

## **LAZER ENTRE PAIS E FILHOS**

Viana, F. P.; Antunes, F. W. A.; Filho, F. R. C.; Rocha, P. H. S.; Sousa, W. S.  
E-mail: ronaldocaliman@hotmail.com

### **RESUMO**

O projeto de jogos e recreação visou promover bem-estar, habilidades sociais e inclusão em uma comunidade carente, integrando o ambiente acadêmico e a prática. O presente estudo apresenta o relato de experiência de uma atividade prática de jogos e recreação desenvolvida no 6º período do curso de educação física da Universidade Evangélica de Goiás Campus Ceres, tendo como foco a proposta de atividades lúdicas. O objetivo do projeto é promover a integração entre o ambiente acadêmico e a comunidade, utilizando os jogos e as atividades de recreação como ferramentas para o desenvolvimento social e a inclusão. A metodologia envolveu discentes de Educação Física que realizaram atividades lúdicas com crianças e adolescentes, como queimada e gincanas, adaptando os jogos às necessidades do público. A conclusão destaca o impacto positivo do projeto na formação dos estudantes, a relevância da responsabilidade social e a eficácia do aprendizado ativo na educação física.

**PALAVRAS-CHAVE:** Recreação. Atividades Lúdicas. Educação Física. Coordenação motora.

### **ABSTRACT**

The games and recreation project aimed to promote well-being, social skills and inclusion in a needy community, integrating the academic environment and practice. The present study presents an experience report of a practical games and recreation activity developed by students in the 6th period of the physical education course at the Universidade Evangélica de Goiás Campus Ceres, focusing on the proposal of recreational activities. The objective of the project is to promote integration between the academic environment and the community, using games and recreational activities as tools for social development and inclusion. The methodology involved Physical Education students who carried out recreational activities with children and adolescents, such as dodgeball and scavenger hunts, adapting the games to the needs of the public. The conclusion highlights the positive impact of the project on student training, the relevance of social responsibility and the effectiveness of active learning in physical education.

**KEY WORDS:** Recreation. Playful Activities. Physical Education. Motor coordination.

### **INTRODUÇÃO**

Os jogos e as atividades de recreação, além de promoverem o bem-estar físico e mental, desempenham um papel crucial na construção de habilidades sociais e emocionais (Zomer, Magee & Third, 2021). Segundo Huizinga (1971), o jogo é uma atividade fundamental na formação cultural e humana, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade e das relações interpessoais. Este relato de experiência tem como objetivo compartilhar a implementação de um projeto extensionista voltado para a prática de jogos e recreação em uma comunidade carente, mostrando sua relevância para a

formação acadêmica de estudantes da área de Educação Física e afins. A justificativa para essa iniciativa se baseia na necessidade de aproximar o ambiente acadêmico da comunidade, oferecendo uma oportunidade de aprendizado prático e reforçando a importância da responsabilidade social. A citação de Huizinga (1971) traz um embasamento teórico, conectando os jogos à formação cultural, o que fortalece a justificativa do projeto.

O objetivo principal deste projeto é promover a integração entre o ambiente acadêmico e a comunidade, utilizando os jogos e as atividades de recreação como ferramentas para o desenvolvimento social e a inclusão. Especificamente, o projeto visa proporcionar aos estudantes universitários a oportunidade de aplicar conhecimentos teóricos na prática, por meio de ações extensionistas que favoreçam o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e motoras em diferentes faixas etárias, ao mesmo tempo que fortalece a responsabilidade social e contribui para a formação de cidadãos comprometidos com a transformação social.

## **METODOLOGIA**

O projeto de jogos e recreação foi desenvolvido pelos discentes do curso de Educação Física da Universidade Evangélica de Goiás – Campus Ceres, na Escola Municipal de Itapaci, localizada no município de Itapaci, uma região de vulnerabilidade social. As atividades ocorreram em agosto de 2024. O público-alvo foi composto por crianças e adolescentes de 6 a 14 anos, residentes da comunidade local e frequentadores da escola. A participação dos discentes da universidade foi essencial, com a colaboração de 6 estudantes do curso de Educação Física, supervisionados por 2 docentes da mesma área, que orientou quanto à adaptação das atividades para crianças.

Com a estrutura do projeto definida, iniciou-se a fase de mobilização da comunidade e da escola. A divulgação das atividades foi feita através de cartazes afixados na escola, visitas às famílias das crianças e adolescentes, e reuniões com a equipe gestora da escola. Esse processo de mobilização foi fundamental para garantir a participação da comunidade.

Durante o desenvolvimento do projeto, foram aplicadas diversas brincadeiras com o objetivo de promover o desenvolvimento motor, social e emocional das crianças. Entre as atividades realizadas destacam-se: queimada, cabo de guerra, pique-bandeira, brincadeiras de roda, corrida do saco e gincanas recreativas. Essas atividades foram escolhidas pela sua capacidade de estimular a cooperação,

a agilidade e a diversão, proporcionando momentos de aprendizado prático e interação social entre os participantes.

Essa metodologia, detalhada e organizada, foi essencial para garantir a articulação entre os discentes da Universidade Evangélica de Goiás, a comunidade local e a escola, resultando em uma experiência enriquecedora tanto para os estudantes universitários quanto para os jovens atendidos pelo projeto.

