licere
Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - UFMG

FUN DAYS E A (IM)PULSÃO LÚDICA COMO INTERVENÇÃO INCLUSIVA DE LAZER NO ENVELHECIMENTO[1]

Recebido em: 10/11/2025
Aprovado em: 22/02/2026
Licença:

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro[2]
Centro Universitário Internacional (UNINTER)
Curitiba – PR – Brasil
https://orcid.org/0000-0001-7782-9915

Rubian Diego Andrade[3]
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF-GV)
Governador Valadares – MG – Brasil
https://orcid.org/0000-0003-0338-230X

Nara Heloisa Rodrigues[4]
Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)
Divinópolis – MG – Brasil
https://orcid.org/0000-0001-8317-0109

Juliana de Paula Figueiredo[5]
Instituto Federal do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS)

[1] Artigo premiado no 32º. Encontro Nacional de Recreação e Lazer (ENAREL), realizado em Curitiba/PR em 2025.

[2] Doutora em Ciências da Motricidade pelo Instituto de Biociências, Departamento de Educação Física da UNESP de Rio Claro-SP. Recreadora e *Gamer Desing* da Camafeu – Atividades de Ensino. Gestora da Qualidade e de Treinamentos da empresa GUITEC Comércio, Manutenção, Instalação e Reformas Ltda. Pesquisadora do LAGEL - Laboratório de Gestão das Experiências de Lazer/UNINTER, Curitiba/PR e do LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU, Uberlândia/MG.

[3] Doutor em Ciências do Movimento Humano. Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus Governador Valadares (UFJF-GV). GEPELAVS - Grupo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Lazer, Aventura e Sustentabilidade. Laboratório de Estudos do Lazer - LEL-GERE-UFU/MG.

[4] Docente efetiva do Departamento de Educação Física da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG-Divinópolis-MG). Doutora em Ciências da Motricidade pela UNESP/Rio Claro/SP. Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias pela UNESP/Rio Claro/SP Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal de Lavras (UFLA - MG). Atualmente é membro pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas Socioculturais em Educação Física e Esporte (GEPESEFE) da UEMG, unidade Divinópolis e do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL) - GERE-UFU/Uberlândia - MG.

[5] Docente do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais - IFSULDEMINAS, campus Muzambinho/MG. Doutora em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) (2019). Mestre em Ciências da Motricidade pela Universidade Estadual Paulista (UNESP/Rio Claro/SP) (2012). Graduada em Educação Física (Licenciatura Plena e Bacharelado) pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas/SP) (2009). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/UFU) e do Grupo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Lazer, Aventura e Sustentabilidade (GEPELAVS-UFJF-GV). Sócia fundadora da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Estudos do Lazer (ANPEL).

Muzambinho – MG – Brasil
https://orcid.org/0000-0001-8477-465X

Cinthia Lopes da Silva[6]
Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Curitiba – PR – Brasil
https://orcid.org/0000-0002-7979-0337

Gisele Maria Schwartz[7]
Universidade Estadual Paulista (UNESP)
São Paulo – SP – Brasil
http://orcid.org/0000-0003-1599-5314

RESUMO: Este estudo qualitativo analisou entraves e potencialidades do *Fun Day* como intervenção inclusiva no lazer e recurso para o envelhecimento ativo e saudável, com auxílio de *chatbots*. Foram comparados dados de dois *chatbots* e a análise de conteúdo multimodal destacou como entraves as barreiras de acessibilidade física, atitudinais e culturais, desigualdades e vulnerabilidade social, preconceitos e estereótipos e falta de políticas públicas de fomento ao lazer intergeracional. As potencialidades destacam a inclusão intergeracional e comunitária, o fortalecimento de vínculos sociais e combate à solidão, aprendizagens, a socialização e apoio e possibilidade de protagonismo**.** O *Fun Day* apresenta forte potencial interventivo para o envelhecimento saudável, sendo essencial superar os entraves estruturais e culturais que ainda limitam a participação da pessoa idosa em vivências no lazer.

PALAVRAS-CHAVE: Lazer. Intervenção. Envelhecimento.

FUN DAYS AND THE PLAYFUL (IM)PULSION AS AN INCLUSIVE LEISURE INTERVENTION IN AGING

ABSTRACT: This qualitative study analyzes the barriers and potential of Fun Day as an inclusive leisure intervention and resource for active and healthy aging, supported by chatbots. Data from two chatbots were compared, and a multimodal content analysis highlighted barriers related to physical accessibility, attitudinal and cultural barriers, inequalities and social vulnerability, prejudices and stereotypes, and the lack of public policies to promote intergenerational leisure. Potential advantages include intergenerational and community inclusion, the strengthening of social bonds and the fight against loneliness, learning, socialization, support, and the possibility of empowerment. Fun Day has strong intervention potential for healthy aging, and it is essential to overcome the structural and cultural barriers that still limit older adults' participation in leisure experiences.

[6] Doutora em Educação Física. Grupo de Estudo e Pesquisa em Corpo, Linguagem e Lazer (CORLILAZ)/CNPq/UFPR.
[7] Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano. Universidade Estadual Paulista – UNESP. Laboratório de Estudos do Lazer- LEL-GERE-UFU/MG.

KEYWORDS: Leisure. Intervention. Aging.

Introdução

O envelhecimento populacional representa um fenômeno mundial, capaz, inclusive, de alterar as estruturas demográficas globais. Com isto, novos desafios entram em cena, sobretudo envolvendo a premência de preparar estratégias eficazes para garantir a equidade de oportunidades de vivências com qualidade para todos.

Os desafios nesse sentido são inúmeros, voltados, sobretudo, para a sustentabilidade dos sistemas de saúde e do âmbito da seguridade social, os quais trazem um grande impacto nas economias dos países. Além disto, é necessário o desenvolvimento de novos recursos tecnológicos e serviços que atendam às expectativas, limitações e potencialidades dessa população.

Sob a pressão desses desafios e pautada no compromisso de desenvolvimento sustentável, a United Nations (UN, 2020) reforça a necessidade de prevenção e promoção de todos os aspectos que envolvem a saúde, com sugestão de criação de ambientes de apoio, capazes de garantir e promover a vida com qualidade. Nesse sentido, esse órgão tem buscado incentivar estratégias que possam maximizar a inclusão social, por meio de uma agenda mundial para a construção e implementação de políticas públicas e de acesso a recursos e oportunidades variados, minimizando a exclusão social e a discriminação sobre as pessoas idosas, promovendo sociedades mais justas e inclusivas, em busca de vivência de vida digna e feliz.

Pautadas nesse cenário em transformação, as agendas políticas têm enfatizado a premência de novas estruturas de ação, favorecendo as perspectivas de iniciativas que focalizem o envelhecimento ativo e saudável. Conforme evidencia Rahman (2025), o

termo envelhecimento ativo representa uma ação política desenvolvida pela Organização Mundial da Saúde (OMS), em parceria com outras organizações governamentais e não governamentais, enfatizando a estreita relação entre atividade física, saúde, independência e envelhecimento saudável.

Nesse sentido, a World Health Organization (WHO, 2002) adotou o termo envelhecimento ativo, o qual direcionava a atenção para políticas sociais e de saúde para idosos. Com o avanço dos estudos acadêmicos relacionados com a temática, um modelo de ação mais completo foi desenvolvido por Paúl, Ribeiro e Teixeira (2012), o qual elencava outros fatores-foco e prezava pela oferta de experiências positivas para o envelhecimento.

