CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Fabiana Castro Franco

OLIMPÍADAS DE CONHECIMENTO: DIVULGAÇÃO E INCENTIVO À PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS POR MEIO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Rio de Janeiro
2025

Fabiana Castro Franco

OLIMPÍADAS DE CONHECIMENTO: DIVULGAÇÃO E INCENTIVO À PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS POR MEIO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores: Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc.
Profª. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc.

Rio de Janeiro
2025

Fabiana Castro Franco

Fabiana Castro Franco

OLIMPÍADAS DE CONHECIMENTO: DIVULGAÇÃO E INCENTIVO À PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS POR MEIO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinada por:

gov.br
Documento assinado digitalmente
JORGE EDUARDO MANSUR SERZEDELLO
Data: 29/09/2025 15:58:54-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Daniel Mól Machado, D. Sc. (UniCarioca)

Profª. Fernanda Serpa Cardoso, D. Sc.(UFF)

Rio de Janeiro

2025

Ficha catalográfica

F814o Franco, Fabiana Castro
Olimpíadas de conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais / Fabiana Castro Franco; orientadores: Jorge Eduardo Mansur Serzedello, Ana Paula Legey de Siqueira. – Rio de Janeiro, 2025.
147 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2025.

1. Olimpíadas de conhecimento -Incentivo e participação. I. Serzedello, Jorge Eduardo Mansur, prof. orient. II. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. III. Título.
CDD:371.344

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho de dissertação aos meus alunos, por serem os grandes inspiradores dessa pesquisa. Aos meus filhos João Gabriel Franco Gomes e Caio Henrique Franco Gomes, ao meu marido Maurício Ribeiro Gomes e aos meus pais, Gabriel Donato Ibiapina Franco e Lorena Carvalho Menezes e Castro Franco, que simbolizam as pessoas que tanto amo, admiro e me preenchem de alegria.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela oportunidade da vida e por todas as amizades construídas.
Aos meus pais, Gabriel e Lorena, que sempre me proporcionaram uma educação de qualidade, por me incentivarem em meus sonhos e por me fornecerem boas bases durante a minha trajetória de vida.
Agradeço a minha tia e madrinha Fátima, que em vários momentos esteve em minha casa me auxiliando com os afazeres domésticos, cuidando de todos com muito amor e carinho, para que eu pudesse literalmente me “trancar” no quarto, na finalidade de desenvolver as ideias da dissertação e colocá-las no papel.
Agradeço a todos os professores que tive desde a Educação Infantil ao Ensino Superior, os guardo em memória com muito afeto e admiração. Sem sombra de dúvidas, cada um, do seu jeito, contribuiu para as minhas escolhas relacionadas ao Magistério e à minha formação acadêmica.
Agradeço a todas as escolas e gestores pelas oportunidades ofertadas, pois em cada espaço e através do convívio com cada um tive a oportunidade de aprender, de ensinar e de adquirir conhecimento, me tornando uma profissional melhor a cada dia.
Agradeço aos meus alunos por me instigarem à busca de novas possibilidades e por me permitirem, através do conhecimento, fazer a diferença em suas vidas, participando um pouquinho de suas histórias.
Agradeço aos professores do Mestrado UniCarioca por todo apoio, opiniões, pelas construções individuais e coletivas, e por toda competência e carisma disponibilizados em cada encontro on-line ou presencial.
Agradeço ao meu querido Orientador Jorge Mansur por sua compreensão no momento mais difícil de minha vida, por me incentivar e motivar em todas as circunstâncias e, acima de tudo, por acreditar no potencial desta pesquisa, embarcando comigo em minhas ideias, me norteando em alguns momentos e colocando os freios sempre que necessários.
Agradeço aos amigos que carinhosamente denominamos “Vida de Mestrando” (Ana Claudia, Érica, Ezequiel, Michele, Verônica e Simone), grupo criado desde o 1º encontro e que esteve unido em todos os momentos, inclusive durante as noites não dormidas em função dos trabalhos e dos estudos.

