



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2020: XVI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2020
<b>Local</b>	Virtual
<b>Título</b>	O Dia do Lazer na perspectiva aluno/bolsista
<b>Autor</b>	RICARDO FONTANA ALVES
<b>Orientador</b>	CLEZIO JOSE DOS SANTOS GONCALVES

**Título:** O DIA DO LAZER NA PERSPECTIVA ALUNO/BOLSISTA **Resumo:** O Dia do Lazer ESEFID/UFRGS é um evento aberto que acontece a cada semestre letivo desde 2011. Seu objetivo é oportunizar um espaço de criatividade e exercício de competências artísticas e organização em grupo para discentes da disciplina de Dinamização de Programas Recreativos e de Lazer, oferecida pelos cursos de Educação Física da Universidade e ministrada pelo orientador deste trabalho. Dentre o público-alvo do evento, estão os acadêmicos dos cursos de Educação Física e Dança, docentes e servidores da UFRGS, familiares da comunidade "esefidiana" e alunos e professores da rede estadual de ensino atendidos pelo PIBID Efi-Esefid-UFRGS. O evento intercala produções em vídeo e apresentações ao vivo de esquetes e coreografias, construídas pelos discentes e monitores/bolsistas da disciplina, tendo por base o humor inteligente e saudável. O projeto justifica-se como espaço de exercício de criatividade e competências artísticas, bem como de trabalho em grupo em uma perspectiva lúdica, gerando entretenimento para a comunidade. O evento mobiliza parcela significativa dos acadêmicos das disciplinas na organização, execução e avaliação de atividades diferenciadas, baseando-se no uso de tecnologias digitais e na realização de tarefas singulares (esquetes, coreografias, produção de vídeos, etc.). Funciona como laboratório de criação, organização coletiva e desenvolvimento de competências relacionais e cognitivas para os graduandos em Educação Física e Dança da UFRGS. A estratégia de construção das atividades e das vivências encontra-se em consonância com as atuais pesquisas nas Ciências Cognitivas desenvolvidas pelo docente da disciplina dentro de uma perspectiva interdisciplinar de diferentes conhecimentos.

**Palavras-chave:** Lazer, Tecnologia, Aprendizagem, Neurociência.