

# Relato de Experiência: Clube do Livro - Histórias da Computação

Barbara de Lima<sup>1</sup>, Cleyfane Auanny Oliveira Silva<sup>1</sup>, Giovanna Almeida Vieira<sup>1</sup>, Jucyelle Barros do Nascimento<sup>1</sup>, Maria Luiza Correia Oliveira Lima<sup>1</sup>, Noemy Roberta de Oliveira Silva<sup>1</sup>, Wemilly Maria Rodrigues Leite de Souza<sup>1</sup>, Raquel da Silva Cabral<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Ciência da Computação – Universidade Federal de Alagoas (UFAL)  
CEP 57.309-005 – Arapiraca – AL – Brasil

{barbara.lima,cleyfane.auanny,giovanna.almeida,jucyelle.nascimento,maria.correia,noemy.silva,wemilly.souza}@arapiraca.ufal.br,  
raquel.cabral@laccan.ufal.br

**Abstract.** *Scientific evidence confirms the effectiveness of working on the deconstruction of gender stereotypes since childhood, where there is a greater impact on the future behaviour of human beings. This article reports on the experience of building and implementing the Book Club - Computing Stories: an initiative aimed at promoting the teaching of technology concepts to children by presenting computer stories and focusing on reducing "anonymous" women in the context through children's literature. The club also offers reading sessions, discussions, and an activity booklet as approaches to reinforce content. The objective is, therefore, to guide children to develop an egalitarian view of men and women in computing.*

**Resumo.** *Evidências científicas comprovam a eficácia de se trabalhar a desconstrução de estereótipos de gênero desde a infância, onde há maior impacto no comportamento futuro dos seres humanos. O presente artigo relata a experiência da construção e execução do Clube do Livro - Histórias da Computação: uma iniciativa que busca promover o ensino de conceitos de tecnologia para crianças, apresentando histórias da computação e dando enfoque à diminuição de mulheres "anônimas" no contexto por meio da literatura infantil. O clube ainda oferece sessões de leitura, discussões e um livreto de atividades como abordagens para fixação de conteúdo. Objetiva-se, portanto, conduzir as crianças para construir uma visão igualitária sobre homens e mulheres na computação.*

## 1. Introdução

Muitos são os estudos e as pesquisas relacionadas às causas do distanciamento das mulheres para com a tecnologia [Kato 2018] [Souza 2022]. Em sua maioria, relatam os desafios de acessibilidade e falta de representatividade desde a infância, onde existem os maiores impactos de estereótipos de gênero.

Atualmente, grandes iniciativas como *Girls Who Code*, *Women In Tech* e *Code.org* promovem a inclusão feminina na área da tecnologia no intuito de, para além de desmistificar preconceitos, equiparar a presença de mulheres na computação, especialmente para jovens e adultas [Girls Who Code 2024] [Women In Tech 2024] [Code.org 2024].

Em contrapartida, há evidências científicas acerca da maior eficácia em se trabalhar a desconstrução de estereótipos de gênero desde a infância para impactar na

mudança de comportamentos da criança no futuro. Isto porque, conforme Carmo et al. (2023), a primeira infância - do 1º ao 6º ano de vida -, é a fase crítica para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos seres humanos e para a formação das bases necessárias para a evolução no percurso escolar que procedem em seus comportamentos futuros.

Nesse sentido, a experiência relatada no presente artigo surge com o propósito de apresentar noções tecnológicas com crianças entre 05 a 13 anos, sejam meninos ou meninas, dando enfoque à igualdade de gênero na área da tecnologia ao abordar conteúdos que evidenciam feitos de mulheres e homens que influenciaram significativamente o desenvolvimento da computação.

O Clube do Livro encontra suas raízes em uma profunda fonte de inspiração que visa não apenas estimular o amor pela leitura, mas também promover a inclusão de conceitos relacionados à ciência da computação. O objetivo primordial dessa experiência é introduzir o mundo da computação para crianças por meio da apresentação de conteúdos dos livros escolhidos - detalhados posteriormente -, com um foco especial em meninas. Portanto, o clube foi criado para construir uma nova percepção da participação feminina na tecnologia e mostrar que a computação deve ser um campo aberto e acessível para todos e todas.

