

Tecnologia para todas: construindo um espaço de apoio e inclusão

**Claudia Aparecida Martins¹, Érica Marques F. Pereira¹, Karla de Souza e Silva¹,
Letícia Manuella S. Eugênio¹, Melissa Maria S. de Carvalho¹, Rafaela Souza Francisco¹,
Rakell Aparecida B. Guimarães,¹**

¹ Instituto de Computação – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)
Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367, Boa Esperança – UFMT, Cuiabá – MT – Brasil

{erica.pereira, melissa.carvalho, letizia.eugenio,
rakell.guimaraes}@sou.ufmt.br, claudia@ic.ufmt.br, karlasouza1224@gmail.com,
rafaela.souzaf@hotmail.com

Abstract. *This article describes the project IC Girls, carried out at Federal University of Mato Grosso, which aims to promote activities for women in the Information Technology course and enable integration among them. The main activities involve basic events, recreational activities and science lectures, which seek to empower women in the technology area, promoting an environment of support and exchange of experiences. These initiatives had a 13% increase over the course editions and were well received by students, generating positive results and contributing to the reduction of dropout rates in courses of this nature.*

Resumo. *Este artigo descreve o projeto IC Girls, realizado na Universidade Federal de Mato Grosso, que tem como objetivo promover atividades para as mulheres do curso de Tecnologia da Informação e possibilitar a integração entre elas. As atividades principais envolvem eventos base, atividades lúdicas e palestras de ciência, que buscam empoderar as mulheres na área de tecnologia, promovendo um ambiente de apoio e trocas de experiências. Essas iniciativas tiveram um aumento de 13% ao longo das edições realizadas e foram bem recebidas pelas estudantes, gerando resultados positivos e colaborando para a diminuição de evasão nos cursos dessa natureza.*

1. Introdução

A representação feminina nas áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM, na sigla em inglês) é um desafio global que persiste mesmo com os avanços educacionais das últimas décadas (Jurgina et al. 2024; Iglesias et al. 2018). No Brasil, essa realidade não é diferente. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), as mulheres representam apenas 26% da força de trabalho em áreas STEM, evidenciando uma disparidade significativa de gênero em setores estratégicos para a inovação e o desenvolvimento tecnológico (IBGE 2022). Essa lacuna é ainda mais evidente na área de Computação, onde a presença feminina é historicamente baixa, tanto no ambiente acadêmico quanto no mercado de trabalho (Nascimento et al. 2023; Noonan 2017).

A falta de representatividade feminina em STEM pode ser atribuída a diversos fatores, incluindo estereótipos de gênero, falta de modelos femininos em posições de liderança e ambientes que muitas vezes não são acolhedores para mulheres (UNESCO 2020; Lockwood 2006; Charlesworth and Banaji 2019). Esses desafios são agravados por questões estruturais, como a sobrecarga de tarefas domésticas e a falta de incentivo desde a educação básica, o que limita o acesso das mulheres a estímulos tecnológicos e científicos desde cedo (Calaza et al. 2021). Além disso, a baixa presença de mulheres em cargos de liderança e docência em cursos de Computação contribui para a sensação de "não pertencimento" entre as estudantes, impactando negativamente sua permanência e sucesso acadêmico (Vossen et al. 2023).

Diante desse cenário, iniciativas que promovam a inclusão e a valorização das mulheres na Computação tornam-se essenciais para reverter essa tendência (Barino et al. 2024). Projetos de extensão universitária têm se mostrado uma ferramenta poderosa para enfrentar essas barreiras ao criar espaços de diálogo, assistência e capacitação que incentivam a participação feminina e fortalecem sua presença no ambiente acadêmico e profissional (Silva et al. 2024). Nesse contexto, este artigo apresenta o projeto IC Girls, desenvolvido na Universidade Federal de Mato Grosso, que tem como objetivo ser uma rede de apoio para mulheres durante a graduação, reduzir a evasão nos cursos STEM e contribuir para a formação de mais profissionais na área (Figueiredo et al. 2016). Além de descrever suas iniciativas, este trabalho também discute os principais resultados alcançados, os impactos percebidos pelas participantes e os desafios enfrentados ao longo da execução do projeto.

