

POKÉMON DIAMOND, PEARL E PLATINUM COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: UMA LEITURA FREIREANA E OMNILATERAL

POKÉMON DIAMOND, PEARL AND PLATINUM AS PEDAGOGICAL MEDIATION IN VOCATIONAL EDUCATION: A FREIREAN AND OMNILATERAL READING

POKÉMON DIAMOND, PEARL Y PLATINUM COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN PROFESIONAL: UNA LECTURA FREIREANA Y OMNILATERAL

Luís Otávio Vilela da Cruz¹

¹Universidade Federal de São Carlos, Brasil, louisvilella@gmail.com

Resumo

Este artigo analisa os jogos *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum* como possíveis mediações pedagógicas na educação profissional, a partir de uma perspectiva freireana e do horizonte da formação omnilateral. O objetivo é identificar em que medida as mecânicas, dinâmicas, sistemas e elementos narrativos desses jogos podem contribuir para práticas docentes orientadas pela autonomia, pela problematização e pela leitura crítica da tecnologia. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e análise documental de fontes oficiais e de materiais descritivos especializados sobre os jogos. Os resultados indicam que o corpus mobiliza planejamento, tomada de decisão, leitura de regras, gestão de recursos, interpretação espacial, cooperação, performance e reflexão sobre consequências, o que o torna compatível com propostas pedagógicas voltadas à formação integral. Conclui-se que, embora os jogos não produzam efeitos educacionais automáticos, sua apropriação didática pode sustentar práticas inovadoras e coerentes com a educação profissional e tecnológica, desde que mediada por intencionalidade pedagógica, formação docente e articulação curricular.

Palavras-chave: educação profissional; jogos digitais; Pokémon; docência; formação omnilateral.

Abstract

This article analyzes *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl*, and *Pokémon Platinum* as possible pedagogical mediations in vocational education from a Freirean perspective and the horizon of omnilateral formation. The aim is to identify to what extent the mechanics, dynamics, systems, and narrative elements of these games may contribute to teaching practices oriented toward autonomy, problem-posing education, and a critical reading of technology. Methodologically, this is a qualitative, exploratory, and descriptive study based on bibliographic review and documentary analysis of official sources and specialized descriptive materials about the games. The results indicate that the corpus mobilizes planning, decision-making, rule reading, resource management, spatial interpretation, cooperation, performance, and reflection on consequences, making it compatible with pedagogical proposals aimed at integral formation. It is concluded that, although the games do not produce automatic educational effects, their didactic appropriation may support innovative practices aligned with vocational and technological education, provided that they are mediated by pedagogical intentionality, teacher training, and curricular articulation.

Keywords: vocational education; digital games; Pokémon; teaching; omnilateral formation.

Resumen

Este artículo analiza los juegos *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* y *Pokémon Platinum* como posibles mediaciones pedagógicas en la educación profesional, a partir de una perspectiva freireana y del horizonte de la formación omnilateral. El objetivo es identificar en qué medida las mecánicas, dinámicas, sistemas y elementos narrativos de estos juegos pueden contribuir a prácticas docentes orientadas por la autonomía, la problematización y la lectura crítica de la tecnología. Metodológicamente, se trata de una investigación cualitativa, exploratoria y descriptiva, desarrollada mediante revisión bibliográfica y análisis documental de fuentes oficiales y materiales descriptivos especializados sobre los juegos. Los resultados indican que el corpus moviliza planificación, toma de decisiones, lectura de reglas, gestión de recursos, interpretación espacial, cooperación, desempeño y reflexión sobre consecuencias, lo que lo hace compatible con propuestas pedagógicas orientadas a la formación integral. Se concluye que, aunque los juegos no producen efectos educativos automáticos, su apropiación didáctica puede sostener prácticas innovadoras y coherentes con la educación profesional y tecnológica, siempre que esté mediada por intencionalidad pedagógica, formación docente y articulación curricular.

Palabras-clave: educación profesional; juegos digitales; Pokémon; docencia; formación omnilateral.

INTRODUÇÃO

A incorporação de jogos digitais ao campo educacional tem ampliado o debate sobre suas possibilidades formativas, sobretudo quando tais artefatos são compreendidos não apenas como entretenimento, mas como sistemas de resolução de problemas, tomada de decisão, experimentação e construção de sentido. Nesse contexto, os jogos da franquia *Pokémon*, especialmente *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum*, apresentam-se como objetos de interesse para a pesquisa em educação, pois articulam exploração, planejamento estratégico, administração de recursos, interação com regras complexas e progressão por objetivos sucessivos. Tais características permitem considerá-los como ambientes lúdicos com potencial de mediação pedagógica, particularmente em contextos que demandam protagonismo discente, leitura de situações-problema e desenvolvimento de autonomia.

No campo da aprendizagem baseada em jogos, a literatura aponta que jogos digitais podem favorecer engajamento cognitivo, feedback contínuo, experimentação e construção ativa do conhecimento, desde que sua utilização não seja reduzida ao apelo motivacional, mas integrada a objetivos pedagógicos claros e a estratégias didáticas consistentes (Gee, 2003; Plass et al., 2015; Squire, 2011). Nessa perspectiva, o potencial educativo do jogo não decorre automaticamente de sua condição tecnológica ou lúdica, mas da forma como suas mecânicas, narrativas, desafios e sistemas de recompensa são mobilizados em processos formativos. Isso é particularmente relevante na educação profissional, em que se busca articular conhecimentos, competências, análise de contextos e capacidade de intervenção sobre problemas concretos.

A educação profissional e tecnológica, por sua vez, não pode ser pensada apenas como treinamento instrumental ou preparação imediata para o mercado. Em sua formulação crítica, ela se vincula à formação humana integral, à compreensão do trabalho como princípio educativo e à superação da fragmentação entre formação geral e formação técnica (Frigotto et al., 2012; Ramos, 2008). Nessa chave, propostas pedagógicas inovadoras precisam ser avaliadas não apenas por seu caráter atrativo, mas por sua capacidade de promover leitura crítica da realidade, participação ativa dos estudantes e articulação entre experiência, reflexão e ação. É nesse ponto que a aproximação com o referencial freireano se torna teoricamente fecunda.