## **RELATO DE EXPERIÊNCIA E RESULTADOS**

Este relato de experiência discute uma atividade de ensino realizada no curso de Educação Física, voltada à aplicação prática dos conceitos de Jogos e Recreação. Participaram alunos do 6º período, divididos em grupos, os quais foram desafiados a desenvolver atividades recreativas utilizando objetos disponíveis na sala, como bolas, cordas, espaguetes, cones, chapéus chineses e bambolês. As atividades foram projetadas para promover a descoberta corporal, controle respiratório, velocidade dos movimentos, percepção espacial e uso de estímulos sonoros (FONSECA, 2008; OLIVEIRA et al., 2016).

A prática incentivou a construção de experiências dinâmicas voltadas ao desenvolvimento de habilidades psicomotoras. Cada grupo teve liberdade para explorar o material disponível, promovendo a criatividade e o trabalho em equipe, além de permitir que os acadêmicos vivenciassem a importância da psicomotricidade no desenvolvimento humano. Esse processo pedagógico reforça a ideia de que o movimento lúdico é essencial para o aprendizado integral (BRASIL, 2017).

Os grupos desenvolveram atividades distintas, todas relacionadas à prática da recreação. Ao final da experiência, ficou evidente que a combinação de objetos simples com a criatividade dos alunos possibilitou a revisão de conceitos teóricos e fomentou um aprendizado significativo sobre o corpo e o movimento. Além disso, as atividades criaram um ambiente interativo e estimulante, ressaltando o papel essencial da psicomotricidade no desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas dos alunos (SOARES et al., 2021).

## DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Um dos grupos criou uma atividade chamada "Amarelinha Adaptada", que incorporava cones, chapéus chineses e bambolês. A brincadeira iniciava com os participantes segurando um bambolê que passava pelo corpo da cabeça aos pés. Em seguida, os alunos colocavam o chapéu chinês em um cone e ultrapassavam obstáculos através de exercícios pliométricos. Ao final do circuito, voltavam ao início pulando a "amarelinha", o que exigia controle respiratório, equilíbrio e percepção espacial rápida (MOREIRA et al., 2018).

Outro grupo desenvolveu uma atividade com três bambolês no chão, uma bola e a música "Batatinha Quente". O objetivo era saltar de um bambolê para outro ao ritmo da música, o que controlava a velocidade dos movimentos. A interação com a bola demandava coordenação e percepção espacial. A atividade desenvolveu habilidades psicomotoras e ampliou a consciência corporal dos participantes (FREIRE, 2014).

Um terceiro grupo propôs uma variação similar à anterior, porém com os olhos vendados e diferentes texturas ao longo do percurso. Os participantes realizavam o circuito com base em instruções verbais, estimulando a percepção espacial e o controle da respiração. Essa atividade explorou a velocidade de resposta aos comandos e promoveu o desenvolvimento da consciência corporal (SANTOS et al., 2019).

O quarto grupo criou uma atividade com bambolês e um túnel feito de bambolês em quatro apoios, com diferentes texturas de esponjas. A última atividade desenvolvida por outro grupo utilizou espaguetes, estepes, colchões e bambolês para construir um circuito. Ambas as atividades reforçaram o aprendizado do controle motor, da percepção espacial e da integração do corpo no espaço, usando objetos acessíveis e eficazes no desenvolvimento psicomotor dos alunos (CARVALHO; LIMA, 2020).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta experiência proporcionou aos alunos uma compreensão prática da relevância dos jogos e da recreação no desenvolvimento humano, especialmente durante a infância, e destacou a importância dos estímulos corporais para o aprimoramento psicomotor. Como afirmam Freire (2014) e Soares et al. (2021), práticas pedagógicas que integram teoria e prática são fundamentais para formar

profissionais que compreendam a psicomotricidade como base para a educação física e o desenvolvimento integral.

## **REFERÊNCIAS**

- BENEDICT, J. **A dinâmica dos jogos: teoria e prática**. São Paulo: Editora Phorte, 2009.
- DANTAS, L. E. S.; ANDRADE, M. F. **Jogos e recreação: contribuições para a educação física escolar**. Brasília: Editora Letramento, 2018.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de Vicente D. V. Figueiredo. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.
- ZOMER, C.; MAGEE, L.; THIRD, A. **Benefits of recreational gaming and eSports for young people: literature review**. Young and Resilient Research Centre, Western Sydney University, 2021.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, DF: MEC, 2017.
- CARVALHO, L.; LIMA, R. **Psicomotricidade e desenvolvimento corporal**. São Paulo: Editora Inter, 2020.
- FONSECA, V. **Psicomotricidade: Ensino e aprendizagem**. 4. ed. São Paulo: Summus, 2008.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.
- MOREIRA, J. et al. **A importância da ludicidade no ensino da Educação Física**. Revista Brasileira de Educação Física, v. 15, n. 3, p. 110-125, 2018.
- OLIVEIRA, S. et al. **Jogos e brincadeiras: O desenvolvimento infantil e a psicomotricidade**. Educação Física em Revista, v. 8, n. 1, p. 56-70, 2016.
- SANTOS, A. et al. **Movimento e percepção: A prática psicomotora**. Revista de Estudos Psicomotores, v. 12, n. 2, p. 45-59, 2019.
- SOARES, T. et al. **Psicomotricidade e desenvolvimento integral**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 42, n. 4, p. 239-247, 2021.