

## TREINAMENTO PARA A OLIMPÍADA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL OLÍVIO RIBEIRO CAMPOS

Jansepetrus Brasileiro Pereira<sup>1</sup>, Cinthya Ponce Leon Vital<sup>1</sup>, Eudisley Gomes dos Anjos<sup>2</sup>

Inúmeros avanços, particularmente na Engenharia e na Computação, possibilitaram automatizar processos, criar e melhorar dispositivos, facilitando as atividades cotidianas e impactando na sociedade atual. Mark Weiser (1991) já indicava que todos os dispositivos estariam conectados entre si eventualmente. Essa ubiquidade gera uma preocupação em fazer com que as pessoas entendam e possam interagir com tais dispositivos da melhor forma possível. Nesse sentido, uma das vertentes abordadas é o ensino de linguagens de programação para os mais jovens, visando despertar o interesse para a tecnologia e capacitá-los a interagir melhor com um mundo totalmente conectado. É possível observar uma tendência mundial em incluir o ensino de programação na grade curricular, principalmente a iniciativa “*Hour of Code*” da organização Code.org, onde várias pessoas vêm a público destacar a importância da programação. No Brasil, diversas escolas têm seguido tal caminho, tais como: a Escola de Hackers, em Passo Fundo – RS, que ensina programação para escolas públicas do ensino fundamental, o Colégio Santa Maria, em São Paulo – SP, as escolas do grupo Objetivo, dentre outras. O presente projeto: “Ensino de Linguagens de Programação para alunos de Escolas Públicas Municipais de João Pessoa Através das Estações Digitais”, visa ensinar programação para a rede pública de ensino. O grande problema, principalmente nas escolas públicas, é quebrar a barreira do desconhecido e incentivar o aluno a aprender esse novo mundo. Sabendo disso, foi proposta uma abordagem de aulas expositivas e simulados voltados não só à programação em si, mas à preparação para a Olimpíada Brasileira de Informática - OBI. A OBI é uma competição de Lógica e Programação categorizada por faixa etária, onde os melhores colocados, além de prêmios, podem representar o Brasil mundialmente; competição essa que a Paraíba costuma obter ótimos resultados. O projeto é realizado por alunos do Centro de Informática da UFPB nas Estações Digitais da Prefeitura Municipal. Por fim, optou-se por escolher Python como linguagem de programação por ser simples, intuitiva e prática. Dessa forma, o foco foi trabalhar, gratuitamente, o ensino das disciplinas de Lógica e de Programação, através de material didático (slides e apostilas) desenvolvidos para o projeto, para 20 alunos da EMEF Olívio Ribeiro Campos, do 5º ao 9º ano. Já durante a seleção identificamos um enorme potencial nos alunos, visto que 26,3% deles conseguiram nota máxima e 36,8% erraram apenas uma questão, mesmo sem nunca terem visto o assunto e 42,1% deles não tendo computador em casa. Apesar do bom resultado inicial, alguns alunos se desligaram do projeto por: já fazerem parte de outras atividades escolares em horário similar; não terem como assistir as aulas, almoçar em casa e voltar para a escola em tempo hábil; ou terem que ajudar os pais em tarefas domésticas ou trabalhar para ajudar a família. Por outro lado, os que continuaram no curso apresentam um ótimo desempenho, demonstrando enorme evolução no entendimento dos conceitos apresentados. Além disso, muitos demonstraram maior interesse pela tecnologia e alegaram um desempenho melhor nas disciplinas exatas.

Palavras-chave: educação, escolas públicas, estratégias de ensino, lógica, programação

1. aluno do curso de Engenharia de Computação, bolsista, jansebp@eng.ci.ufpb.br; aluna do curso de Engenharia de Computação, colaborador, cinthya.ponce@eng.ci.ufpb.br; 2. orientador, CI, eudisley@ci.ufpb.br