Assim como o projeto Café das Gurias, projeto da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) descrito por (Jurgina et al. 2024), que promove encontros mensais, rodas de conversa e ações educativas voltadas ao acolhimento e fortalecimento da permanência feminina na Computação, o IC Girls busca criar um ambiente inspirador para estudantes mulheres na área de Tecnologia. Além disso, o projeto está alinhado ao Objetivo 5 da Agenda 2030 da ONU (Igualdade de Gênero), cujo propósito é alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas, com foco específico na promoção da permanência e do empoderamento feminino em cursos de Computação (ONU 2015).

Por meio de eventos, palestras e workshops, o IC Girls aborda questões fundamentais como empoderamento feminino, enfrentamento de estereótipos de gênero e desenvolvimento de habilidades técnicas e de liderança. Essas ações não apenas incentivam a participação ativa das mulheres no mercado de trabalho, mas também fortalecem um ambiente acadêmico mais diverso e inclusivo.

As demais seções deste artigo estão organizadas da seguinte forma: a Seção 2 apresenta os objetivos e a metodologia do projeto; a Seção 3 descreve as atividades desenvolvidas e os resultados alcançados; e, por fim, a Seção 4 discute as conclusões e aponta perspectivas para futuras ações. Trata-se de um relato de experiência extensionista, com ênfase na descrição das atividades realizadas e nas percepções iniciais das participantes. Reconhece-se, neste estágio piloto, a limitação decorrente da ausência de dados sistemáticos. No entanto, destaca-se a relevância do modelo proposto, bem como sua consonância com iniciativas nacionais, como o programa Meninas Digitais. Na Seção 4, propõe-se ainda um protocolo para avaliação formal do impacto em etapas futuras do projeto.

2. Metodologia e execução das atividades

O projeto IC Girls tem como propósito ser uma rede de apoio para graduandas, com foco nas estudantes dos cursos relacionados com Tecnologia da Informação (TI), mas também aberto a alunas de outras áreas da universidade e público em geral. O projeto visa auxiliar a trajetória acadêmica das estudantes tornando mais leve, inspiradora e contribuindo diretamente para a redução da evasão feminina na área.

Em cursos STEM, especialmente em TI, a predominância masculina dificulta a integração das alunas, o que reforça a sensação de não pertencimento. Pesquisas apontam que estereótipos de gênero sobre a cultura da computação e da engenharia — como a ideia de que são áreas masculinas, voltadas ao isolamento social e que exigem genialidade inata — funcionam como barreiras que reduzem o interesse e a sensação de pertencimento das meninas nesses campos (Cheryan et al. 2015). Essa realidade, somada aos desafios das graduações, torna a permanência ainda mais desafiadora.

Para mudar esse cenário, este projeto promove eventos, palestras e atividades que fortalecem a confiança das alunas, evidenciando que a computação é um espaço para todas. Assim, o projeto contribui para a construção de um ambiente acadêmico mais inclusivo e acolhedor. Atualmente, são realizados três eventos principais para alcançar esse propósito, sendo eles:

2.1. Evento base

O evento base ocorre uma vez por semestre e é dedicado ao acolhimento das calouras, geralmente nas primeiras semanas do semestre ou em datas significativas, como o Dia das Mulheres. Durante o encontro, são apresentadas as ações do projeto, discutidos aspectos relevantes da vida universitária e destacadas mulheres que marcaram a história da computação. Um piquenique seguido de uma roda de conversa proporciona às alunas a oportunidade de compartilhar experiências, desafios e expectativas, enquanto as veteranas oferecem relatos e orientações, fortalecendo redes de apoio e promovendo o sentimento de pertencimento ao curso (Jurgina et al. 2024; Moura and Lima 2014).

