

Workshop Gurias of Code: Desbravando a arte da programação

Ildevana Poltronieri¹, Alice Fonseca Finger¹, Amanda Meincke Melo¹,
Aline Vieira de Mello¹, Raissa Pedroso de Moura¹, Vinicius Silva da Silva¹,
Rafael Silva da Silva¹

¹Universidade Federal do Pampa (Unipampa) – Campus Alegrete
Av. Tiarajú, 810 – Ibirapuitã – 97.546-550 – Alegrete – RS – Brasil

{ildevanarodrigues, alicefinger, amandamelo, alinemello}@unipampa.edu.br

{raissamoura.aluno, viniciussds2.aluno, rafaelsds3.aluno}@unipampa.edu.br

Abstract. *The Gurias of Code Workshop is an initiative of the Gurias na Computação project from Federal University of Pampa (UNIPAMPA Alegrete) aimed at inspiring women from local community to enter the technology sector. In a welcoming environment, the event sought to facilitate a first contact with programming by lowering barriers and connecting participants with the technological ecosystem of the Pampa Gaúcho region. The initiative offered lectures, hands-on activities, and mentoring, helping to develop technical skills while also boosting participants' confidence. In this article, we share the experiences from the first edition of the event and reflect on its outcomes and impacts.*

Resumo. *O Workshop Gurias of Code é uma ação do projeto Gurias na Computação da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA Alegrete) que tem como objetivo inspirar mulheres da comunidade local a ingressarem no setor de tecnologia. Em um ambiente acolhedor, o evento propôs facilitar o primeiro contato com a programação, reduzindo barreiras e conectando as participantes ao ecossistema tecnológico da região do Pampa Gaúcho. A iniciativa ofereceu palestras, atividades práticas e mentorias, ajudando a desenvolver competências técnicas, além de fortalecer a confiança das participantes. Neste artigo, compartilhamos as experiências da primeira edição do evento, assim como refletimos sobre seus resultados e impactos.*

1. Introdução

A presença feminina nas áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharias e Matemática (STEM) ainda é limitada, refletindo um longo histórico de desafios culturais e sociais. Apenas 20% dos estudantes nessas áreas são mulheres, apesar de elas constituirão a maior parte da população brasileira [Sampaio et al. 2020]. O desinteresse por áreas de STEM surge, muitas vezes, na adolescência, período em que as meninas tendem a se direcionar para campos como ciências biológicas ou humanas [Burns et al. 2016].

Entre os fatores que contribuem para esse cenário em áreas como Computação estão a falta de referências femininas, a sensação de exclusão e estereótipos que as associam a um ambiente predominantemente masculino [Reinking 2018]. Ademais, é comum o ingresso de alunas em cursos superiores de Computação sem uma visão clara sobre o que irão aprender ou fazer durante a graduação, o que pode gerar desmotivação e evasão.

Existem inúmeras iniciativas para aproximar as mulheres da área de tecnologia, como o Programa Meninas Digitais (PMD) da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) [Maciel and Bim 2016], que tem como missão despertar o interesse de meninas para seguirem carreira em Tecnologia da Informação e Comunicação. O PMD possui projetos parceiros em todo o território nacional. Dos 91 projetos parceiros que informaram suas atividades para o relatório anual 2023-2024¹, 19 estão localizados na região Sul.

Na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), desde 2016, o projeto Gurias na Computação, vinculado aos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software, desenvolve suas atividades como projeto parceiro do PMD/SBC. Seu objetivo é promover ações que ampliem a participação feminina na área da Computação, abrangendo atividades voltadas a alunas da educação básica, graduandas dos cursos da área da Computação, e mulheres do município [de Mello et al. 2024].

