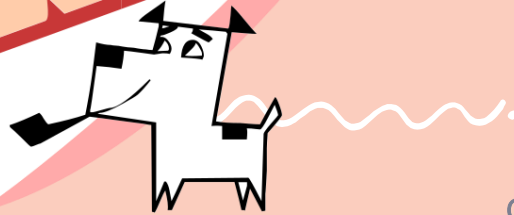


SUPY GIRLS



SUPYGIRLS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA
ADAPTATIVA PARA AMPLIAR A PARTICIPAÇÃO
FEMININA NAS ÁREAS EXATAS ATRAVÉS DAS
TECNOLOGIAS

Autoras: Bruna Fiuza Ferreira, Ana Paula
Cavadas, Emanuelle Simas, Isabel Hortência
Perez, Cibele Oliveira, Raquel Fernandes

Orientadores: Claudia R. Motta, Carla V. M.
Marques, Carlo E.T. Oliveira



UFRJ



Instituto Tércio Pacitti de
Aplicações e Pesquisas
Computacionais



NOSSA MISSÃO





Valorizar e empoderar a mulher na área tecnológica e incentivar o contato com a inovação.

OFICINAS SUPYGIRLS – AÇÕES NAS ESCOLAS

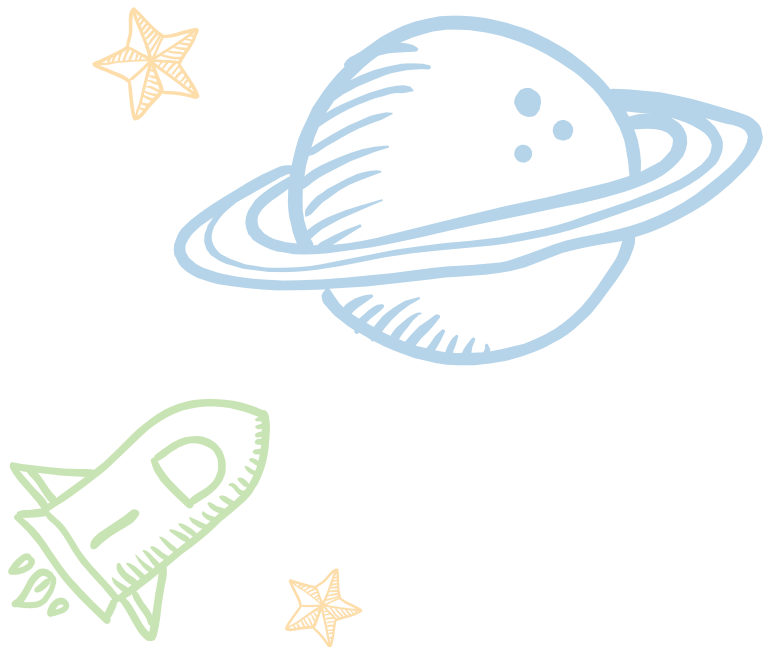


OBJETIVOS



THIS IS A SLIDE TITLE

- Prover a construção da base de profissionais femininas;
- Oportunizar, às futuras profissionais, o aprimoramento cognitivo;
- Propiciar o empoderamento do gênero, que contribuirá para a reformulação de uma sociedade mais igualitária e homogênea