Figura 1

Capas dos jogos *Pokémon Diamond Version*, *Pokémon Pearl Version* e *Pokémon Platinum Version*



Nota. De Bleeding Cool (2021).

Para Freire, a educação é um processo de formação da autonomia intelectual e ética do sujeito, fundado no diálogo, na problematização e na práxis transformadora (Freire, 1996, 2017). Em oposição a práticas transmissivas e bancárias, sua perspectiva valoriza a participação ativa do educando na produção do conhecimento, a leitura crítica do mundo e o exercício da decisão responsável. Aplicada ao debate sobre jogos digitais, essa abordagem permite deslocar a análise de uma visão meramente instrumental do recurso para uma compreensão mais ampla da experiência formativa. Assim, o jogo pode ser entendido como espaço de ação-reflexão, no qual o estudante interpreta situações, testa hipóteses, lida com consequências, reformula estratégias e constrói percursos próprios de aprendizagem.

Nesse horizonte, *Pokémon Diamond*, *Pearl* e *Platinum* apresentam elementos especialmente pertinentes. A progressão nesses jogos depende da observação do ambiente, da composição estratégica de equipes, da gestão de itens, da compreensão de regras, da resolução de obstáculos e da adaptação constante a novos desafios. Além disso, sistemas paralelos, como exploração, coleta, personalização, competições e interações entre jogadores, ampliam a densidade da experiência e podem favorecer diferentes dimensões da aprendizagem, como planejamento, persistência, leitura sistêmica, cooperação e autoria. Embora tais jogos não tenham sido concebidos originalmente como ferramentas educacionais, isso não impede sua apropriação pedagógica, desde que mediada por intencionalidade didática e fundamentação teórica consistente.

No âmbito da educação profissional, essa discussão ganha relevância adicional, pois o uso pedagógico de jogos pode contribuir para práticas mais inovadoras e coerentes com propostas formativas voltadas ao desenvolvimento de competências analíticas, resolução de problemas e participação ativa dos estudantes. Revisões recentes indicam, inclusive, que abordagens baseadas em jogos e gamificação têm sido exploradas com resultados promissores em contextos de educação e formação profissional, sobretudo quando associadas a objetivos claros, desenho pedagógico estruturado e avaliação de sua aplicabilidade prática (Dahalan et al., 2024; Tay et al., 2022).

Diante disso, o presente estudo parte do seguinte problema: em que medida os jogos *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum* podem ser interpretados, à luz de uma perspectiva freireana, como dispositivos de mediação pedagógica capazes de gerar ganhos formativos na educação profissional? A escolha do corpus considerou três critérios complementares: a relevância cultural da quarta geração da franquia, a complexidade sistêmica dos jogos e a pertinência de suas mecânicas para a análise de processos de autonomia, problematização e

mediação docente. Para responder a essa questão, o artigo propõe analisar as mecânicas, dinâmicas e estruturas de progressão desses jogos, buscando identificar seus potenciais contributos para processos de aprendizagem orientados pela autonomia, pela problematização e pela participação ativa do estudante. Com isso, pretende-se oferecer uma reflexão aplicada sobre o uso pedagógico de jogos digitais comerciais na educação profissional, articulando inovação didática, rigor analítico e pertinência prática.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

O lançamento do *Nintendo DS*, em 2004, marcou uma inflexão relevante na cultura dos jogos portáteis ao combinar duas telas em um mesmo dispositivo, sendo uma delas sensível ao toque, e ao deslocar a interação do jogador para um regime mais tátil, visual e simultaneamente distribuído entre diferentes áreas da interface. Em registros oficiais da própria *Nintendo*, o console é apresentado como um sistema portátil inovador, e a empresa também o descreve posteriormente como um marco em sua trajetória de hardware, o que ajuda a situá-lo não apenas como suporte técnico, mas como artefato cultural que reorganizou formas de atenção, manipulação e navegação em jogos digitais (Nintendo, 2009a, [s.d.]). Além de sua relevância histórica, a escolha do *Nintendo DS* justifica-se por razões analíticas e pedagógicas. Trata-se da plataforma nativa de *Pokémon Diamond*, *Pearl* e *Platinum*, o que permite examinar os jogos em suas condições originais de interação, sem transpor mecânicas para suportes distintos. Sua arquitetura de duas telas, combinada ao uso da stylus e da tela sensível ao toque, favorece leitura simultânea de informações, monitoramento de recursos e navegação por interfaces complementares, aspectos centrais para a análise aqui proposta. Assim, o *DS* não opera apenas como suporte técnico, mas como parte constitutiva da experiência lúdica e de suas possibilidades formativas (Nintendo, 2009a, n.d.-a).

Figura 2

Console Nintendo DS



Nota. De My Nintendo News (2012).

É nesse ambiente técnico que se inserem *Pokémon Diamond Version* e *Pokémon Pearl Version*, apresentados oficialmente como jogos que levam o jogador à região fictícia de Sinnoh para explorar lagos, florestas e montanhas, capturar criaturas, batalhar e progredir por objetivos distribuídos ao longo da jornada; posteriormente, *Pokémon*

Platinum Version amplia esse mesmo universo ao destacar, entre outros elementos, a *Distortion World*¹ e a *Battle Frontier*² como espaços adicionais de desafio e exploração (Nintendo, 2009b; The Pokémon Company International, 2009, n.d.-a). Essas descrições oficiais já bastam para reconhecer que o núcleo da experiência não se resume ao combate, mas integra exploração, coleta, administração de recursos, composição estratégica e adaptação a cenários progressivamente mais complexos (The Pokémon Company International, 2009, n.d.-a).