Nesse cenário, ações práticas que, além de incentivar o ingresso, visem apresentar a área de programação de maneira direta, oferecendo experiências iniciais que fomentem o interesse e reduzam as taxas de evasão ainda são necessárias. Treinamentos ou mentorias especializadas tendem a engajar mulheres e outros grupos sub-representados em formações de STEM [Stoeger et al. 2013]. Iniciativas voltadas para mulheres, mães, adolescentes e jovens podem fortalecer o sentimento de acolhimento e pertencimento, reduzindo inseguranças e proporcionando um ambiente seguro para a aprendizagem.

Portanto, o Workshop Gurias of Code, uma ação de extensão do projeto Gurias na Computação, visa a implementação de diversas ações para estimular mulheres a entrarem na área da Computação. O foco é criar um ambiente seguro para a aprendizagem de programação e outras disciplinas técnicas e práticas, aproximando as participantes de um ecossistema que reúne a Universidade, o setor público e empresas privadas de tecnologia da região. Esse ecossistema promove a inovação por meio de parcerias que incluem *workshops*, mentorias, programas de estágio e projetos de pesquisa, facilitando o acesso dos estudantes ao mercado e a tecnologias de ponta.

Este artigo tem como objetivo compartilhar experiências vivenciadas pela equipe executora do Workshop Gurias of Code, resultados produzidos pelas participantes, assim como reflexões sobre o desenvolvimento dessa ação extensionista. O restante deste artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta trabalhos relacionados; a Seção 3 detalha a metodologia utilizada; a Seção 4 expõe os resultados obtidos e, por fim, as considerações finais são realizadas na Seção 5.

2. Trabalhos Relacionados

Realizou-se uma busca na Biblioteca Digital da Sociedade Brasileira de Computação (SOL) por trabalhos publicados no Women in Information Technology (WIT), com o objetivo de identificar experiências que, assim como o Workshop Gurias of Code, contassem com o apoio do setor privado em sua organização. Como não foram encontrados trabalhos com essa característica, adotou-se uma nova estratégia de busca (**extensão OR workshop**) **programação**, resultando na identificação de cinco trabalhos [Viana et al. 2023, de Oliveira Fireman et al. 2022, Saburido et al. 2021, Fernandes et al. 2020, Cardoso et al. 2016], os quais são abordados a seguir.

¹<https://drive.google.com/file/d/1Q21dlxgZagQ8pkh9pBe9WuKW63VcGPhi>

Viana et al. (2023) relatam a experiência da oficina “Aprendendo através de jogos”, voltada para alunas do ensino médio em Imperatriz (MA). O objetivo foi introduzir conceitos e ferramentas do desenvolvimento de jogos digitais, além de incentivar a participação feminina na área. Realizada no Laboratório de Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão (IFMA), a oficina ocorreu em três aulas com atividades teóricas e práticas, abordando desde a participação das mulheres na indústria até conceitos de *game* e *level design*. Utilizou-se o ambiente Godot e a linguagem GDScript. Os autores sugerem ampliar a carga horária e incluir mais atividades práticas e palestras com profissionais.

Fireman et al. (2022) relatam a segunda edição do *Hackathon HaCKatie*², promovida pelo projeto de extensão “Katie” da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), com o objetivo de incentivar a inclusão feminina nas áreas de STEM. O evento remoto durou um mês e contou com 43 inscritas, das quais 29 competiram em oito equipes. A organização envolveu comissões responsáveis por inscrições, *marketing*, conteúdo, desafios e mentoria. O tema foi “Combate à desigualdade feminina no ambiente de trabalho”, e as participantes desenvolveram projetos orientados por mentoras via Discord. As vencedoras receberam prêmios, sendo concedido ao 1º lugar 4 meses de curso na plataforma Alura com apoio da própria empresa. Destacou-se a experiência adquirida como diferencial para o mercado de trabalho.