Ao idealizar o Clube do Livro, o projeto “Katie: saindo do buraco negro e impulsionando as meninas para a computação” buscou inspiração em iniciativas que já promovem a representatividade na computação por meio da literatura infantil. Dentre essas fontes, destaca-se o livro “Todas Somos Adas: as aventuras de Ada Silva no mundo da computação”, apresentado através do trabalho de Araújo-de-Oliveira et al. (2023), cujo enfoque na importância do aprendizado junto com o lúdico ressoa fortemente com a proposta que fundamenta o clube. Além disso, o livro “A Vida de *Ada Lovelace*”, de Bim (2018), que apresenta a história da primeira programadora da história, *Ada Lovelace*, inspirando as crianças a explorarem o potencial da computação sob uma perspectiva histórica. “As Cientistas: 50 Mulheres que Mudaram o Mundo”, de *Ignatofsky* (2017), oferece uma visão panorâmica de mulheres notáveis em diversas áreas científicas, ampliando o horizonte das crianças ao mostrar a diversidade de contribuições femininas em STEM do inglês: Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática. Por fim, “*Alan Turing: Suas Máquinas e Seus Segredos*”, também de Bim e Boss (2022), destaca a vida do renomado cientista da computação, *Alan Turing*, proporcionando uma narrativa fascinante sobre suas realizações e desafios enfrentados.

Para alcançar esse objetivo, o clube utilizou a literatura infantil como uma ferramenta de ensino. Os livros selecionados foram “A Vida de *Ada Lovelace*”, “As Cientistas: 50 Mulheres que Mudaram o Mundo” com a proposta de reduzir o anonimato para elas, e finalmente “*Alan Turing: Suas Máquinas e Seus Segredos*”, concluindo as sessões de leitura. Tais livros apresentam histórias de mulheres e homens que foram grande influência na área da tecnologia, proporcionando uma nova visão às crianças de que as mulheres, tal qual os homens, têm sido e podem ser bem-sucedidas nesse campo.

Além disso, o clube não se limitava apenas à leitura de livros, ele também incentivava a interação e a discussão entre as crianças. Isso permitia que as crianças se

envolvessem mais profundamente com o material e desenvolvessem uma compreensão mais rica da computação.

Em resumo, o objetivo inicial do Clube do Livro era usar a literatura infantil como uma maneira de apresentar a computação para crianças, especialmente meninas, de uma maneira que fosse educativa, envolvente e divertida. Ao fazer isso, o clube esperava desmistificar a ideia de que a tecnologia é um campo exclusivamente masculino e inspirar uma nova geração de crianças a explorar e até mesmo seguir uma carreira na computação.

Para além da estruturação do clube, visando colaborar para a fixação do conteúdo apresentado para as crianças, o projeto *Katie* elaborou um livreto com atividades interativas abordando tópicos importantes conduzidos na execução do clube e outros para aprofundar o conhecimento obtido. O livreto contou com a colaboração de duas mulheres participantes do projeto e foi idealizado com inspirações na revista *Recreio*®, com seu formato de atividades, e *A Turma do Sésinho*®, com a estrutura de conteúdo para o livreto, cuja estruturação está definida na próxima seção deste artigo [Civita 2022][SESI 2005].

A edição piloto do Clube do Livro foi realizada na Bienal Internacional do Livro de Alagoas em agosto de 2023, onde houveram três sessões, registrando 30 (trinta) crianças em duas delas e 10 na última; o clube também continuou com mais duas edições ocorridas na Semana Interinstitucional de Pesquisa, Tecnologia e Inovação na Educação Básica (Sinpete) em outubro de 2023, uma em Arapiraca/AL e outra em Maceió/AL, com três sessões de 30 (trinta) minutos e uma média de 20 (vinte) a 25 (vinte e cinco) crianças participantes. Nas seções posteriores, consta o resultado da execução das três edições realizadas pelo Clube do Livro em forma de relatos e amostra de dados.

## **2. Metodologia**

### **2.1. Programação “Clube do Livro: Histórias da Computação”**

A concepção do Clube do Livro: Histórias da computação, iniciou-se com a ideia de criar um ambiente de leitura voltado para crianças, a princípio, durante a Bienal Internacional do Livro, com ênfase em obras literárias relacionadas à tecnologia e à apresentação de mulheres pioneiras da área. No entanto, durante as deliberações com os membros envolvidos, ficou clara a importância de aprimorar a abordagem e isto foi feito incorporando dinâmicas interativas para envolver e cativar as crianças durante as sessões do clube.

Optou-se por um formato em que fossem realizados resumos e leituras breves dos livros escolhidos, definidos na seção anterior, promovendo a participação ativa das crianças a ponto de despertar nelas o interesse contínuo pelas histórias, incentivando a busca pelos livros após as sessões, como é expressada pela Teoria de Aprendizagem Construtivista desenvolvida pelo psicólogo, biólogo e epistemólogo suíço, *Jean Piaget* [Macedo 1994]. Com base em Macedo (1994), a aprendizagem refere-se à aquisição de uma resposta particular, aprendida em função da experiência, obtida de forma sistemática ou não. Dessa forma, o uso de questionamentos como via de descoberta para

o conhecimento é um grande aliado para o aprendizado infantil que proporcionam a posterior experiência.

Assim, o Clube do Livro se fundamenta em teoria de aprendizagem para aplicar o conhecimento dos livros selecionados. A partir de perguntas como “O que vocês acham que ela [*Ada Lovelace*] criou?”, “Vocês conhecem alguma mulher cientista?”, foram guias para a experiência por dentro do pioneirismo apresentado com mulheres e homens protagonistas.

Como estratégia adicional, foi incrementado à programação a distribuição de brindes para aquelas que demonstram maior interação, incluindo dinâmicas de perguntas, o que posteriormente resultou em uma adesão expressiva por parte dos participantes.

Tendo em vista a programação descrita, para a média das edições ocorridas, organizou-se as sessões de leitura conforme a Tabela 1.

**Tabela 1. Metodologia adotada para a sessão do Clube do Livro**

Tempo Total: 30min	Apresentação de slide durante toda a sessão
	Tempo de leitura do livro “ <i>A Vida de Ada Lovelace</i> ”: 5 min
	Tempo de discussão do livro “ <i>A Vida de Ada Lovelace</i> ”: 5 min
	Tempo de leitura do livro “ <i>As Cientistas: 50 Mulheres que Mudaram o Mundo</i> ”: 5 min
	Tempo de discussão do livro “ <i>As Cientistas: 50 Mulheres que Mudaram o Mundo</i> ”: 5 min
	Tempo de leitura do livro “ <i>Alan Turing: Suas Máquinas e Seus Segredos</i> ”: 5 min
	Tempo de discussão do livro “ <i>Alan Turing: Suas Máquinas e Seus Segredos</i> ”: 5 min

O roteiro utilizado foi pensado para ser objetivo, visando manter a atenção das crianças com o maior tempo possível. Assim, cada sessão foi planejada para 30 (trinta) minutos divididos entre leitura e discussão acerca do conteúdo, renovando o público de crianças em cada uma delas.

## **2.2. Estruturação do livreto “Cadernos de atividades e curiosidades”**

Paralelamente ao clube, foi desenvolvido um livreto contendo curiosidades e atividades relacionadas à tecnologia, modelado após publicações reconhecidas, como a revista *Recreio*® e *A Turma do Sesinho*®. O livreto foi concebido com o propósito de apresentar, de maneira acessível e cativante, princípios essenciais da computação ao público infantil, além de desmistificar a ideia de que áreas tecnológicas são exclusivas para meninos. Após estimular a curiosidade dos participantes por meio das discussões

durante as sessões do clube, buscou-se consolidar o aprendizado por meio de atividades imersivas contidas no livreto.

