



## A IMPORTÂNCIA DA JORNADA DA COMPUTAÇÃO PARA A FORMAÇÃO ACADÊMICA DOS ALUNOS DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

**Elenna O. D. Pereira<sup>1</sup>; Gabrielly L. Venâncio<sup>1</sup>; Mainara A. O. Taraboli<sup>1</sup>; Nalcler J. M. Tavares<sup>1</sup>; Nayane M. M. Tavares<sup>1</sup>; Rosimeire S. Pereira<sup>1</sup>, Matheus E. Franco<sup>1,2</sup>.**

**RESUMO:** A IV jornada de computação e educação é um evento local que ocorre anualmente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campos Machado, sendo importante, em razão de gerar oportunidades de conhecimento e aprofundamento no universo que é a informação e tecnologia aos docentes e discentes envolvidos. Este artigo apresenta um relato dos alunos do ensino médio integrado ao curso de técnico de informática sobre as experiências obtidas através desse evento, onde 67 estudantes responderam um questionário aplicado em sala, no qual pode-se concluir que os alunos se sentem envolvidos e incentivados a participar deste evento.

**Palavras-chave:** IV Jornada de computação e educação; Tecnologia em desenvolvimento; Tecnologia e suas funções;

### 1. INTRODUÇÃO

A jornada de computação de educação é uma semana tecnológica que é desenvolvida para interação entre alunos, professores, reunindo atividades técnicas, como minicursos e palestras que incentivam alunos a aprender mais sobre diferentes tecnologias da informática. Esse evento é importante na busca e apreensão de novos conhecimentos, tendo como propósito a troca de experiências e transmissões de informações que são de interesse comum aos estudantes.

Para Schimidt e Ohira (2002) os eventos científicos são meios eficientes na comunicação oral do conhecimento visto o ritmo crescente do desenvolvimento da ciência e, portanto, um meio de divulgação e assimilação de novos conhecimentos.

Os diversos tipos de encontros científicos variam, principalmente, em abrangência e objetivos, mas, de maneira geral, exibem uma estrutura semelhante que adquire singularidade de acordo com a dimensão projetada (CAMPELLO, 2000).

Eventos científicos e acadêmicos são importantes para o auxílio na aprendizagem de novos conhecimentos e informações que serão adquiridas no decorrer da vida acadêmica.

De acordo Marchiori et al (2006, p. 8) as principais funções de eventos acadêmicos são:

“Criar oportunidades para a troca de experiências entre os pesquisadores; atualização sobre os progressos recentes de uma área; sistematizar os avanços mais recentes em uma área; divulgar novos conhecimentos; e, traçar diretrizes e metas para os futuros empreendimentos numa determinada área do saber.”

A Jornada da Computação é caracterizada como um evento de extensão universitária,

<sup>1</sup>IFSULDEMINAS – Campus Machado. <sup>2</sup>Autor correspondente: matheus.franco@ifsuldeminas.edu.br



# 9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

## 6º Simpósio da Pós-Graduação

assim, a realização deste evento vai de encontro com discussões importantes no contexto da indissociabilidade entre ensino-pesquisa-extensão, caracterizados como norteadores das universidades brasileiras. Desta maneira, existe a necessidade de se conhecer os impactos e abrangência deste evento para obterem-se meios de expandir suas atividades. Partindo desse pressuposto, o objetivo realizar um levantamento inicial para identificar como os alunos do ensino integrado ao curso técnico de informática participam e avaliam a semana tecnológica e sua importância para vida acadêmica.

### 2. MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa realizada foi do tipo qualitativa observacional, utilizando como procedimento um questionário contendo perguntas fechadas e algumas abertas realizado com os alunos do técnico em informática do Instituto Federal do Sul de Minas – Campos machado. O questionário utilizado está disponível em: <https://goo.gl/forms/Disrye5M2EbMAiaE2>

Participaram desta pesquisa 67 alunos do curso técnico em informática. Os alunos pesquisados responderam 15 questões, que foram agrupadas com o intuito de possibilitar o fornecimento de informações que relatassem as experiências obtidas pelos estudantes com a jornada da computação e educação. Os dados levantados foram analisados para que proporcionassem o alcance dos objetivos apresentados pela pesquisa.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir dos resultados obtidos foram averiguadas as respostas buscando analisar os itens que tiveram maior destaque por um alto índice de respostas, assim segundo os dados apurados, existe uma pequena predominância do sexo Masculino (50,70%) em relação ao sexo feminino (49,3%) nos curso técnico de informática o que representa a segmentação de gênero no curso. Além disto, pode-se constatar que todos os alunos participaram ao menos um dia, onde 26,5% participaram todos os dias, refletindo o interesse dos mesmos pelo evento (Figura 1-B).

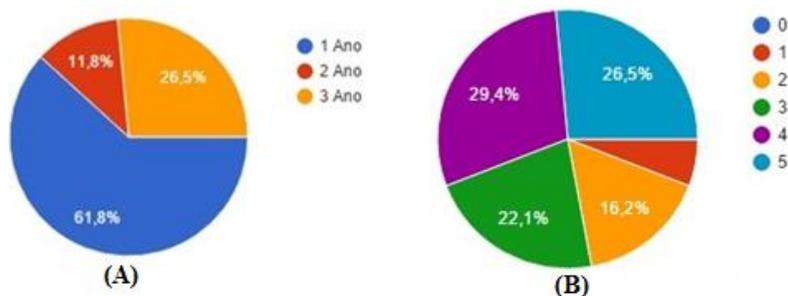


Figura 1: (A) Porcentagem de alunos em cada ano. (B) Quantidade de dias participados



# 9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

## 6º Simpósio da Pós-Graduação

Após a identificação dos entrevistados, passou-se a avaliação do tema da pesquisa, ao ser perguntado sobre importância da IV jornada de computação de educação para o crescimento profissional e acadêmico, 94% dos alunos informaram que houve um agregado de conhecimento referente ao universo da informática, ou seja, houve uma facilidade nas relações e trocas de aprendizagem com os assuntos propostos pela jornada.

