

Olimpíada Brasileira de Informática: divulgação e capacitação de estudantes de educação básica

Isadora Prior Chiochetta¹, Alexandro Magno Dos Santos Adários^{1*}
*Orientador

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

O projeto busca diferenciar a Ciência da Computação de áreas como informática básica e Sistemas de Informação, com ênfase na relevância do conhecimento em programação e computação para a formação de cidadãos aptos a enfrentar os desafios do século XXI. O problema central está na carência de uma formação adequada que capacite os jovens a não apenas consumir tecnologia, mas também a desenvolvê-la, especialmente aqueles que vivem em áreas de vulnerabilidade socioeconômica. A motivação do projeto reside na crescente dependência de sistemas computacionais em diferentes esferas da sociedade e na necessidade urgente de preparar as futuras gerações para atuar de forma ativa nesse contexto. Os objetivos centrais incluem capacitar estudantes do curso Técnico em Informática como instrutores de lógica e programação, ao mesmo tempo em que se fomenta o interesse por carreiras em ciências exatas, como a própria Ciência da Computação. A metodologia aplicada envolve a capacitação inicial de alunos do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), seguida pela seleção de estudantes de escolas públicas locais, que participarão de oficinas práticas de lógica e programação. As duas turmas foram organizadas em até 15 estudantes, com 6 encontros cada. Além disso, são introduzidos conceitos básicos de Java e robótica com o uso de kits Arduino, oferecendo uma abordagem prática e interativa. Os resultados esperados incluem o desenvolvimento de habilidades de pensamento lógico, raciocínio computacional e resolução de problemas, além de melhorias no desempenho acadêmico dos participantes em disciplinas correlatas. As considerações finais ressaltam a importância de projetos como este, que promovem a inclusão digital e educacional, ampliando as oportunidades sociais e profissionais dos envolvidos. O projeto contribui diretamente para a transformação da realidade local, criando oportunidades de crescimento e promovendo uma sociedade mais justa, com maior equidade no acesso à educação tecnológica e nas oportunidades de desenvolvimento profissional.

Palavras-chave: lógica; olimpíada; informática; iniciação.

Modalidade: Extensão