

A Primeira Maratona Feminina de Minas Gerais: Uma iniciativa para mudar o cenário

Camila da Cruz Santos¹, Crishna Irion², Daniela Resende Silva Orbolato³,
Estela Miranda Batista⁴, Rafael Dias Araújo¹, João Henrique de Souza Pereira¹

¹ Faculdade de Computação – Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
Uberlândia – MG – Brasil

²Inteli – Instituto de Tecnologia e Liderança
São Paulo – SP – Brasil

³Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM)
Uberaba – MG – Brasil

⁴Universidade Federal de Viçosa (UFV)
Florestal – MG – Brasil

{camilacruz, rafael.araujo, joaohs}@ufu.br, estela.batista@ufv.br
crishna.irion@prof.inteli.edu.br, danielaorbolato@iftm.edu.br

Abstract. *This paper details the process from conception to the outcomes of the inaugural Minas de Minas Programming Marathon, a competitive programming event for women and non-binary individuals in Minas Gerais, established to address the underrepresentation of women in programming competitions. We present the event's structure, the organizational methodology, and the participants' profile, derived from an opinion survey. The results indicate that more than half of the participants have previously felt discouraged from pursuing a career in technology due to gender-related issues and perceive the computing environment as unwelcoming. Such findings validate the initiative and underscore its role as a support network for the retention of women in STEM.*

Resumo. *Este artigo descreve o processo desde a concepção até os resultados da primeira Maratona de Programação Minas de Minas, um evento de programação competitiva para mulheres e pessoas não-binárias em Minas Gerais, criada para enfrentar a baixa representatividade feminina em competições de programação. Apresentamos a estrutura do evento, a metodologia organizacional e o perfil das pessoas participantes com base em uma pesquisa de opinião. Os resultados mostram que mais da metade das participantes já se sentiram desestimuladas a seguir na área de tecnologia por questões de gênero e percebem o ambiente da computação como não acolhedor. Tais achados sugerem a relevância da iniciativa e seu papel como rede de apoio para a permanência de mulheres em STEM.*

1. Introdução

A sub-representação feminina em Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM) é um fenômeno global e multifacetado, com raízes em barreiras sociais, culturais e

estruturais que historicamente afastaram as mulheres desses campos [UNESCO 2017]. No Brasil, embora a presença feminina no ensino superior tenha crescido, a área de Computação ainda se apresenta como um campo predominantemente masculino. Dados do Censo da Educação Superior de 2021 indicam que as mulheres representavam apenas 15,2% dos estudantes de graduação em cursos de Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) [INEP 2022]. Essa disparidade se agrava em ambientes altamente competitivos, como as maratonas de programação, onde a participação feminina raramente ultrapassava os 8% [Irion 2025, Ramos et al. 2025].

As maratonas de programação, inspiradas no formato do *International Collegiate Programming Contest (ICPC)*, são competições que desafiam equipes de estudantes a resolver problemas complexos de programação em um tempo limitado [Lertbanjongam et al. 2022]. Além de desenvolver habilidades técnicas como raciocínio lógico, algoritmos e estruturas de dados, esses eventos são cruciais para a formação de redes de contato (*networking*), para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais (*soft skills*) como trabalho em equipe e resiliência, e para a prospecção de talentos por empresas de tecnologia [Guerra et al. 2024]. A baixa participação feminina nesses espaços não apenas priva as estudantes de importantes oportunidades de desenvolvimento, mas também perpetua um ciclo de exclusão, reforçando a percepção de que a Computação é um ambiente hostil ou inadequado para mulheres [Irion 2025].

Diante desse cenário, a criação de iniciativas que promovam a inclusão e o protagonismo feminino na programação competitiva torna-se uma ação estratégica. Eventos exclusivos para mulheres e pessoas não-binárias têm se mostrado eficazes para criar ambientes seguros e acolhedores, onde as participantes se sentem mais à vontade para competir, aprender e interagir [Irion and Santos 2025]. Essas ações afirmativas não visam segregar, mas sim nivelar as oportunidades, oferecendo um espaço de fortalecimento e empoderamento que pode catalisar uma maior participação feminina também em competições mistas no futuro.

Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar a concepção, organização e os resultados iniciais da primeira edição da Maratona de Programação Minas de Minas, bem como caracterizar o perfil e algumas percepções das pessoas participantes a partir de um questionário de opinião aplicado após a realização do evento. Ao relatar essa experiência, busca-se contribuir para a documentação e reflexão sobre iniciativas voltadas à ampliação da diversidade na programação competitiva e na área de Computação.

Este relato de experiência está organizado como descrito a seguir. A Seção 2 apresenta a motivação da concepção da maratona, a Seção 3 descreve o método utilizado na organização do evento. Os resultados são apresentados e discutidos na Seção 4; a Seção 5 apresenta perspectivas de continuidade da iniciativa e, por fim, a Seção 6 apresenta as conclusões do trabalho.

2. Concepção da Competição

A Maratona Mineira de Programação¹ é realizada anualmente, de forma itinerante, no estado de Minas Gerais desde 2013, consolidando-se como uma importante iniciativa

¹<https://mineira.sbc.org.br/>

de estímulo à programação competitiva no contexto regional. Apesar da relevância do evento, observou-se, ao longo dos anos, a baixa representatividade feminina nas equipes participantes, fenômeno também identificado em âmbito nacional.

Nesse contexto, a Maratona Minas de Minas foi criada em 2025 como uma iniciativa específica para mulheres e pessoas não-binárias regularmente matriculadas em instituições de ensino de Minas Gerais. A proposta surgiu com o objetivo de criar um espaço inclusivo, acolhedor e formativo, capaz de incentivar a participação feminina em competições de programação e fortalecer o protagonismo de tais estudantes na área.

A concepção do evento esteve ancorada em três eixos principais: inclusão, formação e fortalecimento do ecossistema mineiro de programação competitiva. Em termos de inclusão, buscou-se ampliar o acesso a estudantes do ensino fundamental, médio e superior, sem imposição de limite etário, exigindo-se apenas a comprovação de matrícula ativa em instituição de ensino do estado. Em termos formativos, a competição foi estruturada de modo a respeitar diferentes níveis de experiência, promovendo desafios adequados a cada público. Por fim, no eixo de fortalecimento regional, a iniciativa buscou desenvolver talentos locais, ampliar a qualidade das equipes mineiras em competições nacionais e internacionais e estimular a colaboração entre instituições.

Para atender a esses objetivos, a competição foi organizada em duas modalidades complementares: a Maratona Minas de Minas (M^3), destinada a estudantes de graduação, com duração de quatro horas, e a Meia Maratona Minas de Minas (M^4), voltada a estudantes do ensino fundamental (anos finais), ensino médio e primeiro período da graduação, com duração de duas horas. A Meia Maratona contou com metade das questões da prova principal, priorizando problemas de menor complexidade e com menor tempo de resolução, garantindo maior equidade em relação ao nível esperado de conhecimento técnico. Esta modalidade foi uma inovação idealizada para esta competição, sendo inspirada em eventos esportivos.

Assim, a Maratona Minas de Minas foi concebida não apenas como uma competição, mas como uma ação estratégica de promoção da equidade de gênero na Computação, articulando inclusão, desenvolvimento de talentos e fortalecimento da cultura de programação competitiva no estado de Minas Gerais.

3. Método e Organização

A primeira edição da Maratona Minas de Minas foi realizada em 04 de outubro de 2025, na cidade de Uberaba/MG. O evento foi sediado pela Universidade de Uberaba (Uniube), em parceria com o Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM) – Campus Uberaba Parque Tecnológico. O Comitê Organizador, que se reunia inicialmente de forma quinzenal, foi composto por docentes, técnicos e estudantes de diferentes instituições mineiras, estruturado de forma colaborativa e distribuído em frentes de trabalho. Para viabilizar a execução da competição, foram desenvolvidas as seguintes etapas organizacionais, conforme sintetizado na Figura 1, e detalhadas posteriormente nas subseções a seguir.