Saburido et al. (2021) apresentam resultados do Projeto StoryGirl, uma iniciativa de extensão universitária que introduz a programação para meninas de 11 a 15 anos no Rio de Janeiro. Utilizando o Scratch, a primeira oficina ocorreu remotamente com oito alunas do setor privado, do 6º ano do ensino fundamental ao 1º ano do ensino médio. Dividida em dois encontros de duas horas, abordou conceitos básicos de programação, a participação feminina na Computação e o compartilhamento de projetos e experiências. As autoras destacam como diferencial o uso de narrativas para ensinar programação.

Fernandes et al. (2020) relatam a experiência do projeto SupyGirls, que, entre agosto e dezembro de 2019, utilizou *design thinking* e pensamento computacional para ensinar Computação a dez meninas de 13 a 15 anos em uma escola municipal do Rio de Janeiro (RJ). A iniciativa, baseada na Neuropedagogia Computacional e no Construcionismo, seguiu uma abordagem de pesquisa-ação. Com apoio de monitores, as participantes desenvolveram jogos digitais, assistiram a palestras, exploraram o gênero autorretrato e participaram de atividades de letramento digital. O projeto contribuiu para a fluência digital, o desenvolvimento do pensamento computacional e a criatividade, além de aproximar as alunas da comunidade científica.

Cardoso et al. (2016) apresentam uma oficina de desenvolvimento de aplicativos móveis para 27 alunas do ensino médio, realizada no projeto Meninas Digitais UFSC. Embora algumas participantes tivessem noções sobre a implementação de aplicativos, nenhuma havia desenvolvido um. A oficina ocorreu em dois encontros e utilizou o AppInventor, desenvolvida pelo MIT (do inglês, *Massachusetts Institute of Technology*). Inicialmente, foram abordados conceitos básicos com materiais didáticos, seguidos pela introdução à plataforma. As participantes criaram um botão com *link* e, com auxílio de um tutorial, desenvolveram um editor de fotos simples. Os conhecimentos adquiridos foram aplicados em outros contextos, a exemplo de um concurso em nível estadual, voltado a estudantes do ensino médio, promovido por uma revista.

Em síntese, as iniciativas analisadas são organizadas por universidades. Todas são voltadas ao público feminino, buscando incentivar a participação de meninas e mulheres na área de Computação. Assim como o *workshop* apresentado neste trabalho, somente uma das ações contou com o apoio explícito de uma empresa privada [de Oliveira Fireman et al. 2022]. Além disso, as plataformas utilizadas variam entre *desktop*, *mobile* ou não são especificadas, com enfoque em ferramentas de programação visual e desenvolvimento de aplicativos e jogos.

Diferentemente dessas iniciativas, o *workshop* em tela destaca-se pelo uso de um ambiente próprio e personalizado de aprendizado, desenvolvido pela equipe organizadora. Essa abordagem propõe facilitar a interação das participantes com as ferramentas de programação, minimizando barreiras técnicas e criando uma experiência mais acolhedora e acessível desde o primeiro contato com a área.

3. Materiais e Métodos

A equipe organizadora do Workshop Gurias of Code foi composta por quatro professoras integrantes do projeto Gurias na Computação, 10 discentes dos cursos de Computação da UNIPAMPA. A seleção dos discentes considerou a necessidade de conhecimento prévio em programação e nas tecnologias utilizadas no *workshop*. O evento foi realizado em cinco etapas: Planejamento, Elaboração, Teste, Execução e Avaliação.

Na etapa de **Planejamento** foram definidos o público-alvo, os objetivos, a modalidade, a duração e as atividades que seriam desenvolvidas no *workshop*. O evento teve como público-alvo gurias e mulheres a partir de 15 anos, com foco em estudantes do ensino médio, mães e mulheres em busca de recolocação no mercado de trabalho e novas oportunidades. Estabeleceram-se como objetivos do *workshop*: i) Capacitar mulheres e estudantes de escolas públicas e privadas com conhecimentos básicos sobre programação de *software*, facilitando o ingresso ou a reintegração no mercado de trabalho; ii) Criar oportunidades para as participantes se conectarem com a comunidade de TI, incluindo profissionais, graduandas e professoras; iii) Inspirar mulheres a ingressarem na área de tecnologia e na universidade, reduzindo barreiras e incentivando sua permanência e desenvolvimento na área; e iv) Promover a diversidade e a inclusão no setor de tecnologia, fortalecendo a representatividade feminina. Definiram-se a modalidade presencial e a duração de dois dias, durante um final de semana, para facilitar a participação, de forma imersiva, de mulheres que estudam e/ou trabalham. O *workshop* foi estruturado em seis atividades, cada uma pensada para oferecer uma experiência enriquecedora e motivadora às participantes:

- *Abertura*: Atividade inicial para acolher as participantes desde a chegada na universidade e as direcionar para o auditório em que elas registram a presença, recebem um *kit* de boas-vindas, então são apresentadas à equipe organizadora, ao projeto de extensão, à universidade e ao parque tecnológico.
- *Mão na Massa*: Atividade de caráter prático, para ser realizada em duplas, no laboratório de informática ao longo do evento. Nesta atividade, as participantes são desafiadas a desenvolver um *blog* sobre um tema de sua escolha, utilizando um ambiente de programação criado pela equipe organizadora especialmente para o evento. Esse ambiente oferece *templates* específicos que permitem a personalização do *layout* e a edição do conteúdo, com visualização das alterações

em tempo real. A idéia é proporcionar uma experiência educacional interativa e envolvente, estimulando o aprendizado prático e facilitando a compreensão das ferramentas tecnológicas aplicadas. Discentes devem conduzir esta atividade com autonomia, apresentando o ambiente e as atividades propostas, bem como atuar como monitores, orientando as participantes em cada etapa do desenvolvimento do *blog*.

- *Histórias que Inspiram:* Palestras conduzidas por mulheres inspiradoras, incluindo egressas, profissionais da academia e da indústria, que compartilham suas trajetórias e aprendizados no universo da tecnologia. As palestras buscam proporcionar um ambiente ideal para que as participantes se inspirem com as experiências compartilhadas e sintam-se motivadas.
- *Conexões que Transformam:* Atividade de *networking* com a comunidade de tecnologia em que as participantes têm a oportunidade de interagir com as discentes e professoras dos cursos de Computação, da UNIPAMPA, com a equipe gestora do Parque Tecnológico PampaTec e com profissionais das empresas e instituições apoiadoras do evento. Este momento propõe apresentar os ecossistemas de inovação e empreendedorismo tecnológico, ampliando as perspectivas das participantes sobre o mercado de tecnologia e criação de novas *startups*.
- *Pit Stop:* Oferta de alimentação nos intervalos do evento, com *coffee breaks* e almoço. Estes momentos de descontração devem proporcionar interações mais informais entre as participantes, discentes, professoras e profissionais convidadas, promovendo *networking* e troca de experiências.
- *Encerramento:* Consiste na apresentação em formato de *pitch*, ou seja, uma exposição breve e objetiva sobre o produto desenvolvido. A escolha do melhor projeto é feita por meio de votação entre as participantes, permitindo que cada uma vote em até três duplas, exceto na própria equipe. Por fim, as participantes são convidadas a preencher o instrumento de avaliação e a fornecer um depoimento em vídeo, caso se sintam seguras e confortáveis para isso, de modo que a equipe organizadora obtenha um *feedback* sobre o impacto do evento e necessidade de aprimoramentos em suas ações. O evento se encerra com um momento de despedida, incluindo uma foto final e a mensagem ‘até breve’, marcando o fechamento do *workshop* e a despedida das participantes.

Na etapa de **Elaboração**, o ambiente de programação foi desenvolvido, assim como os materiais de apoio à execução da atividade “Mão na Massa”. Nessa etapa, as graduandas e graduandos foram treinados para atuarem como monitores durante o evento. Os formulários de inscrição, presença e avaliação foram criados, assim como os materiais de divulgação. Instituições públicas e privadas foram convidadas a apoiar o *workshop*. Já mulheres inspiradoras foram convidadas para realizar palestras. A programação final também foi definida.

