

RUA DE LAZER COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM ATIVA NA FORMAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA COMUNITÁRIA EM DIFERENTES MUNICÍPIOS

**DIEGO MARTINS GOMES¹; ÉRICA PRATA DE OLIVEIRA²; CÁCIA OLIVEIRA
DANTAS³; GLEISON SILVA MORAIS⁴**

¹Mestre em Construções pela Universidade Federal de Ouro Preto, Professor no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: diego.gomes@sempre.unifacig.edu.br

²Mestre em Desenvolvimento pelo Centro Universitário Augusto Motta, UNISUAM, Rio de Janeiro, Professora no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: erica.prata@sempre.unifacig.edu.br

³Doutora em Ciências Fisiológicas pela Universidade Federal de Sergipe, Professora no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: cacia.oliveira@sempre.unifacig.edu.br

⁴Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Viçosa, Professor no Centro Universitário UNIFACIG. E-mail: gleison.moraes@sempre.unifacig.edu.br

RESUMO

O presente artigo relata e analisa a realização do Projeto Rua de Lazer, desenvolvido por acadêmicos do curso de Bacharelado em Educação Física do Centro Universitário UNIFACIG, em diferentes espaços comunitários dos municípios de Manhuaçu, Lajinha, Ibatiba e Alto Jequitibá. A iniciativa teve como finalidade promover o acesso ao lazer, à recreação e às práticas corporais, além de possibilitar aos estudantes a aplicação de conhecimentos relacionados à recreação, ao lazer, à pedagogia do jogo, ao planejamento e à intervenção comunitária. Trata-se de um relato de experiência, de caráter descritivo e qualitativo, elaborado a partir da análise de sete relatórios acadêmicos produzidos pelas equipes responsáveis pelas ações. As atividades foram realizadas em quadras esportivas, praças públicas e ginásios poliesportivos, envolvendo principalmente crianças de diferentes faixas etárias. Foram desenvolvidas brincadeiras tradicionais, circuitos motores, jogos cooperativos e atividades com bola, bambolês, cordas e outros materiais recreativos. Os relatos indicaram resultados positivos quanto à participação, à socialização, ao desenvolvimento motor, à cooperação e à valorização dos espaços públicos. Também foram identificados desafios relacionados à divulgação, à mudança de local, à coincidência com outros eventos, ao número reduzido de participantes e à necessidade de adaptação das atividades. Para os acadêmicos, a experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências profissionais, como liderança, comunicação, organização, trabalho em equipe, flexibilidade e resolução de problemas. Conclui-se que a Rua de Lazer constituiu uma estratégia de aprendizagem ativa capaz de articular teoria e prática, aproximar a universidade da comunidade e fortalecer a compreensão do papel social do profissional de Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física; Lazer; Recreação; Aprendizagem ativa; Intervenção comunitária.

LEISURE STREET AS AN ACTIVE LEARNING STRATEGY IN PHYSICAL EDUCATION TRAINING: A COMMUNITY EXPERIENCE REPORT IN DIFFERENT MUNICIPALITIES

ABSTRACT

This article reports and analyzes the Leisure Street Project, developed by undergraduate students in Physical Education at Centro Universitário UNIFACIG in different community spaces located in the municipalities of Manhuaçu, Lajinha, Ibatiba and Alto Jequitibá, Minas Gerais and Espírito Santo, Brazil. The initiative aimed to promote access to leisure, recreation and body practices, while enabling students to apply knowledge related to recreation, leisure, game pedagogy, planning and community intervention. This is a descriptive and qualitative experience report based on the analysis of seven academic reports prepared by the teams responsible for the activities. The actions took place in sports courts, public squares and sports gyms, mainly involving children from different age groups. Traditional games, motor circuits, cooperative games and activities using balls, hula hoops, ropes and other recreational materials were carried out. The reports indicated positive results regarding participation, socialization, motor development, cooperation and the appreciation of public spaces.

Challenges were also identified, including insufficient publicity, changes in location, conflicts with other events, low attendance and the need to adapt activities. For the students, the experience contributed to the development of professional skills such as leadership, communication, organization, teamwork, flexibility and problem-solving. It is concluded that the Leisure Street Project was an active learning strategy capable of connecting theory and practice, bringing the university closer to the community and strengthening the understanding of the social role of Physical Education professionals. **Keywords:** Physical Education; Leisure; Recreation; Active learning; Community intervention.

