

Sobre o Impacto da Atuação na Extensão Universitária na Formação de Estudantes

Bruna Oenning Amador
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Curitiba, PR, Brasil
brunaamador@alunos.utfpr.edu.br

Sílvia Amélia Bim
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Curitiba, PR, Brasil
sabim@utfpr.edu.br

Patricia Abe Turato
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Curitiba, PR, Brasil
patriciaturato@alunos.utfpr.edu.br

Rita Cristina Galarraga Berardi
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Curitiba, PR, Brasil
rita@dainf.ct.utfpr.edu.br

ABSTRACT

University extension is the educational, cultural and scientific process that articulates the functions of teaching and research and enables the transforming relationship between the University and Society. However, there are gains to the University that may not be perceived trivially. The present work seeks to delve into what these returns to the University are, taking into consideration the guideline that proposes the Impact on Student Education. That said, this paper aims to map the social and emotional skills worked on in the TICHers project, a university extension project of the Academic Department of Informatics (DAINF) of the Federal Technological University of Paraná (UTFPR) Curitiba campus, a partner of the Digital Girls program of the Brazilian Computer Society (SBC). To this end, a survey was carried out with the people participating in the project, also seeking to understand how they classify the sense of belonging and what is their engagement with the course/university after joining the project. Finally, to try to understand the results of University Extension in a broader context, the results of this research will be related to papers that discuss socioemotional skills in the context of University Extension.

KEYWORDS

Computação, Extensão, Habilidades Socioemocionais, Senso de Pertencimento

1 INTRODUÇÃO

A universidade pública é caracterizada por dividir suas ações em três eixos: Ensino, Pesquisa e Extensão. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação estabelece que a Educação Superior tem como uma de suas finalidades promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição [Brasil 1996]. Entretanto, vale ressaltar que a Extensão é uma via de mão dupla que encontrará, na sociedade, a oportunidade de elaboração das práxis de um conhecimento acadêmico e, no retorno à Universidade, docentes e discentes trarão um aprendizado que, submetido à reflexão teórica, será acrescido àquele conhecimento. Este retorno, por sua vez, pode acontecer de forma indireta e às vezes não é facilmente percebido.

Dessa forma, o presente trabalho visa discutir como a participação em projetos de extensão contribuem para a formação universitária de estudantes, evidenciando as consequências de participar de projetos de extensão e quais os possíveis retornos existentes à Universidade. Para isto, foi realizada uma pesquisa com estudantes que fazem parte do projeto de extensão TICHers, visando mapear as habilidades socioemocionais trabalhadas no projeto, além de discutir o senso de pertencimento, uma vez que gera satisfação e motivação intrínseca, além de estimular o envolvimento, inspirar seguidores, gerar apego emocional e identificação com a organização [Júnior 2021], e o engajamento com relação ao curso/universidade pelas pessoas participantes. Para compreender os resultados da Extensão Universitária em um contexto mais amplo, os resultados da presente pesquisa serão relacionados com os trabalhos apresentados na Seção 3.

2 EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

A extensão universitária é o processo educativo, cultural e científico que articula as funções de ensino e pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre a Universidade e a sociedade [Gonçalves et al. 1999], e envolve diretamente a comunidade externa, com atividades desenvolvidas por servidores juntamente com estudantes de graduação da instituição. Tendo isso em vista, entre os objetivos da extensão estão: a articulação do ensino e pesquisa com as demandas da sociedade, integração entre saberes acadêmicos e saberes popular; democratizar o conhecimento acadêmico; incentivar a prática acadêmica contribua para o desenvolvimento da consciência social e política; contribuir para reformulações nas concepções e práticas curriculares, favorecer a reformulação do conceito de “sala de aula”, adquirindo uma estrutura ágil e dinâmica [Gonçalves et al. 1999].

Dada relevância social da extensão, segundo [Gonçalves et al. 1999], é preciso levar em conta o grau e forma de participação da sociedade, ou seja, a repercussão social da temática, a problemática abordada e a possibilidade de criação. Por outro lado, com relação à relevância acadêmica, é preciso existir a proposta globalizante e orgânica na articulação do ensino/pesquisa extensão, onde estejam inter relacionados os conteúdos das disciplinas, concepções de pesquisa e demandas da sociedade, além da interdisciplinaridade e grau e forma de participação dos diversos sujeitos da comunidade acadêmica. Assim, a extensão é indispensável na relação com a sociedade extramuros da Universidade, dado que a Extensão se

apresenta como uma ferramenta importante para a democratização da Universidade e dos saberes que nela são produzidos [da Silva 2020].

As diretrizes da Extensão Universitária [Gonçalves et al. 1999], que orientam a formulação e implementação suas ações, são: interação dialógica, que orienta o desenvolvimento de relações entre Universidade e setores sociais marcadas pelo diálogo e troca de saberes; interdisciplinaridade e interprofissionalidade, que são conceitos e metodologias oriundos de várias disciplinas e áreas do conhecimento, assim como pela construção de alianças intersetoriais, interorganizacionais e interprofissionais; indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão, dado que as ações de extensão adquirem maior efetividade se estiverem vinculadas ao processo de formação de pessoas (Ensino) e de geração de conhecimento (Pesquisa); impacto na Formação do Estudante, para que haja o enriquecimento da experiência discente em termos teóricos e metodológicos, ao mesmo tempo em que abrem espaços para reafirmação e materialização dos compromissos éticos e solidários da Universidade Pública brasileira; por fim, impacto e Transformação Social, que reafirma a Extensão como o mecanismo por meio do qual se estabelece a inter relação da Universidade e sociedade, com vistas a uma atuação transformadora, voltada para os interesses e necessidades da maioria da população e propiciadora do desenvolvimento social e regional.

Tendo isso em vista, no ensino, a Extensão permite o aprendizado extra sala, direcionado para a construção de novos saberes, na medida em que ocorre a troca de conhecimento devido à participação da comunidade externa à universidade [de Sousa Santos et al. 2016]. Desse modo, dado a necessidade de que profissionais tenham habilidades intrapessoais e interpessoais, ou habilidades não técnicas, que o permitam exercer a sua função de forma apurada [Passos et al. 2021], a extensão pode desenvolver habilidades que o curso às vezes não dá conta e que serão necessárias na trajetória pessoal, acadêmica e profissional de estudantes. Portanto, a extensão aparece como mecanismo que leva estudantes a participar e a buscar ações e soluções para o contexto social e, diante deste contexto, atuar, experimentar, conhecer e conviver de forma cívica e responsável [de Sousa Santos et al. 2016].

3 TRABALHOS RELACIONADOS

A pesquisa realizada por [Passos et al. 2021] avaliou as habilidades socioemocionais dentro do contexto do Programa de Educação Tutorial (PET), que é orientado pelo princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão e da educação tutorial. Para obter a percepção de vinte e três discentes sobre o impacto das atividades realizadas no PETComp da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, foi realizado um formulário. Vale ressaltar que foram identificadas as habilidades socioemocionais mais solicitadas em vagas de emprego do estado do Maranhão como base para o mapeamento destas habilidades. As atividades realizadas pelo programa impactaram positivamente no amadurecimento e crescimento pessoal, além do desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como organização, responsabilidade, comunicação e trabalho em equipe. Foi relatado que há espaço para melhorias, como incentivar o ato de falar em público, interação de petianos com outros indivíduos, saber

ouvir feedback, organização das atividades a fim de causar menos estresse, além da necessidade de evitar sobrecarga e, por sua vez, insegurança. Foi proposta como uma possível solução promover uma maior rotação de atividades entre os petianos, a fim de proporcionar o aperfeiçoamento de uma grande variedade de habilidades socioemocionais.

Por conseguinte, no estudo feito por [Rodrigues et al. 2022], durante a atuação no projeto Meninas Digitais do Vale¹, foi realizada uma retrospectiva sobre as experiências de estudantes durante a participação no projeto. Os relatos das participantes foram analisados qualitativamente, por meio da metodologia de análise temática, para isto foi adotado pelas autoras o conjunto de habilidades socioemocionais utilizadas por [Gonçalves et al. 1999] em sua análise qualitativa. Vale ressaltar que o projeto Meninas Digitais do Vale iniciou suas atividades em 2018 e é um projeto da Universidade Federal do Ceará, Campus de Russas, parceiro do Meninas Digitais, que visa fortalecer a participação feminina na TI. Como resultados, foram percebidos a evolução pessoal, acadêmica e profissional das integrantes e o interesse em desenvolver novas ações e estudos, além da articulação de novos pensamentos, assim como a frequente comunicação, colaboração entre pessoas e equipes, o uso de habilidades interpessoais, aprendizagem com os próprios erros, tomadas de decisão e resolução de conflitos. Vale salientar que as autoras relatam que não foram identificadas as habilidades socioemocionais: busca e classificação de informações, gestão das expectativas dos clientes, pensamento crítico e avaliação dos resultados.

