

Estudantes aprendem sobre o universo digital

GAMES | Ex-alunos do Colégio José Leite Lopes conquistam espaço no mercado de tecnologia



Fotos de Carlos Magno

Programa de Ensino Médio Integrado Profissionalizante atende a mais de 430 jovens

JULIA DE BRITO
juliabritomaranhao@gmail.com

Com foco no aprendizado de tecnologias digitais, o Colégio Estadual José Leite Lopes, que integra o Núcleo Avançado em Educação (Nave), localizado na Tijuca, tem atraído cada vez mais estudantes. O colégio, que é fruto de parceria de mais de 10 anos entre a Secretaria de Educação e o Oi Futuro, oferece um programa de Ensino

Médio Integrado Profissionalizante atendendo a mais de 430 alunos que podem optar pelos cursos técnicos de Programação de Jogos Digitais e Multimídia. O currículo técnico associado a áreas ligadas ao mercado da tecnologia permite que muitos alunos façam escolhas profissionais mais cedo, antes mesmo do término do período escolar. Fascinada com o universo dos games, a aluna Victória Mendes, de 17 anos, e

outros colegas elaboram a criação de uma *startup* de jogos digitais. A ideia surgiu em sala de aula, na disciplina Cultura de Jogos, onde seu grupo de trabalho elabora *game* sobre empatia. – Fazer jogos é uma experiência incrível. Neste trabalho, criamos um *game* para que as pessoas se coloquem no lugar das outras e sejam estimuladas a serem solidárias – explicou a estudante do segundo ano.

Currículo técnico permite que alunos ampliem o universo profissional

Aluno da 3ª série do Ensino Médio, Gabriel Vieira, de 17 anos, quer seguir a carreira de programador. – Meus pais trabalham no ramo e eu descobri que tenho aptidão para a programação. Temos apoio dos professores,

mesmo fora do horário de aula, caso precisemos de auxílio em algum trabalho e exercício – disse o adolescente.

APRENDIZAGEM

A disciplina Cultura de Jogos, onde os alunos aprendem a perceber e utilizar os jogos como objetos de aprendizagem, faz parte da grade curricular do colégio, cujas atividades são realizadas em tempo integral.

– Muitos jovens querem seguir a carreira de jogos, seja em programação ou na criação de artes. Nosso objetivo é que eles saibam utilizar o que aprenderam para buscar seus caminhos – explicou o professor Igor Moreno.

Os estudantes da unidade são incentivados a se apropriar criticamente das principais linguagens e técnicas do universo digital.

– No primeiro ano, a ideia é introduzir as ferramentas para que, no segundo ano, o jovem comece a entender o que consegue construir. O terceiro ano tem maior protagonismo, já que os adolescentes criam produtos. O importante é mostrar como eles podem potencializar seu aprendizado – ressaltou o coordenador pedagógico do curso técnico de Programação, Antoanne Pontes.

No mercado

Ingrid Andrade, de 20 anos, ex-aluna do Colégio Estadual José Leite Lopes, conquistou sua primeira oportunidade de trabalho quando ainda estava no Ensino Médio. A jovem, que fez o curso técnico de Programação de Jogos no colégio da Tijuca, trabalha há dois anos no setor de Desenvolvimento Ágil em uma empresa de tecnologia.

– Participei de uma dinâmica no colégio e neste dia um representante da empresa se interessou em me entrevistar. Experimentei de três a quatro áreas nesta companhia e escolhi trabalhar com a criação de produtos digitais, no caso aplicativos e sites. O Nave foi fundamental para que eu tivesse esta minha trajetória – lembrou Ingrid.

Formada pelo colégio, em 2011, Flávia Veloso fez o mesmo curso de programação da colega de escola. A jovem de 24 anos atuou em um escritório de desenvolvimento de jogos e hoje trabalha com Tecnologia da Informação (TI).

– O colégio me deu base para me aprimorar no mercado. Faço faculdade de Sistemas de Informação – afirmou a ex-aluna.



Victória Mendes participou da criação de uma startup de jogos digitais