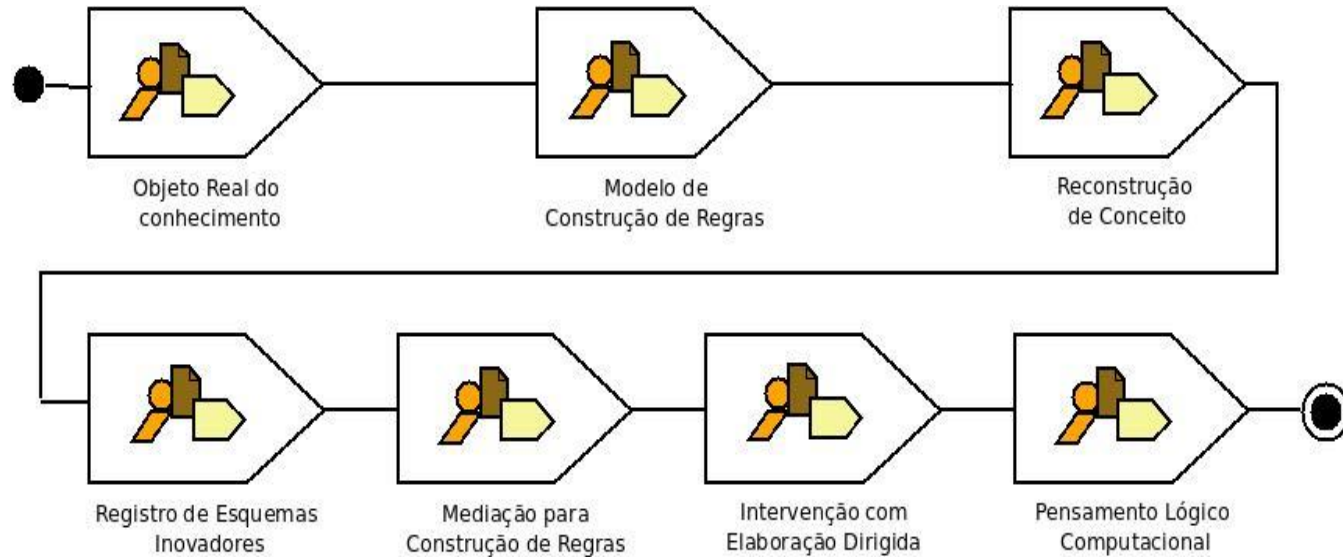
MAS, COMO?

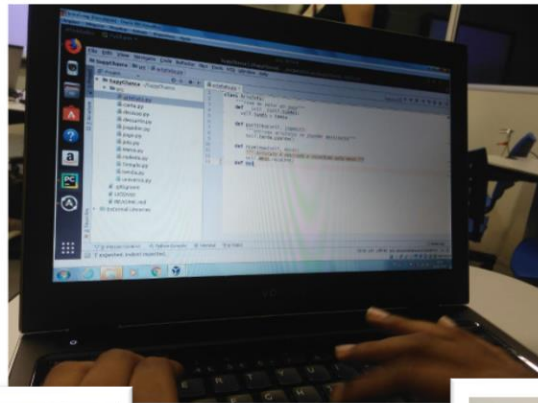
Formando uma equipe
executora multiplicadora!

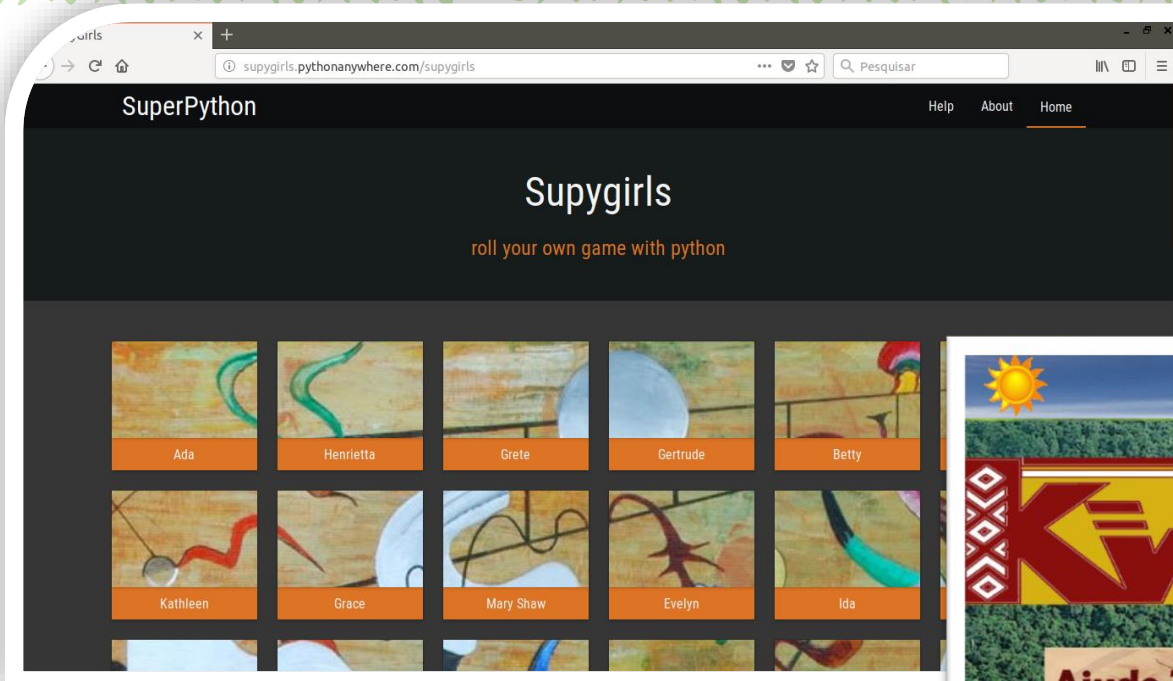
Público – alvo: Professores das
SME- RJ e alunas destas unidades.

