

Projetos de alunas da rede estadual incentivam meninas na ciência em exposição na Fiocruz

06/03/2026

Institucional

Estimular o interesse de meninas por campos historicamente marcados pela presença masculina, como programação, design de jogos e produção tecnológica. Este é o foco do projeto ELaborando Universos Lúdicos, uma iniciativa coordenada pela Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), que visa incentivar a formação científica de jovens meninas e é viabilizada no ensejo do programa Mulheres e Meninas na Ciência, também idealizado pela Fundação.

Em parceria com três escolas da rede estadual de ensino do Paraná, o projeto lançou, em fevereiro, um desafio: desenvolver jogos que incentivem e conscientizem sobre a promoção da saúde. A missão foi designada a 24 jovens alunas matriculadas em escolas estaduais em Curitiba e seus projetos estão entre os trabalhos apresentados nesta sexta-feira (06), na Exposição de Tecnologias Sociais Educativas da Fiocruz Paraná, na sede da fundação, em Curitiba.

As meninas são do Ensino Médio dos colégios Cívico-Militar Arlindo Carvalho de Amorim, do Centro Estadual de Educação Profissional de Curitiba (CEEP) e do Colégio Estadual Euzébio da Mota. As instituições de ensino foram selecionadas após um processo que incluiu seleção individual nas escolas, capacitação em conceitos científicos, práticas criativas e uso de ferramentas tecnológicas, além do desenvolvimento e da avaliação das propostas de jogos educativos voltados à promoção da saúde.

O ciclo formativo ocorreu durante o mês de fevereiro e contemplou etapas de articulação com as escolas, formação conceitual, instrumentalização para criação dos jogos, acompanhamento das propostas, seleção final e produção do material educativo selecionado. Cada escola contou com duas equipes formadas por

quatro estudantes, totalizando seis jogos em desenvolvimento. Estão na exposição da Fiocruz os projetos que se destacaram.

De acordo com o secretário estadual da Educação, Roni Miranda, a iniciativa mostra como parcerias entre instituições de pesquisa e a rede pública de ensino podem ampliar as oportunidades educacionais e aproximar estudantes da ciência. “Este projeto é um exemplo muito concreto de como a escola pública pode se conectar com a ciência, a tecnologia e a inovação”, afirmou o secretário. “Quando meninas do Ensino Médio têm a oportunidade de criar jogos, trabalhar com programação e pensar soluções voltadas à promoção da saúde, elas passam a se enxergar também nesses espaços que historicamente tiveram menor presença feminina”, destaca.

“O objetivo principal é formar multiplicadoras nos territórios, que provoquem a reflexão necessária às mudanças sociais, promovendo a equidade de gênero e raça na ciência, tecnologia e saúde”, afirma a idealizadora e coordenadora do projeto da Fiocruz, Maria das Graças Rojas Soto. “Criando e desenvolvendo produtos, elas compartilham o que produziram na sua comunidade escolar e em seu entorno,”

IMERSÃO EM CRIATIVIDADE - Para a professora Carla Estrambek Cabral, supervisora dos trabalhos escolares do CEEP, o projeto ELaborando Universos Lúdicos teve grande importância para as alunas participantes. “A iniciativa proporcionou uma experiência significativa de protagonismo feminino na ciência, estimulando a criatividade, o pensamento crítico, o trabalho colaborativo e a aplicação prática do conhecimento científico”, diz ela. Além disso, segundo a professora, permitiu ao colégio o fortalecimento das práticas pedagógicas voltadas à iniciação científica, à interdisciplinaridade e à aprendizagem ativa”.

Durante o projeto, as estudantes participaram de oficinas de criação de narrativas, design de personagens, construção de universos ficcionais e desenvolvimento de mecânicas de jogo. O objetivo foi transformar conceitos científicos e temas de saúde pública em experiências interativas capazes de comunicar conhecimento de forma acessível e criativa.

Entre os temas trabalhados estiveram o conceito ampliado de saúde, determinantes sociais da saúde, redução de desigualdades e equidade de gênero, que serviram de base para as histórias e dinâmicas presentes nos jogos desenvolvidos pelas equipes de estudantes.

Confira os projetos selecionados:

Aventura das Vacinas - O tema das vacinas faz parte do cotidiano da população e, muitas vezes, gera dúvidas. O jogo mostra de forma leve o quanto as vacinas são importantes no dia a dia. A proposta não é só competir, mas também compartilhar momentos.

Colégio Estadual Arlindo Carvalho de Amorim

Autoras: Isabelly Vitoria, Sarah Barbosa, Maria Fernanda e Quezia Victória

Supervisora: Prof.^a Moniky de Oliveira

Imunium - Jogo de tabuleiro com cartões de perguntas e respostas sobre doenças e seus tratamentos.

Centro Estadual de Educação Profissional de Curitiba

Autoras: Isabela Quero, Emanuely Meireles, Emanuely Alves e Nicolý Ventura

Supervisora: Prof.^a Carla Cabral

Raízes e Memórias - Tem como objetivo promover, durante o jogo, momentos de conversa entre os participantes. Jogo de tabuleiro direcionado aos idosos, que utiliza cartas com perguntas sobre lembranças de momentos, coisas de que gosta e que gostaria de compartilhar.

Colégio Estadual Euzébio da Mota

Autoras: Alicia Fidalgo, Gabrielli Pereira, Kauane Silva e Laura Rita

Supervisora: Prof.^a Marlene Lins

SERVIÇO

Data: 6 de março, sexta-feira

Horário: comercial

Local: Rua Prof. Algacyr Munhoz Mader, 3775 - CIC/Curitiba