Tendo em vista os trabalhos realizados no contexto de Extensão Universitária, o presente trabalho visa explorar âmbitos como o senso de pertencimento e o engajamento com relação ao curso / universidade pelas pessoas participantes, além de avaliar a diferença entre as habilidades socioemocionais que foram mapeadas nos trabalhos apresentados nesta seção e os que foram identificados no presente estudo, buscando discutir o porquê esta diferença existe.

4 METODOLOGIA

O TIChers é um projeto de extensão universitária do Departamento Acadêmico de Informática (DAINF) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) campus Curitiba, parceiro do projeto Meninas Digitais da Sociedade Brasileira de Computação (SBC), que tem como objetivo multiplicar o encanto pela área de Computação por meio do esclarecimento e desmistificação dos seus conceitos, a partir de ações de formação de docentes da Educação Básica [Bim and Berardi 2020]. A motivação do projeto é de que tais docentes, de forma continuada, possam levar para suas aulas o conhecimento iniciado durante as ações, incentivando a participação de mais mulheres na Computação [Bim and Berardi 2020]. Acredita-se que a abordagem em sala de aula de forma correta e criativa possa ser o início de uma motivação ao interesse pela área por parte tanto de meninos e meninas, pois o projeto enfatiza às docentes a importância de abordar Computação sem estereótipos.

O projeto teve início no ano de 2019, foi criado por duas professoras e realiza atividades como: oficinas, buscando uma linguagem simples e trabalhar de forma desplugada; criação de conteúdo para as mídias digitais, com conteúdos que facilitem o entendimento

¹<https://meninasdigitaisdovale.com.br/>

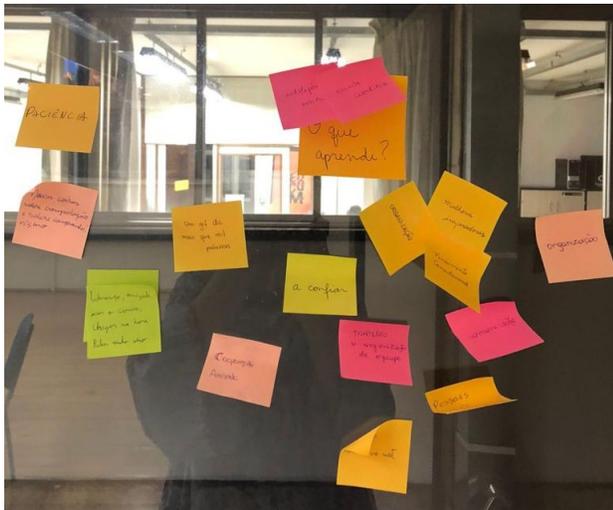


Figure 1: Dinâmica sobre a participação no projeto em 2021.

da Computação e divulguem a área livre de estereótipos, além de dialogar com o público alvo do projeto; escrita científica, buscando analisar e divulgar as ações e resultados do projeto. Em 2020, uma nova equipe se formou durante a pandemia de COVID-19, totalizando quatro voluntárias e uma bolsista, dos cursos de Sistemas de Informação e Engenharia da Computação, que atuam em conjunto com as coordenadoras do projeto. Em 2021, entraram três pessoas voluntárias, e atualmente sete pessoas voluntárias participam do projeto, cinco mulheres e dois homens, abrangendo os cursos de Design Gráfico, Sistemas de Informação e Engenharia da Computação.

Tendo isso em vista, como parte do processo seletivo para participar do projeto, foi aplicado um questionário com tais estudantes. Dessa forma, os questionários foram utilizados para o presente estudo de acordo com o ano de seleção em que a pessoa participou. O questionário para o início do segundo semestre de 2020 continha doze questões, já o questionário para o final do segundo semestre de 2021, continha treze questões. Para auxiliar nesta pesquisa, foi realizado um novo questionário, que contém dez questões, para analisar como as pessoas participantes avaliam sua participação ao longo do seu período de atuação no projeto até o mês de outubro de 2022. O nome das pessoas participantes foi omitido durante a análise para diminuir o viés da pesquisa. Por conseguinte, para auxiliar na análise, foram utilizadas as respostas obtidas em uma dinâmica realizada com a equipe no início do segundo semestre de 2022. A dinâmica tinha como objetivo coletar os aprendizados, sugestões e como as pessoas participantes percebem o seu legado no projeto. Para tal, foi questionada às pessoas participantes que escrevessem seus pensamentos em um *post it* e formassem uma nuvem de ideias, sendo discutido os resultados em seguida, conforme apresentado na Figura 1. Tendo isso em vista, as respostas sobre aprendizados e qual o legado das pessoas participantes foram coletadas e utilizadas no presente trabalho.

