

# Mulheres Tech: Quem sou eu? Um jogo educativo sobre mulheres que fizeram história na tecnologia

Rhaynnara Fernandes  
Pereira

IFSC  
Caçador, SC, Brasil  
rhaynnara.f2003@aluno.ifsc.edu.br

Eduarda da Silva Ferreira  
IFSC

Caçador, SC, Brasil  
eduarda.f11@aluno.ifsc.edu.br

Ester Luiz Correa  
IFSC

Caçador, SC, Brasil  
esterluizcorrea446@gmail.com

Adriana Salvador Zanini  
IFSC

Lages, SC, Brasil  
adriana.zanini@ifsc.edu.br

Taynara Dutra

IFSC / UDESC  
Caçador, SC, Brasil  
taynara.dutra@ifsc.edu.br

## Resumo

A falta de representatividade e a invisibilidade feminina nas áreas de tecnologia são fatores que contribuem para que menos mulheres ingressem e permaneçam em TI. Com o intuito de alterar esse cenário, aliou-se aos elementos lúdicos e engates dos jogos para promover a visibilidade de mulheres cientistas da área da tecnologia. O presente artigo relata a criação do jogo de tabuleiro “Mulheres Tech: quem sou eu?”, que visa promover e destacar mulheres que contribuíram com feitos na tecnologia. O jogo foi aplicado num contexto escolar para estudantes dos anos finais e médio da Educação Básica. Para validação do jogo, aplicou-se um questionário quantitativo. Os resultados confirmam que metade dos participantes desconhecia mulheres que atuavam na área. Entretanto, o jogo foi considerado eficaz em engajar, apresentando melhores resultados em ampliar a visibilidade feminina.

## Palavras-chave

Invisibilidade; jogos; mulheres em TI.

## 1. Um jogo? Uma porta para o reconhecimento

A análise de diferentes estudos sobre a participação de mulheres na tecnologia revela um padrão consistente: a sub-representação feminina no campo tecnológico. Pesquisas como [1, 2, 3] apontam que esse fenômeno não ocorre apenas na computação, mas também se manifesta em outras áreas classificadas como STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) [2]. O contexto histórico, em que mulheres eram impedidas de frequentar instituições acadêmicas ou debater assuntos de conhecimento, ainda impacta atualmente em que a presença feminina é significativamente menor comparado ao cenário masculino nas áreas de STEM [1, 2].

Neste mesmo contexto de desigualdade, pesquisas demonstram que a maioria das conclusões de curso e do mercado de trabalho na área da tecnologia é majoritariamente masculina [2, 3]. Ainda, nos últimos anos houve queda no ingresso e na

permanência feminina nessa área, diante da escassez de modelos femininos [3], o que resulta na ampliação das barreiras sociais.

Essas informações reforçam a necessidade de criar ambientes inclusivos e compartilhar boas práticas que impulsionam a motivação de mulheres a ingressarem e concluírem cursos superiores em áreas exatas.

A utilização de jogos possibilita um aprendizado mais dinâmico, interativo e participativo, favorecendo o engajamento dos estudantes. Estudos indicam que essa abordagem tem sido cada vez mais adotada pelos docentes justamente por ampliar a interatividade e potencializar a eficiência dos processos de aprendizagem [4, 5]. No entanto, para que essa prática alcance resultados efetivos, é fundamental observar aspectos essenciais, como o assunto apresentado em consonância com as práticas docentes e garantir instruções claras e bem organizadas.

Portanto, este artigo visa apresentar a criação do jogo educativo “Mulheres Tech: Quem sou eu?” e discorrer sobre a sua contribuição para a visibilidade feminina na área de tecnologia para um contexto escolar. Este artigo contribui para a ludologia (estudo de jogos), em que se objetiva demonstrar o quanto jogos podem apoiar o processo de aprendizagem especialmente no que diz respeito a representação de mulheres na tecnologia onde se pode observar a proposta, dados analisados e por fim seus resultados, podendo assim ser replicado para outras áreas do conhecimento, além de servir como exemplo de uma iniciativa de criar um ambiente mais sociável, e fomentar a necessidade de criar mais ambientes envolventes com o propósito de identificar méritos femininos.

