Meninas na Liderança Tecnológica: Um Relato sobre Capacitação Digital e Protagonismo Feminino em Escolas Públicas de Sergipe

Rayelen de Jesus Oliveira[1,2], Dailanne Rodrigues de Souza Santos[1], Elisandra Santos de Lima[1] Lorena Yasmim Cabral Neves[1], Poliana Brasil Andrade Peres[1], Ana Carla do Nascimento Santos[1,2]

[1]Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Tecnologia, Computação e Sociedade (GPITCS)

[2]Universidade Tiradentes (UNIT)
CEP 49032-490 – Aracaju – SE – Brazil

{rayelen.jesus, dailanne.rodrigues, elisandra.lima,

lorena.cabral, poliana.brasil, ana.carla0896}@souunit.com.br

Abstract. *This paper reports the experience of a group of six female Computer Science undergraduates and one faculty coordinator in providing digital literacy training for public school students in Sergipe. The initiative, carried out in September 2025, reached 30 students (18 girls and 12 boys) through hands-on workshops covering Canva, Google Sites, Google Forms, Google Sheets, and Notion, each lasting two to three hours. The methodology combined theoretical instruction, live demonstrations, and practical activities, with gamification strategies to foster engagement. A post-training evaluation questionnaire with a 0–5 Likert scale, answered by 12 participants, revealed that 75% rated the project's contribution to learning at the maximum score, 83.3% gave the highest score to the quality of instruction, and 91.7% awarded the top mark to the didactic materials. Results indicate strong engagement, deconstruction of gender-based stereotypes, and increased interest in STEM careers, particularly among female students. The study underscores the significant impact of female role models in the technological education of youth.*

Resumo. *Este artigo relata a experiência de um grupo de seis graduandas em Computação e uma professora coordenadora na realização de oficinas de capacitação digital para estudantes de escola pública em Sergipe. A iniciativa, desenvolvida em setembro de 2025, atendeu 30 estudantes por meio de oficinas práticas com duração de duas a três horas cada, abordando ferramentas como Canva, Google Sites, Google Forms, Google Sheets e Notion. A metodologia combinou exposição teórica, demonstração prática e atividades aplicadas, com estratégias de gamificação presencial. Um questionário de avaliação aplicado ao final, com escala Likert de 0 a 5 e 12 respondentes, revelou que 75% dos participantes atribuíram nota máxima à contribuição do projeto para o aprendizado, 83,3% avaliaram com nota máxima a qualidade das aulas e 91,7% deram nota máxima aos materiais didáticos. Os resultados indicam alto engajamento, desconstrução de estereótipos de gênero e maior interesse em carreiras STEM, especialmente entre as alunas. O trabalho evidencia o impacto de modelos de referência feminina na formação tecnológica de jovens.*

1. Introdução

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e o desenvolvimento do Pensamento Computacional tornaram-se elementos indispensáveis na sociedade contemporânea, reconfigurando os processos de ensino-aprendizagem e as exigências do mercado de trabalho [Magalhães et al. 2015]. Mais do que interagir passivamente com artefatos tecnológicos, a integração social e o exercício pleno da cidadania exigem hoje o letramento digital, que abrange as dimensões técnica, cognitiva e socioemocional [Chaves et al. 2023]. No entanto, o Brasil ainda enfrenta um grave cenário de exclusão digital, que se manifesta de maneira multifacetada e atinge severamente diferentes camadas da população [Cunha and Gurgel 2016].

A exclusão digital transcende a simples falta de acesso a equipamentos. A literatura evidencia que a mera distribuição de ferramentas tecnológicas é ineficiente sem a devida capacitação. Um exemplo claro disso ocorre em políticas públicas de distribuição de dispositivos híbridos, onde a falta de conhecimento básico resulta no mau uso dos equipamentos e na redução de sua utilidade pedagógica [Magalhães et al. 2015]. Além disso, observa-se um fenômeno de ”inclusão digital parcial”: embora grande parte da população possua smartphones, [Albuquerque et al. 2023] destacam que há um profundo desconhecimento sobre o uso de ferramentas de produtividade e aplicativos colaborativos fundamentais para o desenvolvimento acadêmico e profissional.

