

# Code Like an IFgirl: uma iniciativa de introdução à programação competitiva para meninas da educação básica

Renata Albino Oliveira<sup>1</sup>, Maria Eduarda dos Santos<sup>2</sup>, M. M. Omai<sup>3</sup>,  
Suzy Sayuri Sassamoto Kurokawa<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo – Brasil

<sup>2</sup> Insper Instituto de Ensino e Pesquisa, São Paulo – Brasil

<sup>3</sup> Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET-RJ),  
Rio de Janeiro – Brasil

<sup>4</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – IFSP  
Câmpus Avançado São Miguel Paulista, São Paulo – Brasil

renataalbinooliveira@gmail.com, mariaeduarda.santos.ismart@gmail.com,  
mayara.omai@cefet-rj.br, suzy.sayuri@ifsp.edu.br

**Abstract.** *This article reports the experience of three editions of the Code Like an IFgirl, organized by members of the project Meninas na Ciência from IFSP - Campus São Miguel Paulista. The initiative aims to encourage the participation of girls from basic education in competitive programming marathons, promoting a sense of belonging and female visibility. Throughout its editions, the event grew in the number of participants and institutional reach, and an engagement cycle was observed in which former competitors went on to act as organizers and/or chose to pursue careers in STEM fields. Thus, the initiative demonstrates that exclusively female competitive spaces have the potential to transform the way girls perceive themselves within these areas.*

**Resumo.** *Este artigo relata a experiência de três edições da maratona de programação feminina Code Like an IFgirl, realizada pelas integrantes do projeto Meninas na Ciência do IFSP - Câmpus São Miguel Paulista. A iniciativa tem como objetivo estimular a participação de meninas da educação básica em maratonas de programação competitiva, promovendo pertencimento e visibilidade feminina. Ao longo das edições, o evento cresceu em número de participantes e alcance institucional, e observou-se a formação de um ciclo de engajamento no qual ex-competidoras passaram a atuar como organizadoras e/ou optaram por seguir em áreas de STEM. Dessa forma, a iniciativa mostra que espaços competitivos exclusivamente femininos têm potencial de transformar a forma como meninas se percebem dentro dessas áreas.*

## 1. Introdução

Historicamente, a participação feminina na ciência tem início mais efetivo apenas no século XX [Schiebinger 2001, Beauvoir 2016]. Atualmente, de acordo com o relatório “Uma equação desequilibrada: participação crescente de Mulheres em STEM

na ALC (América Latina e Caribe)” da [UNESCO et al. 2022], estima-se que uma mulher a cada quatro homens consiga um emprego na área de STEM (acrônimo para *Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Na área da computação, os dados das disparidades de gênero são ainda mais alarmantes, visto que apenas 15% dos formandos dos cursos de ciência da computação e tecnologia da informação são do gênero feminino. A desigualdade atravessa os muros das universidades e atinge o mercado de trabalho, refletido nas diferenças salariais entre homens e mulheres, e menos oportunidades de promoção e reconhecimento, mesmo quando a qualificação é semelhante [Ferreira and Bueno 2023, Belmonte et al. 2025].

Na área acadêmica, esses dados revelam que as mulheres cientistas foram ignoradas e descredibilizadas, fenômeno conhecido como “efeito Matilda” [Rossiter 1993]. A disparidade de gênero no contexto científico e profissional pode ser explicada pela segregação horizontal, indicando que mecanismos sociais direcionam as meninas e mulheres a escolherem carreiras com características tidas como “femininas”, como cuidado e ensino, além do reforço cultural de indicar brinquedos e filmes associados a tecnologia aos meninos. Ademais, a segregação vertical ocorre quando as mulheres são impedidas ou têm dificuldade em ascender em cargos de liderança ou em relação ao avanço na carreira acadêmica, sob a justificativa dos empregadores de que a maternidade ou casamento afetariam o comprometimento da mulher [Schiebinger 2001].

A consequência disso é a baixa representatividade feminina em cargos de poder e em posições melhores nas instituições de ensino [da Silva Xavier Barros and Alves 2023]. Esse processo também pode ser reforçado por existirem lacunas nos diferentes níveis de educação e se acumulam ao longo do ciclo de vida de meninas e mulheres.

Nesse sentido, apesar dos desafios para aumentar a representatividade feminina em STEM, a Organização das Nações Unidas (ONU) define como o 5° Objetivo de Desenvolvimento Sustentável, alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas. Tal iniciativa propõe adotar e fortalecer políticas sólidas e legislação aplicável para a promoção da igualdade de gênero e o empoderamento feminino em todos os níveis.