## 2. Da ideia à criação: Processo de desenvolvimento do jogo

A definição do jogo ocorreu em uma reunião com as integrantes do projeto Conexão SI que visa incentivar a permanência e êxito de estudantes mulheres do curso de Sistemas de Informação de uma instituição do meio-oeste catarinense. Para isso foi realizado um *brainstorming* visando

definir qual ação seria promovida pelo grupo na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT), de modo a divulgar e promover o grupo para comunidade interna e externa que participaram do evento.

Assim foi idealizado um jogo de tabuleiro inspirado no tradicional “Cara a Cara”. O jogo teria como propósito, a partir de pesquisas sobre mulheres que exerceram e ainda exercem papéis importantes para os avanços tecnológicos, apresentar essas mulheres, suas formações e suas contribuições para a TI. As figuras femininas escolhidas para estarem presentes no jogo, foram aquelas que marcaram história na área de tecnologia, incluindo professoras e pesquisadoras brasileiras.

O jogo é constituído de um tabuleiro em que estão dispostos *cards* com as fotos de mulheres e de um conjunto de cartas que apresentam a descrição física (para auxiliar na jogabilidade), sua formação e seus feitos perante a área da tecnologia, conforme demonstrado pelo Figura 1, que apresenta a professora Rosa Maria Vicari da UFRGS. O jogo ocorre entre dois participantes que atuam como oponentes. No início da partida, cada jogador escolhe de forma sigilosa uma carta com a imagem de uma mulher. O objetivo é descobrir qual personagem foi escolhida pelo adversário. A cada rodada, os participantes fazem perguntas sobre feitos ou características físicas da personagem, e, com base nas respostas, vão eliminando possibilidades ao abaixar, em seu tabuleiro (Figura 2), as peças que não correspondem à mulher escolhida pelo oponente. Vence o jogador que primeiro identificar a personagem selecionada pelo adversário.



Figura 1: Carta do jogo com informações da professora Rosa Vicari UFRGS.

A imagem utilizada de cada mulher foi obtida de meios públicos e incluída na ferramenta ChatGPT, para criar uma representação em *cartoon* semirealista. Para as professoras e pesquisadoras brasileiras foi enviado um e-mail com a explicação do projeto, do jogo e anexo enviado o *card* utilizado para aprovação da imagem e informações incluídas. Como retorno das professoras, obtivemos as suas respectivas assinaturas e permissões de uso de imagem.

Ademais, o suporte de madeira foi adquirido e as peças que seriam posicionadas sobre ele confeccionadas. Os *cards* e cartas referentes às 12 mulheres foram desenvolvidos no *software* Canva por uma das estudantes do projeto e impressos em papel

laminado. O jogo finalizado e completo consta em nossa Figura 2.



Figura 2: Jogo Mulheres Tech: Quem sou eu? finalizado.

### 3. Aplicação prática do jogo durante a SNCT

A SNCT foi o momento escolhido para apresentação do jogo. Durante o evento, o público teve acesso à experimentação do jogo, podendo visualizar os materiais, compreender a proposta e também ter a oportunidade de conhecer mais sobre as mulheres que marcaram a história na tecnologia. Assim ao ingressarem na sala, as estudantes responsáveis pelo projeto apresentaram a problemática e a importância da temática – mulheres na tecnologia. Em seguida, duas pessoas voluntárias participavam como jogadores. As estudantes apresentavam as regras e procedimentos do jogo para eles e para a turma.