3.1. Definição da instituição sede

A definição da sede para uma maratona de programação exclusivamente feminina demanda uma perspectiva que articule infraestrutura técnica e intencionalidade pedagógica



Figura 1. Etapas da organização

voltada à inclusão. Trata-se de um evento que reúne estudantes do ensino fundamental, médio e superior, exigindo um ambiente fisicamente adequado, tecnologicamente estruturado e, sobretudo, psicossocialmente seguro. Além desses aspectos, a escolha da instituição anfitriã deve estar alinhada à causa do incentivo à participação de mulheres na computação, de modo que o espaço que acolhe o evento também compartilhe valores relacionados à promoção da diversidade, ao enfrentamento das desigualdades de gênero e ao fortalecimento da permanência feminina nas áreas de tecnologia.

3.2. Formação do Comitê Organizador

A organização de uma maratona de programação, em qualquer uma de suas edições e fases, depende de um comitê organizador liderado por uma pessoa diretora do evento, juntamente com uma pessoa diretora de sede com experiência em competições e programação competitiva. Tais pessoas diretoras inscrevem a sede junto à Sociedade Brasileira de Computação (SBC), garantem infraestrutura técnica e recrutam pessoas voluntárias para a formação de um comitê organizador da maratona. O comitê se subdivide em comissões especializadas responsáveis por todas as atividades necessárias para a realização da maratona a contento. A edição de 2025 contou com a participação de 20 pessoas de 8 instituições diferentes.

3.3. Planejamento Geral da Competição

O planejamento geral foi conduzido a partir da experiência prévia dos integrantes do Comitê em competições de programação e eventos acadêmicos. Inicialmente, elaborou-se um planejamento macro contendo cronograma, definição de responsabilidades, estimativa orçamentária, infraestrutura necessária e fluxos operacionais. Visando favorecer maior engajamento e autonomia, os integrantes, conforme afinidade e experiência, manifestaram interesse nas frentes de atuação, como instalação e configuração do juiz automático, elaboração e validação dos desafios, divulgação e confecção de peças de *marketing*, seleção e organização dos fiscais de prova voluntários, captação de patrocínio e seus trâmites contratuais, realização de inscrições, estruturação de cronograma e cotações de serviços e materiais. Essa organização permitiu a descentralização das atividades sem perda de alinhamento estratégico.

3.4. Captação de Patrocínios

A captação de patrocínios foi conduzida de forma contínua ao longo de todo o período de planejamento. Foram prospectadas empresas privadas com atuação na área de tecnologia ou alinhadas aos princípios de promoção da diversidade e inovação, buscando estabelecer parcerias institucionais e apoio financeiro. Nesta edição, o evento contou com o apoio de três empresas patrocinadoras, cujos recursos viabilizaram majoritariamente a realização da competição.

3.5. Estratégia de divulgação

Sendo a Maratona Minas de Minas derivada da Maratona Mineira de Programação e do grupo de apoio para pessoas competidoras e *coaches* dentro da maratona, o logotipo principal da competição foi uma adaptação daquele desenvolvido para o grupo de apoio pre-existente. O *design* une elementos do logotipo da própria Maratona Mineira, a bandeira do estado e a representação de uma mulher na posição de *Girl Power*.



Figura 2. Elementos da Identidade Visual

A partir disso, as cores da identidade visual foram selecionadas com base na paleta gerada pelo site Color Space², em conjunto com a aplicação da teoria das cores por meio do círculo cromático. Adicionalmente, as fontes de texto foram selecionadas priorizando a visibilidade e a facilidade de leitura. O logotipo, a paleta de cores e a família tipográfica selecionadas estão apresentadas na Figura 2.

Com a identidade definida, a comissão de marketing iniciou a criação do material de divulgação. As plataformas escolhidas foram o *LinkedIn*³ e o *Instagram*⁴, devido ao amplo uso por parte das pessoas estudantes. Adicionalmente, foram enviadas mensagens na comunidade de *WhatsApp* da Maratona Mineira, com o objetivo de apresentar a competição e incentivar as escolas participantes a inscreverem suas competidoras.

