O JOGO EDUCATIVO DE MARIE CURIE

Patrícia Quiroz Adolpho Farias[1]
Rafael Stanque Algerich Campos[2]
Yago R de Moura[3]
Benjamin Pietczak de Abreu[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:

A participação das mulheres na ciência é um percurso marcado por diversos desafios, sejam eles de cunho acadêmico ou até mesmo pessoais (PACHECO FERREIRA; GENOVESE, 2022). Diante dessa realidade, destaca-se a física Marie Curie, que traçou uma exemplar carreira científica e é um dos exemplos na luta das mulheres a favor da igualdade de gênero em uma área que era de predominância masculina (PACHECO FERREIRA; GENOVESE, 2022).

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), são metas que envolvem entre seus objetivos, a proteção ao clima e meio ambiente, estabelecimento da paz às pessoas e entre outros aspectos, definidos pela ONU para alcançarem êxito até o ano de 2030 (ONU). Sob essa perspectiva o ODS 5, que se refere a igualdade de gênero, tem sido alvo de discussões e debates relacionados ao longo de muitos anos, se tornando uma luta constante para as mulheres alcançarem seu espaço na ciência (ARAÚJO, 2005).

Considerando essa realidade, foi elaborado um jogo intitulado ‘A vida de Marie Curie’, que traz de forma lúdica e interativa, a vida e a descoberta realizada por Marie Curie e busca compartilhar a mensagem do ODS 5 com o público. Este estudo foi produzido por alunos e bolsistas no Projeto de Extensão “Programe O Seu Futuro”, que oferece oficinas de pensamento computacional, voltadas ao enriquecimento intelectual de estudantes de escolas

[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

públicas parceiras. Os alunos são contemplados com oficinas que abordam o tema dos ODS, ministradas pela *Criatec* (Incubadora de Empresas de Inovação Tecnológica Unijuí), o qual foi o pontapé inicial para a elaboração do jogo.

2. Procedimentos Metodológico:

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do jogo e do artigo, foi baseada em pesquisas realizadas pelos alunos, as quais visavam compreender a história de vida da cientista, aulas expositivas para compreender qual a melhor lógica e comandos para criar um jogo coeso e educativo, e palestras relacionadas à temática abordada.

Os integrantes se reuniram de forma colaborativa para no desenrolar das aulas determinadas para a execução do trabalho, conseguirem distribuir tarefas relacionadas a: design, história, pesquisa e criatividade para a criação do jogo.

Para o desenvolvimento desse projeto, os alunos receberam oficinas dedicadas ao processo de criação de jogos, aprendendo como criar cenários, personagens, sistemáticas de pontuação e a organização de toda a sequência lógica de um jogo. Com isso os alunos consolidaram os ensinamentos adquiridos ao longo do primeiro semestre de 2026 nas oficinas de Scratch, ministradas pelo PSF.

3. Resultados e Discussões

O jogo intitulado “A vida de Marie Curie” foi desenvolvido com o objetivo de ser auxílio para a conscientização da igualdade de gênero, tendo como foco principal, compartilhar com os jogadores como foi a difícil jornada de mulheres, como Marie Curie, numa área predominantemente masculina. Pesquisas apontam que ao longo dos anos existiu uma cultura que aprisiona mulheres em modelos estereotipados, colocando-as em posição de mãe e esposa, como se suas funções se limitassem a esses dois cargos, tornando-se necessário construir uma nova visão perante a sociedade que insira as mulheres de forma gradual em um mundo que pertencia antes somente a homens (ARAÚJO, 2005).

Na tela inicial (Figura 1), o design dos botões de “Jogar” e “Como Jogar” foi pensado de maneira que pertencesse a temática do jogo e por isso, possuem os símbolos dos elementos Rádio e Polônio, substâncias que foram descobertas por Marie, com um intuíto de dar foco e imersão às suas principais contribuições para a ciência.

O estilo do jogo busca transmitir, em imagens atuais, como seria o estudo realizado pela Marie em um laboratório, trazendo de forma mais próxima a realidade atual e ilustrada de como seria um laboratório de pesquisa (Figura 2). O jogo traz Marie como uma professora e o jogador como seu aluno pesquisador, após a fala da personagem o cenário escurece e o jogador precisa encontrar as substâncias escondidas pelo ambiente, e reunir os elementos os quais estão sendo estudados pela cientista.

