



Ms. Cristiane Menezes Ferreira  
Dra. Lidiane Aparecida de Almeida

## **1. JOGO DIGITAL ALPHA QUEST; 2. ATIVIDADES GAMIFICADAS: UMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR PARA CIÊNCIAS DA NATUREZA, LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA; 3. CONECTANDO SABERES: UM PODCAST DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA**

Como resultado da dissertação intitulada “Caminhos para a Alfabetização Científica: explorando o potencial da tecnologia sob uma perspectiva interdisciplinar nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio”, foi elaborado um Produto Educacional (PE) constituído por um jogo digital (*Alpha Quest*), um podcast (Conectando Saberes) e um *e-book*. Este PE foi pensado considerando o fato de que a alfabetização científico-tecnológica exige dos professores uma formação ampla, atualizada e aprofundada, para que possam estar preparados para o ensino de conceitos e práticas científicas e tecnológicas em sala de aula. Nesse sentido, o uso de recursos educacionais digitais tem se mostrado promissor, uma vez que favorece a aplicação das propostas pedagógicas, tornando-as mais dinâmicas, flexíveis e acessíveis para os nativos digitais. A escolha de um jogo digital se justifica como uma possibilidade de oferecer uma experiência de aprendizagem dinâmica, lúdica e interativa, que pode contribuir para o engajamento e a motivação dos estudantes. O objetivo do *podcast* foi apresentar conteúdos relacionados à ciência, à tecnologia e à saúde, que podem ser utilizados para a atualização profissional dos docentes, para o aprimoramento da qualidade do ensino e para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas. O *e-book* tem como proposta a apresentação de atividades que exploram os princípios da gamificação e a abordagem interdisciplinar como estratégias para promover uma compreensão mais abrangente e aplicada dos conteúdos. A decisão de propor um trabalho interdisciplinar teve o intuito de abordar de maneira criativa determinados conceitos e conteúdos que envolvem as Ciências da Natureza, a Língua Portuguesa e a Matemática, a fim de tornar o processo de aprendizagem mais interessante e estimulante. Além disso, a elaboração deste PE relaciona-se à potencialidade de sua utilização como uma boa estratégia para o enriquecimento da experiência de aprendizagem, contribuindo para a promoção da autonomia, do engajamento e para o desenvolvimento de práticas colaborativas entre os estudantes. A abordagem metodológica utilizada foi a *Design-Based Research* (DBR). A aplicação do jogo ocorreu em 4 turmas do Ensino Médio de uma escola pública do Estado do Rio de Janeiro, tendo sido validado por 11 professores, enquanto o podcast foi disponibilizado na plataforma *Spotify*, obtendo a validação de 7 docentes. Foi possível constatar que, no que se refere à alfabetização científica, o uso das tecnologias digitais pode ser um complemento enriquecedor a outras abordagens pedagógicas, favorecendo a criação de um ambiente educacional mais contextualizado e condizente com a realidade dos estudantes dos dias atuais, cujo desenvolvimento se deu em contato com essas tecnologias.

**Palavras chave:** Jogo digital. Podcast. E-book.