

# **OLIMPIÁDA PARAIBANA DE INFORMÁTICA COMO FERRAMENTA DE CONTRIBUIÇÃO NA MELHORIA DO APRENDIZADO DOS ALUNOS DE ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS DO MUNICÍPIO DE AREIA**

Luíza Monteiro de Almeida<sup>1</sup>, Magda Fernandes<sup>1</sup>, Marcia Verônica Costa Miranda<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Alunas de Medicina Veterinária UFPB/CCA, voluntárias. FLUEX 2013.

<sup>2</sup> Professora Orientadora, CCA/DCFS, Coordenadora do projeto. FLUEX 2013.

## **RESUMO**

Competições escolares são atividades que podem potencializar o desenvolvimento de autonomia e a habilidade de trabalho em equipe. As competições escolares são exemplos que funcionam, aproximam e estimulam os alunos no aprendizado de uma determinada área de conhecimento. Nessas atividades são aplicadas as teorias aprendidas nas aulas em problemas práticos do cotidiano dos competidores. Em 2013, a cidade de Areia foi pela primeira vez sede da Olimpíada Paraibana de Informática (OPI), cujos objetivos são despertar nos alunos o interesse na área de computação, e preparar os competidores para competições nacionais e internacionais. O projeto visou a implantação da OPI em Areia e promover aulas aos alunos inscritos, de forma a estimulá-los a participar destas competições. Os alunos que optaram por participar das aulas gratuitas receberam aulas sobre raciocínio lógico e simulados de provas anteriores. Análises feitas mostraram o percentual de participação dos alunos das escolas públicas e privadas do município de Areia, no qual o índice de participação dos alunos do ensino público foi superior no ato de inscrição, no interesse nas aulas preparatórias e presença no dia da prova, em relação aos alunos do ensino privado. Este trabalho apresenta um relato sobre a experiência de organizar e realizar as Olimpíadas de Informática para alunos das escolas públicas e privadas de Areia-PB, relatando também as principais dificuldades relacionadas à organização do evento e são destacados os benefícios dessa atividade para os alunos.

**Palavras-chave:** Educação, Informática, Olimpíadas Escolares.

## **1. INTRODUÇÃO**

Competições escolares são realizadas, em diversos países, como uma atividade extracurricular para se alcançar a excelência em educação. Tais competições geralmente são organizadas por área de conhecimento (matemática, física, biologia, informática etc.) e por nível educacional dos participantes.

De maneira geral, as competições têm diversos objetivos subjacentes como aproximar uma determinada área de conhecimento às vidas dos estudantes, mostrando como ela se aplica na solução de problemas do cotidiano, de modo que eles se envolvam naturalmente e criem interesse por ela; a depender do tipo de competição, incentivar o trabalho em grupo e estratégias cooperativas de aprendizagem; descobrir novos talentos; proporcionar meios para que os alunos criem novos vínculos com a escola; melhorar valores afetivos como a

autoconfiança e a auto-estima do aluno, à medida que ele desenvolve sua capacidade de resolução de problemas; e, atualmente, atrair mais estudantes do sexo feminino principalmente para as carreiras em ciência, tecnologia e ensino de ciências (NASCIMENTO, et al. 2007).

A Olimpíada Paraibana de Informática (OPI) almeja despertar nos alunos de diversos níveis de escolaridade o interesse em Computação/Informática. Os conhecimentos adquiridos com aulas preparatórias, os desafios e a competição saudável são imprescindíveis na formação básica dos estudantes. Visa, ainda, preparar e despertar o interesse dos alunos paraibanos para as competições nacionais e internacionais da área, a exemplo da Olimpíada Brasileira de Informática e a Olimpíada Internacional de informática.

Este artigo tem por objetivo apresentar uma experiência de implantação do projeto e participação na *Olimpíada Paraibana de Informática* (OPI) – Sede Areia – PB e revelar as dificuldades sentidas em relação à organização desse evento, bem como os benefícios proporcionados aos alunos ao final da competição. O projeto tem como objetivo, além de implementar a OPI na cidade de Areia e cercanias, prover aulas preparatórias e aplicando as provas para alunos do Ensino Fundamental de todas as Escolas Públicas e Privadas do Brejo paraibano, despertando nesses alunos o interesse em jogos de lógica, computação e matemática e promovendo uma competição saudável entre eles.

## **2. MATERIAL E METODOS**

A Olimpíada Paraibana de Informática (OPI) – Sede Areia teve no ano de 2013 a sua primeira participação. A prova da Olimpíada Paraibana de Informática é distribuída em três níveis: Iniciação (6º ao 8º ano do ensino fundamental), programação (9º ao ensino médio) e Avançado júnior (ensino superior). Entretanto, optamos por participar em seu Nível Iniciação, com estudantes do 6º ao 8º ano do Ensino Fundamental II, envolvendo assuntos de raciocínio lógico e analítico, nos quais foram apresentados situações-problema que envolviam o cotidiano dos alunos. Participaram da Olimpíada os alunos do sexto ao oitavo ano das escolas públicas e privadas do município de Areia – PB.

Assim como modalidades esportivas, para se obter um bom resultado em uma competição de conhecimento é importante que haja a preparação do “atleta”. Assim, são necessárias a organização e a disponibilidade de todos em termos de tempo e local para o treinamento, requisitos difíceis de serem atendidos principalmente para os professores com perfil de “aulistas”. Por isto mesmo, no ato da inscrição os alunos puderam optar por assistir aulas preparatórias

ministradas por alunos voluntários participantes do projeto. As aulas eram realizadas na central de aulas da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), nas quais eram realizados exercícios em sala e em casa, simulados e esclarecimentos sobre a realização da prova.

Nas aulas ministradas eram utilizados recursos como datashow e quadro negro para facilitar e motivar a aprendizagem dos alunos inscritos. As aulas foram preparadas seguindo o conteúdo das provas aplicadas em Olimpíadas nacionais da área. Foram desenvolvidos materiais didáticos, como listas de exercícios, simulados e material teórico, pela equipe do projeto. As aulas consistam em aplicações de exercícios com questões de conhecimento lógico, nos quais os alunos eram auxiliados pelas monitoras na interpretação e resolução, onde eram aplicados exemplos dando aos alunos instruções para a resolução da prova.

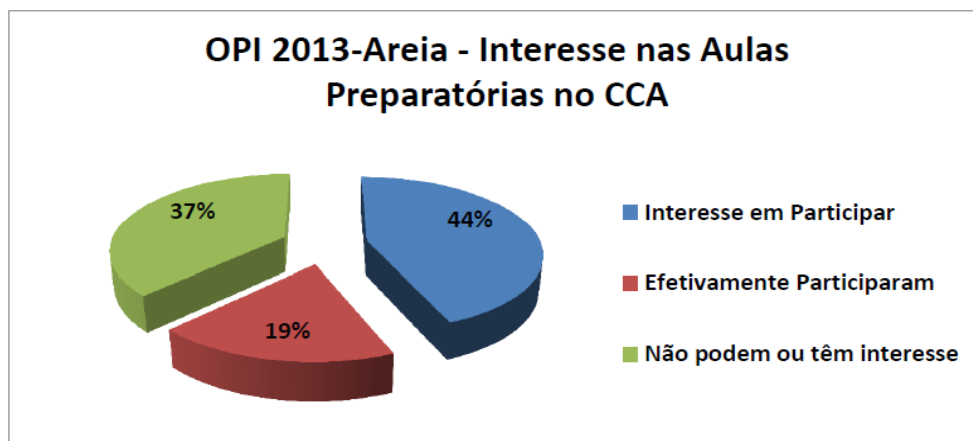
As provas foram aplicadas por monitores voluntários, e pela professora coordenadora do projeto em salas do Centro de Ciências Agrárias (CCA) da UFPB, com duração de 2,5 horas.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Durante a realização da prova, os alunos mostraram-se extremamente atenciosos e concentrados nas questões do caderno de prova e mesmo sentindo dificuldades. Nesse cenário, ficou muito evidente a satisfação dos alunos ao concluir a prova. O que mais impressionou a equipe foi que todos se sentiram motivados a estudar mais para a próxima OPI, o que demonstra que pelo menos dois dos objetivos da competição foram alcançados: o estímulo ao interesse pela Computação e pela Ciência em geral e a geração de novos desafios aos estudantes.