1 INTRODUÇÃO

O lazer constitui uma dimensão importante da vida social, estando relacionado ao descanso, à diversão, à convivência, à expressão cultural e à participação comunitária (Gomes; Pinto, 2022; Marcellino, 2012). No contexto da infância, as experiências de brincar e participar de atividades recreativas favorecem o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais (Kishimoto, 2021; Silva *et al.*, 2023). Além disso, o acesso a espaços públicos destinados ao lazer contribui para a promoção da saúde, para a ocupação qualificada do território e para o fortalecimento dos vínculos comunitários (Melo; Moura, 2022). O direito ao brincar e o acesso ao lazer, respaldados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), configuram-se como elementos determinantes para esse desenvolvimento integral do indivíduo (Brasil, 1990; Silva *et al.*, 2023).

As práticas corporais realizadas de forma lúdica possibilitam que as crianças explorem movimentos, desenvolvam sua criatividade, aprendam a lidar com regras e exercitem formas de cooperação e convivência (Almeida; Costa, 2023; Freire, 2014). Jogos como queimada, cabo de guerra, amarelinha, dança das cadeiras, pular corda, batata quente, corrida de saco e coelho sai da toca, embora simples em sua organização, podem ser utilizados com intencionalidade pedagógica e contribuir para o desenvolvimento global dos participantes (Brougère, 2022; Scarpato, 2021).

Nesse sentido, a atuação do profissional de Educação Física ultrapassa a dimensão da prescrição de exercícios, exercendo funções relacionadas à educação, à promoção da saúde, à inclusão, à recreação, à organização de eventos e à mediação de experiências corporais em diferentes contextos sociais (Bento, 2021; Santos *et al.*, 2024). A extensão universitária representa uma dimensão essencial do ensino superior para essa formação, pois atua como ponte de integração entre a universidade e a sociedade, promovendo a articulação dos conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula com os desafios e demandas concretas das comunidades (Forproex, 2022; Melo; Moura, 2022).

A formação acadêmica precisa, portanto, oferecer oportunidades para que os estudantes vivenciem situações reais de intervenção, desenvolvendo capacidade de planejamento, comunicação, liderança, adaptação e responsabilidade social (Bacich; Moran,

2021; Oliveira, 2023). No âmbito da formação inicial em Educação Física, a vivência de estratégias de Aprendizagem Ativa, como a Prática como Componente Curricular (PCC), permite que os estudantes experienciem o papel de agentes de promoção da saúde, inclusão social, ocupação saudável dos espaços públicos e cidadania (Bacich; Moran, 2021; Santos *Et al.*, 2024).

Essas metodologias de aprendizagem ativa valorizam a participação dos estudantes na construção do conhecimento, aproximando os conteúdos teóricos de situações práticas e concretas (Moran, 2021; Diesel *et al.*, 2022). Por meio dessas experiências, os acadêmicos deixam de ocupar uma posição exclusivamente receptiva e passam a atuar como planejadores, mediadores e avaliadores de suas próprias ações (Rodrigues; Pereira, 2023).

O Projeto "Rua de Lazer" surge nesse cenário como uma intervenção pedagógica e comunitária focada na oferta de atividades lúdicas, jogos motores e oficinas recreativas direcionadas prioritariamente ao público infantil e jovem (Gomes; Pinto, 2022; Kishimoto, 2021). A iniciativa foi desenvolvida no âmbito da disciplina de Práticas como Componente Curricular, envolvendo sete equipes de acadêmicos do primeiro período do curso de Bacharelado em Educação Física do Centro Universitário UNIFACIG. As ações foram realizadas em diferentes municípios e espaços comunitários, incluindo quadras esportivas, praças públicas, ginásios poliesportivos e equipamentos municipais.