Agradeço às escolas participantes da pesquisa e aos alunos envolvidos.

Meu agradecimento especial é para o meu marido Dr. Maurício e para os meus filhos Caio Henrique e João Gabriel que foram extremamente compreensivos nos momentos de minha ausência, especialmente durante as datas especiais, comemorativas e fins de semana, em função das horas dedicadas às aulas, pesquisa e escrita deste trabalho. Gratidão pela sensibilidade de vocês em me apoiar nesses e em tantos outros momentos. Vocês são os amores da minha vida! Gratidão!!!

RESUMO

As olimpíadas científicas representam uma oportunidade significativa para o desenvolvimento acadêmico, pessoal e social dos alunos da Educação Básica, promovendo o pensamento crítico, a cooperação, o aprofundamento do conhecimento e o reconhecimento de talentos. No entanto, apesar de sua relevância, ainda é notável a baixa divulgação e mobilização das escolas em torno dessas iniciativas, especialmente na rede pública, o que compromete o acesso e a participação efetiva dos estudantes. Diante desse cenário, esta pesquisa teve como objetivo desenvolver uma metodologia pedagógica inovadora, com o apoio das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), para promover o engajamento dos alunos nas Olimpíadas de Conhecimento. Os principais resultados apontaram um aumento no interesse e na participação dos estudantes, bem como uma maior valorização das olimpíadas como instrumentos de aprendizagem significativa. A metodologia desenvolvida mostrou-se eficaz na ampliação do acesso à informação, na motivação dos educandos e no fortalecimento do papel da escola como espaço de promoção da ciência, da cidadania e da inclusão educacional.

Palavras-chave: Olimpíadas de conhecimento; incentivo e participação.

ABSTRACT

Science Olympiads represent a significant opportunity for the academic, personal and social development of students in Basic Education, promoting critical thinking, cooperation, deepening of knowledge and recognition of talents. However, despite their relevance, there is still a notable lack of dissemination and mobilization of schools around these initiatives, especially in the public school system, which compromises access and effective participation of students. Given this scenario, this research aimed to develop na innovative pedagogical methodology, with the support of Digital Information and Communication Technologies (TDICs), to promote student engagement in Knowledge Olympiads. The main results showed na increase in student interest and participation, as well as greater appreciation of the Olympiads as instruments of meaningful learning. The methodology developed proved to be effective in expanding access to information, motivating students and strengthening the role of schools as spaces for promoting Science, citzenship and educational inclusion.

Keywords: Knowledge; incentive and participation Olympics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Percurso Metodológico 29
Figura 2 - Etapas da SD 72
Figura 3 - Participação dos alunos no 1º dia da Sequência Didática 73
Figura 4 - Importância da participação em Olimpíadas 74
Figura 5 - Participação dos alunos no 2º dia da Sequência Didática 74
Figura 6 - Material Didático 75
Figura 7 - Siglas e imagens de olimpíadas 83
Figura 8 - Jogo da Memória 1- modelo 84
Figura 9 - Jogo da Memória 2 - em desenvolvimento 85
Figura 10 - Jogo da memória 3 - conclusão 85
Figura 11 - Roleta giratória 86
Figura 12 - Modelo para pesquisa de informações sobre as Olimpíadas de Conhecimento 88
Figura 13 - Site OBMEP 91
Figura 14 - Preenchimento do quadro OBMEP 92
Figura 15 - Preenchimento do quadro OBMEP 92
Figura 16 - Site ONC 94
Figura 17 - Preenchimento do quadro ONC 94
Figura 18 - Preenchimento do quadro ONC 95
Figura 19 - Site OBR 98
Figura 20 - Preenchimento do quadro OBR 99
Figura 21 - Preenchimento do quadro OBR 100
Figura 22 - Site OBA e OBAFOG 101
Figura 23 - Preenchimento do quadro OBA 101
Figura 24 - Preenchimento do quadro OBA 102
Figura 25 - Site OBG 104
Figura 26 - Preenchimento do quadro OBG 104
Figura 27 - Preenchimento do quadro OBG 105
Figura 28 - Site ONHB 106
Figura 29 - Preenchimento do quadro ONHB 107
Figura 30 - Site Canguru de matemática 108
Figura 31 - Preenchimento do quadro canguru de matemática 108
Figura 32 - Preenchimento do quadro canguru de matemática 109
Figura 33 - Preenchimento do quadro canguru de matemática 110
Figura 34 - Olimpíadas 111
Figura 35 - 5 habilidades contempladas no Desafio Bebras 112
Figura 36 - Padlet - OBMEP 114

