



## FRANQUIA POKÉMON: FERRAMENTA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

RIBEIRO, Vinicius Azambuja<sup>1</sup>; LOPES, Leticia Azambuja<sup>2</sup>

Palavras-chave: Pokémon. Aprendizagem. Ensino de Ciências.

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<sup>1</sup>. 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. 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. Esta pesquisa visa agregar resultados ao projeto “Educação para a Sustentabilidade no processo de ensino e aprendizagem” da Linha de Pesquisa: Educação em Ciências e Matemática para o Desenvolvimento Sustentável. O pressuposto metodológico qualitativo, caracterizado como uma pesquisa exploratória, sendo usado os instrumentos de coleta de dados: Google Formulário<sup>2</sup> sobre o jogo e anime Pokémon; este questionário foi respondido por 40 estudantes, e materiais de referencial bibliográfico; através do Google Scholar. Ao analisar os artigos científicos já publicados, percebe-se que há diversas formas de utilizar o Pokémon como uma ferramenta no ensino e aprendizagem. Carrijo (2021)<sup>3</sup> apresenta diversos pressupostos de como utilizar o jogo Pokémon Go, sendo possível: Educação Física; se exercitar, Biologia; conhecer hábitat, Física; eletricidade, História; conhecer prédios históricos etc. Santos e Meneses (2019)<sup>4</sup> 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, condutores, semicondutores e não elétricos. 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. Os dados do presente estudo sustentam que a franquia Pokémon pode ser utilizada como ferramenta lúdica, além de fomentar uma aprendizagem criativa, transformando o conteúdo mais atrativo e divertido. Além disso, no questionário online é possível verificar que os alunos conhecem o anime,

<sup>1</sup>Aluno bolsista PIBIC/CNPq da iniciação científica, cursando Ciências Biológicas, na Universidade Luterana do Brasil – ULBRA. [vinicius.azambuja@rede.ulbra.br](mailto:vinicius.azambuja@rede.ulbra.br).

<sup>2</sup> Doutora em Ciências - Área: Entomologia pela Universidade de São Paulo (USP), orientadora do projeto.



e alguns, o jogo, basta apenas o docente ou discente transformar este material e usufruir da sua potencialidade. De acordo com Alves (2017)<sup>5</sup> o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem não é transformar as escolas em lan houses, mas que os professores tragam os games, tão presentes na experiência dos jovens, para o ambiente da sala de aula e do ensino dos conteúdos escolares.

### Referências

<sup>1</sup>FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias Inovativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2018. 235 p.

<sup>2</sup>Acessado através do link: <https://forms.gle/k4heMAAAW2Scehw26>

<sup>3</sup>CARRIJO, Kenji Yoshida. POKÉMON GO NA EDUCAÇÃO. 2021. 60 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2021.

<sup>4</sup>SANTOS, Alef Bruno; MENESES, Fábria 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.. <http://dx.doi.org/10.30691/relus.v3i1.1675>.

<sup>5</sup>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.