Nesse contexto, a Maratona de Programação Feminina Code Like an IFgirl surge como uma iniciativa do Meninas na Ciência voltada ao incentivo à participação feminina nas áreas de STEM, com foco em estudantes da educação básica. O evento busca despertar e fortalecer a autoconfiança das participantes, introduzir ou ampliar seu contato com a programação competitiva e contribuir para o aumento da presença feminina nessas áreas.

## **2. Maratonas de programação**

A participação em maratonas de programação estimula, de forma prática, o raciocínio lógico e o trabalho em equipe [Almeida and Gheyi 2024], uma vez que os participantes, organizados em grupos, são desafiados a solucionar problemas matemáticos e lógicos por meio de algoritmos, sob pressão de tempo.

A *International Collegiate Programming Contest* (ICPC), criada em 1977, é a competição de programação mais antiga e conhecida, sendo composta por quatro níveis, iniciando-se em etapas locais e regionais, progredindo para fases continentais e encerrando-se na final mundial. O público-alvo da competição são estudantes univer-

sitários que cursam áreas de STEM e procuram aprimorar habilidades fundamentais de profissionais da área.

Apesar da relevância das maratonas de programação no contexto da graduação, é importante considerar que seu emprego no ensino básico pode contribuir de maneira significativa para ampliar o interesse dos estudantes pelas áreas de STEM. Nesse sentido, iniciativas como a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), que abrange desde estudantes do ensino fundamental até os alunos do primeiro ano da graduação, promovem uma dinâmica semelhante às maratonas de programação, embora a participação seja individual. Esse primeiro contato com programação competitiva pode contribuir para que estudantes cheguem à graduação com expectativas mais alinhadas à realidade da área, reduzindo a probabilidade de desistência.

A evasão nas áreas de STEM é um fenômeno recorrente, especialmente nos cursos de computação. Segundo [Marques et al. 2020], esse processo ocorre, em muitos casos, porque diversos estudantes ingressam nesses cursos sem conhecer plenamente o foco e as exigências de uma formação superior na área, o que gera uma frustração e desistência. Contudo, entre as mulheres, as taxas de evasão tendem a ser ainda mais elevadas devido ao sexismo cultural que potencializa a se sentirem indesejadas e subestimadas, desde antes da faculdade, de suas capacidades técnicas [Silva et al. 2022].

Em 2023, o Instituto de Computação da Unicamp (IC) fundou a primeira Maratona Feminina de Programação (MFP) do Brasil, que surgiu como uma iniciativa para ampliar a participação de mulheres e pessoas não-binárias na área da computação. O evento consiste em uma competição de programação de duas fases, uma remota e outra presencial. A competição destina-se a estudantes da graduação, mas alunas do ensino médio regular ou técnico podem participar da primeira fase da MFP como treineiras, o que lhes permite vivenciar a dinâmica de uma maratona de programação e estabelecer um primeiro contato com a programação competitiva. Atualmente, a MFP é um evento oficial da Sociedade Brasileira de Computação (SBC), principal entidade responsável por incentivar atividades de ensino, pesquisa e desenvolvimento em computação e informática no Brasil. Além disso, a SBC também promove outras iniciativas voltadas à ampliação da participação feminina na computação desde as etapas iniciais da formação acadêmica, como a Competição Feminina da OBI (CF-OBI), uma modalidade destinada a estudantes do ensino fundamental e do ensino médio. É nesse movimento de ampliação e descentralização das iniciativas femininas em programação competitiva que se insere a Maratona de Programação Feminina Code Like an IFgirl.

### **3. A iniciativa Code Like an IFgirl**

O projeto Meninas na Ciência é uma iniciativa de ensino, pesquisa e extensão do Instituto Federal de São Paulo - Câmpus São Miguel Paulista, que desenvolve ações voltadas para o estímulo da participação feminina em ciência e tecnologia, com foco em estudantes da educação básica. Entre suas ações, destaca-se a Maratona de Programação Feminina Code Like an IFgirl, criada a partir da observação da baixa representatividade feminina do câmpus e da própria instituição nas maratonas de programação. A realização de um evento exclusivamente feminino teve como objetivo tanto atrair meninas para a programação competitiva quanto remover barreiras de participação, oferecendo um ambiente em que pudessem competir livre dos estereótipos e pressões frequentemente asso-

ciados a competições mistas. A estrutura do evento combina elementos competitivos e formativos. Assim, além da competição em si, cada edição inclui palestras de profissionais da área de tecnologia que compartilham suas trajetórias, com ênfase nas experiências de mulheres que atuam no setor. Essa escolha é intencional, considerando que, em 2023, a presença feminina em cargos de tecnologia correspondia a apenas 23% dos postos de trabalho nesse setor [Catho 2023], percentual que cai para 10% nos cargos de diretoria, segundo dados de [Softex 2025], cenário que evidencia a relevância de representatividades femininas nesses espaços.

A estrutura do evento se manteve semelhante ao longo das três edições, sendo organizada integralmente por mulheres. A programação é composta por abertura, *warm up*, maratona, *coffee break* e premiação. A abertura inclui uma apresentação institucional com a motivação do evento e o reconhecimento dos patrocinadores, seguida de uma palestra com mulheres atuantes na área de STEM. Em todas as edições, a abertura também contou com uma dinâmica de quebra-gelo, com o objetivo de criar um ambiente acolhedor e reduzir a ansiedade natural de um contexto competitivo. Essa atividade contribui para que as participantes, muitas em sua primeira participação em uma maratona de programação, se sintam mais à vontade para tirar dúvidas, trabalhar em equipe e resolver os desafios propostos, reforçando o senso de pertencimento que norteia a proposta do evento.

O *warm up* consiste em uma fase de aquecimento com problemas introdutórios, de nível iniciante, com o objetivo de familiarizar as equipes com o ambiente, o formato da competição e reduzir o nervosismo. A maratona propriamente dita, com duração de duas horas, é realizada em equipes de até 3 integrantes na plataforma *Beecrowd*<sup>1</sup>, um sistema do tipo *online judge* que permite a submissão de programas e realiza a avaliação automática das soluções com base em conjuntos de testes. O caderno de problemas é elaborado pelas próprias integrantes do projeto, que os resolvem previamente para mensurar o nível de dificuldade, cabendo à professora responsável realizar ajustes e complementações. Busca-se sempre compor um caderno equilibrado, com questões de níveis fácil, médio e difícil. Durante a competição, adota-se a tradição dos balões coloridos para sinalizar os problemas resolvidos. A premiação é pensada para instigar a continuidade nos estudos de programação, incluindo, entre os destaques, acesso aos cursos da plataforma Alura para o trio vencedor. Além disso, todas as participantes recebem camisetas elaboradas com cores e estampas da identidade visual da maratona, pensadas para incentivar o uso no cotidiano e contribuir para a visibilidade e identidade do evento para além do dia da competição.

Como requisito de participação, exige-se a presença em uma oficina introdutória, na qual as participantes são apresentadas à plataforma *Beecrowd* por meio de exemplos práticos, discussões sobre resolução de problemas de programação e uma introdução às principais linguagens utilizadas. Durante a oficina, as participantes que ainda não possuem equipe são incentivadas a se conectar com outras meninas e formar grupos, reforçando o caráter acolhedor e colaborativo do evento. Por se tratar de um evento voltado a alunas do ensino básico em fase inicial de aprendizado em programação ou sem conhecimento prévio, a maratona tem duração reduzida em relação às competições tradicionais.

---

<sup>1</sup><https://judge.beecrowd.com/pt>

#### 4. Resultados e Percepções

As edições de 2023, 2024 e 2025 contaram com 24, 29 e 36 participantes, respectivamente. Ao todo, o evento atingiu 77 mulheres distintas, entre competidoras, organizadoras, professoras e palestrantes convidadas, refletindo não apenas o crescimento quantitativo da iniciativa, mas também o protagonismo feminino em todas as frentes de atuação. A distribuição das participantes por edição, de acordo com o tipo de participação, é apresentada na Figura 1.

