

Mulheres Históricas e a Informática: Histórias que Inspiram - Ada Lovelace da Máquina Analítica à Inteligência Artificial

Suzy Kamylla de Oliveira Menezes¹, Viviane de Menezes Ramalho Souza¹

¹ Instituto Federal de Alagoas (IFAL) – Palmeira dos Índios – AL – Brasil

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

Abstract. *Throughout the history of Computing, women’s contributions have often been insufficiently recognized, leading many girls and women interested in the field to remain unaware of the work developed by women over time. In this context, it is essential to promote these contributions within academic environments in order to encourage more girls to pursue Computing as a professional field and to feel represented. This work presents activities carried out in the thematic room “Ada Lovelace: From the Analytical Machine to Artificial Intelligence”. The room was organized into thematic stations focused on presenting women in Computing, unplugged activities, and games. The organization involved 90 students, while approximately 200 students participated in the visitation. The results indicate that the audience considered the thematic room stimulating and reported being unfamiliar with most of the female figures presented in the activities.*

Resumo. *Na história da Informática, as contribuições das mulheres ainda são pouco visibilizadas, o que faz com que muitas meninas e mulheres interessadas na área desconheçam o trabalho feminino desenvolvido ao longo do tempo. Nesse contexto, torna-se essencial divulgar essas contribuições no ambiente acadêmico, de modo a incentivar mais meninas a escolherem a Informática como área de atuação profissional e a se sentirem representadas. Este trabalho apresenta atividades realizadas na Sala Temática Ada Lovelace da Máquina Analítica à Inteligência Artificial. A sala foi organizada em estações temáticas voltadas à apresentação de mulheres da Computação, atividades desplugadas e jogos. A organização foi realizada por 90 estudantes e cerca de 200 estudantes fizeram a visitação. Nos resultados, nota-se que o público considerou a sala estimulante e relatou desconhecer grande parte das figuras femininas abordadas nas atividades.*

1. Introdução

A desigualdade de gênero na área da Computação configura-se como um problema estrutural e persistente, que se manifesta tanto na formação acadêmica quanto na atuação profissional. A literatura evidencia que a sub-representação feminina não se restringe ao acesso inicial aos cursos da área, mas se estende à permanência, à produção científica e à ocupação de espaços de visibilidade e liderança [Salgado et al. 2025].

Nesse sentido, ações que promovam a discussão sobre a representatividade feminina na Computação configuram-se como estratégias relevantes de intervenção edu-

cacional. Esse processo é necessário para que mais mulheres se percebam como futuras profissionais e líderes em sua atuação profissional, mesmo diante dos desafios [Faraó and Bordin 2025, Novaes et al. 2025].

Ao articularem conteúdos curriculares a atividades práticas, colaborativas e contextualizadas, essas iniciativas não apenas potencializam a aprendizagem, mas também favorecem reflexões sobre equidade de gênero e da ampliação da presença feminina na área tecnológica [Barino et al. 2024, Desidério et al. 2025].

Desse modo, pode-se articular tais atividades que abordam sobre a história de mulheres na Computação [Alencar et al. 2019, Farias et al. 2024], com dinâmicas que estimulem o desenvolvimento do pensamento computacional [Ferreira et al. 2020, Laranjeira and Bezerra 2023].

Nessa perspectiva, a *Sala Temática Ada Lovelace Inspirando Gerações: da Máquina Analítica à Inteligência Artificial* insere-se como uma dessas ações, ao propor uma experiência formativa que alia conhecimento histórico, inovação tecnológica e engajamento estudantil. O objetivo deste relato de experiência é abordar as atividades desenvolvidas na sala temática e as repercussões na vida de estudantes participantes e visitantes.

Este relato de experiência está organizado com as seguintes seções: Seção 2 - Metodologia, para expor a execução da sala temática e as estações elaboradas para abordar sobre a temática das mulheres na informática; Seção 3 - Relatos e experiências, com os resultados obtidos sobre estudantes e visitantes da sala temática; por fim, Seção 4 - Considerações finais e trabalhos futuros.

2. Metodologia

A Sala Temática *Ada Lovelace Inspirando Gerações: da Máquina Analítica à Inteligência Artificial* corresponde à segunda edição da iniciativa desenvolvida por duas professoras do IFAL – Campus Palmeira dos Índios, contando novamente com a participação de estudantes do curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática. Assim como na edição anterior, a atividade foi organizada como uma ação acadêmica multidisciplinar, sendo orientada e avaliada como parte da composição de nota na disciplina de Fundamentos de Informática. Nesta segunda edição, a proposta foi ampliada, incorporando uma abordagem que articula o legado histórico de Ada Lovelace aos avanços contemporâneos em Inteligência Artificial, incentivando a presença feminina na informática e promovendo o protagonismo estudantil.