3.6. Elaboração dos desafios

A comissão responsável pela elaboração da prova foi definida durante as reuniões de planejamento, sendo constituída por ex-participantes de maratonas de programação com experiência consolidada em programação competitiva. Após a fase de elaboração inicial, cada desafio foi submetido a um rigoroso processo de revisão, sendo analisado por pelo menos dois outros membros da comissão. Essa etapa de validação por pares envolveu o teste das soluções de referência, bem como a verificação dos pacotes preparados para o sistema de julgamento automático, apresentado na seção a seguir.

3.7. Criação e Configuração do ambiente da prova

A execução e o julgamento das submissões durante a competição foram conduzidos por meio do sistema de juiz on-line denominado BOCA, acrônimo de *BOCA Online Contest Administrator* [Campos and Ferreira 2004], ferramenta amplamente consolidada como padrão nas principais competições nacionais de programação competitiva, tais como a Maratona SBC de Programação e a Programadores da América [SBC 2025].

Com o objetivo de assegurar a estabilidade operacional e a segurança técnica ao longo de todo o período de prova, o ambiente de avaliação consistiu em uma instância dedicada do BOCA em execução em infraestrutura de computação em nuvem, configurada exclusivamente para esta edição do evento.

²<https://mycolor.space/>

³<https://www.linkedin.com/company/maratonaminasdeminas/>

⁴<https://www.instagram.com/maratonaminasdeminas/>

3.8. Inscrição das Participantes

As inscrições foram realizadas por meio de um formulário eletrônico disponibilizado pela organização no site oficial do evento. O período de inscrição ocorreu entre os dias 15 de agosto e 14 de setembro de 2025, com número de vagas limitado, definido de acordo com a capacidade física dos laboratórios e a infraestrutura disponível para a execução da competição. Foi estabelecida uma taxa de inscrição no valor de R\$ 15,00 por participante, destinada a auxiliar na cobertura de custos operacionais do evento.

No formulário, as participantes puderam optar por três modalidades de inscrição: individual, em dupla ou em trio. Essa flexibilidade teve como objetivo acomodar diferentes perfis de participação, contemplando tanto estudantes que já possuíam equipes formadas quanto aquelas que desejavam competir, mas não dispunham de um grupo previamente constituído. Para esses casos, o formulário incluía a possibilidade de indicar interesse em compor uma equipe, permitindo que a organização realizasse a mediação e a formação de grupos, buscando compatibilizar o nível de experiência e a modalidade.

Com o objetivo de ampliar o acesso e garantir a participação de estudantes de diferentes regiões do estado, foi disponibilizado alojamento no IFTM às participantes de outras cidades que manifestaram essa necessidade durante o processo de inscrição. Essa ação reforçou o compromisso da organização com a inclusão regional e a democratização do acesso à programação competitiva.

3.9. Realização da competição

A competição foi realizada ao longo de um único dia, 04 de outubro de 2025, com uma programação estruturada para contemplar momentos formativos, integrativos e competitivos, conforme o cronograma previamente divulgado às participantes e apresentado na Figura 3. A cerimônia de abertura marcou o início das atividades, ocasião em que foram apresentadas as instituições organizadoras, as regras gerais, o funcionamento do sistema de submissão e as orientações logísticas.



Figura 3. Programação do evento

No turno da manhã, foram conduzidas atividades preparatórias específicas para cada modalidade. As inscritas na Maratona participaram de um momento de aquecimento, com questões de curta duração e orientações práticas sobre o funcionamento do ambiente de prova, visando diminuir a ansiedade inicial e garantir maior familiaridade com o sistema. Ao mesmo tempo, as participantes da Meia Maratona realizaram uma atividade de

integração, que envolveu a personalização das camisetas e *ecobags* do evento. Essa proposta buscou estimular a interação entre as pessoas participantes, fortalecer o sentimento de pertencimento e proporcionar um clima acolhedor antes do início da competição.