2.2. Palestra de ciência

As palestras, denominadas Doses de Ciência e inspiradas no evento mundial *Pint of Science*¹, ocorrem duas vezes por semestre. Têm duração de até 30 minutos e apresentam trajetórias de mulheres pesquisadoras, promovendo discussões sobre temas da ciência e tecnologia de forma rápida e acessível. Convidadas externas, docentes ou discentes conduzem as apresentações, abertas ao público e transmitidas virtualmente pelo YouTube. Essas atividades aproximam o público da ciência, contribuem para a desconstrução de estereótipos de gênero e incentivam a motivação feminina em STEM, fortalecendo a percepção de que a computação é um campo para todas (Cheryan et al. 2015; Calaza et al. 2021).

2.3. Atividades lúdicas

As atividades lúdicas ocorrem uma vez por semestre e são dedicadas a aproximar e descontrair as discentes, com jogos de tabuleiro, dinâmicas interativas e jogos online, proporcionando momentos de descontração, integração e cooperação entre as participantes.

¹<https://pintofscience.com/>

Além de favorecer o desenvolvimento de vínculos sociais e acadêmicos, essas atividades tornam o ambiente mais leve, fortalecendo o engajamento das alunas e contribuindo para sua permanência na área (Gee 2007; Kapp 2012).

A avaliação desta fase do projeto baseou-se em observação participante, com registro das interações, do engajamento e da frequência nas atividades; em relatos espontâneos, coletados informalmente durante as rodas de conversa e por meio de *feedbacks* orais; e em indicadores indiretos, como o crescimento no número de participantes entre as edições, com constância na presença de meninas. Embora não tenham sido aplicados questionários padronizados nesta etapa piloto, esses elementos qualitativos serviram como base para ajustes nas ações, como a inclusão de *workshops* técnicos, em resposta a demandas recorrentes das participantes.

Nesse contexto, destaca-se a roda de conversa como uma das estratégias mais significativas, especialmente no evento base, por permitir a escuta ativa e o compartilhamento de vivências, o que se mostrou essencial para compreender os principais desafios enfrentados pelas graduandas. Esse momento é dedicado para compartilhar as experiências na graduação, permitindo que o projeto identifique quais futuras ações podem ser realizadas na superação das barreiras encontradas. Como (Moura and Lima 2014) destacam, a roda de conversa é um espaço de troca de experiência e reflexão coletiva, favorecendo o compartilhamento franco e a construção de percepções mais profundas sobre a realidade vivida pelos participantes, o que se alinha com as rodas de conversa do projeto.

Durante a graduação, diversas participantes relataram enfrentar desafios que ultrapassam as dificuldades acadêmicas, evidenciando a influência de fatores individuais, familiares e sociais sobre sua permanência e desempenho (Iglesias et al. 2018). Um dos obstáculos mais citados foi a comparação com colegas do gênero masculino, freqüentemente percebidos como mais preparados para lidar com a rotina universitária. Esse sentimento está associado tanto às diferenças nas trajetórias educacionais anteriores quanto à distribuição desigual das responsabilidades domésticas.

De acordo com Ribeiro et al. (2021), as mulheres continuam assumindo a maior parte das tarefas domésticas, o que impacta negativamente seu desempenho acadêmico e profissional. Esse padrão se reflete também no mercado de trabalho, como aponta o relatório KPMG Global Female Leaders Outlook 2023 (KPMG 2023), segundo o qual apenas 4% das líderes possuem cônjuges que assumem as principais responsabilidades domésticas, enquanto 38% delas continuam sendo as principais responsáveis por essas atividades. Além disso, 55% das brasileiras relatam esgotamento físico e mental decorrente da sobrecarga de trabalho dentro e fora do ambiente profissional.

Outro ponto destacado pelas estudantes foi a recorrência de comentários e piadas passivo-agressivas em sala, que reforçam a sensação de não pertencimento. Esse tipo de comportamento também é identificado no ambiente corporativo, onde 54% das mulheres líderes afirmam que o “clube do bolinha” ainda existe em suas empresas, perpetuando a exclusão feminina (KPMG 2023).