O ambiente de programação foi projetado para facilitar a criação de um *blog* personalizado, ocultando as etapas mais técnicas do processo e oferecendo ferramentas intuitivas. Propunha-se com essa abordagem simplificada possibilitar que pessoas sem experiência prévia compreendessem o funcionamento básico das ferramentas utilizadas e concluíssem a atividade com sucesso, reforçando sua confiança e engajamento. Esse ambiente foi construído utilizando a linguagem de programação Python, o *framework* Django, o *framework* Bootstrap para o *design* responsivo e a tecnologia Docker para a

containerização. A Figura 1 apresenta imagens do ambiente de programação.



Figura 1. Ambiente de aprendizado

Na etapa de **Teste**, o ambiente desenvolvido foi verificado por discentes que não haviam participado de sua criação. Essa atividade possibilitou a identificação e a correção de problemas de usabilidade e defeitos, visando a garantir uma experiência mais eficiente e livre de erros para as participantes durante o evento.

A etapa de **Execução** iniciou com a divulgação e o processo de seleção das participantes, seguidos da realização do evento. A divulgação foi realizada em escolas de Alegrete/RS, em redes sociais², website³ e rádios locais. A seleção das participantes foi realizada por meio de chamada pública, na qual as interessadas preencheram um formulário com informações como idade, escolaridade, área de atuação, interesse em tecnologia e motivação para participar do evento. Para efetivar as inscrições, priorizaram-se alunas do ensino médio que estudavam em escolas públicas e eram mães; em seguida, candidatas com ensino superior incompleto; por fim, a ordem de inscrição. As inscritas foram contactadas pelo WhatsApp ou ligação telefônica a fim de confirmar sua participação. O formulário também incluía perguntas sobre a existência de filhos e a disponibilidade para participação. O evento foi realizado no *Campus Alegrete* da UNIPAMPA, nos dias 26 e 27 de outubro de 2024 (sábado e domingo), das 9 às 18 horas.

Os espaços do evento foram cuidadosamente preparados para que todas se sentissem especiais e acolhidas. Foram confeccionados pôsteres e placas para orientar as participantes e todas receberam um *kit* de boas-vindas, que incluía camiseta, *ecobag*, bloco, caneta, cartela de adesivos e *buttons*, como pode ser observado na Figura 2(a). Destaca-se que o evento contou com auxílio de diversas instituições e empresas, que contribuíram com infraestrutura, recursos e materiais, incluindo a Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Parque Tecnológico do Pampa (Pampatec), empresas e *startups* locais, além de entidades como o Sebrae, o Inova RS e o Ecossistema de Inovação Alegrete Cidade Inovadora. Em contrapartida, os apoiadores e todas as atividades do evento foram divulgados nas redes sociais por meio de *posts*, *stories* e *reels* produzidos por uma discente e professoras que compuseram a equipe organizadora.

Na atividade “Histórias que Inspiram” foram realizadas palestras e um *meetup* com egressas de cursos de Computação da UNIPAMPA. No primeiro dia, a palestra teve

²Instagram:guriasofcode

³https://guriasofcode.com.br/



(a) Kit de boas-vindas

(b) Atividade Mão na Massa

Figura 2. Imagens do workshop

como título: “Design de Produtos e UX: Explore a criatividade. Seja inovadora.”, em que uma egressa do curso de Engenharia de Software compartilhou sua trajetória acadêmica e a experiência profissional na área de *design* de produto e *User Experience* (UX). No segundo dia, as participantes assistiram a palestra “Como a tecnologia pode transformar a sua carreira”, ministrada por outra egressa – do curso de Ciência da Computação – que atua como professora e empreendedora no setor de tecnologia; e participaram de um *meetup* com duas egressas do curso de Engenharia de Software, ambas com experiência no mercado de trabalho. Já na atividade “Conexões que Transformam”, a equipe do SENAC apresentou um curso gratuito de Python, disponibilizado especialmente para o público do *workshop*.

