
Competições escolares: uma alternativa na busca pela qualidade em educação

Márcio Goes do Nascimento¹, Danilo Palhano², Janne Y. Y. Oeiras¹

¹Pós-Graduação em Ciência da Computação – Universidade Federal Pará (UFPA)

²Bacharelado em Sistema de Informação – Universidade Federal Pará (UFPA)

Av. Augusto Corrêa, 01 CEP 66075-110 – Belém – PA – Brasil

marcio@uepa.br, daniлоapp@yahoo.com.br, joeiras@ufpa.br

***Abstract.** Olympiads are learning activities that can help students to develop their autonomy, to engage in the learning process and to learn how to work in groups. This work presents the difficulties found to participate in the Brazilian Olympiads of Informatics and the benefits to the students.*

***Resumo.** Competições escolares são atividades que podem potencializar o desenvolvimento de autonomia e a habilidade de trabalho em equipe. Este trabalho apresenta um relato sobre a experiência de organizar e realizar as Olimpíadas Brasileiras de Informática para alunos de uma escola de ensino médio da região norte do Brasil. As principais dificuldades relacionadas à organização do evento são relatadas e são destacados os benefícios dessa atividade para os alunos.*

1. Introdução

Competições escolares são realizadas em diversos países como uma atividade extra-curricular 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 (SOI, 2007).

Este artigo tem por objetivo apresentar uma experiência de participação na *Olimpíada Brasileira de Informática* (OBI) e revelar as dificuldades sentidas em relação à organização desse evento na função de escola sede, bem como os benefícios proporcionados aos alunos ao final da competição. Assim, a seção dois deste trabalho apresenta o relato de experiência, descrevendo as dificuldades de organização e de apoio preparatório a ser dado aos alunos. A seção três mostra que as dificuldades valem o esforço, pois os benefícios que podem ser alcançados pelos alunos vêm contribuir

para sua formação geral e para a criação de uma nova cultura na instituição. A seção quatro, com as Considerações finais, ressalta aspectos políticos que devem ser considerados para o sucesso deste tipo de atividade.

2. Olimpíada Brasileira de Informática: um relato de experiência

A Olimpíada Brasileira de Informática (OBI) teve a sua primeira realização no ano de 1999 e, atualmente na sua nona edição, encontra-se dividida em duas modalidades: 1) *Iniciação*, destinada aos alunos de ensino fundamental; e 2) *Programação*, destinada aos alunos do ensino médio (OBI, 2007).

No estado do Pará, apenas alunos do CEFET se inscreveram, totalizando sete competidores com idade variando de 15 a 21 anos, sendo que um deles não compareceu no dia da competição. Todos eles estudavam na mesma série e turma do Ensino Médio Integrado, fazendo concomitantemente as disciplinas de ensino médio (matemática, português, geografia, entre outras) e outras na área de Desenvolvimento de Software, como Algoritmo e Programação de Computadores. Provavelmente o maior entrave para a inscrição mais alunos na competição foi o pouco tempo de divulgação (duas semanas antes do evento).

2.1. Preparação dos alunos

Assim como modalidades esportivas, para se obter um bom resultado em uma competição de conhecimento é importante que haja a preparação do “atleta”. Para que ocorra o estar junto do treinador (no caso, um professor) e os competidores (seus alunos), novamente 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”.

Como o pré-requisito para a participação da categoria Programação 2 era o conhecimento de alguma das linguagens de programação indicadas no regulamento da competição, um levantamento sobre esse conhecimento foi feito junto aos alunos e descobriu-se que nenhum deles tinha experiência com as linguagens definidas (Pascal e C). Os alunos só haviam estudado a linguagem Java e assim foi planejado um treinamento em Pascal no sábado que antecedia a competição para a familiarização com essa linguagem, o que acabou não ocorrendo pela falta de energia elétrica na instituição. Diante dessa situação, os alunos, motivados a não desistir, fizeram pesquisas na Internet sobre materiais da linguagem Pascal e estudaram de forma autônoma para a competição.

2.2. A realização da competição

Durante a realização da prova, os alunos mostraram-se extremamente atenciosos e concentrados nas questões do caderno de prova e mesmo sentindo dificuldades com a linguagem Pascal, conseguiram construir os programas fazendo a associação com os algoritmos e com o material que eles pesquisaram na Internet nas semanas que antecederam a Olimpíada. Nesse cenário, uma observação etnográfica foi realizada pelo coordenador e colaboradores locais e ficou muito evidente a satisfação dos alunos ao concluir cada questão, o que ficava demonstrado por comemorações contidas e gestos triunfais. No final da competição, os alunos sempre perguntavam quando haveria outra competição neste estilo e quando sairia o resultado. Queriam também saber se haveria

premiação para o melhor competidor regional. O que mais impressionou aos observadores foi que todos se sentiram motivados a estudar mais para a próxima OBI, 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.