Diante desse cenário, evidencia-se a importância de fortalecer a confiança e a resiliência das mulheres ainda na universidade. Iniciativas como o IC Girls desempenham papel fundamental ao promover redes de apoio e espaços acolhedores, preparando as estudantes para enfrentar os desafios estruturais que persistem no mercado de trabalho.

3. Análise dos Resultados

Nesta seção, são apresentados os principais resultados alcançados, destacando as percepções e experiências das participantes, os impactos das iniciativas promovidas e os desafios enfrentados ao longo da execução do projeto. Também são discutidas as perspectivas para aprimorar as ações e ampliar seu alcance, garantindo que o projeto continue contribuindo para a inclusão e fortalecimento da presença feminina na computação.

3.1. Percepções e Experiências das Participantes

Com base nos relatos coletados durante os eventos, foi possível observar um impacto significativo na autoconfiança das participantes e na percepção de pertencimento ao curso. Muitas estudantes relataram que, antes de ingressarem no projeto, sentiam-se isoladas ou sem apoio no ambiente acadêmico. No entanto, após participarem das atividades, passaram a perceber a existência de uma rede de acolhimento composta por pessoas que compartilham experiências e enfrentam desafios semelhantes. A análise qualitativa das interações revelou alguns padrões recorrentes. Um deles foi o fortalecimento do senso de comunidade: em três das quatro rodas de conversa realizadas, as participantes afirmaram sentir-se "menos isoladas" após conhecerem outras colegas mulheres da área, destacando a relevância do espaço para troca de experiências. Outro ponto frequentemente mencionado foi a necessidade de suporte técnico: nos eventos de caráter mais descontraído, a maioria das perguntas feitas às veteranas diziam respeito a dificuldades em disciplinas técnicas, especialmente programação. Embora não tenham sido utilizados instrumentos quantitativos formais, como questionários estruturados, esses achados qualitativos evidenciam que o projeto tem respondido a lacunas identificadas pelas próprias estudantes, reforçando a importância de ações contínuas de acolhimento e apoio acadêmico.

Outro aspecto relevante observado foi a diversidade de perfis entre as participantes, provenientes de diferentes cursos na área e semestres. Essa variedade de experiências acadêmicas e profissionais possibilitou que as estudantes se apoiassem mutuamente na superação de obstáculos comuns. A construção de um ambiente colaborativo e inclusivo favoreceu não apenas a troca de vivências, mas também o fortalecimento de vínculos sociais que ultrapassam o espaço institucional. Algumas alunas destacaram que o contato com outras mulheres na área de computação serviu como inspiração e motivação para sua trajetória profissional, contribuindo para a formação de referências femininas, algo que elas apontavam como uma lacuna antes de participarem do projeto.

Outrossim, também foram mencionadas as dificuldades em se adaptar ao ambiente predominantemente masculino e a necessidade de conciliar as responsabilidades acadêmicas e pessoais. Algumas participantes relataram que, antes do IC Girls, enfrentavam inseguranças sobre sua capacidade técnica ou se sentiam desmotivadas diante de um ambiente pouco acolhedor.

3.2. Resultados Alcançados e Desafios Encontrados

Ao comparar os resultados obtidos com os objetivos iniciais do IC Girls, observa-se que o projeto alcançou impactos positivos, desempenhando um papel essencial na aproximação das participantes com a área, proporcionando momentos de aprendizado, troca de experiências e fortalecimento da comunidade.

O principal evento do projeto, IC Girls, tem como objetivo introduzir o projeto às participantes e promover um primeiro contato entre elas. Desde a primeira até a terceira

edição, notamos um aumento de 13% na participação. Além disso, a contagem feita por fotos das edições permitiu quantificar uma adesão média de aproximadamente 24 participantes por evento.



