



Fotos: Material cedido ao Correio Braziliense

» BRUNNA RAMOS*

Um personagem atravessa uma fase, enfrenta obstáculos e tenta chegar ao próximo nível. Do lado de cá da tela, porém, a aventura pode ser bem diferente: exige criatividade, paciência, equipamentos e, sobretudo, oportunidades para transformar uma ideia em realidade. No Distrito Federal, estudantes descobrem que o universo dos games não se resume a passar horas jogando. Também é possível criar mundos, desenvolver personagens e encontrar, nesse processo, uma porta de entrada para o mercado de trabalho.

Neste mês, o governo federal regulamentou o Marco Legal de Jogos Eletrônicos, com a Lei nº 14.852/2024. Por meio do decreto assinado em 14 de outubro último, foram estabelecidas diretrizes para ampliar o financiamento, a formação profissional e a divulgação dos jogos brasileiros. A medida também prevê ações de proteção aos usuários e à propriedade intelectual, além de iniciativas para estimular a inovação no setor. Na prática, o objetivo é ajudar a transformar uma indústria em uma oportunidade de desenvolvimento econômico e cultural. Para quem sonha em trabalhar com programação, design, arte digital ou produção de jogos, a regulamentação pode representar um passo importante.

No DF, iniciativas como o projeto Gamifica-DF mostram como esse primeiro contato pode acontecer e cativar jovens ainda na educação primária. O projeto aproxima crianças e adolescentes das ferramentas tecnológicas e apresenta os jogos digitais como uma possibilidade de aprendizagem, experimentação e desenvolvimento de habilidades.

É nesse ambiente que estudantes como Sarah Fernandes, de 15 anos, do Centro Educacional do Lago, começaram a transformar interesses antigos em projetos concretos. Moradora do Mangueiral, ela já gostava de pixel art e técnica de criação de imagens digitais. Sarah relata que o projeto a ajudou a resgatar interesses que tinham sido deixados de lado. “Eu comecei a dedicar o meu tempo a focar em desenhar pixel art, algo de que eu gosto, mas tinha deixado de lado”, conta.

A experiência também colocou Sarah diante de um desafio comum a quem começa a desenvolver um jogo que é encontrar uma ideia que seja interessante para o público e, ao mesmo tempo, funcione dentro de uma equipe. O resultado desse

DO controle AO comando



No DF, o projeto Gamifica-DF mostra como esse primeiro contato pode cativar jovens ainda na educação primária



Apesar da expansão, o acesso a recursos para financiar os projetos continua sendo um obstáculo: pesquisa da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) e da ApexBrasil aponta que 60% das 297 empresas consultadas nunca haviam utilizado o financiamento público.

Acesso

No Distrito Federal, a formação de novos criadores também passa pela ampliação das oportunidades. Segundo Silvani Nogueira, coordenadora do Gamifica DF, o projeto surgiu de uma parceria entre o Instituto Bombeiros de Responsabilidade Social (Ibres) e a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do DF (Secti-DF), com o propósito de aproximar crianças e adolescentes da tecnologia.

Atualmente, a iniciativa conta com 16 polos e duas carretas itinerantes. A proposta é apresentar ferramentas digitais de maneira prática e mostrar que os conhecimentos adquiridos podem abrir caminhos em diferentes profissões. “O que muitos enxergavam apenas como um hobby passou a ser apresentado como um caminho para descobrir talentos, desenvolver competências e conhecer possibilidades de formação e atuação profissional”, explica Silvani.

Para a coordenadora, democratizar esse acesso é parte central do trabalho “Nosso objetivo é que cada participante saia do projeto não apenas com novos conhecimentos, mas também com a percepção de que seu interesse pela tecnologia pode se transformar em aprendizado, qualificação profissional, empreendedorismo e novas possibilidades de futuro”.

*Estagiária sob a supervisão de Tharsila Prates

processo foi o Phage Recall, projeto que ela desenvolve com os colegas. “No começo, foi difícil tentar conciliar algo que tenha um diferencial, seja interessante para o público e também que agrade as outras pessoas do meu grupo. Mas, depois de decidir criar o Phage Recall, as coisas ficaram mais fáceis”, relata.

A estudante ainda não sabe exatamente como será seu futuro, mas enxerga no projeto uma oportunidade de experimentar uma área que desperta seu interesse. Para outros jovens que também querem desenvolver jogos, ela deixa um conselho direto: “Simplesmente começar.” Na avaliação de Sarah, não é preciso criar logo de início um jogo grandioso.

