

POKEMON E A SÚA POTENCIALIDADE NA ENSINANZA DAS CIENCIAS DA NATUREZA

VIDAL LÓPEZ, MANUEL

CERDEIRA GONZÁLEZ, MARÍA

Universidade de Vigo. Facultade de Educación e Traballo Social de Ourense. E-mails: 4a13maria@gmail.com, mvlopez@uvigo.es

INTRODUCCIÓN

No presente traballo de investigación móstrase unha posible alternativa a ensinanza tradicional do aprendizaxe dalgúns dos contidos de Ciencias da Natureza na Educación Primaria, que combina Pokémon que é un dos videoxogos máis populares entre a xuventude e a adquisición de coñecementos sobre seres vivos e flora e fauna galega.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Dentro da maioría das aulas, séguense empregando métodos de ensino que levan a cabo a adquisición de coñecementos mediante a memorización e repetición, e teñen o libro de texto como única ferramenta. As metodoloxías tradicionais xa non son tan efectivas coma denantes, si que é certo que adquiren coñecementos a corto prazo, pero non de forma significativa.

Porén, están xurdindo metodoloxías activas que fomentan o aprendizaxe construtivista, como o uso da realidade aumentada ou a gamificación, con resultados moi interesantes e positivos. Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley e Sung (2013) afirman que a gamificación pode acabar sendo un sistema práctico que proporcione solucións rápidas cas que o usuario aprenda constantemente a través dunha experiencia gratificante.

DESEÑO DA EXPERIENCIA

Diferentes estudos indicaron que os estudantes do primeiro ciclo identifican mellor as "especies" de Pokemon que os seres vivos do seu contorno próximo (por exemplo, Balmford, Clegg, Coulson e Taylor, 2002; Delgado, 2017).

Coa intención de fomentar o interese entre o alumnado pola natureza, a continuación, deseñouse unha alternativa para traballar nas aulas de Educación Primaria os contidos sobre seres vivos de Ciencias da Natureza, a través do popular xogo e serie de animación Pokémon.

A proposta consiste en deseñar Pokémons, é dicir, criaturas dixitais, con especies da flora e fauna de Galicia. A partir destas especies elaborárase un "cromo", unha carta informativa que recollerá datos sobre a clasificación taxonómica, hábitos e características físicas de ditos seres vivos. Estes "cromos" serán o material base dos dous xogos deseñados para traballar os contidos do bloque de seres vivos.

REFLEXIÓNS

Cando descubrimos que os deseños dos Pokémons estaban baseados na fauna e flora real xaponesa, pensamos que tiña que haber algunha maneira de aproveitalo para que os pequenos e pequenas de Primaria aprendesen sobre os seres vivos de xeito divertido. Primeiro fixemos unha colección de Pokémons baseados na biodiversidade galega para motivalos a que coñecesen máis sobre flora e fauna, pero tras comprobar a gran capacidade imaxinativa que teñen as nenas e nenos, decidimos facelos absolutos protagonistas, de maneira que fosen eles os que deseñasen os seus propios Pokémons.

Así foi como surxiu este proxecto, da necesidade de crear algo divertido e orixinal, que falase o idioma dos cativos e cativas e que fomentase o seu interese pola natureza. Nas escolas estamos transmitindo constantemente a idea da importancia de coidar o medio pero “Non se pode defender o que non se ama e non se pode amar o que non se coñece” (García, Santos, Cerviño e Soto, 2019).

REFERENCIAS

Balmford, A., Clegg, L., Coulson, T., e Taylor, J. (2002). Why Conservationists Should Heed Pokémon. *Science*, 295 (5564), 2367.

Delgado, S. (2017). *Pokémon, la biodiversidad de los estudiantes. Pero... ¿Qué pasa con nuestra fauna?* Pamplona: Universidad Pública de Navarra.

García, D., Santos, J., Cerviño, C., e Soto, A. (2019). *Os nosos Bosques*. Vigo: Miudiño.

Lee, J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W., e Sung, W. (2013). GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming*, 44(2-3), 349-365.