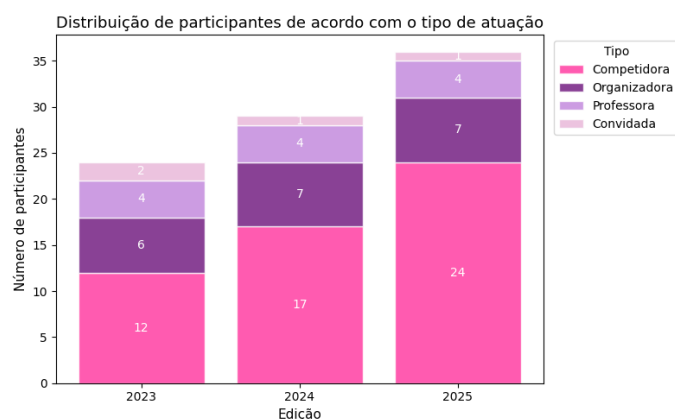
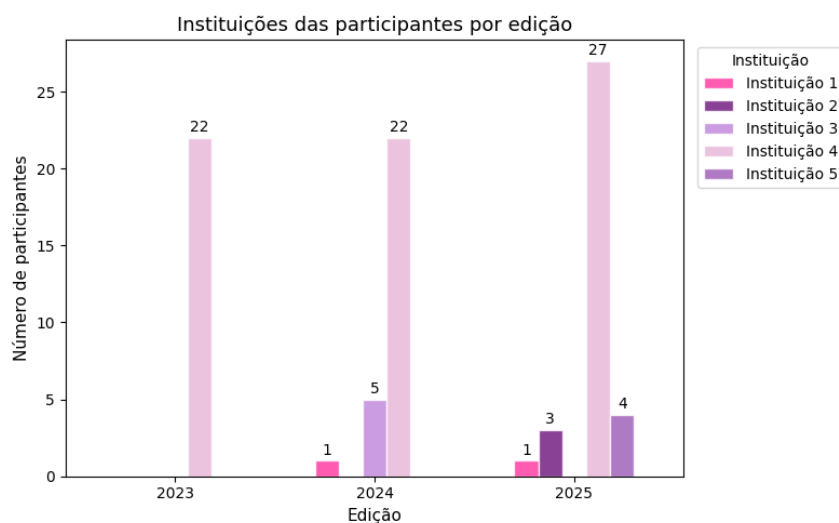


Figura 1. Participação de acordo com o tipo de atuação.

As professoras coordenadoras orientaram, supervisionaram e apoiaram a organização do evento, garantindo sua continuidade e qualidade ao longo das edições. As organizadoras, alunas ou egressas do próprio câmpus, foram responsáveis pela execução de todas as etapas do evento. As palestrantes convidadas ofereceram às participantes referências femininas que contribuiram para a representatividade na área. Por fim, as competidoras constituíram o público central do evento e apresentaram crescimento expressivo ao longo das edições, passando de 12 em 2023 para 17 em 2024 e 24 em 2025, ou seja, houve um aumento de 100% entre a primeira e última edição.

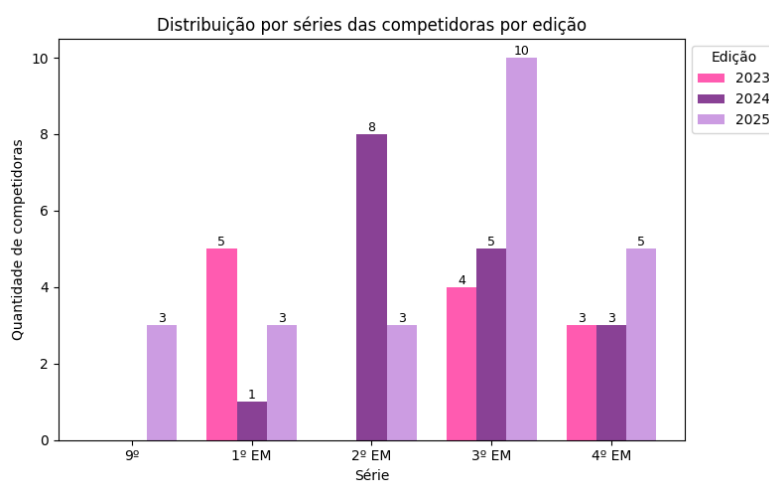
Em relação ao perfil das competidoras, a maioria das competidoras é proveniente de cursos técnicos de tecnologia, sendo o curso de Informática para Internet do próprio câmpus o mais representado nas três edições. A partir de 2024, o evento passou a receber estudantes de outras instituições, ampliando seu alcance para escolas públicas e privadas. Em 2025, essa diversificação se aprofundou com a presença de alunas do 9º ano com conhecimento restrito à programação em blocos, sem experiência prévia com linguagens de programação, além de alunas do curso técnico de Produção de Áudio e Vídeo, cujo currículo não contempla lógica ou programação. A Figura 2 apresenta as instituições participantes em cada edição.