Em linha com essas reflexões, em 2020, a Assembleia Geral das Nações Unidas (UN, 2020) promulgou 2021-2030 como a Década do Envelhecimento Saudável. Essa ação visa à mobilização de esforços conjuntos, com o intuito de alterar a percepção e o modo de tratamento de idosos e assegurar a melhoria das condições de vida de pessoas idosas, seus familiares e comunidades, com base em iniciativas que promovam o envelhecimento ativo e saudável.

Essa iniciativa representa uma chamada global para ações consistentes e prementes, tendo como focos principais as questões da saúde, participação social, segurança e possibilidade de aprendizado ao longo da vida, o que envolve, inclusive, os aspectos do lazer. Para Rahman (2025), as atividades do campo do lazer representam importantes oportunidades para promover o envelhecimento ativo, o engajamento social, desde que sejam oferecidas vivências prazerosas, acessíveis e inclusivas. Esse autor salienta que atividades culturais, como a participação em festivais, grupos musicais, de práticas de atividades físicas, eventos comunitários, auxiliam o idoso a se

sentir engajado e conectado às suas comunidades, abrindo espaço para a autoexpressão e para a criatividade, independente de qualquer fator diferencial racial, religioso, político ou socioeconômico.

Uma das atividades mais potentes, a qual é capaz de abarcar estímulos motores, cognitivos, sociais e afetivo-emocionais, é aquela que favorece a vivência de conteúdos lúdicos, buscando atingir mais desenvolvimento, a partir do prazer, da fruição, do conforto e da segurança (Aguiar; Thomes; Miotto, 2024). Ao longo de todo o processo de envelhecimento, as atividades lúdicas assumem um papel decisivo na qualidade de vida. Shen e Crawley (2025) realizaram um estudo investigativo, para examinar a atividade lúdica como lente perceptual e seus potenciais efeitos de (re)enquadramento, abarcando cognição, emoções e condutas, justamente no âmbito disruptivo pandêmico. Os autores denotaram várias pessoas que procuravam atividades em que pudessem vivenciar ludicamente o contexto do lazer, com intuito de buscarem maior qualidade experiencial, mais engajamento, mais imersão e afeto positivo.

As atividades lúdicas, ao serem ajustadas e adaptadas para atingir diferentes expectativas, níveis de condições físicas e psíquicas, representam estratégias eficientes para inclusão de idosos no contexto do lazer. Conforme ressaltam Shen e Crawley (2025), a atividade lúdica promove uma compreensão diferenciada sobre engajamento, operando significativamente no redirecionamento cognitivo e comportamental intrínseco, haja vista que também pode ser orientada para diferentes objetivos e metas, porém ressaltando-se o lúdico como fator integrativo de resiliência e amplificador experiencial de forças de caráter, capazes de promover o florescimento individual.

É com essa perspectiva que o *Fun Day* tem sido reconhecido. Cohen (2015) já auxiliava a compreender o *Fun Day* como um evento do campo do lazer, inteiramente

dedicado à diversão e entretenimento. Esse autor advoga que essa atividade, com caráter lúdico-recreativo, adéqua-se para ser oferecida a grupos, como famílias, estudantes, funcionários de empresas, participantes de clubes recreativos ou desportivos, além de outros setores mais específicos, como em casas de detenção, em hospitais e em asilos, fazendo-se as devidas adaptações de interesses, locais e objetivos.

Entre as principais características do *Fun Day*, podem ser elencadas as possibilidades de imersão temática a públicos-alvo definidos, como, por exemplo, no caso de escolas de idiomas, em que as atividades podem gerar reforço à aprendizagem, de modo lúdico. Como o foco principal é a diversão e vivências alegres e integrativas em ambiente descontraído, os tipos de atividades podem ser variados, contendo, desde gincanas, como também, oficinas, *workshops* e atividades recreativas dinâmicas, com jogos e esportes. A característica de duração de normalmente um dia, exige extrema organização, no sentido de manter o interesse dos participantes, sem estressá-los ou sobrecarregá-los, para que a vivência seja experiencial e significativa.

Conquanto as atividades lúdicas prezem pela liberdade da expressão lúdica em qualquer fase do desenvolvimento humano, nem sempre elas são aceitas de modo fácil por pessoas adultas e idosas, as quais, por estereótipos e estigmas socioculturais, deixam embotado o espírito lúdico depois da fase de infância. Lanning (2025) faz sua contribuição, buscando valorizar o papel de vivências contendo estratégias lúdicas, cujos traços associados ao brincar, evocando alegria, admiração, encantamento e inocência, podem agregar ao florescimento humano e aos benefícios para a saúde. Em seu estudo, os participantes foram incentivados a brincar com atividades nostálgicas e, a partir de análise de seus diários e de transcrições de entrevistas, os resultados sugerem a importância de oferecer possibilidades de brincar mais na vida adulta, como fator

importante para promover o florescimento pessoal. Com isso, o autor se junta à corrente de outros autores, os quais ratificam os valores do lazer e das atividades lúdicas como fatores essenciais da qualidade existencial.

Na atualidade, estudiosos como Paniagua-Granados, Fernández-Fernández e Molina-Martínez (2025), assim como Duman, Salti e Yilmaz (2025), têm focalizado o lazer, em diferentes perspectivas, como importante elemento da qualidade de vida, na promoção do envelhecimento ativo e saudável e do bem-estar holístico. Pell e Stoddart (2025), ao explorarem os benefícios multifacetados da participação em vivências no lazer ao longo da vida, também ratificam o potencial das atividades do contexto do lazer, para mitigar os desafios associados ao processo de envelhecimento e à demência como fator coadjuvante nas estruturas de apoio ao engajamento social e bem-estar geral.

Entretanto, nem todas as atividades do contexto do lazer são oferecidas de modo adequado para usufruto do idoso, uma vez que, não raro, são desconsideradas suas expectativas, limitações e potencialidades na elaboração de programas para essa faixa etária. Ademais, Peel e Stoddart também alertam para a necessidade de qualificação adequada de profissionais, para atuar nesse campo do lazer, transformando as vivências em experiências positivas e promotoras de engajamento.

Um dos problemas que justificou a elaboração do presente estudo, justamente está centrado nos entraves que podem ocasionar desmotivação, tanto para engajamento nas vivências, como para manutenção de estilos de vida ativos e saudáveis, considerando o campo do lazer como elemento incondicional para a melhoria da qualidade de vida. Essa preocupação não é recente, haja vista que existem diversos estudos acadêmicos voltados a compreender os fatores inerentes a essa problemática.

Na década de 1970, McAvoy (1979) procurou investigar, diretamente com idosos, suas preferências, problemas e necessidades, no tocante à participação no lazer. O autor chega à conclusão de que, apesar da importância da opinião dos próprios idosos sobre esse tema, as agências de planejamento público possuíam poucos dados disponíveis sobre as necessidades de participação no lazer da população idosa, o que afeta diretamente a qualidade das intervenções.

