

# “SubCamadas”: O Ensino de Química no caminho para o Letramento Digital

Riley Ferreira da Cruz<sup>1\*</sup>; Arthur da Silva Moreira<sup>1</sup>; João Felipe Barbosa Borges<sup>2</sup>

<sup>1</sup> *Estudantes de Licenciatura em Química no Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

<sup>2</sup> *Professor no Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*

*[\\*rileycruz@hotmail.com](mailto:rileycruz@hotmail.com)*

## Resumo

Em um mundo onde a tecnologia e os ambientes virtuais possuem seus espaços garantidos no cotidiano da população, tem se mostrado cada vez mais necessária a incorporação de tecnologias digitais como facilitadoras dos processos de ensino e aprendizagem. Mas para além dessa função, é importante desenvolver junto aos estudantes, através dos usos dessas tecnologias, competências e habilidades relacionadas ao aprimoramento da cultura digital, ao letramento de gêneros textuais em meio digital e ao desenvolvimento de pensamento computacional para o uso proficiente de softwares diversos. Nesse contexto, o presente trabalho busca desenvolver tais competências e habilidades através da criação de um jogo digital sobre o tema "Química: Subníveis de um Átomo". Para isso, o projeto se organizou mediante execução das seguintes etapas: instrumentalização nas funcionalidades básicas da ferramenta de desenvolvimento de jogos Construct; levantamento bibliográfico de textos teóricos sobre "Átomo"; pesquisa de jogos digitais no ensino de química como referência; definição da estrutura narrativa, da estrutura geral e da mecânica do jogo; definição dos elementos de design; aplicação de testes e verificação da versão *demo* do jogo; disponibilização e divulgação do jogo. Como resultado final, tem-se a divulgação do jogo no trabalho com as turmas de duas escolas públicas de Ensino Médio do município de Itaperuna-RJ: Colégio Estadual Chequer Jorge e Colégio Estadual Dez de Maio (frutos das atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência). Cumpre ressaltar também a disponibilização do jogo para ampliar o acesso ao mesmo no site do projeto do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna "Fábrica de Jogos".

**Palavras-Chave:** Construct. Jogo Digital Educativo. Ensino de Química. Átomo.

**Instituição de fomento:** CAPES.