À vista disso, as habilidades socioemocionais são traços de personalidade, objetivos, motivações e preferências que são valorizados no mercado de trabalho, na escola e em muitos outros domínios

[Heckman and Kautz 2012]. E, para mapear tais habilidades nos formulários e na dinâmica aplicada, foi escolhido o conjunto de habilidades utilizadas por [Gonçalves et al. 1999], visando facilitar a comparação com os trabalhos apresentados na Seção 3, sendo elas: Pensar/resolver problemas, Comunicação oral, Comunicação escrita, Trabalho em equipe/Colaboração, Diversidade, Aplicação de Tecnologia de Informação Liderança, Criatividade/Inovação, Aprendizagem ao longo da vida/Autodireção, Profissionalismo/Ética no trabalho, Ética/Responsabilidade Social, Busca e classificação de informações, Gestão das expectativas dos clientes, Tomada de decisão, Gestão de conflitos, Pensamento crítico, Avaliação dos resultados, Comunicação dos resultados. Para isto, foi utilizada uma metodologia simples de análise do conteúdo por meio dos textos e das respostas em escala *likert*.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Inicialmente, dado que nenhuma pessoa participante havia participado de projetos de Extensão anteriormente, como motivação para participar do projeto, foram obtidos os relatos, como: “O projeto promoveria um maior contato com as mulheres que atuam na área, servindo como exemplo e mentoria”, “(...) Ver que, em uma sala de 45 alunos, somente 5 eram meninas, não foi muito encorajador. No entanto, pesquisei sobre o curso e encontrei várias mulheres falando bem de computação e incentivando outras a seguirem essa área. Isso foi decisivo para que eu continuasse com a minha decisão de fazer engenharia de computação. O motivo de querer participar do projeto é que gostaria de despertar o interesse das meninas pela tecnologia, assim como fizeram comigo” e “(...) elaboração e apresentação de materiais didáticos possa contribuir para exemplificação, simplificação e ampliação do conhecimento de terceiros sobre a área da tecnologia, consequentemente despertando mais interesse e o sentimento de acolhimento nessa área”.

No questionário final, ao avaliar quanto a participação no projeto contribuiu para a permanência no curso, foram obtidos que aproximadamente 55% das pessoas participantes relataram que participar do projeto contribuiu de alguma forma para sua permanência no curso, conforme apresentado na Figura 2, considerando uma Escala de Likert em que “Cinco” representa “Concordo totalmente” e “Um” representa “Discordo totalmente”.

Segundo [Sales et al. 2017], o número de meninas que se mantêm nos cursos de Computação é baixo, uma vez que a porcentagem de desistência dos cursos de Ciência e Tecnologia ainda é predominantemente feminina. Assim, dado que o projeto visa incentivar a participação de meninas na área, é preciso, em conjunto com ações para atrair essas meninas para a Computação, buscar a diminuição deste percentual de evasão nos cursos de Computação dentro das universidades e encontrar meios de motivá-las a concluírem o curso. Vale ressaltar que a equipe é majoritariamente composta por mulheres. Visto isso, dentre as mulheres participantes que estão em cursos da área de Computação (Engenharia da Computação e Sistemas de Informação), 75% responderam Quatro e Cinco, relatando que “Os diversos trabalhos realizados no projeto me mantiveram motivada e animada em relação ao curso”, “Ter criado uma rede de apoio dentro do projeto me ajudou muito nos momentos mais desafiadores do curso” e “Eu já gostava da área de computação antes de entrar no projeto e sabia que era isso que queria fazer, mas participar do projeto



Figure 2: Respostas em relação à concordância com a afirmação “A participação no projeto contribuiu para sua permanência no curso.”

umentou ainda mais meu interesse pela área e pelo meu curso. Principalmente pelo fato de eu ter percebido como eu posso utilizar dos conhecimentos que aprendo no curso para contribuir com a sociedade de alguma forma (como com as oficinas para professoras do projeto)”. Dessa forma, é visível que participar de projetos de Extensão podem ampliar a visão das meninas sobre a área e ajudar a motivá-las e fazer com que se sintam ainda mais próximas da área como um todo.