Essas barreiras são ainda mais críticas para mulheres em situação de vulnerabilidade socioeconômica. A sub-representação feminina na área tecnológica não é apenas estatística, mas cultural: a escassez de referências femininas em cargos de liderança técnica e científica cria a percepção de que esses espaços não lhes pertencem, perpetuando uma segregação horizontal e vertical nas ciências exatas e engenharias [de Araújo and Tonini 2019]. Nesse contexto, ações extensionistas universitárias conduzidas por mulheres demonstram ser caminhos importantes tanto para a inclusão social quanto para a desconstrução de estereótipos de gênero [de Medeiros et al. 2024].

É nesse cenário que se insere este trabalho, que relata a experiência do grupo denominado ”Mulheres na Liderança”, criado em setembro de 2025, cujo primeiro projeto de extensão consistiu na capacitação digital de estudantes de escola pública. Buscou-se, simultaneamente, fortalecer o protagonismo das extensionistas e oferecer às alunas participantes modelos concretos de referência feminina na tecnologia.

As principais contribuições deste trabalho são: (i) contribuição pedagógica, ao propor e aplicar uma abordagem baseada em oficinas práticas com duração de duas a três horas por módulo, cobrindo cinco ferramentas digitais; (ii) contribuição social, ao promover o protagonismo feminino e incentivar jovens, especialmente meninas, em áreas de tecnologia; e (iii) contribuição metodológica, ao estruturar e documentar um modelo de intervenção replicável, com instrumento de avaliação validado pelos próprios participantes.

2. Referencial Teórico

A discussão sobre a participação feminina em STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) articula dimensões que vão além da estatística.[de Araújo and Tonini 2019] demonstram que a sub-representação das mulheres

nessas áreas configura uma segregação que opera em dois eixos simultâneos: o horizontal, que restringe a presença feminina a subáreas consideradas ”mais adequadas”; e o vertical, que limita o avanço às posições mais altas da hierarquia, o chamado ”teto de vidro”.

No campo da educação em Computação, a presença de modelos de referência feminina exerce papel catalisador sobre as escolhas de carreira de jovens mulheres. [Souto and Souto 2022] demonstram que o contato direto com mulheres cientistas aumenta significativamente o interesse de meninas pelas áreas STEM, ao romper com a associação cultural entre masculinidade e competência técnica. Essa perspectiva fundamenta a aposta central deste trabalho: atuar como líderes e executoras das ações extensionistas.

A extensão universitária é reconhecida como espaço privilegiado de formação integral.[Chaves et al. 2023] destacam que ações extensionistas de letramento digital em comunidades vulneráveis, quando conduzidas com sensibilidade pedagógica e suporte humano adequado, produzem impactos que transcendem a dimensão técnica, alcançando a autoestima e a ampliação de horizontes das participantes. Essa perspectiva é reforçada por trabalhos publicados em edições anteriores do *Women in Information Technology* (WIT) que documentam iniciativas similares no contexto brasileiro, demonstrando que projetos conduzidos por graduandas em Computação produzem impactos tanto nas estudantes atendidas quanto nas próprias extensionistas [Miranda et al. 2025].

A metodologia de oficinas práticas com ferramentas de produtividade também encontra respaldo em [Albuquerque et al. 2023], que documentaram experiências de integração de TICs no empreendedorismo juvenil, demonstrando que a aprendizagem ativa com ferramentas reais produz engajamento superior ao ensino puramente expositivo.

3. Metodologia

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, do tipo relato de experiência com abordagem exploratória, desenvolvida a partir da execução do primeiro projeto de extensão do grupo “Mulheres na Liderança”, iniciado em setembro de 2025. O grupo é composto por seis graduandas do curso de Computação e uma professora coordenadora.

3.1. Aspectos Éticos

A realização das oficinas foi previamente autorizada pela direção da escola parceira. A instituição coletou, junto aos responsáveis pelos estudantes participantes, Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), cujas autorizações foram formalmente repassadas ao grupo de extensão antes do início das atividades. Não foram coletadas ou divulgadas imagens ou informações que permitissem a identificação dos participantes. Os materiais didáticos produzidos pelo grupo estão disponíveis em repositório público para apoio a iniciativas semelhantes[1].