Escolher a Marie como personagem para conduzir a dinâmica do jogo transmite a ideia positiva de que podemos aprender com mulheres quando elas assumem posições importantes na propagação do conhecimento científico. Essa disposição de personagens busca não apenas o entretenimento, mas sim, divulgar para o público alvo, como as descobertas realizadas por mulheres na área da ciência são relevantes para os dias atuais.

Através desse jogo, é possível observar a contribuição do mesmo com os objetivos estabelecidos pela Agenda 2030, principalmente no que diz respeito à promoção de igualdade

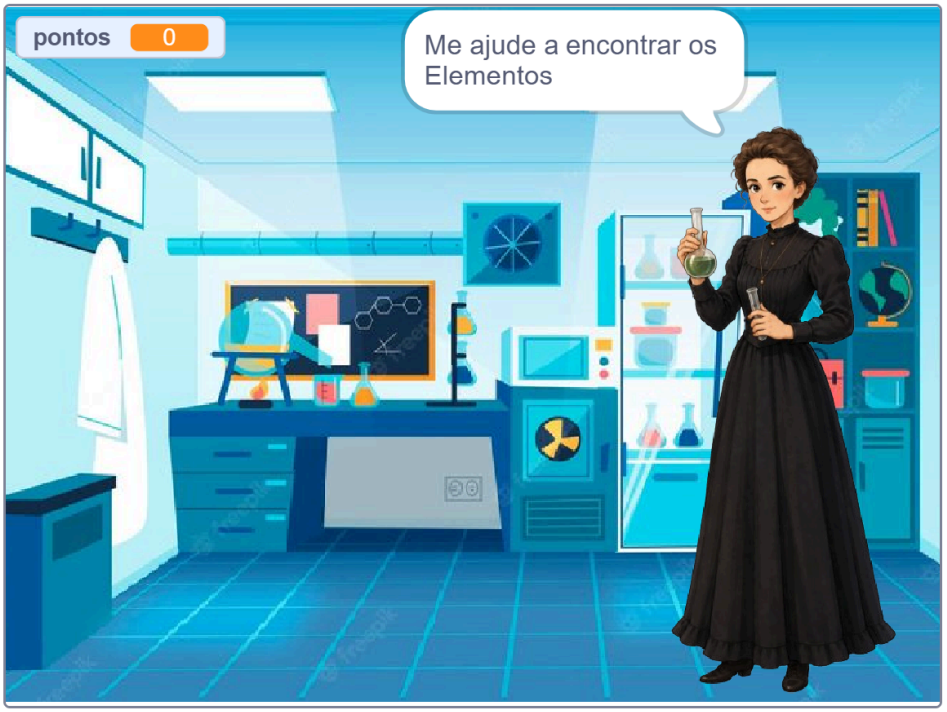
de gênero. Dessa forma a iniciativa demonstra ser uma forma simples e acessível de compartilhar um dos objetivos a serem alcançados pela ONU.

Figura 1 - Página inicial do jogo.



Fonte: Autor, 2026

Figura 2 - Jogo



Fonte: Autor, 2026

4. Conclusão

A proposta do jogo "A Vida de Marie Curie", representou como um jogo é capaz de aproximar o público alvo da vida e de contribuições científicas de mulheres na ciência. Trazendo a combinação entre tecnologia, conhecimento e reflexão social a respeito do papel das mulheres na sociedade. A experiência oferecida aos desenvolvedores do jogo, transmite a oportunidade de conhecerem a trajetória de Marie Curie e buscar meios de propagar a importância de suas descobertas para a ciência.

Os resultados, apontam que a união entre recursos tecnológicos e a abordagem de igualdade de gênero, pode ser um meio de contribuição para a criação de experiências educativas e lúdicas, para todo o tipo de público. Dessa maneira, o jogo contribui para a divulgação dos objetivos propostos pela Agenda 2030, com destaque para o ODS 5, que busca promover a igualdade de gênero.

5. Referências

Os desafios das mulheres na Ciência: Marie Curie como figura feminina no campo científico. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Educacao/article/view/8837/pdf>. Acesso em: 27 ago. 2026.

Sustainable Development Goal 5: Igualdade de gênero. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/5>. Acesso em: 27 ago. 2026.

ARAÚJO, Maria de Fátima. Diferença e igualdade nas relações de gênero: revisitando o debate. Psicologia clínica, v. 17, n. 2, p. 41–52, 2005.