

# Mulheres Históricas e a Informática: Ada Lovelace - Inspirando Gerações

Suzy Kamylla de Oliveira Menezes <sup>1</sup>, Viviane de Menezes Ramalho Souza <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Alagoas (IFAL) – Palmeira dos Índios – AL – Brasil

{suzy.menezes, viviane.souza}@ifal.edu.br

**Abstract.** *In the field of IT, women face various barriers that impact their retention and representation in both high school and university courses. In this context, it is crucial to highlight women's contributions to the field in order to inspire more girls to pursue IT as a professional career. This paper aims to present activities carried out in the theme room Ada Lovelace - Inspirando Gerações.*

**Resumo.** *Na área da Informática, as mulheres enfrentam diferentes barreiras que influenciam na permanência e representatividade feminina em cursos de nível médio e superior. Nesse sentido, é essencial que as contribuições femininas na área sejam divulgadas para estimular que mais meninas escolham a Informática como área profissional. Este trabalho tem o objetivo de apresentar atividades realizadas na Sala Temática Ada Lovelace - Inspirando Gerações.*

## 1. Introdução

A área da tecnologia é atualmente bastante atrativa no mercado de trabalho, contudo a presença de mulheres na Informática apresenta barreiras históricas que impactam a sua entrada e também a sua permanência. Uma das consequências é a falta de representatividade de mulheres tanto nos espaços acadêmicos, quanto nas empresas, os quais são altamente competitivos e dinâmicos [Lima 2013]; [Nascimento 2016]; [Tonini and Araújo 2019].

Com o intuito de incentivar e promover a entrada e permanência de meninas e mulheres na Informática é relevante abordar a história de mulheres que contribuíram significativamente para o desenvolvimento da tecnologia e criar espaços educacionais de interação. Além disso, o Pensamento Computacional (PC) tornou-se obrigatório na educação básica conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Por isso, é essencial o desenvolvimento de ações que estimulem o desenvolvimento do PC e também promovam o engajamento de meninas na área [Bim et al. 2019]; [Ferreira et al. 2020]; [Laranjeira and Bezerra 2023].

Ao longo do desenvolvimento acadêmico das meninas na educação básica e as possíveis escolhas profissionais, observa-se fatores que se relacionam à menor presença feminina na tecnologia, tais como: pouco incentivo da família ou falta de estímulos na infância; falta de divulgação sobre a área; percepção intimidadora da área como complexa e que exige conhecimentos matemáticos; prevalência masculina; pouca representatividade feminina; falta de interação com pessoas e sobrecarga [Menezes and Santos 2021]; [Ribeiro and Maciel 2020].

Para superar essas barreiras, observa-se fatores que influenciam as meninas a escolherem cursos relacionados à tecnologia, tais como: eventos que divulgam a participação de mulheres em cursos e no mercado de trabalho; projetos que desenvolvem atividades para divulgar como são os cursos de nível médio ou superior; atividades que envolvem as áreas de Exatas; discussões para desmistificar esteriótipos e mostrar a história sobre as mulheres na Computação; dentre outros [Menezes and Santos 2021], [Nolasco et al. 2023].

Com base nisso, este trabalho tem o objetivo de apresentar atividades realizadas na sala temática, parte de um evento promovido no IFAL, para divulgar a história de mulheres na área da Informática, trabalhar atividades com computação desplugada e estimular o protagonismo feminino. Ada Lovelace é conhecida por ter escrito o primeiro algoritmo, por essa razão a escolha dela também é uma forma de homenageá-la e como referência ao *Ada Lovelace Day*, o qual celebra as mulheres na STEM (*Science, Technology, Engineering and Maths*).

## 2. Metodologia

A Sala Temática Ada Lovelace - Inspirando Gerações foi uma iniciativa de duas professoras do IFAL - Campus Palmeira dos Índios com a participação de estudantes do curso técnico integrado ao ensino médio em Informática. Esta foi a primeira edição do evento e foi realizado como uma atividade acadêmica que foi orientada e avaliada como atividade multidisciplinar, como nota parcial para duas disciplinas: Fundamentos de Informática e Engenharia de Software. Não houve outra iniciativa anterior no campus similar à atividade proposta.

Na organização da Sala Temática, participaram duas turmas, 512 (2º ano) e 521 (1º ano); respectivamente, uma com 35 estudantes (20 meninas e 15 meninos), e a outra, com 31 estudantes (13 meninas e 18 meninos). Inicialmente, as professoras responsáveis por cada turma apresentaram a proposta do evento, incluindo a ideia central, cronograma, prazos, divisão dos grupos de trabalho e respectivas funções. As/Os estudantes também contribuíram com suas próprias ideias. O evento foi estruturado com base na formação de grupos de trabalho, nos quais as/os alunas/os foram distribuídas/os para assumir diferentes responsabilidades, levando em consideração suas habilidades e interesses. Elas/eles desempenharam papéis essenciais nas etapas de liderança, planejamento e execução das atividades propostas.

Para facilitar a comunicação e acompanhamento das atividades, foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- **Google Sala de Aula:** utilizada para o compartilhamento de materiais voltados à apresentação, além da publicação de avisos sobre as atividades e da divulgação da divisão dos grupos de cada turma. Além disso, cada disciplina utilizou separadamente o Google Sala de Aula para o envio de relatórios das equipes e relatórios individuais, facilitando o processo de avaliação.
- **Planilhas Google:** utilizada para organizar a divisão de funções de cada turma, além de listar os materiais necessários para cada atividade.

Como parte das aulas, foram debatidos os conteúdos que seriam abordados no evento, além da definição da programação. Os grupos foram organizados nas seguintes categorias: **Linha do tempo, Atividades desplugadas, Estação Ada Lovelace, Exposição**

**de livros e recursos, Mural colaborativo: *Minha Inspiração*.** Essas atividades foram apresentadas ao público em uma sequência planejada, proporcionando uma experiência imersiva e organizada, conforme apresentado na Tabela 1 e como mostrado na Figura 1. Os materiais para ornamentação da sala temática foram obtidos no campus, conforme solicitação de materiais disponíveis na instituição e autorizados pela organização do evento. Ainda, foram realizadas ações de divulgação por meio dos perfis do *Instagram* das turmas 512 e 521, do perfil oficial do campus Palmeira dos Índios e do Encontro de Iniciação Científica (EIC).

**Tabela 1. Atividades realizadas na Sala Temática**

Atividade	Objetivo	Tempo
Linha do tempo	Apresentar a evolução da computação e as contribuições das mulheres ao longo dos anos.	6 min
Atividades desplugadas	Proporcionar um espaço para interação das/os visitantes com atividades de computação desplugada.	10 min
Estação Ada Lovelace	Apresentar as contribuições da Ada e participar de atividades sobre os conceitos fundamentais de algoritmos.	10 min
Exposição de livros e recursos	Proporcionar um espaço com livros, quadrinho e jogo da memória sobre Ada Lovelace e mulheres na tecnologia. Responder atividades sobre informática, também destinadas ao público infantil.	8 min
Mural colaborativo: minha inspiração	Expressar opiniões sobre a sala temática ou escrever frases inspiradoras sobre como o legado de Ada Lovelace e outras mulheres na computação as/os motiva.	2 min



**Figura 1. Atividades da sala temática Ada Lovelace**

O evento recebeu a visita de estudantes do ensino fundamental e médio de escolas públicas e privadas locais. A sala temática esteve aberta ao público no primeiro dia das 14h às 17h e no segundo dia em dois períodos: das 9h às 12h e das 14h às 17h. Houve uma grande circulação de visitantes e um expressivo interesse pela temática abordada. Para orientar a experiência, estudantes posicionadas/os na entrada da sala explicavam o fluxo da visitação, garantindo uma melhor compreensão e participação nas atividades propostas.

## 2.1. Linha do Tempo

Uma linha do tempo foi ilustrada na parede, destacando a evolução da computação e as contribuições das mulheres ao longo dos anos. A atividade foi conduzida por um

grupo de 5 a 6 pessoas, proporcionando uma experiência interativa com as/os visitantes. Além disso, *QR codes* foram disponibilizados para acesso a vídeos e páginas informativas, permitindo uma exploração mais aprofundada do tema. Para representar marcos históricos importantes, foram abordadas as seguintes mulheres, na Tabela 2:

**Tabela 2. Mulheres na Informática**

Linha do tempo
<b>1943 - Ada Lovelace</b> - matemática e considerada a primeira programadora da história;
<b>1940 - Jean Jennings Bartik</b> - participou junto com outras mulheres do desenvolvimento do ENIAC;
<b>1950/1960 - Grace Hopper</b> - criou a primeira linguagem de programação baseada em palavras (COBOL);
<b>1970 - Evelyn Boyd Granville</b> - uma das primeiras mulheres afro-americanas a receber um PhD em matemática, trabalhou na NASA e contribuiu com cálculos para a exploração espacial;
<b>1980 - Radia Perlman</b> - conhecida como a “mãe da Internet”, desenvolveu o protocolo de <i>Spanning Tree</i> , fundamental para o funcionamento de redes;
<b>1990 - Anita Borg</b> - fundou o Instituto para Mulheres e Tecnologia, promovendo o envolvimento de mulheres na área de computação, um marco no avanço da igualdade de gênero na área tecnológica;
<b>2000 - Marissa Mayer</b> - ex-CEO do Yahoo!. Mulheres tornam-se líderes de grandes empresas de tecnologia;
<b>2010 - Fei-Fei Li</b> - pioneira na área de visão computacional, liderou o desenvolvimento de tecnologias de Inteligência Artificial;
<b>2019 - Katie Bauman</b> - é uma professora assistente de ciência da computação no Instituto de Tecnologia da Califórnia. Foi uma das pessoas responsáveis pela reprodução da primeira imagem de um buraco negro.

Ao final da apresentação da linha do tempo, a última pessoa do grupo convidou as/os visitantes a refletirem sobre o futuro da computação. Para isso, pediu que respondessem a seguinte pergunta em um pequeno quadro branco: “Quem será a próxima pessoa a contribuir com a história da computação?”.

## 2.2. Estação Ada Lovelace

Uma área exclusiva foi dedicada à Ada Lovelace, com um grupo de 5 a 6 pessoas responsáveis por conduzir as atividades. Foi confeccionado no centro da sala temática um grande painel com a imagem dela, o qual também chamou a atenção das/os visitantes pela criatividade e beleza. O painel destacava sua notável contribuição como exímia matemática, como mostrado na Figura 2. Foram realizadas as seguintes atividades:

- **Cartas de Ada Lovelace:** foram confeccionadas réplicas das cartas trocadas entre Ada Lovelace e Charles Babbage. Com isso, foi ressaltada a contribuição dela no projeto da Máquina Analítica e que só foi reconhecido anos depois. Esse fato também revela como a contribuição de mulheres na história da ciência demorou a ser destacada.
- **Mesa de algoritmos:** as/os alunas/os introduziram conceitos básicos de algoritmos e lógica de programação, mostrando a relevância da contribuição de Ada Lovelace para o desenvolvimento da computação. Foram propostos desafios curtos de forma desplugada para resolver a sequência de passos de alguns algoritmos com atividades do cotidiano e depois escrever o código em *Python* em um cartão. Ao resolver o desafio corretamente, foi entregue um *ticket* para que a pessoa que chegasse ao Mural colaborativo pudesse pegar um papel sorteado em que poderia ganhar lembrancinhas da sala temática (marcador de papel da Ada Lovelace ou confeitos com a imagem da Ada no agradecimento pela visita).

- **Máquina analítica:** foi abordado o funcionamento da Máquina Analítica e mostradas imagens dela.



**Figura 2. Atividades na Estação Ada Lovelace**

### 2.3. Atividades Desplugadas

Foi criada uma área para as/os visitantes interagirem participando de atividades de computação desplugada, como mostrado na Figura 3. Foram disponibilizadas duas mesas para que as/os alunas/os explicassem e jogassem com as/os visitantes. Dois grupos se subdividiram para trabalhar com os jogos e participaram cerca de 6 a 8 alunas/os nesse grupo. Para isso, as/os alunas/os estudaram os conceitos básicos sobre Pensamento Computacional (Abstração; Reconhecimento de padrões; Decomposição e Algoritmos) e relacionar com os jogos disponibilizados na sala temática.

Foram trabalhados os jogos: dominó binário (D0m1nó); algoritmo de estacionamento de carros; AlgoZumbi (os quais foram escolhidos do material de Computação na Educação Básica<sup>1</sup>) e algoritmo embaralhado (o qual foi uma atividade direcionada para o público infantil: Desafio 1 - algoritmo para lavar as mãos; Desafio 2 - Construindo aviôzinho de papel; Desafio 3: Montando protetor facial<sup>2</sup>). Todos os jogos foram impressos na instituição e as/os alunas/os colaram em papelão, ornamentaram caixas para separar os jogos e deixaram organizados para facilitar a interação. Ainda, fizeram um ranking com o tempo de resolução dos jogos para desafiar as/os jogadoras/es.

### 2.4. Exposição de Livros e Recursos

Nessa área foi apresentado às/-aos visitantes um pequeno livro, um quadrinho e um jogo da memória sobre mulheres na informática, que foram produzidos pelas/os alunas/os que se responsabilizaram por esse grupo de trabalho. Ainda, para complementar foi exposto na mesa, com os materiais elaborados pelo grupo, o livro *Histórias de Ninjas Para Garotas Rebeldes*, que mostra um breve conto sobre a Ada e disponibilizado um molde vazado do perfil da Ada Lovelace para as/os visitantes interagirem e tirarem fotos, como mostrado na Figura 4.

<sup>1</sup>Computação na Educação Básica. Disponível em: <https://www.computacional.com.br/atividadesesp>

<sup>2</sup>Ferrari, P. A. (s/a). Computação Desplugada.



**Figura 3. Atividades Desplugadas.**



**Figura 4. Exposição de livros e recursos.**

O livro produzido por alunas do 2º ano do curso técnico em Informática visou: abordar a história da Ada Lovelace; resolver palavras cruzadas sobre conceitos básicos de informática; resolver um caça palavras para encontrar o nome de mulheres representativas da informática; e pintar uma imagem da Ada. Também foi disponibilizado no livro um *QR Code* para visualizar o vídeo: *Mulheres Fantásticas: Ada Lovelace*. Foram disponibilizadas algumas cópias dos livros para as/os visitantes levarem. Ainda, para incentivar a interação, foram disponibilizadas cópias avulsas das atividades do livro para que as crianças e adolescentes pudessem fazer as atividades. Para isso, foi disponibilizado um espaço com tapete, lápis de cor, lápis e borracha para sentarem, lerem e pintarem, aprofundando seus conhecimentos sobre informática.

O quadrinho foi produzido por um aluno do 1º ano e ele criou uma narrativa com a história da Ada, seu interesse pela Matemática e contribuição na projeto da Máquina Analítica, com imagens da Ada e pequenos diálogos. O aluno mostrou o material às/-aos visitantes. Por sua vez, o jogo da memória foi criado por duas alunas e um aluno do 1º ano. O jogo foi composto por 10 mulheres da informática. A elaboração do mesmo também foi inspirada pelas aulas de Fundamentos da Informática, em que foram abordadas Personalidades da Informática, dentre elas mulheres na área; e por uma apresentação

realizada pelo trio e orientada por uma das professoras em um evento anterior (na Jornada Afro-Indígena, realizada também no campus Palmeira dos Índios pelo NEABI - Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas) no qual abordaram sobre *Mulheres Negras na Informática*. Desse modo, ao escolher as mulheres para o jogo foram destacadas na Tabela 3:

**Tabela 3. Mulheres na informática - Jogo da memória**

<b>Mulheres na informática - Jogo da memória</b>
<b>Ada Lovelace:</b> foi uma matemática e escritora inglesa, criou o primeiro algoritmo da história;
<b>Kathleen Booth:</b> foi cientista da computação britânica, dedicou parte de sua vida para a computação e matemática;
<b>Joan Clarke:</b> foi a única mulher a trabalhar no projeto de decodificação das máquinas Enigma ao lado de Alan Turing;
<b>Grace Hopper:</b> foi uma das primeiras criadoras das primeiras linguagens computacionais de alto nível (COBOL), que possibilitou a interpretação computacional de comando em inglês no lugar de apenas números e símbolos;
<b>Katherine Johnson:</b> desempenhou um papel fundamental em várias missões da NASA durante a corrida espacial, sua história foi retratada no filme <i>Estrelas além do tempo</i> ;
<b>Dorothy Vaughan:</b> contribuiu na corrida espacial na introdução dos computadores para cálculos de rota nos projetos da NASA, sua história foi retratada no filme <i>Estrelas além do tempo</i> ;
<b>Glays West:</b> é a matemática e programadora de computadores, responsável pela criação do sistema de posicionamento global;
<b>Shirley Ann Jackson:</b> primeira mulher afro-estadunidense a obter um doutorado em física nuclear no MIT ( <i>Massachusetts Institute of Technology</i> );
<b>Marian Croack:</b> reconhecida por sua contribuição significativa para o avanço das tecnologias de voz sobre Protocolo de Internet (VoIP), convertendo dados de voz em sinais digitais que podem ser facilmente transmitidos pela internet (videoconferências);
<b>Katie Bouman:</b> foi responsável por desenvolver um algoritmo que combina dados obtidos por radiotelescópios espalhados pelo mundo para compor a primeira imagem de um buraco negro.

## 2.5. Mural Colaborativo: “Minha Inspiração”

Para finalizar o *tour* pela sala temática, as/os visitantes foram convidadas/os a expressar opiniões sobre as atividades ou escrever frases inspiradoras a partir da história da Ada Lovelace e outras mulheres destacadas, de modo a instigar o interesse das meninas pela área. Nessa atividade, duas alunas ficaram responsáveis por: receber o *feedback* das/os visitantes, tanto para inserir no mural os *post-its* com as frases e solicitar que acessassem o *QR Code* de avaliação da experiência na sala temática; e entregar um brinde para as pessoas que resolveram o desafio do algoritmo na Estação Ada Lovelace. Para entregar o brinde, a pessoa era convidada a tirar um papel no sorteio para receber o marca texto da Ada Lovelace ou confeitos com o cartão de agradecimento pela visita à sala temática, como mostrado na Figura 5.

## 3. Relatos e experiências

### 3.1. Repercussões na vida das/dos estudantes

A repercussão do evento na vida das/os estudantes foi significativa, tanto no aspecto acadêmico quanto no desenvolvimento pessoal. Ao participarem ativamente da organização da sala temática, os/as aluno/as puderam aprimorar diversas habilidades interpessoais, como comunicação, trabalho em equipe e liderança, sendo essas habilidades



**Figura 5. Mural colaborativo.**

fundamentais para a atuação no mercado de trabalho. A aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula permitiu que as/os estudantes consolidassem melhor os conteúdos estudados, favorecendo a aprendizagem contextualizada. Além disso, os relatórios desenvolvidos por elas/eles incentivou a prática da escrita técnica e da reflexão crítica sobre suas próprias atuações nas atividades realizadas.

Após o término das atividades, as/os estudantes também responderam a um questionário composto por 16 perguntas, avaliando sua experiência no evento. O questionário recebeu 48 respostas das/os participantes. Para apresentar os resultados de forma clara e objetiva, destacamos as principais questões abordadas e suas respectivas análises.

#### **Principais perguntas do questionário:**

- 1. Conhecimento Prévio sobre Ada Lovelace:** “Você já conhecia a história de Ada Lovelace antes da disciplina de Fundamentos da Informática?”
- 2. Impacto do Evento no Interesse por STEM (*Science, Technology, Engineering and Maths*):** “Qual o seu interesse em realizar atividades em projetos/eventos relacionadas à Informática?”
- 3. Avaliação do Trabalho em Equipe:** “O que você aprendeu ao realizar a sua atividade na sala temática?”
- 4. Relevância do Conteúdo para o Aprendizado em Informática:** “Como você avalia o conteúdo apresentado na sala temática em relação ao seu aprendizado sobre informática?”
- 5. Importância de Espaços que Abordam a Participação Feminina na Informática:** “Como você avalia a importância de espaços que discutem a presença e as contribuições das mulheres na Informática?”