3.2. Concepção e Planejamento

O objetivo geral foi realizar a capacitação estudantes de escola pública no uso de ferramentas digitais, estimulando o desenvolvimento de competências técnicas, criativas e

[1] https://drive.google.com/drive/folders/1h8LkCyBGQSRu8kyoDpEkRXd6kl8tEpj7?usp=sharing

organizacionais que ampliem suas oportunidades acadêmicas e profissionais. Os objetivos específicos foram:

- Ensinar noções básicas de design digital com o Canva para criação de logos e postagens;
- Apresentar recursos de organização e controle de gastos no Google Sheets;
- Demonstrar como criar e aplicar pesquisas de mercado utilizando o Google Forms;
- Orientar a construção de portfólios e planejadores digitais no Notion;
- Introduzir a criação de páginas web no Google Sites;
- Estimular o pensamento crítico e criativo por meio de atividades práticas;
- Desenvolver um projeto final integrando as ferramentas aprendidas.

O planejamento das oficinas foi conduzido integralmente pelo grupo, que elaborou os materiais didáticos no próprio Canva, tanto para demonstrar a ferramenta quanto para garantir uma estética visual moderna e acolhedora, evitando apresentações excessivamente técnicas que pudessem reforçar a percepção da tecnologia como campo restrito a perfis específicos.

A Figura 1 ilustra exemplos dos materiais didáticos produzidos para as aulas interativas utilizando o Canva, nos quais se evidencia a preocupação com uma estética visual moderna e acolhedora.



Figura 1. Exemplos de materiais didáticos produzidos pelas extensionistas: capa (superior esquerdo), slide de tema (superior direito) e layout integrado (inferior).

Fonte: Elaboração própria (2025).

A operacionalização do projeto foi organizada em três fases sequenciais, detalhadas nas subseções seguintes: a Fase I (Diagnóstico e Perfil) caracterizou o público atendido e a infraestrutura disponível; a Fase II (Ciclos de Capacitação Digital) compreendeu a execução dos módulos práticos por ferramenta; e a Fase III (Engajamento e Transição para o Modelo Remoto) abordou as estratégias de engajamento e os ajustes decorrentes da mudança para o formato remoto.

3.3. Fase I: Diagnóstico e Perfil

A ação extensionista atendeu uma turma de 30 estudantes do 1º ano do Ensino médio de uma escola pública da rede estadual de Sergipe, sendo 18 meninas e 12 meninos. A fase diagnóstica inicial, conduzida por observação direta nas primeiras sessões, revelou que a grande maioria dos participantes utilizava a internet predominantemente por meio de smartphones, com uso concentrado em comunicação e redes sociais. O uso de ferramentas de produtividade digital era praticamente inexistente.

A escola dispunha de laboratório de informática com computadores em número insuficiente para uso individual. Adotou-se como solução a organização dos estudantes em duplas, o que, além de viabilizar o acesso aos equipamentos, estimulou a aprendizagem colaborativa e a troca de conhecimentos entre os participantes.

3.4. Fase II: Ciclos de Capacitação Digital (Módulos Práticos)

Organizamos as intervenções em módulos temáticos, um por ferramenta, com duração de duas a três horas cada. Cada módulo seguiu uma estrutura pedagógica padronizada:

- **Apresentação teórica:** explicação do conceito e finalidade da ferramenta;
- **Demonstração prática:** execução em tempo real das funcionalidades pelas extensionistas;
- **Atividade aplicada:** exercícios imediatos realizados pelos estudantes em duplas;
- **Produção de projeto final:** elaboração de um produto autoral com a ferramenta do módulo.

As ferramentas trabalhadas e suas respectivas aplicações foram o **Canva:** para criação de apresentações, logos e materiais visuais para empreendimentos e projetos pessoais; **Google Sheets:** para organização financeira com cálculo e análise de gastos familiares e individuais;**Google Forms:** para criação de formulários com no mínimo cinco questões, compartilhamento e análise das respostas pelos próprios estudantes; **Notion:** para elaboração de cronogramas de estudos e rotinas diárias;**Google Sites:** desenvolvimento de páginas web autorais para portfólios ou negócios digitais.