Do ponto de vista da aprendizagem baseada em jogos, essa estrutura dialoga com formulações consolidadas segundo as quais jogos digitais podem constituir ambientes de resolução de problemas, experimentação e feedback contínuo. Gee (2003) argumenta que bons jogos articulam desafios graduais, identidade situada e aprendizagem por tentativa, erro e reformulação; Squire (2011), por sua vez, enfatiza que os jogos produzem culturas participativas e experiências de aprendizagem que envolvem investigação, interpretação e agência; Plass, Homer e Kinzer (2015) sistematizam esse campo ao defender que a aprendizagem baseada em jogos se sustenta na interação entre cognição, afeto, motivação e desenho do sistema de jogo. Em síntese, o valor pedagógico do jogo não está no entretenimento em si, mas na forma como regras, objetivos, feedback e tomada de decisão se articulam a metas educacionais e à mediação docente (Gee, 2003; Plass et al., 2015; Squire, 2011).

Isso permite deslocar a análise de *Pokémon Diamond*, *Pearle Platinum* da pergunta simplificadora “o jogo ensina?” para uma formulação mais rigorosa: que tipos de operações cognitivas, afetivas, estratégicas e colaborativas esses jogos tornam disponíveis, e sob que condições a docência pode convertê-las em objeto de reflexão sistemática? Essa inflexão é importante porque estudos críticos da tecnologia educacional alertam para o risco de atribuir virtudes intrínsecas às mídias digitais, apagando o trabalho pedagógico necessário à sua apropriação. Em vez de fetichizar o artefato, importa examinar o arranjo entre jogo, currículo, mediação e contexto social de uso (Blikstein, 2016; Nousiainen et al., 2018; Selwyn, 2010).

Sob esse prisma, os jogos de Sinnoh apresentam um repertório especialmente promissor. As páginas oficiais da franquia indicam exploração de ambientes diversos, progressão por batalhas, coleta de Pokémon e enfrentamento de desafios especiais; já *Platinum* acrescenta explicitamente a *Distortion World* e a *Battle Frontier* como eixos de aprofundamento da experiência (Nintendo, 2009b; The Pokémon Company International, 2009, n.d.-a). Em termos pedagógicos, isso significa operar em um sistema que exige observação, comparação, seleção de estratégias, gestão de equipe, leitura de regras e adaptação constante, isto é, um sistema compatível com a ideia de aprendizagem como prática ativa de resolução de problemas, e não como mera recepção de informação (Gee, 2003; Plass et al., 2015). Além disso, a franquia pode ser compreendida como um ecossistema complexo porque articula, de modo integrado, jogo, narrativa, circulação transmídia, repertórios culturais, práticas de fãs e diferentes formas de produção de sentido, o que amplia sua relevância para a docência ao permitir que o professor trabalhe não apenas com mecânicas de jogo, mas com uma rede de linguagens, valores e mediações que ultrapassa o próprio software (Bainbridge, 2014; Strømman, 2021).

A pertinência docente dessa estrutura se amplia quando se considera que o *Nintendo DS* favorece formas de acompanhamento simultâneo da ação principal e de dispositivos auxiliares. Ainda que não se deva confundir interface com resultado educacional, a coexistência de múltiplas camadas de informação em uma experiência portátil e tátil torna o jogo particularmente apto a atividades de observação guiada, registro de decisões, comparação de trajetórias e explicitação de estratégias, sobretudo quando o professor organiza momentos de discussão, socialização e debriefing. Estudos sobre pedagogia de jogos insistem que a aprendizagem se intensifica quando a experiência lúdica é acompanhada por reflexão mediada e recontextualização em sala (Chee, 2007; Nousiainen et al., 2018; Zhang & Hu, 2024).

A mediação, aqui, aproxima-se decisivamente de Paulo Freire. Em *Pedagogia da autonomia*, Freire (1996) recusa a docência como transferência mecânica de conteúdos e a define como prática que exige rigor, escuta, criticidade e respeito à experiência do educando. Em *Pedagogia do oprimido*, a educação problematizadora aparece como contraponto à educação bancária, porque convoca o sujeito a ler o mundo, agir sobre ele e refazer-se na práxis (Freire,

¹ *Distortion World*, chamada em japonês de *Torn World*, é uma dimensão situada “no outro lado” do mundo Pokémon, caracterizada por instabilidade espacial e pela ausência de fluxo temporal regular; trata-se também do mundo associado ao Pokémon Giratina. Na série principal, esse espaço aparece de forma jogável em *Pokémon Platinum*, quando o jogador o acessa a partir de *Spear Pillar* para seguir Cyrus e enfrentar Giratina

² *Battle Frontier* é uma instalação pós-jogo voltada a desafios avançados de batalha Pokémon, composta por “facilities” com regras próprias e foco em desempenho estratégico. Na Geração IV, a *Battle Frontier* está presente em *Pokémon Platinum*, não em *Pokémon Diamond* nem em *Pokémon Pearl*.

1996, 2017). Leituras recentes do pensamento freireano reiteram que dialogicidade, autonomia e práxis permanecem categorias centrais para pensar processos educativos nos quais o estudante participa da produção de sentido e não apenas da reprodução de respostas esperadas (Buarque, 2024; Chiarella et al., 2015; Oliveira & Genovese, 2023).

Aplicada ao uso pedagógico de jogos, essa perspectiva desloca o foco do jogo como recompensa para o jogo como situação geradora de leitura, decisão e problematização. O que interessa, nesse caso, não é a simples presença de uma tecnologia apreciada pelos estudantes, mas sua conversão em objeto de interlocução crítica: por que determinada estratégia funcionou, que hipótese foi mobilizada, que leitura do sistema sustentou a decisão, que erro gerou revisão, que tipo de cooperação emergiu, que formas de atenção e autoria foram exigidas. Em linguagem freireana, trata-se de transformar experiência em práxis reflexiva, sem dissolver a ludicidade nem submeter o jogo a um uso domesticado e puramente ilustrativo (Blikstein, 2016; Chiarella et al., 2015; Freire, 1996).

