

A PRÁTICA DA MÍDIA DIGITAL E SOCIAL NAS EMPRESAS DE RECREAÇÃO

THE PRACTICE OF DIGITAL AND SOCIAL MEDIA IN RECREATION COMPANIES

Luís Carlos da Silva

Professor da Rede Estadual de São Paulo

Resumo: Historicamente a prática de atividades esportivas entre o lazer e a recreação é um campo divergente e cheio de crescimento e inovação. O objetivo desse trabalho é compreender como a implementação da ESG pode contribuir com o crescimento das empresas de recreação, com meio de comunicação. Além disso, como a sua atuação pode interferir com o meio ambiente e o bem-estar de pessoas não praticantes de atividades de lazer nas empresas recreativas. Atualmente, empresas com grandes e pequenos portes, procuram relacionar o campo com a diversão, animação a prática da saúde e do bem-estar, procurando relacionar, um campo corporativo que possa estabelecer um melhor desenvolvimento com programações que atuem em atendimento ao público. Entretanto, o trabalho com empresas do seguimento esportivo, alimenta uma forma sustentável de trazer uma melhora da saúde, implementando a satisfação e a motivação.

Palavras-chave: Atividades recreativas; Comunicação; inovação.

Abstract: Historically, the practice of sports activities between leisure and recreation is a divergent field full of growth and innovation. The objective of this work is to understand how the implementation of ESG can contribute to the growth of recreation companies, as a means of communication. In addition, how its performance can interfere with the environment and the well-being of people who do not practice leisure activities in recreational companies. Currently, companies, large and small, seek to relate the field with fun, excitement, the practice of health and well-being, seeking to relate a corporate field that can establish better development with programs that act in customer service. However, working with companies in the sports segment, feeds a sustainable way of bringing about an improvement in health, implementing satisfaction and motivation.

Keywords: Recreational activities; Communication; innovation.



Introdução

Atualmente as atividades recreativas são consideradas um grande marco do envolvimento com a aprendizagem da criança em seu ambiente organizacional. Fato é que, as atividades recreativas são benéficas ao crescimento e desenvolvimento, do potencial, físico, motor e afetivo das crianças em seu processo de comunicação. E, esse processo, pode ser influenciado no desempenho das atividades lúdicas, coordenativas, animadas ou divertidas. Pois, o trabalho com a recreação em empresas e organizações, auxilia no desenvolvimento da aprendizagem comportamental, fazendo das atividades um produto de produção e inovação. Para tanto, o investimento benéfico de produtos, auxilia no crescimento e desenvolvimento, que na recreação, aumenta a criatividade, ou mesmo de utilizar este recurso para se estabelecer no mercado e continuar com um crescimento sustentável da empresa. (SILVA, 2016).

Consequentemente a isso, é nas práticas recreativas que se influencia as vivências esportivas. Assim, fazendo com que, as vivências esportivas, se estabeleça das mídias sociais, culturais e digitais, como também, em seu processo cognitivo, educativo e criativo. E promovendo assim, o processo de uma animação feita pela publicidade de um comportamento de lazer. Além disso, a publicidade é um dos artefatos que estão inseridos em um conjunto de instâncias culturais e como tal funciona como mecanismo de representação, ao mesmo tempo em que opera como constituidora de identidades culturais. (SABAT, 2001)

Contribuir com a práticas recreativas, possibilitam trazer o lazer e a diversão dentro de uma organização de recreação. Para tanto, as atividades recreativas, auxilia a motivar as habilidades cognitivas, motoras e afetivas, que se possa, correlacionar, com a aprendizagem, educação e com a formação, em seu processo de organização, enquanto empresa. Entretanto, a experiência de construir uma empresa que atue na área do lazer é fundamental para o aprendizado dos alunos, ao mesmo tempo em que proporciona contatos mais estreitos com o corpo de conhecimentos e a reflexão teórica necessários para dar suporte a empreendimentos desse nível, evitando a prática desvinculada da análise crítica e da produção de conhecimento. (DE ALMEIDA JUNIOR; RODRIGUES, 2006)

Este trabalho procurou compreender como a implementação da ESG pode contribuir com o crescimento das empresas de recreação, com meio de comunicação. Além disso, como a sua atuação pode interferir com

o meio ambiente e o bem-estar de pessoas não praticantes de atividades de lazer nas empresas recreativas.