A atividade “Mão na Massa”, foco principal do *workshop*, foi desenvolvida ao longo dos dois dias do evento. No primeiro dia, as participantes foram conduzidas ao laboratório de informática do *Campus Alegrete* para a realização das atividades práticas. O ambiente estava devidamente preparado para recebê-las, com balões identificando os grupos, proporcionando uma experiência mais organizada e imersiva para o desenvolvimento das tarefas propostas, conforme ilustrado na Figura 2(b). As participantes foram divididas em duplas durante a atividade de abertura, com o objetivo de incentivar a interação, estimular a criatividade e fortalecer o trabalho em equipe. Os monitores responsáveis pela parte prática se apresentaram brevemente, informaram que estavam disponíveis para auxiliá-las e realizaram uma introdução à programação. Conforme as participantes avançavam, os monitores as orientavam sobre as próximas etapas das atividades. No segundo dia do evento, a atividade “Mão na Massa” teve continuidade e, com o apoio dos monitores, as participantes concluíram seus projetos. Cabe ressaltar que muitas delas estavam extremamente entusiasmadas com a programação que não queriam interromper a atividade, nem mesmo quando eram convidadas a ir para o “Pit Stop”, preferindo continuar desenvolvendo seus *blogs*.

A etapa de **Avaliação** iniciou durante o *workshop* com a solicitação de que as participantes fizessem depoimentos em vídeos a respeito de sua percepção sobre o evento. Após o encerramento, foi solicitado que elas respondessem um instrumento de avaliação *online*. Adicionalmente, foi realizado o acompanhamento das participantes para identificar como o evento influenciou suas escolhas acadêmicas e profissionais. Além da

avaliação por parte das participantes, também foi realizada uma reunião de avaliação com a equipe executora, em que foram identificados os principais aspectos positivos, negativos e sugestões de melhorias para as próximas edições.

4. Resultados e Percepções

O evento recebeu um total de 108 inscrições e, devido às limitações de espaço físico e logística, efetivaram-se 35 inscrições. Participaram 33 mulheres com idade entre 15 e 46, sendo que 25 eram estudantes do ensino médio e seis eram mães.

A Figura 3 mostra um dos registros fotográficos do evento. Todas as participantes conseguiram desenvolver, em duplas, um *blog* usando o ambiente proposto. Os *blogs* produzidos abordaram diferentes domínios, desde culinária, idiomas, filmes e atenção à saúde, até oferta de serviço de transporte voltado para mulheres. A Figura 4 apresenta fotos de alguns dos *blogs* produzidos durante o *workshop*.



Figura 3. Registro fotográfico das participantes e da equipe organizadora.

Ao responderem o questionário de avaliação, todas as participantes indicaram terem gostado do evento. Destacamos a seguir alguns depoimentos realizados em formato de vídeo: P1: “Os dois dias foram incríveis, teve palestras muito legais e eu acho que foi uma experiência que agrava muito no conhecimento e, se tiver mais edições, eu indicaria para todas as gurias que quiserem fazer porque é muito legal.”; P2: “Como a minha amiga falou, a experiência é única e vou indicar para todas as gurias para virem, porque eu já tive contato com a programação e aprendi muita coisa nova aqui. É uma experiência incrível, as palestras ajudam muito, mas ainda quando tu quer saber do teu futuro e saber que a UNIPAMPA pode exercer isso e as gurias estão motivadas a ajudar a gente. É incrível, foi uma experiência muito grande.”; e P3: “Então, participar do Workshop Gurias of Code foi uma experiência muito enriquecedora, porque eu não tinha contato com a programação, mas é uma idealização de carreira futura para mim. Então, vir aqui, conhecer os projetos, as bolsas de auxílio, principalmente para quem é mãe, agrava muito valor a nós, porque aí a gente se sente confortável para poder voltar a estudar. ”.