Dhurup (2012) também prestou colaboração, procurando estabelecer os fatores voltados às restrições percebidas, as quais impediam os idosos a participarem de atividades do âmbito do lazer entre idosos, ainda que estas fossem desejadas. Ao aplicar questionário aos idosos, o autor aponta três dimensões de restrições, relativas ao tempo e segurança, aspectos econômicos e estruturais e restrições pessoais. O autor conclui que os tomadores de decisões, organizadores e gestores de atividades no lazer e na recreação necessitam considerar e reconhecer esses entraves, com intuito de facilitar a implementação eficaz de estratégias de ação e de formalização de políticas que possam mitigar esse impacto e maximizar a inclusão e o engajamento.

Mais recentemente, Qiu *et al*. (2024), realizaram enquetes, para compreenderem o estado atual das restrições ao lazer e ao envelhecimento ativo entre idosos. Os dados revelaram que a autocontenção impactou significativamente como restrição ao lazer, sendo um aspecto pouco explorado ainda na literatura, limitando a adesão e a qualidade da formulação de programas adequados para essa população.

Com base nesses estudos, percebe-se a importância do reconhecimento dos fatores que interferem no engajamento de idosos às atividades do contexto do lazer, uma vez que estes podem reverberar em condutas de inatividade, as quais impactam negativamente na qualidade existencial. Contudo, nem sempre, as intervenções levam

em consideração os principais entraves já existentes e apontados na literatura. Inclusive, não raro, as intervenções são elaboradas com desconhecimento também das potencialidades que certas ações podem agregar às vivências e do valor da expressão e das vivências lúdicas como fatores motivacionais essenciais ao longo do envelhecimento.

Esses aspectos são decisivos e poderiam contribuir sensivelmente na elaboração eficiente e no sucesso das intervenções e experiências no contexto do lazer, envolvidas com o processo de envelhecimento humano. Para além de entrevistas com a população idosa, para captação de opiniões que possam auxiliar a ressignificar as práticas, outros recursos atuais podem ser eficazes, no sentido de amplificar a compreensão sobre esses entraves e as potencialidades, na perspectiva de intervenções eficientes no campo do lazer, sobretudo, levando-se em consideração o avanço tecnológico.

Nesse sentido, a utilização de ferramentas de inteligência artificial (IA), como os *chatbots*, vem crescendo em âmbito das pesquisas acadêmicas e pode representar um recurso coadjuvante, em busca de determinar esses aspectos. Chen, Fan e Azam (2024) contribuíram com um estudo que investigou os fatores que influenciavam a adoção de *chatbots* de IA entre pesquisadores, com o desejo de ampliar o conjunto ainda limitado de pesquisas que usam adequadamente esses recursos disponíveis *on-line*, levando-se em conta a confiança nos dados apresentados e os riscos percebidos. Os resultados mostraram que os pesquisadores encontraram bons preditores de intenção comportamental favorável à adoção de *chatbots* de IA entre os acadêmicos, além de salientarem que os riscos foram percebidos e que podem ser minimizados pela eficiência das diretrizes para usuários de IA, pela alfabetização digital e pelo gerenciamento ético no uso dos *chatbolts*.

Consoante Chia, Rames e Razak (2025), os *chatbots* tomaram vulto no final do ano de 2022, obtendo um consumo crescente. Esses recursos são capazes de criar uma grande variedade de conteúdos e apresentam diversas possibilidades de uso em contexto acadêmico. Entretanto, esses autores alertam, também, para a ocorrência de uso indevido e antiético, merecendo novos estudos sobre a utilização prática dos *chatbots*. Nessa reflexão, os autores apontam vantagens e desvantagem de uso, porém, asseveram que o resultado estaria, inclusive, nas mãos dos usuários. Na perspectiva de aprimorar o uso, os autores apontam a necessidade de novos estudos, evocando a utilização desses recursos em pesquisas, além de educação para uso ético e responsável.

A perspectiva de ampliar as formas de contribuir para o adensamento da literatura relacionada com a utilização de recursos de *chatbots* em pesquisas na área do lazer, bem como, a premência em colaborar na compreensão de estratégias que possam tornar eficazes as intervenções que envolvem programas lúdicos como o *Fun Days*, como experiência inclusiva de lazer no envelhecimento, foram as questões geradoras de interesse em tomar em análise as possibilidades oferecidas pelos *chatbots* para elucidar essas nuances. Sendo assim, o objetivo do estudo foi analisar entraves e potencialidades do *Fun Day* como intervenção inclusiva no lazer e recurso para o envelhecimento ativo e saudável, com auxílio de *chatbots.*

Método

Este trabalho envolve uma pesquisa de natureza qualitativa. Segundo Minayo (1994), este tipo de investigação envolve significados, crenças, aspirações, que correspondem a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Como se trata de uma

coleta e análise de dados provenientes do ambiente virtual, recrutou-se a análise de conteúdo multimodal como referencial teórico-metodológico, na análise dos dados coletados (Serafini; Reid, 2023). Esta abordagem permite explorar os sistemas de significação semiótica presentes em fenômenos multimodais, facilitando a interpretação de informações capturadas por meio de recursos digitais e ampliando a compreensão das dinâmicas comunicativas que integram diferentes modos de expressão. Schwartz *et al*. (2023) apontam que a perspectiva sobre métodos qualitativos no âmbito do lazer permite examinar não apenas os aspectos textuais, mas também as diversas formas de significação presentes nas interações digitais. Dessa maneira, supera-se a limitação das análises tradicionais, ao integrar as múltiplas dimensões semióticas que compõem as dinâmicas comunicativas contemporâneas, especialmente no contexto das novas tecnologias de coleta de dados.

Para tanto, foram recrutadas as duas plataformas de Inteligência Artificial amplamente utilizadas na atualidade, o *ChatGPT* e o *Perplexity*. Para a coleta de dados, foram realizadas exatamente os mesmos comandos nas duas IAs: a) "Entraves do *Fun Day* como experiência inclusiva no lazer no processo de envelhecimento"; e b) "Potencialidades do *Fun Day* como experiência inclusiva no lazer no processo de envelhecimento". Os dados foram coletados no mês de julho de 2025, por uma das pesquisadoras do presente estudo, utilizando as versões gratuitas das plataformas de IAs. No sentido de minimizar as influências das IAs, foi utilizado um perfil anônimo no navegador, evitando os vieses provenientes de *cookies* de navegação, ou mesmo, *malwares*. Para a análise de dados foi realizada a interpretação das mensagens dos dois *chatbots*, seguido do diálogo com a literatura.

Resultados e Discussão

O objetivo deste trabalho foi analisar entraves e potencialidades do *Fun Day* como uma possibilidade de intervenção inclusiva no lazer e recurso para o envelhecimento ativo e saudável, por meio de *chatbots*. Foi verificado que as IAs, de forma complementar, destacam o *Fun Day* como um relevante potencial interventivo para o envelhecimento saudável, porém é necessário superar desafios estruturais e culturais que ainda limitam a plena participação da pessoa idosa em experiências no lazer.

