



Universo dos games é nova ferramenta de educação

Empresa oferece oficinas específicas da área para alunos da rede pública

MAURÍCIO PEIXOTO
mauricio.peixoto@oglobo.com.br

Com a era digital cada vez mais consolidada, os jovens se mostram interessados em exercer as chamadas profissões do futuro. Entre elas, youtuber, atleta e desenvolvedor de games. A fim de incentivar os novos caminhos do mercado de trabalho e mostrar que os jogos eletrônicos podem ser ferramentas de socialização e inclusão social, a empresa For Games, em parceria com o Metrô

Rio, via Lei Municipal de Incentivo à Cultura, oferece oficinas de game design para jovens estudantes de escolas públicas.

A atividade, que já passou por Rocinha, Coelho Neto e Cantagalo, chegou no começo do mês à Escola Municipal Eurico Salles, no Engenho da Rainha, onde fica até dezembro. Ao todo serão cem alunos beneficiados (25 de cada escola, que se destacaram em torneios de games).

Para Victor Prado, diretor da For Games, esse é

um grande passo para a integração dos jogos à área da educação.

— Estamos abrindo as portas para os games nas escolas. É um grande passo para a educação brasileira. Queremos incentivá-los a utilizar os jogos de maneira consciente. O Brasil consome muito game, mas não produz no mesmo patamar de consumo porque não conta com um “gamer crítico”, por exemplo, que entende como os jogos são feitos e como estão sendo consumidos — acredita Prado.



Novos caminhos. Victor Prado, diretor da For Games, com alunos da escola Eurico Sales, no Engenho da Rainha, durante atividade da oficina