EMJE Daniel Piza, Costa Barros, Complexo da Pedreira-RJ;

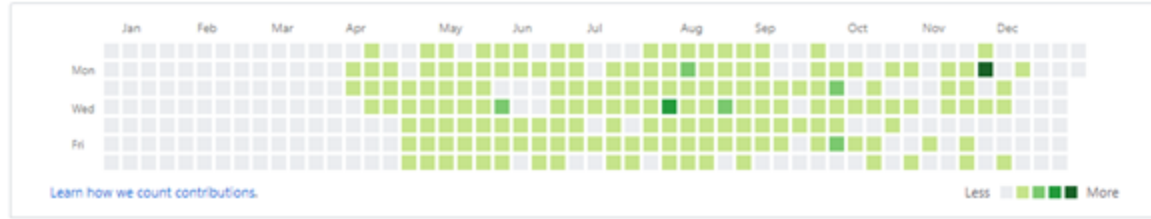
FONOAUDIOLOGIA COMPUTACIONAL: FORMAÇÃO LÓGICO LINGUÍSTICA METAPROCESSUAL







13,327 contributions in 2018



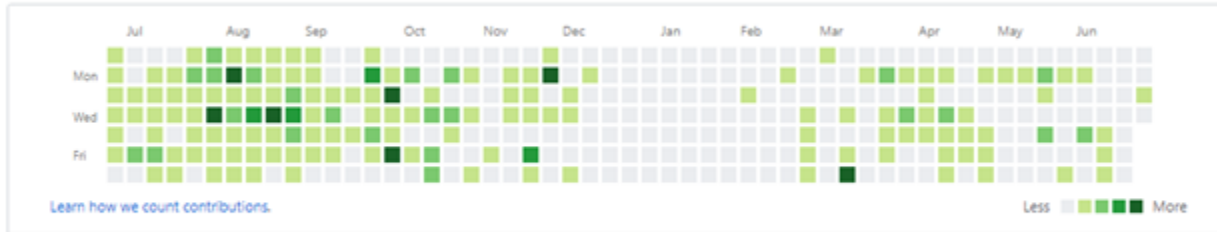
Contribution activity

December 2018

2019

2018

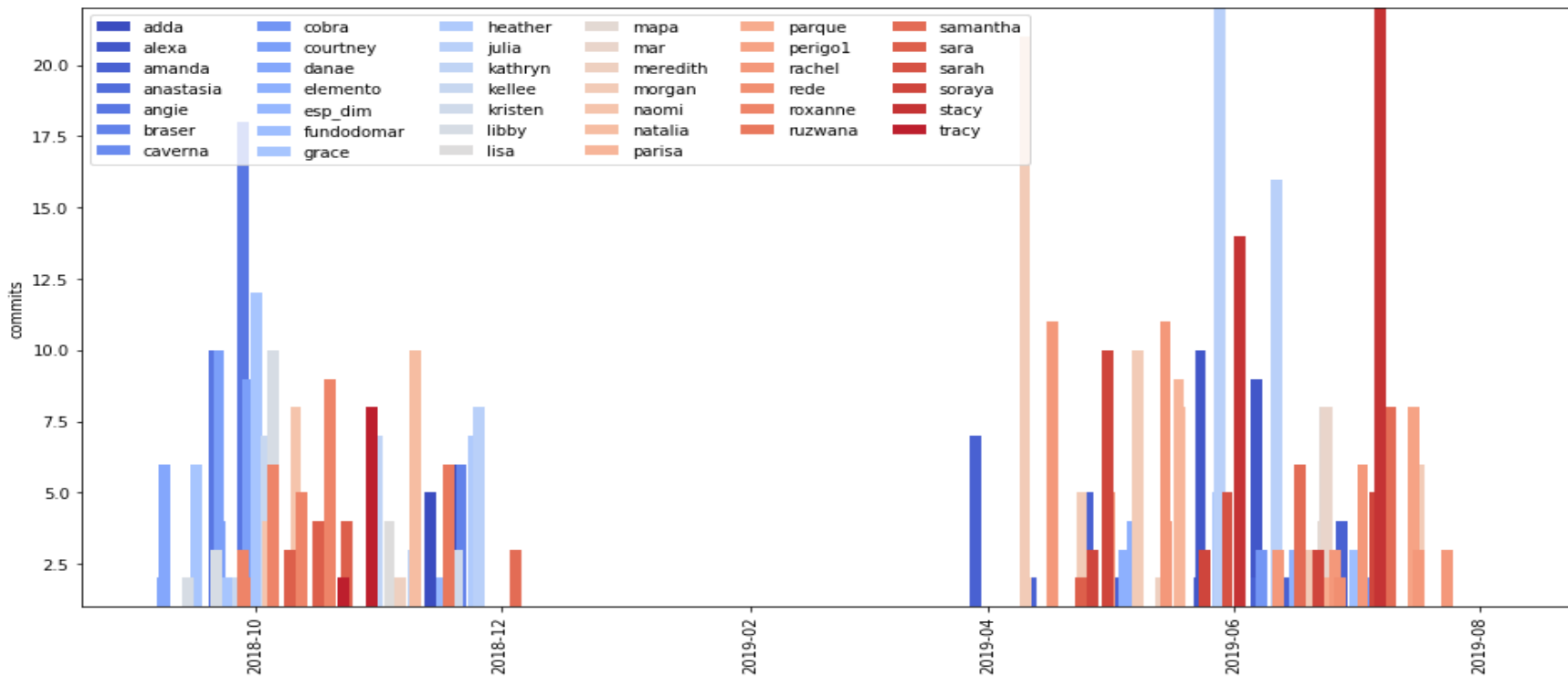
13,136 contributions in the last year

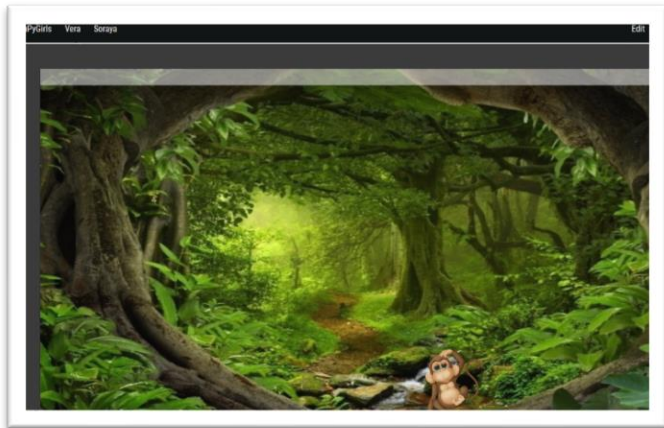


Contribution activity

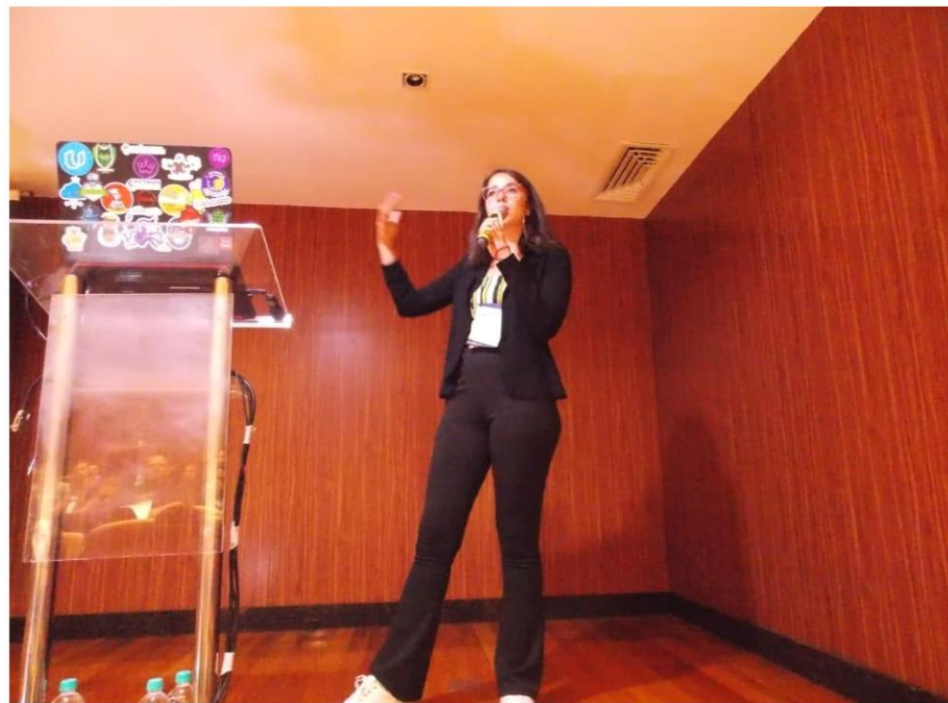
2019

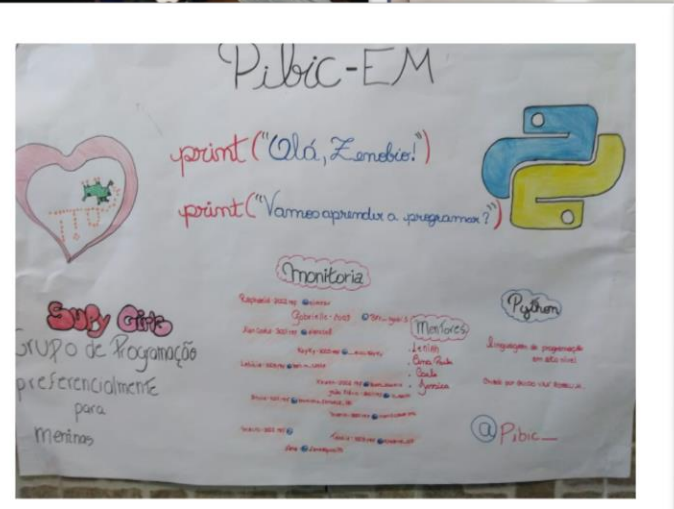
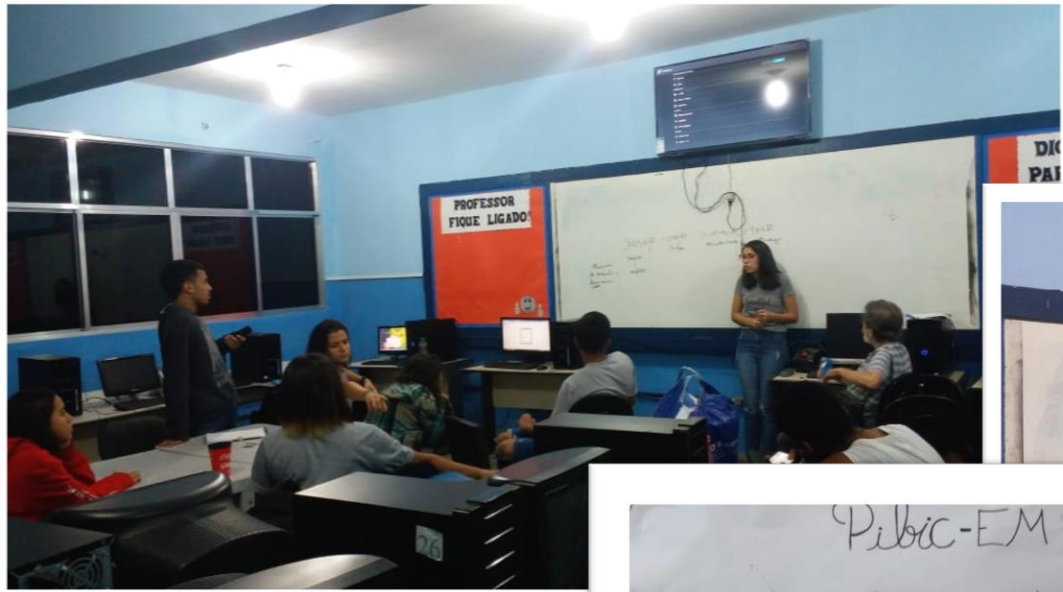