3.5. Fase III: Engajamento e Transição para o Modelo Remoto

Para manter o interesse dos estudantes nas sessões presenciais, foram aplicadas dinâmicas de gamificação com competições saudáveis, desafios rápidos e premiações simbólicas. Essas estratégias mostraram-se altamente eficazes no engajamento emocional dos participantes. Ao longo do projeto, tornou-se necessária a transição para o modelo remoto. Esse movimento ocorreu em função do calendário de férias escolares, que inviabilizou o retorno presencial de parte dos estudantes, especialmente aqueles provenientes do interior, sem condições de deslocamento até a escola. Como resultado, o número de participantes ativos reduziu-se de 30 para aproximadamente 15 estudantes nas etapas remotas.

3.6. Processo de Avaliação

A avaliação da experiência combinou dados qualitativos e quantitativos, analisados de forma exploratória. Os registros da observação direta, realizada pelas extensionistas durante as sessões presenciais, foram sistematizados em notas de campo e utilizados para caracterizar o perfil inicial dos estudantes e acompanhar seu engajamento ao longo dos módulos. As respostas à questão aberta do questionário foram examinadas por meio de leitura interpretativa, com o objetivo de identificar temas recorrentes relacionados à experiência dos participantes, tais como a demanda por dinâmicas de gamificação e os fatores associados à evasão na etapa remota. Os dados quantitativos, por sua vez, foram tratados de forma descritiva, a partir da distribuição percentual das notas atribuídas em cada bloco.

Ao final do ciclo formativo, foi aplicado um questionário de avaliação composto por cinco blocos temáticos, cada um com escala de 0 a 5 (0 = muito ruim / discordo totalmente; 5 = excelente / concordo totalmente), além de uma questão aberta para sugestões de melhoria. Os blocos foram:

- **Sobre o Projeto (4 itens):** contribuição para o aprendizado, clareza do conteúdo, utilidade das atividades e relevância para a vida pessoal/profissional;
- **Sobre as Aulas (4 itens):** clareza das explicações, ritmo adequado, interesse das aulas e conforto para tirar dúvidas;
- **Sobre as Ferramentas Digitais (5 itens):** aprendizado de Google Forms, Google Sheets, Canva, Notion e Google Sites;
- **Sobre a Experiência Geral (3 itens):** aumento da confiança no uso de ferramentas digitais, atendimento às expectativas e disposição para indicar o projeto a outros jovens;
- **Avaliação dos Slides:** avaliação do material didático produzido pelas extensionistas.

4. Relato da Experiência

Diferentemente de cursos de informática tradicionais, as oficinas foram conduzidas sob a ótica de mentoria, não atuando as extensionistas apenas como instrutoras, mas como modelos de referência. Durante as demonstrações práticas, elas compartilhavam suas trajetórias na universidade, humanizando a área técnica e demonstrando que o domínio de ferramentas digitais é uma competência acessível e poderosa para a gestão da vida acadêmica e profissional.

No desenvolvimento com o Google Sheets, os estudantes exercitaram a organização financeira por meio do cálculo e análise de gastos familiares. No Canva, a aprendizagem abrangeu desde a elaboração de trabalhos escolares até a criação de logotipos para empreendimentos próprios. Com o Google Sites, os alunos criaram páginas web autorais para seus negócios digitais. O Notion foi utilizado para a elaboração de cronogramas e rotinas de estudos. O módulo de Google Forms seguiu um fluxo completo: os estudantes criaram formulários com no mínimo cinco questões, compartilharam os links com os colegas durante as sessões para coleta de respostas, exportaram os dados para o Sheets e apresentaram os resultados, consolidando o ciclo completo de coleta e tratamento de dados. A Figura 2 registra momentos das oficinas presenciais realizadas com os estudantes.

A presença das extensionistas como lideranças femininas na tecnologia serviu de inspiração visível para os estudantes, especialmente as meninas, que demonstraram interesse renovado pela área de Tecnologia da Informação (TI) durante e após as oficinas, fazendo perguntas sobre como estudar para vestibulares de Computação, sobre a rotina universitária e sobre oportunidades de bolsas e pesquisa.

A transição para o modelo remoto, motivada pelas férias escolares e pela impossibilidade de deslocamento dos estudantes do interior, resultou na redução de 50% dos participantes ativos. Tal redução pode ser associada, em grande parte, às limitações de acesso às tecnologias fora do ambiente escolar, uma vez que nem todos os estudantes dispunham de dispositivos adequados ou conexão de internet suficiente para acompanhar plenamente as atividades realizadas de forma remota, diferentemente do contexto presencial, em que a infraestrutura tecnológica da escola possibilitava maior participação e acompanhamento das oficinas.