Entretanto, o professor de recreação, como mediador tem a principal função de transformar, promover e influenciar o processo do ensino formativo, como conhecimento nas empresas de recreação e, com isso, possibilitar um constante componente tecnológico, que seja provedor da aprendizagem e, que esteja aproximado da formação do aluno como cidadão. Porém, é dentro da recreação e de suas atividades interativas, informativas e diagnosticas ao comportamento que, o professor possibilita um processo de comunicação, conhecimento e interação que se dialogue em um contexto educativo e esportivo. Podemos dizer que a prática de educação não formal trazida através da experiência planejada para a oficina, agrega uma prática diferencial para as crianças e os alunos que as vivenciam, dialoga com o currículo escolar para fixação de estudos e visualização da teoria e prática. (BERNARDINO, 2022)

Por isso, o presente trabalho está caracterizado como uma revisão de literatura, conduzido a praticas recreativas e seus ambientes de lazer nas empresas organizacionais, sendo que, a contextualização foi feita por buscas de informações e, será apresentada por pesquisas bibliográficas e leitura de textos, artigos e autores que muito pesquisam sobre o tema.

Com isso, as empresas de recreação, hoje em dia, procuram se dialogar com o conhecimento propicio, não só em um ambiente de lazer, com a falta de recursos, mais, em um ambiente de contante crescimento organizacional, ou seja, procura trabalhar a teoria e a pratica em virtude de um órgão público e, para isso, procura meios de trazer o constante crescimento com a comunicação digita e social a seu apoio. Deste modo, oferecer um ambiente rico no que concerne a ludicidade quanto ao estímulo, onde os alunos possam ter a oportunidade de utilizar a tecnologia da informática para sua vida escolar e social, e ainda viverem novas experiências e situações que favoreçam o desenvolvimento da integração, participação, da solidariedade e criatividade dentro de um processo coletivo e interativo com os outros colegas, através do contato com as novas tecnologias educativas. (PIMENTEL, 2012)

O trabalho será desenvolvido em três sessões. Na primeira seção será abordado a recreação como uma arte organizacional, através do design. Na segunda seção, se perpassando aos benefícios que a ESG possa auxiliar em uma organização e, por último, como a recreação, enquanto empresa, pode se transformar em um ambiente acolhedor do lazer e da diversão.

Metodologia

O presente trabalho caracteriza-se como uma revisão de literatura, contextualização de um relato de experiências e conhecimentos, onde, as buscas pelas informações do trabalho, serão de uma abordagem qualitativa, apresentada por pesquisas bibliográficas e leitura de textos, artigos e autores que muito pesquisam sobre o tema. O conteúdo desse trabalho será explorado, através de referências bibliográficas e pesquisas eletrônicas a base de dados, tais como Cielo e Google acadêmico, utilizando os seguintes descritores: Atividades recreativas, Comunicação e inovação

Revisão de literatura

A recreação como importância do lazer e diversão

Historicamente a recreação vista como um lugar cultural que se relaciona ao crescimento e desenvolvimento da aprendizagem das crianças, adolescentes ou dos adultos, praticantes das atividades. E, é nesse contexto, que a recreação, ao se relacionar a atividades desportivas, transformando o conhecimento das atividades lúdicas em um ambiente de comunicação e diversão. Além disso, É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças. (SILVA E GONÇALVES, 2010).

Para tanto, é nas brincadeiras e nos jogos desportivos que se transformam o crescimento e o desenvolvimento dos praticantes das atividades lúdicas e divertidas. Entretanto, a importância de praticar atividades recreativas, influência a possibilidade de aprender o esporte, como meio sustentável e, tanto, quanto, crescimento educativo e intelectual. Além disso, possibilita o crescimento comunicativo, formativo e intuitivo. Porém, Isso confere tempo para discussões estratégicas dedicadas às prioridades de sustentabilidade, as quais podem ser especialmente valiosas nos primeiros estágios de integração dos negócios. (COMPASS, 2016)

Nesse contexto, é importante analisar, que, ao influenciar as atividades recreativas, pensando na possibilidade de influenciar e ensinar,

de forma lúdica, as atividades desportivas, que possa trazer o crescimento e o desenvolvimento afetivo e motor. Faz com que, o seu empenho, na realização das atividades, sejam, um grande desafio para a criação de atividades criativas, animadas e divertidas, dentro das empresas e suas organizações. Para tanto, é nas organizações recreativas, que o desenvolvimento das atividades recreativas, trabalham, em uma cultural de lazer, envolvendo-se em ambientais sociais, que posso auxiliar no desenvolvimento do lazer e na cidadania.