Figura 1. 2º Evento Base organizado pelo projeto

No entanto, alguns desafios foram identificados ao longo da execução do projeto. Foi percebida uma dificuldade de engajar as novas discentes a participarem do evento, o baixo engajamento inicial das calouras estava diretamente relacionado a dois fatores principais: a ineficácia dos canais tradicionais de divulgação e a incompatibilidade do calendário dos eventos com a rotina acadêmica. Para superar esses desafios, foi proposta uma série de melhorias estratégicas. Quanto ao calendário, será realizado um mapeamento detalhado dos períodos mais tranquilos do semestre, evitando sobreposição com semanas de provas e prazos de entrega. Também planejamos oferecer os eventos em horários flexíveis, contemplando diferentes necessidades, inclusive com opções remotas para facilitar a participação das alunas que enfrentam dificuldades de deslocamento ou conflitos de agenda. Um ponto estratégico será alinhar o principal evento de acolhimento à semana oficial de recepção institucional, momento em que as calouras estão mais abertas e receptivas às atividades de integração e à construção de vínculos.

Além do evento base, o projeto também promoveu outras iniciativas para engajar e acolher as participantes. O Evento lúdico, por exemplo, foi idealizado para proporcionar momentos descontraídos por meio de gincanas e jogos, permitindo a interação das alunas entre si em um ambiente leve e divertido. Este evento é realizado de duas formas: Presencialmente e Online.

A primeira edição do Evento lúdico aconteceu de modo presencial e contou com a implementação do jogo “Quem sou eu?”, uma dinâmica de adivinhação na qual cada participante recebeu um papel com o nome de uma personalidade famosa. Durante o jogo, as participantes faziam perguntas para tentar descobrir sua identidade.

Já a segunda edição do Evento lúdico foi realizada de maneira online e contou com a participação de 20 pessoas. O evento ocorreu através do servidor do Discord do projeto, proporcionando um ambiente descontraído para que as participantes pudessem interagir entre si. Durante o evento, os jogos escolhidos foram *Gartic Phone* e *Among Us*, escolhidos por suas dinâmicas colaborativas e envolventes.



Figura 2. 1º Evento lúdico promovido pelo projeto

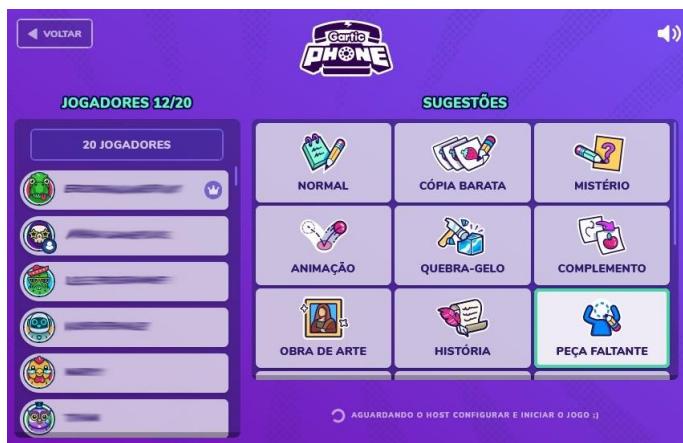


Figura 3. Partida de Gartic Phone durante o 2º Evento lúdico

A iniciativa se mostrou eficaz na construção de laços entre as participantes, tornando a convivência mais acolhedora. Entretanto, há uma dificuldade em encontrar novas opções de gincanas para engajar as participantes na modalidade presencial. No formato online, o desafio é oferecer jogos que sejam acessíveis em diferentes plataformas, garantindo que estejam disponíveis tanto para computador quanto para celular, a fim de proporcionar maior inclusão durante o evento.

