



"Radioactive race": A Construção de um jogo digital a partir das conquistas químicas de Marie Curie

Maria Fernanda Gonçalves de Mattos¹; Emanuele França Braga Ferreira¹; Jean de Almeida e Silva¹; Sabrina Corrêa Pereira Freitas¹; João Felipe Barbosa Borges²
¹Estudantes do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna; ²Professor do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna

mariafernandagoncalvesdemattos@gmail.com

Resumo:

Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas é um dos objetivos da Agenda 2030, da Organização das Nações Unidas, uma iniciativa global que estabeleceu um conjunto de metas a serem atingidas até o ano de 2030 visando garantir que as pessoas, em todos os lugares, tenham seus direitos básicos assegurados. Entre as iniciativas para alcançar o empoderamento feminino, o trabalho com Educação em Direitos Humanos, e, especialmente, o trabalho com Gênero no currículo escolar é fundamental. No entanto, se esse trabalho tem sido garantido, via de regra, nas áreas de Linguagens e Humanidades, nas Ciências da Natureza questões de gênero não parecem prosperar. O presente trabalho, então, nessa esteira, tem como objetivo dar visibilidade à influência da mulher na Química, através da criação de um jogo digital baseado nas conquistas da cientista Marie Curie: o "Radioactive race". Em especial, na Química, a falta de representatividade feminina vem de muitos séculos atrás, devido à exclusão de uma sociedade patriarcal e misógina, que menospreza a inteligência e a capacidade feminina. O jogo focalizará a descoberta de dois importantes elementos químicos da Tabela Periódica por Marie Curie: o Rádio (Ra), que revolucionou o tratamento do câncer, e o Polônio (Po), descoberta que garantiu o título de primeira mulher a ganhar o prêmio Nobel. Espera-se, assim, que o jogo constitua-se como referência para docentes acerca do trabalho com Mulher e Gênero na Química, bem como para influenciar/inspirar, através da representatividade, a atuação de meninas e mulheres na ciência.

Palavras-Chave: Jogos virtuais. Marie Curie. Mulher. Representatividade feminina. Química.

Instituição de fomento: Nenhuma.