MULHERES NA CIÊNCIA: MÁRCIA BARBOSA

Leonardo Bimmel da Silva[1]
Henrique Pietro Diogo Gonçalves[2]
Artur Wielens Drefs[3]
Gabriel Rockenbach Gomides[4]
Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro[5]
Lori Ronaldo Flores Machado Filho[6]

Instituição: Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

Modalidade: Relato de Extensão

Eixo Temático: Tecnologias da Informação e Comunicação

1. Introdução

Mulheres na ciência é um tema marcado por desafios relacionados à desigualdade de oportunidades, reconhecimento e permanência, especialmente nas ciências exatas (MÁRCIA BARBOSA; ENTREVISTA, 2015). Dessa forma, a participação das mulheres na ciência, apesar de significativos avanços nos últimos anos (MÁRCIA BARBOSA; ENTREVISTA, 2020), continua sendo sustentada por poucas figuras femininas atuando na área. Sendo assim, evidencia-se a necessidade de discutir não apenas números brutos de representantes, mas também carreiras concretas que exemplifiquem o sucesso feminino nas ciências exatas

Evidenciando os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) - metas e objetivos definidos pela ONU para estabelecimento da paz às pessoas e entre outros aspectos (ONU) -, baseado no ODS 5, referente a igualdade de gênero, foi desenvolvido um jogo intitulado “Mulheres e meninas na ciência - Márcia Barbosa” que busca compartilhar uma trajetória de

[1] Bolsista de Extensão da UNIJUÍ
[2] Estudante do Ensino Fundamental
[3] Estudante do Ensino Fundamental
[4] Estudante do Ensino Fundamental
[5] Professor Coordenador da UNIJUÍ
[6] Professor Extensionista da UNIJUÍ

sucesso acadêmico e contribuições para a valorização feminina nas áreas científica, evidenciando a importância da mensagem do ODS 5.

O presente estudo foi realizado por alunos e bolsistas no Projeto de Extensão "Programe O Seu Futuro", que oferece oficinas voltadas à valorização de estudantes das escolas públicas parceiras. Com planos que abordam temas dos ODS, ministrados pela Criatec (Incubadora de Empresas de Inovação Tecnológica Unijuí).

2. Procedimentos Metodológico:

A metodologia para desenvolvimento do jogo e artigo foi baseada em pesquisas bibliográficas, com o objetivo de compreender a história da cientista. Além disso, foram ministradas diferentes aulas para desenvolver o pensamento lógico de criação de um jogo educativo bem estruturado. Desde o desenvolvimento de cenários, personagens, sistemática de pontuação e a organização de um jogo.

Foram utilizados artigos, entrevistas e conteúdos institucionais para compreender tanto a atuação acadêmica quanto a luta por valorização feminina na ciência protagonizados por Márcia Barbosa. Sempre buscando entender a importância dessa figura para a evolução dessa equidade no meio científico.

3. Resultados e Discussões

O jogo intitulado "Mulheres e meninas na ciência - Márcia Barbosa" foi desenvolvido como uma ferramenta de apoio à educação científica, tendo como objetivo principal divulgar a trajetória de Márcia Barbosa e promover a conscientização sobre a participação feminina nas áreas científicas. A ideia é evidenciar não apenas aspectos conceituais, mas também a relevância da representatividade feminina no meio.

Figura 1 - Página inicial do jogo.



Fonte: Autor, 2026

Figura 2 - Jogo



Fonte: Autor, 2026

O design do jogo foi pensado para integrar elementos visuais atrativos com conteúdos educativos. Na tela inicial (Figura 1), está exposto o tema central, com destaque para o nome da cientista e elementos que remetem à ciência, junto de um botão de início que induz o jogador a interagir com a proposta. O visual aquático condiz com a área de atuação de Márcia Barbosa, com trabalhos sempre relacionados às anomalias da água e a física da matéria condensada (ALONSO; ALONSO; SOARES, 2020).

Durante a execução (Figura 2), o jogador passa por um ambiente que simula um laboratório, interagindo com perguntas relacionadas às pesquisas. A dinâmica é baseada na resolução de questões de múltipla escolha, com conceitos associados à água e suas propriedades (suas anomalias). O sistema de pontuação, vidas, tempo e fases contribui para tornar o aprendizado progressivo. Além de permitir que o jogador compreenda seus avanços ao longo da atividade.

Dessa forma, utilizando a imagem da cientista Márcia Barbosa, o jogo não busca apenas transmitir conhecimento, mas estimular a ideia da presença feminina na ciência através de uma carreira acadêmica e científica concreta. Portanto, essa iniciativa se configura como uma estratégia educativa que contribui para a valorização da participação de mulheres e meninas no meio científico.

4. Conclusão

O jogo “Mulheres e meninas na ciência – Márcia Barbosa” se mostra uma ferramenta relevante ao unir ciência, interatividade e representatividade, promovendo não apenas conhecimento, mas a valorização feminina na ciência. Com uma experiência lúdica e acessível, a proposta busca despertar o interesse de estudantes enquanto estimula uma reflexão sobre o papel da mulher nas áreas científicas.

Assim sendo, é evidenciado que o uso de recursos digitais pode ser extremamente relevante para sensibilizar e incentivar, aproximando os jovens da ciência e contribuindo para o desenvolvimento de um cenário inclusivo e equitativo.

5. Referências

ALONSO, Luri Braga; ALONSO, Luma Braga; SOARES, Zilene Moreira Pereira. Cientistas brasileiras: o que elas fizeram pela ciência. Goiânia: Cegraf UFG, 2020. Disponível em: <https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/ebook-cientistas-brasileiras/16.html>. Acesso em: 29 ago. 2026.

BARBOSA, Márcia Cristina Bernardes. São poucas as mulheres na ciência: por quê? [Entrevista]. Disponível em: <https://www.if.ufrgs.br/~barbosa/Media/Interviews/sao-carlos-2015.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2026.

KLANOVICZ, Luciana Rosar Fornazari; MACHADO, Roseli de Oliveira. Mulheres na ciência: uma entrevista com a física Márcia Cristina Bernardes Barbosa. Revista Brasileira de História da Ciência, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 298-307, 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/350913886>. Acesso em: 29 ago. 2026.