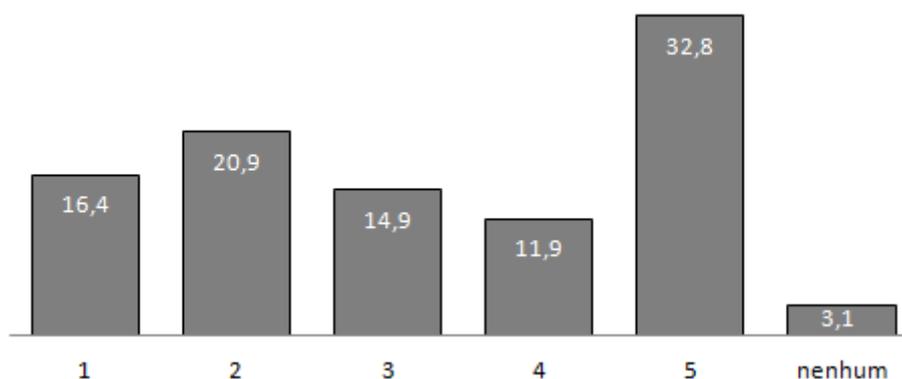


Figura 2: Quantidade de minicursos participados

A partir da Figura 2, observa-se que 32,8% dos entrevistados assistiram 5 minicursos sendo o total de minicursos que podia ser assistido ao longo da jornada, e que apenas 3,10 % não fizeram curso algum, demonstrando uma grande procura pelos minicursos.

Além disto, de acordo com a pesquisa, apenas 4,5% dos estudantes assistiram as 12 palestras que corresponde ao total das palestras ao longo da jornada, 19,4% participaram de 6 palestras, 13,4% assistiram a apenas 1 palestra e que 3% assistiram a nenhuma palestra, o que demonstra uma quantidade razoável na participação, levando-se em consideração a quantidade total de palestras ofertada foi mais que o dobro de minicursos.

Um fato que vale ser ressaltado é que 40% dos entrevistados não gostaram do tempo de divulgação das inscrições e o número de preenchimento de vagas para os minicursos ofertados, ou seja, que nem todos conseguiram participar dos minicursos de suas preferências.

Com relação ao tempo que os minicursos são ministrados 37,9% dos alunos acham insuficiente para abstrair o conteúdo abordado, nem todos conseguiram manipular as tecnologias apresentadas. Entre as sugestões de conteúdos para o próximo evento, muitos alunos propuseram como temas relacionados à programação e jogos que é um mercado que está em expansão. Esse conceito é reforçado por Del Aguila (2007, p.02):

É fato que a indústria de jogos cresce de forma vertiginosa. Os motivos para esse crescimento acelerado são as mudanças no desenvolvimento dos games que



# 9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

## 6º Simpósio da Pós-Graduação

passaram a ter grandes investimentos, com departamentos envolvidos em cada etapa de produção, assim como o crescimento do público-alvo que é influenciado pelos meios de comunicação onde a aceitação pelos jogos é maior, como a internet.

Por fim, os alunos foram solicitados que propusessem novos tópicos a serem abordados, observando-se interesse em particular por minicursos.

Quadro 1: Temas propostos pelos alunos participantes.

Computadores Quânticos	Mercado de trabalho na área de T.I.
Lutas de robô	Arduino
Novas experiências de Photoshop	Robótica e games
TI o futuro	A importância da informática no mundo e principalmente na saúde
Programação para jogos e robótica	Tecnologia na agroindústria
Algo relacionado a jogos (Programação, gráficos, etc....)	Tecnologias inclusivas
Desenvolvimento do início ao fim	Filmes e jogos

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste artigo foram feitos levantamentos preliminares sobre o que a jornada da computação e o envolvimento dos alunos do ensino técnico/médio. Através destes dados, foi constatado que a jornada correspondeu às expectativas promovendo a interação e o aprendizado de novos conteúdos, porém, existem alguns pontos que podem ser melhorados, como a adequação de conteúdos as demandas dos alunos.

#### REFERÊNCIAS

CAMPELLO, B. S. Encontros científicos. In: CAMPELLO, B. S.; CENDÓN, B. V.; KREMER, J. M. (Org). Fontes de informação para pesquisadores e profissionais. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2000.

DEL AGUILA, Paulo Sérgio Ruiz. Mercado de Jogos. Monografia: Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, 2007.

MARCHIORI, Patricia Zeni, et al. Fatores motivacionais da comunidade científica para publicação e divulgação da sua produção em revistas. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 14., 2006, Salvador.

SCHIMIDT, Luciana; OHIRA, Maria Lourdes Blatt. Bibliotecas virtuais e Digitais: análise das comunicações em eventos científicos (1995/2000). Ciência da Informação, Brasília: v.31, n.1, jan. 2002.