Games querem reconhecimento da escola
Alexandre Sayad

Aprender nem sempre é algo prazeroso ou divertido, é bom dizer.

Nos anos 80, a educação formal fechou a porta violentamente "na cara" da televisão. Essa se tornou por muito tempo a inimiga pública do aprendizado. A cena foi se flexibilizando aos poucos, primeiro para os programas explicitamente educativos, como o Vila Sésamo. Posteriormente, num movimento recente e ainda em maturação, a educação percebeu que pode se apropriar da mídia, conseguir bradar um "hino de independência" e utilizá-la como aliada – o que tem sido chamado de educomunicação pela academia.

O relatório recente "Horizon Report on Education", feito por um consórcio de empresas, mapeou como o universo dos games vem se relacionando com a educação formal nos Estados Unidos. Pelas conclusões obtidas, o game é a nova "televisão", que busca espaço dentro da escola.

O investimento em produção de jogos por lá ultrapassou há alguns anos o orçamento do cinema – para se ter noção do tamanho do mercado.

O relatório apontou um aumento do uso de games no ensino superior, além do médio. Como na programação televisiva, games tido como educativos, criados por organizações não-governamentais e institutos, têm passe livre nas escolas. Jogos do tipo "simuladores", por exemplo, são usados por 52% dos alunos de universidades americanas.

O que surpreende é que o uso de games nem tão educativos assim, como o popular Angry Birds, têm sido freqüente. Diversas escolas adotaram os pássaros irritados para o ensino da física. Por conta disso, a NASA se aproximou do desenvolvedor para criar novas versões que explorem outras teorias e que deixem as aves mais amenas (com o selo "educativo") - "Angry Birds Space: The Red Planet" está pronto para ser lançado, com o tema do planeta Marte e suas peculiaridades.

A rede Games for Change, o maior grupo internacional que estimula interação entre disciplina escolar e games de temática social, chegou ao Brasil com selo da USP e coordenação do Prof. Dr. Gilson Schwartz . Há pilotos em diversos colégios paulistanos que colocam os estudantes

no lugar de repórteres em áreas de conflito, por exemplo, e estimulam a pesquisa, entrevista e compreensão do contexto histórico.

A última fronteira no território dos games no Brasil diz respeito justamente à apropriação de sua criação pelo alunos. Uma educação não repetidora, que estimula a criatividade, tem no desenvolvimento de jogos (hoje algo simples, mas que requer lógica e raciocínio) um terreno extremamente fértil que pode aproximar a escola da atmosfera das start ups.

Aprender nem sempre é algo prazeroso ou divertido, é bom dizer. Mas a aproximação da escola da cultura do jovem, como no caso dos games, vem se mostrando um excelente antídoto contra a evasão – o mal que assombra a educação pública brasileira.

Fonte: Portal Aprendiz. [Portal]. Disponível em: <http://portal.aprendiz.uol.com.br/2012/10/29/games-querem-reconhecimento-da-escola/>. Acesso em: 29 out. 2012.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais