

# PESQUISA DE ADESÃO A CONCURSOS DE PROGRAMAÇÃO E ENVOLVIMENTO SOCIAL COM A TIC

A.C. LANDI<sup>1</sup>, M.M. COSTA<sup>2</sup>, J.P.L. ESCOLA<sup>3</sup>

**RESUMO:** A presente pesquisa, objetiva apresentar uma pesquisa realizada com alunos de graduação da área de computação sobre concursos que fomentam a programação nos ambientes da educação, do trabalho e do governo, assim como seus resultados repercutidos nos mais ambientes sociais.

**PALAVRAS-CHAVE:** maratona, hackathon, programação.

## INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico e o avanço da globalização elevaram o interesse popular pelas tecnologias que provem essas estruturas, como o crescimento exponencial dos smartphones, smart-tvs, microcomputadores, laptops, assistentes pessoais eletrônicas, dispositivos inteligentes que se tornaram comuns no dia-a-dia e indispensáveis para sociedade. O uso dessas tecnologias provoca o engajamento de indivíduos dos mais variados setores sociais, desde educacional, empresarial.

O interesse por saber como essas tecnologias funcionam, a necessidade de mão de obra qualificada e o desenvolvimento tecnológico promoveram o interesse comum sobre as mesmas, a necessidade e o desejo de inovação modificou e ampliou a relação da sociedade com a área da informática (Norton, 1996).

A imprescindibilidade de softwares para operar e concernir novas funcionalidades aos nossos **equipamentos** fez com que a programação se tornasse o palco para a transformação frequente que vive o mundo da TI, levando ao incitamento de eventos para promover a pesquisa, o desenvolvimento e empreendedorismo no setor da TI. Passaram a ser comuns, assim, eventos Hackaton, Maratonas de Programação (Maratona de Programação, 2017) (URI Online Judge, 2017), Semanas de computação, que possibilitam experiências extra-classe aos estudantes e profissionais. O presente artigo **apresenta discussões** sobre estes eventos e sobre a preferência local de estudantes de uma instituição de ensino.

---

1 Estudante, Curso, IFSP Câmpus Barretos, Av. C-1, 250, CEP 14781-502, Barretos, SP, landialan@gmail.com

2 Estudante, Curso, IFSP Câmpus Barretos, Av. C-1, 250, CEP 14781-502, Barretos, SP, murilo.menezes@ifsp.edu.br,

3 Orientador, Curso, IFSP Câmpus Barretos, Av. C-1, 250, CEP 14781-502, Barretos, SP, jpescola@ifsp.edu.br,

## MATERIAL E MÉTODOS

Foi realizada uma pesquisa utilizando formulário online dentro da instituição de ensino, constituído de sete questões, almejando descobrir o interesse dos alunos em eventos de programação, bem como o nível e a linguagem de domínio dos mesmos.

Dentre os questionamentos levantados foi apurado o nível de conhecimento dos alunos, a linguagem de programação de domínio e a relação com o desenvolvimento de software dos mesmos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Participaram da pesquisa, 20 estudantes do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do câmpus Barretos, do Instituto Federal de São Paulo, entrevistados no dia 22 de setembro de 2012. Os resultados de cada questionamento foram apurados, conforme figuras a seguir.

Na Figura 1, temos o resultado da pergunta “Tem interesse em participar da Maratona de Programação?”, onde a maioria dos estudantes apresentaram-se interessados em participar de um evento desse tipo.

### Tem interesse em participar da Maratona de Programação ?

20 respostas

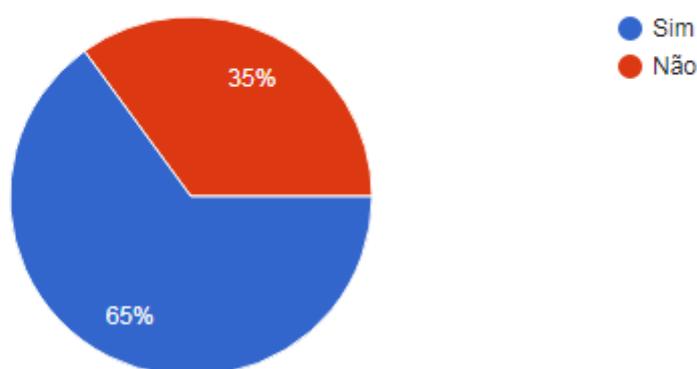


Figura 1 - Primeira pergunta do questionário

Na Figura 2, temos o resultado da pergunta “Qual o seu envolvimento em programação?”, onde ficou evidente que alguns alunos, além de estudarem na área, também trabalham com programação, sendo importante esse tipo de treinamento para sua vida profissional.