Sobre o engajamento das pessoas participantes com relação à área de Computação, dentre as respostas “Continuo com a mesma visão sobre a área”, “Não aumentou meu interesse”, “Passei a gostar mais da área”, “Aprendi coisas novas” e “Consegui conhecer melhor a área”, as opções “Passei a gostar mais da área”, “Aprendi coisas novas” e “Consegui conhecer melhor a área” foram as mais selecionadas pelas pessoas participantes, conforme apresentado na Figura 3.

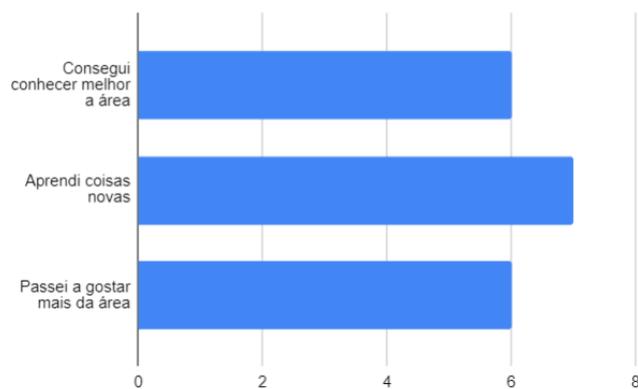


Figure 3: Respostas em relação à pergunta “Atualmente, como você considera o seu engajamento com relação à área de Computação?”

As respostas mostram que o projeto contribuiu com o engajamento das pessoas participantes na Computação, apresentando uma visão sobre a Computação que pode não ser tão diretamente trabalhada nos cursos. Vale ressaltar que a pessoa da área de Design Gráfico relatou que teve novos aprendizados e que passou a gostar mais da área de Computação após a participação no projeto.

Por conseguinte, [Rodrigues et al. 2022] discutem que as pessoas que atuam na área da Computação necessitam constantemente obter diferentes habilidades para que elas se mantenham competitivas no mercado de trabalho, dentre essas habilidades, as socioemocionais [Passos et al. 2021]. [Gonçalves et al. 1999], afirma também que são necessárias experiências práticas para que as habilidades socioemocionais sejam desenvolvidas, posto que estas habilidades não advêm do conhecimento teórico. No entanto, apesar da sua importância, há relatos de discentes sobre a falta de preparo na aquisição e desenvolvimento de habilidades socioemocionais, por falta de interesse por parte dos discentes e/ou falta de atividades de ensino que visem prepará-los no desenvolvimento das mesmas [Passos et al. 2021]. Assim, estes aspectos podem não ser trabalhados de maneira direta e eficaz em sala de aula. Tendo isso em vista, para visualização das respostas obtidas na dinâmica realizada, considerando somente as respostas sobre o aprendizado durante a participação do projeto e qual o legado das pessoas participantes, foi feita uma nuvem de palavras, conforme mostra a Figura 4.



Figure 4: Respostas da dinâmica em relação aos aprendizados durante a participação do projeto e qual o legado das pessoas participantes.

Levando em consideração as respostas obtidas durante a aplicação da dinâmica, foi possível mapear as seguintes habilidades socioemocionais: Comunicação oral e escrita, dado a menção de comunicação e escrita; Trabalho em equipe/Colaboração, considerando as palavras equipe, cooperação e companheirismo; Diversidade, quando mencionado as diferenças; Aplicação de Tecnologia de Informação, visto que foi mencionado o Canva²; Liderança; Profissionalismo/Ética no trabalho, visto que foi apontada a pontualidade, levando em conta a gestão do tempo e organização; Ética / Responsabilidade Social, mapeado na menção de empoderar; Busca e classificação de informações, utilizadas nas oficinas e ao ensinar;

²<https://www.canva.com/>

Gestão de conflitos, quando mencionado a paciência; Comunicação dos resultados, com a escrita científica.

