



A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO PARA POTENCIALIZAR O DEBATE SOBRE MULHERES NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, ENGENHARIA E MATEMÁTICA.

Camila Assunção Borges¹, Márjorie Carla dos Santos Macedo Dantas², Maria Madalena da Silva³, Maria Hellen Sobreira da Silva⁴, Ana Cristina dos Anjos Pereira⁵

¹ Secretaria do Estado do Ceará/SEDUC-CE/ camila.borges@prof.ce.gov.br

² Secretaria do Estado do Ceará/SEDUC-CE/ marjorie.dantas@prof.ce.gov.br

³ Instituto Federal do Ceará/ IFCE campus Horizonte/ mariamadalen@ifce.edu.br

⁴ SEDUC-CE/ elliesobreira@gmail.com

⁵ SEDUC-CE/ anacristinadosanjos30@gmail.com

Resumo

Este trabalho apresenta as potencialidades do lúdico como estratégia para o debate sobre mulheres na ciência, tecnologia, engenharia e matemática. Por meio da criação de um jogo de tabuleiro “*Ela é... Cientista! História de Mulheres nas Ciências*”, elaborado em 2024 por estudantes e professoras vinculadas ao Ensino Médio da rede pública do Ceará, e do Instituto Federal do Ceará. A proposta surgiu da necessidade de dar visibilidade às mulheres cientistas, frequentemente invisibilizadas nos livros didáticos e na historiografia da ciência. O jogo objetiva inspirar meninas e mulheres a ingressarem em carreiras científicas, além de fomentar reflexões coletivas sobre gênero, ciência e educação. Nesse sentido, a partir das epistemologias feministas o jogo propõe alternativas que buscam incluir vozes historicamente marginalizadas nas ciências. O trabalho também dialoga com a literatura sobre jogos educativos, ressaltando seu potencial pedagógico no estímulo à aprendizagem de forma lúdica e significativa. A metodologia foi organizada em três etapas: produção do tabuleiro e das cartas do jogo, criação de um perfil no *Instagram* (@elaecientistas) como estratégia de divulgação científica e futura aplicação do jogo com estudantes do Ensino Médio. Os resultados parciais indicam que as participantes ampliaram seus conhecimentos sobre trajetórias femininas nas ciências, reconhecendo as opressões de gênero, raça e classe. Conclui-se que o jogo constitui uma ferramenta inovadora para o ensino e divulgação científica, com potencial de fortalecer o debate em sala de aula, estimular a presença feminina nas ciências e combater estereótipos que historicamente afastam as mulheres desse campo.

Palavras-chave: (*História das Ciências; Mulheres nas Ciências; Lúdico como aprendizado; Gênero e Ciência; Jogos de tabuleiro*)

Abstract

This work presents the potential of playfulness as a strategy to foster debate on women in Science, technology, engineering, and mathematics. It describes the creation of the board

game “She is... a Scientist! History of Women in Science”, developed in 2024 by students and teachers from public high schools in Ceará and the Federal Institute of Ceará. The proposal arose from the need to give visibility to women scientists, who are often made invisible in textbooks and in the historiography of Science. The game aims to inspire girls and women to pursue scientific careers, while encouraging collective reflections on gender, Science, and education. In this sense, drawing on feminist epistemologies, the game proposes alternatives to include voices historically marginalized in the sciences. The work also dialogues with the literature on education games, highlighting their pedagogical potential in stimulating learning in a playful and meaningful way. The methodology was organized into three stages: production of the board and game cards, creation of an Instagram profile (@elaecientistas) as a strategy for scientific dissemination, and future application of the game with high school students. Partial results indicate that participants expanded their knowledge of women’s trajectories in Science, recognizing the intersections of gender, race, and class oppression. It’s concluded that the game constitutes an innovative tool for teaching and scientific dissemination, with the potential to strengthen classroom debate, encourage female participation in science, and challenge stereotypes that have historically excluded women from this field.

Keywords: *(History of Science; Women in Science; Playfulness as Learning; Gender and Science; Board Games)*