No período da tarde, as competições foram realizadas de maneira escalonada. A Maratona Minas de Minas, voltada para as pessoas estudantes de graduação, teve duração de quatro horas. Já a Meia Maratona teve duração de duas horas, com metade da quantidade de questões e um grau de dificuldade menor em comparação com a prova principal. Antes do início da Meia Maratona, as pessoas estudantes tiveram acesso a um aquecimento guiado com a solução de um problema-modelo, no qual foram apresentadas de forma detalhada cada etapa do processo de implementação, submissão e análise do julgamento automático. Essa abordagem teve um propósito formativo, auxiliando na equalização dos conhecimentos e oferecendo mais segurança às participantes iniciantes.

Ressalta-se que toda a alimentação do dia foi fornecida integralmente pela organização, buscando garantir conforto, permanência das participantes durante todo o evento e condições adequadas para o desempenho nas provas.

3.10. Apuração dos resultados e cerimônia de premiação

A apuração dos resultados foi realizada automaticamente por meio do sistema BOCA, adotado na competição, considerando os critérios tradicionais de maratonas de programação: número de problemas resolvidos e tempo total, com penalidades para submissões incorretas⁵. Durante a maior parte da prova, o placar pôde ser acompanhado em tempo real pelas equipes, estimulando a dinâmica competitiva e o engajamento das participantes.

A cerimônia de premiação foi realizada após a consolidação oficial do ranking final. Foram reconhecidas as equipes melhor classificadas em cada modalidade, com entrega de troféus e medalhas às primeiras colocadas, além de certificados de participação para todas as equipes. As empresas patrocinadoras participaram do momento, reforçando o apoio institucional à iniciativa.

Para além da classificação final, a premiação buscou valorizar o protagonismo, o esforço coletivo e a representatividade feminina na Computação. O momento constituiu-se como um espaço de celebração das conquistas alcançadas e de fortalecimento do sentimento de pertencimento das participantes ao ecossistema de programação competitiva em Minas Gerais.

4. Resultados e Discussão

Esta primeira edição contou com a participação de 128 estudantes, organizadas em 52 equipes, provenientes de 15 instituições de ensino localizadas em 12 municípios distintos do estado de Minas Gerais. A Figura 4(a) apresenta o mapa do estado de Minas Gerais, indicando a localização geográfica das cidades participantes.

A Figura 4(b) apresenta a distribuição do número de equipes inscritas em cada uma das modalidades: Maratona e Meia Maratona. Considerando que a composição de cada equipe poderia variar de 1 a 3 integrantes, observa-se que, na modalidade Maratona,

⁵<https://maratona.sbc.org.br/sobre/index.html>

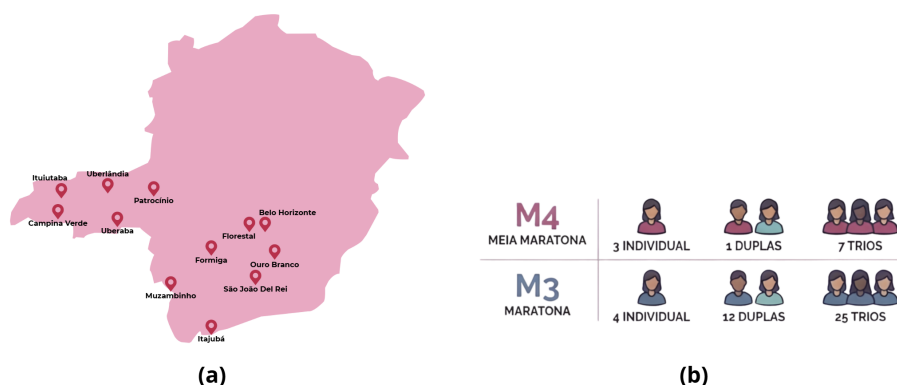


Figura 4. Visão geral da maratona: (a) Mapa das cidades participantes e (b) Quantidade de times

a maior proporção de grupos foi formada por trios, padrão que é consistente com o que foi observado em outras competições de formato semelhante.