O evento foi estruturado com base na formação de grupos de trabalho, nos quais estudantes foram designadas/os conforme suas habilidades, interesses e turno de estudo, de modo a garantir melhor organização e participação nas atividades. As/Os estudantes desempenharam papéis fundamentais nas etapas de liderança, planejamento e execução das atividades propostas, fortalecendo a autonomia estudantil ao longo do processo. As ferramentas utilizadas para facilitar a comunicação, organização e acompanhamento das tarefas estão descritas na Tabela 1.

Na organização da Sala, participaram duas turmas do 1º ano do curso Técnico Integrado em Informática (511 e 521), a primeira composta por 35 estudantes (20 meninas e 15 meninos), e a segunda por 32 estudantes (11 meninas e 21 meninos); e 23 alunas

do 3º ano de Informática (513 e 523), respectivamente 14 e 9 alunas. Inicialmente, as professoras responsáveis apresentaram às turmas a proposta da segunda edição do evento, contextualizando-a a partir dos resultados e experiências da primeira edição, além de detalharem a ideia central, o cronograma, os prazos, a divisão dos grupos de trabalho e suas respectivas funções. As/os estudantes também contribuíram com sugestões para o aprimoramento da atividade.

Tabela 1. Ferramentas utilizadas e suas funções

Ferramenta	Função / Uso
Google Sala de Aula	Compartilhamento de materiais das apresentações; publicação de avisos; divulgação da divisão de grupos; envio de relatórios individuais e em equipe; suporte ao processo de avaliação.
Planilhas Google	Organização da divisão de funções das turmas; listagem de materiais necessários para cada atividade.
WhatsApp	Comunicação e alinhamento das atividades; grupos gerais para turmas e grupos específicos para equipes; troca rápida de informações; esclarecimento de dúvidas; compartilhamento de orientações; acompanhamento do andamento das tarefas.

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**, **Estação Ada em Arte e Mural colaborativo: Minha Inspiração**. Essas atividades foram apresentadas ao público em uma sequência planejada, proporcionando uma experiência imersiva e organizada, conforme apresentado na Tabela 2.

Tabela 2. Atividades realizadas na sala temática

Atividade	Descrição / Objetivo	Tempo
Linha do tempo	Apresentar a evolução da computação e destacar as contribuições das mulheres na área.	6 min
Atividades desplugadas	Interação prática com conceitos de computação sem uso de computadores, incluindo desafios curtos e participação ativa dos visitantes.	10 min
Estação Ada Lovelace	Explorar as contribuições de Ada e os conceitos fundamentais de algoritmos, com exercícios desplugados e atividades registradas em cartões.	10 min
Estação Ada em Arte	Espaço com livros, quadrinhos e jogos de memória sobre Ada e mulheres na tecnologia, voltado também para o público infantil.	8 min
Mural Colaborativo: Minha Inspiração	Permitir que visitantes expressem opiniões ou frases inspiradoras sobre o legado de Ada Lovelace e outras mulheres na computação.	2 min

O evento ocorreu nos dias 2 e 4 de dezembro de 2025, como parte do 10º Encontro de Iniciação Científica (EIC) e contou com a participação do público interno e externo. O EIC foi divulgado através de mídias como redes sociais, site da instituição e rádio para convidar a comunidade externa a participar. A sala temática permaneceu aberta ao público em dois períodos: das 9h às 12h e das 14h às 17h. Para orientar a experiência, estudantes posicionadas/os na entrada da sala explicavam o fluxo da visita, garantindo uma melhor compreensão e participação nas atividades propostas. A seguir as Figuras 1 e 2 mostram alguns momentos da sala temática.