Da mesma forma, também foram mapeadas as habilidades nas respostas das perguntas “Como você avalia o desenvolvimento de suas habilidades técnicas a partir da vivência no projeto?” e “Como você avalia o desenvolvimento de suas habilidades sócio emocionais a partir da vivência no projeto?”. Neste mapeamento, foram identificadas as habilidades emocionais: Pensar/resolver problemas, quando mencionada a resolução de problemas; Comunicação oral, mencionadas principalmente a apresentações de artigos, oficinas e exposição de ideias; Comunicação escrita, na criação de posts para as mídias sociais, escrita acadêmica e ao precisar simplificar conceitos da Computação; Trabalho em equipe/ Colaboração; Aplicação de Tecnologia de Informação, mapeadas principalmente nas habilidades técnicas, como criação de *posts* para as mídias sociais, ferramentas do Design, Gestão de Tarefas, Site, *Audiobook*; Liderança; Criatividade/Inovação; Aprendizagem ao longo da vida/Auto direção, como esforço, proatividade, organização e comprometimento; Ética/Responsabilidade Social, por meio do contato com a comunidade externa; Busca e classificação de informações, no desenvolvendo oficinas e na simplificação de conceitos; Gestão das expectativas dos clientes, durante o desenvolvimento e aplicação de oficinas, além de ser mencionado a busca em atender as necessidades dos projetos parceiros; Tomada de decisão; Gestão de conflitos, em que foi mencionado a paciência e “aprender a conviver e trabalhar com pessoas com opiniões diferentes da minha, personalidades diferentes e modo de trabalho diferente”; Pensamento crítico, ao “pensar fora da caixa” e nas tomadas de decisão do projeto; Avaliação dos resultados, na análise de dados; Comunicação dos resultados, sendo mencionada a escrita de artigos.

Em [Ramos and Araújo 2022], não foi identificada a habilidade socioemocional de Comunicação oral e foi ressaltada a falta de algumas habilidades em Aprendizagem ao longo da vida/Auto direção. Estas habilidades foram mapeadas no projeto principalmente pelo contato com as docentes da Educação Básica durante a aplicação de oficinas e também na apresentação de artigos desenvolvidos pela equipe. Por outro lado, em [Passos et al. 2021], não foram identificadas as habilidades socioemocionais de Busca e Classificação de Informações, Gestão das Expectativas dos Clientes, Pensamento Crítico e Avaliação dos Resultados. Como a abordagem do projeto atua diretamente com parcerias com Prefeituras e projetos que necessitam de auxílio, atender as expectativas deles é essencial, além do exercício do Pensamento Crítico ao gerar e avaliar ideias que podem ser reutilizadas pelo projeto e tomar decisões sobre as demandas propostas. O projeto também busca estar sempre avaliando suas ações em busca de cada vez mais conseguir simplificar e desmistificar a Computação. Também, para atingir estes resultados, é necessária uma pesquisa detalhada sobre cada assunto que será abordado, dado que o público alvo normalmente não possui tanto contato com a área de Computação, e às vezes até certo receio sobre a área. Dado que o Meninas Digitais do Vale não apresenta tais demandas, é possível considerar que as habilidades variam de acordo com o objetivo do projeto.

6 CONCLUSÃO

A Extensão Universitária permite a democratização do saber acadêmico, pois, por meio dela, o conhecimento construído junto à comunidade é produzido na dinâmica entre saber teórico e construções práticas [de Sousa Santos et al. 2016]. Entretanto, ainda que obtenha contribuições para a sociedade, existem ganhos para a própria Universidade que podem não serem percebidos. O presente trabalho apresentou, tendo em vista este retorno da Extensão à Universidade em relação aos(as) discentes, que a participação em projetos de Extensão contribuiu para o senso de pertencimento e engajamento das pessoas participantes com relação à Computação, área de atuação do projeto. Também, tendo em vista o contexto do projeto em aumentar a representatividade de mulheres na área de Computação, e que há pouco incentivo às mulheres para ingressar na área da Computação, o que contribui para a baixa quantidade de mulheres e o alto índice de evasão daquelas que ingressam nos cursos de computação [Ramos and Araújo 2022], a participação no projeto fez com que as meninas participantes, maioria no projeto, se mantivessem motivadas e que enxergassem a Computação como uma área mais próxima delas. Vale ressaltar que a experiência na extensão é rica em aprendizados acadêmicos e sociais, o que contribui para a formação de um profissional mais integrado com o desenvolvimento humano e a integração social³.

