aparecem. Não existe lógica nem treinamento suficiente para afirmar uma possível vitória. É o caso do jogo de azar. (do latim, aleatório). O final do jogo de azar não depende do jogador, porque se trata mais de vencer o destino do que o adversário. Depende de sorte e o jogador é passivo.
- **Mimicry** = Essa expressão, em inglês, designa mimetismo. Mímicas, disfarces e imitações. Envolve jogos de imitação, mímica, teatro, encenações, etc.
- **Ilinx** = o termo *Ilinx* vem do grego e significa "vertigem". Atividades como esportes de velocidade (moto, carro, etc), ou de acrobacias, onde abandona-se por instantes a sensação de segurança (podendo chegar até o pânico), são classificadas como ilinx.

DIVISÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS SEGUNDO CALLOIS (in OLIVEIRA, 1982, pg. 60³)

| | AGON (competição) | ALEA (azar) | MIMICRY (imitação) | ILINX (vertigem) |
|---|---|---|---|--|
| PAEDIA ↓ | corridas lutas atletismo | cara ou coroa | imitações infantis, ilusionismo, bonecos, mascaras, fantasias | rodopio infantil, carrossel, balanço, valsa. |
| Barulho Agitação Riso louco | (regras não regulamentadas) | | teatro | esqui alpinismo |
| Pipas, jogos de carta (paciência), palavras cruzadas. | boxe, bilhar, esgrima, damas, xadrez. | Apostas Roleta | artes de espetáculo em geral | |
| LUDUS ↑ | competições esportivas em geral. | loteria: simples, compostas ou por aproximação. | | |

Enquanto a PAEDIA diminui de forma constante, o LUDUS aumenta de forma constante.

Henry Wallon classificou os jogos infantis em quatro categorias:

- **Jogos funcionais**= Caracterizam-se por movimentos simples de exploração do corpo, através dos sentidos. A criança descobre o prazer de executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita e sente necessidade de pôr em ação as novas aquisições e repeti-los.
- **Jogos de ficção**= Atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz-de-conta, na presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e a criança assume papéis presentes no seu contexto social, brincando de "imitar adultos", "casinha", "escolinha", etc.
- **Jogos de aquisição** = Desde que o bebê, "todo olhos, todo ouvidos", como descreve Wallon, se empenha para compreender, conhecer, imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias, começam os jogos de aquisição.
- **Jogos de fabricação** = São jogos onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Os jogos de fabricação são quase sempre as causas ou conseqüências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu

³ O que é brinquedo - Paulo S. Oliveira, Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1984.

brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

Sempre que planejamos uma atividade física de lazer, agora nos voltando para a educação física escolar, devemos pensar em quais objetivos queremos alcançar com elas, para que não seja uma atividade apenas para “preencher um tempo livre de uma aula”, mas que tragam conhecimentos, aperfeiçoem habilidades e capacidades, trazendo autonomia para o futuro do indivíduo que as está praticando.

Temos três (3) grandes blocos a estudar, que podemos chamar de:

- **PROCEDIMENTOS**: onde as pessoas desenvolvem as habilidades, capacidades, isso é, trabalham principalmente os aspectos físicos e motores.
- **CONCEITOS**: as pessoas trabalham aspectos cognitivos, pensam e aprendem conceitos sobre atividades físicas, cultura corporal, etc.
- **ATITUDES**: aspectos sociais, emocionais, etc, também fazem parte das atividades físicas, pois temos que aprender a trabalhar em grupos ou equipes, saber ganhar e perder, respeitar as individualidades do próximo, etc.

1- OS PROCEDIMENTOS..

Nos procedimentos podemos dividir em dois (2) grandes blocos: CAPACIDADES (condicionais e coordenativas) e HABILIDADES (locomoção, manipulação e estabilização). Com relação às capacidades físicas, usaremos a classificação usada por Barbanti (2001), que utiliza duas grandes divisões: capacidades condicionais e coordenativas.