O desconhecimento sobre Ada Lovelace entre a maioria dos estudantes evidencia uma lacuna significativa na divulgação de figuras femininas pioneiras na tecnologia. Entre as/os participantes do questionário, 91% não conheciam sua história e contribuições. Essa ausência de referências pode contribuir para a continuidade de estereótipos de gênero e para a sub-representação feminina nas áreas de STEM. Sobre o interesse em participar de eventos como esse, 85% das/os estudantes se mostraram interessadas/os, destacando a

importância de eventos que permitam que elas/es vejam como a computação pode ser criativa, desafiadora e divertida. Além disso, 66% das/os alunas/os reconheceram a relevância de espaços dedicados à discussão sobre a presença e contribuições das mulheres na Informática, evidenciando a necessidade de ampliar essa temática, ao mesmo tempo que incentivavam um ambiente mais inclusivo e diverso. Sobre os aprendizados e participação na organização da sala temática, as Tabelas 4 e 5 apresentam alguns dos comentários das/os alunas/os.

**Tabela 4. Avaliação da turma sobre o aprendizado com a sala temática.**

Avaliações da turma
Aprendi valiosas lições sobre organização e comunicação. Além disso, aprendi técnicas para me comunicar eficazmente com diferentes pessoas, o que inclui manter a calma e controlar o nervosismo ao falar em público. Outro aspecto significativo que explorei foi a relevância das mulheres na computação. Conhecer as contribuições de figuras femininas importantes nesse campo me fez refletir sobre a necessidade de promover a diversidade e a inclusão na tecnologia.
Aprendi como a educação pode ser divertida e interativa. Além de brincarem, os visitantes desenvolveriam habilidades como orientação e raciocínio lógico, tudo de forma leve e descontraída.
Sobre a importância das mulheres na informática, o legado de Ada Lovelace, e a influência delas na atualidade, mesmo após tantos e tantos anos.
Aprendi um pouco mais do assunto que já tinha estudado sobre a informática e aprendi mais ainda dá importância da mulher nessa área.
Garanti mais conhecimento sobre a trajetória de mulheres na tecnologia.

**Tabela 5. Avaliação da turma sobre a participação na Sala Temática**

Avaliações da turma
Gostei muito da experiência na sala temática sobre Ada Lovelace. Foi fascinante aprender sobre sua contribuição pioneira à computação e como suas ideias influenciaram o desenvolvimento da programação.
A sala temática estava linda, muito didática e divertida.
Deveria ter mais eventos que trouxessem as meninas da escola e de outros lugares para se interessarem mais pela área.
Nossa sala temática foi uma das melhores em todos os sentidos e eu como mulher me sinto orgulhosa em ter feito parte.
ELA ESTAVA SIMPLESMENTE PERFEITA!! A ornamentação e todo o preparo apresentativo estava totalmente bom. Amei participar e fazer parte desse projeto!
A sala temática da Ada foi simplesmente perfeita e todos os alunos e principalmente as professoras estão de parabéns.
Sim, foi muito proveitoso a construção da sala temática tanto culturalmente como socialmente.
A sala temática foi incrível, gostei muito de participar dela <3
Gostei bastante! Participaria novamente.
Muito criativa, gostei muito do suporte das professoras.

### 3.2. Repercussões na vida das/dos visitantes

O evento proporcionou uma experiência educativa valiosa para o público externo, especialmente crianças e alunas/os do ensino fundamental e médio. Houve uma visitação significativa de turmas acompanhadas por professoras/es de escolas próximas. Além disso, foi estimulado que as/os estudantes do campus visitassem a sala temática, para aprofundarem seus conhecimentos sobre as mulheres na informática. Estima-se que cerca de 200 pessoas fizeram a visitação, dentre elas cerca de 60 crianças.

A importância desse tipo de iniciativa pode ser destacada ao apresentar um exemplo inspirador da Ada Lovelace, especialmente para meninas e ao mostrar que a ciência e a tecnologia são campos acessíveis a todos/as, despertando assim o interesse pelas áreas de STEM. Por sua vez, as atividades desplugadas trouxeram um aprendizado interativo, permitindo às/-aos visitantes uma participação ativa, o que facilita a compreensão do conteúdo e estimula a curiosidade e a linha do tempo apresentada trouxe uma conexão da história com a tecnologia atual, tornando o aprendizado contextualizado. Além disso, esse tipo de evento aproximou a comunidade da escola, criando um ambiente onde o aprendizado ultrapassa os limites da sala de aula.