Com o objetivo de caracterizar o perfil das participantes da primeira edição da Maratona Minas de Minas, foi aplicado, após o término do evento, um questionário de pesquisa de opinião totalmente anônimo. O formulário foi encaminhado por e-mail às participantes inscritas na competição, convidando-as a responder voluntariamente à pesquisa. Ao todo, foram obtidas 33 respostas válidas. A análise desses dados permite traçar um panorama detalhado sobre as características demográficas, a trajetória acadêmica, as motivações e as percepções das competidoras, fornecendo subsídios para a discussão sobre a importância e o impacto de iniciativas como esta.

4.1. Perfil Demográfico e Acadêmico

O perfil das participantes revela uma concentração majoritária de jovens universitárias. Conforme ilustrado na Figura 5(a), 64% das respondentes (21) estão na faixa etária de 18 a 21 anos, e 18% (6) entre 22 e 25 anos. A presença de estudantes do ensino médio também é notável, com 15% (5) das participantes na faixa de 15 a 17 anos. Em relação à escolaridade, a Figura 5(b) mostra que 70% (23) são estudantes de graduação e 27% (9) do ensino médio ou técnico, o que demonstra o alcance do evento em diferentes níveis de formação.

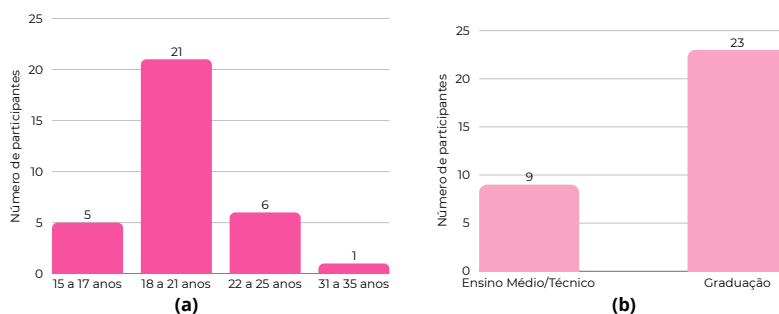


Figura 5. Perfil das participantes: (a) Faixa etária e (b) Nível de escolaridade atual.

A análise da autodeclaração racial, apresentada na Figura 6(a), indica que 52% das participantes se autodeclararam brancas, 32% pardas e 16% pretas. Embora a maioria seja branca, a presença de mulheres não-brancas (48%) é um indicativo positivo da diversidade racial do evento. A maioria das participantes (91%) estuda em instituições de ensino públicas, reforçando o papel central dessas instituições na formação em tecnologia no estado.

4.2. Experiência, Motivação e Percepções

O nível de habilidade em programação autodeclarado, conforme a Figura 7(a), mostra uma distribuição heterogênea: 45% (15) se consideram de nível intermediário, 24% (8) básico, 21% (7) avançado e 9% (3) iniciante. Notavelmente, 73% (24) das participantes já haviam competido em outras maratonas de programação (Figura 7(b)), o que sugere que a Maratona Minas de Minas atraiu um público já engajado, mas também serviu como porta de entrada para 27% (9) de novas competidoras.

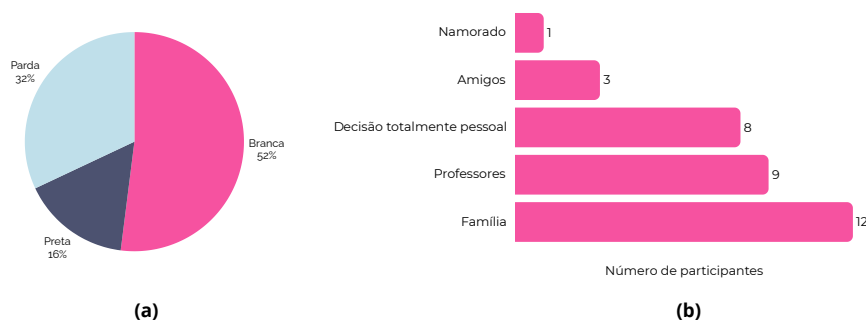


Figura 6. Perfil das participantes: (a) Autodeclaração racial e (b) Principal incentivador para a área de TI.

