Anais do SEPE – Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão
Vol. IX (2019) – ISSN 2317-7489

POTENCIALIDADES DO JOGO POKÉMON GO PARA O ENSINO DA RELATIVIDADE

Douglas Bassani (apresentador)[1]
Guilherme Bratz Taube (apresentador)[2]
Natan Horn[3]
Ney Marçal Barraz Junior[4]

Resumo: As dificuldades de trabalhar a Relatividade no Ensino Médio são enormes, dentre eles a falta de compreendimento sobre o assunto e a ausência de tempo são os principais problemas encontrados pelos professores de física, juntamente com a escola que executa um papel fundamental que vai além da teoria encontrada nos livros didáticos em relação ao Ensino de Física, pelo qual transcorre atualmente a Relatividade. Este trabalho tem como objetivo de demonstrar um estudo feito no componente curricular de Física IV, sobre as dificuldades de lecionar à Física no Ensino Médio. Potencializando uma nova forma de ensinar Relatividade usando ferramentas tecnológicas como o jogo Pokémon Go. Possibilitando então aliar a Teoria da Relatividade com o jogo, facilitando a compreensão do aluno sobre como e o que acontece dentro do aplicativo, usando a própria jogabilidade apresentada no jogo. O jogo possui realidade aumentada ou seja possibilita o jogador ver imagens do ambiente real através do aplicativo e a sua localização real e tempo real. O tempo real no qual o jogador está naquele determinado momento que no ponto de vista clássico o tempo é absoluto como, Newton introduziu o conceito de “tempo absoluto” usualmente na Física Clássica. Para capturar mais pokémons é necessário se locomover por diferentes locais a procura de mais pokémons, com o GPS do celular ligado, o mapa mostrado dentro do jogo é o mesmo da vida real, isto só é possível por existir outro ponto de vista em relação ao tempo, que é denominado tempo relativístico. Aliar teoria com tecnologia, pode ser um método eficaz de aprendizagem, transferindo o conteúdo para realidade do aluno, possibilitando um

[1] Acadêmico do Curso de Física Licenciatura, UFFS *Campus* Cerro Largo, bolsista (PETCiências) contato: douglas.db60@gmail.com
[2] Acadêmico do Curso de Física Licenciatura, UFFS *Campus* Cerro Largo, bolsista Iniciação Científica contato: guibratz21@gmail.com
[3] Acadêmico do Curso de Física Licenciatura, UFFS *Campus* Cerro Largo, bolsista (PIBID Física) contato: hornnatan@gmail.com
[4] Doutor em Física, atual Professor Adjunto da Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Cerro Largo – RS, contato: ney.barraz@uffs.edu.br

maior vínculo com o conteúdo contextualizado juntamente com o jogo Pokémon Go, podendo trazer uma nova dinâmica para a relação entre professor e aluno.

Palavras-chave: Metodologia didática. Educação Científica. jogos comerciais.

Categoria: Ensino.

Área do Conhecimento: Ciências Exatas da Terra.

Formato: Comunicação oral.