

Área Temática: Tecnologia

TREINAMENTO PARA A OLIMPIADA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA: UM ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ARUANDA

Samiris de Araújo Santos¹, Walsan Jadson de Lima¹, Eudisley Anjos²

A Computação evoluiu rapidamente nas últimas décadas, sendo cada vez mais presente no cotidiano das pessoas. O ensino de Ciência e Engenharia da Computação desde a educação básica vêm sendo mais debatidos pela SBC, Sociedade Brasileira de Computação. O conceito e a prática de programação da escola são raras, ocorrido por desconhecimento do tema. Alguns estudos apontam o desinteresse por parte dos estudantes pelo tema tecnologia, uma das causas é a falta de estímulo do estudo de computação nas escolas, com isso, os estudantes têm ideias errôneas. Baseado nessa visão, vimos a necessidade de estimular a lógica e programação na educação básica, visando mudar esse conceito distorcido e despertar o interesse dos alunos para a tecnologia, capacitando-os melhor para interagir com o mundo tecnológico. Aprender programação é importante, permite o desenvolvimento de várias capacidades que colabora a melhorar o raciocínio lógico e soluções rápidas para problemas. Atualmente, a tendência mundial é incluir a programação na vida das crianças e adolescentes, podemos citar um dos vídeos, que defende a ideia de integração do ensino programação, onde Mark Zuckerberg, Bill Gates e Jack Dorsey e outras celebridades aparecem divulgando *Code.org*, uma ONG destinada a ensinar linguagem de programação em todo mundo. Outra grande empresa que reconhece a importância desse tema é o Google, com grandes investimentos de projetos na divisão *Google na Educação*. Alguns desses projetos são o *Computer Science on Air* e *Computer Science for High School*. No Brasil, alguns projetos também foram criados, como o projeto Programaê, apoiado pela Fundação Lemman. O projeto “*Ensino de Linguagem de Programação em Escolas Públicas de João Pessoa, com apoio das Estações Digitais.*”, tem como objetivo ensinar lógica e programação para a rede pública de ensino. A maior dificuldade foi incentivar os alunos a explorar esse mundo desconhecido da computação. Com isso, foi elaborada uma proposta de aula expositiva e simulados voltados tanto para programação quanto o conhecimento lógico, com objetivo de explorar os conhecimentos aprendidos em aula para a OBI, Olimpíada Brasileira de Informática. A OBI é uma competição que visa reconhecer os conhecimentos lógicos e de programação, classificado por faixa etária, onde cada faixa etária possui desafios selecionados. Os Melhores colocados ganham premiações e podem representar o Brasil mundialmente na IOI, *International Olympiad in Informatics*. O projeto é realizado por alunos do Centro de Informática da UFPB nas Estações Digitais da Prefeitura Municipal. Optou-se pela Python como linguagem de programação por ter simples aprendizado. Dessa forma, o foco foi trabalhar, gratuitamente, o ensino das disciplinas de Lógica e de Programação, através de material didático, slides e apostila, desenvolvidos para o projeto, para 20 alunos da EMEF Aruanda, do 5º ao 9º ano. Infelizmente houve a evasão aproximadamente de 45% dos alunos, devido

dificuldades. Por outro lado, os que permaneceram apresentaram ótimo desempenho.

Palavras-chave: educação, escolas públicas, lógica, programação.