As principais motivações para a inscrição foram “viver a experiência de uma competição” (76%), “aprimorar habilidades de programação” (64%) e “fazer parte de um evento focado no público feminino/não-binário” (61%). Este último dado é particularmente relevante, pois evidencia que a natureza inclusiva do evento foi um fator decisivo para a participação. A família (36%) e os professores (27%) foram apontados como os principais incentivadores para a entrada na área de tecnologia (Figura 6(b)), mas é notável que 24% das participantes afirmaram não ter tido nenhum incentivador, indicando uma trajetória de autoiniciativa.

Um dos dados mais alarmantes refere-se à percepção sobre o ambiente da computação. Conforme a Figura 7(c), 55% das participantes discordam (totalmente ou parcialmente) que o ambiente da computação é acolhedor para mulheres e pessoas não-binárias, enquanto apenas 9% concordam. Além disso, 67% (22) afirmaram já ter se sentido desestimuladas a seguir na área por questões de gênero. Esses números reforçam a urgência de ações que promovam um ambiente mais inclusivo e seguro, validando a importância de iniciativas como a Maratona Minas de Minas.

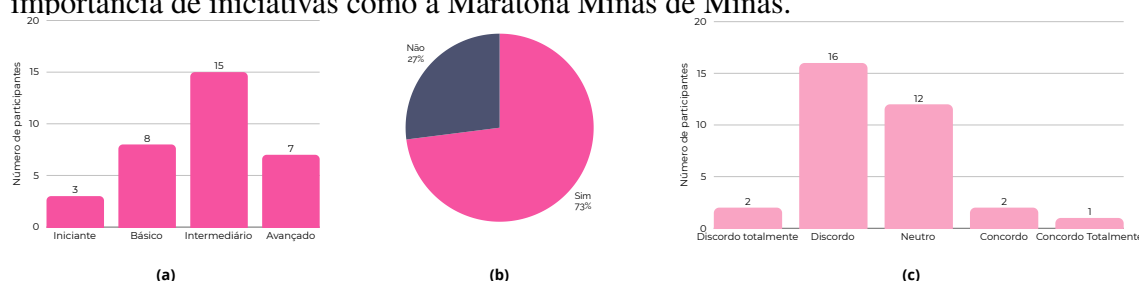


Figura 7. Perfil das participantes: (a) Nível em programação, (b) Experiência prévia em maratonas e (c) Percepção de acolhimento no ambiente da computação.

Em suma, os resultados indicam que a Maratona Minas de Minas atraiu um público jovem, majoritariamente universitário e de instituições públicas, com experiência

prévia em competições, mas também com espaço para iniciantes. As motivações intrínsecas (desafio, aprimoramento) e a busca por um ambiente inclusivo foram os principais motores da participação. Os dados sobre a percepção de um ambiente não acolhedor e o desestímulo por gênero são um forte indicativo da necessidade de se continuar e ampliar ações afirmativas na área de Computação em Minas Gerais.

5. Próximos Passos

A partir dos resultados alcançados na primeira edição, os próximos passos da Maratona Minas de Minas concentram-se em sua consolidação como iniciativa permanente no calendário de competições do estado, com ampliação territorial e fortalecimento da participação da educação básica.

Um dos principais objetivos é tornar o evento itinerante, promovendo sua realização em diferentes regiões de Minas Gerais nos próximos anos. Essa estratégia busca descentralizar as ações, ampliar o alcance geográfico da iniciativa e fortalecer ecossistemas locais de formação em programação competitiva. A circulação do evento entre diferentes instituições-sede também favorece a criação de redes regionais de colaboração entre universidades, institutos federais e escolas. Paralelamente, pretende-se intensificar ações voltadas ao engajamento de escolas públicas e privadas, especialmente do ensino fundamental (anos finais) e médio.

Por fim, busca-se implementar procedimentos sistemáticos de avaliação de impacto, por meio da aplicação de questionários e do acompanhamento longitudinal das participantes, com o intuito de verificar os efeitos da competição sobre a permanência na área, a participação em outras maratonas e as escolhas profissionais. Essa etapa possibilitará embasar futuras decisões organizacionais em evidências concretas.