A interação possibilitou analisar o comportamento dos jogadores, o interesse pelo conteúdo exposto e o dinamismo da atividade. Com isso, pode-se observar que o jogo atua como uma ferramenta educativa para divulgar, estimular o aprendizado e representatividade das mulheres na área tecnológica. Após a participação no jogo, foi disponibilizado um questionário quantiquantitativo inspirado no modelo apresentado no trabalho de [7] para validar a percepção dos jogadores. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi disponibilizado. O questionário pode ser visualizado em: <https://forms.gle/7zw68ENtVER52d7z6>.

### 4. Resultados observados

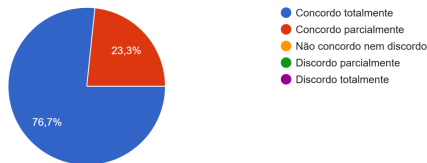
O formulário de avaliação aplicado continha perguntas fechadas sobre a clareza dos objetivos do jogo, compreensão da atividade, questionamento sobre ser um potencial motivador e duas perguntas para avaliar o nível sobre o conhecimento em relação a mulheres atuantes na área da tecnologia antes e após a participação na atividade. Além disso, o questionário continha uma pergunta aberta para obter *feedback* das pessoas jogadoras. Dessa forma, foi possível reunir informações para compreender o impacto educativo do jogo.

Foram 30 respostas obtidas de meninas e meninos. Ao apresentar o jogo, observou-se um crescente interesse dos participantes pelo tema abordado – mulheres na área da tecnologia. A partir da pergunta aberta abordada no formulário de avaliação, foi possível obter relatos, em que se destaca: “Eu achei o jogo legal, pois ele nos faz conhecer mais sobre a importância que as mulheres tiveram na tecnologia.”, “Gostei

*muito do jogo, achei criativo para aprendermos mais sobre as mulheres na tecnologia?*

Foi questionado aos participantes se o jogo possibilitou uma maneira diferente de conhecer e aprender sobre mulheres na área de tecnologia, em que 76,7% dos respondentes concordaram totalmente e 23,3% concordaram parcialmente (Gráfico 1).

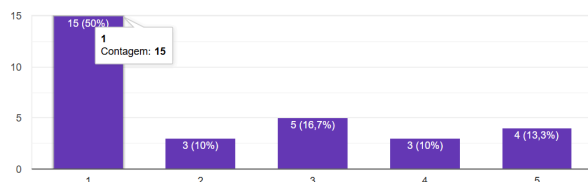
A atividade ofereceu uma maneira diferente de conhecer e aprender sobre as mulheres que atuam na área da tecnologia.  
30 respostas



**Gráfico 1: Percepção dos participantes sobre a atividade como estratégia de aprendizagem.**

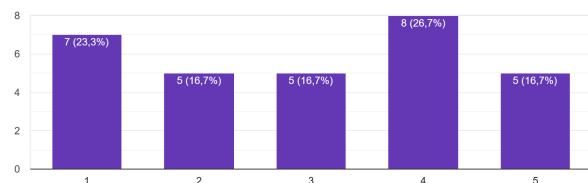
Os dados iniciais indicam que o projeto pode contribuir para a ampliação do conhecimento dos participantes sobre mulheres que atuaram na área da tecnologia. Conforme apresentado nos Gráficos 2 e 3, antes da aplicação do jogo predominavam respostas nos níveis mais baixos da escala (nível 1). Após a atividade, observa-se o aumento das respostas para níveis mais elevados (4 e 5); o que evidencia o potencial do jogo como recurso educativo para a valorização de referências femininas na tecnologia.

Em uma escala de 1 a 5, qual era o seu nível conhecimento sobre mulheres que atuaram na área tecnologia antes de começar o jogo?  
30 respostas



**Gráfico 2: Conhecimento sobre mulheres na tecnologia antes do jogo.**

Em uma escala de 1 a 5, qual é o seu nível de conhecimento sobre mulheres que atuaram na área tecnologia após participar do jogo?  
30 respostas



**Gráfico 3: Conhecimento sobre mulheres na tecnologia após o jogo.**

## 5. Considerações finais

Este trabalho demonstra a necessidade e importância de ações que divulguem os feitos de mulheres que transformaram a tecnologia. Os resultados obtidos com o formulário avaliativo sobre o jogo reforçam que muitos participantes não tinham conhecimento sobre as mulheres atuantes na área, demonstrando que suas trajetórias continuam invisibilizadas.