5. Discussão

Os resultados do questionário de avaliação, respondido por 12 participantes ao término do ciclo formativo, são apresentados na Figura 3. De forma geral, nenhum participante atribuiu notas entre 0 e 2 em qualquer dimensão avaliada, o que por si só representa um indicador expressivo de satisfação. O critério de melhor desempenho foi a avaliação dos slides didáticos, com 91,7% de nota máxima, evidenciando a qualidade dos materiais produzidos pelo grupo. A dimensão com maior dispersão foi a de Ferramentas Digitais, única em que 8,3% dos respondentes atribuíram nota 3, resultado compreensível dado o contato inicial dos estudantes com parte das ferramentas apresentadas.

Cabe reconhecer uma limitação relativa ao instrumento de avaliação. Dos 30 estudantes atendidos na fase presencial, o questionário final foi respondido por 12 participantes, correspondentes àqueles que permaneceram ativos até o encerramento do ciclo formativo, já reduzido a aproximadamente 15 após a transição para o modelo remoto. Essa configuração introduz um possível viés de autosseleção, uma vez que os respondentes tendem a ser justamente os estudantes mais engajados e com melhores condições de acesso às atividades. Os elevados índices de satisfação, portanto, devem ser interpretados à luz desse recorte, não sendo necessariamente generalizáveis à totalidade dos estudantes inicialmente atendidos.

A questão aberta revelou dois aspectos importantes. Primeiro, a demanda direta por mais dinâmicas de gamificação: um participante resumiu em ”Botando mais dinâmica”. Segundo, uma análise elaborada por outro respondente que atribuiu a evasão ao modelo remoto à ausência dessas dinâmicas presenciais, afirmando: ”quando era presencialmente aconteciam dinâmicas, e pelo pessoal ser bem competitivo, a grande maioria participava”, corroborando a literatura que aponta a gamificação como fator determinante de engajamento emocional em contextos de aprendizagem [Albuquerque et al. 2023].

Um ponto central da experiência foi o fator da representatividade feminina. Conforme discutido por [Souto and Souto 2022], o contato direto com mulheres cientistas atua como catalisador para a escolha de carreiras em STEM. Durante as intervenções, as alunas demonstraram maior abertura para tirar dúvidas e maior interesse em conhecer o curso de Computação ao perceberem que as líderes do projeto enfrentavam e superavam desafios similares aos delas. Para os alunos homens, a convivência foi igualmente

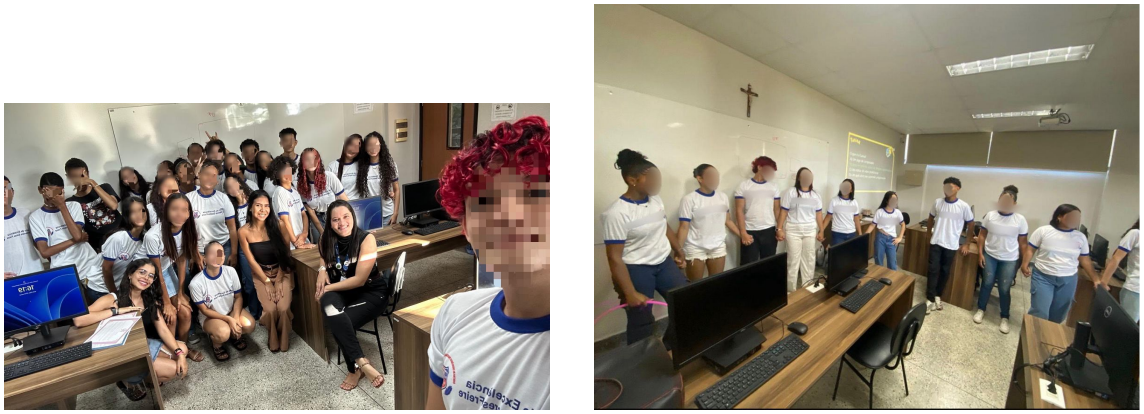


Figura 2. Registros das oficinas presenciais realizadas com os estudantes.

Fonte: Elaboração própria (2025).