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Perguntas destinadas a Professores e Gestores 32
Quadro 2 - Conhecimento sobre as Olimpíadas de nível Nacional e/ou Internacional 34
Quadro 3 - Importância da tecnologia no envolvimento de alunos pelas Olimpíadas de Conhecimento 37
Quadro 4 - Desafios enfrentados pelos professores para motivar a participação dos alunos em Olimpíadas 44
Quadro 5 - Metodologias para divulgação das Olimpíadas de Conhecimento 47
Quadro 6 - Categorização de palavras que remetem professores e gestores às Olimpíadas de Conhecimento 50
Quadro 7 - Perguntas destinadas aos alunos 52
Quadro 8- Conhecimento sobre as Olimpíadas de nível Nacional e/ou Internacional 55
Quadro 9 - Importância do uso das tecnologias no envolvimento do aluno com as Olimpíadas 57
Quadro 10 - Desafios encontrados pelos professores na divulgação das Olimpíadas 63
Quadro 11 - Estratégias a serem adotadas no espaço escolar para divulgação das Olimpíadas 66
Quadro 12 - Categorização das palavras que remetem os alunos às Olimpíadas de Conhecimento 68
Quadro 13 - O que significa Olimpíada? 77
Quadro 14 - Quais Olimpíadas vocês conhecem? 78
Quadro 15 - Quais áreas de conhecimento estão atreladas às Olimpíadas? 79
Quadro 16 - Você já participou de alguma Olimpíada? 80
Quadro 17 - Se pudesse participar de alguma Olimpíada de Conhecimento, ela estaria relacionada a qual área de Conhecimento? 82
Quadro 18 - Divisão dos grupos de pesquisa sobre as Olimpíadas 86
Quadro 19 - Indicação dos sites oficiais das Olimpíadas do Conhecimento 87

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Gráfico sobre o segmento escolar de atuação 33
Gráfico 2 - Instituição de atuação 34
Gráfico 3 - Conversa sobre as Olimpíadas de Conhecimento 36
Gráfico 4 - Uso de algum recurso tecnológico 40
Gráfico 5 - Relevância das Olimpíadas como meio de extensão da aprendizagem 41
Gráfico 6 - Discussão ou resolução de questões olímpicas 42
Gráfico 7- Divulgação e incentivo à participação dos alunos em Olimpíadas de Conhecimento 43
Gráfico 8- Olimpíadas de Conhecimento na promoção de habilidades, cooperação e interação 46
Gráfico 9 - Segmento escolar 54
Gráfico 10 - Instituição de Ensino 55
Gráfico 11 - Conversa sobre as Olimpíadas de Conhecimento 56
Gráfico 12 - Uso de recurso tecnológico pelo professor 59
Gráfico 13 - Olimpíadas de Conhecimento como meio de extensão da aprendizagem 60
Gráfico 14 - Discussão e resolução de questões de Olimpíadas 61
Gráfico 15 -Divulgação das Olimpíadas no espaço escolar 62
Gráfico 16 - Promoção do desenvolvimento de habilidades, cooperação e interação 65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular.

CNPQ - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

IES - Instituições de Ensino Superior no Brasil.

MOBFOG - Mostra Brasileira de Foguetes.

OBA - Olimpíada Brasileira de Astronomia.

OBAFOG - Olimpíada Brasileira de Foguetes.