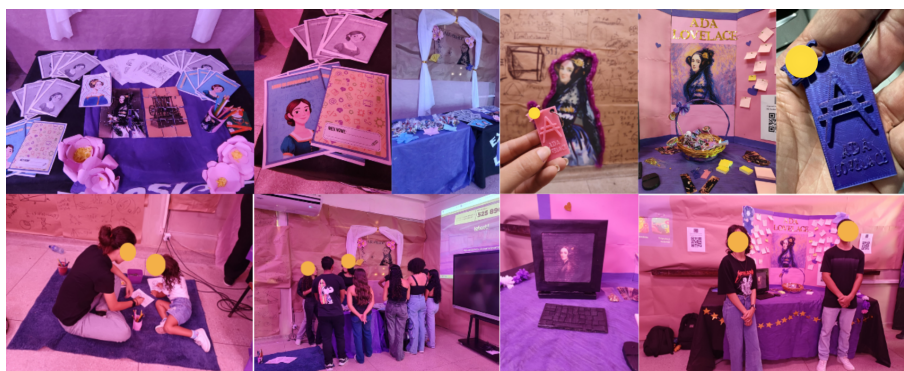


Figura 1. Atividades na sala temática.



Figura 2. Atividades na sala temática.

A coleta de dados sobre as repercussões na vida das/os estudantes que organizaram a sala temática e de visitantes (estudantes da instituição e comunidade externa) foi realizada por meio de questionário, o qual foi disponibilizado após a visitação através de *QR code*.

2.1. Linha do Tempo

Uma linha do tempo foi ilustrada na parede, evidenciando a evolução da Informática e as contribuições femininas ao longo dos anos. A atividade foi conduzida por um grupo de 5 a 6 estudantes, proporcionando uma experiência interativa às/aos visitantes. Para representar marcos históricos relevantes, foram confeccionados quadros temáticos com a imagem e informações sobre cada personalidade feminina destacada, conforme apresentado na Tabela 3.

As imagens das mulheres foram geradas a partir de *prompts* elaborados pelas/os estudantes, utilizando Inteligência Artificial Generativa, por meio da ferramenta *Google Gemini*, estabelecendo uma conexão direta com o tema central da sala, que articulava a trajetória histórica da Computação aos avanços contemporâneos em Inteligência Artificial.

Além disso, para cada quadro foi criado um *QR code* direcionando para um áudio com a biografia da respectiva mulher. Esse recurso teve como objetivo ampliar a acessibilidade da atividade, especialmente para pessoas com necessidades específicas, permitindo o acesso ao conteúdo em formato auditivo. Como atividade complementar, foi desenvolvido um jogo da memória temático com as mesmas mulheres destacadas na estação. Ao final da visita, as/os participantes foram convidadas/os a jogar, relacionando as imagens

às respectivas personalidades. A proposta teve como objetivo reforçar, de forma lúdica e interativa, os conhecimentos apresentados durante a exposição, estimulando a fixação do conteúdo e ampliando o engajamento do público com a temática da representatividade feminina na Computação.

Tabela 3. Mulheres na história da computação

Ano	Nome	Contribuição
1843	Ada Lovelace	Matemática, considerada a primeira programadora da história.
1941	Hedy Lamarr	Co-inventou o sistema de comunicação por salto de frequência, base do Wi-Fi, Bluetooth e GPS.
1950/1960	Grace Hopper	Criou a primeira linguagem de programação baseada em palavras (COBOL).
1962	Katherine Johnson	Validou os cálculos da missão orbital de John Glenn, papel essencial no programa espacial dos EUA.
1970	Adele Goldberg	Pesquisadora da Xerox, participou da criação do ambiente gráfico.
1980	Radia Perlman	Desenvolveu o protocolo <i>Spanning Tree</i> , fundamental para redes; conhecida como “mãe da Internet”.
1990	Anita Borg	Fundou o Instituto para Mulheres e Tecnologia, promovendo a inclusão feminina na computação.
2000	Marissa Mayer	Ex-CEO do Yahoo!, exemplo de liderança feminina em empresas de tecnologia.
2010	Fei-Fei Li	Pioneira em visão computacional e Inteligência Artificial.
2019	Katie Bouman	Professora assistente no Caltech; responsável pela reprodução da primeira imagem de um buraco negro.

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 atividade 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.

Nessa estação foram realizadas atividades que destacaram a relevância de Ada Lovelace na história da Computação. Réplicas das correspondências trocadas entre Ada e Charles Babbage permitiram evidenciar sua participação ativa no desenvolvimento da Máquina Analítica, destacando que suas contribuições só foram amplamente reconhecidas anos após sua morte. Em outra subestação, denominada **Mesa de Algoritmos**, as/os estudantes exploraram conceitos de algoritmos e lógica de programação, organizando sequências de passos para resolver desafios cotidianos e representando suas soluções em pequenos códigos em *Python*. A conclusão correta de cada desafio permitia obter *tickets* para participar de um sorteio simbólico com lembranças da sala temática. Por fim, a subestação sobre a **Máquina Analítica** apresentou seu funcionamento e importância como precursora dos computadores modernos, evidenciando a relação entre o projeto de Charles Babbage e a visão de Ada Lovelace na concepção de algoritmos.

