
QUAL O PODER DO POKÉMON NA APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS?

Estudantes: Daniel Costa de Brito (danielcosta12ff@gmail.com) Gabriel Padilha Moura (gabrielpadilha99y0@gail.com) e Maicon Slotnicki Klein (maicon.slotnicki.klein@gmail.com)

Orientadora: Aline Joseane de Paula Werner (alinejpwerner@gmail.com)

Escola Municipal de Ensino Fundamental Beato Roque

Resumo:

O projeto sobre a Interação do Anime Pokémon na aprendizagem em Ciências foi influenciado pelo interesse dos estudantes no game Pokémon Go durante o intervalo. A relevância do tema inspirou a pesquisa, evidenciando que podemos utilizar o anime como ferramenta de ensino durante as aulas de Ciências. Segundo Freitas (2022) há uma infinidade de games que podem (e devem) ser usados para transmissão de conteúdos. A metodologia desenvolvida foi à pesquisa bibliográfica, utilizamos o Laboratório de Informática e aparelhos de celular dos estudantes. Acessamos sites confiáveis da Internet, bem como livros da biblioteca. Com a análise do material coletado, elaboramos, com o uso de Aplicativos e do Google Apps, a pesquisa impressa, a edição de vídeos, apresentações de slides comparativos entre o Pokémon e seres vivos. Foi evidenciada, pesquisa sobre a classificação taxonômica e evolução dos seres vivos. Utilizamos caderno de campo para as anotações necessárias. Durante a realização do estudo, baseado nos dados coletados, nas atividades propostas e nos relatos dos estudantes, percebeu que a interação entre animes gera uma aprendizagem significativa e que a mesma se relaciona com os conhecimentos prévios dos alunos, em uma situação pedagógica de aprendizagem. Nesse processo, o aluno amplia e atualiza a informação anterior, atribuindo novos significados a seus conhecimentos; ampliando assim a capacidade cognitiva. Ao permitir a construção da metodologia científica, comprovamos que o Anime Pokémon possui potencial como recurso didático para atividades em sala de aula, como em Feiras de Iniciação Científica, possibilitando sempre uma fonte de estudo para as futuras gerações.

Palavras-chave: Pokémon, Ciências, Aprendizagem

Introdução e justificativa

A realização desta pesquisa tem como princípio o fato de que o Anime Pokémon apresenta muitas semelhanças entre seus personagens com as espécies de seres vivos, dessa forma trazendo uma possibilidade de aprendizagem significativa no que se refere ao estudo dos seres vivos. Partindo do pressuposto que o interesse do estudante passou a ser a força motriz do

processo de aprendizagem e o professor o responsável por gerar as situações de ensino, o mesmo estimula a aprendizagem com significados. Segundo Santos e Meneses (2019) é possível considerar que o uso dessa ferramenta lúdica nos processos de ensino possibilitou uma dinamização conceitual e uma participação ativa dos estudantes, facilitando, assim, o processo de significação dos conceitos.

O presente trabalho consiste na utilização do anime Pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Ciências, com o objetivo da construção de novos conhecimentos, proporcionando mudanças conceituais que resultam em uma aprendizagem com significados. Segundo Freitas (2022) Juntar Pokémon Go e educação não significa tirar o professor de cena[...]Pokémon Go e educação podem ter muito em comum.

Objetivos

O presente projeto tem como objetivo principal, investigar como o Anime Pokémon pode contribuir na aprendizagem em sala de aula, principalmente quando se trata de estudos sobre seres vivos nas aulas da disciplina de Ciências. A proposta gerou questionamentos pertinentes como: O Pokémon foi baseado nos seres vivos? O Anime Pokémon pode auxiliar no processo de aprendizagem? Quais são as semelhanças entre os seres vivos e o Pokémon? Investigar as semelhanças entre os personagens e os seres vivos, comparando as características dos personagens com as capacidades reais, entendendo o processo evolutivo dos seres vivos relacionando com a evolução dos Pokémon, além de, compreender a classificação taxonômica dos seres vivos. Dessa forma, os estudantes inseridos nessa proposta tornam-se protagonistas do seu conhecimento.

