

HARRY POTTER E A MAGIA DO APRENDER: UMA BUSCA ALTERNATIVA PARA A SALA DE AULA INVERTIDA.

Erison Paulo dos Santos Silva ¹
Edson Pedro Gomes da Silva ²
Milena Florêncio de Siqueira ³
Luiz Otavio Silva Santos⁴

INTRODUÇÃO

O Tema consistiu em uma metodologia de aplicação em metodologias alternativas com ênfase no Harry Potter, podendo estar envolvendo também a sala de aula invertida, metodologia também que pode ser empregada por professores para a melhoria de suas aulas, como ênfase no processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem está empregado na interação professor-aluno, na melhoria da aula. Podemos citar um exemplo que foi apresentado na oficina, a conexão com uma disciplina escolar e o Harry Potter, sendo ela: Trato de Criaturas Mágicas, que pode ser utilizado na metodologia da disciplina de Biologia respectivamente na parte que envolve a Zoologia. Podemos utilizar também uma matéria da Escola de Magia, que está nos filmes de Harry Potter é: Herbologia – pode estar em conexão com Biologia, respectivamente na parte de Botânica.

A maneira como as pessoas dispõem o HP é inenarrável, pois mostram com evidências que não tem cultura e/ou algo que possa contribuir para formação de alguém. Contudo, esse artigo tenta mostrar o quão o Harry Potter pode estar inserido na sala de aula, saindo daquelas aulas consideradas “normais”, para algo lúdico com experiências dignas de uma gamificação.

“Conforme o que foi dito, para aplicar a gamificação como método a fim de transformar processos de ensino e aprendizagem através da utilização de estratégias e pensamentos dos games, com a intenção de aproximar esses processos dos indivíduos da geração gamer, algumas linhas gerais podem ser tomadas como ponto de partida.” (FARDO 2013).

Esse tema foi elaborado e pensado com base em uma oficina de um determinado evento, no qual buscou enfatizar o uso de HP em sala de aula. As metodologias que podem ser empregadas são diversas, pois através da gamificação o uso de HP pode ser bem diversificado e multidisciplinar para professores no recinto da escola (sala de aula).

¹ Graduando pelo Curso de Licenciatura de biologia do Instituto Federal- IFRN, erisonberreiras@gmail.com

² Graduando pelo Curso de Licenciatura de biologia do Instituto Federal- IFRN, edboybatera2011@hotmail.com

³ Graduando pelo Curso de Licenciatura de biologia do Instituto Federal- IFRN, milenaflorencio@hotmail.com

⁴ Professor orientador: Professor de Biologia do Instituto Federal - IFRN, luiz.otavio@escolar.ifrn.edu.br

A gamificação é uma alternativa que pode ser utilizada por professores que visam a mudança do normal envolvido no espaço físico denominado escola. Essa parte que podemos envolver O HP durante a aula é um processo de ensino-aprendizagem muito utilizado em sala de aula, que pode ser chamado de gamificação. Essa gamificação possibilita ao aluno a aprender de uma forma mais dinâmica e pratica acerca do assunto, em outras palavras, podemos transformar o lúdico em divertido.

“[...]a gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e metodologia dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento.” (FARDO 2013).

Podemos inserir àqueles que buscam sair fora da caixa, expressão essa utilizada para aprimorar a interação professor-aluno, isto é, conectar de fato, o ensino aprendizagem com base em jogos envolvendo o assunto da aula. Dessa forma, o uso de HP pode ser utilizado por todos os professores em sala de aula, na medida como o filme conta suas histórias podemos perceber que é interdisciplinar, ou seja, pode envolver em sua maioria, todas as disciplinas presentes no currículo da Educação Básica, ou até mesmo em disciplinas específicas na formação de professores.

O Harry Potter é um algo alusivo voltado para o público juvenil, que pode abordar um tema de fantasias e magias em determinados assuntos diversos em sala de aula. O fato é que nem todas as pessoas aceitam esse tipo de assunto em sala de aula.

“A antipatia em relação a Harry Potter provém do fato de que muitos educadores, independente de seus motivos, não puderam (ou não quiseram?) vislumbrar oportunidades para, a partir de sua leitura (se ela houve, é evidente) levantarem-se possíveis pontos que poderiam ser abordados em sala de aula.” (BRANDÃO 2011).

