



RELACIONANDO A FRANQUIA POKÉMON COM CONTEÚDOS TRABALHADOS EM AULAS DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Lucas Sautchuk ¹
Laura Maria Souza Batista ²
Marina Comerlatto da Rosa ³

INTRODUÇÃO

No início de 2020, foi declarada a pandemia da COVID-19, causada pelo vírus Sars-CoV-2, que devido a sua facilidade de transmissão pelo ar fez com que o número de casos fosse crescente, o que colaborou para o aumento da letalidade da doença, sendo necessário o isolamento social (FREITAS *et. al.*, 2020).

As tecnologias e o acesso à internet criaram possibilidades, permitiram que as atividades continuassem de forma remota, isso fez com que o impacto negativo do período de isolamento que estava acontecendo em algumas áreas, como no ensino, diminuísse, desta forma os estudantes tiveram a oportunidade de continuar com as aulas e não perdendo o ano letivo e o conhecimento adquirido. Mas, para isso diversos obstáculos tiveram que ser vencidos, como por exemplo, o acesso a recursos tecnológicos e inclusão digital (CARDOSO *et. al.*, 2020).

Com o intuito de melhorar a interação dos estudantes nas aulas de ciências, foi proposto uma abordagem extracurricular, utilizou-se da franquia Pokémon (abreviação de Pocket Monsters), que surgiu da paixão de seu criador pela entomologia e o interesse de que outras pessoas pudessem ter acesso a ela de suas residências, como plano de fundo para o desenvolvimento das aulas.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Campus Ponta Grossa – UTFPR/PG; Residente do Programa Residência Pedagógica (UTFPR/PG), sautchuklucas@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Campus Ponta Grossa – UTFPR/PG; Residente do Programa Residência Pedagógica (UTFPR/PG), laurabatistamaria@gmail.com;

³ Professora orientadora: Mestre em Gestão do Território (PPGGeo/UEPG); Doutoranda em Sustentabilidade Ambiental Urbana pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR; Grupo de Pesquisa: Conservação da Natureza e Educação Ambiental, mcomerlattodarosa@gmail.com;



Este relato de experiência teve como objetivo discutir a utilização dos aspectos biológicos encontrados na franquia Pokémon e relacionar a assuntos vistos no ano letivo de 2021, com o intuito de revisar os conteúdos da disciplina de Ciências dos anos finais do Ensino Fundamental.

METODOLOGIA

Com a finalização do segundo trimestre, o problema da falta de interação dos estudantes nas aulas ressurgiu. Com isso necessitou-se utilizar de conteúdos e estratégias diferenciadas para influenciar o aumento da interação dos estudantes. Diante das adversidades nasceu a ideia de aplicar uma aula para cada turma, utilizando como temática a franquia Pokémon.

Para a elaboração e aplicação do material foi realizada uma pesquisa bibliográfica (GIL, 2002) de fontes que são referências quando se trata do universo Pokémon, fez-se um levantamento de espécies de “monstrinhos” e relações ecológicas descritas em seu catálogo, que poderiam ser relacionados aos temas abordados na aula.

A análise realizada foi qualitativa (GIL, 2002) com relação a interação dos alunos no decorrer das aulas sobre os conteúdos relacionados a franquia Pokémon, assim como o posicionamento em vinculação a sua produtividade na compreensão dos conteúdos abordados e sua efetividade para a obtenção de novos conhecimentos ou relembrar conceitos anteriores

Para a produção do material foi realizado um levantamento dos conteúdos trabalhados no decorrer do ano letivo no 7º, 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II da disciplina de Ciências, a fim de selecionar os assuntos com potencial de serem relacionados com a franquia Pokémon.

Produziu-se um material com o conteúdo selecionado. Esses foram divididos e adaptados de acordo ao ano que seria trabalhado. Os conteúdos abordados foram direcionados aos temas das ciências biológicas (grupos dos seres vivos e suas características, fósseis, processos evolutivos, órgão análogos e homólogos, pensamento Fixista, Lamarckismo, Seleção Natural, Neodarwinismo, adaptações dos seres vivos, organismos geneticamente modificados, clonagem, relações ecológicas e impactos das ações humanas ao meio ambiente).

Foram aplicadas 7 aulas em uma semana, utilizando o material produzidos de forma *online* através de plataformas que já vinham sendo utilizadas pelos estudantes, exceto os que estavam no modelo presencial, estes assistiram a aula pela televisão disposta na sala de aula.

No decorrer das aulas observou-se a interação dos estudantes em relação ao assunto abordado, este que estava diretamente associado ao universo Pokémon. Após a finalização disponibilizou-se um questionário para a observação do resultado que a utilização dessa



estratégia teve no conhecimento dos estudantes. Nele, os estudantes responderam questões relacionadas ao entendimento com relação a cientificidade da aula e se em seu olhar, aulas diferentes do modelo tradicional ajudam a melhor entender o conteúdo.

