

“Queremos que as pessoas se viciem em aprender”

Já existem várias iniciativas de usar jogos educativos ou gamificar o ensino para engajar os alunos. Mas segundo o diretor de marketing da Rovio, empresa finlandesa criadora do fenômeno mundial Angry Birds, Peter Vesterbacka, as vezes é deixado de lado: a diversão.

“Quando olhamos para o papel dos games na educação e o que significa o aprendizado ser divertido, sempre uso um exemplo da Finlândia. Pesquisas locais já apontaram que os meninos falam melhor inglês do que as meninas e que isso acontece simplesmente por eles jogarem mais do que elas. Como os games são em inglês, eles aprendem o idioma enquanto estão se divertindo”, argumenta o executivo, que esteve no Brasil ano passado, no evento Transformar 2014, e que haverá a segunda edição em 2015.



crédito Lincoln Blues / Flickr

Com o lema da diversão, a Rovio já fez seu joguinho mais famoso ultrapassar a marca dos 2 bilhões de downloads. Mas agora os pássaros que tentam recuperar ovos que foram roubados por seus inimigos, os porcos verdes, também vão ser usados

para ensinar. A Rovio está investindo em materiais educativos, como livros (digitais e de papel) e jogos educativos que abordam temas de matemática, física, programação, música e astronomia. “Nós queremos fazer todo o aprendizado ser divertido. Que as crianças aprendam sem perceber, por estarem tendo um momento de entretenimento, de brincadeira”, afirma Vesterbacka, que também é um dos criadores do Angry Birds.

Na visão do executivo, a familiaridade que as crianças já têm com os personagens ajuda a elevar o engajamento delas em relação aos conteúdos pedagógicos que estão por trás de versões do jogo, como o Angry Birds Playground, projeto direcionado a crianças de três a seis anos, e o Angry Birds Space, focado no ensino da astronomia.

Outro exemplo que comprova a eficiência desse engajamento, segundo Vesterbacka, foi o trabalho que a Rovio desenvolveu com a Code.org, organização criada com o objetivo de difundir o ensino da programação nas escolas. A parceria disponibilizou uma atividade introdutória aos códigos usando os personagens do jogo.

“Sem engajamento é difícil que o aprendizado aconteça. Vimos o engajamento de estudantes crescer apenas por usarmos nossos personagens. As pessoas já os conhecem e gostam deles, então é mais fácil usá-los para despertar o interesse em física, matemática ou programação, por exemplo”, afirma o diretor.

Sobre como enxerga o futuro da relação entre games e educação, Vesterbacka diz que mudanças já estão começando a acontecer e que elas são propícias à aproximação dos jogos com os ambientes de aprendizagem. “Se tiverem opção, todos escolhem a maneira mais divertida de fazer ou realizar algo.”

E essa tendência vai acabar empurrando o aprendizado, naturalmente, para fora da escola. “Vamos começar a ver mais frequentemente o aprendizado acontecendo fora das salas de aula. As crianças já têm acesso aos conteúdos em qualquer

lugar e, com os anos, vão surgir mais outras tantas plataformas on-line de aprendizado. Nesse contexto, a necessidade de engajar os estudantes só cresce”, diz o executivo, que completa: “Assim como acontece com jogos de entretenimento, gostaríamos de fazer as pessoas ficarem viciadas em aprender. Pois se o aprendizado é divertido, é mais eficiente. Isso fará com que as pessoas queiram aprender cada vez mais”.

Fonte: Porvir