

# Sala de aula e videogame: as possibilidades para a aprendizagem



**Guilherme Lopes**  
Graduando em  
Letras – Português.  
Editor de texto no  
Sistema Ari de Sá

***Ontem rival, hoje aliado. Estudos comprovam cada vez mais a influência positiva dos videogames na vida dos jovens***

**E**m um mundo cada vez mais imagético, é comum que filmes, séries e desenhos animados ganhem espaço entre as pessoas. Os videogames também possuem um lugar especial, principalmente entre os jovens. Dois fatores são responsáveis pela atual popularização dos jogos: o grande número de títulos e a oferta de smartphones, computadores e consoles. Assim, os jogos tornaram-se mais presentes na rotina de diversas pessoas. E, com isso, sala de aula e videogame, que antes eram postos como rivais, podem ser gran-

des aliados na educação. Contudo, é importante ressaltar que essa aplicação didática deve ser mediada com propósitos claros para os alunos, pois o jogo, independentemente do gênero, apresenta a diversão como principal objetivo, e não a educação.

Como ferramenta, os games podem ser aplicados de duas formas: a simples, ou seja, com a finalidade básica para a qual são criados; ou sob determinadas condições, isto é, utilizados por mediadores para que, em certo contexto, sejam mecanismos úteis.

Sobre a primeira forma, as universidades da Flórida e de Berkeley ofertaram uma disciplina com *StarCraft II: Wings of Liberty* em um de seus cursos. O objetivo das instituições era que pessoas que administrassem negócios, fábricas etc. lidassem com as situações que utilizassem suas dificuldades e habilidades para chegarem a resultados, dentro do jogo, em que essas situações eram comuns. Em ambos os casos, *StarCraft* foi jogado da forma como foi pensado pela empresa responsável pelo seu desenvolvimento.



Jogos de simulação e gerenciamento, assim como jogos de estratégia, são ótimas ferramentas para que os jogadores vivenciem conceitos, por exemplo, da matemática financeira, lidando com investimento e gerenciamento de recursos. Igualmente fazem os quebra-cabeças, que oferecem vários momentos em que os jogadores devem enfrentar situações de lógica com pouca dica do ambiente.

Sobre a segunda forma, o que vale é a necessidade e a imaginação. Se é preciso demonstrar as regras de determinado esporte nas aulas de educação física, conceitos da física ou como pessoas lidam com diversos momen-

tos sociais, tudo isso pode ser feito por meio de jogos. Há professores que utilizam jogos esportivos para ilustrar as regras de certo esporte e comentam que até os alunos que não demonstravam tanto interesse pelas atividades têm participado mais com essa ferramenta. Em outro caso, estudantes universitários calcularam a aceleração da gravidade dentro de um dos jogos *Assassin's Creed*.

Além disso, a Universidade de Wabash já exigiu que seus alunos estudassem *Portal*, um game do gênero quebra-cabeças, na disciplina Questões Permanentes. O jogo foi estudado junto com obras de renome, como *Hamlet* e *A epopeia de Gilgamesh*. A ideia surgiu quando o professor da disciplina leu um artigo que comparou *Portal* a um estudo sociológico.

Atualmente, com o crescimento de ferramentas como o YouTube, há canais de profissionais que trabalham com games, como jogadores, jornalistas ou críticos, que podem auxiliar a entrada dessa ferramenta em uma escola. Além disso, há também livros como o *1001 videogames para jogar antes de morrer*, que traz jogos clássicos e modernos e explica a relevância dele dentro da história dos jogos eletrônicos.

Além de toda a diversão trazida, estudos apontam, também, que jogar videogame melhora a coordenação motora, a visão, o equilíbrio etc. Uma pesquisa realizada na Holanda indica que os jogos podem aprimorar as respostas e decisões em quem está habituado a jogar, trazendo resultados positivos, inclusive em vestibulares. Outro estudo, realizado nos Estados Unidos, revelou que crianças que jogam videogame tornam-se mais criativas. Embora haja vantagens, ressalta-se a importância para crianças e jovens da prática de exercícios físicos e momentos que envolvam a família e amigos. ■

[www.portalsas.com.br](http://www.portalsas.com.br)