



ANEXO I

Modelo de Resumo

Resumo de Projeto de Iniciação Científica e Tecnológica

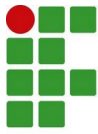
Os resumos dos projetos de iniciação e tecnológica são publicações com o objetivo de divulgar sinteticamente todos os projetos desenvolvidos por bolsistas do CNPq e pela comunidade acadêmica do IFSC. Caso os resultados do projeto tenham sido publicados, o título e resumo do mesmo devem ser alterados para se evitar plágio.

1. Identificação do Trabalho	
Título original do projeto	Game Como Pesquisa Educativa Em Biografias: Mulheres Na Ciência No Oeste de Santa Catarina
Editais do projeto de pesquisa	Editais N° 23/2020/PROPPIDAE/Pesquisa como Princípio Educativo
Título para caderno de resumos	Projeto Virtuous
Coordenador do projeto de pesquisa	Rodolfo Denk Neto e Lígia Wilhelms Eras
E-mail do Coordenador	rodolfo.denk@ifsc.edu.br & ligia.eras@ifsc.edu.br
Autores	Aimée Roman dos Santos; Elias Antonio Cardoso de Ramos; Fernanda Batistello Maciel.
Palavras-chave	Feminismo; Sociologia da ciência; Games Interativos.

2. Resumo do Trabalho *(entre 200 e 400 palavras, apenas texto, sem imagens, quadros ou tabelas. O resumo deve apresentar, necessariamente: objetivos, metodologia e resultados do projeto de pesquisa. O texto deve ser escrito de forma corrida, fonte Arial, tamanho 10, alinhamento justificado.)*

O projeto "Game como pesquisa educativa em biografias: mulheres na ciência no Oeste de Santa Catarina", envolve a pesquisa e coleta de dados de biografias referentes às mulheres atuantes no campo das ciências. Tais informações serão utilizadas como base para o desenvolvimento de jogos interativos, direcionados a compreensão dos processos de desigualdade de gênero na carreira científica das mulheres, enfatizando tanto as contribuições na ciência e a socialização nas pesquisas do IFSC, quanto a liderança feminina nos diversos campos científicos. O objetivo do presente projeto é a valorização da mulher na ciência, sociedade e educação, desenvolvendo um debate sociocientífico voltado ao entretenimento e a interação com o público externo e interno. Utiliza-se de métodos de pesquisa exploratória e descritiva, voltada à biografias femininas, parte importantíssima de todo o desenvolvimento deste projeto, além de conhecimentos interdisciplinares, interligados à informática e programação para modelagem e criação dos jogos, destes ainda, utiliza-se conhecimentos extras em plataformas de desenvolvimento de site (wix). Foram selecionadas ao todo 7 mulheres e suas respectivas biografias, abrangendo diversas áreas de conhecimento. É importante ressaltar que todas as cientistas selecionadas fazem parte na Instituição Federal de Santa Catarina (IFSC), destas quais, contribuíram com suas biografias para o desenvolvimento de 3 jogos didáticos e um site exclusivo, desenvolvido e direcionado para alocação dos dados do projeto.

3. Referências Utilizadas no Trabalho *(seguir as normas da ABNT)*



FRANCHINI, B. S. **O que são as ondas do feminismo?** In: Revista QG Feminista. 2017. Disponível em: <https://medium.com/qg-feminista/o-que-s%C3%A3o-as-ondas-do-feminismoeeed092dae3a>>. Acesso em 10 de outubro de 2021.

GROSSI, M. G. R. (et al). As mulheres praticando ciência no Brasil. **Estudos Feministas**. Florianópolis. Volume 24, n. 1, 2016.

MCAFEE, N. **Feminist Philosophy**. In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy. 2018. Edward N. Zalta (ed.). Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2018/entries/feminist-philosophy/>>. Acesso em 07 de agosto de 2021.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?** Belo Horizonte: Letramento: Justificando, 2017.

4. Agradecimentos

A equipe do projeto agradece ao **Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq** e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, pelo apoio recebido na forma de bolsas para discentes e servidores, viabilizando a execução das atividades do projeto de pesquisa.