Em termos didáticos, o procedimento é análogo ao trabalho pedagógico com um romance ou com um filme: nem a obra literária se reduz ao enredo, nem o filme se esgota na fruição imediata; ambos podem ser convertidos em objetos de leitura crítica, nos quais escolhas narrativas, pontos de vista, conflitos, silêncios e efeitos de sentido passam a ser discutidos, interpretados e problematizados em sala de aula. Nessa mesma direção, o jogo digital deixa de funcionar apenas como suporte motivacional e passa a operar como texto cultural complexo, cuja análise pode favorecer interpretação, argumentação, posicionamento crítico e produção de sentidos (Bobkina & Stefanova, 2016; DeHart, 2020).

É nesse ponto que a figura do professor-fã ganha densidade teórica. A expressão é utilizada aqui para designar o docente que não apenas domina tecnicamente um recurso cultural, mas se relaciona com ele por investimento afetivo, repertório histórico e participação interpretativa, convertendo esse vínculo em mediação qualificada, sem abdicar do distanciamento crítico. Os estudos de fandom mostram que o fã não é consumidor passivo, mas agente que interpreta, seleciona, remixa, discute e produz sentidos em torno de objetos da cultura midiática (Hills, 2002; Jenkins, 2012; Sandvoss, 2005). Ao mesmo tempo, pesquisas educacionais que aproximam práticas de fandom e ensino indicam que a integração entre paixão cultural e atividade acadêmica pode sustentar desenhos de aprendizagem mais implicados, desde que não se apague a tensão entre afeto, criticidade e institucionalidade escolar (Jones, 2023). Nessa direção, o conceito adquire maior precisão quando articulado às pedagogias da cultura pop e à identidade docente como processo reflexivo e situado, em que (...) “o professor-fã é aquele que consome cultura pop com avidez e, ao mesmo tempo, incorpora, em alguma medida, esses interesses ao ambiente de ensino” (Castilho Santana et al., 2024, p. 43). Tal formulação é particularmente relevante porque desloca o debate do gosto pessoal para a mediação pedagógica: não se trata apenas de o docente apreciar determinados objetos culturais, mas de conseguir reinscrevê-los didaticamente no processo de ensino-aprendizagem, transformando repertório cultural em estratégia formativa, sem reduzir a aula a consumo acrítico de mídia.

O professor-fã, nesse enquadramento, não é o docente que “usa o que gosta” de forma espontaneísta, mas aquele que converte seu conhecimento vivido sobre uma cultura de jogo em condição para organizar mediações mais densas. Sua familiaridade com sistemas, gêneros, comunidades e convenções do objeto cultural reduz o risco de superficialidade metodológica; contudo, essa familiaridade precisa ser trabalhada pedagogicamente para não se tornar mera celebração acrítica do fandom. A literatura sobre formação docente na cultura digital enfatiza justamente a necessidade de competências que articulem conhecimento tecnológico, pedagógico e de conteúdo, evitando tanto a tecnofilia quanto a improvisação metodológica (Mishra & Koehler, 2006; Nousiainen et al., 2018; Pimentel et al., 2020).

Nessa leitura, a tecnologia não comparece como apêndice da aula, mas como mediação cultural que pode ser reinscrita em projetos de formação integral. O uso docente de *Pokémon Diamond, Pearl* e *Platinum* torna-se teoricamente defensável quando o jogo é tomado como sistema analisável, como prática social e como linguagem compartilhada, e quando o professor organiza situações de investigação, comparação de estratégias, verbalização de decisões e reflexão sobre os próprios modos de aprender. Pesquisas sobre formação de professores com jogos eletrônicos e sobre cultura digital reforçam que a potência pedagógica emerge menos da presença isolada da mídia e mais da qualidade da intervenção didática que a acompanha (Nunes et al., 2024; Pimentel et al., 2020; Selwyn, 2010).

2 METODOLOGIA

O estudo adota abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, por buscar interpretar sentidos, relações e potencialidades pedagógicas presentes em *Pokémon Diamond, Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum*, sem recorrer

à mensuração de variáveis. Na pesquisa em educação, essa abordagem é adequada quando o interesse recai sobre processos, práticas e significados produzidos em contextos específicos, preservando a complexidade do fenômeno analisado (Flick, 2009; Lüdke & André, 1986; Prodanov & Freitas, 2013).

Quanto aos procedimentos, trata-se de pesquisa bibliográfica e documental. A pesquisa bibliográfica reuniu obras de educação, tecnologia, aprendizagem baseada em jogos, educação profissional e referencial freireano, com a finalidade de sustentar o quadro analítico da investigação e orientar a leitura do objeto (Creswell, 2010; Prodanov & Freitas, 2013). A pesquisa documental concentrou-se em materiais vinculados aos jogos analisados, especialmente páginas oficiais da *Nintendo* e da franquia *Pokémon*, manuais, entrevistas institucionais e registros descritivos especializados, mobilizados para identificar mecânicas, sistemas, elementos narrativos e estruturas de progressão relevantes à análise pedagógica (Creswell, 2010; Flick, 2009).

O trabalho aproxima-se, ainda, de um estudo de caso qualitativo, ao examinar um corpus delimitado da quarta geração da franquia *Pokémon* como unidade analítica coerente com o problema de pesquisa (André, 2008). A análise incidiu sobre categorias derivadas do referencial teórico e explicitadas como eixos de leitura do corpus: autonomia, problematização, tomada de decisão, leitura sistêmica, cooperação, autoria e possibilidades de mediação docente. Essas categorias orientaram a observação das mecânicas, dos sistemas paralelos e dos elementos narrativos dos jogos, partindo do pressuposto de que as tecnologias reconfiguram linguagens, tempos e práticas pedagógicas e, por isso, demandam leitura articulada entre dimensão técnica e intencionalidade educativa (Kenski, 2012).

