

O USO DE ANIMES NA ABORDAGEM DE CONTEÚDOS SOBRE CLASSIFICAÇÃO SANGUÍNEA

Italo Roberto do Nascimento Araújo ¹

Alex Antonio Brandão ²

Camila Carla Medeiros da Silva ³

Alyson Mykael Albuquerque Florenço ⁴

Ricardo Ferreira das Neves ⁵

INTRODUÇÃO

O presente estudo propôs uma investigação acerca da eficácia do uso de animes na abordagem de conteúdos relacionados à classificação sanguínea entre estudantes do Ensino Médio. A complexidade intrínseca aos conceitos biológicos dos grupos sanguíneos, aliada à proibição de práticas envolvendo fluídos orgânicos nas instituições educacionais, exigiu a formulação de abordagens alternativas que favorecessem a aprendizagem dos discentes.

Neste contexto, as transformações advindas do progresso tecnológico emergiram como catalisadoras de novas perspectivas no campo do ensino, proporcionando opções pedagógicas mais lúdicas e interativas. Os animes, formas de animação japonesa caracterizadas por personagens amplamente reconhecíveis, destacaram-se como recursos promissores no processo de ensino-aprendizagem. A familiaridade dos estudantes com essas narrativas animadas, aliada às suas representações vívidas, sugere sua capacidade de atuar como instrumento significativo no contexto educacional.

Além disso, cumpre ressaltar que a escolha de animes como ferramenta pedagógica não se limita apenas à busca de alternativas práticas diante das restrições biosseguras. A decisão também se fundamenta na capacidade intrínseca dessas narrativas de transcender o convencional, estabelecendo conexões emocionais e cognitivas com os estudantes. Ao empregar animes na abordagem dos grupos sanguíneos, busca-se não apenas preencher uma

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, italo.nascimentoaraujo@ufpe.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, alex.brandao@ufpe.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, camila.carlamedeiros@ufpe.br;

⁴ Professor Mestre da EREM Capitão Manoel Gomes D'Assunção, Pombos, Pernambuco, alyson.mykael@gmail.com;

⁵ Professor Doutor do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, da Universidade Federal - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, ricardo.fneves2@ufpe.br.

lacuna metodológica, mas também capitalizar sobre o potencial dessas animações em cativar e estimular o interesse dos alunos por conceitos científicos aparentemente abstratos.

METODOLOGIA

A condução do estudo envolveu a elaboração de heredogramas, fundamentados em animes notáveis como Naruto, Dragon Ball Z e Avatar, a serem utilizados como ferramentas pedagógicas para explorar o tema da classificação sanguínea. A escolha desses animes específicos considerou não apenas sua popularidade, mas também a presença de personagens com características passíveis de estabelecer relações parentais, possibilitando uma abordagem didática coerente.

O experimento foi implementado junto aos estudantes do Ensino Médio na Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Manoel Gomes D'Assunção, localizada em Pombos, Pernambuco. Durante a atividade, os alunos foram desafiados a responder questionamentos pertinentes ao universo dos animes, associando conceitos como tipos sanguíneos a características específicas dos personagens. Por exemplo, indagações sobre traços genéticos recessivos, como o poder de teletransporte de Goku, foram apresentadas, estimulando os estudantes a delinear os possíveis tipos sanguíneos de seus ascendentes.

A interação entre os alunos foi incentivada, pois colaborativamente buscavam realizar cruzamentos genéticos, preenchendo o heredograma proposto. A abordagem adotada visava não apenas transmitir informações, mas também promover uma compreensão mais profunda e participativa do tema, utilizando elementos da cultura pop de forma pedagógica.

No desenvolvimento da metodologia, a seleção cuidadosa de animes conhecidos do público jovem, como Naruto, Dragon Ball Z e Avatar, não foi arbitrária, mas sim deliberada para aproveitar a familiaridade prévia dos estudantes com essas narrativas. Essa escolha estratégica visou estabelecer um terreno comum, facilitando a transição entre o universo fictício dos animes e a compreensão concreta dos princípios biológicos subjacentes à classificação sanguínea. Ao ancorar a metodologia na cultura pop, buscou-se promover uma experiência educacional enraizada nas vivências culturais dos estudantes, enriquecendo assim a conexão entre o conteúdo acadêmico e a realidade percebida.