Na perspectiva do processo de ensino-aprendizagem, realizamos um divido questionário em uma oficina apresentada que envolvesse o tema proposto. Dessa forma, a obtenção dos dados foi realizada através de um questionário contendo tudo aquilo necessário visionando o lúdico para a sala de aula.

O trabalho tem como proposta fundamental uma ênfase sobre o uso de HP em sala de aula, procurando visionar a mudança do novo normal à sala de aula invertida. Tentando assim reverter a situação de diversos professor em situação da falta de didática, dessa forma, o uso do HP tenta reverter essa conjuntura transformando-a com base na gamificação em sala de aula, em sua maioria escolas que apresentem a Educação Básica como modelo.

Portanto, é de suma importância a relevância desse trabalho para alunos e também para professores em formação já tendo um acesso para o uso de HP em suas aulas.

Temos como principais objetivos a serem obtidos ao longo da pesquisa: Aprender e repassar conteúdos através da aplicação de Harry Potter como sala de aula invertida. Aplicar o uso de HP para ensinar certos conteúdos; explorar os materiais através de uma gamificação; enquadrar as magias de Harry Potter em disciplinas Escolares.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa realizada neste artigo foi a partir da oficina “Harry Potter e a magia de aprender”, tendo o intuito de mostrar uma sala de aula invertida. A oficina foi executada no evento PIBID e RP (programas envolvidos na formação de professores), apresentando algumas cenas e atitudes do filme relacionando com a sala de aula. No decorrer da oficina, foram colocados alguns questionamentos que pudessem envolver de fato o filme proposto na temática.

A coleta de dados aconteceu por meio de um questionário relacionando o que foi apresentado na oficina com o processo de ensino-aprendizagem daqueles participantes presente no dia da determinada oficina. Organizado pelo google forms, obtendo-se 19 questões dentre elas 7 questões subjetivas e 12 questões objetivas. Esse questionário foi publicado no final da oficina, com base no HP. Contendo 29 participantes, conseguimos aplicar o questionário para as devidas pessoas, obtendo assim o resultado.

Acerca da produção do questionário para obter os dados foram bastante importantes para a realização desse trabalho, pois o mesmo nos mostrou alguns resultados esperados e outros não. Os resultados obtidos desse questionário foram organizados em planilhas no software Excel. Com a obtenção dos dados, conseguimos formar gráficos acerca das perguntas que foram respondidas pelos presentes na oficina.

Na organização do questionário, buscamos saber se as pessoas que estavam presentes na oficina poderiam disponibilizar os dados para produção de artigos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A partir da tecnologia é possível observar a quantidade de meninos utilizando um smatphone para jogar jogos online é grande, além disso, os alunos se mostram cansados das aulas tradicionais, aonde os professores chegam na sala e escreverem no quadro, na maioria das vezes nem todos os alunos da turma participam dessas aulas, além disso, as dificuldades em determinado assunto de alguma matéria. Então por que não trazer esse cotidiano para a sala de aula?

“A gamificação usa a estética, a estrutura, a forma de raciocinar presente nos games, tendo como resultado tanto motivar ações como promover aprendizagens ou resolver problemas, utilizando as estratégias que tornam o game interessante.” (FERRARI E MURR, 2020, p.8).



“A gamificação serve para motivar os indivíduos em tarefas, comportamentos e problemas de fora do universo dos games, como já foi dito anteriormente.” (FERRARI E MURR, 2020, p.12).

Os autores Jonathan Bergmann e Aaron Sams ambos os educadores, diante de suas pesquisas descobriram a ferramenta PowerPointer e começou a gravar aulas por essa ferramenta, assim os alunos ausentes e presentes conseguiam associar mais os assuntos passados. “Além disso, nós também ficamos muito satisfeitos porque não precisávamos perder muito tempo depois do horário escolar, durante o almoço, ou mesmo no planejamento das aulas ajudando as crianças a recuperarem o conteúdo.” (BERGMAN E SAMS, 2018, p.22)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da pesquisa, os resultados obtidos foram designados diante a uma pesquisa produzida, através de um questionário. As perguntas abordavam conceitos sobre o filme de Harry Potter e sobre metodologias que o filme poderia ser utilizado em sala de aula, através de uma oficina ministrada pelo professor Luiz Otávio, como ferramenta didática que pode contribuir para o processo da interação professor-aluno.

