

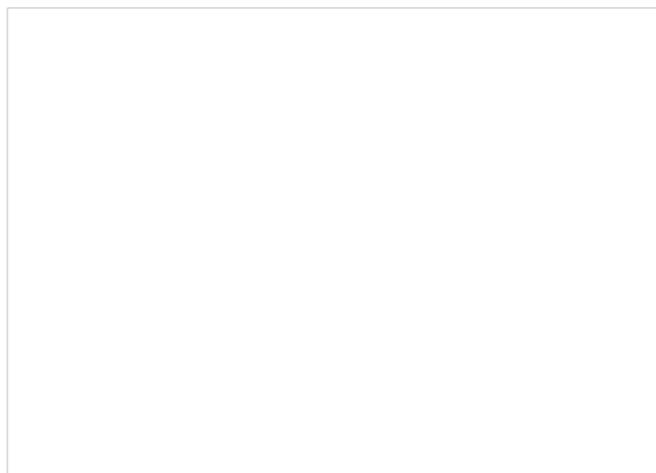
Escola estadual em Nova Lima incentiva aprendizagem com ajuda de jogos eletrônicos

Qui 25 janeiro

Não há dúvida de que projetos educacionais diferenciados são fundamentais no desenvolvimento das atividades escolares para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. E é isso que tem feito a Escola Estadual Deniz Vale, em Nova Lima, na Região Metropolitana de Belo Horizonte (RMBH) se destacar.

Os estudantes do 1º e 2º ano do ensino médio participaram de um projeto interdisciplinar que tem como objetivo simular a colonização do planeta Marte, com recursos advindos da Terra.

O projeto agregou as disciplinas de Núcleo de Inovação Matemática, Biotecnologia e Física, com a efetiva participação de seus professores, passando pelos conteúdos que os jovens já tiveram acesso.



A metodologia aplicada para terraformar o planeta Marte utilizou uma tela interativa, notebooks, tabelas de pesquisas no formato impresso, o jogo *Surviving Mars*, o *Jornal Lupa* como referência bibliográfica, e o filme *Perdido em Marte* (2015).

Durante o projeto, os alunos tiveram o objetivo de explorar as áreas de pesquisa inseridas no jogo, como robótica, biotecnologia, física, engenharias e o aspecto social.

Eles também precisaram realizar estudos estatísticos referentes à incidência de meteoros, tempestades de areia e regiões com abundância aquífera e descobrir novas tecnologias em solo marciano que possam beneficiar a terra, como metais e concretos.

Além disso, os jovens ainda utilizaram energias sustentáveis para colonizar Marte, bem como precisaram monitorar investimentos e gastos durante uma exploração espacial e investigar assuntos relacionados à botânica.

De acordo com Matheus Linhares, professor da disciplina Núcleo de Inovação Matemática, o projeto, dentre outros objetivos, buscou despertar nos estudantes a curiosidade e possibilidade de ter acesso a conteúdos científicos por meio das mídias digitais.

Ele destaca que ao final do projeto, os professores disponibilizaram uma avaliação referente ao desempenho e a ciência por trás do jogo.

Thayane Cristina Silva Martiniano, de 16 anos, uma das alunas que integrou o projeto conta como a experiência agregou na aprendizagem e no interesse pelas aulas.

“Eu gostei bastante dele, pois despertou em mim um lado totalmente criativo e lógico no qual me fez ter experiências incríveis no decorrer da jornada. Acho que essa forma de ensino faz com que os alunos tenham a percepção de trabalho em equipe na prática, pois todas as áreas que o jogo possui dependem uma da outra, sem contar que deixa a aula mais interessante e divertida”, avalia.

Já o estudante Erick Willian Carvalho, também do 1º ano, afirma que foi uma grande experiência no período escolar de 2023, deixando as aulas mais leves.

“Colonizar um planeta que jamais sonharia que um dia poderia abrigar vida é uma boa experiência para qualquer aluno. Esse formato de aprendizado poderia ser aplicado sempre que possível. Não

dá nem para ver o tempo passar e naturalmente ficamos acostumados com os conceitos de todas aquelas coisas complicadas da sala de aula”, diz.

“Achei bastante funcional. É um formato que realmente ‘gruda’ a atenção das pessoas que se interessam e também é muito divertido, ainda mais quando se trata de um jogo. Foi bem legal, interessante e divertido. Nós pudemos ter um pouco da ideia de como todas as coisas em relação a colonizar outros planetas funciona, além de termos uma experiência bem diferente da que nós temos normalmente no nosso dia a dia escolar”, ressalta Guilherme Silva Camba, de 15 anos, também aluno do 1º ano na escola.

Matheus Linhares, professor e idealizador do projeto, afirma que variar as formas de ensino tem a capacidade de incentivar o interesse dos alunos nos conteúdos escolares, aproximando-os das disciplinas.

“Acredito que as metodologias ativas e o trabalho interdisciplinar devem estar presentes nas escolas por corroborar com a integração social, sobretudo com a valorização do conhecimento. Esse projeto vai além do ensino tradicional, pois ele coloca o estudante em primeiro plano na qual ele vai em busca de diferentes formas de aprendizagem, pesquisas e curiosidades”, conclui.

SEE-MG / Divulgação