

Mesmo com o crescimento do mercado de jogos, utilização nas escolas ainda é tímida

De acordo com pesquisa da consultoria americana PricewaterhouseCoopers (PwC), o setor teve faturamento, só no Brasil, de R\$ 840 milhões no ano passado podendo atingir cerca de R\$ 4 bilhões em 2016, crescendo em média 7,1% por ano. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (Ibope), atualmente um em cada cinco brasileiros, ou 45,2 milhões de pessoas, são jogadores assíduos ou eventuais.

Contudo, a utilização dos jogos como ferramenta de auxílio na aprendizagem ainda é muito tímida, a maioria dos professores preferem métodos tradicionais de ensino. Para Mauricio Piccini, doutor em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), talvez seja preciso esperar a nova geração começar a dar aulas para que os jogos ocupem mais espaço nas escolas. “Fiz graduação em Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) porque queria trabalhar com jogos, mas descobri que a aplicação não era o foco do curso, aí acabei continuando os estudos na PUC, em Letras. Por isso acompanhei os dois lados, tanto de quem cria os jogos, quanto de quem usa em sala de aula. Os professores dizem que têm uma intuição do que os computadores podem fazer, mas não sabem como usá-los. Por outro lado, muitas escolas não possuem computadores, e os jogos precisam rodar em algum lugar. Acho que usar os jogos para educação é importante porque eles dão autonomia para as crianças e se no mundo acontece tudo tão rápido, por que na escola seria diferente?”, questiona.

Fonte: Globo Educação