O desenvolvimento e aplicação do jogo “Mulheres Tech: Quem sou eu?” possibilitou o entendimento sobre histórias femininas e fortaleceu o sentimento de representatividade. O formato lúdico de propagar esse conhecimento gera maior envolvimento com pessoas jogadoras, sejam elas homens ou mulheres, e, facilita o processo de compreensão do conteúdo, produzindo oportunidades de discussão sobre a disparidade de gênero.

Nesse contexto, o jogo surge como uma forma educativa e dinâmica de ampliar o conhecimento sobre a relevância feminina, ao divulgar imagens, histórias e conquistas de diversas mulheres. De modo que, significativamente, a sociedade possa saber suas trajetórias. Com esse projeto, experienciou-se que esse tipo de iniciativa pode ser promissora.

Por fim, espera-se que mais ações sejam realizadas com o mesmo propósito. Como próximos passos, entende-se a necessidade de melhorias no jogo, expansão do conteúdo e aplicação em outros eventos. Para que dessa forma, seja possível transformar o cenário atual ainda marcado pela predominância masculina e baixo conhecimento de referências femininas. Além disso, novos jogos com o mesmo propósito serão criados.

## 6 Agradecimentos

Agradecimentos aos fomentos obtidos nos editais do IFSC campus Caçador. À bolsa PROMOP UDESC.

## Referências

- [1] Tania Gracieli Vega Incerti and Lindamir Salete Casagrande. 2018. Elas fizeram parte da história da ciência e da tecnologia e são inventoras sim! *Cadernos de Gênero e Tecnologia* 11, 37 (Jun. 2018), 5–26.
- [2] Luana Rodrigues Aguiar, Bianca Peres dos Santos, Vitória Carolayne Bobot, Giovanna Calado Bonilha, Matheus Souza Lima, and Fabiann Matthaus Barbosa. 2025. Conectando ideias: relato de um encontro de projetos parceiros do Programa Meninas Digitais – Amazonas. In *Anais do XVI Computer on the Beach (COTB 25)*. UNIVALI, Itajaí, Brasil, 512–514.
- [3] Maria Fernanda de Abreu Aguiar, Daniela dos Santos Alves, Brenda Beatriz Cristaldo, Lara Gabriely dos Santos, Brena dos Santos Freitas, Maria Gabriella Victor Gomes da Silva, and Rosângela de Fátima Pereira Marquesone. 2025. Meninas Digitais UTFPR-CP: relato de experiência do projeto de extensão. In *Anais do XVI Computer on the Beach (COTB 25)*. UNIVALI, Itajaí, Brasil, 552–554.
- [4] Emerson Gonçalves Clementino, Thiago Reis da Silva, Eduardo Henrique da Silva Aranha, and Felipe Gonçalves dos Santos. 2022. Jogos não digitais para ensino de computação – um mapeamento sistemático. In *Anais do XXXIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 22)*. Manaus, AM, Brasil.
- [5] Giani Petri, Alejandro Calderón, Christiane Gresse von Wangenheim, Adriano Ferretti Borgatto, and Mercedes Ruiz. 2018. Benefícios dos jogos não-digitais no ensino de computação. In *Anais do XXVI Workshop sobre Educação em Computação (WEI 18)*. Natal, RN, Brasil. SBC, Porto Alegre, Brasil, 12–27.
- [7] Pollyana Thays Lameira Ritzmann. 2024. *Escape Room como estratégia de ensino em Enfermagem no eixo temático das doenças e situações crônicas de saúde*. Tese de Doutorado – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem. Repositório Institucional UFSC.