



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB O UNIVERSO DE HARRY POTTER NO CENTRO DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS: APLICAÇÃO DE ELEMENTOS LÚDICOS NO APRENDIZADO DE MICROBIOLOGIA GERAL

Rebeca Amaral Cardoso da Cunha;
Evilásio Vieira Silva;
Carlos Augusto de Oliveira Júnior;
Núbia Pereira da Costa Luna;
Mário Luiz Farias Cavalcanti

Programa de Monitoria

CCA - Centro de Ciências Agrárias Campus II - Areia

INTRODUÇÃO

A gamificação é uma estratégia que utiliza elementos e características dos jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação, para promover engajamento e motivação. Para ser considerada uma atividade gamificada, é necessário haver regras claras, desafios, recompensas, feedback e um sistema de progressão que incentive o participante a continuar e melhorar. Evidências da neurociência indicam que para ocorrer uma boa aprendizagem são necessários três elementos fundamentais: motivação, atenção e memória (Eugenio, 2024). Os jogos, ao demandarem esses três elementos, ajudam a criar experiências envolventes e significativas.

Na educação, a gamificação não se resume a transformar a sala de aula em um ambiente de entretenimento, mas sim a utilizar a estrutura dos jogos para tornar o processo de ensino mais atraente e significativo. Ao aplicar essa metodologia, o educador cria contextos que desafiam os alunos a colaborar, competirem e resolverem problemas, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais, para além do mero conhecimento teórico.

No contexto acadêmico, a temática de "Harry Potter" foi escolhida para engajar os alunos, aproveitando seu apelo popular. A saga, famosa pelos livros de J.K. Rowling e sua adaptação cinematográfica, segue as aventuras do jovem bruxo Harry e seus amigos enquanto enfrentam intempéries e o vilão Lorde Voldemort. A narrativa rica e mágica da série proporciona elementos que podem ser usados para criar uma experiência educacional imersiva, onde os alunos, como "bruxos em treinamento", superam obstáculos e conquistam novas habilidades em um ambiente de aprendizado motivador e fantástico.

METODOLOGIA

As atividades da monitoria em Microbiologia Geral consistiram no preparo de materiais para aulas práticas semanais e na elaboração de estudos dirigidos e resumos, discutidos em plantões de dúvidas online e presenciais. Para além dessas tarefas, os monitores foram instigados a realizar dinâmicas que contivessem elementos lúdicos, a fim de motivar os alunos a se envolverem na disciplina e potencializar o seu aprendizado.

Assim, foi proposta a atividade “Harry Potter e a Batalha Microbiológica”, englobando os conteúdos teórico-práticos abordados na disciplina, utilizando-se de elementos lúdicos da saga literária “Harry Potter”. A metodologia foi elaborada pelos monitores, sendo conduzida em conjunto com o orientador. A atividade foi realizada em um dia de aula extra e a participação dos alunos foi voluntária, valendo ponto extra. A turma foi dividida em 4 equipes, para participarem do “Torneio Tribuxo”, composto de 3 tarefas. As duas primeiras consistiram em questões de múltipla escolha ou discursivas sobre bacteriologia e virologia, as quais foram respondidas em grupo ou individualmente, em duelos entre equipes, sendo aplicado um “feitiço” para o perdedor e uma pontuação para os ganhadores, registrada em planilha. A 3ª tarefa foi um estudo de caso, discutido por cada equipe e avaliado pelos monitores, que também lhes atribuíram uma pontuação. Todas as questões foram discutidas durante a realização da dinâmica.

Ao final, foi feito um ranking do resultado das equipes, premiando-se os participantes vencedores com brindes personalizados da saga e os alunos foram estimulados a dar um feedback oral sobre a dinâmica e as demais atividades da monitoria.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Segundo Eugenio (2024), os princípios dos jogos que podem compor as atividades pedagógicas de gamificação são: imersão, cooperação, conquistas e competição, os quais foram estimuladas na presente atividade, conforme descrito abaixo.