Portanto, é das atividades recreativas, que o desenvolvimento intelectual, motor e comportamental, possam ser criados e recriados em movimentos que contenha uma maior prevalência expressiva nas empresas e, esses comportamentos, envolvem a aprendizagem e o desenvolvimento. Além disso, é dessa prevalência expressiva, que se passa os movimentos que possam garantir uma aprendizagem significativa e educativa. Para tanto, é o mercado no qual os produtos oferecidos aos compradores relacionam-se ao esporte, ao fitness, à recreação ou ao lazer e podem incluir atividades, bens, serviços, pessoas, lugares ou idéias. (PITTS & STOTLAR, 2002).

O empreendedorismo das empresas de recreação

O conceito de empreendedorismo aplicado no surgimento da recreação, relacionar-se a empresas desportivas do seguimento organizacional. Para tanto, o setor esportivo procura trabalhar com gestores que atuam do menor preço ao maior, no seu setor da produtividade. Além disso, a intervenção profissional de gestores do esporte acontece à frente de organizações esportivas, mas não a frente de organizações que usam o esporte como meio de promoção. (SLACK, 1998).

Consequentemente a isso, as empresas não só procuram conceitos e meios de trazer uma melhor organização, como também, procuram possibilitar as melhores estratégias que possa motivar o setor da sustentabilidade ambiental, responsabilidade social e das práticas de governança. Para tanto, uma das vantagens da ESG nas empresas, está em trazer uma maior economia a partir do consumo consciente de recursos. Outra é a maior facilidade para atrair investidores, já que essa é uma das questões mais valorizadas por bancos e fundos de investimento na hora de identificar novas oportunidades. (COSTA 2021)

Porém, a possibilidade de trazer novas oportunidades dentro do setor recreativo e organizacional, mostra que, uma melhor governança, dentro

da empresa, possa ser trabalhada na possibilidade de trazer o crescimento físico e pessoal. Para tanto, além de entender que a ESG é essencial como, o principal motivador para utiliza-lá, com quem atua no meio corporativo que não precisa, nem mais, escolher entre construir um mundo mais sustentável ou ter bons resultados financeiros. A ESG nada mais é do que a idéia de que as empresas privadas do sistema de produção capitalista devem contribuir com a sociedade, por meio de ações e políticas pontuais, bem como programas e fundações, além da promoção do desenvolvimento sustentável. (VASCONCELOS, ALVES e PESQUEUX, 2012).

Nesse sentido, trabalhar com as estratégias que possa facilitar o setor administrativo das empresas, auxilia, não só a evolução do setor, como, a inovação de empreendimento desportivos. Além disso, essa inovação possa trazer, todas as atividades designadas para atender necessidades e desejos de consumidores do esporte através de processos de troca. (MULLIN, HARDY & SUTTON, 2007).

Consequentemente a isso, trazer a produção de uma comunicação para uma organização, aumenta a arte de se administrar e, pensando em empresas de recreação. A comunicação auxilia no desenvolvimento da ludicidade cultural, ou seja, o seu desenvolvimento, vem da inovação do design artística e da produção. Onde, uma associação de artistas, mestres de oficinas, artesãos e industriais dedicados a desenvolver a aliança entre arte, indústria e artesanato, com o intuito de criar estilos mais simples voltados à produção industrial de qualidade. (DEMARCHI 2011)

O professor como gestor nos esportes recreativos

O trabalho do professor, formador e organizador de atividades esportivas, possibilita a compreensão de conhecer um especialista, não só em atividades que vai trazer o conhecimento da diversidade, mais também, de um profissional que trará o desenvolvimento da ludicidade e da diversão. Além disso, a pratica das atividades recreativas, deve ser a primeira maneira de desfrutar as suas capacidades físicas, de uma vida mais saudável.

Para tanto, é na arte de criar e recriar uma nova ludicidade nas empresas de recreação, que a inovação das novas empresas, apresentam o meio de exploração e, seja ela, na exploração da abertura de uma nova cultura, como também, de uma nova criatividade. Para tanto, a exploração das diferentes fases da história do design auxilia na compreensão dos valores básicos que envolvem a área do design, valores estes que as organizações,

atualmente, querem integrar nos seus sistemas gerenciais. (DEMARCI 2011).