6. Conclusão

Este trabalho apresentou a concepção, a organização e os resultados iniciais da primeira edição da Maratona de Programação Minas de Minas, uma iniciativa voltada à ampliação da participação de mulheres e pessoas não-binárias na programação competitiva em Minas Gerais. A realização do evento reuniu 128 estudantes de diferentes níveis de ensino e instituições, evidenciando a viabilidade de organizar uma maratona com foco em inclusão e formação em programação competitiva no contexto regional.

A análise das respostas ao questionário aplicado após o evento permitiu traçar um panorama inicial sobre o perfil, as motivações e algumas percepções das participantes. Os resultados indicam que o evento atraiu principalmente estudantes de graduação, com diferentes níveis de experiência em programação, e que fatores como o interesse em aprimorar habilidades técnicas, vivenciar a experiência de uma maratona e participar de um evento direcionado ao público feminino estiveram entre os principais motivadores para a participação.

Entretanto, os resultados devem ser interpretados considerando as limitações deste estudo, especialmente o número reduzido de respostas ao questionário e o caráter exploratório da análise. Como passos futuros, projeta-se a consolidação do evento como uma iniciativa itinerante no calendário de Minas Gerais e a expansão do engajamento junto à educação básica, fortalecendo a base e estimulando a formação de uma comunidade cada vez mais diversa, encorajada e representativa na computação.

7. Agradecimentos

Agradecemos ao PPGCO da UFU, ao Inteli, ao IFTM e à UFV pelo incentivo e apoio. Aos membros do comitê da Maratona Mineira e da Maratona Minas de Minas por tanta dedicação e entusiasmo ao incentivarem as pessoas estudantes de nosso estado. E, especialmente, agradecemos a todas as pessoas competidoras que participaram desta primeira edição do Minas de Minas.

Referências

- Campos, C. P. and Ferreira, C. E. (2004). Boca: Um sistema de apoio para competições de programação. In *Anais do Congresso da SBC - Workshop de Educação em Computação*. Sociedade Brasileira de Computação.
- Guerra, L. H. G., Juárez, G. H., Pérez-Lezama, C. V., González, E. G. Q., Campos-García, G. A., and Cacho, M. L. B. (2024). Enhancing Problem-Solving Skills: The Synergy of Competitive Programming and Gamification Strategy. In *2024 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, pages 1–7, Kos Island, Greece. IEEE.
- INEP (2022). Censo da educação superior 2021: Notas estatísticas. Technical report, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, Brasília, DF.
- Irion, C. (2025). Desenvolvimento de um método para aumentar a representatividade feminina na programação competitiva: Promovendo a equidade de gênero na computação no Brasil.
- Irion, C. and Santos, C. D. C. (2025). Mulheres na maratona de programação. *Revista Maratona SBC de Programação*, 1(1):13,14.
- Lertbanjongam, S., Chinthanet, B., Ishio, T., Kula, R. G., Leelaprute, P., Manaskasemsak, B., Rungsawang, A., and Matsumoto, K. (2022). An empirical evaluation of competitive programming ai: A case study of alphacode. *arXiv preprint arXiv:2208.08603*.
- Ramos, G. N., Costa Jr., E. A., and Borges, V. R. P. (2025). Maratona de programação: Rumo ao futuro. *Computação Brasil*, page 24–28.
- SBC (2025). Maratona SBC de Programação. https://maratona.sbc.org.br/sobre/ambiente_computacional.html.
- UNESCO (2017). Cracking the code: Girls’ and women’s education in science, technology, engineering and mathematics (stem). Technical report, UNESCO.

Uso de Inteligência Artificial

Neste trabalho, utilizou-se a Inteligência Artificial (IA) Generativa Gemini⁶, com a finalidade de auxiliar na correção ortográfica e gramatical. O artigo foi elaborado e revisado integralmente pelas pessoas autoras, que assumem total responsabilidade pelo seu conteúdo.

⁶<https://gemini.google.com/app>