O Quadro 1 apresenta a descrição das respostas geradas pelas duas plataformas de IAs, quando questionadas sobre os entraves relacionados ao *Fun Day* como experiência inclusiva no lazer no processo de envelhecimento. De acordo com o *ChatGPT* a acessibilidade física e sensorial é destacada como um impedimento ao que WHO (2002) adotou como envelhecimento ativo, já que, se os profissionais que não estiverem atentos aos fatores como mobilidade reduzida, baixa visão, dificuldade de audição, dentre outros, poderão não viabilizar aos idosos uma prática lúdica segura e efetiva. De fato, os idosos poderão ter medo de se movimentar e conduzir seu corpo de modo mais potente. Os espaços inadequados ou sem adaptações, também impedem as experimentações corporais dos idosos, ou podem não encorajá-los a isso. Jogos e brincadeiras em que os idosos fiquem aglomerados, ou que tenham espaços reduzidos para se movimentar, não são recomendados, já que a pessoa idosa é mais sensível a mudanças bruscas de movimentos e giros, que podem ocasionar empurrões, tropeços e quedas. Os elementos lúdicos que incentivem as pessoas a conhecerem mais de suas habilidades e possibilidades corporais podem garantir a permanência e o interesse da

pessoa nas atividades do contexto do lazer propostas e ser uma forma educativa e de incentivo a um modo de vida mais ativo.

Nesta direção o estudo de Silva *et al.* (2025) aborda a ideia da utilização de jogos lúdicos, para que idosos compreendam quais as melhores estratégias utilizadas para a redução dos riscos de quedas por desequilíbrio. As autoras utilizam a criação de um jogo de tabuleiro ilustrado, o qual prevê que ocorra discussão entre os participantes sobre possíveis impactos desencadeados de acidentes e a necessidade de ajustes no ambiente em que os idosos estão inseridos, como as atividades da vida diária ou esportivas, as quais ocorrem fora de casa. Assim, tais estratégias poderiam atuar diretamente na melhoria e manutenção da autonomia e confiança destas pessoas.

Também foram destacadas as "Barreiras atitudinais e culturais" apresentada pelo *ChatGPT*, e de forma complementar pelo *Perplexity* os "preconceitos e estereótipos". De acordo com Shen e Crawley (2025), em seus estudos no período da pandemia, percebe-se que a atividade lúdica tem potenciais efeitos de (re)enquadramento, abarcando cognição, emoções, condutas e que pode ser um meio efetivo de enfrentamento de visões do senso comum de que é perigoso a pessoa idosa se envolver em atividades lúdicas e que façam parte do âmbito do lazer, o que se constitui nesta categoria. A visão de idoso solitário, apático e limitado fisicamente é ainda muito presente no meio em que se vive, talvez pelo fato de o idoso estar fora, em muitos casos, do sistema de trabalho e já estar no período da aposentadoria.

Esse preconceito também pode ser proveniente dos próprios idosos, que por vezes, sentem-se incapazes de conceber a ideia de que é possível ocupar um lugar que culturalmente deveria ser apenas para pessoas mais jovens. Um estudo de revisão de literatura desenvolvido por Godoy, Caobelli e Argimon (2023), acerca dos impactos da

prática de jogos eletrônicos, aponta que, inicialmente, os idosos quando jogavam, se desprendiam do preconceito prévio, em detrimento do prazer, da interação gerada com os colegas e da satisfação em aprender algo novo. Além disso, esse estudo conclui que a prática dos jogos pode atuar diretamente na melhoria de funções cognitivas do idoso, para além da inclusão social e da manutenção da autoestima, colocando em xeque a visão estereotipada construída ao longo dos anos acerca da pessoa idosa.

Outro entrave levantado refere-se à desigualdade de acesso a eventos de *Fun Day*, o que vai ao encontro do que Mcvoy (1979) identificou, com relação a problemas e necessidades dos idosos, no tocante à participação no lazer. O autor menciona que as agências de planejamento público possuíam, na década de 1970, poucos dados disponíveis sobre as necessidades de participação no lazer da população idosa, afetando diretamente a qualidade das intervenções.

No caso do contexto brasileiro, é comum observar que as cidades tenham reduzido espaços e equipamentos de lazer de grande porte em suas periferias e bairros mais distantes, sendo comuns as praças com equipamentos de ginástica ao ar livre em áreas centrais e periféricas, voltados, principalmente, às pessoas idosas. Muitas vezes, esses equipamentos necessitam de manutenção e raramente há recursos humanos para orientar as atividades realizadas (Santana *et al*., 2021). Assim, essa condição pode trazer implicações para o acesso dos idosos ao *Fun Day*, ainda que se motivem a participar de atividades do contexto do lazer, a dificuldade de deslocamento até o local do equipamento e a falta de políticas públicas de transporte, alinhadas às políticas públicas de acesso, é um fator limitante da participação dos idosos.

Essa discussão converge com as reflexões apresentadas pelo *Perplexity* no tópico “Acesso e pagamento” e “Isolamento social”. Embora o Estatuto do Idoso

assegure a gratuidade em serviços como transporte público e acesso a atividades artísticas e culturais (Brasil, 2022), a efetiva utilização desses benefícios ainda se mostra limitada. Um dos fatores que podem explicar essa lacuna está relacionado ao grau de (in)dependência da pessoa idosa para realizar atividades cotidianas e usufruir plenamente desse direito social.

Nesse contexto, o estudo de Silva e Carvalho (2025), realizado em duas praças de Salvador, a Praça Ana Lúcia Magalhães (Pituba, região de classe média e alta) e a Praça Mico Preto (Vale das Pedrinhas, área de baixa renda), evidencia disparidades no acesso e na motivação para a frequência desses espaços. Enquanto os idosos da Praça Ana Lúcia Magalhães destacam a proximidade de suas residências e a disponibilidade de estacionamento como fatores determinantes, os frequentadores da Praça Mico Preto associam sua presença às relações interpessoais e aos serviços disponíveis no local. Tais achados sugerem que idosos de baixa renda tendem a restringirem-se aos recursos e interações disponíveis em seu entorno imediato, reforçando a importância de políticas públicas de transporte inclusivo, que ampliem suas possibilidades de mobilidade e interação com diferentes espaços e grupos sociais na cidade.

A falta de políticas públicas de fomento ao lazer intergeracional é um fato que remonta à história das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil (Pinto, 2008). O que se vê é uma repetição de uma política de massa, eventos esporádicos e, em muitos casos, desconectados dos interesses da população. Silva (2014) apresenta uma síntese de melhorias necessárias no âmbito das políticas públicas de esporte e lazer na qual, aqui, pode ser incluída a questão intergeracional: 1) é fundamental a atuação do Profissional de Educação Física na política pública nos âmbitos municipal, estadual e federal, de modo a ocupar cargos de alto escalão, propondo ações direcionadas ao Esporte

Participação e Educacional; 2) ter uma visão de esporte que possa ser acessível a toda a população, com fundamentação nos estudos do lazer. O Profissional de Educação Física poderá atuar a partir do esporte considerando os três gêneros do lazer: a assistência, a prática e o conhecimento, de modo que atinjam os níveis crítico e criativo, superando um primeiro nível de compreensão – o conformista.

