

Codificando sonhos: um jogo digital sobre escolha profissional e diversidade na área de Computação

Cauã Fabrício Auler¹, Vinícius Hartmann Ferreira^{1*}

Orientador(a)*

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

Este resumo apresenta um projeto focado no desenvolvimento de um jogo digital com o intuito de promover a reflexão sobre diversidade, equidade e inclusão (DEI) no campo da computação. A baixa representatividade feminina nas carreiras de STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) é uma questão crítica, e o projeto propõe o uso de jogos como ferramenta para aumentar o interesse e a participação de meninas nessas áreas. O objetivo do projeto é incentivar a participação feminina em STEM, especificamente na área de computação, utilizando a história de mulheres influentes nesse campo como inspiração. O jogo busca aumentar a conscientização sobre desigualdades de gênero e motivar jovens a considerarem a computação como uma carreira possível. A pesquisa começou com uma revisão sistemática da literatura dos anais do evento Women in Information Technology (WIT), que resultou na publicação de um artigo, baseando o desenvolvimento do jogo. O jogo, desenvolvido com a engine Unity e utilizando a linguagem C#, apresenta uma protagonista feminina que está buscando descobrir qual carreira ela deseja seguir, sua família quer que ela vá estudar medicina, porém ela não se interessa por essa área, portanto ela busca descobrir o que ela realmente gosta. A dinâmica do jogo é baseada em cartas que impactam o curso da narrativa. Os resultados parciais indicam que o jogo representa uma contribuição relevante para a promoção da DEI, especialmente ao destacar a importância de atividades que incentivem a participação feminina em áreas historicamente dominadas por homens. O jogo já foi finalizado e disponibilizado gratuitamente para uso e reprodução. O projeto oferece uma abordagem inovadora ao integrar reflexões sobre diversidade, equidade e inclusão no ensino de tecnologia. Além disso, evidencia o impacto positivo que iniciativas como esta podem ter no engajamento de meninas nas carreiras de STEM, promovendo maior diversidade no campo da computação.

Palavras-chave: Jogo digital; Diversidade; Ciência da Computação.