2.3. Atividades Desplugadas

Foi organizado um espaço destinado a interação do público através de atividades desplugadas. Duas mesas foram preparadas para que as/os estudantes pudessem apresentar as

dinâmicas e conduzir as atividades junto às/aos visitantes, promovendo um momento de participação ativa com o público. As/os participantes foram divididas/os em dois grupos, totalizando aproximadamente seis a oito estudantes envolvidos na condução das atividades. Para esse momento, realizaram previamente estudos sobre os fundamentos do Pensamento Computacional (Abstração, Decomposição, Reconhecimento de Padrões e Algoritmos) estabelecendo conexões entre esses conceitos e as atividades propostas na sala temática.

Foram trabalhados os jogos: algoritmo de estacionamento de carros, Labirinto, dominó binário (D0m1nó) e AlgoZumbi, selecionados a partir do material Computação na Educação Básica¹, além da oficina de Pulseirinhas de Binário e “algoritmo embaralhado” com os seguintes desafios: (1) algoritmo para lavar as mãos; (2) construção de avião de papel; e (3) montagem de protetor facial².

No jogo AlgoZumbi, os personagens utilizados na dinâmica foram modelados e produzidos pelas/os próprias/os estudantes com impressora 3D do Espaço 4.0 da instituição, agregando um componente tecnológico e autoral à atividade. A oficina de Pulseirinhas de Binário consistiu na criação de pulseiras com miçangas pretas e brancas, em que cada cor representava os dígitos 0 e 1, possibilitando a codificação de letras por meio da tabela ASCII. Durante a atividade, as/os visitantes codificaram e confeccionaram seus próprios nomes em binário, compreendendo, de forma prática e lúdica, como a informação é representada na Computação.

Todos os jogos foram produzidos e impressos no IFAL, e as/os estudantes ficaram responsáveis por colá-los em papelão, organizar e ornamentar caixas para separação dos materiais e estruturar o espaço de forma a facilitar a interação do público.

2.4. Estação Ada em arte

Nessa estação, foram apresentados às/aos visitantes os materiais produzidos pelo grupo responsável, incluindo um livro de atividades, um quadrinho, um quebra-cabeça ilustrado com a Máquina Analítica e Ada Lovelace, além de atividades de pintura avulsas destinadas ao público infantil. Todos os materiais foram elaborados pelas/os estudantes e organizados sobre a mesa para apreciação e interação dos visitantes, compondo o espaço expositivo e interativo da sala temática.

O livro de atividades elaborado pelas estudantes teve como objetivos destacar a trajetória de Ada Lovelace, propor a resolução de palavras cruzadas com conceitos básicos de Informática, apresentar um caça-palavras com nomes de mulheres representativas da área, e incluir atividades de pintura com a imagem de Ada, além de outros desafios. Cópias do material foram disponibilizadas para que as/os visitantes pudessem levá-las. O quadrinho foi produzido por uma aluna 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.

Para estimular participação das crianças, foram oferecidas pinturas avulsas, permitindo que o público infantil realizassem as propostas no próprio espaço. Para essa finalidade, organizou-se um ambiente acolhedor com tapete e lápis de cor favorecendo

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

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

momentos de pintura e interação. As imagens utilizadas na pintura foram criadas utilizando o *ChatGPT*.

Além disso, foi promovido um momento de interação com as/os visitantes por meio de um *quiz* realizado na plataforma *Kahoot*, com perguntas relacionadas à vida e à trajetória de Ada Lovelace. Antes da aplicação do *quiz*, foi apresentada, de forma breve, a história de Ada às/aos participantes, a fim de contextualizar o conteúdo e favorecer a participação nas perguntas propostas. O *quiz* contou com três participantes e, ao final, a/o vencedora/or recebeu um pequeno mimo como premiação.

2.5. Mural Colaborativo: “Minha Inspiração”

Para finalizar a experiência pela sala temática, as/os visitantes foram convidadas/os a deixar opiniões sobre as atividades ou escrever frases inspiradoras a partir da história da Ada Lovelace e outras mulheres destacadas. Nessa estação, as/os estudantes ficaram responsáveis por incentivar o público a participar das atividades e a responder ao questionário de avaliação da sala temática, acessado por meio de um *QR code* disponibilizado no espaço. Além disso, organizavam o mural de *feedback*, convidando as/os visitantes a registrarem suas impressões em *post-its*, contribuindo para a construção coletiva das percepções sobre a experiência.