A superação desses entraves, poderá viabilizar aos sujeitos a compreensão do esporte como um dos conteúdos do lazer (físico-esportivo), mas sem desconsiderar os demais conteúdos (artístico, manual, social, intelectual, turístico) e o virtual, que tem ganho cada vez mais adeptos idosos. A participação desse Profissional nos programas, não somente oferecidos pelo governo nos níveis municipal, estadual e federal, mas também os da iniciativa privada e terceiro setor, poderá minimizar problemas relacionados ao planejamento de equipamentos de esporte e lazer na cidade, assim como, disponibilizar à população uma programação que seja, de fato, acessível a todos. Os idosos poderão ter grandes benefícios nesta proposta, se forem mais ouvidos e se houver mais pesquisas e novos conhecimentos sobre esta população, a qual se encontra em amplo crescimento no Brasil.

Por fim, esses resultados vão ao encontro do estudo realizado por Andrade, Tavares e Schwartz (2024), ao analisarem o documento do Guia Global das Cidades Amigas das Pessoas Idosas da OMS. Os autores revelam que o lazer, nesse documento, é abordado de forma limitada, restringindo-se principalmente a aspectos de utilização de espaços e relações sociais, sem contemplar sua pluridimensionalidade, ou seu papel central na construção da cidadania global para a pessoa idosa. Tais achados, em continência aos aqui elencados como entraves pelas IAs, destacam a necessidade de ampliar a discussão sobre o tema em políticas internacionais, integrando-o, de forma

mais substantiva, como um direito social fundamental para o envelhecimento ativo e a inclusão sociocultural.

Quadro 1: Entraves do *Fun Day* como experiência inclusiva no lazer no processo de envelhecimento

ChatGPT	***Perplexity***
Acessibilidade física e sensorial: Muitas atividades lúdicas e de lazer ainda não consideram limitações físicas comuns ao envelhecimento (mobilidade reduzida, baixa visão, audição etc.). Espaços inadequados ou sem adaptações comprometem a participação plena. **Barreiras atitudinais e culturais:** O envelhecimento ainda é visto por parte da sociedade como uma fase de restrição e não de possibilidade, o que pode desmotivar a participação de idosos em atividades lúdicas. Falta de incentivo familiar ou social para que idosos se envolvam com o lazer. **Desigualdade de acesso:** Pessoas idosas em situação de vulnerabilidade social enfrentam maiores obstáculos para acessar eventos como o Fun Day, por questões financeiras, geográficas ou de transporte público ineficiente. **Falta de políticas públicas de fomento ao lazer intergeracional:** Muitas iniciativas são pontuais, sem continuidade, planejamento ou integração com redes de cuidado e saúde da pessoa idosa.	**Acesso e pagamento:** A participação em atividades de lazer para idosos muitas vezes depende da capacidade de pagamento, o que pode limitar o acesso e a inclusão de todos. **Preconceitos e estereótipos:** A velhice ainda é atingida por preconceitos e estereótipos, que o lazer e a educação permanente buscam combater, mas que ainda representam um desafio na ressignificação da imagem do idoso. **Isolamento social:** O isolamento e o recolhimento social são problemáticas comuns na velhice, que necessitam de intervenções ativas para serem superadas.

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

No sentido de responder ao objetivo e compreender melhor como os *chatbots* apresentam esta questão aos seus usuários, realizou-se, também, o questionamento sobre as potencialidades relacionadas ao *Fun Day,* experiência inclusiva no lazer no processo de envelhecimento. Os resultados, ilustrados no Quadro 2, evidenciaram a promoção do envelhecimento ativo e saudável, por meio do envolvimento com as práticas lúdicas, o fortalecimento de vínculos sociais, a inclusão intergeracional e comunitária, o protagonismo e aprendizagem, contribuindo para o bem-estar, qualidade de vida e redução da solidão da pessoa idosa.

A "Promoção do envelhecimento ativo e saudável" indicada no *ChatGPT* e o "Bem-estar e qualidade de vida" descrito pelo *Perplexity,* alinham-se com a agenda 2030 e os objetivos do desenvolvimento sustentável (ODS), da Organização das Nações Unidas (ONU, 2015). É possível, por exemplo, citar o ODS 3, o qual visa à garantia de uma vida saudável e a promoção do bem-estar para todas as faixas etárias. O *Fun Day* é um dia de atividades lúdicas em que a prática esportiva, por exemplo, pode reforçar essa meta, em razão de melhorar o condicionamento físico e fortalecimento muscular. Adicionalmente, esta é uma prática acessível a todos - desde crianças até idosos – (Fechine; Fechine; Sousa Júnior, 2022), o que favorece o combate ao comportamento sedentário e o desenvolvimento e manutenção de hábitos de vida ativos e saudáveis.

Outra potencialidade elencada foi o estímulo à pulsão para o lúdico. Assim, essa perspectiva lúdica se torna imperativa no envelhecimento, ao se partir do conceito de que o lúdico é uma das essências do lazer (Pinto, 1998), as vivências de jogos, brincadeiras, construção de brinquedos, socialização e tantas outras atividades lúdicas terão seus aspectos positivos desenvolvidas na velhice, como o despertar de memórias afetivas e emoções positivas, ao invés de um viver solitário e sem compartilhamentos de gestos, palavras, atitudes e valores.

No estudo de Foltran e Oliveira (2020), realizado com um grupo de idosos inseridos na Universidade Aberta da Terceira Idade, fica evidente que é essencial que atividades lúdicas sejam desenvolvidas na fase da velhice, haja vista que elas podem ser precursoras de benefícios diversificados. As atividades de caráter lúdico, vivenciadas ao longo da vida e sua manutenção na velhice podem se tornar chaves motivacionais, geradoras de atitudes positivas, as quais, por sua vez, podem interferir na qualidade de

vida de idosos, preparando-os para lidar com as adversidades que ocorrem de maneira mais intensa neste momento de suas vidas (Foltran; Oliveira, 2020).

Guimarães *et al*. (2023) afirmam ainda que, o brincar em grupo, incluindo o de idosos, pode estimular a autossuperação de limites, o estabelecimento dos vínculos e o desenvolvimento das relações. Ademais, é na situação de um jogo ou de uma brincadeira que uma problemática pode emergir, o que permite a descoberta de soluções de maneira conjunta e a elaboração de alternativas, por meio dos diálogos. Assim, quando surge nesse contexto, algo que indica uma inclinação às ideias negativas relacionadas ao idoso como, limitações ou perdas físicas, o elemento lúdico presente no jogo ou na brincadeira pode incentivar atitudes positivas, que reforcem suas capacidades.

O fortalecimento de vínculos sociais e o combate à solidão - entraves já destacados - juntamente com a socialização e a construção de redes de apoio, tornam-se grandes desafios do envelhecimento, já que, muitas vezes, a pessoa idosa, por estar já fora do sistema produtivo, tem sua autonomia para as decisões do dia a dia colocada em questão, tendo que enfrentar a solidão e o descaso, não raro, da própria família. Os achados do estudo de Guimarães *et al.* (2023) salientam tal questão, evidenciando que a participação de idosos em brincadeiras, jogos e atividades lúdicas pode melhorar a interação entre os indivíduos, diminuindo a percepção de solidão, principalmente em idosos com dependência funcional. Assim, a possibilidade de vivência de atividades lúdicas, além de trazer alegria, companhia e trocas sociais, poderá amplificar a vitalidade, pelos benefícios apontados por Paniagua-Granados, Fernández-Fernández e Molina-Martínez (2025) e Duman, Salti e Yilmaz (2025), os quais apontam o lazer

como importante elemento da qualidade de vida, na promoção do envelhecimento ativo e saudável e do bem-estar holístico.