A escolha do Nintendo DS e de *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum* decorre de quatro critérios articulados: relevância histórico-cultural, densidade sistêmica, adequação ao problema de pesquisa e pertinência documental. Trata-se de jogos centrais da quarta geração da franquia, amplamente difundidos e reconhecidos, cuja arquitetura combina exploração, gestão de recursos, progressão por objetivos, leitura espacial e uso recorrente de interfaces complementares. Além disso, o corpus reúne uma materialidade técnica específica — a consola de duas telas e tela tátil — que intensifica a análise da relação entre tecnologia, mediação e aprendizagem. A seleção, portanto, não se baseia em preferência pessoal, mas na convergência entre impacto cultural, complexidade lúdico-narrativa e potencial analítico para discutir docência, educação profissional e formação omnilateral (Bulbapedia, 2026a; Nintendo, 2009a, 2009b).

Nesse processo, a *Bulbapedia* foi utilizada como fonte documental secundária de caráter descritivo e sistematizador. Por reunir, em verbetes específicos, informações detalhadas sobre lore, mecânicas, sistemas paralelos, espaços, itens e modos de progressão dos jogos, a plataforma serviu como eixo norteador para o mapeamento interno do corpus, especialmente na identificação de elementos recorrentes como *Pokétch*, *Underground*, *Super Contests*, *Poffins*, *Distortion World*, *Battle Frontier* e *Hidden Machine (HM)*. Seu uso, contudo, não teve função de autoridade primária, mas de apoio analítico para organizar e descrever o funcionamento dos jogos, em diálogo com fontes oficiais e com a literatura acadêmica. A interpretação final dos dados ocorreu por análise interpretativa, buscando relacionar as características narrativas e mecânicas de *DPP* ao debate educacional e à prática docente, sem atribuir efeitos pedagógicos automáticos ao artefato tecnológico (Flick, 2009; Freire, 1996).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Resultados

Conforme o delineamento qualitativo, bibliográfico e documental previamente estabelecido, a leitura analítica da lore e das mecânicas de *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum* permitiu identificar que o núcleo formativo do corpus não está apenas no combate, mas na articulação entre exploração, progressão por objetivos, leitura de ambiente, administração de recursos e interpretação de sistemas. *Diamond* e *Pearl* inauguram a quarta geração principal da série no *Nintendo DS* e se passam em *Sinnoh*; *Platinum* reaproveita esse mesmo universo como versão ampliada, com modificações de enredo, espaços e desafios. No plano narrativo, os jogos organizam a trajetória do jogador em torno do confronto com a *Team Galactic*, do desequilíbrio causado pelo uso dos poderes de *Dialga* e *Palkia* e da necessidade de restabelecer a ordem de *Sinnoh*; em *Platinum*, esse conflito é reorganizado pela entrada de *Giratina* e da *Distortion World*. Tomados em conjunto, esses elementos oferecem um universo diegético estruturado por temas como tempo, espaço, equilíbrio, mediação e responsabilidade diante da ruptura da ordem coletiva (Bulbapedia, 2026a, 2026b, 2026d, 2026e).

A análise também mostrou que a progressão do jogador depende de uma sequência contínua de escolhas informadas e de leitura funcional de regras. Em *Diamond Pearl*, a travessia por cidades, lagos, montanhas e instalações da *Team Galactic* exige o uso progressivo de *HMs*³, a superação de bloqueios espaciais e a interpretação de pistas fornecidas pelo próprio mundo do jogo; em *Platinum*, esse desenho é ampliado por ajustes de dificuldade, expansão da *Pokédex* regional e reconfiguração de áreas e eventos. Como resultado, o corpus evidencia um padrão de aprendizagem por tentativa, ajuste e retomada, em que o avanço não ocorre por repetição mecânica, mas por compreensão crescente do funcionamento do sistema, o que o torna particularmente fértil para mediações pedagógicas centradas em resolução de problemas e tomada de decisão (Bulbapedia, 2026a, 2026b).

No plano dos sistemas paralelos, os dados indicaram quatro núcleos recorrentes de potencial pedagógico. O primeiro é o eixo de monitoramento e registro, exemplificado pelo *Pokétch*, cujo desenho incorpora aplicativos de contagem, relógio e acompanhamento, permitindo que a experiência de jogo não se restrinja à ação imediata, mas inclua observação, controle e organização de informações. O segundo é o eixo de exploração técnico-espacial, representado pelo *Underground*, no qual o jogador utiliza a tela de toque, lida com radar, mineração, esferas, moeda própria e interação local com outros jogadores. O terceiro é o eixo estético-performativo, visível nos *Super Contests* e nos *Poffins*, que deslocam a lógica do êxito para aparência, performance, preparação e composição. O quarto é o eixo de aprofundamento estratégico, especialmente reforçado em *Platinum* pela *Battle Frontier*, espaço pós-*Liga* que reúne instalações variadas, lideranças específicas e progressão por séries de vitórias. Esses quatro núcleos apareceram como resultados centrais da análise por combinarem planejamento, leitura multimodal, coordenação entre interfaces e elaboração de estratégias diferenciadas (Bulbapedia, 2026c, 2026f, 2026g, 2026h, 2026i).

Do ponto de vista da lore, dois resultados sobressaíram. O primeiro foi a recorrência de uma cosmologia do equilíbrio: *Sinnoh* é apresentada como região central da quarta geração, e o conflito principal envolve exatamente a desestabilização da ordem do mundo por manipulação indevida do tempo e do espaço; em *Platinum*, essa problemática ganha forma material na *Distortion World*, descrita como dimensão em que o tempo não flui e o espaço não é estável. O segundo foi a presença de marcas textuais que aproximam mundo humano e mundo *Pokémon*, como o registro de mitos locais de *Sinnoh*. Em termos analíticos, isso permite afirmar que o corpus não trabalha apenas com progressão mecânica, mas com um imaginário de interdependência entre ordem natural, cultura, mito e ação humana, o que amplia seu interesse para uma formação docente que pretenda relacionar tecnologia, narrativa e leitura crítica do mundo (Bulbapedia, 2026a, 2026d, 2026e).

Figura 3

Mapa da região de Sinnoh no Pokétch



Nota. De Bulbapedia ([s. d.]).