OBEF - Olimpíada Brasileira de Educação Financeira.

OBG - Olimpíada Brasileira de Geografia.

OBM - Olimpíada Brasileira de Matemática.

OBMEP - Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas.

ONC - Olimpíada Nacional de Ciências.

ONHB - Olimpíada Nacional em História do Brasil.

OP - Olimpíada de Português.

SD - Sequência Didática.

TDICs - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 15
1.1. Inquietação 17
1.2. Caracterização do Problema 18
1.3. Tecnologia na Educação..... 21
1.4. Relevância 23
1.5. Objetivos..... 23
1.5.1. Objetivo Geral..... 23
1.5.2. Objetivos Específicos..... 24
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 24
2.1. Olimpíadas Científicas de Conhecimento..... 24
2.2. Impacto das Olimpíadas Científicas na educação..... 26
3. PERCURSO METODOLÓGICO 28
4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 30
4.1. Pesquisa Bibliográfica..... 30
4.2. Pesquisa exploratória Preliminar 30
4.2.1. Pesquisa Preliminar com Professore e Gestores Educacionais..... 31
4.2.2. Pesquisa Preliminar Aplicada com Estudantes 52
4.3. Sequência Didática 70
4.3.1. Primeiro dia da Sequência Didática 72
4.3.2. Segundo dia da Sequência Didática 73
4.3.3 Terceiro dia da Sequência Didática..... 74
4.4. Elaboração de Material Didático 75
5. ANÁLISE DOS RESULTADOS E DISCUSSÕES 76
5.1. Sequência Didática - 1º dia de aplicação..... 76
5.1.1. Relacionar Novos Conteúdos ao Conhecimento Prévio..... 82
5.1.2. Incentivo a Aprendizagem Significativa por meio das tecnologias digitais..... 84
5.1.3. Atividades Alinhadas ao Aprender a Aprender..... 87
5.1.4. Atividade no Mentimeter..... 111
5.2. Sequência Didática - 2º dia de aplicação..... 112
5.3. Sequência Didática - 3º dia de aplicação..... 114
6. CONCLUSÃO 115
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 116
APÊNDICES E ANEXOS 121
APÊNDICE A- Ficha de Material Didático(Sequência Didática 1º, 2º e 3º dias)121
APÊNDICE B- Material Didático(*e-book*)..... 131
APÊNDICE C- TCLE Professor 157
APÊNDICE D-TCLE responsável por aluno..... 161
APÊNDICE E- TALE 165
ANEXO A- Modelos originais transcritos para inserção na pesquisa..... 169

1. INTRODUÇÃO

As escolas possuem um papel importante no contexto da motivação, criatividade e no despertar do interesse dos estudantes pelas Ciências, no que tange a participação em Olimpíadas Científicas de Conhecimento e a aprendizagem.

A inteligência humana tem feito a sociedade avançar ao longo da sua existência. Várias são as evidências de processos educacionais relacionados ao desenvolvimento dos estudantes nas diversas áreas de conhecimento, através da participação em atividades internas ou externas, por meio das tecnologias digitais e que possibilitem a aquisição do conhecimento, seu desenvolvimento pessoal, a interação coletiva, a conquista de certificados, medalhas e oportunidades que ampliem o seu currículo pessoal e a motivação para novos desafios.

Pensando nessa sociedade, composta por jovens imersos na era digital que utilizam recursos tecnológicos em suas atividades do cotidiano, Cipriani (2021) nos apresenta alguns recursos facilitadores e que podem ser utilizados por educadores para fomentar o interesse dos alunos, destacando videoaulas, plataformas, redes sociais e as diferentes estratégias no planejar das aulas. Nesse contexto, utilizar-se do recurso tecnológico, por intermédio de sites oficiais, estimulando a pesquisa, o uso de jogos, a resolução de questões, pode ser uma rica estratégia para aguçar e despertar o interesse dos alunos para a participação em Olimpíadas do Conhecimento, além do estímulo à aprendizagem.