As atividades do livreto foram escolhidas com base na faixa etária e no nível de compreensão das crianças. Para crianças de 4 a 6 anos, há atividades de colorir: *Pinte do Seu Jeito* e *Labirinto*. Para crianças de 7 a 10 anos, há palavras cruzadas e caça-palavras. Por fim, para crianças de 10 a 12 anos, consta atividades de *Faça Você Mesmo* e o quiz *Você é Mais Ada ou Alan?*, as quais exigem seguir instruções mais complexas.

Essas atividades foram divididas em pequenas seções de curiosidades, seguidas de um desafio para fixação. A figura 1 abaixo mostra o formato de condução das atividades, nesse contexto, com a temática do termo "Olá, Mundo!", do "Hello, World!" conhecido internacionalmente ao estreir uma nova linguagem de programação [Fry 2018].



Figura 1. À esquerda, uma atividade explicando a história do termo "Olá, Mundo!"; à direita, um desafio de criptografia.

Além disso, outras atividades e curiosidades compunham o livreto, como: i) caça-palavras que destacavam termos como "computador", "internet" e "software", reforçando o vocabulário tecnológico; ii) a linha do tempo dos computadores, que ajuda as crianças a entender a evolução da tecnologia, destacando marcos desde o ábaco até os computadores modernos; iii) indicação de livros de leitura com a mesma temática; iv) breves perfis como os de *Katie Bouman*, *Ada Lovelace* e *Alan Turing*, objetivando inspirar especialmente as meninas a se verem nas áreas STEM.



Figura 2. Organização do livreto e páginas relacionadas

Essa abordagem foi estrategicamente elaborada para assegurar que os temas discutidos no clube permanecessem na mente das crianças, proporcionando uma experiência educacional contínua e envolvente no universo da computação, com ênfase na participação feminina. Assim, o livreto não apenas complementava as sessões do clube, mas também incentivava uma aprendizagem divertida e inclusiva.

### 3. Execuções e Experiências

O evento foi realizado em três ocasiões distintas, envolvendo nove turmas de alunos de diferentes escolas públicas. A primeira edição ocorreu na Bienal do Livro, em agosto de 2023, e as demais durante um evento associado à Sinpete 2023 que, como citado, ocorreu em duas cidades distintas.

Em cada edição, as crianças ouviram histórias sobre mulheres notáveis na computação, debateram sobre temas relacionados à tecnologia e realizaram atividades práticas que estimularam o raciocínio lógico e a criatividade. Além disso, cada aluno e aluna recebeu um livreto com curiosidades e desafios sobre computação, o que permitiu a continuidade da aprendizagem após o término da ação.

O objetivo do Clube do Livro foi não apenas educar, mas também motivar as crianças, especialmente as meninas, a considerar uma carreira na computação no futuro. Embora não tenha sido possível obter dados suficientes para avaliar o impacto da ação, observou-se, através dos relatos, um alto nível de satisfação e interesse dos participantes, o que indica que a proposta foi bem-sucedida em cumprir sua missão.

**Tabela 2. Relatos de crianças sobre sua experiência no Clube do Livro**

“Eu nunca pensei que poderia criar meu próprio jogo no computador! Na oficina, a gente aprendeu sobre uma mulher incrível que inventou muitas coisas na computação.”
“Lá [Clube do Livro], eu descobri que meninas podem ser programadoras também! A gente ouviu histórias de mulheres que fizeram coisas importantes com computadores.”
“Eu achei que computação era só para adultos, mas na bienal eu aprendi que até crianças podem programar.”
“Eu achei o Clube do Livro de computação muito legal! Teve uma história da Ada, ela era tipo uma princesa da matemática e inventou um jeito de falar com as máquinas. E um cara que era muito esperto e ajudou a salvar o mundo com os códigos secretos dele. No final, a gente ganhou um livrinho cheio de atividade e eu já resolvi quase todas.”