³ HM (*Hidden Machine*, em japonês, “*Secret Machine*”) é um item usado para ensinar um movimento a um Pokémon, de modo semelhante às TMs. Segundo a Bulbapedia, as HMs podem ser usadas um número ilimitado de vezes, não podem ser descartadas e, em regra, os movimentos ensinados por elas não podem ser esquecidos normalmente; além disso, esses movimentos também têm uso fora das batalhas como *field moves* nos jogos em que existem como HM.

3.2 Discussões

Os resultados permitem sustentar que *Diamond, Pearle Platinum* funcionam, no mínimo, como jogos comerciais com alta densidade de mediação pedagógica potencial. A literatura sobre *commercial off-the-shelf games* mostra que jogos comerciais podem ser úteis para instrução e avaliação quando suas estruturas são reinterpretadas em função de metas educacionais e acompanhadas por planejamento docente; no mesmo sentido, estudos sobre uso de jogos em educação formal indicam que seu valor não reside apenas em engajamento, mas na possibilidade de acionar resolução de problemas, atenção sustentada e reorganização do trabalho escolar a partir de culturas midiáticas já significativas para os estudantes (Sanchez et al., 2022; Sandford et al., 2006). À luz desses estudos, a combinação entre exploração, sistemas paralelos e progressão estratégica em *DPP* favorece uma docência que trabalhe com análise de decisões, comparação de percursos e explicitação de critérios, em vez de reduzir o jogo a prêmio ou ilustração periférica. Essa perspectiva é particularmente pertinente na educação profissional e tecnológica, na qual a mediação pedagógica precisa articular conhecimento conceitual, leitura de sistemas, tomada de decisão, interpretação de interfaces e avaliação de consequências. Em vez de operar como mero recurso motivacional, o jogo pode funcionar como objeto de análise, simulação e problematização, desde que o professor defina objetivos, selecione recortes do corpus e organize momentos de debriefing, registro e retomada conceitual. A literatura recente reforça esse ponto ao mostrar que a adoção de *game-based learning* depende menos do artefato isolado e mais da competência docente para alinhar jogo, currículo, acompanhamento e avaliação, além de considerar obstáculos concretos de implementação, como tempo didático, familiaridade tecnológica e clareza metodológica (Dahalan et al., 2024; Kaimara et al., 2021; Lester et al., 2023; Nousiainen et al., 2018).

Quando o foco recai sobre a formação docente, o corpus mostra utilidade particular para uma docência coerente com a educação profissional em chave omnilateral. Isso ocorre porque os jogos analisados não mobilizam uma única competência, mas articulam leitura narrativa, interpretação espacial, gestão de recursos, raciocínio estratégico, uso de interface, visualidade, performance e interação social por conexão local e *Wi-Fi*. O *Nintendo DS*, por sua arquitetura de dois ecrãs e tela de toque, já foi oficialmente apresentado pela própria *Nintendo* como plataforma apta a dividir ação principal, mapas, inventários e pontos de vista secundários; no caso de *DPP*, esse desenho reaparece no *Pokétch*, no *Underground* e nas atividades de *contest*, o que amplia as possibilidades de leitura multimodal e de acompanhamento reflexivo da ação (Nintendo, n.d.; Bulbapedia, 2026a, 2026f, 2026g). Em termos pedagógicos, isso favorece práticas menos unilaterais, pois o objeto não exige apenas “jogar bem”, mas também observar, registrar, planejar, experimentar, apresentar e revisar escolhas. Na EPT, essa característica abre espaço para propostas que dialoguem com competências transversais valorizadas em diferentes eixos formativos, como organização de processos, leitura de dados, análise comparativa de alternativas, comunicação de procedimentos e avaliação de desempenho. Em um curso técnico, por exemplo, o professor pode transformar a composição de equipes, a seleção de golpes e a gestão de itens em estudo de tomada de decisão sob restrições; pode mobilizar o *Pokétch* e o *Underground* para trabalhar leitura de interface, rastreamento, monitoramento e orientação espacial; ou pode explorar *Super Contests* e *Poffins* para discutir critérios de performance, preparação, apresentação e relação entre planejamento e resultado. Nesses casos, o ganho não está no jogo em si, mas na forma como ele é reinscrito em tarefas com objetivos claros, critérios explícitos e retorno reflexivo (Dahalan et al., 2024; Nousiainen et al., 2018; Sanchez et al., 2022; Sandford et al., 2006).

Em termos de aplicabilidade, a análise permite propor, ao menos em caráter hipotético, três cenários didáticos para a educação profissional. No primeiro, o professor pode explorar a organização de equipes, tipos e recursos de batalha para trabalhar leitura de sistemas, comparação de estratégias e tomada de decisão em atividades de resolução de problemas. No segundo, recursos como *Pokétch* e *Underground* podem subsidiar propostas voltadas a registro, monitoramento, orientação espacial e interpretação de interfaces, articulando cultura digital e observação orientada. No terceiro, *Super Contests*, *Poffins* e a própria progressão narrativa de *Sinnoh* oferecem material para discutir planejamento, critérios de desempenho, estética da apresentação e consequências das escolhas, sempre com debriefing, explicitação dos objetivos e mediação docente. Em todos esses casos, a contribuição prática do corpus depende de um deslocamento metodológico: o professor não “leva o jogo para a aula” apenas para aproximar-se do repertório discente, mas o converte em situação estruturada de análise, comparação, verbalização e síntese, o que torna mais consistente sua aproximação com a EPT e responde à exigência de aplicabilidade pedagógica do estudo (Kaimara et al., 2021; Lester et al., 2023; Nousiainen et al., 2018).

