

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

A.C. LANDI¹, M.M. COSTA², J.P.L. ESCOLA³

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

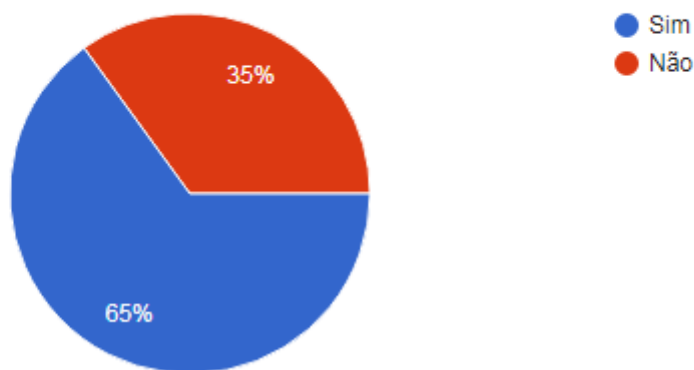


Figura 1 - Primeira pergunta do questionário

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

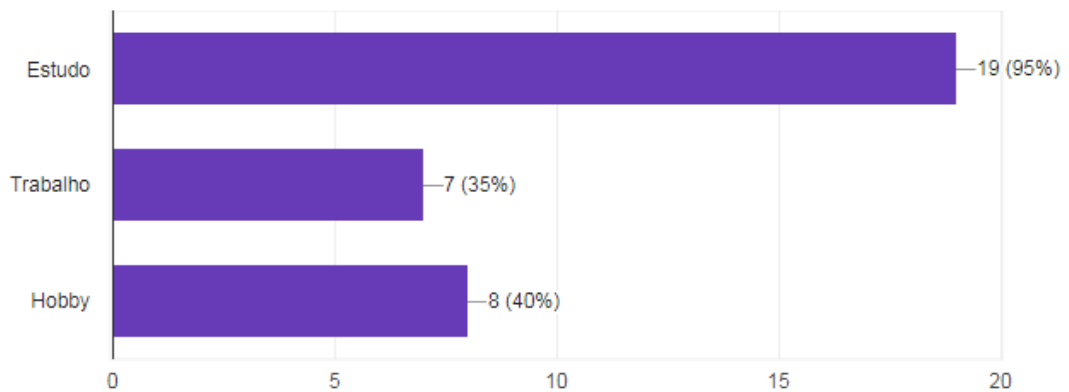


Figura 2 - Segunda pergunta do questionário

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

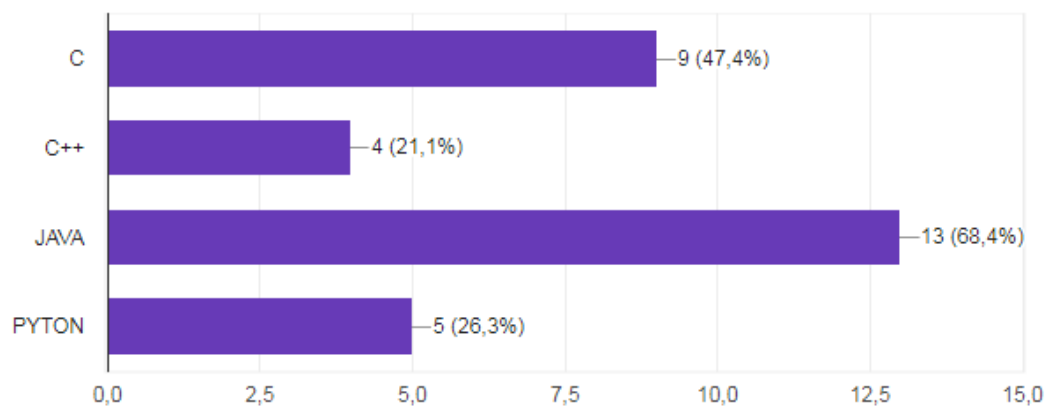


Figura 3 - Terceira pergunta do questionário

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

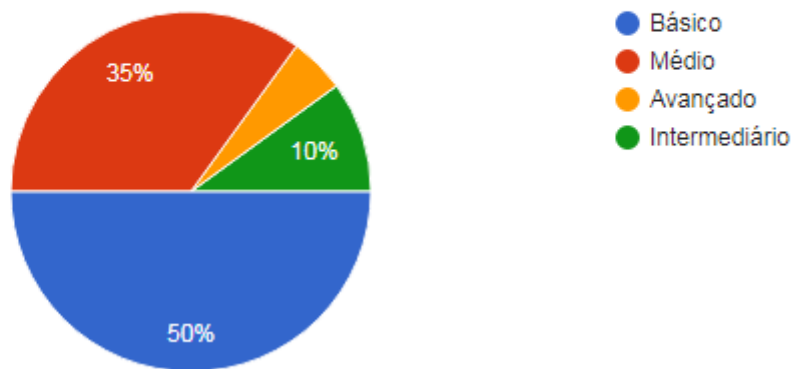
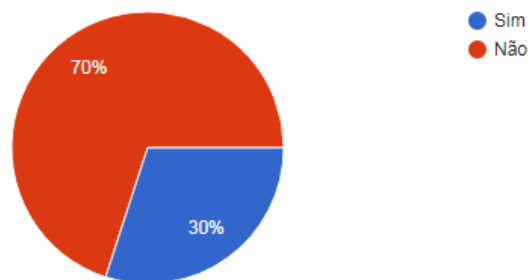


Figura 4 - Quarta pergunta do questionário

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

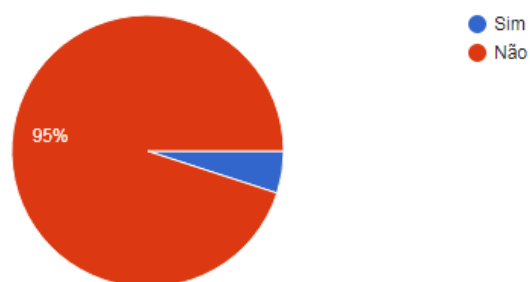


Figura 5 - Perguntas sobre conhecimento prévio em maratonas.

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

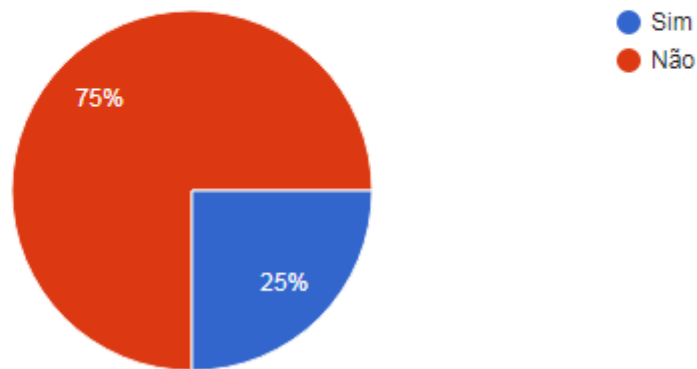


Figura 6 - Última pergunta do questionário

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.