

# JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO, LAZER E SOCIALIZAÇÃO NO PROGRAMA LAZER NA VILA.

Letícia Santos de Andrade, Denis Carvalho de Sousa  
Email: leticia.santos.andrade@hotmail.com.br; denis.nqs@hotmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como intenção demonstrar a relevância dos jogos eletrônicos no programa Lazer na Vila, que acontece na Fundação Gol de Letra, situada na comunidade da Vila Albertina - Zona Norte de São Paulo. Tem como objetivo relatar o processo educativo assim como os resultados visualizados no cotidiano dos atendidos pelo programa. Também documentando a rotina pedagógica dos educadores e equipes envolvida no projeto, assim como suas estratégias, dificuldades e resultados ao longo do processo

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Através da metodologia da Fundação Gol de Letra que é baseada em: Aprender conviver e multiplicar inserimos jogos e atividades eletrônicas dentro da rotina e em eventos temáticos organizados e executados pela equipe do programa, em diferentes momentos pré, durante e pós pandemia.

As atividades realizadas durante o período pandêmico ocorreram virtualmente, as estratégias pedagógicas foram utilizar os recursos digitais, como: Jogos online cooperativos e dinâmicas que mesclavam movimento e a interação com a tela para manter as crianças e jovens envolvidas em atividades de socialização e lazer.

Pós pandemia aproveitamos a expertise e conhecimento adquirido com os jogos e atividades eletrônicas, e continuamos com a vertente dentro de nossas atividades. No cotidiano do programa reinserimos pouco a pouco e de forma natural os jogos eletrônicos através de alguns consoles que a Fundação Gol de Letra disponibiliza, onde o movimento e o jogo gameficado se misturam. Os consoles possuem sensores de movimento que permitem que o movimento que o jogador faz na vida real seja refletido no jogo.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através de pesquisas na temática, e da experiência vivenciada com os jogos eletrônicos e o público atendido foi possível observar que os jogos eletrônicos são uma ferramenta muito potente e ainda pouco explorada na educação e lazer direcionado.

Após a relação que foi construída entre essas ferramentas e os princípios metodológicos que foram utilizados (aprender, conviver e multiplicar), os atendidos puderam aprender sobre e através

Figura 1 – Festival de jogos eletrônicos



Fonte: compilação dos autores, 2023

Figura 2 – Flyer atividade virtual



Fonte: Comunicação Fundação Gol de letra, 2020

dos jogos, conviveram entre si de forma virtual e presencial e poderão posteriormente multiplicar esses conhecimentos no meio onde vivem.

Como ação desse projeto, promovemos o festival de jogos eletrônicos, onde organizamos os educandos em grupos e utilizamos as salas de aula de uma escola como salas de jogos, em cada espaço os grupos estavam vivenciando diferentes estilos de jogos eletrônicos, ressignificando assim os espaços educativos.

Podemos destacar notável aproveitamento nas atividades através de observação e depoimentos dados pelos participantes

## 4. CONCLUSÃO

Foi possível concluir através do presente trabalho que é possível unir práticas educativas e lazer utilizando jogos eletrônicos, possibilitando uma educação integral e o fortalecimento de vínculos entre os pares mesmo em um ambiente virtual e/ou através de ferramentas eletrônicas.

## 5. REFERÊNCIAS

SCHWARTZ, G. M. *O conteúdo Virtual do lazer - contemporizando Dumazedier*. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, DOI: 10.35699/1981-3171.2003.1468. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1468>. Acesso em: 25 ago. 2023.

SCHWARTZ, G. M.; SANTIAGO, D. R. P.; KAWAGUTI, C. N. .; TAVARES, G. H.; FIGUEIREDO, J. de P.; PALHARES, M. F. S. .; NASCIMENTO, A. M. do. *Apropriação das Tecnologias Virtuais como Estratégias de Intervenção no Campo do Lazer: Os Webgames Adaptados*. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, 2013. DOI: 10.35699/1981-3171.2013.1882. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1882>. Acesso em: 25 ago. 2023.