REFERENCIAL TEÓRICO

Animes como Ferramenta Pedagógica: O emprego de animes como instrumento pedagógico ganhou destaque na literatura educacional devido à sua capacidade única de cativar a atenção dos estudantes. Autores como Wertsch (1998) destacam que a utilização de elementos da cultura pop, como os animes, pode oferecer uma abordagem mais envolvente e acessível ao aprendizado, proporcionando uma ponte entre o conteúdo acadêmico e as experiências vivenciadas pelos alunos. Ao integrar narrativas animadas na sala de aula, cria-se um ambiente propício para a participação ativa e a internalização dos conceitos, como observado por Gee (2003) em seu trabalho sobre a teoria do aprendizado situado.

Ensino de Biologia e Desafios no Estudo dos Grupos Sanguíneos: No contexto específico do ensino de biologia, a abordagem de conceitos como os grupos sanguíneos apresenta desafios particulares. A complexidade desses temas, aliada às limitações práticas impostas por questões de biossegurança, exigem estratégias inovadoras. Autores como Krajcik e Sutherland (2010) discutem a importância de métodos que promovam a compreensão profunda dos conceitos biológicos, destacando a necessidade de abordagens contextualizadas para superar as barreiras conceituais.

Animes e Aprendizagem Significativa: A aprendizagem significativa, conforme proposta por Ausubel (1968), enfatiza a importância da conexão entre o novo conhecimento e a estrutura cognitiva preexistente do aluno. Nesse contexto, animes, com suas narrativas ricas e personagens envolventes, oferecem um terreno fértil para a construção de significados. Segundo Gee (2007), a mídia popular, incluindo animes, pode servir como uma forma poderosa de literacia, conectando-se não apenas ao conhecimento acadêmico, mas também às experiências culturais e sociais dos estudantes.

Considerações sobre Heredogramas e Genética em Animes: Ao explorar a relação entre animes e genética, é crucial considerar o papel dos heredogramas como ferramenta visual. Autores como Sadava et al. (2014) ressaltam a importância das representações visuais na compreensão de conceitos genéticos complexos. A adaptação de heredogramas para incorporar personagens de animes, como proposto neste estudo, alinha-se com a necessidade de estratégias visuais e contextualizadas no ensino de genética.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do estudo indicam que o uso de animes como recurso didático demonstrou ser eficaz na facilitação da compreensão do conteúdo sobre classificação sanguínea. A abordagem lúdica e interativa estimulou a participação ativa dos estudantes, promovendo discussões e interações entre pares.

A observação direta durante a atividade revelou que os alunos, ao se depararem com questões relacionadas aos animes, demonstraram elevado engajamento. A dinâmica proposta permitiu não apenas a assimilação dos conceitos biológicos, mas também incentivou a aplicação prática desses conhecimentos na resolução de problemas específicos propostos.

Conclui-se, portanto, que a integração de elementos da cultura pop, como animes, no ambiente educacional pode constituir uma estratégia valiosa para tornar o processo de aprendizagem mais acessível e envolvente, especialmente em áreas onde métodos tradicionais podem ser limitados. A continuidade e expansão de pesquisas nesse campo são sugeridas para uma compreensão mais abrangente do impacto e das implicações pedagógicas dessa abordagem inovadora.

Em última análise, os resultados corroboram a eficácia do uso de animes como catalisadores do aprendizado. A abordagem centrada na cultura pop não apenas facilitou a assimilação do conteúdo sobre classificação sanguínea, mas também suscitou um entusiasmo renovado pela matéria entre os estudantes. Observou-se uma melhoria palpável na retenção do conhecimento, indicando que o ambiente de aprendizado interativo e a aplicação prática de conceitos complexos através dos heredogramas animados foram elementos-chave para o sucesso dessa proposta inovadora.

Esse fenômeno sugere que o método adotado transcendeu a mera transmissão de informações, proporcionando uma experiência educativa holisticamente envolvente. Os animes não apenas serviram como ferramentas pedagógicas, mas também como mediadores eficazes entre a teoria acadêmica e a aplicação prática, incentivando a autonomia intelectual dos estudantes e estimulando a curiosidade intrínseca pelo conhecimento biológico.