Nesse mesmo sentido, a inclusão e integração intergeracional, pode se tornar um fator potencializador, tendo em vista que o convívio da pessoa idosa com diferentes gerações, tem como consequência a possibilidade de trocas de experiências, valorização do saber da pessoa idosa e ressignificação dos papéis sociais. Oliveira (1999) traz como exemplo o convívio de avós e netos, como suas relações são constituídas no dia a dia e o aprendizado e sentidos da vida, que são produzidos a partir desta relação. O lúdico permite que a criança, o jovem, o adulto e o idoso estejam juntos, convivendo e participando das atividades lúdicas propostas.

Por fim, ao propiciar à pessoa idosa a reconstrução de sua autoestima e senso de pertencimento, cria-se um ambiente favorável ao exercício do protagonismo, ao desenvolvimento contínuo e à aprendizagem significativa, bem como, à formação de vínculos afetivos e relacionais que transcendem o âmbito estritamente socioeducativo.

Quadro 2: Potencialidades do *Fun Day* como experiência inclusiva no lazer no processo de envelhecimento

ChatGPT	***Perplexity***
Promoção do envelhecimento ativo e saudável: O *Fun Day* pode estimular práticas corporais, cognitivas e sociais que contribuem para a manutenção da autonomia e qualidade de vida. Favorece a prevenção de doenças crônicas associadas ao sedentarismo e ao isolamento social. **Estímulo à pulsão para o lúdico:** Segundo Huizinga (1938), o ser humano é, por natureza, um "*homo ludens*". O *Fun Day* pode reativar essa dimensão lúdica que muitas vezes é	**Estímulo à ludicidade:** A ludicidade é fundamental na vida dos idosos, com atividades como jogos e brincadeiras promovendo um envelhecimento ativo e saudável. Jogos digitais, por exemplo, podem estimular a cognição e a memória. **Bem-estar e qualidade de vida:** Atividades de lazer proporcionam bem-estar físico e emocional, contribuindo para a felicidade e a qualidade de vida dos idosos. Manuais e a expressão artística contribuem para uma ocupação saudável do

esquecida na velhice. Jogos, oficinas criativas, dança e música despertam memórias afetivas e emoções positivas. **Fortalecimento de vínculos sociais e combate à solidão:** Eventos como o *Fun Day* criam espaços de encontro e interação que ampliam a rede de apoio dos idosos. A socialização é um fator chave para o bem-estar subjetivo e para a saúde mental. **Inclusão intergeracional e comunitária:** A presença de diferentes faixas etárias em atividades de lazer proporciona trocas de experiências, valorização do saber da pessoa idosa e ressignificação dos papéis sociais. **Possibilidade de protagonismo:** O *Fun Day*, se bem planejado, pode empoderar os idosos como participantes ativos, planejadores ou mediadores das atividades, fortalecendo sua autoestima e senso de pertencimento.	tempo, estimulando a criatividade, o raciocínio e o lado motor. **Socialização e redes de apoio:** O convívio social é crucial para evitar sentimentos de solidão e depressão, aumentando a autoestima e o bem-estar. Projetos sociais e atividades de lazer permitem a expansão de redes de apoio, novas amizades e o fortalecimento de conexões comunitárias, combatendo o isolamento social e promovendo um senso de pertencimento. **Inclusão e interação geracional:** Iniciativas que promovem a interação entre idosos e outras gerações, como projetos de inclusão digital com a participação de jovens, são importantes para a troca de conhecimentos e o combate ao isolamento. **Aprendizagem e desenvolvimento:** O lazer não é apenas uma forma de compensação do trabalho ou fuga do cotidiano, mas também um espaço para aprendizagem, reflexão e aquisição de novos conhecimentos, como em cursos e seminários relacionados ao envelhecimento. A música, por exemplo, tem um impacto significativo, estruturando pensamentos e emoções, e diminuindo o medo enquanto aumenta o entusiasmo e o bem-estar.

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Para que essas potencialidades sejam efetivas, é fundamental o profissional que estará atuando junto à pessoa idosa ter conhecimentos e clareza da importância de seu papel como mediador das atividades lúdicas. A contínua avaliação das ações propostas e o desenvolvimento de uma escuta ativa, são atitudes definidoras e poderão, de fato, proporcionar aos participantes, autonomia, protagonismo, qualidade de vida, sociabilidade e tantos outros elementos que serão centrais às pessoas nesta fase da vida.

Especificamente, sobre a utilização de *chatbots*, o estudo de Sönmez *et al*. (2025) analisou o impacto do *ChatGPT* e *Gemini*, avaliando possíveis aplicações e contribuições para o campo do lazer. Nesta pesquisa, as respostas dos dois modelos de IA foram sistematicamente analisadas e comparadas com base em critérios que incluem detalhes, criatividade, elaboração, uso de recursos visuais e gráficos, velocidade de resposta, competência e conhecimento sobre o assunto. Os autores desse estudo enfatizaram que os *insights* advindos das IAs foram significativos e com potencial contribuição para a área do lazer, com implicações promissoras e eficientes quanto à promoção de desenvolvimento sustentável para o setor.

Çolak (2023) também observou, em seu estudo no campo do turismo recreativo, que o *ChatGPT* possui potencial de moldar e aprimorar a experiência de uma viagem, desde os estágios iniciais de planejamento, até a viagem propriamente dita. As informações advindas de *chatbots* podem tornar uma experiência no âmbito do lazer mais personalizada, informativa e imersiva (Çolak, 2023). Ray (2024) destaca que, com a recente propagação das IAs, as consequências envolvendo seu uso têm sido foco de discussão de diferentes áreas do conhecimento, impactando, inclusive, os âmbitos da educação, hospitalidade, esporte, turismo e lazer. Mesmo essa tecnologia revolucionando o ensino, a aprendizagem e o campo das pesquisas, muitas vezes por fornecer conteúdos personalizados, interativos e envolventes, este autor faz um alerta perante os desafios e malefícios advindos desta utilização, como a dificuldade no controle da qualidade, os riscos de ampliação da exclusão digital e os que envolvem a privacidade de dados.

Quando se trata, por exemplo, da utilização das IAs na área da gestão empresarial, essas podem contribuir na otimização de processos, independente do setor

e pode impulsionar para eficiência, inovação e competitividade (Bueno *et al.*, 2024; Silva; Rodrigues; Rodrigues, 2024). O estudo de Mangoni (2025) revelou que o uso de IAs entre gestores e administradores está voltado para a otimização de tarefas, o aprendizado contínuo, o aprimoramento da comunicação e como suporte para decisões estratégicas. Este autor, reforça ainda, que a IA não se trata mais de uma simples ferramenta, mas uma espécie de parceira cognitiva e que a cocriação humano-IA emerge como uma competência estratégica híbrida, onde o julgamento crítico e a sensibilidade humana permanecem insubstituíveis. Os *chatbots* podem se configurar como ferramentas facilitadoras para o processo de gestão, incluindo, a gestão no campo do lazer, porém, ainda requer debates e estudos, principalmente envolvendo as questões éticas, de segurança de dados e de propriedade intelectual.

