

MANGÁS ANIMES E JOGOS: COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Eric Felipe Silva Oliveira dos Santos, Aluno de graduação

Paula Andrieli Rieta Quintana, Outro

Vanderlei Folmer, Docente

E-mail: lipegameplay9@gmail.com

O ensino tradicional tem enfrentado desafios crescentes, especialmente no que diz respeito ao engajamento de alunos adolescentes e jovens adultos, tendo em vista que, para alguns, o método de ensino nas escolas se vê de maneira engessada pelos alunos. Com o avanço da tecnologia e o acesso facilitado a dispositivos eletrônicos, como smartphones e videogames, fica cada vez mais fácil de alunos alcançarem conhecimentos prévios que por muitas das vezes são de anos escolares mais avançados.

Este cenário nos faz pensar em como as mídias populares, como mangás, animes e jogos, podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas eficazes na educação básica?

Por essa razão o objetivo do presente estudo é explorar o potencial educativo dessas mídias populares, para verificar como elas podem ser integradas ao ensino, promovendo maior engajamento e aprendizado entre os alunos.

Este estudo utilizou uma pesquisa qualitativa com abordagem exploratória para investigar o uso de mangás, animes e jogos como ferramentas de ensino na educação

básica. A pesquisa foi realizada em uma escola de educação básica em Uruguaiana, envolvendo alunos do 6º ano.

Os alunos foram orientados pela professora da turma a escolher obras de sua preferência entre mangás, animes e jogos que se relacionassem com o conteúdo de células,

tema em estudo. Em seguida, os alunos deveriam apresentar como as obras escolhidas se

correlacionaram com o conteúdo estudado, o que permitiu avaliar o entendimento do tema

através dessas mídias populares.

O desinteresse dos alunos por aulas tradicionais, vem sendo documentado em muitos artigos e teses, segundo Moran (2015), a modernização dos métodos de ensino

aliados ao fácil acesso da tecnologia, acabou criando um ambiente onde os métodos

tradicionais vêm se tornando obsoletos. Tornando-se necessário uma diversificação dos materiais didáticos, incluindo o uso das mídias populares como mangás, animes e jogos, que por sua vez são de interesse dos alunos, e que podem facilitar a transmissão do conhecimento.

As diretrizes educacionais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), destacam a importância de utilizar uma variedade de recursos didáticos para integrar diferentes saberes e motivar os alunos (BRASIL, 2002). Essa abordagem é citada por Fantin (2006), que destaca o papel das mídias na construção de significados culturais e sociais, o que reforça a necessidade de metodologias pedagógicas mais relevantes para maximizar o potencial educativo.

Assim, temos que entender quais saberes se encontram nestas mídias e compreender como usá-los tanto em sala de aula, como em outros momentos para que a educação daquele aluno ou dos demais, seja de tal forma, divertida e interessante para que

os mesmos possam interagir de maneira mais ativa com os conteúdos apresentados pelo professor ao longo das aulas. O seguinte estudo foi realizado com uma turma do 6º ano de uma escola de

Uruguaiana - RS, durante as aulas de Ciências da Natureza, onde foi proposta uma atividade com os alunos, onde os mesmos deveriam escolher obras de sua preferência entre

mangás, animes e jogos que se relacionassem com o conteúdo de células, tema que estavam estudando. E após os alunos deveriam apresentar suas obras, explicando como

elas se correlacionam as aulas de ciências, e ao tema estudado. As apresentações mostraram que os alunos que utilizaram as mídias escolhidas, obtiveram melhor entendimento do conteúdo, pois os mesmos perceberam que a temática

célula já fazia parte do cotidiano deles, pois estava presente em diversas obras das quais

eles gostavam. Por exemplo, alunos que escolheram o anime Cells at Work discutiram como

acontece o funcionamento das células dentro do corpo humano, e como o anime poderia ser

relacionado ao estudo de células e organismos vivos. Os Resultados deste estudo confirmam que a utilização de mangás, animes e jogos

pode sim enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, especialmente em temas complexos como o estudo das células. A capacidade dos alunos de correlacionar os conteúdos aprendidos em sala de aula com os temas abordados em mídias populares

mostra que essas mídias podem ser utilizadas como recursos complementares no

ensino,
facilitando a compreensão e o engajamento dos alunos.
Ainda assim é necessário que os professores tenham conhecimento sobre os assuntos que seus alunos discutem e como discutem, para que possam criar novas metodologias para ensinar os conteúdos de forma mais divertida e reflexiva, assim adaptando os conteúdos as mídias de interesse de seus alunos, tornando suas aulas mais interativas e didáticas.

Palavras-chave: mangas, animes, jogos, ferramenta de ensino, educação básica

Agradecimentos: O presente trabalho foi realizado com o apoio de:
Universidade Federal do Pampa.