REFERENCIAL TEÓRICO

Pokémon é um franquia que teve seu desenvolvimento em meados da década de 1990, por Satoshi Tajiri, que se inspirou em seu hobby de infância de coletar insetos, transformando-o em um jogo digital quando era sócio de uma empresa chamada Game Freak, em 1993 e chegando a jogos atuais como o Pokémon GO em 2016 (ARAÚJO, 2017).

Os *games* são populares em diversas faixa etárias de públicos e tem a capacidade de mudar a realidade do estudante, sendo prazeros e efetivo no processo de aprendizagem devido a possibilidade em integrar elementos, como regras, objetivos e recompensas, onde o processo de unir esses elementos e utilizá-los fora do jogo é denominado de *gameificação*, que ajuda os alunos no desenvolvimento de habilidades (SILVA *et al.*, 2018).

Um dos pontos notáveis da franquia Pokémon, é a semelhança anatômica e/ou fisiológicas que os personagens possuem com animais reais. Por mais que o conceito de evolução esteja equivocado, a franquia tem possibilidades de ser trabalhada em várias áreas do conhecimento, com potencialidade para ser utilizado como prática educacional, tanto no ensino fundamental como no ensino médio (CARRIJO, 2021). Além dessas semelhanças, alguns outros aspectos podem ser abordados e problematizados em sala, como habitat, hábito, abundância e diversidade, podendo entrar em assuntos como a conservação da natureza e esgotamento dos recursos naturais (LOPES; LOPES, 2017).

O uso de uma ferramenta lúdica pode possibilitar a dinamização, fazendo com que os alunos consigam visualizar conceitos relacionados aos conteúdos, mesmo com as dificuldades de adequação e a inclusão de uma proposta inovadora, saindo um pouco da educação tradicional ao qual os alunos estão acostumados (SANTOS; MENESES, 2019).

Muitas vezes as escolas priorizam metodologias que retiram a atividade científica, sendo que ela deve possibilitar que os estudantes consigam desenvolver o pensamento utilizando conhecimentos já adquiridos, não focando em memorizar os assuntos trabalhados em aula, estimulando a capacidade de observação e reflexão (LOPES; OLIVEIRA, 2019).

Há um debate contemporâneo sobre a efetividade da utilização de ferramentas digitais na educação. Contudo ao utilizar a franquia Pokémon, por mais que apresente desafios pelo grau de entendimento do assunto, possibilita a diversão enquanto aprende, além de quando



aplicado no contexto educacional, se mostra positivo ou válido, se promover a crítica, autonomia e aprendizagem colaborativa (MELOR; AMBROSIO, 2017).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo de seus 25 anos, as mídias da franquia Pokémon abordou diversos temas que vão além da fisiologia animal ou vegetal. Pode-se observar que outros assuntos podem ser abordados em aula, como história, mitologia, sexualidade, cultura e sociedade, geografia, matemática, química e física.

O conteúdo de evolução necessitou ser aprofundado durante a aula, pois o aspecto básico de evolução passado pela franquia está mais relacionado a metamorfose do que conceitos darwinistas, enquanto a filogenia de Pokémon por ser conturbada e, por mais que alguns autores tentem encontrar ligações evolutivas que façam sentido, não foi mencionada.

Outro tópico é o tempo limitado de 50 minutos para a aplicação na aula, o que resultou na necessidade em focar a aula diretamente para o conteúdo relacionado às ciências biológicas, sem o aprofundamento de outros temas, que por mais interessantes e podendo estar relacionado às vivências ou interesses dos alunos, excederiam o tempo de aula.

Em relação à participação, foi observado que num primeiro momento, apenas um dos estudantes entrava para participar das aulas remotas em cada turma e após a menção do tema, os demais estudantes entravam para assistir, levando à percepção de que após a revelação do tema houve uma comunicação entre os estudantes por meio de redes sociais e devido ao interesse ou despertar a sua curiosidade acabaram entrando, esse movimento se repetiu em todas as 7 aulas. No decorrer da aula, foi observado uma maior interação, onde os estudantes comentavam no chat acompanhando o desenvolvimento da atividade durante a aula.

Vale destacar que em algumas turmas houve um momento “pós aula”, em que mesmo com a finalização da aula e do tempo ter se esgotado, alguns estudantes permaneceram conversando com os residentes que ministraram as aulas, sobre os gostos pessoais de produções fílmicas, mostrando que a aula também rompeu barreiras e fez com que os estudantes se sentissem conectados aos professores por apresentarem interesses em comum.

