



X-MEN E A FISILOGIA VEGETAL: UMA AVENTURA MUTANTE

Micaele Rodrigues de Souza – (micaele.souza@itpacporto.edu.br)¹

Matheus Martins Daude - (matheus.daude@itpacporto.edu.br)¹

Guilherme Rocha dos Santos- (guilherme.rocha@itpacporto.edu.br)¹

Ketuly da Silva Ataídes - (ketuly.ataides@itpacporto.edu.br)¹

¹ - Professor do curso de Agronomia e Agronegócio – ITPAC Porto Nacional, TO.

Área: Ciências Agrárias

Linha de Submissão: A

Introdução/Justificativa: Como engajar estudantes em conteúdos densos e técnicos, como os hormônios vegetais, de forma lúdica, colaborativa e significativa? Inspirado no universo cinematográfico dos *X-Men*, esta metodologia transformou a sala de aula em um cenário de desafios científicos e superação coletiva, promovendo a aprendizagem ativa por meio da metodologia *Jigsaw* aliada ao *storytelling*. **Objetivo(s):** Potencializar o aprendizado de conteúdos de Fisiologia Vegetal por meio da gamificação e da aprendizagem cooperativa, estimulando a criatividade, a empatia e o protagonismo estudantil. **Método/Relato da Experiência:** A prática foi desenvolvida ao longo de três aulas. Na primeira, foi realizado uma sessão cinema com o filme *X-Men: Apocalipse*. Em seguida os acadêmicos formaram grupos temáticos os “mutantes do conhecimento” recebendo assuntos específicos. Cada grupo teve uma semana para se tornar especialista em seu tema por meio de diferentes fontes de estudo (livros, artigos, vídeos etc.). Na segunda aula, os alunos foram reagrupados de forma estratégica, com um representante de cada grupo original. Tendo como base para o reagrupamento dos estudantes a narrativa do filme, inspirando-se na mensagem central do filme de que, mesmo em meio a divergências, é possível unir forças por um bem maior. Na última aula, cada equipe produziu um “super produto” integrador de todos os conteúdos estudados. As produções incluíram jogos de cartas temáticos, painéis interativos com frutas, modelos 3D e paródias que foram apresentados à turma e avaliados segundo critérios de conteúdo, criatividade, comunicação e colaboração. E para avaliação da temática proposta, foi disponibilizado posteriormente aos acadêmicos um formulário. **Resultados:** A proposta obteve avaliação amplamente positiva: 90,6% dos alunos consideraram a aula excelente, 96,2% relataram maior engajamento e 98,1% afirmaram que a abordagem tornou a aprendizagem mais prazerosa. Além disso, mais de 96% destacaram que o uso de *storytelling* os ajudou a ser mais criativos e pensar fora da caixa, e 94,3% reconheceram que a aula fortaleceu a colaboração e o trabalho em equipe. A dinâmica de “reagrupamento mutante” foi reconhecida como o maior desafio da atividade, revelando-se um importante recurso para desenvolver competências socioemocionais como empatia, tolerância e adaptação. **Considerações Finais:** O uso da narrativa dos *X-Men* aliado à metodologia *Jigsaw* revelou-se uma estratégia inovadora e altamente eficaz no ensino superior, promovendo engajamento, inclusão, interdisciplinaridade e aprendizagem significativa. Os dados quantitativos e qualitativos demonstram não apenas a aceitação da proposta, mas o impacto positivo sobre o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos estudantes. A experiência torna-se, assim, referência de boa prática pedagógica, com forte potencial de replicação em diferentes contextos, conteúdos e cursos.

Palavras-chave: Metodologia ativa. *Storytelling*. *Jigsaw*. Aprendizagem cooperativa.