Nesse contexto, este artigo tem como objetivo relatar e analisar a execução integrada dos projetos de intervenção da Rua de Lazer desenvolvidos pelas sete equipes de acadêmicos. Busca-se discutir as características das ações e a eficácia das oficinas propostas, a caracterização dos públicos atendidos, os principais facilitadores e desafios logístico-operacionais enfrentados, bem como o impacto pedagógico dessa vivência prática na formação acadêmica, humana e na construção da identidade profissional dos universitários.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Lazer, recreação e desenvolvimento infantil

O lazer constitui uma dimensão relevante da vida social, relacionada à vivência do descanso, da diversão, da convivência e da participação cultural (Gomes; Pinto, 2022; Marcellino, 2012). Para Marcellino (2012), o lazer não deve ser compreendido apenas como ocupação do tempo livre, mas como uma prática social que envolve diferentes conteúdos culturais e contribui para a formação dos sujeitos. Complementando essa visão contemporânea, Gomes e Pinto (2022) destacam o lazer como um vetor fundamental de emancipação social e apropriação democrática dos territórios urbanos. Dessa forma, as

atividades recreativas realizadas em espaços públicos podem favorecer a convivência comunitária, a participação social e o sentimento de pertencimento (Melo; Moura, 2022).

No caso das crianças, o acesso ao lazer, ao esporte e às atividades recreativas está diretamente relacionado à garantia de direitos fundamentais e à promoção do bem-estar biopsicossocial (Silva *et al.*, 2023). O Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece que crianças e adolescentes devem ter asseguradas condições para seu desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, incluindo o direito ao esporte e ao lazer (Brasil, 1990). A Constituição Federal também reconhece o lazer como um direito social e atribui à família, à sociedade e ao Estado a responsabilidade pela proteção e pelo desenvolvimento das crianças e dos adolescentes (Brasil, 1988).

As brincadeiras tradicionais, como amarelinha, pular corda, jogos com bola, corridas, queimada e dança das cadeiras, apresentam possibilidades educativas e recreativas diversificadas (Kishimoto, 2021; Scarpato, 2021). Por meio delas, as crianças podem desenvolver habilidades motoras fundamentais e combinadas, como coordenação, equilíbrio, agilidade e percepção espacial, além de exercitar aspectos cognitivos, afetivos e sociais (Almeida; Costa, 2023; Freire, 2014). Essas atividades também estimulam a cooperação, a comunicação, a tomada de decisões e o respeito às regras (Brougère, 2022).

A simplicidade dos materiais utilizados nas brincadeiras tradicionais possibilita sua realização em diferentes espaços e contextos sociais. Bambolês, cordas, cones e bolas podem ser utilizados para a criação de circuitos e jogos adaptados, permitindo que as atividades sejam modificadas conforme a faixa etária, o número de participantes e as características do local (Scarpato, 2021). Essa perspectiva está de acordo com a compreensão do lazer como uma experiência social e cultural acessível e inclusiva, que pode ser desenvolvida de maneira criativa e participativa (Gomes; Pinto, 2022; Marcellino, 2012).

2.2 O jogo como recurso pedagógico

O jogo constitui um importante recurso para a organização de experiências recreativas e pedagógicas na Educação Física. Sua utilização possibilita a participação ativa das crianças, pois envolve movimento, regras, desafios, interação e tomada de decisões (Kishimoto, 2021; Freire, 2014). Em atividades como pique-bandeira, queimada, cabo de guerra e circuitos motores, os participantes precisam compreender as regras, elaborar estratégias, cooperar com os colegas e adaptar suas ações às situações apresentadas (Almeida; Costa, 2023).

No contexto da infância, os jogos favorecem o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, além de contribuírem para a construção de relações sociais saudáveis no período

pós-pandêmico (Brougère, 2022; Silva *et al.*, 2023). A participação em atividades coletivas estimula a comunicação, a colaboração, a negociação e o respeito às diferenças. Assim, o jogo não se limita ao entretenimento, podendo constituir uma experiência de aprendizagem e de convivência cívica (Kishimoto, 2021).

A utilização do jogo em ações comunitárias exige planejamento e, ao mesmo tempo, flexibilidade por parte dos responsáveis. As regras, os materiais, o tempo de duração e o grau de dificuldade podem ser adaptados de acordo com as características do grupo. Essa adaptação é especialmente importante quando participam crianças de diferentes idades ou com distintos níveis de habilidade motora (Scarpato, 2021). Conforme Marcellino (2012), as vivências de lazer podem assumir diferentes formas e significados, sendo necessário considerar os interesses, as condições e a participação dos sujeitos envolvidos.

Nas ações analisadas, os jogos foram utilizados como estratégias de aproximação entre os acadêmicos e a comunidade. A organização das atividades exigiu que os estudantes observassem o comportamento dos participantes, identificassem dificuldades e realizassem alterações durante a execução. Os relatórios indicaram que a adaptação das propostas contribuiu para ampliar a participação e manter o envolvimento das crianças.

