

**NA WEB**Portal. Confira outras reportagens da área de educação estadao.com.br/e/educacao

Colégios criam games a serviço da aprendizagem

Elaboração de jogos passa a integrar grades paulistanas e cativa nova geração; projetos trabalham a autonomia e a cooperação

Isabela Palhares

Para uma geração apaixonada pelos games, as escolas encontraram a fórmula ideal de envolvê-los com as disciplinas do currículo regular: incentivá-los a produzir os próprios jogos. Com princípios de programação, os alunos de escolas particulares de São Paulo desenvolvem jogos eletrônicos em que utilizam conceitos das disciplinas

No Colégio Porto Seguro, na zona sul da capital, os alunos fazem jogos como parte das atividades de português, história, geografia e matemática. Para isso, a escola usa desde plataformas específicas com linguagem de programação até jogos já conhecidos dos alunos, como o Minecraft, uma febre entre os adolescentes. “Os olhos dos alunos brilham com a possibilidade de aprenderem a como criar um game. Eles têm muita motivação e engajamento”, disse Joice Lopes Leite, coordenadora de tecnologia da instituição.

No Colégio Santa Maria, o desenvolvimento de jogos eletrônicos era feito apenas em oficinas, mas, ao ver o envolvimento dos alunos, a di-

reção decidiu incluir o projeto na grade curricular regular para os estudantes do 4.º ano do ensino fundamental. “Os games fazem parte do cotidiano e a ideia de produzir o próprio jogo é muito motivadora. Eles têm muita curiosidade com a tecnologia e podemos usar isso para que tenham mais interesse nas outras disciplinas”, afirmou Muriel Rubens Alves, coordenador de tecnologia do colégio.

As aulas de tecnologia acontecem uma vez a cada 15 dias e os alunos têm um bimestre para montar um jogo com um tema proposto pelos professores. “Com essa proposta, eles desenvolvem raciocínio lógico, aprendem a se organizar e o mais importante é que ficam engajados. Os alunos percebem que o professor não precisa nem saber tudo, mas que eles podem ir atrás desse conhecimento”, contou Alves. Segundo ele,

● **Sem medo**

“Esta é uma geração que não tem medo da tecnologia, mas quer usá-la a seu favor. Nós precisamos aproveitar isso.”

Jorge Farias

PROFESSOR DE TECNOLOGIA DO COLÉGIO RIO BRANCO

para qualquer tipo de jogo, os adolescentes também trabalham com a produção de textos, já que precisam montar um enredo e regras específicas.

No Colégio Rio Branco, na região central de São Paulo, as aulas de criação de games são extracurriculares para os alunos do ensino fundamental 2 (turmas do 6.º ao 9.º ano). As aulas iniciais são para que eles entendam os princípios da linguagem de programação e fiquem mais confortáveis com esse universo. “Mas a maioria já chega até familiarizada com essa linguagem por conta do que jogam em casa, como o Minecraft”, disse Jorge Farias, professor de tecnologia da escola paulistana.

Para ele, o maior benefício do desenvolvimento dos jogos é que os alunos ganham autonomia e aprendem a trabalhar em cooperação para criar o próprio projeto. “Eles criam as próprias regras e, por isso, têm mais liberdade de pensamento do que simplesmente jogar o que outras pessoas desenvolveram. E eles gostam de dividir com os colegas o que descobriram sozinhos, então ficam muito mais solidários.”

Futuro. Para Farias, os jogos não apenas envolvem os alu-



RAFAEL ARBEX/ESTADÃO

Linguagem. Aula aborda princípios da programação; ‘Maioria é familiarizada’, diz Farias

‘É desafiador fazer algo que exige que se pense e estude mais’

● A criação de jogos foi uma das estratégias que Fernanda Paes Ferreira, de 39 anos, encontrou para que os alunos se interessassem mais pela sua disciplina: física. Para isso, ela adotou uma plataforma muito simples, o PowerPoint, que já usava para apresentar as aulas na Escola Estadual Carlina Caçapava de Mello, em Santo André.

“Eles precisam pesquisar os conceitos de física e resgatar o que aprenderam para fazer o jo-

nos, mas também introduzem uma linguagem que futuramente vão precisar durante a vida. “Muitos desses jovens vão trabalhar com a linguagem de pro-

go. O conhecimento se torna muito mais significativo. Além disso, eles se sentem valorizados pela oportunidade de criarem algo com a cara deles”, contou.

Ingrid Sousa, de 17 anos, disse que tinha dificuldade de entender os conceitos de física, apesar de gostar da disciplina. “Eu e um colega criamos um game que era um labirinto e para passar de fase era preciso acertar uma questão de física. Para desenvolver essas questões, nós tivemos de pesquisar e também entender a matéria”, afirmou a estudante do 3º ano do ensino médio.

Ela até já mudou de ideia em relação ao curso que quer fazer na faculdade. Anteriormente, pen-

sava em cursar Relações Internacionais, mas, desde que começou a entender melhor a física, pensa em procurar um curso da área de Exatas. “A aula me mostrou que as Exatas também podem ser interessantes. É desafiador fazer algo que exige que você pense e estude mais.”

Guilherme Miranda, de 17 anos, disse que ao criar o jogo também conseguiu entender melhor a aplicação da física no cotidiano. “Penso até mesmo em cursar Física ou Informática na faculdade. É muito legal entender um pouco mais como funcionam esses conceitos”, ressaltou. / I.P.

guilherme Miranda, de 17 anos, disse que ao criar o jogo também conseguiu entender melhor a aplicação da física no cotidiano. “Penso até mesmo em cursar Física ou Informática na faculdade. É muito legal entender um pouco mais como funcionam esses conceitos”, ressaltou. / I.P.

tendência do colégio colocar a tecnologia não como um material de apoio, mas como uma ferramenta para potencializar o aprendizado.

Já Alves afirmou que é uma