

PokémonGo para ensinar

Como o jogo foi usado em uma ETEC para aproximar diversas matérias dos estudantes



TAGS: #praticapedagogica #gamficacao #usodoterritorio

OBJETIVOS

- + Unir um jogo popular entre os estudantes para tornar o ensino mais significativo

CONTEXTUALIZAÇÃO

Pokémon GO é um game de realidade aumentada no qual os jogadores rodam a cidade em busca de Pokémons que precisam capturar. Ao perceber que o game virou uma febre, professores do Centro Paula Souza estão recorrendo a elementos do jogo para atrair o interesse dos alunos para temas de sala de aula. O professor de matemática, por exemplo, usou o jogo para ensinar trigonometria para os estudantes de eletrônica. Já os estudantes do curso técnico de informática aprenderam os conceitos de criação de banco de dados a partir do jogo.

O jogo possibilita a ação dos professores a partir do conceito do “aprendizado tangencial”, no qual os jogos podem contribuir para o ensino a partir da familiaridade despertada pela experiência do jogador, mesmo que a educação não seja a finalidade do game. O coordenador do curso superior de tecnologia em jogos digitais da Fatec Carapicuíba, Alvaro Gabriele Rodrigues, explicou: “Trata-se de uma prática pedagógica inovadora. Cada professor pode aproveitar os elementos do jogo da forma que quiser, tanto nas áreas que envolvem recursos tecnológicos quanto nas aulas de geografia, história e outras disciplinas regulares. Não há limites para a criatividade”

PERCURSO

1. Jogue PokémonGo durante alguns dias, sempre tendo em mente buscar as possibilidades de links entre o jogo e a matéria que leciona
2. Ao invés de simplesmente compartilhar o conteúdo da matéria com os estudantes, crie uma narrativa baseada na realidade do jogo para compartilhar os aprendizados
3. Teste essa narrativa com uma pessoa de fora do grupo antes de colocá-la em ação na aula e faça as melhorias necessárias
4. Pergunte aos seus alunos se eles conhecem o jogo, peça para os que conhecem para explicarem a quem não conhece e divida-os em pequenos grupos.
5. Peça para que os próprios estudantes tentem identificar relações possíveis com os conteúdos já estudados, sem realizar pesquisas, apenas numa rápida conversa no estilo “brainstorm” (você chamar de “chuva de ideias”)
6. Desfeitos os grupos, apresente as conexões que você havia feito previamente para toda a classe e vejam, juntos, se professor e alunos tiveram ideias semelhantes, se elas se complementam etc.
7. Escolha algumas das conexões encontradas e proponha exercícios baseados nelas. Se, para realizar o exercício, for preciso jogar um pouco, é ainda melhor!



PRÁTICA

PokémonGo para ensinar

Como o jogo foi usado em uma ETEC para aproximar diversas matérias dos estudantes



TAGS: #praticapedagogica #gamficacao #usodoterritorio

RECURSOS

+ Celular conectado à internet

DICA

Jogos entram e saem de moda muito rapidamente. Lembre-se que esta prática pode ser adaptada a diversos outros jogos, basta você se dispor a jogar um pouco, com o olhar atento às relações entre a narrativa do jogo ou a forma de jogar e os conteúdos a serem aprendidos pelos jovens.

INSPIRAÇÃO

Pokémons nas salas das Etecs
(<http://bit.ly/pokemongo-etec>)

USE O VERSO PARA ANOTAÇÕES

IMPRIMA ESSE CARTÃO