Além dos aspectos motores, o jogo pode contribuir para a formação de valores relacionados à cooperação, à responsabilidade e ao respeito (Freire, 2014; Santos *et al.*, 2024). Embora algumas atividades apresentem caráter competitivo, a mediação dos acadêmicos possibilitou enfatizar a participação, a inclusão e a convivência, evitando que o resultado final fosse o único objetivo da experiência (Bento, 2021). Desse modo, o jogo foi compreendido como uma prática corporal e social capaz de articular diversão, aprendizagem e desenvolvimento humano (Kishimoto, 2021).

2.3 Aprendizagem ativa na formação em Educação Física

A aprendizagem ativa caracteriza-se pela participação direta do estudante no processo de construção do conhecimento (Bacich; Moran, 2021; Diesel *et al.*, 2022). Nessa perspectiva, o acadêmico não se limita a receber informações, mas envolve-se em situações que exigem planejamento, tomada de decisões, resolução de problemas, comunicação e reflexão sobre a própria prática (Moran, 2021; Rodrigues; Pereira, 2023). Na formação em Educação Física, essa abordagem é especialmente relevante porque permite aproximar os conhecimentos teóricos das situações concretas de intervenção profissional (Bento, 2021; Oliveira, 2023).

A realização do Projeto Rua de Lazer possibilitou aos estudantes vivenciar diferentes etapas do trabalho profissional, incluindo a organização das equipes, a escolha das atividades,

a preparação dos materiais, a divulgação das ações, a condução das brincadeiras e a avaliação dos resultados. Essas experiências favoreceram o desenvolvimento de competências relacionadas à liderança, à comunicação, ao trabalho em equipe e à capacidade de adaptação (Bacich; Moran, 2021; Oliveira, 2023).

A aproximação entre universidade e comunidade também amplia a compreensão do lazer como direito social e como campo de intervenção profissional (Forproex, 2022; Melo; Moura, 2022). Para Marcellino (2012), o lazer apresenta dimensões educativas e culturais que ultrapassam a ocupação do tempo livre. Portanto, a atuação do profissional de Educação Física em projetos recreativos deve considerar não apenas a execução de atividades, mas também a promoção da participação, da inclusão e da convivência social (Bento, 2021; Santos *et al.*, 2024).

Os relatórios analisados demonstraram que os acadêmicos precisaram lidar com situações imprevistas, como mudança de local, baixa adesão, diferenças de faixa etária, compartilhamento do espaço e necessidade de alteração das atividades. Essas situações contribuíram para o desenvolvimento da autonomia e da capacidade de resolução de problemas, uma vez que os estudantes precisaram tomar decisões durante a intervenção, considerando as características do público e as condições disponíveis (Moran, 2021; Rodrigues; Pereira, 2023).

A aprendizagem também ocorreu por meio da relação estabelecida com as crianças, com os demais acadêmicos e com os representantes da comunidade. A troca de experiências possibilitou a reflexão sobre a responsabilidade social do profissional de Educação Física e sobre a importância de planejar ações acessíveis, seguras e adequadas à realidade local (Bento, 2021; Oliveira, 2023). Nesse sentido, a experiência comunitária articulou formação técnica, compromisso ético e participação social, fortalecendo a compreensão da Educação Física como área de conhecimento e intervenção relacionada à promoção da saúde, do lazer, da cultura corporal e da qualidade de vida (Bento, 2021; Gomes; Pinto, 2022).

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização do estudo

O estudo caracteriza-se como um relato de experiência de abordagem qualiquantitativa e natureza descritiva, pautado na consolidação de dados primários provenientes de 7 relatórios técnicos de intervenção comunitária do Projeto Rua de Lazer, executados durante o ano letivo de 2026. As intervenções ocorreram em praças públicas, quadras poliesportivas cobertas e ginásios municipais situados na cidade de Manhuaçu-MG (Quadra do Bairro Petrina e Praça

Martins Fraga no Bairro Sagrada Família) e em municípios polos circunvizinhos, incluindo Lajinha-MG, Ibatiba-ES e Alto Jequitibá-MG.

