

## **Ruta didáctica: "Atrapando el conocimiento: Un viaje educativo por el universo Pokémon"**

1. Título "¡Gotta Learn 'Em All!: Explorando la cultura, la estrategia y la ciencia en Pokémon"

2. Concepto

La franquicia Pokémon como fenómeno cultural, social y educativo, analizando su evolución (videojuegos, anime, cartas, merchandising), sus valores (trabajo en equipo, perseverancia, respeto a la naturaleza) y su aplicación didáctica en áreas como matemáticas, biología y ética.

3. Curso/grado al que va dirigido

5º o 6º de Educación Primaria (10-12 años).

Justificación: Edad afín al público objetivo de Pokémon y con capacidad para abordar proyectos interdisciplinarios.

4. Estrategias metodológicas

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Crear una "Pokédex educativa" con fichas de criaturas inspiradas en animales reales.
- Gamificación: Torneo Pokémon usando problemas matemáticos (ej: calcular daños de ataques).
- Role-playing: Simular un "gimnasio Pokémon" donde debatan dilemas éticos (ej: ¿Es correcto capturar Pokémon?).
- Trabajo cooperativo: En equipos tipo "equipo Rocket" o "liga Pokémon" para analizar episodios del anime o cartas.
- TIC: Uso de apps como \*Pokémon GO\* para estudiar geolocalización o ecosistemas.

5. Objetivos

General:

Analizar el impacto cultural y educativo de Pokémon, integrando contenidos curriculares de ciencias, matemáticas y valores sociales.

Específicos:

1. Identificar elementos narrativos y técnicos de Pokémon en diferentes medios (videojuegos, anime).
2. Relacionar conceptos de biología (evolución, ecosistemas) y matemáticas (probabilidades, estadísticas) con mecánicas del juego.
3. Crear contenido original (historias, diseños) que refleje valores como el respeto y la cooperación.

6. Referentes teóricos

- Constructivismo (Piaget, Vygotsky): Aprendizaje activo mediante proyectos.
- Gamificación educativa (Marc Prensky): Motivación a través de dinámicas lúdicas.
- Alfabetización mediática (Buckingham): Análisis crítico del anime y su influencia.

- Cultura transmedia (Henry Jenkins): Estudio de Pokémon como universo multiplataforma.

## 7. Contenidos

- Historia y evolución de Pokémon: Desde los videojuegos de 1996 hasta la actualidad.
- Estructura narrativa: El viaje del héroe en Ash Ketchum.
- Biología aplicada: Especies inspiradas en animales reales (Ej: Charmander/salamandra).
- Matemáticas en combates: Cálculo de daños, probabilidades de captura.
- Sociología y ética: Globalización, consumo responsable y debates ecológicos (ej: Pokémon Depredador vs. Presa).

## 8. Forma de evaluación

- Evaluación formativa:
  - Observación directa en debates y role-playing.
- Evaluación sumativa:
  - Prueba escrita gamificada (ej: "Examen de la Liga Pokémon" con preguntas de opción múltiple estilo trivia).
  - Autoevaluación con checklist de logros (ej: "Atrapé 3 conceptos de biología").
- Portafolio digital: Recopilación de trabajos (diseños, redacciones, grabaciones de debates).