Metodologia

A pesquisa consiste em um levantamento bibliográfico do tema específico. Para isso, foram utilizados sites confiáveis da Internet, artigos científicos que abordassem o tema definido, bem como alguns livros e revistas encontradas na Biblioteca Escolar, além de material particular do professor e alunos. Para desenvolvimento da pesquisa foi utilizado o Laboratório de Informática Escolar durante as aulas de Ciências, onde assistimos a vídeo aula sobre a Organização dos Seres Vivos, aula expositiva dialogada e contextualizada sobre Teorias Evolutivas e Classificação

Taxonômica. Também houve encontros do grupo extraclasse, para desenvolver assuntos relacionados ao trabalho. Durante a pesquisa, fez-se uso do software Google Docs e Apresentação, com os personagens do Anime Pokémon e suas características, fazendo comparações com seres vivos reais e aplicando o que foi pesquisado sobre evolução e classificação taxonômica. Utilizaram-se aplicativos para edição de slides, fotos, vídeos e demais ajustes ao trabalho. Utilizou-se caderno de campo para anotações necessárias para a realização da pesquisa.

Resultados e Discussão

Durante a realização do estudo, baseado nos dados coletados, atividades propostas, anotações e relatos escritos realizados pelos alunos, os resultados e discussões através do projeto foi muito relevante e percebemos que a interação entre animes gera uma aprendizagem significativa e que a mesma se relaciona com os conhecimentos prévios dos alunos, em uma situação pedagógica de aprendizagem, proposta pelo professor. Nesse processo, o aluno amplia e atualiza a informação anterior, atribuindo novos significados a seus conhecimentos; ampliando assim a capacidade cognitiva pelo conhecimento e a expectativa em explorar o tema, além de sanar as curiosidades. Criado por Satoshi Tajiri, quando jovem, o criador dos monstros, gostava bastante de observar e estudar os insetos. Assim, baseado no conceito da metamorfose, o japonês idealizou um mundo no qual os jogadores batalhassem uns com os outros usando monstros que, com o passar do tempo e com os ganhos de experiência, evoluíam e ficavam mais poderosos. Foi a partir dessa ideia que nasceu Pokémon, em 1994. A palavra Pokémon é a contração de duas palavras em inglês: pocket, que significa bolso; e monster, que significa monstro. Assim, um Pokémon é um “monstro de bolso”, na tradução literal.

Segundo Mendes et al., (2016), de origem japonesa, essa franquia apresenta criaturas baseadas, em sua maioria, em seres vivos e são amplamente consumidas em forma de jogos, séries de televisão, mangas, “trading card games” (jogos de cartas colecionáveis), filmes, objetos decorativos, etc. Dessa forma, o universo Pokémon oferece, devido a seu sucesso entre crianças e jovens, uma oportunidade de popularização e discussão da teoria evolutiva. Uma das características fundamentais dos seres vivos é a sua capacidade de mudar ao longo do tempo. Contudo, essa mudança ocorre em escala geológica de tempo que, por ser muito maior do que aquela da vida cotidiana, não é facilmente compreendida. Neste contexto da pesquisa, o mundo digital nos oferece inúmeras possibilidades de ensino e aprendizagens.

Os alunos aprenderam como funciona a metodologia científica, algo ainda desconhecido por eles, permitindo alavancar o conhecimento e a manusear software e aplicativos onde elaboramos apresentações, pesquisa, apontamentos e slides. Segundo Vicari (2019) o pensamento computacional está naturalmente presente em nossa prática diária, permeando o cotidiano, em variadas situações que podem ser exploradas em sala de aula. A importância das estratégias de raciocínio do pensamento computacional para a realidade do mundo atual, usando a tecnologia como instrumento de ensino/aprendizagem. Conquistar e manter o interesse dos alunos com aulas interativas preparadas com empenho e cuidado e incentivá-los na caminhada do conhecimento é uma conquista almejada pelos educadores.

Dessa forma, inserir a tecnologia nas salas de aula é um processo importante e necessário que já vem sendo utilizado apresentando conteúdos focados nos interesses, expectativas e linguagem desses estudantes, torna-se mais fácil e até mesmo divertido, estimular o pensamento crítico. Através dos registros por parte dos alunos e frente à participação de forma individual e coletiva perante os relatos das aprendizagens vivenciadas os resultados foram extremamente positivos, alcançando assim o aprendizado esperado. Segundo Freire (1996) Ensinar exige pesquisa, não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Portanto trazendo uma aprendizagem significativa aos estudantes.