A oficina contou com 29 participantes, dentre homens e mulheres, sendo que mais de 70% dos participantes eram do sexo feminino, e os outros 30% eram do sexo masculino (podendo também conter pessoas com gêneros distintos). Tendo uma variação na faixa etária desses participantes: entre 19 e 32 anos de idade. Dessa forma, todos concordaram que poderiam disponibilizar os dados para produção de artigos.

Na medida de cada pergunta, percebemos que a maioria das pessoas já tinham ouvido a falar de Harry Potter, sendo pelo livro ou filme. Já que a maioria dos presentes na oficina eram dos programas PIBID e PRP, programas esses que auxiliam na formação de professores, contia pessoas de diversos cursos, sendo eles: Licenciatura em Química, Biologia, Matemática, Língua Portuguesa, Pedagogia e Inglês.

A relação da temática do HP em sala de aula é bastante diversificada, podendo assim relacioná-la em sala de aula, dentre as pessoas presentes na oficina, 96% delas disseram que dava trabalho essa temática relacionando os conteúdos em sala de aula, os outros 4% colocaram talvez, podendo haver também a possibilidade de aprender os conteúdos das disciplinas usando o próprio Harry Potter. Com base nas pesquisas, 100% do público presente, disse que o considera um ator motivador, relacionar o HP nas aulas.

Dentro das histórias do Harry Potter, sabemos que existe uma escola de magia que pode abordar diversas disciplinas de Hogwarts, podendo ser relacionada com disciplinas da matriz curricular da Educação Básica, portanto, 100% das pessoas disseram que tinha uma relação muito forte, entre as disciplinas de Hogwarts e as disciplinas da matriz curricular, podendo ser abordado em sala de aula, tendo em vista que, de uma certa forma, o HP pode auxiliar o ensino-aprendizagem de uma forma mais divertida (todos disseram que sim).

Dentre as perguntas que foram realizadas a partir do questionário aplicado, foram obtidas algumas respostas. Perguntamos a opinião dos presentes entorno do uso da temática do HP em sala de aula, tendo em vista que, a gamificação é algo colaborador na vida dos estudantes. As respostas foram excepcionais na colaboração para produção do trabalho. A maioria das pessoas responderam que: é ótimo, criativo, atrativo, interessante, interdisciplinar, bom, amei, importante, incrível, amplo, diferente, gostei e dinâmicos. Apenas uma pessoa colocou que não tinha opinião acerca dessa pergunta.

Em virtude da pesquisa realizada, as pessoas que estavam presentes eram todos professores em formação, tendo em vista que, diante a mediação da oficina, conseguiram perceber que é lúdico o uso de HP nas disciplinas escolas, e foram mencionadas algumas: Biologia, química, matemática, história, artes, língua portuguesa e entre outras. 100% das pessoas responderam que a oficina ajudou a contribuir na formação desses futuros professores.

A avaliação da oficina foi de suma importância, entretanto, os indivíduos lá que estavam na participação da mesma, colaborou mostrando o porquê da escolha daquela oficina, alguns responderam: 14 pessoas disseram que foi por curiosidade, 5 pessoas por serem fã de Harry Potter e 10 pessoas porque gostam/amam a temática. Mais de 97% das pessoas disseram que foi muito boa, apenas 3% disseram que foi mediana.

Infelizmente em algumas escolas o uso de metodologia ativas são poucas usadas, na maioria das vezes é por falta de estruturas que algumas escolas não possuem, com isso alguns professores não adotam. Portanto, o uso de metodologias ativas pode estar de acordo com um tipo de gamificação.

Dessa forma, segundo Brandão 2009, “Não se deve perder de vista que os beneficiários desse processo têm de ser os alunos, por isso o docente precisa buscar espaços criados no mundo deles e, a partir daí, traçar suas próprias estratégias, a fim de levar-lhes o conhecimento dos ‘clássicos’; mesmo que, num primeiro momento, de forma indireta.”