Consequentemente a isso, é possível considerar que o professor, como gestor, tem o seu papel fundamental de criar, questiona e avalia os espaços e, também, as atividades, enquanto praticas desportivas e recreativas. Além disso, beneficiar-se das práticas esportivas prioriza o esporte como formação benéfica da sua saúde, porém, recentemente a saúde vem sendo visualizado de forma exploratória e consumista nas atividades recreativas. Porém, a cultura da sociedade de consumo cresce cada vez mais, em proporções exponenciais, seguidas de consequências maléficas a população, tão grandiosas quanto às próprias ações. (COSTA, 2021).

Nesse contexto, a proporção de um trabalho gerenciado por suas ações, prioriza o crescimento, como também, o desenvolvimento da recreação, enquanto empresa. Além disso, possibilita também o consumo dos praticantes das atividades desportivas. Por isso, é importante compreender que, Gestores do esporte têm atuado em organizações públicas ou privadas, com ou sem fins lucrativos, de prática ou de administração esportiva. (ROCHA, 2011).

Para tanto, o trabalho com as organizações, possibilita, não só, as práticas recreativas da ludicidade e da diversão, mais, prioriza o conhecimento do meio ambiente e da comunicação. Apesar de ser possível identificar na história da Educação Ambiental iniciativas relacionadas ao ensino de ecologia, estamos nos referenciando apenas a Educação Ambiental como uma ação desenvolvida em espaços pedagógicos formais, informais e não formais e que possui não apenas o ensino de elementos do ambiente como conteúdos, fauna e flora, mas diretrizes de um programa contínuo, multidisciplinar e integrado às diferenças regionais e interesses nacionais. (DOMINGUES, 2011).

Nesse contexto, quando o gestor procura dialogar os seus conhecimentos ao campo da recreação, entre o lazer e a diversão, com empresas que se dirigem ao lazer, como meio de se comunicar com o meio ambiente. Porém, embora as equipes dedicadas de sustentabilidade e profissionais possam desempenhar um papel importante no cumprimento das metas de sustentabilidade da empresa, o apoio e o sentimento de apropriação de funções corporativas, tais como, Pesquisa e Desenvolvimento, Desenvolvimento Empresarial, Gestão de Fornecimento, Operações e Recursos Humanos são a chave para a incorporação de sustentabilidade na

estratégia de negócios, na cultura e nas operações. (COMPASS, 2016)

Portanto, contribuir com as práticas educativas e recreativas, influência o crescimento das habilidades cognitivas, motoras e afetivas, que se possa, correlacionar com a aprendizagem e a educação, como processo de incorporação e desenvolvimento organizacional, nos esportes de lazer e diversão. Entretanto, processo de lazer e diversão, das empresas de recreação, em sua fazende constante crescimento e aprendizagem, faz com que, os praticantes por este tipo de esporte, tenham um crescimento significativo e contínuo. com isso, o perfil e formação desses agentes atenderão as características e realidades locais, sendo indispensável uma efetiva formação em serviço, com vista à qualificação das ações desenvolvidas. (GESTOR, 2008).

Conclusão

De acordo com a pesquisa realizada sobre os estudos feitos em relação das atividades recreativas, vivenciadas dentro das empresas, no comportamento e desenvolvimento dos gestores esportivos, acredita-se que, trazer atividades que vai trabalhar o lúdico como diversão, possibilitando, a criatividade e a educação, como componentes essenciais para a aprendizagem e o processo de desenvolvimento. Faz com que, as empresas de recreação, criem abordagens criativas e significativas, ao crescimento e desenvolvimento da sua organização.

Nessa perspectiva, o estudo foi abordado por apontamentos que possa estimular tanto a melhora do desenvolvimento das empresas recreativas, como, também, a melhora do crescimento educativo e criativo das atividades vivenciadas no setor organizacional. Entretanto, os fundamentos abordados, diante da pesquisa, destacaram-se de inúmeras abordagens significativas e existentes dentro do campo do lazer e da diversão, onde, o professor de Educação Física, como gestor das atividades recreativas, crie e recrie o desenvolvimento de estratégias da aprendizagem e, também, de estratégias da criatividade.