A amostragem total do público participante abrangeu mais de 53 crianças e adolescentes, além de membros de lideranças comunitárias e de grupos de Escoteiros locais. Para a coleta e análise dos dados, foram utilizados os seguintes instrumentos padronizados:

Listas de Presença: Para verificação quantitativa do fluxo e faixa etária dos participantes; Questionário de Satisfação: Instrumento estruturado em escala do tipo Likert contendo perguntas fechadas sobre faixa etária, organização geral, qualidade/variedade dos jogos e atenção dos monitores, acompanhado de uma questão aberta para comentários; Matriz de Intercorrências (Facilitadores x Dificuldades): Registro qualitativo das dinâmicas operacionais, imprevistos territoriais e necessidade de adaptação curricular; Diário de Campo Fotográfico: Produção documental e análise de registros fotográficos das oficinas de lazer executadas.

Os dados quantitativos obtidos foram tabulados e submetidos à análise estatística descritiva, enquanto os relatos qualitativos foram categorizados de acordo com os eixos temáticos estabelecidos no template científico institucional.

3.2 Fontes de informação

A coleta de dados fundamentou-se na análise documental de sete relatórios técnicos de intervenção, que registraram as ações desenvolvidas em espaços comunitários de Manhuaçu-MG (Quadra e Rua Geraldo Ferreira da Silva no Bairro Petrina; Praça Martins Fraga no Bairro Sagrada Família), Lajinha-MG (Poliesportivo Municipal), Ibatiba-ES (Ginásio do Bairro Boa Esperança) e Alto Jequitibá-MG. Entre estes, destacam-se relatórios com aplicação de pesquisas de satisfação e intervenções direcionadas a grupos específicos, como o Grupo de Escoteiros local.

3.3 Procedimentos de análise

Inicialmente, foram identificadas as informações referentes aos locais, ao público participante, às atividades e aos materiais utilizados. Em seguida, foram comparados os resultados relatados pelas equipes, observando-se convergências e particularidades entre as ações. Também foram examinadas as informações relativas aos facilitadores, às dificuldades, ao envolvimento das crianças, à aplicação dos conteúdos das disciplinas de Lazer e Recreação e de Pedagogia do Jogo e às sugestões para futuras edições.

4 CARACTERIZAÇÃO DAS AÇÕES E DOS PARTICIPANTES

4.1 Locais de realização

As ações foram realizadas em diferentes espaços comunitários. Em Manhuaçu, as atividades ocorreram principalmente na Quadra da Petrina e em uma praça pública do bairro Sagrada Família. Também foram utilizadas a Rua Geraldo Ferreira da Silva, no bairro Petrina, e a Praça Martins Fraga. Uma equipe desenvolveu a ação no Poliesportivo Municipal de Lajinha. Outra realizou as atividades no Ginásio Poliesportivo do bairro Boa Esperança, em Ibatiba, no Espírito Santo. A sétima equipe realizou o projeto em uma praça pública de Alto Jequitibá.

4.2 Perfil do público

O público participante total pesquisado foi composto por 53 alunos, predominantemente crianças e adolescentes entre 5 e 13 anos, com maior concentração nas faixas etárias de 7 a 13 anos e de 8 a 10 anos. O grupo dividiu-se entre participantes espontâneos e integrantes de grupos de escoteiros, cuja vivência prévia facilitou a organização, a adesão às regras e a cooperação coletiva.

5 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

5.1 Brincadeiras tradicionais e jogos recreativos

A intervenção pautou-se na utilização de brincadeiras tradicionais e jogos recreativos consagrados pela cultura corporal de movimento, tais como Coelhinho Sai da Toca, Queimada / Queimada Pedra, Corrida de Bambolês com Jokenpô, Circuitos Motores, Batata Quente, Dança das Cadeiras, Pula-Corda, Amarelinha, Cabo de Guerra e Pique-Bandeira.

A escolha e a aplicação dessas modalidades fundamentaram-se no valor cultural do brincar e na Pedagogia do Jogo, utilizando o lúdico como uma ferramenta pedagógica capaz de promover o desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo dos participantes. Por apresentarem uma estrutura flexível e dinâmicas interativas, esses jogos viabilizaram o estímulo ao trabalho em equipe, à cooperação, ao cumprimento de regras e ao exercício da empatia entre diferentes faixas etárias. A utilização dessas práticas nos espaços públicos reforçou a importância do lazer como um direito fundamental da infância, estimulando a vida ativa, a socialização e o resgate de jogos populares em um ambiente inclusivo e acolhedor.