Capacidades motoras

As **CAPACIDADES CONDICIONAIS** envolvem o que chamamos de metabolismo energético. Como obtemos energia para realizar atividades físicas, como a repomos depois do gasto, etc, envolvendo musculatura, órgãos que controlam a respiração, circulação sanguínea, etc. Subdividem-se em quatro tipos de capacidades, a saber:

- 1. FORÇA** = é a “característica humana com a qual se move uma massa (seu próprio corpo ou implemento esportivo), sua habilidade em dominar ou reagir a uma resistência pela ação muscular” (Meusel, 1969). Existem vários tipos como: força máxima, força rápida e resistência de força.
- 2. RESISTÊNCIA** = “A capacidade de executar um movimento durante um longo tempo, sem perda aparente de efetividade do movimento” (Barbanti, 2001). Pode ser aeróbia ou anaeróbia (lática e alática).
- 3. FLEXIBILIDADE** = “Mobilidade articular, capacitando o indivíduo a utilizar completamente a extensão do movimento de uma articulação”. (Harre, 1975)
- 4. VELOCIDADE** = “Capacidade de executar, num espaço de tempo mínimo, ações motoras sob exigências dadas”. (Zaciorski, 1972):

As **CAPACIDADES COORDENATIVAS** envolvem principalmente o Sistema Nervoso, com seus nervos, condução dos estímulos elétricos do corpo, organizando e regulando os exercícios. As técnicas das atividades e dos gestos e movimentos esportivos são controlados por elas. Divide-se em:

1. CAPACIDADE DE DIFERENCIAÇÃO SENSORIAL = saber diferenciar as sensações obtidas dos objetos e dos movimentos com os órgãos dos sentidos.
2. CAPACIDADE DE OBSERVAÇÃO = perceber o movimento do próprio corpo e de outros além de objetos e ambientes.
3. CAPACIDADE DE REPRESENTAÇÃO = capacidade de mentalizar situações para poder executar com ações conscientes.
4. CAPACIDADE DE ANTECIPAÇÃO = poder prever a ação para preparar o próximo movimento.
5. CAPACIDADE DE RITMO = saber agrupar o movimento com o tempo.
6. CAPACIDADE DE COORDENAÇÃO MOTORA = capacidade de assegurar uma combinação adequada de movimentos ao mesmo tempo.
7. CAPACIDADE DE CONTROLE MOTOR = responder as exigências com precisão dos movimentos.

8. CAPACIDADE DE REAÇÃO MOTORA = reagir rápido e corretamente a determinados estímulos.
9. CAPACIDADE DE EXPRESSÃO MOTORA = criar movimentos próprios com uma bela estética.

As habilidades que desenvolvemos são divididas em três tipos: locomoção, manipulação e estabilização.

Habilidades motoras

As **HABILIDADES MOTORAS** podem ser divididas em três tipos: locomoção, manipulação e estabilização.

| LOCOMOÇÃO (deslocamento do corpo pelo espaço) | MANIPULAÇÃO (envolve o manejo ou manipulação de objetos) | ESTABILIZAÇÃO (não envolve deslocamento do corpo de um ponto a outro no espaço) |
|---|--|---|
| Andar | Receber | Equilibrar |
| Correr | Lançar / arremessar | Balançar |
| Saltar (saltar com 1 ou 2 pés e cair com os dois pés) | Rebater | Flexionar / estender |
| Saltitar (saltar e cair com um pé apenas) | Bater | Girar |
| Galopar | Chutar | Tensão muscular / relaxamento muscular |
| Rolar | Puxar / Empurrar | Sentar / levantar |
| | Quicar | |
| Etc. | Etc. | Etc. |

2- OS CONCEITOS...

Os conceitos que podemos ensinar seriam:

- CONHECIMENTOS SOBRE O CORPO
 - Anatomia (ossos, músculos, relaxamento e contração, etc.).
 - Fisiologia (frequência cardíaca, calorias, nutrição, etc.).
 - Biomecânica (postura, equilíbrio, etc.).
 - Bioquímica (produção de energia, reposição de nutrientes, etc.).
- ESPORTES, LUTAS, JOGOS E GINÁSTICA
 - Esportes (regras oficiais e adaptadas, competição X recreação).
 - Esportes X cultura X mídia
 - Lutas (defesa pessoal).
 - Ginástica (para o esporte, saúde, recreação, etc).
 - Jogos (pré-desportivos, populares, brincadeiras).
- ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS
 - Danças (samba, o bumba-meu-boi, o maracatu, o frevo, o afoxé, a catira, o baião, o xote, o xaxado, de salão, etc).

3- AS ATITUDES...

Como exemplos de atitudes que podemos ensinar, citamos:

- Respeito, honestidade, cooperação, autoconfiança, responsabilidade, disciplina, participação, esforço de superação, etc.

Isso é, num pega-pega, podemos trabalhar a capacidade de resistência. Ao final da aula podemos trabalhar conceitos ensinando sobre porque suamos, s devemos beber água na atividade, porque nosso coração acelerou, etc. Numa queimada além das habilidades de arremesso e deslocamento e desvio para fugir da bola, podemos trabalhar atitudes de honestidade, perguntando ao aluno se a bola o queimou ou não, evitando ser juiz e permitindo que o aluno perceba as atitudes e consequências dos seus atos.