As/Os visitantes também responderam um questionário com 10 perguntas sobre a experiência da Sala Temática. O questionário recebeu 77 respostas, onde 84% das pessoas avaliaram a experiência como excelente, o que indica um alto grau de satisfação com as atividades oferecidas. Sobre conhecer a Ada Lovelace, 70% afirmaram que não conheciam a sua história e contribuições, o que sugere que, apesar da boa recepção da experiência, o objetivo de aumentar o conhecimento sobre Ada Lovelace ainda pode ser um ponto a ser melhorado ou explorado com a realização de outros eventos dessa natureza. Das atividades desenvolvidas, 50% das/os visitantes apontaram as atividades desplugadas como a preferida deles, o que indica que atividades sem o uso de tecnologia ou recursos digitais proporcionam uma interação mais próxima do público ou uma experiência mais imersiva.

#### **4. Considerações finais e trabalhos futuros**

A realização da Sala Temática focada em Ada Lovelace representou um passo significativo para promover atividades desenvolvidas em colaboração estudantes de Informática. Essa iniciativa estimulou o desenvolvimento de habilidades de comunicação e reflexão sobre conhecimentos relacionados às mulheres nessa área, proporcionando oportunidades de protagonismo e autonomia que favorecem o crescimento acadêmico e pessoal. Ainda, esse tipo de experiência contribui para o desenvolvimento de habilidades de liderança e gestão que são valorizadas no ambiente acadêmico e profissional.

Por fim, os relatos das/os estudantes indicaram resultados positivos, demonstrando que tais experiências podem ser contínuas e integradas em ações de ensino na instituição. No entanto, há desafios persistentes para realizar atividades com foco nas mulheres e para fomentar tais ações é necessário ampliar o acesso a conteúdos acadêmicos sobre as mulheres durante o processo de ensino e ampliar o vínculo com as ações institucionais.

#### **Referências**

- Bim, S., Freitas, R., Maciel, C., Lobo, M., Pessoa, L., Pires, F., Rangel, J., Bernardo, J., and Pereira, K. (2019). A vida de ada lovelace em um circuito de atividades desplugadas. In *Anais do XIII Women in Information Technology*, pages 189–193, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Ferreira, T. C., de Freitas, J. C., and Ribeiro, M. W. (2020). A influência das brincadeiras no desenvolvimento do pensamento computacional. In *Anais do XIV Women in Information Technology*, pages 159–163, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Laranjeira, M. and Bezerra, P. (2023). Estudo do uso de pensamento computacional e história de mulheres na computação para incentivar meninas nas áreas de computação

e relacionadas. In *Anais Estendidos do XIV Congresso Brasileiro de Software: Teoria e Prática*, pages 110–119, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Lima, M. P. (2013). As mulheres na ciência da computação. *Estudos Feministas*, 21(3):793–816.

Menezes, S. K. O. and Santos, M. D. F. (2021). Gênero na educação em computação no brasil e o ingresso de meninas na Área - uma revisão sistemática da literatura. *Revista Brasileira de Informática na Educação – RBIE Brazilian Journal of Computers in Education*, pages 456–484.

Nascimento, J. X. (2016). Políticas públicas e desigualdade de gênero na sociedade brasileira: Considerações sobre os campos do trabalho, da política e da ciência. *Mediações - Revista de Ciências Sociais*, 21(1):317–337.

Nolasco, M., Aguiar, C., Valli, A., Boeres, M., and Catabriga, L. (2023). Um panorama das publicações da sbc sobre a temática mulheres na computação. In *Anais do XVII Women in Information Technology*, pages 305–316, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Ribeiro, K. and Maciel, C. (2020). Fatores de influência na escolha pela continuidade da carreira em computação pelas estudantes de ensino médio técnico em informática. In *Anais do XIV Women in Information Technology*, pages 40–49, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

Tonini, A. M. and Araújo, M. T. (2019). A participação das mulheres nas áreas de stem (science, technology engineering and mathematics). *Revista de Ensino de Engenharia*, 38(3):118–125.