

COMUNICAÇÃO ORAL - FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

**TECNOLOGIAS E JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE CIÊNCIAS DA
NATUREZA: UM ESTUDO EM PERIÓDICOS NO PORTAL DA CAPES**

Luanda Soares (luanda.soares@gmail.com)

Maria Cristina Ferreira Dos Santos (mariacristinauerj@gmail.com)

As transformações provocadas pelas tecnologias digitais nas últimas décadas têm impactado o acesso à informação e construção do conhecimento atualmente. No contexto educacional, essas mudanças desafiam a escola a repensar suas práticas pedagógicas e a integrar a cultura digital ao processo de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, torna-se fundamental refletir sobre o papel das TDIC no ensino de Ciências da Natureza, especialmente diante da necessidade de promover o letramento científico e o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes. A escola ocupa um papel estratégico na formação de sujeitos, que devem ser capazes de compreender criticamente as informações que circulam no ambiente digital. Ao mesmo tempo, a circulação massiva de desinformação científica, especialmente nas redes sociais, evidenciou a importância de fortalecer práticas educativas voltadas à alfabetização científica e digital. A fundamentação teórica tem suporte em estudos sobre as relações entre tecnologia, cultura digital e educação. A proposta dialoga com o modelo TPACK que destaca a importância da articulação entre conhecimento tecnológico, pedagógico e de conteúdo na prática docente. A integração de jogos digitais ao ensino de Ciências exige que o professor desenvolva estratégias pedagógicas capazes de mobilizar esses

diferentes conhecimentos de forma articulada, favorecendo uma aprendizagem ativa, crítica e contextualizada. Neste contexto, a questão de pesquisa foi: como tecnologias e jogos digitais voltados ao ensino de Ciências da Natureza têm sido representados em artigos em periódicos nacionais na última década? O objetivo foi mapear o estado do conhecimento sobre tecnologias e jogos digitais no ensino de Ciências da Natureza, por meio do levantamento de artigos científicos no Portal de Periódicos da CAPES. O estudo foi do tipo pesquisa bibliográfica e adotou-se uma abordagem qualitativa, com o tratamento quantitativo de dados.

Palavras-chave: tecnologias digitais; jogos digitais; ciências.