CONCLUSÕES

A análise desenvolvida permite sustentar que *Pokémon Diamond*, *Pokémon Pearl* e *Pokémon Platinum* constituem um corpus pedagogicamente relevante para a educação e, de modo particular, para a educação profissional e tecnológica, quando apropriados por mediação docente intencional, analítica e criticamente orientada. A leitura das mecânicas, da *lore* e dos sistemas paralelos dos jogos indica que esse universo mobiliza planejamento, leitura de regras, gestão de recursos, interpretação espacial, tomada de decisão, cooperação, performance e reflexão sobre consequências, o que o torna compatível com propostas formativas voltadas à autonomia, à problematização e ao desenvolvimento omnilateral. Nessa direção, o professor deixa de operar o jogo como atrativo periférico e passa a tratá-lo como artefato cultural e tecnológico capaz de sustentar atividades de leitura crítica, comparação de estratégias, explicitação de critérios e discussão de sistemas complexos, em consonância com o referencial freireano e com a defesa de uma formação integrada entre trabalho, ciência, cultura e tecnologia.

No plano didático, o uso de jogos como *DPP* requer algumas condições objetivas. A primeira é formação docente específica para leitura crítica de mídias, cultura digital e desenho de atividades com jogos, evitando tanto o improvisado quanto a tecnofilia. A segunda é planejamento pedagógico claro, com definição prévia de objetivos, conteúdos, procedimentos, formas de acompanhamento e critérios de avaliação. A terceira é adequação institucional mínima, o que inclui tempo de preparação, mediação em sala, acesso a equipamentos ou materiais de apoio e articulação com o currículo. Além disso, o emprego de imagens, trechos e materiais derivados dos jogos deve observar os limites legais de uso didático e de citação previstos na legislação autoral brasileira, com indicação de fonte e respeito aos pequenos trechos permitidos, sem pressupor liberdade irrestrita de reprodução integral de obras protegidas.

Também se reconhecem limites neste estudo. A investigação é bibliográfica e documental, com análise interpretativa do corpus, e não envolve aplicação em campo com turmas, acompanhamento longitudinal de práticas pedagógicas ou mensuração de aprendizagem. Por isso, os resultados não autorizam atribuir efeitos pedagógicos automáticos aos jogos, mas permitem identificar potencialidades consistentes de mediação. Soma-se a isso o uso da *Bulbapedia* como apoio descritivo e sistematizador, e não como autoridade primária, bem como a escassez de dados públicos desagregados sobre a circulação brasileira específica de *Diamond*, *Pearl* e *Platinum*.

Como desdobramento, recomenda-se que pesquisas futuras avancem para o campo empírico, com desenho de sequências didáticas, observação de aulas, entrevistas com docentes e estudantes, análise de produções discentes e comparação entre diferentes formas de mediação pedagógica do jogo. Também se mostra promissora a investigação de como o professor-fã pode atuar na EPT como mediador entre cultura digital juvenil, formação técnica e formação humana integral, especialmente em contextos que demandam leitura de sistemas, resolução de problemas, trabalho colaborativo e reflexão ética sobre tecnologia. Em termos aplicados, o estudo sugere que o uso de jogos digitais comerciais na educação profissional é pedagogicamente defensável quando articulado a intencionalidade didática, formação docente e base curricular, e que sua maior contribuição não está em gamificar superficialmente a aula, mas em reinscrever artefatos da cultura digital em projetos educativos críticos, tecnologicamente situados e comprometidos com a formação ampliada do docente e do estudante.

REFERÊNCIAS

- André, M. E. D. A. (2008). *Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional* (3ª ed.). Líber Livro. https://books.google.com/books/about/Estudo_de_caso_em_pesquisa_e_avaliao%C3%A7.html?id=KcTwAAAAAAAJ
- Bainbridge, J. (2014). "It is a Pokémon world": The Pokémon franchise and the environment. *International Journal of Cultural Studies*, 17(4), 399–414. <https://doi.org/10.1177/1367877913501240>
- Bleeding Cool. (2021). *Pokémon Presents confirms Diamond & Pearl remakes, new adventure*. <https://bleedingcool.com/games/pokemon-presents-confirms-diamond-pearl-remakes-new-adventure/>
- Blikstein, P. (2013). Digital fabrication and "making" in education: The democratization of invention. In J. Walter-Herrmann & C. Büching (Orgs.), *FabLabs: Of machines, makers and inventors* (pp. 1–21). Transcript. <https://tltlab.org/wp-content/uploads/2019/02/2013.Book-B.Digital.pdf>

- Bobkina, J., & Stefanova, S. (2016). Literature and critical literacy pedagogy in the EFL classroom: Towards a model of teaching critical thinking skills. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 6(4), 677–696. <https://doi.org/10.14746/ssl.2016.6.4.6>
- Buarque, P. (2024). O dizer-se de um povo: Palavra, práxis e performatividade em Paulo Freire. *Educação & Realidade*, 49, e130678. <https://www.scielo.br/j/edreal/a/j7XVRQR57NRK8c6k3Rnwzfd/?lang=pt>
- Bulbapedia. (n.d.). *Battle Frontier (Generation IV)*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Battle_Frontier_\(Generation_IV\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Battle_Frontier_(Generation_IV))
- Bulbapedia. (n.d.). *Distortion World*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Distortion_World
- Bulbapedia. (n.d.). *HM*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/HM>
- Bulbapedia. (n.d.). *Pokétch*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9tch>
- Bulbapedia. (n.d.). *Poffin*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Poffin>
- Bulbapedia. (n.d.). *Pokémon Diamond and Pearl Versions*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Diamond_and_Pearl_Versions
- Bulbapedia. (n.d.). *Pokémon Platinum Version*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Platinum_Version
- Bulbapedia. (n.d.). *Pokémon Super Contest*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Super_Contest
- Bulbapedia. (n.d.). *Sinnoh*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Sinnoh>
- Bulbapedia. (n.d.). *Underground*. In *Bulbapedia, the community-driven Pokémon encyclopedia*. <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Underground>
- Castilho Santana, F., Greco, C., & Prados, R. (2024). Pedagogias da cultura pop: O professor-fã. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, 11(27), 36–52. <https://doi.org/10.55028/pdres.v11i27.20211>
- Chee, Y. S. (2007). Embodiment, embeddedness, and experience: Game-based learning and the construction of identity. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 2(1), 3–30. <https://doi.org/10.58459/rptel.2007.21001>
- Chiarella, T., Bivanco-Lima, D., Coneglian, C. S., Avancini de Souza, E. N., Mendonça, F. F., & Haddad, M. C. F. L. (2015). A pedagogia de Paulo Freire e o processo ensino-aprendizagem na educação médica. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 39(3), 418–425. <https://www.scielo.br/j/rbem/a/jg9jPgnZRrqBy7WTDdrpFcn/?lang=pt>
- Creswell, J. W. (2010). *Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto* (3ª ed.). Artmed.
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and game-based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1279–1317. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>
- DeHart, J. D. (2020). Living in a “digital world”: An ethnographic study of film and adolescent literacy education in rural secondary schools in America. *Film Education Journal*, 3(1), 46–57. <https://doi.org/10.14324/FEJ.03.1.04>
- Flick, U. (2009). *Introdução à pesquisa qualitativa* (3ª ed.). Artmed.
- Freire, P. (1996). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Paz e Terra.
- Freire, P. (2017). *Pedagogia do oprimido*. Paz e Terra.
- Frigotto, G., Ciavatta, M., & Ramos, M. (2012). *Ensino médio integrado: Concepção e contradições* (3ª ed.). Cortez.

