

# Professor inova nas aulas de ciências e cria aplicativo e jogos que auxiliam no processo de aprendizagem

11 de Setembro de 2019 , 10:59

Atualizado em 11 de Setembro de 2019 , 12:36

*O objetivo é tornar a aula mais atrativa e dinâmica*

Já imaginou estudar sobre as bactérias a partir de um jogo em que é preciso responder a diferentes questões para que ela possa sair de uma célula? Ou estudar o sistema digestório fazendo a simulação de uma cirurgia na qual precisa identificar os órgãos desse sistema? Na Escola Estadual Professora Maria Augusta Vieira Corrêa, no município de Três Pontas, no Sul de Minas, é assim que os alunos aprendem os conteúdos de ciências.



As aulas inovadoras e diferenciadas são do professor Luciano Oliveira Luz. Desde que começou a lecionar, o educador sempre procurou desenvolver aulas mais envolventes e que atraíssem a atenção dos estudantes. “Tem nove anos que dou aula e sempre procurei trabalhar com coisas diferentes com os meus alunos. No início trazia um violão e trabalhávamos com música. Depois eu postava os vídeos em um canal na internet. Fui vendo que dava muito certo trabalhar assim e foi aí que resolvi fazer um curso de desenvolvimento de jogos e trazer isso para dentro da escola”, conta.

A primeira parte foi reorganizar a sala de informática. Depois, o professor conversou com os pais dos alunos para que eles pudessem utilizar, em algumas aulas específicas, os celulares em sala de aula.

“Os aplicativos eu peço para os alunos baixarem em casa e utilizamos off-line aqui na escola. Os jogos eu salvo em um site e utilizamos no laboratório. É tudo gratuito e feito de acordo com a realidade dos meus alunos e da sala de aula”, ressalta Luciano.



Desde que os jogos e aplicativos começaram a ser utilizados, o interesse dos alunos pelo conteúdo aumentou, como conta a estudante do 9º ano do ensino fundamental, Maria Clara de Mesquita Oliveira. “As aulas são muito boas. Sou aluna dele desde o 6º ano do ensino fundamental e, depois que ele começou a ensinar assim, ficou mais divertido, as aulas mais participativas e aprender o conteúdo ficou mais fácil”.

### **Aulas diferenciadas**

Dentro da proposta de distribuição dos pontos bimestrais, o professor Luciano conta que os jogos, às vezes, podem ser utilizados como atividades avaliativas. “Ao final dos jogos, o aluno já consegue ver a pontuação que ele conquistou”, explicou.



A aluna do 8º ano do ensino fundamental, Gabrielle Aparecida Ferreira, aprova a iniciativa desenvolvida pelo professor em sala de aula e comenta que fazer as atividades desta forma ajudam a diminuir a ansiedade antes dos testes. “Antes eu ficava muito nervosa durante as provas. Quando fazemos a atividade pelo aplicativo, a ansiedade é menor e o resultado sai assim que terminamos”.

[Enviar para impressão](#)