### Qual seu envolvimento em programação?

20 respostas

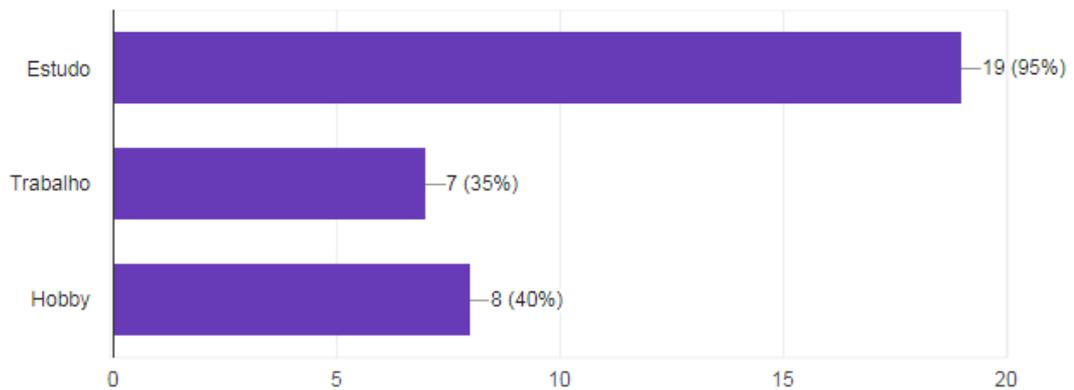


Figura 2 - Segunda pergunta do questionário

Na Figura 3, o questionamento foi “Qual linguagem você utilizaria na maratona?”, onde a linguagem Java se mostrou a mais confortável, na opinião dos entrevistados, para atuação nesse tipo de evento.

### Qual Linguagem você utilizaria na maratona?

19 respostas

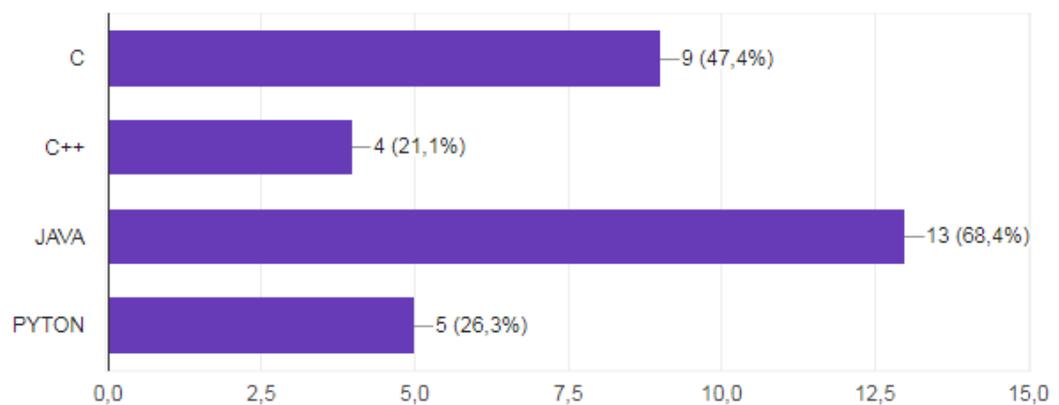


Figura 3 - Terceira pergunta do questionário

Na Figura 4, questionamos os alunos a respeito do nível de conhecimento em programação, sendo que metade dos entrevistados se consideram com conhecimento ainda básico em programação, mostrando que a busca por conhecimento ainda deve continuar sendo seguida.