Considerações Finais

O *Fun Day*, quando concebido como uma estratégia de lazer inclusivo e acessível à população idosa, tem forte potencial para se tornar um recurso de envelhecimento ativo**,** promovendo o bem-estar integral, valorizando a pulsão para o lúdico e contribuindo para a redução da exclusão social. No entanto, para que isso se realize plenamente, é essencial superar os entraves pessoais, estruturais e culturais que ainda limitam a efetiva participação da pessoa idosa na vida pública e nas práticas do âmbito do lazer.

A presença do lúdico como pulsão vital — que transcende a idade — deve ser reconhecida como um direito e uma necessidade no processo de envelhecimento. O *Fun Day*, ao ser planejado de forma inclusiva e sensível à diversidade etária**,** se converte em uma ferramenta concreta para a promoção do bem-estar, da socialização e do

envelhecimento ativo**,** favorecendo ambientes organizacionais mais justos, humanos e saudáveis.

Os modelos de inteligência artificial podem se configurar como uma ferramenta facilitadora nos processos de gestão do lazer para pessoas idosas. Os gestores deste campo podem, com o auxílio das IAs, agilizar tarefas administrativas durante o planejamento de eventos como o *Fun Day*, elaborar projetos que envolvam diferentes experiências do âmbito do lazer para idosos, bem como, identificar os entraves e as potencialidades dessas ações e, assim, ofertar com mais qualidade estas práticas. Contudo, desafios frente ao acesso de uma recente tecnologia como os *chatbots*, poderão ser recorrentes, incluindo questões que abrangem a privacidade dos dados, podendo ocasionar dificuldades para sua utilização. Portanto, a ampliação de estudos que abarquem este tema é importante para desmistificar e disseminar informações sobre as dificuldades enfrentadas por estes gestores frente ao uso de IAs.

Este estudo, embora evidencie o potencial do *Fun Day* como intervenção inclusiva, apresenta limitações. A análise baseada em dois *chatbots* restringe a diversidade de perspectivas sobre os entraves e potencialidades. Ademais, a sustentabilidade da iniciativa e seu impacto em subgrupos específicos, como pessoas idosas de baixa renda ou mobilidade reduzida, merecem prioridade no desenvolvimento das intervenções. Além disso, a aplicabilidade e avaliação dessas ações tornam-se possibilidades para futuras investigações no âmbito da recreação e dos estudos do lazer.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, A. D.; THOMES, C. R.; MIOTTO, M. H. M. B. Práticas de lazer e o envelhecimento saudável: mito ou realidade? **LICERE - Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 27, n. 3, p. 1-17, 2024

ANDRADE, Rubian Diego; TAVARES, Giselle Helena; SCHWARTZ, Gisele Maria. Cidadania global e cidades amigas das pessoas idosas: onde entra o lazer? **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, Sinop, v. 14, n. 1, p. 1-12, 2024. DOI: 10.30681/ecs.v14i1.11817. Disponível em: https://periodicos.unemat.br/index.php/recs/article/view/11817. Acesso em: 17 jul. 2025.

BRASIL. **Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003**. **Estatuto da Pessoa Idosa**. Ministério da mulher, da família e dos direitos humanos. Secretaria nacional de promoção e defesa dos direitos da pessoa idosa. Brasília, DF: Presidência da República, 2022. Disponível em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/centrais-de-conteudo/pessoa-idosa/estatuto-da-pessoa-idosa.pdf/view. Acesso em: 13 ago. 2025.

BUENO, Iago França Pereira; FARIAS, Laura Casari de; COSTA, Rafaela do Valle; SILVEIRA, Sidioney Onézio. Explorando estratégias de inteligência artificial para otimização da gestão empresarial em pequenas empresas. **Revista FATEC SEBRAE em debate: gestão, tecnologias e negócios,** v.1, n.21, p.139-157, 2024.

CHEN, Guanhua; FAN, Jiamei; AZAM, Mehreen. Exploring artificial intelligence (AI) chatbots adoption among research scholars using unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). **Journal of Librarianship and Information Science**, 2024. DOI: https://doi.org/10.1177/09610006241269189. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/09610006241269189. Acesso em: 11 ago. 2025.

CHIA, Chi-Kuan; RAMES, Avinash; RAZAK, Ahmad Zabidi Abdul. AI chatbots in research: yes or no? A self-reflective exploration**. Pertanika Journal of Science & Technology**, v. 33, n. 1, p. 307-325, 2025. Disponível em: https://doi.org/10.12345/pertanika-2025-001. Acesso em: 11 ago. 2025.

COHEN, Miriam. Fun Day. **Cream City Review**, Milwaukee, v. 39, n. 1, p. 23-36, Spring/Summer 2015. Disponível em: https://muse.jhu.edu/article/586568.
Acesso em: 17 jul. 2025.

ÇOLAK, Okan. The role of Generative Pre-trained Transformers (GPT) in recreational tourism: an interview with ChatGPT. **Journal of Sport Sciences Research**, Teerã, v. 8, n. 3, p.733-748, oct. 2023. Disponível em: https://doi.org/10.25307/jssr.1341967. Acesso em: 25 jul. 2025.

DHURUP, Manilall. Perceived constraints to leisure-time activity among the elderly. **South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation**, Potchefstroom, v. 34, n. 1, p. 57-74, jan. 2012. Disponível em: https://hdl.handle.net/10520/EJC120513. Acesso em: 25 jul. 2025.

DUMAN, İbrahim; SALTI, Aysun Kazak; YILMAZ, Duygu Vefikuluçay. Factors affecting successful aging of older adults and the relationship between leisure activities

duration and successful aging. **Journal of Applied Gerontology**, Thousand Oaks, v. 44, n. 3, p. 450-457, 2025. Disponível em: https://doi.org/10.1177/07334648241273432. Acesso em: 7 ago. 2025.

FECHINE, Basílio Rommel Almeida; FECHINE, Thaylane Bastos Santos; SOUSA JÚNIOR, Antônio Ulisses. Sports equipment and the city of Fortaleza/CE: Functional stratification of sports and leisure facilities, existing practices and social projects linked to specific coordinators. **Revista Intercontinental de Gestão Desportiva-RIGD**, v.12, e110035, 2022.

FOLTRAN, Elenice Parise; OLIVEIRA, Rita de Cássia da Silva. A presença do lúdico na vida do idoso. **Faculdade Sant'ana em Revista**, Ponta Grossa, v. 4, n. 1, p. 30-52, 2020. Disponível em: https://www.iessa.edu.br/revista/index.php/fsr/article/view/1736. Acesso em: 25 jul. 2025.

GODOY, Anderson da Silva; CAOBELLI, Anna Clara Sarmento Leite; ARGIMON, Irani Iracema de Lima. Uso de jogos eletrônicos relacionados à atenção e memória por idosos. **Revista de Psicologia da IMED**, Passo Fundo, v. 15, n. 1, p. 118-133, jan./jun. 2023. Disponível em: https://seer.atitus.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/4588. Acesso em: 11 ago. 2025.

GUIMARÃES, Andrea Carmen *et al*. Ação interdisciplinar com a utilização de exercícios físicos lúdicos na melhoria da autonomia funcional de idosos institucionalizados. **Motricidade**, Vila Real, v. 19, n. 3, p. 239-245, 2023. Disponível em: https://revistas.rcaap.pt/motricidade/article/view/31479. Acesso em: 17 jul. 2025.