Do sonho à tela

Para Davi Leite Bezerra, de 13 anos, estudante do Centro de Ensino Fundamental 5 de Taguatinga, de-

envolver jogos é mais do que uma experiência passageira. Morador de Taguatinga, ele conta que sempre teve vontade de produzir os próprios games: “Esse projeto representa para mim uma oportunidade de seguir meu sonho de trabalhar com jogos e eletrônica”.

Sem computador em casa e com um celular que considera insuficiente para a tarefa, Davi encontra limitações para tirar do papel as ideias que imagina. “Minha dificuldade é porque eu não tenho um celular muito bom e não tenho um PC ou notebook”, explica. Ainda assim, ele pretende continuar na área e incentivar outros jovens a buscar caminhos para desenvolver seus projetos, mesmo diante das dificuldades.

Lucas Gabriel, 14 anos, aluno do mesmo centro de ensino, também vê na iniciativa uma oportunidade de realizar um sonho. Para ele, a falta de professores e de monitores que orientem os estudantes está entre

os obstáculos para avançar no aprendizado. Mesmo assim, a resposta sobre continuar criando jogos é afirmativa. “Significa a realização de sonho e muito mais”, resume.

Outro estudante que encontrou no projeto uma nova oportunidade de explorar a sua criatividade foi Luan Alves, 15 anos, do Centro Educacional do Lago. Embora não pretenda seguir carreira no desenvolvimento de games, ele se anima com a possibilidade de transformar pensamentos em algo concreto. “Adoro pensar em ideias criativas, e colocá-las em prática, para mim, é algo muito incrível.”

Segundo dados da consultoria Newzoo citados pelo governo federal, o Brasil tinha cerca de 123,3 milhões de jogadores em 2025 e movimentou US\$ 2,7 bilhões no setor, ocupando a nona posição mundial em receita. O número de desenvolvedoras de jogos passou de 133, em 2014, para 1.042, em 2023. Entre 2020 e 2022, o país lançou 2.624 jogos.

ENSINO SUPERIOR

Júlia Tôtolli/Divulgação



Reconhecimento é inédito entre instituições privadas no DF em 31 anos

MEC credencia IDP como universidade

» AMANDA S. FEITOZA

O Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa (IDP) recebeu do Ministério da Educação (MEC) o credenciamento como universidade, uma mudança que marca uma nova etapa para a instituição e para o ensino superior privado do Distrito Federal. Agora, a instituição levará o nome de IDP Universidade. A decisão foi publicada na última quinta-feira, no Diário Oficial da União.

O reconhecimento é inédito entre instituições privadas com sede no DF nos últimos 31 anos. A dimensão da conquista também pode ser

medida pelo cenário nacional: segundo o Censo da Educação Superior de 2024, do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), cerca de 4% das instituições privadas de ensino superior do país eram classificadas como universidades.

Para o diretor do IDP Universidade, Thiago Caldeira, a mudança reconhece um trabalho desenvolvido ao longo de quase três décadas e abre novas possibilidades para a atuação acadêmica. “O credenciamento do IDP como universidade consagra as ações de ensino, pesquisa e extensão realizadas por professores, alunos e pesquisadores da

instituição ao longo dos últimos 28 anos”, afirma.

Caldeira define o reconhecimento como um “selo” público do desenvolvimento institucional e da atuação do IDP na produção de conhecimento voltado a questões relevantes para o país. Segundo ele, a nova condição também permitirá ampliar as atividades acadêmicas e fortalecer a cooperação entre pesquisadores.

Na prática, o credenciamento como universidade representa mais do que uma mudança de nome. A autonomia universitária permite à instituição tomar determinadas decisões acadêmicas e administrativas sem precisar submeter cada uma delas à

autorização prévia do MEC, respeitadas as regras da legislação educacional. Isso pode facilitar a organização e a expansão de cursos, programas de pesquisa e atividades de extensão, dentro dos limites regulatórios aplicáveis.

A condição de universidade também pressupõe uma estrutura acadêmica consolidada, com integração entre ensino, pesquisa e extensão, corpo docente qualificado e atuação na pós-graduação. Não basta oferecer cursos: é necessário demonstrar capacidade institucional para produzir conhecimento, formar pesquisadores e contribuir para a sociedade.