

O desenvolvimento de jogos digitais para fomentar reflexões sobre diversidade, equidade e inclusão

Cauã Fabrício Auler¹, Sabrina Hahn Melo¹, Amanda da Silva de Paula¹, Vinicius Hartmann Ferreira^{1*}

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

*Orientador(a)

A reduzida presença de mulheres nas carreiras ligadas as áreas de STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) tem sido objeto de ações e de reflexões nos últimos anos. A partir do interesse por entender o porquê isso ocorre, identificou-se que o hábito de jogar possui relação com o fato de mulheres se interessarem por computação, sendo então considerado um fator importante para abordar essa questão. Partindo disso, o projeto aqui proposto tem como objetivo compreender como os jogos podem ser utilizados para despertar o interesse de meninas pela computação e a partir deles propor reflexões sobre questões de gênero nesta área. Para alcançar estes objetivos serão desenvolvidos e avaliados jogos que tratem sobre temáticas relacionadas a diversidade e gênero no contexto da computação. Os resultados parciais do projeto compreendem uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL) e o desenvolvimento parcial de três jogos digitais. A RSL analisou a produção com foco no desenvolvimento ou uso de jogos nos anais do fórum Women in Information Technology (WIT), compreendendo todos os seus anos de realização. A partir deste estudo foi observado que em sua maioria os jogos descritos nos artigos são analógicos e o propósito geral é de mudar o cenário dos cursos de computação a longo prazo. Os três jogos que estão sendo desenvolvidos estão na fase de concepção e foram propostos por estudantes vinculadas(os) ao projeto a partir de suas vivências dentro do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. Após a conclusão do desenvolvimento, os jogos serão avaliados a partir de uma abordagem qualitativa.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Equidade; Gênero.