Um dos aspectos mais marcantes do projeto foi a reação positiva das crianças durante as sessões. Durante uma das edições realizadas, ouviu-se muitos comentários elogiosos das crianças, que demonstraram curiosidade e entusiasmo pelo assunto. Algumas delas pediram que o projeto fosse levado até a escola delas para explorar o mundo da computação. Muitas se mostraram surpresas por estarem adquirindo esse conhecimento, que muitas vezes é visto como algo distante ou difícil. Na Figura 3, a presença de uma das turmas abordadas.



**Figura 3. Crianças recebendo livretos ao final de uma edição do Clube do Livro**

Esses relatos, exibidos na Tabela 2, mostraram que o projeto foi capaz de despertar o interesse e a confiança das crianças pela computação, contribuindo para a formação de uma nova geração de potenciais entusiastas da computação.

**Tabela 3. Relatos das coordenadoras sobre sua experiência no Clube do Livro**

“Minha experiência com os participantes foi tão desafiadora quanto divertida. Manter as crianças interessadas representou um desafio, mas ver o brilho nos olhos delas ao serem introduzidas a um mundo novo foi uma experiência incrível. A interação foi extremamente divertida pois elas estavam realmente empolgadas em participar. E receber o feedback das crianças no final foi gratificante; frases como ‘Como posso trazer esta oficina para minha escola também?’ e ‘Adorei as histórias, parabéns!’ me encheram de orgulho e motivação.”

“Minha experiência com o Clube do Livro foi incrível! Particpei das duas execuções e cada vez foi mais gratificante. Na primeira, confesso que estava nervosa, afinal, era a primeira vez que eu ia lidar com tantas crianças era um desafio novo para mim. Felizmente, um outro membro do projeto liderou a maior parte e me mostrou o caminho. Na segunda vez, já me sentia mais confiante e as crianças estavam mais calmas e fáceis de lidar. Foi emocionante ver o interesse delas pela computação, tirando dúvidas e se encantando com curiosidades, como a origem da palavra "bug" que existe graças a Grace Hopper e a descoberta de um inseto dentro da máquina, bug no inglês. Enfrentamos desafios durante a organização, como a falta de livros, mas a equipe foi incrível. A diretora de marketing criou slides com trechos e imagens dos livros, enquanto nós, as diretoras de produção, nos empolgamos e criamos um livreto inspirado em revistinhas infantis em apenas dois dias. Foi uma experiência repleta de aprendizado, tanto para gente, quanto para as crianças, algumas delas inclusive pediram que a gente visitasse as escolas delas pois acharam o clube do livro e nós muito interessante.”

A combinação de crianças e computação apresenta desafios únicos, uma vez que a tecnologia é frequentemente percebida como complexa e até monótona por esse público. Um dos principais obstáculos da execução foi encontrar uma abordagem apropriada que promovesse um entendimento eficaz entre as crianças e mantivesse sua atenção durante as atividades. Conforme Wustro e Gubert (2019), quando a tecnologia é apresentada de maneira cativante e acessível, ela pode despertar grande interesse, o que exigiu um planejamento cuidadoso para envolver as crianças de forma atrativa e envolvente.

Para contornar o desafio de selecionar uma abordagem apropriada que promovesse um entendimento eficaz entre as crianças e mantivesse sua atenção durante

as atividades, os organizadores optaram por estratégias criativas e educativas. O uso de ilustrações nos livros e a criação de apresentações de slides coloridas foram fundamentais. Esses recursos visuais foram complementados por fatos curiosos e uma linguagem adequada ao público infantil. A participação ativa e o estímulo à imaginação das crianças foram facilitados pela interação contínua dos instrutores, que se dedicaram a engajar constantemente os participantes e a incitar suas mentes com perguntas provocativas.