O autor Júnior (2023) nos remete a importância de, no processo de aprendizagem, valorizar o saber existente do aluno, para que novos conhecimentos possam ser adquiridos, proporcionando-lhes melhores resultados de aprendizagem, engajamento, compreensão. O autor ainda ressalta que a conexão de experiências da vida real aos saberes da sala de aula deve ser o foco da educação para a aprendizagem significativa.

Esta pesquisa teve como finalidade desenvolver uma metodologia pedagógica para despertar e aguçar o interesse dos alunos pelas Olimpíadas do Conhecimento no ambiente escolar, apontando caminhos para que de forma contínua, gestores e professores, através de diferentes práticas e referências tecnológicas, motivem e potencializem a escola como espaço de engajamento e promoção à participação de alunos de instituições privadas e, especialmente, instituições públicas, em

Olimpíadas direcionadas às diversas áreas de conhecimento, proporcionando a tomada de consciência e o incentivo à aprendizagem significativa.

Para alcançar esse objetivo, esta dissertação está organizada em seis capítulos.

No primeiro capítulo se estabelece conexão com a introdução, que retrata o papel das escolas, a importância das Olimpíadas do Conhecimento e das tecnologias digitais na divulgação e incentivo à participação dos alunos.

No segundo capítulo se contempla a fundamentação teórica pautada nas competições olímpicas, caracterizadas pelas Olimpíadas do Conhecimento nas diversas áreas de conhecimento e o impacto positivo para o desenvolvimento e o protagonismo dos jovens no que tange o ingresso às áreas científicas e tecnológicas.

No terceiro capítulo foi realizada uma pesquisa exploratória preliminar aplicada com profissionais da educação (professores e gestores) e também com alunos, para identificar os conhecimentos sobre as olimpíadas, a importância e o uso das tecnologias digitais na contextualização do conhecimento, a sua relevância, desafios enfrentados, metodologias adotadas e as abordagens propulsoras na promoção do desenvolvimento do aluno.

No quarto capítulo se discorre sobre os procedimentos metodológicos que foram utilizados para a realização do estudo, voltado para a pesquisa bibliográfica e a pesquisa exploratória preliminar, em que foi possível observar, por meio da abordagem qualiquantitativa, as respostas obtidas a partir da pesquisa realizada aos alunos matriculados na Instituição de Ensino - Escola Pública da Rede Estadual. Ilustrando a pesquisa, foi elaborada uma metodologia baseada em uma sequência didática, caracterizada por um conjunto de atividades planejadas e estruturadas no propósito de ampliar o conhecimento dos alunos sobre as Olimpíadas do Conhecimento, tornando a aprendizagem significativa. Posterior à aplicação da sequência, foi elaborado um relato de experiência relacionado aos três dias de vivência. Também foi elaborado um material didático em formato de *e-book*, pautado em ferramentas digitais no intuito de apoiar outros educadores na metodologia proposta.

No quinto capítulo se apresentam os resultados e discussões relacionados a pesquisa de campo e, por último, o sexto capítulo em que se destacam as considerações finais.

1.1. Inquietação

Minha trajetória de vida sempre foi baseada em estudo e dedicação à Educação. Estudei em escola pública e particular. Sempre busquei uma profissão, a realização de concurso público e a ampliação de conhecimento. A paixão pela educação iniciou desde a infância, em que vislumbrei a escola como o ponto de partida para a construção de uma trajetória como aluna e, posteriormente, como educadora. Ingressei na Universidade, me especializei e sempre agreguei novos saberes à minha formação, através da participação em cursos, simpósios, palestras, congressos e aulas particulares ministradas.

Há 25 anos atuo na Educação. Em 2005 fui contratada por concurso público como estatutária na Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro onde, atualmente, sou professora regente no Ensino Fundamental - Anos Finais e no Ensino Médio. Ao longo destes anos, fui coordenadora na área de Matemática, professora facilitadora regional (Sudeste) da Rede Salesiana para formação de professores e, desde 2011, atuo como coordenadora do Ensino Fundamental (de 2° ao 8° ano) numa escola particular de médio porte, inclusiva, situada na cidade de Niterói.

