

## **Programação para competições: Olimpíada Brasileira de Informática no Ensino Médio**

Breno Felipe Rinas<sup>1</sup>, Alexandro Magno dos Santos Adario<sup>1\*</sup>  
\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –  
*Campus Erechim. Erechim, RS*

A Olimpíada Brasileira de Informática (OBI) é uma competição que ocorre anualmente e busca incentivar alunos do ensino fundamental e médio a desenvolverem interesse pela informática. Ela realiza provas para avaliar e buscar novos talentos dentro da área, oportunizando aos estudantes que se destacam, participar de cursos adquirindo conhecimento sobre a tecnologia da informação, que permitem futuramente evoluírem profissionalmente. Uma das modalidades da OBI se refere a programação, na qual o foco é desenvolver códigos para resolver problemas básicos e estimular o raciocínio lógico. Neste ano desenvolveu-se o Projeto de Ensino, cujo título nomeia este resumo, o qual teve como principal objetivo aprimorar a prática de programação, incentivando os estudantes dos cursos técnicos integrados a participarem da Olimpíada Brasileira de Informática. A ação essencial foi trabalhar de forma prática, nos laboratórios de informática, questões disponibilizadas pela própria OBI, ensinando as técnicas e métodos necessários para chegar a resposta e aumentar o desempenho e incentivo à participação das olimpíadas. Os atendimentos foram efetuados no contra-turno, oferecendo aos estudantes um espaço para a solução de dúvidas e ambientação com o modelo de prova. As atividades eram realizadas utilizando o software NetBeans como ambiente de programação. Em primeira mão, elaborávamos os códigos e compartilhávamos as soluções obtidas. Além disso, durante o período de treinamento, foram revisados diversos conceitos da área de informática enfatizando principalmente a linguagem de programação Java. Com o processo de divulgação, obtivemos o resultado de mais de 20 participantes inscritos para realizar a prova na Instituição, sendo eles do 1º ao 3º ano do ensino médio. Assim, o projeto obteve resultados positivos, pois cerca de 29% dos estudantes do Curso Técnico em Informática realizaram a avaliação, com 3 competidores participando da final nacional. Entre outros aspectos, o projeto também influenciou no desenvolvimento de habilidades, tanto na área da Informática, quanto em outras áreas relacionadas à comunicação, expressão e logística.

**Palavras-chave:** OBI; Tecnologia; Programação; Informática

**Modalidade:** Ensino