**Tabela 4. Relatos das instrutoras sobre sua experiência no Clube do Livro**

<p>“Foi uma experiência nova, divertida e cheia de olhares curiosos. Foi muito legal participar porque de uma forma a gente acaba levando um pouco de conhecimento para crianças que nem faziam ideia do que é aquilo ou pra quê serve. No final, o sorriso de cada criança por ter aprendido uma historinha nova era o mais bonito.”</p>
<p>“Eu gostei bastante! Achei tudo muito organizado, além de ter me sentido bem a vontade para desenvolver da maneira que achei melhor. O conteúdo foi muito bom e deu pra desenvolver muito bem com as crianças. Aprendi que é possível desenvolver o interesse pela área de tecnologia com qualquer faixa etária, e que qualquer conteúdo pode ser interessante, desde que trabalhado da maneira correta.”</p>

Com as reações positivas obtidas conforme as Tabelas 3 e 4, foi possível compreender a importância de incentivar a leitura e promover a divulgação de personalidades relevantes da ciência. Essa prática revelou-se crucial não apenas para despertar o interesse das crianças pela área da computação, mas também para encorajar especialmente as meninas a considerarem futuras carreiras nesse campo.

Além disso, a experiência proporcionou uma valiosa lição: é viável cultivar o interesse pela área de tecnologia em qualquer faixa etária. Ficou evidente que, com a abordagem adequada, qualquer conteúdo pode se tornar atrativo. Isso ressalta a importância de adaptar os métodos de ensino e comunicação para atender às necessidades e interesses específicos do público-alvo.

**Tabela 5. Amostra de dados das três aplicações do Clube do Livro**

<b>Estatísticas</b>	<b>Edição 1: Bienal do Livro</b>	<b>Edição 2: SINPETE Arapiraca/AL</b>	<b>Edição 3: SINPETE Maceió/AL</b>
Quantidade total de crianças	70	60	60
Quantidade total de livretos entregues	70	60	60
Quantidade de sessões	3	3	3

#### **4. Discussão e Considerações Finais**

Durante a execução do projeto, enfrentou-se diversos desafios que exigiram soluções criativas e adaptações para garantir o sucesso das aplicações do Clube do Livro: Histórias da Computação. Uma das principais dificuldades foi a falta de referências ou ações similares para nos orientar, o que demandou a criação de uma abordagem inovadora e única na concepção do clube constatada no tópico de sua programação.



A inexperiência com o público infantil também se revelou como um obstáculo inicial. Para superar essa barreira, contou-se com a expertise de uma das integrantes do projeto, que é professora de educação infantil e foi instrutora na atividade. Sua habilidade pedagógica foi fundamental na criação de uma apresentação cativante e adequada ao público-alvo do evento.

Outra dificuldade enfrentada foi a escassez de material específico para crianças sobre computação. Com apenas um exemplar de cada livro disponível e a necessidade de apresentar simultaneamente em diferentes eventos, foi desenvolvido uma apresentação em slides com imagens e trechos dos livros digitalizados. Essa estratégia permitiu que as crianças mergulhassem nas histórias, mesmo com a limitação de exemplares físicos.

A restrição de recursos financeiros também impactou a capacidade de distribuição de mais livretos, dificultando a interação mais ampla das crianças com o material. No entanto, mesmo diante dessas limitações, buscou-se alternativas criativas para maximizar o envolvimento, como a realização de atividades extras e discussões pós-leitura para compensar a falta de exemplares para todos os participantes.

## **5. Resultados e Conclusão**

O livreto de atividades e curiosidades teve sua estreia durante a Bienal Internacional do Livro de Alagoas, sendo esta divulgada nas sessões do clube do livro. Inicialmente, 70 (setenta) exemplares foram distribuídos, com mais 120 (cento e vinte) sendo disponibilizados durante a participação no Sinpete 2023. Assim, a distribuição total atingiu 190 (cento e noventa) exemplares.