Outro evento de destaque foi o Doses de Ciência, que trouxe mulheres atuantes na computação para compartilhar suas trajetórias e experiências profissionais e acadêmicas. O primeiro evento realizado contou com a temática “Explorando o Universo dos jogos: Ciência, mulheres e aventuras interativas”, que foi aberto a todo público e ampliou os horizontes dos participantes, mostrando a diversidade de caminhos na área e a presença feminina nos jogos. O evento ocorreu de forma presencial, reunindo mais de 30 participantes, e também foi transmitido ao vivo pelo YouTube, onde alcançou um total de 128 visualizações.

A segunda edição desse evento contou com diversos estudantes da área STEM da Universidade Federal de Mato Grosso para contarem sobre sua trajetória na área de pesquisa até suas viagens internacionais para apresentação de trabalhos acadêmicos, ainda na graduação. Esta edição também foi realizada de modo presencial e transmitida ao vivo pelo Youtube. Presencialmente contou com 16 participantes e a transmissão alcançou um total de 51 visualizações.



Figura 4. 1º Doses de Ciência organizado pelo projeto

O impacto do projeto contribuiu para a inclusão e fortalecimento da presença feminina no ambiente em que foi proposto, promovendo um ambiente mais acolhedor e encorajador para mulheres interessadas na área. O envolvimento das participantes demonstrou que iniciativas como essa são fundamentais para reduzir barreiras e aumentar a representatividade no setor. No entanto, algumas dificuldades apontadas durante a realização dos eventos expressam um indício de oportunidades para aprimoramentos em futuras edições do projeto.

4. Conclusão

Ao longo deste artigo, discutiu-se a importância da participação feminina na área de Tecnologia da Informação e os desafios enfrentados pelas mulheres nesse campo. Nesse contexto, os resultados do projeto evidenciam iniciativas voltadas para a inclusão feminina que contribuem positivamente para a permanência das mulheres na computação, reforçando a necessidade de um suporte institucional e comunitário mais robusto. Observou-se que a participação em eventos e programas educacionais direcionados a mulheres impacta de forma significativa suas trajetórias acadêmica e profissional. A troca de experiências em ambientes de acolhimento fortalece a confiança e o engajamento das participantes, fatores cruciais para mitigar os desafios estruturais da área. No entanto, a presença feminina ainda enfrenta barreiras, como a falta de representatividade em cargos de liderança e a persistência de estereótipos de gênero.

Este artigo apresenta algumas limitações, dentre as quais se destaca a restrição orçamentária, que limita o alcance e a frequência das atividades promovidas, além de refletir uma perspectiva geográfica específica, uma vez que realidades distintas podem influenciar de forma diversa a experiência das mulheres na tecnologia. Para as futuras edições deste estudo, busca-se diversificar as metodologias empregadas, visando compreender com maior profundidade os desafios e as soluções para a equidade de gênero no setor tecnológico. Novas abordagens também serão exploradas para incentivar a participação feminina, incluindo parcerias com empresas e instituições educacionais, o que poderá garantir um impacto mais duradouro e efetivo do projeto.

Como trabalhos futuros, destaca-se a implementação de uma metodologia de avaliação mais estruturada para mensurar o impacto das ações desenvolvidas. Isso inclui a aplicação de questionários de avaliação aplicados tanto antes quanto após os eventos. O questionário pré-evento terá como objetivo mapear as expectativas, níveis de autoeficácia e o senso inicial de pertencimento das participantes, possibilitando um diagnóstico mais claro das necessidades e barreiras enfrentadas. Já o questionário pós-evento permitirá avaliar o impacto das atividades na autoconfiança, no engajamento e na percepção de pertencimento, além de captar sugestões para melhorias. Complementarmente, será realizado monitoramento da evasão acadêmica em parceria com as coordenações dos cursos envolvidos. Também será fundamental o registro detalhado do perfil demográfico das participantes, considerando curso, semestre e identidade de gênero. Essas práticas permitirão a obtenção de dados quantitativos e qualitativos mais robustos, facilitando uma análise mais precisa dos resultados e a adaptação das estratégias para maximizar a eficácia do projeto. Dessa forma, será possível aprimorar continuamente o trabalho e expandi-lo para outros contextos, ampliando seu impacto na promoção da equidade de gênero na área de Tecnologia da Informação.