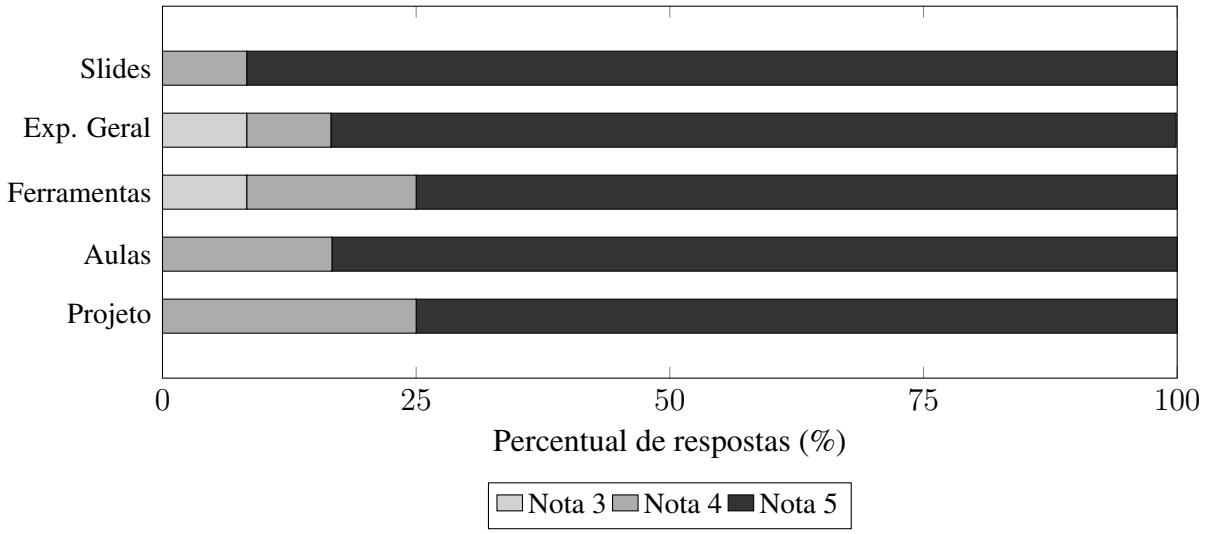


Figura 3. Distribuição das respostas do questionário de avaliação final (n=12, escala 0–5).

Fonte: Elaboração própria (2025).

importante para desconstruir a ideia de que a tecnologia é um domínio exclusivamente masculino.

Os resultados aqui relatados dialogam com experiências publicadas em edições anteriores do WIT e do WIE. De forma convergente a [Miranda et al. 2025], que documentaram o impacto de graduandas em Computação sobre o reconhecimento de meninas na área tecnológica, a presente experiência reforça que o protagonismo feminino na condução das ações produz efeitos tanto sobre as estudantes atendidas quanto sobre as próprias extensionistas. Já em relação a [Albuquerque et al. 2023], que integraram ferramentas de TIC ao empreendedorismo juvenil, este relato amplia a discussão ao evidenciar que a aprendizagem ativa com ferramentas de produtividade se mostra eficaz também quando combinada a estratégias de gamificação presencial, cuja ausência no formato remoto foi associada pelos próprios participantes à evasão observada.

A redução de participantes na etapa remota, de 30 para 15, reforça a tese de que a inclusão digital no Brasil ainda é extremamente dependente do suporte presencial e individualizado [Chaves et al. 2023]. A ausência das dinâmicas de gamificação, apontada pelos próprios estudantes como causa de desmotivação, indica a necessidade de desenvolver estratégias equivalentes para o ambiente virtual em edições futuras do projeto.

6. Conclusões

Os resultados obtidos evidenciam contribuições relevantes nos âmbitos pedagógico, social e metodológico. A experiência relatada demonstrou que a atuação de graduandas da área de Computação em ações de extensão universitária vai além do ensino de ferramentas digitais: configura-se como um movimento de transformação social e de ocupação de espaços. O grupo ”Mulheres na Liderança”, em seu primeiro projeto de extensão, atendeu 30 estudantes de escola pública com alta taxa de satisfação comprovada por instrumento quantitativo, contribuindo para a desconstrução de estereótipos de gênero na tecnologia.