Segundo [Rodrigues et al. 2022], visando promover a formação de pessoas aptas a atuar na área de Computação, as atividades acadêmicas podem proporcionar experiências com potencial para o desenvolvimento das habilidades não-técnicas. Essas habilidades são atributos pessoais que permitem ao indivíduo desempenhar uma boa interação com o mundo ao seu redor [Passos et al. 2021]. Assim, foram mapeadas em dois processos as habilidades socioemocionais desenvolvidas durante a participação no projeto, sendo eles uma dinâmica e formulários aplicados com todas as pessoas participantes. Conforme a análise proposta na Seção 5, todas as habilidades socioemocionais propostas em [Gonçalves et al. 1999] foram mapeadas, sendo visível a abrangência de diferentes aprendizados em projetos de extensão. Além de que, de acordo com a abordagem e o objetivo do projeto, podem ser mapeadas diferentes habilidades socioemocionais, dado que cada contexto possui a sua contribuição.

Portanto, a Extensão tem impactos internos com visão para o externo, além do papel fundamental no desenvolvimento de habilidades e contribuições para o contexto que está inserida. Ressaltando no presente trabalho a diretriz da Extensão que indica o impacto na Formação do Estudante, seja pela ampliação do universo de referência ou contato direto com as grandes questões contemporâneas que possibilitam [Gonçalves et al. 1999]. Por fim, vale destacar que os programas que ampliam as habilidades socioemocionais têm um lugar importante em um portfólio eficaz de políticas públicas [Heckman and Kautz 2012].

REFERÊNCIAS

- Brasil. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, 1996. URL https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm.
Osmar da Silva Júnior. *Influência dos Estilos de Liderança no Engajamento e Senso de Pertencimento das Pessoas Em Gestão de Projetos*. PhD thesis, 2021.

³<http://www.utfpr.edu.br/extensao>

XIV Computer on the Beach

30 de Março a 01 de Abril de 2023, Florianópolis, SC, Brasil

- Maria das Dores Pimentel Nogueira Gonçalves et al. Políticas de extensão universitária brasileira: 1975-1999. 1999.
- Wagner Pires da Silva. Extensão universitária: um conceito em construção. *Revista Extensão & Sociedade*, 11(2), 2020.
- João Henrique de Sousa Santos, Bianca Ferreira Rocha, and Kátia Tomagnini Passaglio. Extensão universitária e formação no ensino superior. *Revista Brasileira de Extensão Universitária*, 7(1):23–28, 2016.
- Arthur Passos, André Barreto, Brenno Nascimento, Felipe Silva, Gabriel Costa, Yandson Costa, Davi Viana, and Luis Rivero. O impacto das atividades do grupo pet no aprimoramento de soft skills requeridos pelo mercado de computação do maranhão: Uma análise da visão dos discentes. In *Anais do XXIX Workshop sobre Educação em Computação*, pages 388–397, Porto Alegre, RS, Brasil, 2021. SBC. doi: 10.5753/wei.2021.15930. URL <https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/article/view/15930>.
- Maria Rodrigues, Ariany Maia, Marina Rocha, Lauana Oliveira, and Anna Marques. Desenvolvimento de soft skills durante a atuação no projeto meninas digitais do vale: achados de uma retrospectiva. In *Anais do XVI Women in Information Technology*, pages 34–44, Porto Alegre, RS, Brasil, 2022. SBC. doi: 10.5753/wit.2022.222969. URL <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/20857>.
- Silvia Bim and Rita Berardi. Tichers - conscientização e formação de docentes da educação básica por mais mulheres na computação. In *Anais do XIV Women in Information Technology*, pages 269–273, Porto Alegre, RS, Brasil, 2020. SBC. doi: 10.5753/wit.2020.11308. URL <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/11308>.
- James J Heckman and Tim Kautz. Hard evidence on soft skills. *Labour economics*, 19(4):451–464, 2012.
- Angelina Sales, Luana Reis, M^a Dayane Lima, and Danielle Silva. Evasão das mulheres dos cursos de computação: Um estudo de caso na paraíba. In *Anais do XI Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil, 2017. SBC. doi: 10.5753/wit.2017.3426. URL <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/3426>.
- Ana Ramos and Fabíola Araújo. Questões de gênero e a evasão de mulheres nos cursos de computação: Um estudo de caso na região metropolitana de belém. In *Anais do XVI Women in Information Technology*, pages 239–244, Porto Alegre, RS, Brasil, 2022. SBC. doi: 10.5753/wit.2022.223115. URL <https://sol.sbc.org.br/index.php/wit/article/view/20880>.