Após todo o processo, foram feitos levantamentos estatísticos a respeito do perfil dos alunos participantes, que analisamos a seguir.

A Figura 1 ilustra o percentual de alunos inscritos que mostraram interesse em participar das aulas preparatórias, correspondendo a 43% dos inscritos; porém, os que efetivamente participaram foram 21% e 36% não quiseram ou demonstraram interesse nas aulas.



No gráfico acima é notável uma grande queda do percentual de alunos que demonstraram interesse em participar das aulas em relação àqueles que verdadeiramente participaram. A não participação das aulas pode estar associada a dificuldades de deslocamento até o local onde são realizadas as aulas, uma vez que os alunos inscritos são dos mais diversos bairros ou distritos do município de Areia – PB.

A Tabela 1 mostra o percentual de inscritos das escolas públicas e privadas do município de Areia para realizar a prova, no qual 65% dos alunos eram de escolas públicas e 35% eram de escolas privadas. Dos alunos inscritos, apenas 40% vindos da escola pública, e somente 16% da escola particular, efetivamente realizaram a prova.

Tabela 1. Perfis dos alunos participantes da OPI

	Ensino privado	Ensino público
Inscritos na prova	35%	65%
Inscritos que realizaram a prova	16%	40%

De acordo com a tabela, é possível notar uma maior participação dos alunos do ensino público em relação ao ensino privado, tanto em fazer a inscrição quanto em realizar a prova. É notável também uma grande diferença no percentual de alunos que se inscreveram em relação aos que compareceram para fazer a prova, mostrando a desistência por parte de alguns alunos que não participaram das aulas preparatórias.

A Tabela 2 mostra o desempenho dos alunos de escolas públicas na Olimpíada Paraibana de Informática 2013. É com enorme satisfação que, diante do resultado da seletiva Regional da OPI, os alunos preparados por este projeto obtiveram 75% das premiações gerais, incentivando-nos na continuidade deste trabalho e motivando os alunos da cidade em participarem e estudarem cada vez mais.

Tabela 2. Quadro de medalhas da **OPI 2013** dos alunos de Escolas Públicas em relação aos municípios premiados.

<b>Cidade</b>	<b>Ouro</b>	<b>Prata</b>	<b>Bronze</b>
Areia	1	1	4
Campina Grande	1	0	1

É notável na tabela anterior o bom desempenho dos alunos das escolas públicas de Areia que realizaram a prova. No qual o somatório dos alunos medalhistas foi bem superior em relação a escolas públicas de outros municípios. Mostrando, assim, a disposição e capacidade alunos do município de Areia, possibilitando benefícios no desempenho escolar dos alunos, já que a competição estimulou interesse dos mesmos nos estudos.

A experiência mostra que, apesar de haver obstáculos a superar, a participação resultou no desenvolvimento de aspectos importantes para a formação dos alunos.

#### **4. CONCLUSÃO**

A educação por meios de jogos e competições vem se tornando uma alternativa metodológica bastante pesquisada, pois essas atividades extracurriculares desempenham funções psico-sociais, afetivas e intelectuais básicas, que satisfazem diferentes objetivos pedagógicos no contexto escolar. Os resultados obtidos no primeiro ano de implantação da OPI no município de Areia foram de grande satisfação para a equipe coordenadora desse projeto. Tanto as escolas públicas quanto as privadas, mostraram interesse em incentivar seus alunos a realizarem a prova, e os próprios alunos confirmaram estar interessados participando das aulas preparatórias e comparecendo no dia de fazer a prova. Além disso, eram incentivados em praticar os exercícios em casa, contribuindo assim, para o bom desempenho desses alunos na prova.

O objetivo de despertar nos alunos o interesse por jogos de lógicas, ou área relacionada à informática, teve resultado satisfatório, com a forte participação dos alunos, apesar de ser o primeiro ano de implantação dessa competição no Ensino Fundamental no município de Areia. Com os resultados obtidos, esperamos que o interesse e desempenho dos alunos possam aumentar nas próximas competições.

#### **5. REFERÊNCIAS**

NASCIMENTO, M.G.; PALHANO, D.; OEIRAS, J.Y.Y.; Competições escolares: uma alternativa na busca pela qualidade em educação. XVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. 2007.