A experiência desenvolvida evidenciou uma mudança significativa na forma como as estudantes passaram a utilizar os dispositivos móveis, migrando de um uso predominantemente passivo para aplicações voltadas à organização financeira, ao planejamento de atividades e à produção de conteúdos digitais. Ferramentas como Google Sheets, Notion e Canva mostraram-se relevantes para a promoção de competências digitais alinhadas às demandas acadêmicas e profissionais contemporâneas. Além disso, observou-se que a atuação das acadêmicas como mediadoras do processo formativo desempenhou papel fundamental no engajamento das participantes. A identificação das estudantes com modelos de referência próximos à sua realidade contribuiu para a ampliação de perspectivas sobre suas próprias capacidades, favorecendo a desconstrução de estereótipos relacionados ao domínio de tecnologias digitais e ao protagonismo feminino em contextos tecnológicos.

O principal desafio identificado, a evasão de 50% dos participantes na etapa remota, causada pelas férias escolares e pelas limitações de deslocamento dos estudantes do interior, será endereçado em edições futuras do projeto por meio do desenvolvimento de dinâmicas de gamificação adaptadas ao ambiente virtual e do planejamento do calendário em consonância com o calendário escolar.

Como trabalhos futuros, indica-se a realização de acompanhamento longitudinal das alunas participantes para verificar o impacto da experiência sobre suas escolhas de car-

reira, bem como a sistematização de um protocolo replicável para que outras instituições possam adaptar o modelo a suas próprias realidades.

Declaração de Uso de Inteligência Artificial

Declaramos que utilizamos ferramentas de Inteligência Artificial Generativa exclusivamente como suporte à revisão textual e gramatical do presente artigo. A concepção do trabalho, o planejamento e a execução das atividades descritas, a coleta e análise dos dados, bem como todas as interpretações e conclusões apresentadas são de nossa inteira responsabilidade.

Referências

Albuquerque, D. W., de Souza, I. M., Freire, D. d. S., Campos, L. M., de Oliveira, M. G., de Souza, C. F., Silveira, N. B. d. M., and de Oliveira, V. M. (2023). Integrando recursos de tic no empreendedorismo para jovens estudantes: Um relato de experiência de uma oficina de projetos. In *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, pages 246–257. SBC. DOI: https://doi.org/10.5753/wie.2023.234389.

Chaves, R. A., Teixeira, R. F., da Silva, Z. C., and Vieira, A. d. S. (2023). Letramento digital como ação extensionista de uma universidade federal na amazônia. In *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, pages 930–939. SBC.

Cunha, R. and Gurgel, R. (2016). Práticas de inclusão digital na educação de jovens e adultos: Minicurso de introdução à informática. In *Anais do Workshop de Informática na Escola*, volume 22, pages 417–426.

de Araújo, M. T. and Tonini, A. M. (2019). A participação das mulheres nas áreas de stem (science, technology engineering and mathematics). *Revista de Ensino de Engenharia*, 38(3):118–125. DOI: https://doi.org/10.37702/REE2236-0158.v38n3p118-125.2019.

de Medeiros, A. et al. (2024). Promoção de espaços voltados ao incentivo e formação de meninas e mulheres na área tecnológica: Um relato de experiência das alunas atuantes. In *Anais do XVIII Women in Information Technology (WIT)*, pages 343–348, Brasília, DF. SBC. DOI: https://doi.org/10.5753/wit.2024.2004.

Magalhães, Y. L., Silva, I. H., and de Albuquerque, C. H. (2015). Capacitação para o aperfeiçoamento do conhecimento tecnológico aos alunos do ensino médio. In *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, pages 29–33. SBC.

Miranda, A. C. P., de Oliveira Silva dos Reis, K., do Valle Santos, M. V., Ibiapina, A. C., and de Melo Aquino, S. A. B. (2025). Programando o futuro: Como o desenvolvimento web pode ajudar meninas a se reconhecerem na tecnologia – um relato de experiência. In *Anais do XIX Women in Information Technology (WIT)*, pages 831–838, Maceió, AL. SBC. DOI: https://doi.org/10.5753/wit.2025.9379.

Souto, D. C. and Souto, R. C. (2022). Importância das iniciativas de inserção de meninas e mulheres na área de stem no brasil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 8(10):4319–4333. DOI: https://doi.org/10.51891/rease.v8i10.7478.