

FRANQUIA POKÉMON: FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Vinicius Azambuja Ribeiro

vinicius.azambuja@rede.ulbra.br

Leticia Azambuja Lopes

Programa de pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM/ULBRA)

INTRODUÇÃO

Um problema enfrentado por docentes e discentes é a dificuldade de aprendizagem do aluno, que muitas vezes, ficam com dúvidas, comprometendo o entendimento. Nesses casos, o educador pode ter dificuldade com o conteúdo trabalhado, ou apresenta complicações na hora de expor o tema, à vista disso, é comum o professor utilizar de recursos didáticos que auxiliem a desenvolver o processo de ensino e aprendizagem. O conectivismo embasa a adoção de metodologias ativas, sendo composta por pessoas que aprendem de forma menos estruturada (FILATRO e CAVALCANTI, 2018). Ou seja, seu enfoque é colocado nas conexões que os sujeitos fazem ao buscar e interagir com novos conhecimentos. Em tese, o aluno pode buscar conhecimento com outros indivíduos como também em tecnologias de informação e comunicação (TICs), criando conexões para acionar o conhecimento internalizado.

METODOLOGIA

O pressuposto metodológico foi qualitativo, caracterizando como uma pesquisa exploratória sequencial, sendo usado os instrumentos de coleta de dados: Google Formulário, podendo ser acessado através do link: <https://forms.gle/k4heMAAAW2Scehw26> sobre o jogo e anime Pokémon; este questionário foi respondido por 40 estudantes, e materiais de referencial bibliográfico; através do Google Scholar.

OBJETIVO

O objetivo desta pesquisa é trazer uma discussão sobre o potencial da franquia Pokémon no Ensino de Ciências. Desta maneira, a pesquisa levantará subsídios teóricos de como os professores podem utilizar desta ferramenta no ensino e aprendizagem de alunos. Igualmente, será realizada uma pesquisa online com os alunos do ensino médio e fundamental, a fim de saber se os mesmos conhecem a franquia.

REFERENCIAL

CARRIJO, Kenji Yoshida. **POKÉMON GO NA EDUCAÇÃO**. 2021. 60 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2021.

ALVES, Lynn. **Livro analisa possibilidades pedagógicas presentes no game Pokémon Go**. 2017. Disponível em: <http://www.edgardigital.ufba.br/?p=4717>. Acesso em: 08 set. 2021.

SANTOS, Alef Bruno; MENESES, Fábila Maria Gomes de. O anime pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências (física e química). **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, [S.L.], v. 3, n. 1, p. 1-18, 14 out. 2019. Revista Eletrônica Ludus Scientiae. <http://dx.doi.org/10.30691/relus.v3i1.1675>.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2018. 235 p.

RESULTADOS

Carrijo (2021) em sua monografia, apresenta diversos pressupostos de como utilizar jogo Pokémon Go, sendo possível: Educação Física; se exercitar, Biologia; conhecer habitats, Física; parte elementar dos poderes, História; conhecer monumentos e prédios históricos, e etc.

Santos e Meneses (2019) acreditam que o Anime Pokémon é uma ferramenta lúdica para o processo de ensino e aprendizagem em ciências (física e química). Em seu trabalho utiliza da tipagem dos Pokémons, principalmente os tipos elétricos, para dar seguimento a uma aula de corrente elétrica e condutores.



Fonte: <https://olhardigital.com.br/2021/05/24/games-e-consoles/mesmo-na-pandemia-pokemon-go-aumenta-faturamento/>

O resultado do questionário indica que os alunos conhecem a franquia Pokémon, assim como, assistindo o anime ou até mesmo já jogaram o jogo, todavia, 47,5% dos entrevistados não conhecem o Pokémon Go. No entanto, quando a pergunta foi “Você assiste o Anime Pokémon?” 90% dos entrevistados disseram que assistem ao anime, deste modo, abre-se uma grande possibilidade na interação do meio escolar e tecnológico.

CONCLUSÃO

Os dados do presente estudo sustentam que a franquia Pokémon pode ser utilizada como ferramenta lúdica, além de fomentar uma aprendizagem significativa, transformando o conteúdo mais atrativo e divertido. Além disso, no questionário online é possível verificar que os alunos conhecem o anime, e alguns, o jogo, basta apenas o docente ou discente transformar este material e usufruir da sua potencialidade. Alves (2017) “não é transformar as escolas em lan houses, mas que os professores escutem seus alunos e tragam os games e desenhos, tão presentes na experiência dos jovens, para o ambiente da sala de aula e do ensino dos conteúdos escolares.”