Quanto às séries do ensino básico, as competidoras distribuíram-se entre o 1º e o 4º ano do ensino médio ao longo das três edições, com maior concentração nas séries intermediárias, além da presença de estudantes no final do ensino fundamental II (9º ano). A Figura 3 ilustra a distribuição das séries das competidoras por edição, onde é possível observar que embora a concentração crescente nas séries finais possa, à primeira vista, sugerir retenção, os dados disponíveis não a sustentam. Uma hipótese mais consistente, contudo, é que a visibilidade das edições anteriores tenha incentivado a adesão de novas



**Figura 2. Distribuição das participantes por instituição.**

participantes, reforçando o papel do efeito de pares e da representatividade feminina como fatores de engajamento.

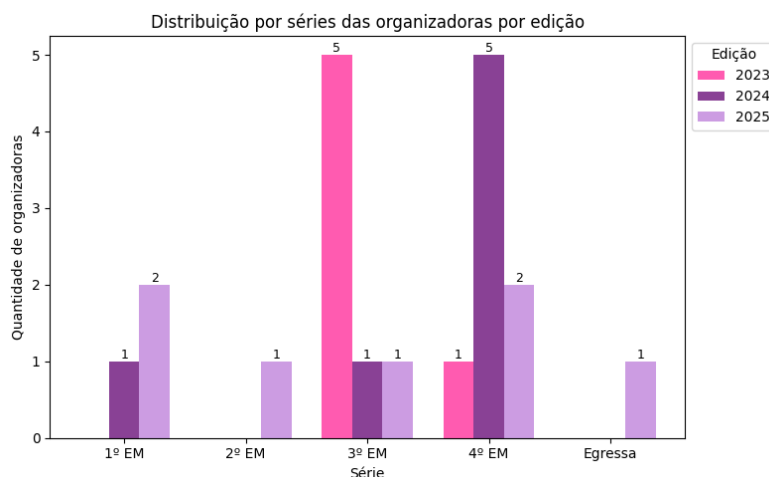


**Figura 3. Distribuição de competidoras por série.**

O perfil diversificado das competidoras reforçou a importância da oficina introdutória como etapa preparatória e evidenciou a necessidade de um caderno de problemas que contemple diferentes níveis de experiência, garantindo que todas as participantes possam engajar com a competição independentemente do ponto de partida. Na última edição, inclusive, foi permitida a consulta a documentações da linguagem de programação utilizada, sempre sob supervisão das organizadoras, uma decisão que busca aproximar a competição de um ambiente real de desenvolvimento e reduzir a barreira de entrada para participantes com menos experiência.

Convém também analisar a distribuição por série das alunas organizadoras. Como ilustrado na Figura 4, há uma concentração nos anos finais do ensino médio, o que sugere que, com o avanço no curso técnico, as estudantes ganham mais confiança e passam a

preferir atuar na organização da maratona, assumindo responsabilidades como a seleção, resolução e nivelamento das questões e a estruturação da oficina introdutória.



**Figura 4. Distribuição de organizadoras por série.**

Ao final das edições de 2024 e 2025, foram aplicados questionários às participantes com o objetivo de avaliar a experiência vivenciada e identificar possíveis impactos do evento em suas trajetórias. O instrumento abordou aspectos como satisfação geral com a maratona, nível de dificuldade percebido dos problemas, impacto do relato das palestrantes na escolha profissional, intenção de seguir na área de tecnologia antes e depois do evento, motivação para participar, interesse em outras maratonas de programação e percepção sobre o caráter exclusivamente feminino do evento. Devido à coleta dos dados ter sido facultativa, algumas meninas não responderam ao questionário.

No que diz respeito à motivação para participar, o convite de uma amiga foi o fator mais citado, respondendo por 14 das 30 respostas. Em seguida, 8 participantes indicaram o desejo de experimentar a programação para descobrir se gostariam da área, e 5 foram indicadas por uma professora. Esses dados sugerem que a disseminação do evento ocorre predominantemente por redes de proximidade, o que reforça a importância de estratégias de divulgação que mobilizem tanto o corpo docente quanto as próprias estudantes como agentes de convite.

A avaliação geral do evento foi muito positiva. Em uma escala de 1 a 5, 20 das 30 participantes atribuíram nota máxima à maratona, e 9 atribuíram nota 4, totalizando 96,67% de avaliações entre 4 e 5. O mesmo padrão se repetiu na disposição para indicar o evento, com 27 participantes atribuindo nota 5 e apenas uma atribuindo nota 2, o que demonstra alto grau de satisfação e potencial de alcance orgânico para edições futuras.