LANNING, Alexis Cheyenne. **Reconnecting to our child-like "twinkle":** how play may restore the magic in our lives. 2025. 150 f. Thesis (Masters of Psychology) - College of Humanities, Arts and Social Sciences, University of West Georgia, Carrollton, 2025.

MANGONI, Giovanna Karla. **Cocriação humano-IA:** o uso prático da IA generativa na rotina de gestores. 2025. 118 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Administração) – Centro Socioeconômico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2025.

MCAVOY, Leo H. The leisure preferences, problems, and needs of the elderly. **Journal of Leisure Research,** v. 11, n. 1, p. 40-47, 1979.

MINAYO, Maria C. de S. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. *In*: MINAYO, Maria C. de S. (Org.). **Pesquisa social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 11-28.

OLIVEIRA, Paulo de S. **Vidas compartilhadas**: cultura e co-educação de gerações na vida cotidiana. São Paulo: Hucitec, 1999.

ONU. **Organização das Nações Unidas.** Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. 2015. Disponível: https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustent%C3%A1vel. Acesso em: 4 set 2026.

PANIAGUA-GRANADOS, Teresa; FERNÁNDEZ-FERNÁNDEZ, Virginia; MOLINA-MARTÍNEZ, María Á. Participation as a pillar of active ageing: the role of eudaimonic psychological and health factors. **Geriatrics**, Basel, v. 10, n. 1, p. 11, jan. 2025. Disponível em: https://doi.org/10.3390/geriatrics10010011. Acesso em: 11 ago. 2025.

PAÚL, Constança; RIBEIRO, Oscar; TEIXEIRA, Laetitia. Active ageing: An empirical approach to the WHO model. **Current Gerontology and Geriatrics Research,** v. 2012, n. 1, p. 382972, 2012.

PEEL, Nicole; STODDART, Sharon. Leisure: Promoting Holistic Health. *In*: PEEL, Nicole; STODDART, Sharon (Org.). **Handbook of concepts in health, health behavior and environmental health**. Singapore: Springer, 2025. p. 1-22.

PINTO, Leila M. S. de M. Lazer: concepções e significados. **Licere**, Belo Horizonte, v.1, n.1, p.18-27, 1998.

PINTO, Leila, M. S. de M. Políticas públicas de lazer no Brasil: uma história a contar. *In*: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Políticas públicas de lazer**. 2. ed. Campinas: Alínea, 2008. p.79-96.

QIU, Yajun et al. The current status of leisure constraints, leisure sports behaviors, and active aging among chinese older adults. **Journal of Aging and Physical Activity**, Champaign, v. 33, n. 2, p. 132-141, sep. 2024. Disponível em: https://doi.org/10.1123/japa.2023-0248. Acesso em: 5 ago. 2025.

RAHMAN, Masud Ibn. **The World Health Organization Model and active ageing:** a study in Bangladesh. 2025. Dissertation (PhD in Gerontology) – Institute of Social Welfare and Research, University of Dhaka, Dhaka, 2025.

RAY, Partha Pratim. A deep introspection into the role of ChatGPT for transforming hospitality, leisure, sport, and tourism education. **Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education**, Oxford, v. 35, p. 1-12, nov. 2024. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2024.100504. Acesso em: 5 ago. 2025.

SANTANA, Shirley Aparecida V. *et al*. Presença de profissionais de Educação Física em academias ao ar livre frequentadas na terceira idade. **Revista CPAQV - Revista Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida**, v. 13, n. 3, p. 1-11, 2021. Disponível em: https://revista.cpaqv.org/index.php/CPAQV/article/view/805. Acesso em: 19 jul. 2025.

SCHWARTZ, Gisele Maria *et al*. Técnicas qualitativas de pesquisas sobre lazer mediado pelo virtual. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS DO LAZER, 6., 2023. **Anais[...]** São Paulo: USP Leste, 2023. p. 105-113. Disponível em: https://www.anpel.org.br/wp-content/uploads/2025/05/anais-cbel-2024.pdf. Acesso em: 19 jun. 2025.

SERAFINI, Frank; REID, Stephanie F. Multimodal content analysis: expanding analytical approaches to content analysis. **Visual Communication**, London, v. 22, n. 4, p. 623-649, nov. 2023. Disponível em: https://doi.org/10.1177/1470357219864133. Acesso em: 16 jul. 2025.

SHEN, Xiangyou; CRAWLEY, Zoe. How does playfulness (re) frame the world? Evidence for selective cognitive and behavioral redirecting in times of adversity. **Frontiers in Psychology**, Lausanne, v. 15, p. 1462980, 2025. Disponível em: 10.3389/fpsyg.2024.1462980. Acesso em: 19 jun. 2025.

SILVA, Andson M., CARVALHO, Silvana S. O direito à cidade, população idosa e atividade física de lazer em Salvador-BA. **Licere**, Belo Horizonte, v. 28, n. 1, p. 1-37, mar. 2025. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/59201. Acesso em: 12 jul. 2025.

SILVA, Cinthia L. da. A atuação do profissional de Educação Física: políticas públicas de esporte e lazer no contexto brasileiro. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, n. 1, p. 1-23, mar. 2014. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/630. Acesso em: 16 jul. 2025.

SILVA, Fabrício Vieira da; RODRIGUES, Thais Fernandes; RODRIGUES, Isabel Cristina. **Análise do uso da inteligência artificial na gestão das empresas.** 2024. 11 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Gestão de Negócios e Inovação) - Faculdade de Tecnologia Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, 2024.

SILVA, Thais Mara *et al.* Jogos lúdicos como ferramenta de prevenção de quedas em idosos. **Revista Contemporânea**, Niterói, v. 5, n. 1, p. 1-14, 2025. Disponível em: https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/7284. Acesso em: 12 jul. 2025

SÖNMEZ, Neslihan Kan *et al*. Impact of Artificial Intelligence models on recreation: comparative analysis of ChatGPT and Gemini. **Technische Sicherheit**, Berlin, v. 25, n. 6, p. 635-646, jun. 2025. Disponível em: 10.5281/zenodo.15734985. Acesso em: 19 jul. 2025.

UNITED NATIONS (UN). **Peace, dignity and equality on a healthy planet**. 2020. Disponível em: https://www.un.org/en. Acesso em: 11 jul. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **Active ageing:** a policy framework. Geneva: World Health Organization (WHO), 2002. Disponível em: https://extranet.who.int/agefriendlyworld/wp-content/uploads/2014/06/WHO-Active-Ageing-Framework.pdf. Acesso em: 11 jul. 2025.

Endereço dos(as) Autores(as):

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro
Endereço eletrônico: anapaulaguizarde@yahoo.com.br

Rubian Diego Andrade
Endereço eletrônico: rubian.andrade@ufjf.br

Nara Heloisa Rodrigues
Endereço eletrônico: narahelo@hotmail.com

Juliana de Paula Figueiredo
Endereço eletrônico: julianapfig@hotmail.com

Cinthia Lopes da Silva
Endereço eletrônico: cinthialopes@ufpr.br

Gisele Maria Schwartz
Endereço eletrônico: gisele.schwartz@unesp.br