O questionário alcançou 30 respostas e quando questionado aos estudantes sobre qual tema associado a Pokémon ele mais gostou ou achou mais interessante, observou-se que 60% dos alunos do sétimo ano gostaram do assunto de microorganismos (Pokerus) e plantas gminospermas (Snover) e 33,3% dos alunos do oitavo e nono anos do assunto de clonagem (Mew e Ditto). Os assuntos não indicados foram: aracnídeos (Galvantula), poluição do ar



(weezing), relação ecológica de colônia (Mental e Melmetal), comensalismo (Trubbish) e predação (Lickitung e Yanma).

Ao questionar os estudantes sobre qual Pokémon abordado em aula ele mais gostou e qual ele menos gostou a grande maioria dos estudantes responderam suas preferências. Diante disso, vale destacar duas respostas, em que um aluno demonstrou ter mais conhecimento sobre o assunto, aprofundando algo que não foi abordado em aula e outro aluno que gostou da problemática desenvolvida na aula, em relação se no futuro seria capaz trazer fósseis de volta a vida e se isso seria correto ou ético.

Ao perguntar aos estudantes se eles acreditam que aulas com temáticas diferentes auxiliam no processo de ensino, apenas 3,3% dos alunos discordaram, e em relação a compreensão dos alunos na existência da ciência por trás do Pokémon e na sua relação com vários temas da disciplina, 10% dos alunos não conseguiram observar as relações científicas que estavam sendo abordadas, confirmando que cada aluno dispõe uma forma de aprender, que pode ser diferente dos outros (SCHMITT; DOMINGUES, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que atividades lúdicas, seja com *games* ou outros meios que a tecnologia oferece, gera interesses entre os estudantes concebendo uma aula mais interativa e mais exploratória durante o ano letivo. A utilização de recursos tecnológicos, aprimoram cada vez mais o ensino fazendo com que seu papel se torne mais importante dentro da sociedade.

Palavras-chave: Ensino Remoto, Franquia Pokémon, Gameficação, Residência Pedagógica.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, S. D. Práticas docentes para otimizar a aprendizagem através do uso fenômeno relâmpago Pokemon GO. **Revista Gestão, Tecnologia e Inovação**, v. 01, n. 01 – 2017, ISSN 2595-3370, p. 14-30. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revista-engenharias/pdf/n1/Artigo2-n1-Sandro.pdf>. Acesso em 10 out. 2021.

CARDOSO, C. A.; *et. al.* (Des)igualdade de acesso à educação em tempos de pandemia: uma análise do acesso às tecnologias e das alternativas de ensino remoto. **Revista Com Censo**, v. 07, n. 03 – 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/929/554>. Acesso em: 20 out. 2021.



CARRIJO, K. Y. **Pokémon na educação**. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/bitstream/ri/19566/3/TCCG%20-%20Educa%c3%a7%c3%a3o%20F%c3%adsica%20-%20Kenji%20Yoshida%20Carrijo%20-%202021.pdf>. Acesso em: 10 out. 2021.

FREITAS, A. R. R.; *et al.* Análise da gravidade da pandemia de Covid-19. **Revista Epidemiologia e Serviços de Saúde**, v. 29, p. 1 – 5, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ress/a/TzjkrLwNj78YhV4Bkxg69zx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2021.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa/Antônio Carlos Gil. – 4 ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

LOPES, L. A.; LOPES CAMPOS P. T. Explorando o Pokémon GO como modelo para o ensino de Biologia. **Revista Acta Scientiae**, v. 19, n, 03, mai./jun. 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Leticia_Lopes2/publication/318599489_Explorando_o_Pokemon_GO_como_modelo_para_o_ensino_de_Biologia/links/59725a4aaca2728d024819b4/Explorando-o-Pokemon-GO-como-modelo-para-o-ensino-de-Biologia.pdf. Acesso em: 11 out. 2021.

LOPES, A. J. D. S.; OLIVEIRA SOUZA, C. A. D. S. **Utilização do anime Pokémon para o ensino-aprendizagem de Ciências Naturais**. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2019/TRABALHO_EV126_MD1_SA7_ID509_29072019172003.pdf. Acesso em: 16 out. 2021.

MELOR, D. S. D.; D'AMBROSIO SOUZA, I. S. **Tecnologia móvel: um relato de experiência com a prática de adaptação do jogo Pokémon GO na educação contemporânea**. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/enfope/article/view/5333/1699>. Acesso em: 20 out. 2021.

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. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1675/1751>. Acesso em: 11 out. 2021.

SCHMITT, C. D. S.; DOMINGUES SOUZA, M. J. C. D. **Estilos de aprendizagem: um estudo comparativo**. Avaliação, Campinas; Sorocaba, SP, v. 01, n. 02, p. 361 – 385, jun. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/aval/a/CgyjHL3TRXbgwRdWphLbcks/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2021.

SILVA, J. B.D; *et al.* Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2 – 2018, p. 780 – 791. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/838/791>. Acesso em: 16 out. 2021.