Os depoimentos refletem a satisfação geral com o evento, ressaltando o aprendizado e o crescimento pessoal, mesmo para aquelas sem experiência prévia em



Figura 4. Exemplo dos *blogs* produzidos

programação. As participantes destacaram a atmosfera acolhedora e inspiradora, que facilitou o entendimento dos conteúdos e fortaleceu a confiança para explorar novas oportunidades na área de tecnologia. Além disso, o evento foi visto como um importante incentivo para o desenvolvimento de futuras carreiras, mencionando inclusive oportunidades como bolsas de auxílio e apoio a mães, o que reforça seu impacto positivo na trajetória acadêmica e profissional.

Na reunião de avaliação da equipe executora, todos compartilharam o sentimento de orgulho por terem contribuído para a realização do *workshop*. As graduandas e graduandos relataram a satisfação de terem conduzido a atividade “Mão na Massa” de forma autônoma e já estavam entusiasmados com o desafio de aprimorar o ambiente para futuras edições. Durante a discussão, surgiram ideias para explorar novos domínios de aplicação, como o desenvolvimento de um jogo ou um *e-commerce*. Também identificaram pontos a serem melhorados para a próxima edição, como por exemplo, não disponibilizar o tutorial integralmente no início da oficina, mas liberá-lo progressivamente, acompanhando a apresentação dos desafios. Além disso, destacaram a necessidade de estratégias para evitar o uso excessivo do ChatGPT na geração de código, pois muitos trechos inseridos pelas participantes causaram erros que precisaram ser corrigidos pelos monitores.

Outro aspecto mencionado foi a estrutura de um componente para personalização das cores dos *layouts*, garantindo que as participantes possam modificar as cores livremente sem comprometer a aplicação. Por fim, ressaltaram a importância de mais encontros preparatórios para os monitores, a fim de aprimorar a organização e o suporte oferecido durante o evento. Ainda, destacaram o alto nível de envolvimento das participantes, que demonstraram foco e determinação para concluir seus projetos, tornando a experiência ainda mais dinâmica e competitiva.

Com base na percepção dos monitores, o evento não apenas atraiu novas estudantes para a área de tecnologia, mas também fortaleceu o interesse dos discentes dos cursos

de Computação, tornando-os protagonistas nas atividades propostas. Os discentes tiveram a oportunidade de contribuir para a construção de uma plataforma de programação de *software* e, assim, explorar o universo da programação, desenvolver confiança em suas habilidades e compreender as diversas possibilidades da área, além do impacto de sua formação acadêmica na vida das participantes do evento.

Por fim, os resultados do evento evidenciam o impacto positivo da aproximação entre a universidade e o ecossistema de inovação regional. Durante o evento, as participantes não apenas vivenciaram experiências práticas de programação, mas também se conectaram a esse ecossistema por meio de mentorias, palestras e atividades orientadas a mostrar oportunidades existentes na área tecnológica. A partir dessas interações, emergiu a percepção de que há espaço e demanda para a presença feminina no setor, fortalecendo o interesse das participantes em desenvolver suas habilidades e ingressar em carreiras de Computação.

5. Considerações Finais

O Workshop Gurias of Code surgiu para incentivar, capacitar e inspirar mulheres a ingressarem na tecnologia e na universidade. Para garantir a realização do evento, buscou-se apoio de empresas e setores de tecnologia, viabilizando alimentação e brindes, que se mostraram fatores motivacionais para a participação e o retorno das inscritas no segundo dia. Além disso, a competição e a premiação no encerramento contribuíram significativamente para o engajamento das participantes, o que favoreceu a interação, a colaboração e tornou a experiência mais dinâmica e enriquecedora.

