

Mulheres na Ciência: um jogo de realidade alternativa

Arthur Trein Nienov¹, Vinicius Hartmann Ferreira^{1*}

Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Feliz. Feliz, RS

Este trabalho tem por objetivo promover reflexões sobre Diversidade, Equidade e Inclusão (DEI) a partir da interação com jogos digitais. Sua relevância está no fato de que o processo de ensino e de aprendizagem é composto por mais objetivos para além de ensinar e aprender uma habilidade ou competência. O debate e a reflexão sobre temas essenciais para a formação de cidadãos e cidadãs capazes de conviver de forma harmoniosa em sociedade e com capacidade para propor soluções para problemas do cotidiano é imprescindível. Neste contexto, propor reflexões sobre DEI, seja de forma direta ou de forma transversal, é uma prática que tem apresentado resultados relevantes na formação de estudantes de diferentes níveis. Os jogos digitais, por sua popularidade e pelo lugar que ocupam no cotidiano de muitos adolescentes e jovens, podem ser utilizados como meio para propor estas discussões, uma vez que são ferramentas reconhecidamente eficientes e eficazes no processo educativo. Assim, o trabalho consiste no desenvolvimento de um jogo digital de Realidade Alternativa, que tem seu foco no uso de diferentes mídias para criar um contexto em que a realidade e o universo do jogo se confundam. Dentro deste gênero, optou-se pelo desenvolvimento de salas virtuais de Escape Room, que podem ser descritas como fases em que uma pessoa deve resolver um conjunto de enigmas ou desafios para escapar. Assim, serão desenvolvidas quatro salas virtuais, cujos desafios serão elaborados com base em fatos sobre quatro mulheres cientistas previamente escolhidas (Lise Meitner, Kathleen Antonelli, Maria Laura Mouzinho e Alma Hayden) e nas habilidades do Pensamento Computacional. A interação com as salas será a partir de um chat de mensagens pré-definidas através do qual as pessoas poderão auxiliar as personagens que estão presas nas salas a conseguir escapar. O projeto, que está em andamento, adotará uma abordagem qualitativa e a coleta de dados se dará a partir da observação das interações das pessoas jogadoras com o jogo e de entrevistas realizadas após as interações com consentimento das participantes. Ao final do projeto, pretende-se identificar fatores que contribuíram para as reflexões sobre DEI a partir do jogo e a disponibilização dele para o público em geral.

Palavras-chave: Jogos digitais; Diversidade; Gênero.