A diversidade de atividades possibilitou contemplar diferentes capacidades físicas e habilidades motoras. As brincadeiras que envolviam corrida e deslocamento estimularam a agilidade, a velocidade e a orientação espacial. As atividades com cordas, bambolês e cones

favoreceram a coordenação, o equilíbrio e o controle corporal. Os jogos coletivos, como queimada, futebol, cabo de guerra e pique-bandeira, contribuíram para o desenvolvimento da cooperação, da comunicação, da tomada de decisão e do respeito às regras. As brincadeiras tradicionais, como batata quente, dança das cadeiras e amarelinha, favoreceram a participação de crianças com diferentes níveis de habilidade.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A avaliação global das intervenções do Projeto Rua de Lazer revelou um expressivo impacto sociopedagógico, demonstrando a eficácia do trabalho lúdico-recreativo no desenvolvimento infantil e na formação profissional inicial dos licenciandos.

6.1 Participação, Socialização e Perfil de Satisfação do Público

A análise quantitativa dos dados coletados na pesquisa de satisfação — na qual todos os participantes foram abordados e pesquisados, alcançando 100% de adesão e resposta integral de todos os 53 alunos atendidos pelo projeto — evidenciou expressivo índice de aprovação e elevada receptividade comunitária:

Organização Geral do Evento: 82,8% (n=44) da totalidade dos alunos abordados avaliaram a estrutura e a execução como excelente, enquanto 17,2% (n=9) a classificaram como boa, atestando a eficiência do planejamento logístico.

Atendimento e Mediação dos Monitores: A atuação da equipe discente obteve resposta positiva de 100% das crianças pesquisadas, alcançando 89,7% (n=48) de avaliações excelentes e 10,3% (n=5) de conceitos bons, o que evidencia o preparo e a postura acolhedora dos acadêmicos.

Qualidade e Variedade das Atividades: Todos os participantes abordados avaliaram a diversidade das oficinas, sendo considerada excelente por 65,5% (n=35), boa por 31,0% (n=16) e regular por apenas 3,5% (n=2), demonstrando a adequação pedagógica dos jogos selecionados.

Interesse em Edições Futuras: A adesão à proposta refletiu-se na intenção de continuidade, em que 96,6% (n=51) de todos os alunos pesquisados expressaram o desejo de participar de novas edições da Rua de Lazer.

Cumprir destacar que, mesmo nas intervenções caracterizadas por amostragem reduzida de participantes em momentos pontuais, observou-se elevado grau de engajamento, participação ativa e aproveitamento integral das propostas. Esse comportamento sinaliza a

eficácia da capacidade adaptativa dos monitores em readequar as dinâmicas e garantir o interesse do público, independentemente do contingente presente em cada estação.

6.2 Desenvolvimento Motor, Cognitivo e Inclusão

As oficinas estimularam intencionalmente múltiplas dimensões do desenvolvimento humano. Os circuitos, brincadeiras com bambolês e jogos com bola aprimoraram a coordenação motora ampla, a agilidade, o equilíbrio e a orientação espacial. No âmbito cognitivo, atividades como Pedra, Papel e Tesoura e Pique-Bandeira exigiram rapidez de raciocínio, memória, atenção e planejamento de estratégias de ataque e defesa. A flexibilização e a adaptação das regras asseguraram a inclusão contínua de participantes com diferentes idades e níveis de habilidade.

6.3 Organização Interna e Matriz de Facilitadores

As equipes garantiram o cumprimento de cronogramas e transições dinâmicas graças à prévia divisão de funções entre condução de jogos, logística de materiais e acompanhamento de espaço. Os principais fatores facilitadores mapeados foram:

- **Gestão e Comunicação:** Planejamento prévio, clareza na divisão de tarefas e constante alinhamento verbal entre os acadêmicos durante as ações;
- **Infraestrutura e Materiais:** Espaços amplos, disponibilidade de materiais adequados e condições climáticas favoráveis;
- **Rede de Apoio:** Parceria indispensável com lideranças comunitárias e com o Grupo de Escoteiros, que auxiliou na comunicação, disciplina e mediação de público na Quadra da Petrina;
- **Pedagogia do Jogo:** Simplicidade das propostas, participação espontânea do público e alta flexibilidade metodológica para alterar dinâmicas sob demanda.