Quanto ao nível de dificuldade dos problemas, 22 participantes consideraram os exercícios desafiadores na medida certa, 7 os classificaram como muito difíceis e apenas 1 como fáceis. Esse resultado valida a abordagem adotada na curadoria do caderno de problemas, que busca equilibrar questões de diferentes níveis de complexidade. A principal dificuldade relatada foi a falta de conhecimento sobre a linguagem de programação utilizada, apontada por 22 participantes, seguida pelo fator tempo, mencionado por 4, e pelo estranhamento com a plataforma, citado por 3.

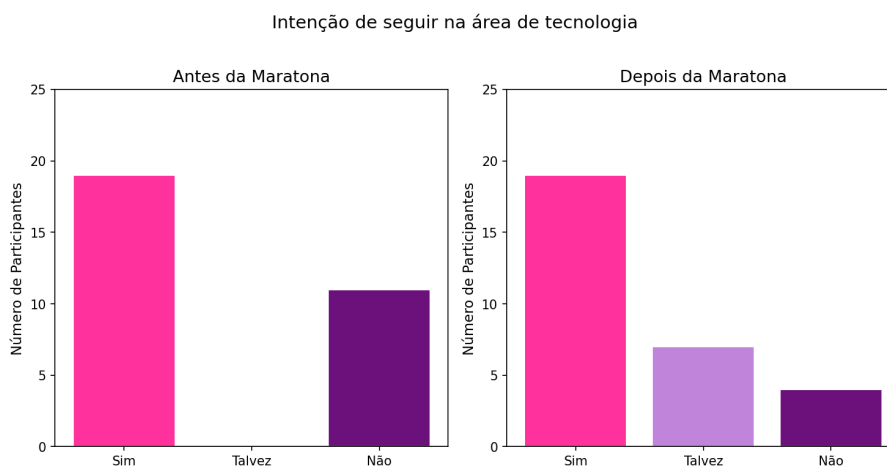
A análise das respostas negativas ao longo das edições revela padrões distintos entre 2024 e 2025. Na edição de 2024, as críticas concentraram-se majoritariamente na falta de preparação técnica das participantes, com relatos sobre dificuldade com a linguagem de programação, não saber exatamente o que fazer e não ter conseguido resolver os exercícios. Esse padrão é esperado em um evento de primeiro contato e reforça a importância da oficina preparatória como etapa essencial. Já na edição de 2025, as críticas deslocaram-se para questões técnicas da plataforma *Beecrowd*, com participantes relatando instabilidades e códigos que não foram aceitos mesmo sem erros de lógica aparentes, o que gerou desmotivação em algumas equipes. A questão do tempo permaneceu como crítica recorrente nas duas edições, sugerindo que o equilíbrio entre duração da competição e complexidade dos problemas é um aspecto a ser continuamente revisado nas próximas edições. De todo modo, é esperado que em uma maratona, cujo objetivo é acertar o maior número de questões, no menor tempo possível, este último apareça como um fator de crítica recorrente.

Em relação às linguagens de programação utilizadas durante a competição, Java foi a mais adotada entre as participantes nas duas edições mais recentes, seguida por Python e JavaScript. Na primeira edição, apenas Python e Java foram utilizadas, uma vez que a competição contou exclusivamente com alunas do próprio campus e essas eram as linguagens de programação ensinadas na instituição.

Outro resultado positivo extraído das avaliações foi quanto ao impacto do relato das palestrantes na escolha profissional das participantes. Das 30 respondentes, 14 atribuíram nota 5 e 10 atribuíram nota 4, as quais representaram 80% das respondentes. Adicionalmente, todas as 30 participantes afirmaram que gostariam da presença de palestrantes nas próximas edições, o que confirma que esse momento do evento é percebido como relevante. Uma participante da primeira edição, que considerava abandonar o curso técnico de Informática para Internet por não se identificar com a área, relatou que a palestra a fez perceber a amplitude do campo e as diversas possibilidades de atuação, renovando sua motivação para continuar. Esse relato ilustra como a maratona, ao trazer referências femininas para dentro do evento, pode ser determinante para a permanência de meninas nas áreas de tecnologia.