Posteriormente, uma entrevista foi realizada com a professora da disciplina de Algoritmo e Linguagem de Programação com o intuito de verificar o impacto da competição no interesse dos alunos pela disciplina. Ela destacou que, com exceção de um dos alunos, os competidores eram os mais interessados da turma e que sempre demonstraram interesse pela disciplina. Com relação ao aluno que não era tão interessado, ela destacou que houve uma sensível melhora deste na disciplina, provavelmente impulsionado pela rotina de resolução de exercícios que os outros colegas estavam fazendo. A experiência mostra que, apesar de haver obstáculos a superar, a participação resultou no desenvolvimento de aspectos importantes para a formação dos alunos.

3. O esforço recompensado

A educação por meios de jogos e competições vem se tornando uma alternativa metodológica bastante pesquisada, pois essas atividades extra-curriculares desempenham funções psico-sociais, afetivas e intelectuais básicas, que satisfazem diferentes objetivos pedagógicos no contexto escolar (Lopes, 2005). Após a realização da OBI no CEFET/PA, vários pontos positivos puderam ser observados.

Embora o desempenho dos alunos não tenha sido suficiente para aprovação para a segunda fase – o melhor resultado foi de um aluno que atingiu 44,4% da pontuação geral – todos ficaram satisfeitos com a participação. Esse resultado não representou um fracasso para os alunos. O sentimento mais presente foi que eles alcançaram um grande feito e que o próximo passo é tentar realizar um desempenho melhor no próximo ano. A experiência para eles foi importante para **reduzir a descrença na auto-capacidade de realização**: os alunos puderam errar, acertar, criar e desenvolver planos entre outras ações. A competição se tornou uma grande oportunidade para o desenvolvimento da capacidade de acreditar em si mesmo para executar uma ação e atingir um determinado objetivo (Lopes, 2005).

A competição também foi importante para o **desenvolvimento da autonomia**, que pôde ser notada por meio de iniciativas dos estudantes como a solicitação de um laboratório de informática para que eles possam praticar para a próxima competição e a constituição de um grupo de estudo a fim de treinar a construção de programas, visando melhor rendimento na próxima Olimpíada.

No semestre corrente, os alunos que competiram se depararam com disciplinas mais avançadas na área de programação e um professor observou que os alunos com mais **atenção e concentração** são os que participaram da competição. Esse é um aspecto relevante a ser considerado já que um dos componentes mais fortes do distúrbio da aprendizagem é a falta de concentração, ocasionada, muitas vezes, pelo desinteresse em uma determinada atividade proposta em sala de aula (Brenelli, 1996).

4. Considerações Finais

De acordo com exposto neste trabalho, pôde-se notar que realizar uma competição escolar não é uma tarefa simples. A partir da experiência de participação do CEFET/PA na OBI, pôde-se chegar à conclusão de que a principal dificuldade está relacionada à organização do evento e ao apoio para a preparação dos alunos, devido à falta de políticas educacionais que motivem principalmente o professor a se engajar nesse tipo de atividade de caráter extra-curricular e, nas atuais condições de trabalho, voluntária. É importante ressaltar que embora professores e instituições desempenhem papel essencial, na maioria das competições nacionais apenas o talento de alunos é reconhecido.

Outro ponto a ser colocado aqui é o potencial de a tecnologia ajudar a difundir a cultura de competições em uma determinada comunidade, se as competições passarem a ser tratadas como atividades regulares de uma instituição ou mesmo como uma atividade a ser realizada no contexto de uma disciplina. Os sistemas computacionais existentes hoje são para suporte específico de uma determinada competição, como a OBI ou a Maratona de Programação. A construção de software que facilite o gerenciamento de competições e com arquitetura flexível para incorporar componentes de software que atendam cada contexto específico, poderá auxiliar nessa criação da cultura de competições dentro de uma instituição de ensino, uma turma, uma aula, entre séries. É nesse sentido que o ambiente Olímpico (Nascimento, 2007) está sendo desenvolvido.

Referências

- ALVES, E. M. S. (2006). **A ludicidade e o ensino de matemática**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- BRENELLI, R. P (1996). **O jogo como espaço para jogar**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- CURI, FABIANO (2003). Longe das capitais. Revista Educação. Edição nº 262. Fevereiro 2003. Online: http://www2.uol.com.br/aprendiz/n_revistas/revista_educacao/fevereiro03/destaque.htm. Acesso em: 13/08/2007.
- INEP (2007). “Cadastro Nacional de cursos de educação profissional técnica de nível médio”. On-line: <http://siep.inep.gov.br>. Acesso em: 08/08/2007.
- LOPES. Glauco dos Santos (2001). “Ambientes Virtuais de Ensino – Aspectos estruturais e Tecnológicos”, Florianópolis, SC: UFSC.
- NASCIMENTO, M. G. (2007). “Olímpico: um ambiente virtual para competições escolares via Internet”. Seminário de Andamento, Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação, Universidade Federal do Pará.
- OBI (2007). “9ª Olimpíadas Brasileiras de Informática”. Online: <http://olimpiada.ic.unicamp.br>. Acesso em: 07/08/2007.
- OBM (2007) “Olimpíada Brasileira de matemática”. Online: <http://www.obm.org.br/frameset-competicoes.htm>. Acesso em: 07/08/2007
- SOI (2007) Science Olympiad Inc. <http://www.soinc.org/aboutso/welcome.htm>