Também cabia ao grupo a entrega de brindes às pessoas que concluíram o desafio do algoritmo na Estação Ada Lovelace. Para receber o brinde, a/o participante realizava um pequeno sorteio, podendo ganhar um marca-texto da Ada Lovelace ou chaveiros personalizados na sala temática. Os chaveiros foram produzidos pelas/os próprias/os estudantes, utilizando a impressora 3D da instituição, integrando o processo formativo às atividades práticas desenvolvidas para a atividade.

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 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 segunda edição da sala temática, 72 estudantes que organizaram a sala temática responderam a um questionário composto por 16 perguntas, possibilitando a análise quantitativa e qualitativa da nova edição da sala temática. Para a coleta e análise de dados qualitativos foram respeitados os preceitos éticos, como a anonimização, a privacidade e a observação quanto ao sigilo e segurança das informações com a não identificação das pessoas participantes.

Os objetivos da sala temática envolveram divulgar a contribuição das mulheres para a história da Computação, estimular o interesse pela área de Informática e promover

atividades interativas que favorecessem o aprendizado de conceitos computacionais de forma acessível e contextualizada. Nesse sentido, os resultados obtidos indicam que a proposta atingiu seus objetivos principais.

Conforme apresentado na Figura 3, a maioria das/os participantes afirmou não conhecer previamente a história de Ada Lovelace, evidenciando a baixa visibilidade de referências femininas na área da Computação. Esse resultado reforça a importância de iniciativas educacionais que promovam a representatividade feminina na tecnologia e aproximem estudantes dessas narrativas históricas.

Na Figura 4, observa-se que a experiência na sala temática foi avaliada majoritariamente como “Excelente” e “Boa”, demonstrando elevada aceitação das atividades propostas. De forma semelhante, os dados da Figura 5 indicam percepção positiva em relação ao aprendizado em Informática proporcionado pela atividade.

Além disso, a Figura 6 evidencia que as/os estudantes consideram importante a realização de eventos voltados à inclusão de meninas na tecnologia. Esse resultado dialoga diretamente com o objetivo da sala temática de estimular a participação feminina na Computação, contribuindo para a construção de um ambiente mais representativo e acolhedor.



Figura 3. Sobre conhecer a história da ADA.



Figura 4. Experiência na sala temática.

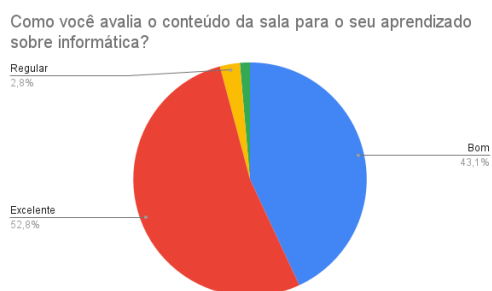


Figura 5. Aprendizado em informática

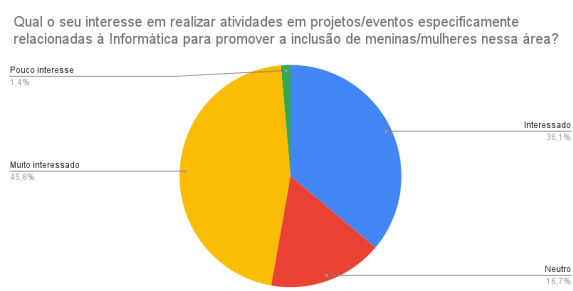


Figura 6. Eventos que promovem a inclusão de meninas

Os resultados também indicam forte reconhecimento da importância de discutir a participação das mulheres em eventos da área tecnológica. Esses dados reforçam que a sala temática contribuiu não apenas para a ampliação do conhecimento histórico e conceitual, mas também para o fortalecimento do engajamento estudantil.

Sobre os aprendizados e participação na organização da sala temática, a avaliação da turma indicou que as atividades contribuíram para a compreensão do conceito de algoritmo como sequência organizada de passos, aplicado inclusive em situações cotidianas, como lavar as mãos. As/Os estudantes relataram ter aprendido a estruturar corretamente etapas para o funcionamento de algoritmos, além de reconhecerem a importância do Pensamento Computacional. Também foi evidenciado o reconhecimento da contribuição feminina na área da Informática, especialmente no que se refere à trajetória de Ada Lovelace e ao papel das mulheres no avanço das tecnologias.