Ao longo do ano de 2023, foram realizadas um total de três execuções do Clube do Livro, com um alcance notável em diferentes eventos. Duas dessas execuções ocorreram dentro do contexto do Sinpete 2023, em Arapiraca/AL e Maceió/AL, com três turmas em cada localidade. Em cada uma das sessões, foi alcançada uma média geral de 20 (vinte) participantes, demonstrando um envolvimento significativo da comunidade local.

Além disso, a primeira execução ocorreu durante a Bienal Internacional do Livro, com um total de três turmas, registrando uma participação mais expressiva, com 30 (trinta) pessoas em duas sessões e 10 na última. Esses números refletem o amplo impacto dessas iniciativas, atingindo e envolvendo um número substancial de pessoas em eventos educacionais e culturais importantes. Esses resultados fortalecem a convicção de que o uso da literatura infantil como uma ferramenta para introduzir conceitos de computação é eficaz e relevante.

O interesse demonstrado pelas crianças, especialmente pelas meninas, reforça a importância de continuar e expandir essas atividades no futuro. Através do Clube do Livro, não apenas promove-se a leitura e a educação em ciência da computação, mas também inspira-se uma nova geração a considerar carreiras neste campo. Diante da aceitação ao clube pelas crianças, espera-se que essa ação seja recorrente nos eventos de caráter educacional e acessível.

## Referências

- Araújo-de-Oliveira, Patrícia; Nunes, Lorena; Santos, Maiara Priscila Lima dos; Farias, Kamila; Oliveira, Adrilana. A História da Ada Silva: Livro para Representatividade na Computação. *In: WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY (WIT)*, 17. , 2023, João Pessoa/PB. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 13-24. ISSN 2763-8626. DOI: <https://doi.org/10.5753/wit.2023.230519>.
- Bim, S. A. A vida de *Ada Lovelace*. Programa Meninas Digitais. Editora Sociedade Brasileira de Computação, 2018.
- Bim, S. A. Boss, S. L. B. *Alan Turing: Suas Máquinas e Seus Segredos*. 1. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2022.
- Carmo, M. Ferreira, P. Cardoso, P. Alcaire, R. Monteiro, R. Gonçalves, S. Moura, T. Rolino, T. Beliz, V. Kinder: Desconstrução de estereótipos desde a infância. 1. ed. Coimbra, Portugal: Editor Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, 2023.
- Code.org. (2022). *Learn today, build a brighter tomorrow*. Disponível em: <<https://code.org/>>. Acesso em: 13, Março 2024.
- Civita, V. (2022), *Recreio: Ter pet faz bem, mas...* Grupo Perfil, 1035ª Edição.
- Fry, H. *Hello World: How to be Human in the Age of the Machine*. Doubleday, 2018. p. 5-6. ISBN 9781473544710
- Girls Who Code. (2022). *Girls Who Code*. Disponível em: <<https://girlswhocode.com/>>. Acesso em: 13, Março 2024.
- Ignotofsky, Rachel. *As Cientistas: 50 Mulheres que Mudaram o Mundo*. 1. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2017.
- Kato, R. (2018). *Mulheres na tecnologia: estereótipos começam na infância*. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/mulheres-na-tecnologia-estereotipos-comecam-na-infancia/>>. Acesso em: 13, Março 2024.
- Macedo, L. *Ensaio Construtivistas*. 3. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994. p. 103. ISBN 8585141417.
- SESI. (2005), *Sesinho: Nem mais, nem menos*. SESI. 129ª Edição.

Souza, V. (2022). 'Eu sempre era a única': mulheres ainda lutam por espaço no setor de tecnologia. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/03/09/eu-sempre-era-a-unica-mulheres-ainda-lutam-por-espaco-no-setor-de-tecnologia.ghtml>>. Acesso em: 14, Março 2024.

Women In Tech. (2018). *Women In Tech Global*. Disponível em: <<https://women-in-tech.org/>>. Acesso em: 13, Março 2024.

Wustro, A. Gubert, G. A. L. (2019). A tecnologia aliada à leitura: Uma análise sobre as percepções do público infantil. Instituto Federal de SC - Campus Xanxerê.