6.4 Contribuições para a Formação Acadêmica, Humana e Profissional

A práxis pedagógica consolidou a transposição didática dos conhecimentos teóricos de Recreação, Lazer e Pedagogia do Jogo. Os acadêmicos exercitaram competências de planejamento, liderança, gestão do tempo, mediação de conflitos e tomada de decisão rápida e responsável em situações imprevisíveis.

Do ponto de vista humano, o contato direto com a diversidade infantil fortaleceu a empatia, a paciência, a escuta ativa e a responsabilidade social. A experiência consolidou a

construção da identidade profissional dos futuros educadores físicos como agentes ativos de inclusão, saúde e promoção do direito ao lazer.

6.5 Limitações do estudo e recomendações

A consolidação analítica dos relatórios revelou limitações decorrentes da variação metodológica de registro entre as equipes discentes, como discrepâncias no detalhamento das faixas etárias, ausência de contagem padronizada de participantes e aplicação pontual dos instrumentos de avaliação.

Para a otimização de edições futuras do Projeto Rua de Lazer, recomendam-se as seguintes ações estruturantes:

- **Padronização Metodológica:** Criar um instrumento único de registro de diário de campo, tabelas padronizadas de frequência por faixa etária e questionários de satisfação uniformes para todas as equipes;
- **Planejamento Comunitário Prévio:** Articular com antecedência parcerias formais com escolas, associações de moradores, rádios locais e redes sociais para ampla divulgação;
- **Gestão do Calendário Municipal:** Mapear previamente o calendário de eventos e garantir a reserva prévia dos espaços públicos junto às secretarias municipais;
- **Acessibilidade e Diversidade:** Preparar planos de aula contingenciais com brincadeiras adaptadas para amplas variações etárias e diferentes níveis de habilidade motora;
- **Protocolos de Proteção e Imagem:** Implementar formulários institucionais de Autorização de Uso de Imagem e cumprir rigorosamente as diretrizes relativas à proteção e segurança do público infantil.

6.6 Dimensão Acadêmica: Competências e Protagonismo Discente

No âmbito acadêmico, o aprendizado pela ação (learning by doing) impulsionou a consolidação de competências complexas exigidas no ensino superior contemporâneo. A resolução colaborativa de problemas concretos oportunizou aos estudantes o desenvolvimento de aptidões em:

A consolidação dessas habilidades durante a intervenção prática reflete o impacto direto das metodologias ativas no processo formativo dos graduandos. A Tabela 1 sintetiza como a experiência de campo impulsionou o desenvolvimento de competências essenciais no ambiente acadêmico, integrando a gestão de processos, a mediação pedagógica e a capacidade de resolução de problemas em tempo real:

Tabela 1 – Competências Acadêmicas Desenvolvidas via Metodologias Ativas

Domínio do Aprendizado	Competências Desenvolvidas via Metodologias Ativas
Gestão e Planejamento	Elaboração estruturada de projetos, organização logística de eventos, controle de cronograma e otimização de materiais.
Condução Pedagógica	Liderança participativa, clareza comunicacional, mediação de grupos e flexibilidade metodológica.
Adaptação e Inovação	Readequação instantânea de regras e dinâmicas diante de diferenças etárias e heterogeneidade motora.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Essa vivência empírica superou o domínio técnico memorístico, demonstrando aos discentes que a intervenção profissional em Educação Física demanda responsabilidade ética, pensamento crítico, criatividade e capacidade de diálogo situacional. A imersão comunitária atuou como um catalisador para o desenvolvimento de competências socioemocionais. O contato direto com a diversidade infantil e as realidades sociais locais exigiu dos discentes o exercício constante da paciência, da empatia, da escuta qualificada, do respeito e da sensibilidade pedagógica.

As interações no campo prático evidenciaram aos futuros educadores que cada criança possui tempos de aprendizagem, bagagens socioculturais e formas singulares de expressar subjetividade e afetividade. Dessa forma, a aprendizagem ativa não apenas transmitiu conteúdos disciplinares, mas promoveu uma formação humana integral, pautada na alteridade e no acolhimento das diferenças. Na dimensão profissional, a extensão articulada ao ensino fortaleceu a consolidação da identidade docente, ressignificando o papel do profissional de Educação Física como agente transformador na promoção da saúde, do lazer inclusivo e da qualidade de vida. A atuação profissional foi ressignificada: deixou de ser compreendida apenas sob o prisma do rendimento motor para ser assumida como um compromisso social com o desenvolvimento integral dos sujeitos.