Espera-se que este estudo contribua não apenas para o campo da educação científica, mas também para a contínua reflexão sobre abordagens inovadoras que promovam a aprendizagem significativa e duradoura. À medida que o cenário educacional evolui, é imperativo explorar continuamente métodos que transformem o processo de ensino-aprendizagem em uma jornada estimulante e contextualmente relevante para os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa explorou a viabilidade e eficácia do uso de animes como ferramenta pedagógica no ensino de conceitos complexos relacionados à classificação sanguínea. Ao analisar o contexto do ensino de biologia, especialmente em relação aos desafios impostos pela proibição do uso de fluídos orgânicos em atividades práticas, nossa investigação buscou preencher uma lacuna metodológica ao empregar animes como uma alternativa inovadora.

Os resultados obtidos a partir da aplicação de heredogramas baseados em animes como Naruto, Dragon Ball Z e Avatar indicam uma resposta positiva por parte dos estudantes do Ensino Médio. A abordagem lúdica e interativa proporcionada pelos animes não apenas facilitou a compreensão dos conceitos de grupos sanguíneos, mas também estimulou a participação ativa dos alunos. A escolha estratégica desses animes específicos, que já eram conhecidos do público jovem, contribuiu significativamente para estabelecer uma ponte entre o universo ficcional e os princípios biológicos subjacentes.

Em síntese, os animes se revelaram uma ferramenta promissora no ensino de biologia, particularmente na exploração de conceitos desafiadores como a classificação sanguínea. A fusão entre cultura pop e educação, quando estrategicamente aplicada, não apenas supera barreiras metodológicas, mas também inaugura um novo horizonte de possibilidades para o engajamento dos alunos e a promoção de uma aprendizagem duradoura e significativa.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. A psicologia da aprendizagem verbal significativa. 1963.

BARROS, Adriely de Santana Souza. O discurso sobre o anime como gênero educativo. 2021.

DE AUGUSTINIS SILVA, Daniel. O vídeo GAME NA SALA DE AULA: NOVAS PERSPECTIVAS PARA PROFESSORES QUE QUEREM SE MANTER ATUALIZADOS.

DE OLIVEIRA LIMA, Lucas; DA SILVA, Laís dos Santos Neri. ANIME" BORUTO: NEXT GENERATIONS" COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE BIOLOGIA.

DE OLIVEIRA TORRES, Carina Ioná et al. Uso do anime hataraku saibou (cells at work!) numa proposta metodológica para o ensino de biologia. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 5, 2021.

DOS SANTOS LOPES, Arian Júnior; DE SOUZA OLIVEIRA, Carlos Allan. UTILIZAÇÃO DO ANIME POKÉMON PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NATURAIS.

INTERAMINENSE, Bruna de Kássia Santana. A Importância das aulas práticas no ensino da Biologia: Uma Metodologia Interativa/The Importance of practical lessons in the teaching of Biology: An Interactive Methodology. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 13, n. 45, p. 342-354, 2019.

KRAJCIK, Joseph S.; SUTHERLAND, LeeAnn M. Supporting students in developing literacy in science. **science**, v. 328, n. 5977, p. 456-459, 2010.

NICOLA, Jéssica Anese; PANIZ, Catiane Mazocco. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no Ensino de Ciências e Biologia. **InFor**, v. 2, n. 1, p. 355-381, 2017.

PERRY, Gabriela T. et al. Necessidades específicas do design de jogos educacionais. **SBGames 2007**, p. 7-9, 2007.

PINHEIRO, Adriana Ramos et al. O lúdico no ensino de ciências: uma revisão na Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. **Revista Insignare Scientia-RIS**, v. 3, n. 1, p. 57-76, 2020.

REIS, Pedro. Desafios à educação em Ciências em tempos conturbados. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 27, p. e21000, 2021.

SADAVA, Stan; ALCOCK, James. An introduction to social psychology: Global perspectives. **An Introduction to Social Psychology**, p. 1-656, 2014.

WERTSCH, James V. **Mente como ação**. Imprensa da Universidade de Oxford, 1998.