A escolha da temática “Harry Potter” possibilitou explorar bastante o princípio da imersão, com a reprodução de símbolos do universo da série (Ferreira, 2022). Os alunos foram surpreendidos com o ambiente decorado com as cores e bandeiras das casas da série, além de outros artefatos característicos da história (figura 1). O professor portava sua varinha mágica e os monitores guiavam o chapéu seletor que seria o responsável por designar à qual casa cada aluno integraria, em um momento lúdico inspirado na “Cerimônia da Seleção” (figura 2). Durante as tarefas do “Torneio Tribuxo”, diversos elementos da série foram suscitados como criaturas, feitiços, poções e feijões mágicos. Em suma, a atmosfera favoreceu a adesão e envolvimento dos alunos à atividade.

O princípio da cooperação foi observado no trabalho desenvolvido internamente pelas equipes durante as tarefas em grupo e na torcida para os colegas que participaram dos duelos. Ademais, o feedback imediato, a pontuação após cada tarefa concluída e a busca pelo prêmio final fortaleceram os princípios das conquistas e da competição, motivando os alunos a se engajarem nas atividades da dinâmica em busca da vitória. Em adição, durante a realização das tarefas, foi possível sedimentar o conhecimento e revisar os conteúdos da disciplina, fortalecendo as relações interpessoais entre os alunos da turma, através da busca de objetivos comuns (Eugenio, 2024).

Ao final, foi realizado um momento de socialização, na qual os alunos demonstraram satisfação com a atividade, destacando a importância da mudança de rotina e da proposição de atividades engajadoras para estimular o aprendizado (figura 3). Para os monitores, além

do aprendizado intrínseco à rica experiência de elaborar esse tipo de atividade, foi possível verificar um maior empenho e envolvimento dos alunos do que nas atividades convencionais de monitoria, o que indiretamente reflete no rendimento e assimilação dos conteúdos.

FIGURA 1 - Capa da apresentação de slides que guiou a dinâmica "Harry Potter e a Batalha Microbiológica", realizada como atividade lúdica da disciplina de Microbiologia Geral, no curso de Medicina Veterinária, período 2023.2, do CCA/UFPB.



Fonte: Imagem obtida pelos autores (2024).

FIGURA 2 - Fotografia da "Cerimônia da Seleção" da dinâmica "Harry Potter e a Batalha Microbiológica", realizada como atividade lúdica da disciplina de Microbiologia Geral, no curso de Medicina Veterinária, período 2023.2, do CCA/UFPB.



Fonte: Imagem obtida pelos autores (2024).

FIGURA 3 - Momento final de socialização da dinâmica "Harry Potter e a Batalha Microbiológica", realizada como atividade lúdica da disciplina de Microbiologia Geral, no curso de Medicina Veterinária, período 2023.2, do CCA/UFPB.



Fonte: Imagem obtida pelos autores (2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade "Harry Potter e a Batalha Microbiológica" mostrou que a gamificação, quando bem planejada e contextualizada com temas populares, pode ser uma ferramenta poderosa para aumentar o engajamento, a satisfação e o aprendizado dos alunos. Ao transformar o conteúdo de microbiologia em uma competição lúdica e imersiva, a atividade estimulou a participação ativa, a cooperação e o trabalho em equipe, além de tornar o aprendizado mais dinâmico, colaborativo e significativo. A proposição de uma competição equilibrada e bem delineada em busca de recompensas instigou os alunos a valorizarem o conhecimento e todos os caminhos possíveis para a resolução de problemas. A experiência também evidenciou o potencial dos monitores em criar estratégias criativas, resultando em uma maior adesão e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais para a vida profissional, as quais nem sempre são fomentadas no ambiente acadêmico.

REFERÊNCIAS

EUGENIO, T. Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores. [s.l.] Évora, 2024. FERREIRA, T. K. Educação e transmídia: a magia de Harry Potter na escola. 2022. 96 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Curso de Pedagogia, UFSC, Florianópolis, 2022.

SILVA, G. M. et al. Bruxos e partículas: torneio eletrobruxo como proposta de gamificação para o ensino de física. Anais do IX ENALIC. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/105163>>. Acesso em: 14/10/2024