Este projeto evidenciou a importância de espaços de acolhimento para mulheres na computação. Mesmo em fase inicial, os resultados sugerem que iniciativas como essa podem transformar a experiência acadêmica feminina na área tecnológica. Os aprendizados aqui descritos - sobre estratégias de engajamento, formatos de eventos e criação de redes de apoio - oferecem insights valiosos para instituições que desejam promover maior equidade de gênero em STEM.

Referências

- [Barino et al. 2024] Barino, R. et al. (2024). Sim, nós podemos. ações para empoderamento de meninas e mulheres na computação. In *Anais do Women in Information Technology*. SBC. Online.
- [Calaza et al. 2021] Calaza, K. C. et al. (2021). Facing racism and sexism in science by fighting against social implicit bias: A latina and black woman's perspective. *Frontiers in Psychology*, 12.
- [Charlesworth and Banaji 2019] Charlesworth, T. E. and Banaji, M. R. (2019). Gender in science, technology, engineering, and mathematics: Issues, causes, solutions. *Journal of Neuroscience*, 39(37):7228–7243.
- [Cheryan et al. 2015] Cheryan, S., Master, A., and Meltzoff, A. N. (2015). Cultural stereotypes as gatekeepers: Increasing girls' interest in computer science and engineering by diversifying stereotypes. *Frontiers in Psychology*, 6.
- [Figueiredo et al. 2016] Figueiredo, K. S., Neto, P. C. S., and Maciel, C. (2016). Meninas digitais regional mato grosso: Práticas motivacionais no ensino médio para a equidade de gêneros. In *Anais do Women in Information Technology*, pages 66–69.
- [Gee 2007] Gee, J. P. (2007). *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. Peter Lang, New York.
- [IBGE 2022] IBGE (2022). Características gerais dos domicílios e dos moradores 2022. Technical report, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Online.
- [Iglesias et al. 2018] Iglesias, M. J. et al. (2018). Gender and innovation in ste(a)m education. Observatório Scientix.

- [Jurgina et al. 2024] Jurgina, L. Q. et al. (2024). Café das gurias: A construção de um ambiente acolhedor para fortalecer a permanência de mulheres na computação. In *Anais do Women in Information Technology (WIT)*. SBC. Online.
- [Kapp 2012] Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, San Francisco, CA.
- [Lockwood 2006] Lockwood, P. (2006). Someone like me can be successful: Do college students need same-gender role models? *Psychology of Women Quarterly*, 30(1):36–46.
- [Moura and Lima 2014] Moura, A. F. and Lima, M. G. (2014). A reinvenção da roda: Roda de conversa, um instrumento metodológico possível. *Revista Temas em Educação*, 23(1):95–103.
- [Nascimento et al. 2023] Nascimento, L. M. A. et al. (2023). Paridade de gênero no ensino superior em stem no brasil: uma análise de 10 anos. In *Anais do XVII Women in Information Technology*, pages 217–227.
- [Noonan 2017] Noonan, R. (2017). Women in stem: 2017 update. Technical report, U.S. Dept. of Commerce. ESA Issue Brief #06-17, Online.
- [ONU 2015] ONU (2015). Transformando nosso mundo: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Technical report, United Nations. Online.
- [Silva et al. 2024] Silva, M. et al. (2024). Processo de elaboração e validação da cartilha educativa ‘mulheres na computação’. In *Anais do Women in Information Technology (WIT)*, volume 18, pages 286–297. Online.
- [UNESCO 2020] UNESCO (2020). O gênero na ciência na américa latina - mulheres na ciência. Technical report, British Council Brasil. Online.
- [Vossen et al. 2023] Vossen, L. P. V. et al. (2023). Análise da presença feminina no corpo docente e sua relação com o corpo discente feminino nos cursos de tic. In *Anais do Women in Information Technology*. SBC.