

Olimpíada Brasileira de Informática

Gabriela Schmidt Zattera¹ e Alexandro Magno dos Santos Adário^{1*}
*Orientador

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

Hoje em dia, é relevante o uso de pensamento criativo, inovador e crítico para a resolução de problemas complexos, na vida acadêmica e cotidiana. Para construção desse pensamento, é importante a busca de conhecimento científico e tecnológico através do uso do raciocínio lógico. O projeto de extensão busca passar esse conhecimento para estudantes da educação básica do município de Erechim, para que a construção de um pensamento inovador comece antes mesmo do ensino médio ou técnico. A proposição do trabalho tem como base a divulgação da Olimpíada Brasileira de Informática e a capacitação de bolsistas do curso concomitante Técnico em informática para que auxiliem de forma satisfatória as oficinas realizadas nas escolas. A capacitação teve início com a compreensão da estrutura de questões e provas da olimpíada, após a capacitação concluída, os bolsistas desenvolveram métodos mais eficientes para que sejam aplicados nas oficinas realizadas na escola. O objetivo da proposta deve-se à importância das olimpíadas científicas existentes no Brasil. As oficinas despertam a vontade de conhecer cada vez mais o pensamento criativo da programação, que hoje é um dos campos de trabalho e vida acadêmica que mais requer inovação e criatividade, requer também pensamento e raciocínio lógico mais desenvolvido e desenvolve a habilidade de trabalhos em grupo. As oficinas são organizadas de forma dinâmica e lúdica: dado o problema, aplica-o em situações cotidianas para que haja melhor compreensão e desejo na aprendizagem, buscando cada vez mais conhecimento. Ocorrem também simulados de edições passadas da olimpíada para conhecer, de fato, a estrutura de questões e pôr em prática o conhecimento adquirido durante as oficinas. Com conhecimento e habilidades adquiridas durante a participação do projeto, os alunos do ensino fundamental são convidados a realizar a prova da olimpíada. No decorrer das oficinas, foi possível perceber resultados satisfatórios, alunos participantes já são aptos para reconhecer o tipo de cada questão e a elas aplicar os métodos apresentados em oficinas. Também foi possível identificar com os alunos uma melhoria de desempenho em outras disciplinas, notando assim a importância do projeto. A criatividade e inovação dos participantes tem aumento significativo e o interesse em aprender mais sobre o mundo da programação é cada vez maior. Os bolsistas do projeto, alunos do curso técnico em Informática, também têm uma oportunidade ótima, desde a elaboração de técnicas até o auxílio nas oficinas, para rever e aprimorar seu raciocínio lógico no desenvolvimento de programas. Essa abordagem está demonstrando uma grande integração entre ensino e extensão, uma vez que os estudantes técnicos podem aplicar o seu conhecimento aprendido em sala de aula nas oficinas e ressignificar seu papel como profissionais através do contato e disseminação de conhecimento. Adicionalmente, a metodologia empregada no projeto deriva diretamente do conhecimento pesquisado no estado-da-arte da área de informática e computação.

Palavras-chave: Informática. Olimpíada. Lógica.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX/IFRS Nº 74/2017 - Bolsas de Extensão 2018/Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX) do IFRS.