O dado de maior impacto corresponde à intenção das participantes de seguir na área de tecnologia antes e depois da maratona. Após o evento, 23,33% das respondentes revisaram sua perspectiva. Das 11 que inicialmente não pretendiam seguir na área, 7 passaram a considerar essa possibilidade e 4 mantiveram a posição anterior. Esse resultado evidencia que a experiência proporcionada pela maratona teve influência direta nas perspectivas profissionais de parte das participantes.

Outro resultado significativo ao longo das edições foi o surgimento de um ciclo de engajamento entre as participantes. Estudantes que vivenciaram o evento como competidoras em edições anteriores passaram a integrá-lo como organizadoras nas edições seguintes. Na edição de 2024, cinco das organizadoras haviam sido participantes da primeira edição. Em 2025, uma aluna egressa e uma ex-competidora colaboraram voluntariamente para o evento, compondo, ao todo, uma equipe de 6 alunas organizadoras. Além disso, para a edição de 2026, que ainda ocorrerá, pelo menos três alunas egressas já se disponibilizaram a auxiliar na organização. Esse movimento evidencia que a maratona não apenas impacta as participantes no dia da competição, mas gera um senso de per-



**Figura 5. Intenção de seguir na área de tecnologia.**

tencimento e comprometimento duradouros, transformando ex-competidoras em agentes ativas da iniciativa.

Além disso, no campus, observou-se um aumento na participação de meninas em competições de programação após o contato com a Code Like an IFgirl. Muitas estudantes que se sentiam inseguras em participar desses espaços relataram que, após essa experiência, sentiram-se encorajadas a dar o primeiro passo em ambientes mistos de programação. Uma das alunas, por exemplo, relatou que, antes de participar da maratona feminina, acreditava não possuir capacidade ou conhecimento suficiente para competir. No entanto, ao participar de duas edições da maratona, tendo integrado a equipe campeã na terceira edição, desenvolveu maior confiança para competir na OBI e na CF-OBI. Atualmente, a estudante optou por seguir na área de Sistemas de Informação, destacando que o preparatório para a maratona contribuiu significativamente para sua adaptação no início da graduação.

Com base nessa última observação, aplicou-se um questionário *online* para as competidoras que já se formaram no ensino médio, buscando entender qual a área de atuação escolhida e o impacto da participação na maratona nesta decisão. Ao todo, 16 estudantes responderam o questionário, das quais 5 mencionaram que estão trabalhando ou procurando emprego, sendo 3 nas áreas de STEM. Um total de 9 estudantes relataram estar cursando ensino superior ou curso técnico nas áreas de STEM, e destas, 7 na área de computação especificamente. Entre as respondentes, 14 afirmaram que a maratona contribuiu para sua formação ou para as disciplinas da graduação. Uma delas destacou que, mesmo não atuando em uma área de exatas, é impossível ignorar a relevância da maratona em sua trajetória acadêmica e profissional.

Além disso, 5 respondentes indicaram que suas respectivas universidades carecem de projetos voltados ao público feminino, o que evidencia a lacuna deixada pela baixa representatividade feminina na formação dessas estudantes. Esse dado ganha ainda mais relevância quando se considera que, segundo elas, apenas cerca de 30% dos docentes são mulheres, havendo casos em que, em um semestre inteiro, nenhuma professora esteve entre os sete docentes com quem tiveram contato, evidenciando um aprofundamento da desigualdade de gênero no meio acadêmico conforme o nível de conhecimento avança.

Diante de todos os dados apresentados nesta seção, o que se observa é que a maratona opera em múltiplas frentes, despertando interesse, fortalecendo a confiança, abrindo caminhos para competições mais amplas e, em muitos casos, contribuindo para a revisão das perspectivas acadêmicas e profissionais das participantes.

## 5. Perspectivas futuras

Para edições futuras, pretende-se aprimorar o instrumento de coleta de dados, incorporando variáveis que permitam uma análise mais rica da experiência das participantes, como a quantidade de problemas respondidos por equipe e o nível de dificuldade das questões mais resolvidas. Espera-se, com isso, estabelecer correlações mais precisas entre o perfil das participantes, o desempenho na competição e os impactos percebidos. Ademais, considerando o perfil diversificado observado na edição de 2025, pretende-se estruturar as equipes de forma que cada uma conte com pelo menos uma participante com conhecimento básico de programação, com o objetivo de equilibrar a experiência entre as integrantes, favorecer a troca de conhecimento e garantir que todas saiam da competição com algum aprendizado, reduzindo o risco de desmotivação. Há, ainda, a previsão de implantar um servidor próprio para a realização da maratona, o que implicará que as meninas organizadoras passem a desenvolver as próprias questões e casos de teste, ampliando significativamente o aprendizado técnico das organizadoras do projeto e fortalecendo o caráter formativo da iniciativa para além do dia do evento.