Consequentemente, a isso, é nas organizações esportivas e, nas atividades recreativas, que é o momento mais oportuno de transmitir informações sobre a importância da criatividade, como processo de ensino-aprendizagem, do design e da inovação. Como, também, tudo que se foi mencionado na pesquisa, com relação das atividades recreativas. Cabe ao Gestor, intervir e processar o aprimoramento das atividades de forma

lúdica e criativa, onde, as atividades recreativas, devem conter aspectos cognitivos, sociais e afetivos que possa trazer um constante crescimento educativo, animado e divertido.

Nesse contexto, pode-se concluir que, aplicar atividades recreativas, faz com que, os praticantes das atividades esportivas, vivenciem meios de comunicação, lazer e diversão. Além disso, a prática de um esporte mais saudável, prioriza, um grande papel significativo para o desenvolvimento da empresa, como, também, para a organização e, com isso, praticar atividades de lazer e recreação, prioriza a criatividade e a inovação, como, ferramenta de crescimento educativo, intuitivo, comunicativo e organizacional.

Referências

BERNARDINO, Glaucia. **A arte no museu Catavento de São Paulo**. 2022.

BOFF, Luiz Henrique; PROCIANOY, Jairo Laser; HOPPEN, Norberto. **O uso de informações por analistas de investimento na avaliação de empresas: à procura de padrões**. Revista de Administração Contemporânea, v. 10, p. 169-192, 2006.

COSTA, Edwaldo; FERREZIN, Nataly Bueno. **ESG (Environmental, Social and Corporate Governance) e a comunicação: o tripé da sustentabilidade aplicado às organizações globalizadas**. Revista Alterjor, v. 24, n. 2, p. 79-95, 2021

COMPASS, S. D. G. **Diretrizes para implementação dos ODS na estratégia dos negócios**. SDG Compass, 2016.

DE ALMEIDA JUNIOR, Bráulio Rodrigues; RODRIGUES, Nívea Gláucia. **Criação de empresa de lazer, recreação e prestação de serviços**. Motriz Revista de Educação Física, p. 179-183, 2006.

DOMINGUES, Soraya Corrêa et al. **Educação ambiental e o programa esporte e lazer da cidade: uma análise de possibilidades nas políticas públicas**. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 14, n. 4, 2011

DEMARCHI, Ana Paula Perfetto; FORNASIER, Cleuza Bittencourt Ribas; DE FREITAS MARTINS, Rosane Fonseca. **A Gestão de Design humanizada pelo Design thinking a partir de relações conceituais**. Projetica, v. 2, n. 1, p. 19-36, 2011.

GESTOR, Grupo; DE CONTROLE SOCIAL, Instância; FINANCEIRO, Aporte. **ORIENTAÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO DO PROGRAMA ESPORTE E LAZER DA CIDADE AÇÕES: FUNCIONAMENTO DE NÚCLEOS, VIDA SAUDÁVEL E EVENTOS INTERDISCIPLINARES.** 2008.

MULLIN, B. J.; HARDY, S.; SUTTON, W. A. **Sport marketing.** 2007.

PIMENTEL, I. Da L. **Educação on-line para alunos do ensino fundamental das séries iniciais.** 2012.

ROCHA, Cláudio Miranda da; BASTOS, Flávia da Cunha. **Gestão do esporte: definindo a área.** Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v. 25, p. 91-103, 2011.

PITTS, B.G.; STOTLAR, D.K. **Fundamentals of sport marketing.** 2nd ed. Morgantown: Fitness Information Technology, 2002.

Silva, S. E. (2016). **Aplicação da metodologia lean startup.** Revista de Empreendedorismo, Negócios e Inovação, 1(2), 69-76.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos.** São Paulo: Phorte, 2010.

SABAT, Ruth. **Pedagogia cultural, gênero e sexualidade.** Revista Estudos Feministas, v. 9, n. 01, p. 09-21, 2001

SLACK, T. **Is there anything unique about sport management?** *European Journal of Sport Management*, [S.l.], v.5, n.2, p.21-9, 1998.

VASCONCELOS, Isabella Francisca Freitas Gouveia de; ALVES, Mario Aquino; PESQUEUX, Yvon. **Responsabilidade social corporativa e desenvolvimento sustentável: olhares habermasianos.** Revista de Administração de Empresas, v. 52, p. 148-152, 2012.