

"ENTOMOLOGY GO"

IX Encontro de Experiências Estudantis

Ozilando Lima de Almeida, Niédja Goyanna Gomes Gonçalves, Samya Magalhães Dias,
Pedro Felipe de Oliveira Olinda, Niedja Goyanna Gomes Goncalves

Na década de 1990, uma série de animação japonesa chamada Pokémon tornou-se febre entre as crianças da época. Ela contava a história de um garoto chamado Ash, que vivia em um mundo em que existiam criaturas conhecidas como "pokemons". Ash tinha o sonho de ser um grande treinador Pokémon, para isso ele deveria capturar e preparar seus "pokemons" para batalhas. Em julho de 2016, a empresa de software Niantic inc. em conjunto com Nintendo e The Pokémon Company tornaram disponível, para o Brasil, o jogo de realidade virtual Pokémon GO, para os sistemas operacionais iOS e Android. Este jogo tem por base a caça dessas criaturas "pokemons" que se encontram em uma realidade paralela a nossa. Utilizando-se desta nova febre mundial e adaptando-se à necessidade de caça, captura e conservação de insetos, para uma atividade obrigatória e avaliativa na disciplina AC0490-Princípios de Entomologia Agrícola, foi associada a semelhança entre "pokemons" e insetos, assim como houve a inspiração em uma foto publicada em uma rede social. Preparou-se, então, uma aula prática de caça, coleta, matança, conservação e montagem de insetos, inspirada no jogo, com o título de "Entomology GO". A junção do jogo em epígrafe com o assunto ministrado na disciplina foi um sucesso conseguindo-se aumentar o interesse e conquistar a atenção dos alunos, criando-se, portanto, um clima favorável para o aprendizado do conteúdo dessa disciplina.

Palavras-chave: ENSINO-APRENDIZAGEM. DINÂMICA EDUCACIONAL. INTERAÇÃO TECNOLÓGICA