Conclusões

A partir dos estudos realizados, podemos comprovar que o Anime Pokémon possui um vasto poder de conhecimento. Comparando os personagens do anime Pokémon e suas similaridades com os seres vivos reais constataram que morfológicamente possuem equidade, no contexto que estão inseridos desenvolvem um papel relevante na preservação do seu habitat. Segundo os estudantes “diante de um jogo virtual aprendemos mais sobre os seres vivos ampliando nosso conhecimento, amamos o jogo e com isso fez que nossa curiosidade sobre o mundo fictício interagisse com o mundo real.” O recurso didático Anime Pokémon utilizado na metodologia científica em sala de aula aguça a curiosidade estudantil, possibilitando assim sempre uma fonte de estudo para as futuras gerações. Portanto este trabalho se faz útil, para ser usado como ferramenta para uma aprendizagem significativa nas aulas de Ciências, além de servir como embasamento para atividades escolares desenvolvendo novas habilidades e competências nos estudantes.

Referências

- ARAGUAIA, MARIANA. Características dos seres vivos. **Mundo educação**, 2022. Disponível em:<<https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/caracteristicas-dos-seres-vivos.htm>> Acesso em: 17 de maio de 2022.
- BULBAPEDIA. Uma enciclopédia focada em Pokémon. 2005. Disponível em:<https://bulbapediabulbagardennet.translate.google.com/wiki/Main_Page?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc> Acesso em: 17 de maio de 2022.
- CANAL FUTURA. Níveis de organização dos seres vivos – Ciências – 6º ano – Ensino Fundamental. Youtube, 2020. Disponível em:< <https://youtu.be/2MpAiK1NNIE>>Acesso em: 05 de junho de 2022.
- DARWIN, CHARLES. **A Origem das Espécies: e a seleção natural**/Charles Darwin.- Madras Editora Ltda., São Paulo: 2004.
- DESCOMPLICA. Quer que desenhe? Taxonomia. Youtube, 2018. Disponível em:<https://youtu.be/eCEOc7J_nqU> Acesso em: 07 de junho de 2022.
- FREIRE, PAULO.**Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura)
- FREITAS, LEONARDO. Pokémon Go e educação: capture a atenção dos seus alunos.**InfoGeekie**, 2022. Disponível em:<<https://www.geekie.com.br/blog/pokemon-go-e-educacao>> Acesso em: 17 de maio de 2022.
- GOTO, MARCEL. Quando surgiram os primeiros mangás e animes? **Super interessante**, 2020. Disponível em:<<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/>> Acesso em: 17 de maio de 2022.
- IKEDA, AUGUSTO. Mundo Pokémon: o que é sua história e como funciona? **Ei nerd**, 2021. Disponível em:<<https://www.einerd.com.br/mundo-pokemon-o-que-e/>> Acesso em: 17 de maio de 2022.
- MENDES, *et al.*, **Evolução biológica, PokémoneDigimon:como,paraondeporquê?** I Colóquio de Zoologia Cultural – Livro do Evento / Luci Boa Nova Coelho, Elidiomar Ribeiro da Silva, Rio de Janeiro: Perse, 2016.
- SANTOS, A. B.; MENESES, F. M. G. **O anime Pokémon como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem em ciências (Física e Química)**. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, Foz do Iguaçu, v. 03, n. 01, p. 69-86, jan./jul. 2019.
- VICARI, Rosa. et al., **Pensamento Computacional – Revisão Bibliográfica**. Monografia. Instituto de informática, UFRGS, 2019.
- 20 animais e plantas que são Pokémon do mundo real. **Topbiologia.com**. 2014. Disponível em:<<https://topbiologia.com/20-animais-e-plantas-que-sao-pokemons-mundo-real/>>Acesso em: 17 de maio de 2022.
- VOCÊ SABIA. 14 Pokémons que existem na vida real. Youtube, 2018. Disponível em:<<https://youtu.be/s83o6NZna84>> Acesso em: 17 de maio de 2022.