Um dos maiores ganhos pedagógicos proporcionados pelas estratégias ativas consistiu no enfrentamento do imprevisto como oportunidade de aprendizagem. Situações adversas registradas durante o projeto — como a necessidade de mudança repentina de local, a variação no número de participantes, os choques com eventos locais e as adequações no planejamento — funcionaram como estudos de caso vivos. Enfrentar a discrepância entre a teoria planejada e a realidade executada exigiu resiliência, tomada de decisão rápida e mediação responsável, elementos fundamentais para a maturidade e autonomia profissional do licenciando.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos sete relatórios permitiu compreender o Projeto Rua de Lazer como uma experiência de aprendizagem ativa, intervenção comunitária e formação profissional em Educação Física. As ações promoveram oportunidades de lazer, recreação, convivência e prática de atividades físicas em diferentes espaços públicos. Na maioria dos locais, as crianças participaram de forma ativa, demonstrando entusiasmo, interesse e disposição para cooperar. As atividades contribuíram para o desenvolvimento da coordenação motora, do equilíbrio, da agilidade, da atenção, da percepção espacial, da socialização e do respeito às regras.

Os resultados também demonstraram a importância da adaptação. As equipes precisaram lidar com mudanças de local, número variável de participantes, diferenças de idade, compartilhamento do espaço e ausência do público esperado. Essas situações possibilitaram aos acadêmicos desenvolver flexibilidade, criatividade e capacidade de resolver problemas.

Para os acadêmicos, o projeto aproximou os conhecimentos teóricos da realidade profissional. A organização e a condução das atividades favoreceram o desenvolvimento de liderança, comunicação, planejamento, trabalho em equipe, responsabilidade e capacidade de adaptação.

Conclui-se que a Rua de Lazer constitui uma estratégia relevante para a formação em Educação Física, pois integra ensino, prática comunitária e responsabilidade social. O projeto também reforça que o profissional de Educação Física pode atuar como mediador de experiências de lazer, inclusão, participação social e promoção da saúde.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. S.; COSTA, M. A. A pedagogia do jogo na Educação Física escolar e comunitária: desafios e possibilidades contemporâneas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 45, e002323, 2023.

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2021.

BENTO, J. O. **Educação Física, desporto e formação humana**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BROUGÈRE, G. **O jogo e a cultura infantil na contemporaneidade**. Porto Alegre: Penso, 2022.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Metodologias ativas no ensino superior: reflexões sobre a prática pedagógica reflexiva. **Revista Práxis Educativa**, v. 17, n. 1, p. 102-121, 2022.

FORPROEX. Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Ensino Superior Brasileiras. **Diretrizes para a Curricularização da Extensão no Ensino Superior**. Brasília: FORPROEX, 2022.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2014.

GOMES, C. L.; PINTO, L. M. S. M. **Lazer, sociedade e cultura: conceitos e debates contemporâneos**. Campinas: Autores Associados, 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 2012.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação: reflexões sobre o papel do lazer na sociedade contemporânea**. 15. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MELO, V. A.; MOURA, D. L. **Lazer, cidade e espaços públicos: políticas de recreação e cidadania**. Rio de Janeiro: FGV, 2022.

MORAN, J. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2021.

OLIVEIRA, C. A. A prática como componente curricular na Educação Física: limites e possibilidades na formação inicial. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 18, n. 2, e023045, 2023.

RODRIGUES, E. F.; PEREIRA, T. M. Aprendizagem baseada em projetos e extensão universitária: metodologias ativas na formação em saúde. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, v. 27, e220412, 2023.

SANTOS, L. R.; LIMA, P. H.; SILVA, M. V. Extensão universitária e formação profissional em Educação Física: impactos na promoção da saúde comunitária. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 30, e102424, 2024.

SCARPATO, M. **Jogos tradicionais e ludicidade na infância**. São Paulo: Avercamp, 2021.

SILVA, F. M.; SOUZA, J. R.; ALBUQUERQUE, K. C. O direito ao brincar e o desenvolvimento infantil em espaços urbanos. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 39, n. 4, e00125422, 2023.