

UTILIZANDO POKÉMONS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA CLASSIFICAÇÃO DOS SERES VIVOS

JOÃO PAULO DOS SANTOS SILVA

Os desenhos são uma importante fonte de registro da humanidade. Ao longo dos milhares de anos da nossa complexa história, temos utilizado dessa ferramenta das mais variadas formas: desde as pitorescas figuras nas cavernas até os memes que “viralizam” em segundos nas mídias sociais. Obviamente que nem todos os desenhos passam de instrumentos de exclusivo entretenimento, e muitos outros, inclusive, sequer objetivam trazer o conhecimento científico em sua programação. Por outro lado, não é por se ausentarem dessas características que esses desenhos animados não potencializem discussões sobre aspectos pertinentes ao conhecimento científico. Neste trabalho, buscaremos discutir a utilização de um recurso oriundo de um desenho animado para trabalhar a classificação dos seres vivos, a saber: as cartas Pokémon. A cladística é uma área das Ciências Biológicas que tem por método estudar as relações entre os seres vivos, baseando-se na análise das características estudadas, sejam elas anatômicas e fisiológicas, comportamentais, e mais recentemente, sequenciamentos genéticos, tendo como resultado final uma árvore que representa uma relação hipotética entre os organismos. Neste sentido, buscou-se atrelar esse objeto popular (Pokémon), correlacionado ao aprendizado científico (Cladística). Assim, além de utilizar uma ferramenta de ensino e aprendizagem diferente, essa proposta objetivou, principalmente, correlacionar o conhecimento da cladística sem perder seu aporte metodológico e conceitual. A experiência de produção dos cladogramas Pokémon permitiram-nos dinamizar o assunto abordado, experimentando outras ferramentas que possibilitem uma experiência formativa que toque os participantes. A diversidade de cladogramas construídos sobre a mesma base de conhecimento foi extremamente coerente e lógica dentro dos argumentos discutidos pelos estudantes. Desta forma, o ensino da cladística sob a experiência da classificação de Pokémons contribuiu para que os estudantes fossem tocados não exclusivamente pelo conteúdo, mas pela inquietação em lidar com algo diferente, em sair da zona passiva da aprendizagem, em serem atores na construção de conhecimento, e contribuírem no aprendizado de outros colegas. Enfim, o uso desses personagens, além de uma interessante estratégia para trabalhar cladística, um momento para refletirmos diferentes possibilidades de experimentar o conhecimento em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: CLADÍSTICA, POKÉMON, APRENDIZADO CIENTÍFICO

ÁREA TEMÁTICA: PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS E BIOLOGIA

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL