

Desenvolvimento de jogo virtual educativo em Química: explorando a fissão nuclear e o legado de Lise Meitner em um contexto de desigualdade de gênero

*Ivo Silva Siliprandi¹; Júlia Barbosa Pereira Mozer²; João Felipe Barbosa Borges³

¹ Graduado em Ciências Biológicas pela UniRedentor; Licenciando em Química pelo Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna.

² Licencianda em Química pelo Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna.

³ Professor no Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna.

ivosiliprandi@gmail.com

Resumo

Consoante à publicação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em 2018, emerge a imperatividade de se desenvolver o letramento digital e o raciocínio computacional como transversalidades em todas as áreas do conhecimento. No entanto, observa-se um impasse para isso no que se refere ao ensino de Química. Uma das razões que sustentam esse entrave é a insuficiente capacitação pedagógica docente, tanto na formação inicial, como na formação continuada, que vise à aplicação estratégica das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação nos currículos da Educação Básica. Diante do exposto, o presente trabalho objetiva relatar a experiência com o desenvolvimento de um jogo virtual de plataforma que caracterize os conceitos relacionados à fissão nuclear e, paralelamente, enfatize os desafios e legados da cientista descobridora da fissão nuclear Lise Meitner dentro de um contexto social marcado pela desigualdade de gênero. Para tanto, foram necessários os seguintes procedimentos: exploração das capacidades da ferramenta de desenvolvimento de jogos Construct; levantamento bibliográfico para o embasamento do conteúdo teórico sobre o tema abordado no jogo: fissão nuclear; pesquisas de jogos virtuais na área de Química como referência; definição da estrutura narrativa, da estrutura geral e da mecânica do jogo; delimitação dos elementos de *design*; aplicação de testes, verificação da versão *demo* do jogo e eventuais correções; divulgação do jogo criado. Como resultado, alcançou-se a publicização da versão final do jogo nos websites dos projetos institucionais do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna: Fábrica de Jogos e DiversIFFica.

Palavras-Chave: Jogo Virtual. Ensino de Química. Letramento Digital.

Instituição de fomento: Não há.