## 6. Conclusão

A Maratona de Programação Feminina Code Like an IFgirl consolidou-se, ao longo de suas três edições, como uma iniciativa relevante para a promoção da participação feminina na programação competitiva e, de forma mais ampla, nas áreas de ciência e tecnologia. O crescimento progressivo no número de participantes e no alcance institucional do evento evidencia que a demanda por espaços exclusivamente femininos nesse contexto é real e significativa. Por valorizar a resolução de problemas acima do domínio de linguagens de programação, a maratona oferece a alunas de diferentes perfis, um primeiro contato com o pensamento computacional, habilidade cada vez mais transversal em todas as áreas do conhecimento. Os dados coletados por meio dos questionários aplicados nas edições de 2024 e 2025 corroboram essa percepção. A elevada satisfação das participantes, o impacto positivo do relato das palestrantes e, especialmente, a mudança na intenção de seguir na área de tecnologia observada em 23,33% das respondentes indicam que o evento cumpre seu objetivo de não apenas apresentar a programação competitiva às meninas, mas de influenciar positivamente suas perspectivas profissionais. A experiência acumulada ao longo das edições também evidenciou desafios importantes, como a diversidade de perfis técnicos das participantes e a necessidade de adaptar continuamente o caderno de problemas e a estrutura da oficina preparatória para atender a públicos com diferentes níveis de experiência. Esses desafios, longe de representarem obstáculos, apontam caminhos para o aprimoramento do evento e reforçam a necessidade de iniciativas que acolham meninas em diferentes pontos de sua trajetória na programação. Por fim, a Code Like an IFgirl demonstra que eventos competitivos pensados para o público feminino têm potencial não apenas de atrair meninas para a programação, mas de transformar a forma como elas se percebem dentro dessas áreas, promovendo pertencimento, representatividade e motivação para seguir em frente.

## 7. Uso de Inteligência Artificial

A revisão textual deste trabalho contou com o auxílio de inteligência artificial, sendo o conteúdo de responsabilidade integral das autoras.

### Referências

- Almeida, T. and Gheyi, R. (2024). Fatores que influenciam a participação feminina em competições de programação. In *XIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2024) and XXXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2024)*, pages 3201–3210, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Beauvoir, S. d. (2016). *O segundo sexo: fatos e mitos*. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 3 edition.
- Belmonte, J., Belloze, K., Queiroz, C., Omai, M., e Silva, F. L., Coutinho, R., and Brandão, D. (2025). Mulheres na ciência de dados: Três anos de desafios e avanços. In *Anais do XIX Women in Information Technology*, pages 298–308, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Catho (2023). Presença feminina em cargos de tecnologia. Acesso em: 14 mar. 2026.
- da Silva Xavier Barros, A. and Alves, T. P. (2023). A participação das mulheres em posições de destaques na carreira científica. *Cadernos De Educação*, 67.
- Ferreira, P. Q. and Bueno, J. M. (2023). Barreiras e desafios enfrentados pelas mulheres no ambiente acadêmico e organizacional do setor de tecnologia da informação. *Teoria e Prática em Administração (TPA)*, 13(1).
- Marques, L., Marques, B., Rocha, R., e Silva, L., de Castro, A., and Queiroz, P. G. (2020). Evasão acadêmica e suas causas em cursos de bacharelado em ciência da computação: Um estudo de caso na ufersa. In *Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 1042–1051, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Rossiter, M. W. (1993). The matthew matilda effect in science. *Social Studies of Science*, 23(2):325–341.
- Schiebinger, L. (2001). *O feminismo mudou a ciência?* EDUSC, Bauru, SP. Tradução de Raul Fiker.
- Silva, U. F., Ferreira, D. J., Ambrósio, A. P. L., and Oliveira, J. L. d. S. (2022). Problemas enfrentados por alunas de graduação em ciência da computação: uma revisão sistemática. *Educação e Pesquisa*, 48.
- Softex (2025). Mulheres são apenas 19,2% das especialistas em ti no brasil, revela estudo da softex. Acesso em: 18 mar. 2026.
- UNESCO, British Council, and Group, T. (2022). Uma equação desequilibrada: participação crescente de mulheres em stem na américa latina e caribe. Acesso em: 18 mar. 2026.