Entre os depoimentos, destacam-se:

“Foi muito importante para crescimento pessoal a participação na sala nos dois anos que tive oportunidade de ajudar. A cooperação das turmas foi fundamental.”

“Foi uma das melhores salas, pois além de ser bonita e organizada, as brincadeiras e jogos tornaram a experiência muito mais divertida.”

“Foi uma atividade diferente e ajudou a aprender de um jeito mais leve.”

3.2. Repercussões na vida das/dos visitantes

O evento proporcionou uma experiência educativa interessante e imersiva para o público interno e externo (especialmente crianças e estudantes do ensino fundamental e médio). Houve uma visita 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 visita, 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 (estudantes da instituição e comunidade externa) também responderam um questionário com 10 perguntas sobre a experiência na sala temática. O questionário recebeu 80 respostas, onde 85% das pessoas avaliaram a experiência como excelente, o que indica um alto grau de satisfação com as atividades oferecidas. Sobre conhecer a Ada Lovelace, 61.3% 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, 52.4% 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.

A avaliação das/os visitantes também foi majoritariamente positiva, com destaque para a organização, a criatividade e o caráter interativo da sala temática. Os co-

mentários evidenciam que a ambientação visual e a postura acolhedora das/os estudantes contribuíram significativamente para a experiência do público.

Entre os depoimentos, destacam-se:

“A sala estava maravilhosa, cheia de cores vibrantes e uma linda decoração.”

“Sala muito bem organizada e bonita. Amei a decoração. As pessoas foram super educadas e atenciosas.”

“A proposta foi dada com excelência, bastante interação e dinâmica, gostei!!”

De modo geral, os relatos reforçam que a proposta conseguiu articular estética, organização e interatividade, promovendo uma experiência envolvente e marcante para as/os visitantes.

4. Considerações finais e trabalhos futuros

A segunda edição da realização da sala temática *Ada Lovelace inspirando gerações* focada em Ada Lovelace e mulheres importantes na Informática 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. Ressalta-se que a atividade foi avaliada no EIC na qual foi realizada e foi premiada com o 1º lugar, na categoria de salas temáticas. Esse resultado demonstra que a iniciativa foi reconhecida pela sua articulação com a área, relevância acadêmica, proposta imersiva, criatividade e inclusão, que foram aspectos analisados por avaliadoras/es do evento.

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.

Uso de Inteligência Artificial

Não houve a utilização de tecnologias de IA Generativa.

Referências

- Alencar, A., Pinheiro, V., and Marques, A. (2019). Promovendo o conhecimento sobre mulheres na computação: experiência com o jogo de cartas computasseia no ensino de história da computação. In *Anais do XIII Women in Information Technology*, pages 139–143, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Barino, R., Dornelas, N., Gomes, A., Gonçalves, G., Rodrigues, R., Santos, R., Boeres, C., Calaza, K., Martins, S., Nascimento, A., and Salgado, L. (2024). Sim, nós podemos. ações para empoderamento de meninas e mulheres na computação. In *Anais do XVIII Women in Information Technology*, pages 47–58, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

- Desidério, S., Azevedo, M., Viana, M., Nunes, A., Siqueira, M., Torres, Y., Cristina, J., Barros, J., Pinheiro, V., and Marques, A. (2025). Oficinas de pensamento computacional: explorando a experiência de estudantes sob a perspectiva de gênero. In *Anais do XIX Women in Information Technology*, pages 309–319, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Frao, S. and Bordin, A. (2025). Mulheres em cargo de liderança em tecnologia: Uma análise fenomenológica. In *Anais do XIX Women in Information Technology*, pages 118–128, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Farias, S., Santana, T., Silva, M., Braga, R., and Braga, A. (2024). “era uma vez lovelace”: Explorando a contribuição feminina na computação por meio de um jogo didático. In *Anais do XVIII Women in Information Technology*, pages 138–148, 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.
- Novaes, T., Soares, L., Neto, A., Setti, M., and Emer, M. (2025). Desafios e motivações de mulheres na computação - análise de entrevistas de um podcast. In *Anais do XIX Women in Information Technology*, pages 207–217, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Salgado, L. C. C., Moro, M. M., Araujo, A., de Figueiredo, R. V., Cappelli, C., Nakamura, F., and de Santana, T. S. (2025). Wit comes of age: The successful story of the women in information technology workshop. *Journal of the Brazilian Computer Society*, 31(1):1–15.