Com essas alternativas propostas por Brandão, temos que estar cientes que o aluno estará sendo beneficiado, de forma que, ele possa aprender de uma forma mais prática e lúdica os conteúdos ensinados pelo docente em sala de aula em certas disciplinas.

A maneira como o HP está inserida com no corpo social é algo abrangente e necessita de medidas extraordinárias que corroborem para tornar evidente o seu uso em sala de aula. Todavia, através da pesquisa que fora realizada para alunos em formação de professores, e também presentes em programas que auxiliem na formação dos mesmos, mostrou a potencialidade do caso, sendo culto o uso dessas metodologias em sala de aula.

A obra de Harry Potter está inserida em uma cultura geek, mantendo a conduta com base em diálogos formados pelos livros e filmes que trazem essa temática. Ao longo de toda oficina



do evento, a interação dos alunos foi excepcional para a realização da mesma. Diante de todos os dados obtido, conseguimos perceber que é bastante necessário o uso de HP como um tipo de gamificação que possa contribuir para os alunos. Conseguimos, através do questionário, alcançar a opinião dos participantes em formação, uma vez que todos eram futuros professores, isto é, professores em formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, percebeu-se que há uma necessidade da utilização de metodologias alternativas que viabilizem o uso dessa ferramenta, tão rica em ludicidade, podendo provocar uma curiosidade e despertar uma vontade a mais sobre certo conteúdo estudado, sem fugir de uma aula tradicional.

Com base nos resultados obtidos concluímos que, o uso dessa ferramenta didática, com certeza pode ser considerado aplicável, pois de alguma forma pode ajudar na compreensão dos conteúdos, já que é muito comum ser usado em sala de aula ou até mesmo no cotidiano do aluno. A maneira como eram prescritas as respostas, conseguimos analisar que para a maioria das pessoas em participação da oficina, é bastante atrativa, didática e interativa essa nova forma de ser aplicada as metodologias com base no HP.

Em virtude dos fatos mencionados, é extremamente lúdico o uso de HP em sala de aula, certa vez que ainda é desconsiderável o uso dessa ferramenta no espaço físico da escola. Tendo em vista que, a maioria já conhecia o Harry Potter de algum filme, livros ou revistas, sendo que a maioria dos participantes mencionaram algumas disciplinas que podem ser usadas essa ferramenta tão considerável e lúdica para os alunos nos dias de hoje, sendo elas: Biologia, química, matemática, história, artes, língua portuguesa e outras mencionadas.

Portanto, é bastante interdisciplinar o HP na escola, pois torna uma sala de aula invertida.

Palavras-chave: Harry Potter. Ensino-Aprendizagem. Gamificação. Sala de aula invertida.

AGRADECIMENTOS

Queremos agradecer primeiramente a Deus por ter nos deixado viver a experiência desse projeto, a participação da oficina e a produção desse artigo. Queremos agradecer também a nosso Orientador, o Professor Luiz Otávio Silva Santos, por ter nos propiciado tudo isso.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, S. J. A. **HARRY POTTER: IMAGENS DE UM MUNDO PARALELO NA SALA DE AULA?**. Accelerating the world's research, Revista Lumen Et Virtus, vol. II, nº5, de setembro de 2011. p. 6 Disponível em: < https://www.academia.edu/download/32880683/HARRY_POTTER_IMAGENS_DE_UM_MUNDO_PARALELO_NA_SALA_DE_AULA.pdf > Acesso em: 18/06/2022.

FARDO, M. L. **A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: < <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. > Acesso em: 19 jun. 2022

MURR, E, C e FERRARI, G. **ENTENDENDO E EXPLICANDO A GAMIFICAÇÃO O QUE É, PARA QUE SERVE, PONTENCIALIDADES E DESAFIOS**. Disponível em: < <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf> > Acesso em: 19/06/2022.

SAMS, A e BERGMANN, J. **SALA DE AULA INVERTIDA UMA METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM**. Ebook converter DEMO Watermarks. Disponível em: < <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Sala-de-Aula-Invertida-Uma-metodologia-Ativa-de-Aprendizagem.pdf> > Acesso em: 19/06/2022.