Número de commits no github por dia





```
Spr-Sprites vera Julia
24 CRIANCA = "https://i.imgur.com/U8kaak1.jpg" #torna a crianca da imagem clicavel
25 BALDE = "https://i.imgur.com/t3Hxbz7.png"
26
27 class Peixe:
28     def __init__(self, pescaria, x=350, y=200):
29         peixe = Elemento(PEIXE_AMARELO, tit="peixe grande", x=x, y=y, w=60, h=40, drag=True)
30         peixe.entra(pescaria)
31
32 class Peixe2:
33     def __init__(self, pescaria, x=350, y=200):
34         peixe = Elemento(PEIXE_VERD1, tit="peixe pequeno", x=x, y=y, w=60, h=40, drag=True)
35         peixe.entra(pescaria)
36
37 class Peixe3:
38     def __init__(self, pescaria, x=350, y=200):
39         peixe = Elemento(PEIXE_VERD2, tit="peixe médio", x=x, y=y, w=60, h=40, drag=True)
40         peixe.entra(pescaria)
41
42 class Peixe4:
43     def __init__(self, pescaria, x=350, y=200):
44         peixe = Elemento(PEIXE_ROSA, tit="peixe grande", x=x, y=y, w=60, h=40, drag=True)
45         peixe.entra(pescaria)
46
47 class Peixe5:
48     def __init__(self, pescaria, x=350, y=200):
49         peixe = Elemento(PEIXE_VERD3, tit="peixe médio", x=x, y=y, w=60, h=40, drag=True)
49         peixe.entra(pescaria)
```