### Qual seu nível de conhecimento em programação?

20 respostas

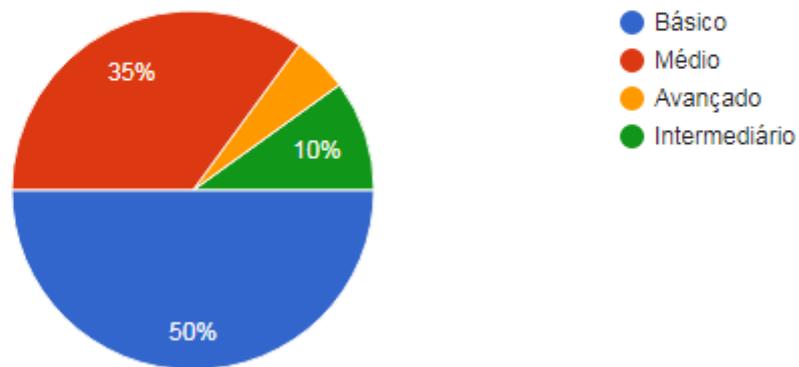
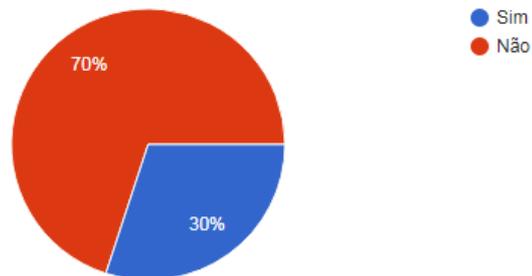


Figura 4 - Quarta pergunta do questionário

Na Figuras 6 e 7, apresentamos as duas últimas perguntas sobre a participação dos estudantes em eventos do seguimento de programação de computadores. Vemos que a grande maioria ainda não teve oportunidade de participar de projetos envolvendo treinamento ou participação de estudantes.

### Já conhecia a maratona de programação?

20 respostas



### Já participou de algum evento preparatório para maratonas de programação?

20 respostas

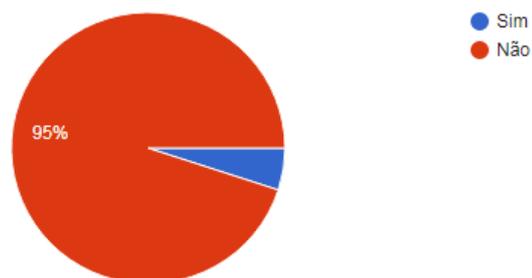


Figura 5 - Perguntas sobre conhecimento prévio em maratonas.

Conforme podemos ver na Figura 6, os estudantes do câmpus entrevistado, em sua maioria (75%) nunca participou de um evento envolvendo especificamente programação de computadores.

## Já participou de algum evento de programação?

20 respostas

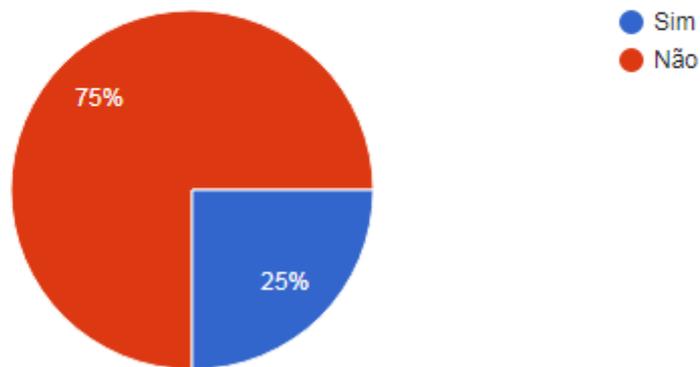


Figura 6 - Última pergunta do questionário

### CONCLUSÕES

A partir dos dados coletados, podemos concluir que grande parte dos alunos tem interesse em participar da maratona e boa parte estuda programação. Também é possível afirmar que, em maioria, pretendem utilizar as linguagens C e Java para programar. Destes, 50% conta apenas com instrução básica de programação e não conheciam a maratona. Poucos já haviam participado de algum evento relacionado a programação.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Maratona de Programação. Disponível em <<http://maratona.ime.usp.br/>>. Acesso em 22/09/2017.

NORTON, Peter. "Introdução à Informática. 1943-tradução Maria Claudia Santos Ribeiro Ratto; revisão técnica Álvaro Rodrigues Antunes." (1996).

URI Online Judge. Disponível em <<https://www.urionlinejudge.com.br/>>. Acesso em 22/09/2017.