

USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO NA ÁREA DE NUTRIÇÃO VEGETAL

Micaele Rodrigues de Souza
Matheus Martins Daúde
Juliana Sousa Duarte

Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos - ITPAC Porto Nacional - TO

Área: Ciências agrárias

Introdução: Nos últimos anos o sistema educativo passou por profundas mudanças. Dentre as diferentes mudanças podemos citar a utilização de metodologias ativas, que tem como objetivo tornar o aluno o protagonista de sua aprendizagem. Na literatura é possível encontrar diferentes estudos que evidenciam como a aplicação dessas metodologias, tem impactado de forma positiva o desenvolvimento acadêmico. A gamificação é um exemplo de metodologia ativa que tem se mostrado bem atrativa por possibilitar um ensino mais interessante, dar voz ativa aos participantes, além de trabalhar persistência e foco. **Objetivo(s):** Assim diante desse contexto, o presente trabalho teve por objetivo a fixação do conteúdo sobre nutrição vegetal de forma prática e descontraída por meio de um torneio de jogos, como também o desenvolvimento de habilidades como raciocínio rápido e pensamento crítico. **Métodos ou Relato de Experiência:** Algumas semanas antes do torneio, os alunos foram incentivados a pesquisar/estudar sobre o assunto. O torneio foi dividido em duas fases que foram realizadas no mesmo dia. Para a primeira fase, a turma foi dividida em quatro grupos e cada um dos grupos recebeu um baralho de cartas, contendo perguntas com alternativas sobre nutrição vegetal. Cada pergunta foi lida por um aluno, ocorrendo um rodízio dentro do grupo de forma que todos participassem. Ao término de todas as perguntas, o jogador com maior pontuação por grupo foi selecionado para a segunda fase. A segunda fase diferente da primeira, foi constituída por perguntas abertas, pronunciadas pelo docente. Nessa fase, os acadêmicos tiveram 1 minuto para escrever suas respostas. Foi considerado o vencedor, o discente que ao final das duas fases apresentou a maior pontuação. **Resultados/Discussão:** O crescimento e o desenvolvimento das plantas são afetados por diversos fatores internos e externos. Entre os fatores externos está a disponibilidade de nutrientes. Dessa maneira, saber identificar as necessidades nutricionais de uma planta é essencial para o sucesso da agricultura. No torneio realizado, cada uma das perguntas visava explorar uma situação prática e comum das áreas agrícolas, o que levou os acadêmicos a colocar em prática os conhecimentos previamente obtidos por meio da teoria. Segundo os alunos, o jogo estimulou não apenas o raciocínio, como também o desenvolvimento de pensamento crítico, que os auxiliará em futuras tomadas de decisão. Entretanto, por mais satisfatório que tenha sido os resultados, é possível observar ainda uma resistência por parte de alguns alunos. Segundo William Ellet, professor Adjunto de Gestão da Comunicação da Escola de Negócios Internacionais de Brandeis (USA), essa resistência pode ser atribuída ao fato de o acadêmico ter sempre aprendido pelo método convencional. Assim, a resistência observada é considerada normal.

Considerações Finais: Durante a jornada acadêmica é essencial que o aluno seja preparado para tomar decisões que resultem em grandes impactos. Projetos como o torneio de nutrição vegetal, tem possibilitado que o conhecimento teórico e prático



seja explorado de forma simultânea, permitindo dessa maneira que o aluno conclua a sua formação com segurança para realizar as futuras tomadas de decisões, uma vez que a agricultura é considerada uma atividade de riscos significativos.

Palavras-chave: Fisiologia vegetal. Agricultura. Educação.