



Simpósio de Integração Acadêmica

“Bicentenário da Independência: 200 anos de ciência, tecnologia e inovação no Brasil e 96 anos de contribuição da UFV”

SIA UFV 2022



++meninasComp: atraindo e motivando meninas da comunidade de Florestal para as áreas de informática e computação

Tássia Martins Almeida Gomes; Gláucia Braga e Silva; Thais Regina de Moura Braga Silva; Victória Caroline Silva Rodrigues

competições de empreendedorismo e tecnologia, ensino médio, meninas na TI

Categoria do trabalho Extensão; Área temática: Ciência da Computação

Introdução

O projeto ++meninasComp integra o programa MinasCoders e possui o objetivo de incluir, motivar e manter mulheres no ramo tecnológico. Nesta edição, o projeto abrangeu a participação de meninas do ensino médio/técnico da UFV-Florestal, e também de outras regiões do Brasil, em 2 competições de empreendedorismo e tecnologia: *Change the Game*, cujo propósito é incentivar a presença de garotas na indústria de jogos; e *Technovation Girls*, que convida meninas de 10 a 18 anos a propor e a desenvolver um aplicativo que resolva um problema do mundo real.

Objetivo

Fomentar a participação de meninas do ensino médio da Escola Estadual Serafim Ribeiro de Rezende (EESRR) e da CEDAF nas competições *Change The Game* e *Technovation Girls* como forma de motivar e fixar meninas nos cursos correspondentes oferecidos pelo campus UFV-Florestal, visando aproximar a tecnologia do universo feminino, reduzir as desigualdades de gênero no mercado de trabalho e potencializar a participação feminina nessas áreas.

Ações Extensionistas Executadas

As ações do projeto foram executadas no âmbito do HighSchoolMinas, subgrupo do MinasCoders voltado para ações extensionistas com meninas do ensino médio/técnico da cidade de Florestal e região.

- Ao todo, teve o recrutamento de 13 meninas nas competições *Change the Game* (7 meninas) e *Technovation Girls* (6 meninas);
- Treinamentos semanais, guiados e ministrados pelas mentoras, do ensino superior do curso de Ciência da Computação, seguindo o currículo e as regras das competições;
- Encontros de suporte e dinâmicas em grupo para aperfeiçoar os projetos desenvolvidos e aumentar a motivação das meninas;

Apoio Financeiro

Edital Especial 01/2021 (bolsa), FAPEMIG, Vetta e Afterverse.

AFTERVERSE

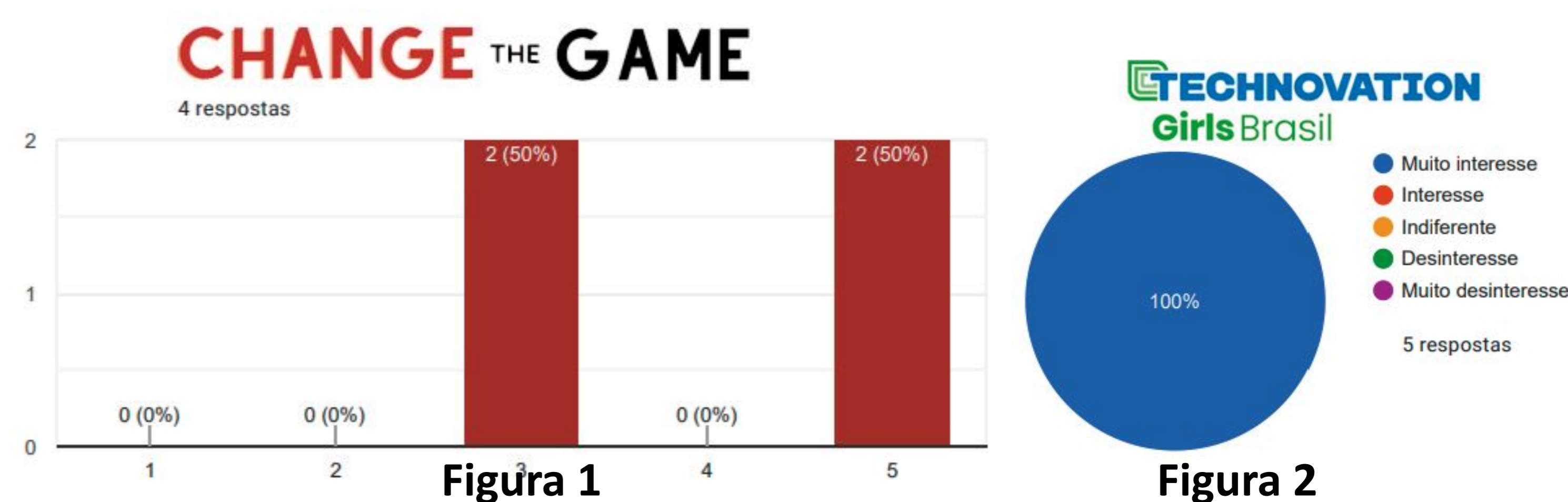
VETTA
SMS group

FAPEMIG

Resultados e Discussão

- Submissão dos projetos nas plataformas das competições *Change the Game* e *Technovation Girls*;
- No *Change the Game*, obteve-se a classificação em 2º lugar de uma equipe, criadora do jogo “forgotten” na categoria ensino médio;
- Na competição *Technovation Girls*, a equipe MinasCoders Youth&Media se classificou para a semifinal e ficou entre as 10 equipes brasileiras classificadas;
- Após as participações nas competições, as meninas demonstraram um alto nível de interesse na área de TI, mesmo as atividades sendo executadas durante o período remoto, conforme mostram os gráficos das Figuras 1 e 2.

Qual o seu nível de interesse em seguir na área de tecnologia após a competição?



Conclusões

- Obteve-se uma ampliação das fronteiras do público-alvo do projeto com a participação de meninas do médio/técnico em ambas as competições.
- Foram alcançadas classificações das equipes nas duas competições.
- Além disso, houve a mobilização das meninas participantes, de maneira eficiente, no período remoto, obtendo sucesso em mantê-las engajadas na área de tecnologia.

Agradecimentos

As ações do projeto só foram possíveis graças ao apoio da PEC/DXT, que viabilizou a bolsa por meio do Edital Especial e dos demais parceiros e patrocinadores do MinasCoders.