

## **Uma abordagem competitiva para o estímulo ao aprendizado**

Lucas Reis Abreu<sup>1</sup>, Anderson Silva<sup>1</sup>, Bruno Eduardo<sup>1</sup>, Daniel Soares Carvalho<sup>1</sup>, Diego Oliveira<sup>1</sup>, Eduardo Roger<sup>1</sup>, Gabriel Monteles<sup>1</sup>, Hugo Gois<sup>1</sup>, Marcos Vinicius<sup>1</sup>, Phillipe Mendonça<sup>1</sup>, Rodrigo Garcês<sup>1</sup>, Rodrigo Nascimento<sup>1</sup>, Tarcio Almeida<sup>1</sup>, Victor Henrique<sup>1</sup>, Geraldo Braz Junior<sup>2</sup>

Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação – PETComp

Departamento de Informática – Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

**Área de atuação: Ciências Exatas e da Terra**

lucasreisabreu@hotmail.com<sup>1</sup>

**RESUMO.** Transmitir o conhecimento apropriado de um determinado conteúdo sempre é acompanhado de desafios e o maior deles é ter a garantia que os alunos realmente absorveram a matéria lecionada de forma eficaz. Em vista de tal disputa, o grupo do Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação (PETComp) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), apresenta através deste trabalho uma proposta de abordagem competitiva metodológica para estruturação de competições envolvendo temáticas presentes no curso, tais como programação, robótica e jogos com a finalidade de subsidiar práticas de ensino, pesquisa e extensão. Foi verificado que já existem competições acontecendo esporadicamente, inclusive realizadas pelo próprio corpo discente, mas que não envolvem conteúdos a serem aproveitados na carreira profissional, além de serem realizadas sem um calendário e política definida capaz de reproduzi-las em outros momentos. Objetivando fortificar os conhecimentos teóricos que foram absorvidos em sala de aula tal proposta viria a auxiliar os próprios professores em uma auto avaliação sobre suas aulas, se estão sendo aproveitadas de maneira adequada e, se observado, em que pontos eles podem corrigir seus erros e melhorar seus métodos de ensino. Além disso, competições sempre atraem o público e aumentam o interesse do aluno em determinado assunto, devido ao espírito social de sempre melhorar para serem reconhecidos. Tais eventos ajudariam tanto na construção do caminho pessoal quanto do profissional, tendo em vista que o discente sempre se esforçaria para ter um melhor êxito nos desafios propostos. Esta proposta metodológica ainda será aplicada, tendo como finalidade prover organização e cooperação entre todos os envolvidos através da definição de calendários, treinamentos, divulgação, realização e coleta de resultados que subsidiem iterações competitivas mais abrangentes e eficientes. O resultado esperado é um projeto que subsidiará as atividades de competições dentro do curso de Ciência da Computação da UFMA geridas pelo PETComp.