LINHA DO TEMPO - SUPYGIRLS



CHANCELAS E PARCERIAS





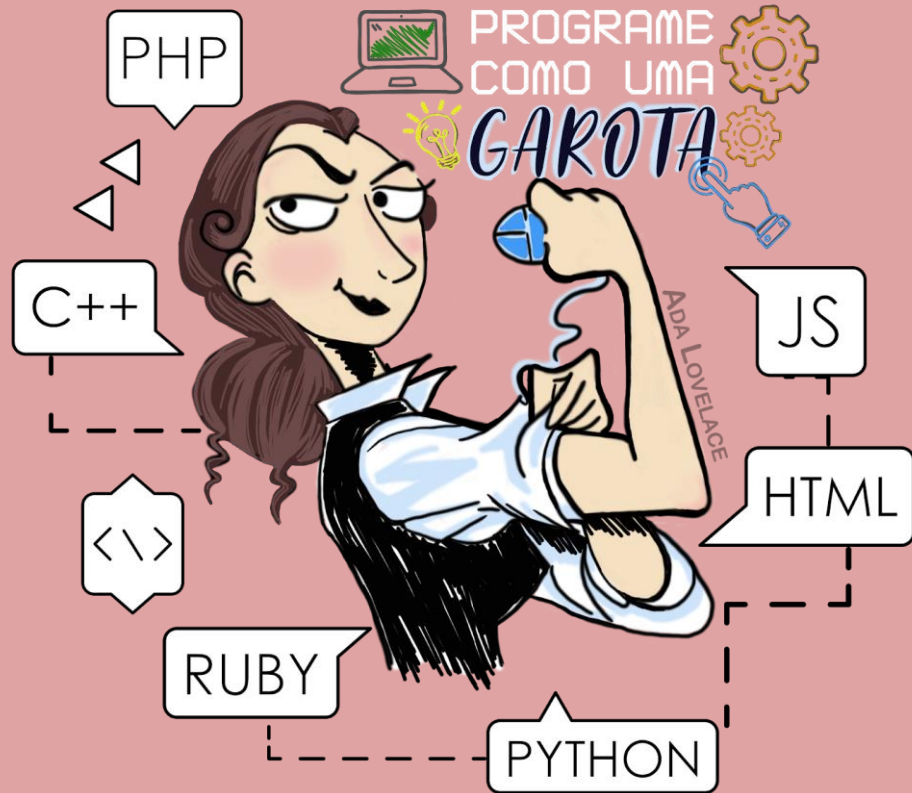
MENINAS
DIGITAIS

DELL EMC

CONCLUSÃO



- O Empoderamento feminino através das tecnologias da informação povoa o imaginário das meninas que moram em áreas conflagradas e as mostram um mundo de oportunidades que antes eram desconhecidas.
- Fonoaudiólogas podem programar jogos e ajudar em desordens cognitivas e linguísticas, tanto professores, quanto alunos, através da computação tornando-os multiplicadores.
- A computação é uma importante ferramenta para democratização da educação.



OBRIGADA!!

BRUNA FIUZA FERREIRA

FONOAUDIÓLOGA – UFRJ
MESTRANDA EM INFORMÁTICA –
PPGI/NCE – UFRJ
bruna.fiuza@nce.ufrj.br