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Routledge.
- Jenkins, H. (2012). Lendo criticamente e lendo criativamente. *MATRIZES*, 6(1), 11–24. <https://www.revistas.usp.br/matrices/article/view/38301>
- Jones, K. (2023). Sustaining textual passions: Teaching with texts youth love in the secondary ELA classroom. *Written Communication*, 40(2), 281–314. <https://doi.org/10.1177/07410883221141393>
- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers' views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825–844. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7>
- Kenski, V. M. (2012). *Tecnologias e ensino presencial e a distância* (9ª ed.). Papirus.
- Lester, D., Brooker, A., & Tunnicliffe, S. D. (2023). Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: A systematic review. *British Journal of Educational Technology*, 54(3), 1120–1148. <https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- Lüdke, M., & André, M. E. D. A. (1986). *Pesquisa em educação: Abordagens qualitativas*. EPU.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- My Nintendo News. (2012, June 1). *Nintendo DS was almost called City Boy*. <https://mynintendonews.com/2012/06/01/nintendo-ds-was-almost-called-city-boy/>
- Nintendo. (2009). *Annual report 2009*. Nintendo Co., Ltd. <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2009/annual0903e.pdf>
- Nintendo. (n.d.). *Nintendo DS*. <https://www.nintendo.com/pt-pt/Nintendo-DS/Nintendo-DS/Nintendo-DS-116439.html>
- Nintendo. (2009, April 16). *Warped worlds, mysterious new characters and battles galore: Pokémon Platinum Version has it all!* <https://www.nintendo.com/en-gb/News/2009/Warped-worlds-mysterious-new-characters-and-battles-galore-Pokemon-Platinum-Version-has-it-all--251782.html>
- Nousiainen, T., Kangas, M., Rikala, J., & Vesisenaho, M. (2018). Teacher competencies in game-based pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, 74, 85–97. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0742051X1731243X>
- Nunes, R. T., Ferreira, H. J., & Silva, P. C. C. (2024). Contribuições dos jogos eletrônicos na formação de professores de educação física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 46, e20240065. <https://www.scielo.br/j/rbce/a/stzGSbFclZgx7hx89Nr3Jts/?lang=pt>
- Oliveira, L. C. R., & Genovese, L. G. R. (2023). O conceito de dialogicidade de Paulo Freire e as questões sociocientíficas na formação de professores dos anos iniciais sobre a presença de água no sistema solar. *Ciência & Educação (Bauru)*, 29, e23014. <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/fCC6XjjxgVsT7brnkRFdDrx/?lang=pt>
- Pimentel, F. S. C., Nunes, A. K. F., & Sales Júnior, V. (2020). Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. *Educar em Revista*, 36, e76125. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76125>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prodanov, C. C., & Freitas, E. C. de. (2013). *Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico* (2ª ed.). Feevale. <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/metodologia-do-trabalho-cientifico---2-edicao>
- Ramos, M. (2008). *Concepção do ensino médio integrado*. https://homol.forumeja.org.br/wp-content/uploads/tainacan-items/1688/439501/concepcao_do_ensino_medio_integrado5.pdf

- Sanchez, D. R., Rueda, A., Jimeno Jiménez, L., & Nargesi, M. N. (2022). Commercial-off-the-shelf (COTS) games: Exploring the applications of games for instruction and assessment. In B. Sobota (Ed.), *Computer game development*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.103965>
- Sandford, R., Ulicsak, M., Facer, K., & Rudd, T. (2006). *Teaching with games: Using commercial off-the-shelf computer games in formal education*. NFER. https://www.nfer.ac.uk/media/nvsmmla2/teaching_with_games_using_commercial_off_the_shelf_computer_games_in_formal_education.pdf
- Sandvoss, C. (2005). *Fans: The mirror of consumption*. Polity Press.
- Selwyn, N. (2010). *Schools and schooling in the digital age: A critical analysis*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203840795>
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Strømman, E. (2021). Crossover literacies: A study of seventh graders' multimodal representations in texts about Pokémon Go. *Computers and Composition*, 59, Article 102629. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S8755461521000062>
- Tay, J., Goh, Y. M., Safiena, S., & Bound, H. (2022). Designing digital game-based learning for professional upskilling: A systematic literature review. *Computers & Education*, 184, Article 104518. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104518>
- The Pokémon Company International. (n.d.). *Pokémon Diamond Version and Pokémon Pearl Version*. <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-diamond-version-and-pokemon-pearl-version>
- The Pokémon Company International. (2009). *Pokémon Platinum Version*. <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-platinum-version>
- Zhang, J., & Hu, Z. (2024). Advancing game-based learning in higher education through debriefing: Social constructivism theory. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.17478/jegys.1394242>