MULHERES EXTRAORDINÁRIAS EM JOGOS: CAROLINE HERSCHEL

Patrícia Quiroz Adolpho Farias[1]
Gustavo Landvoigt[2]
Jose Vitor da Silva Noster[3]
Emanuel Pontes de Lima[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:

Existem discursos relacionados ao trabalho e as expectativas que giram em torno de qual papel as mulheres e homens assumem perante a sociedade (VIEIRA, 2022). A hierarquização das funções trabalhistas atribui maior valor social e financeiro a trabalhos realizados pelos homens, no qual o trabalho 'produtivo' é atrelado a eles e o trabalho 'reprodutivo' às mulheres (VIEIRA, 2022). Com isso, no meio do trabalho produtivo as mulheres sofrem com a desigualdade de gênero e para conseguir cargos de liderança que não envolvam atividades classificadas como 'femininas' (VIEIRA, 2022).

Baseado nesse discurso, Caroline Herschel, se apresenta como uma mulher extraordinária e com uma incrível jornada na astronomia, suas contribuições auxiliaram na descoberta de oito cometas. Além disso, foi a primeira mulher a receber um aporte financeiro pelos trabalhos

[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

científicos realizados na Inglaterra (VIEIRA, 2022).
Em conjunto com a história da cientista, temos uma das metas em evidência o ODS 5, igualdade de gênero que tem como previsão ser alcançada até 2030 pela ONU, essas metas são conhecidas como Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Com essa proposta, os alunos receberam oficinas voltadas à lógica de programação e pensamento computacional, oferecidas pelo projeto de extensão, Programe O Seu Futuro. Através do Scratch, plataforma de programação por blocos, os alunos aprenderam todos os conceitos necessários para a construção de um jogo. Para conhecimentos referentes aos ODS os alunos assistiram a uma palestra interativa sobre o assunto, oferecido pela Criatec (Incubadora de Empresas de Inovação Tecnológica Unijuí).

2. Procedimentos Metodológico:

Os procedimentos adotados foram baseados em uma lista de requisitos entregue pelos bolsistas para os alunos. A partir dos requisitos, os alunos distribuíram atividades entre os membros para que pudessem dividir esforços para concluir o trabalho a tempo. Entre os requisitos necessários para a elaboração do jogo os alunos precisavam de: 5 variáveis funcionais, 5 laços de repetição, 5 blocos de condição, 3 atores, 3 cenários com mudança entre eles, som e contagem de pontos.Após ter a estrutura necessária para a montagem do jogo, os alunos realizaram pesquisas a respeito da vida e contribuições científicas de Caroline Herschel para que o jogo fosse coeso e criativo.

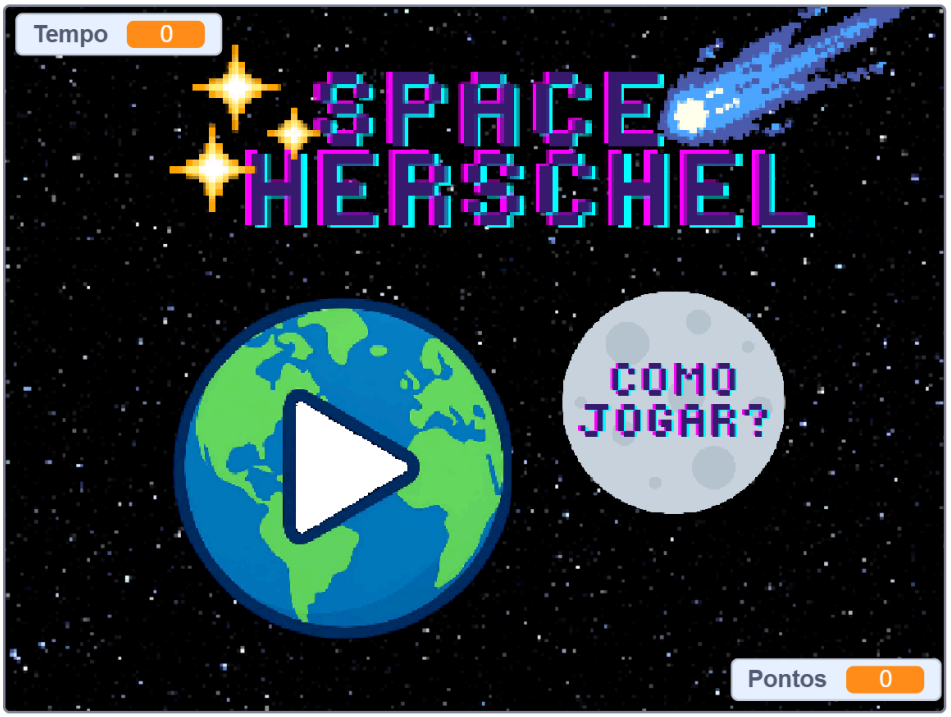
Para poder atender a todos os requisitos, os alunos participaram de oficinas oferecidas pelo PSF ao longo do primeiro semestre. As oficinas focaram em ensinar a estrutura de um jogo em conjunto com a lógica de programação. Os alunos aprenderam a criar personagens, cenários, botões e toda a lógica por trás de uma sequência definida de ações.

3. Resultados e Discussões

O jogo “Space Herschel” foi criado de maneira criativa e baseado em um jogo famoso, conhecido como “Space Invaders”. Na página inicial (figura 1) o jogo traz o botão de jogar e o de “Como jogar” com o planeta terra e a lua, se adequando ao design do jogo, que foca em uma imersão espacial. O jogo é separado em mais de um nível, onde no seu início (figura 2) a cientista Caroline aparece solicitando ajuda do jogador para que ela possa acertar meteoros com uma nave e recolher amostras desses meteoros eliminados. Os níveis são separados pelo tipo de meteoro a qual os jogadores eliminam e coletam pedaços para o estudo.O jogo possui dois tipos de pontuação: uma classificada como tempo, o qual encerra o jogo quando o jogador não consegue realizar as coletas no tempo determinado e os pontos, o qual são acumulados de acordo com os acertos dos jogadores nos meteoros. De uma maneira bem criativa os alunos buscam trazer para uma realidade lúdica, uma forma de estudo das partículas de um meteoro.

Além de ressaltar a importância da contribuição científica realizada por Herschel, os alunos buscam através do jogo, contribuir para a diminuição da desigualdade de gênero. Colocando mulheres como protagonistas em um jogo e na ciência, contribui para que mais mulheres compreendam que sua presença em lugares que são predominantemente masculinos, podem e devem ser reivindicadas.

Figura 1 - Página inicial do jogo.



Fonte: Autor, 2026

Figura 2 - Jogo



Fonte: Autor, 2026

4. Conclusão

Conclui-se que a proposta desenvolvida relaciona reflexões sobre as mulheres cientistas e desigualdade de gênero, aproximando esses dois temas do ODS 5. O desenvolvimento de 'Space Herschel' demonstrou que a junção da programação com temas abordados pelos ODS, podem ser utilizados para divulgar de forma lúdica e interativa, aprendizados relacionados à ciência, igualdade de gênero e pensamento computacional. A construção do jogo, trouxe aos alunos a oportunidade de aplicar os conhecimentos recebidos através das oficinas do PSF e além disso, puderam valorizar a trajetória de Caroline Herschel com as contribuições da cientista para a astronomia.

5. Referências

O trabalho e as contribuições de Caroline Herschel na Astronomia. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/circumhc/article/view/58757>. Acesso em: 27 ago.2026

As Nações Unidas no Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br>. Acesso em: 27 ago. 2026