A presença das estudantes de Computação, atuando como monitoras, contribuiu para a criação de um ambiente acolhedor, incentivando as participantes a buscarem esclarecimentos com maior confiança. A interação entre monitoras e participantes fortaleceu o aprendizado colaborativo, resultando em um elevado nível de envolvimento nas atividades. Aliado a isso, a participação das graduandas e dos graduandos na equipe executora do *workshop* foi significativa para sua própria formação, aprimorando e desenvolvendo habilidades técnicas e não técnicas.

Um dos principais impactos do *workshop* foi na trajetória acadêmica das participantes. Duas ingressaram na universidade após o evento: uma em Ciência da Computação e outra em Engenharia Mecânica, esta última aguardando uma oportunidade para migrar para Engenharia de Software. Além disso, uma participante sem ensino médio completo decidiu realizar um curso Técnico em Informática. Esses casos evidenciam o sucesso da ação extensionista relatada neste artigo em inspirar mulheres a ingressarem na área de tecnologia e na universidade, reduzindo barreiras e incentivando sua permanência. O evento mostrou-se um catalisador de oportunidades e transformações na vida das participantes.

Como trabalhos futuros, pretende-se realizar outras edições do *workshop*, priorizando sua realização antes do encerramento das inscrições para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Essa estratégia visa incentivar a participação de mulheres no processo seletivo para cursos de Computação por meio do Sistema de Seleção Unificada (SISU). Além disso, planeja-se continuar acompanhando a trajetória das participantes do *workshop*, a fim de verificar seu impacto nas escolhas acadêmicas e profissionais.

Referências

- Burns, H., Lesseig, K., and Staus, N. (2016). Girls' interest in stem. pages 1–5.
- Cardoso, J. P., Mulle, L. D., Frigo, L. B., and Pozzebon, E. (2016). Empoderamento Feminino com Dispositivos Móveis. In *Anais do X Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- de Mello, A. V., Melo, A. M., Finger, A. F., and Poltronieri, I. (2024). Projeto Gurias na Computação: reflexões, desafios e oportunidades frente à curricularização da extensão. In *Anais do XI Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- de Oliveira Fireman, E., da Cruz, K. S. S., Santos, L. G. P., de Maria Calado Machado Soares, L., da Silva Fagundes, N., de Oliveira Menezes, S. K., Patriota, U. J. F., and da Silva Cabral, R. (2022). HACKatie: O Hackathon como estratégia para o incentivo de mulheres nas áreas de STEM. In *Anais do XVI Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Fernandes, R. M. M., Rodrigues, A. P. C., da Motta, C. L. R., Marques, C. V. M., and de Oliveira, C. E. T. (2020). Uma experiência com o binômio [Design thinking + pensamento computacional] para o letramento digital do público feminino através do desenvolvimento de games. In *Anais do XIV Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Maciel, C. and Bim, S. A. (2016). Programa Meninas Digitais – ações para divulgar a Computação para meninas do ensino médio. In *Anais do VII Computer on the Beach*, Florianópolis, SC, Brasil. Univali.
- Reinking, A., M. B. (2018). The gender gap in stem fields: Theories, movements, and ideas to engage girls in stem. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(2).
- Saburido, B., Dias, A. F. S., and França, J. B. S. (2021). StoryGirl: programando através de narrativas. In *Anais do XV Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Sampaio, C. M., Venturini, M. A. D., and Borges, V. d. A. (2020). Incentivos à participação feminina na área da ciência da computação. *Revista Alomorfia*, 4(2):25–44.
- Stoeger, H., Hopp, M., and Ziegler, A. (2013). The effectiveness of a one-year online mentoring program for girls in stem. *Computers & Education*, 69:408–418.
- Viana, V. S. J., de Oliveira, Y. M., Lima, G. V., da Silva, L. G., de Melo Aquino, S. A. B., and Freire, T. P. (2023). Aprendendo através de jogos: relato de experiência de uma oficina para o desenvolvimento de jogos 2D com meninas no projeto de extensão Mermãs Digitais. In *Anais do XVII Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.