

JOGOS DIDÁTICOS PARA DIVULGAR MULHERES NA CIÊNCIA

PERUZZI, L. Z.^[1]; MIRANDA, L. C.^[1]; DOS SANTOS, E. G.^[2]

RESUMO: O presente texto destaca a importância de aumentar a visibilidade do trabalho de mulheres na ciência, utilizando ferramentas educacionais, como jogos didáticos físicos ou digitais. Nosso objetivo com este trabalho é que por meio de jogos didáticos, os estudantes interajam e conheçam as contribuições de importantes mulheres cientistas na construção do conhecimento científico.. Os jovens estão cada vez mais imersos nas tecnologias e utilizá-las pode contribuir e qualificar a forma com que a Ciência é abordada em sala de aula, de maneira a possibilitar um ambiente de aprendizagem mais informativo, criativo e diversificado. Esse trabalho, é parte de uma pesquisa em que foram criados jogos interativos utilizando a plataforma *Genially*, para divulgar as mulheres cientistas. O primeiro jogo denominado “Pioneiras da Ciência: um caminho para o conhecimento “,é um jogo de tabuleiro, que pode ser jogado por vários participantes *online* ou de forma física ao imprimir o tabuleiro e as peças. O segundo jogo, “Incríveis cientistas: crie e descubra” estimula a criatividade dos estudantes, visto que é baseado em pistas sobre características físicas, proporcionando uma experiência educativa que visa desmistificar os estereótipos de gênero e destacar a importância das mulheres na ciência. O terceiro jogo, “Missão Ciência: heroínas do conhecimento”, oferece diferentes modalidades em que os participantes devem responder questões enquanto aprendem sobre as contribuições de brilhantes cientistas, os três jogos produzidos são para discentes da Educação Básica A utilização de jogos oportuniza que os estudantes conheçam as cientistas, suas contribuições e sirvam de subsídio para o trabalho pedagógico em sala de aula. A atividade com os jogos didáticos também intenciona despertar o interesse pelo campo científico, assim como promover e criar novas oportunidades para reduzir estereótipos nas profissões da área e estimular a criatividade na aplicação do ensino, incentivando um estudo mais engajado e um maior interesse por parte dos alunos.

Palavras-chave: Divulgação científica; Mulheres na Ciência; TIC; Jogos didáticos;

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Origem: Ensino.

[1] Luiza Zimmermann Peruzzi. Acadêmica de Ciências Biológicas - Licenciatura, UFFS, *campus* Cerro Largo, voluntária de Iniciação Científica, Email: luizazimmermannperuzzi@gmail.com

[1] Lisieh Corrêa Miranda. Acadêmica de Ciências Biológicas- Licenciatura, UFFS, *campus* Cerro Largo, bolsista de Iniciação Tecnológica (CNPq). Email: liseccorream@gmail.com

[2] Eliane Gonçalves dos Santos. Doutora em Educação nas Ciências. Docente do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura e do Programa de Pós-Graduação no Ensino de Ciências (PPGEC)-UFFS, *campus* Cerro Largo. Email: eliane.santos@uffs.edu.br