

RESUMO

LYRA, Sidcley. **O potencial dos jogos educativos com temática científica "Batalha de Micróbios", "Imune - Série Vírus" e "Microvilões em Ação" no processo de Alfabetização Científica.** 2020. 284f. Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro: 2020.

A Alfabetização Científica (AC), no âmbito da Divulgação Científica, propõe que as pessoas não especialistas da sociedade deveriam ter uma noção maior sobre as questões científicas e tecnológicas relacionadas com demandas sociais para que tomem decisões conscientes e críticas nesta sociedade complexa e cada vez mais tecnocientífica em que vivemos. Nesta perspectiva, a literatura indica que os museus e centros culturais, em específico os museus de ciência, são espaços que contribuem para o desenvolvimento da AC da população, pois tem um papel importante na educação não formal de seus visitantes ao longo da vida. Sendo assim, jogos educativos com temática científica vêm sendo estudados e utilizados como materiais educativos em espaços de educação não formal e podem ser aplicados em associação às exposições ou atividades com a finalidade de reforçar conceitos apresentados durante a visita. Neste contexto, a análise de jogos apresentados como material educativo pode fornecer maior compreensão dos atributos que estão presentes e ausentes nestes materiais educativos, direcionando sua utilização de forma que a interação entre os visitantes e o conhecimento seja significativa e eficiente no desenvolvimento da AC. Com isso, o objetivo geral desse estudo é investigar o potencial de três jogos educativos, a saber, “Batalha de Micróbios”, “Imune – Série Vírus” e “Microvilões em Ação”, na contribuição para o processo de AC e explorar o contexto de produção de cada jogo educativo. Seguindo os objetivos específicos: (1) analisar “se” e “como” os materiais educativos em questão podem contribuir para o processo de AC de seus jogadores, utilizando a ferramenta teórico-metodológica “Indicadores de Alfabetização Científica”; (2) realizar entrevistas semiestruturadas com os idealizadores dos jogos educativos e investigar suas expectativas a partir da análise de conteúdo e também analisá-las sob a óptica da ferramenta teórico-metodológica “Indicadores de Alfabetização Científica”. Nossa análise permite concluir que os materiais educativos pesquisados estimulam a compreensão e a discussão de temas científicos na área da Microbiologia, priorizando conceitos e conhecimentos gerais, relacionada ao cotidiano dos jogadores de forma interativa. Analisando os resultados também conseguimos identificar as ausências de indicadores e atributos que perpassam os três jogos analisados, como a ausência da presença das instituições que produzem, divulgam e financiam

a ciência, seus elementos políticos, históricos e culturais; a ausência da influência econômica e política da ciência na sociedade; a carência da presença de pesquisadores de forma contextualizada; e a ausência de abordagens que apresentem o processo de produção de conhecimento científico.

Palavras-chave: Alfabetização Científica, Divulgação Científica, Jogo Didático, Jogos, Material Educativo, Museu de Ciências.