

LETRAMENTO CIENTÍFICO E GAMEFICAÇÃO

II Congresso Nacional Online de Ensino Científico, 2^a edição, de 15/07/2021 a 18/07/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-22-7

MARTINS; DANIELLE CRISTINA¹, GEZUALDO; JANE GEZUALDO², CEZAR; SIDNEY SANTOS CEZAR³,
JUSTUS; JOSÉ FABIANO COSTA⁴

RESUMO

O presente estudo foi elaborado a partir de uma ampla revisão sistemática da literatura, tendo como objetivo conceituar o letramento científico e a gameficação, identificando os diferentes conceitos que os teóricos tratam do tema. No decorrer da pesquisa foram selecionados somente artigos científicos em língua portuguesa produzidos no Brasil. A busca foi refinada por ano de publicação nas bases de dados Capes, Scielo e Google acadêmico. Ademais, pretende analisar o papel da tecnologia no contexto inclusivo, como técnica, instrumento e recurso para avaliação de aprendizagens em letramento científico nas instituições escolares. Justifica-se perante a necessidade dos educadores, bem como escolas, além de se apropriarem deste conhecimento, também repensarem suas práticas pedagógicas utilizando-se de tecnologias como ferramentas para adaptação do novo e superação de dificuldades. Por isso, acredita-se que o uso de tecnologias necessita ser amplamente utilizado a favor da educação de todos os alunos, mas notadamente daqueles que apresentam peculiaridades que lhes impedem ou dificultam a aprendizagem por meios convencionais. Sendo assim, o letramento científico se apresenta como práticas que conduz o sujeito a interagir com o mundo e com os conhecimentos científicos. Portanto, acreditamos que o letramento atrelado a gameficação pode favorecer a apreensão do conhecimento, levando o aluno a ser protagonista da sua aprendizagem, além do domínio de termos e expressões para adentrar no mundo cultural do ambiente dos jogos. A pesquisa trata do levantamento de estado da arte, desenvolvido no Programa de Mestrado em Educação Especial Inclusiva – PROFEI, da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Durante a pesquisa nos referenciais foi possível perceber a escassez de literatura sobre o tema gameficação e, além disso, é muitas vezes compreendida como um jogo, por ter sua vertente originada no design de jogos. Enquanto sobre o letramento científico evidencia-se além de variação terminológica também uma imprecisão conceitual no emprego deste termo. É essencial que a educação no Brasil realmente ofereça formação docente de qualidade e com igualdade de direitos a todos.

PALAVRAS-CHAVE: Letramento científico, Gameficação, Educação Inclusiva

¹ UEPG, danielle.valle@hotmail.com

² UEPG, jane.gezualdo@escola.pr.gov.br

³ UEPG, sidney.santos.cezar@gmail.com

⁴ UEPG, jfcjustus@uepg.br