Além dos estudos regulares, em 2008 participei de um grupo de estudos e pesquisa em Neurociências Cognitiva para elaboração de aulas virtuais de matemática, numa parceria do Núcleo de Computação Eletrônica da UFRJ - NCE com o Município do Rio de Janeiro. O projeto denominado Educopédia consistia em aplicar técnicas metacognitivas através de recursos computacionais como games, vídeos e imagens. O projeto associado a pesquisas fora pautado no desenvolvimento da autonomia, buscando melhoria de aprendizagem com a utilização de roteiros destinados aos alunos na construção de repertórios individuais com abordagem computacional, que muito contribuiu para uma visão mais ampla da aplicação de elementos da informática educativa no cotidiano escolar.

Refletindo sobre a minha trajetória profissional, percebo que os cursos de licenciatura em matemática, psicopedagogia e gestão escolar foram complementares entre si e de suma importância para a minha abordagem e colocação profissional. No entanto, diante de uma demanda crescente da tecnologia, em especial considerando as exigências de transformação do ensino, advindas do período da pandemia, percebo que a nova realidade escolar me obriga a buscar um

arcabouço teórico contemplado por tecnologia, pautado em ferramentas acadêmicas capazes de alavancar a contribuição que desejo profissionalmente e para a sociedade.

Neste contexto, como professora e gestora, constato a clara demanda de mudança no que refere-se a aprendizagem nos espaços formais e não formais de ensino, se fazendo necessária a ruptura com a educação bancária, em que conteúdos são "depositados" no ambiente escolar e os alunos apresentam-se receptivos e passivos desse conhecimento.

Dessa forma, observo a importância da escola atual no estímulo ao protagonismo dos alunos, no desenvolvimento da autonomia cognitiva para pesquisa, autogestão, autoconhecimento e desenvolvimento das potencialidades. Vislumbro que a aplicação e desenvolvimento de Novas Tecnologias Digitais e Métodos de Ensino na Educação apontem caminhos para a criatividade e a inovação no espaço escolar, suscitando aos alunos das escolas públicas e privadas parâmetros para iniciarem numa jornada olímpica que estimule o pensamento crítico, a aprendizagem colaborativa, a capacidade de resolver problemas e a conexão com o conhecimento, através da participação em olimpíadas acadêmicas de aprendizagem.

Minha inquietação, nesse contexto, contempla a necessidade de entendimento aprofundado das opções e relevância das Olimpíadas do Conhecimento existentes, das habilidades e competências desenvolvidas em todas as etapas, análise dos resultados, dentre outros.

No sentido do planejamento, entendo a necessidade de sistematização metodológica desde as inscrições até a premiação, em que a formalização de um trabalho voltado para as Olimpíadas do Conhecimento percorre pelos critérios de escolha da competição, trâmite de documentos, registros de fotos.

1.2. Caracterização do Problema

A sociedade atual nos instiga a todo o momento, e torna-se necessário uma reflexão crítica sobre a educação. No entanto, os meios educacionais, em sua maioria, estão voltados apenas para a reprodução de conhecimentos sem contribuir para formar cidadãos de forma crítica, ética e que possa colaborar com o desenvolvimento social. Desta forma, torna-se necessário nos reinventarmos enquanto provedores dos desafios educacionais, propondo projetos pedagógicos

inovadores, entendendo o que está acontecendo no mundo, no mercado, absorvendo as mudanças e incorporando as tendências no currículo e nas práticas educacionais.

Linhares *et al*. (2024) apontam a importância da reconfiguração do processo de ensino-aprendizagem, pautado em experiências voltadas para o estudante, por meio de metodologias ativas e de abordagens inovadoras que proporcionem participação e envolvimento no ambiente escolar.

Santos *et al.* (2023) afirmam que as escolas precisam incorporar as tecnologias de informação e comunicação (TICs) em suas práticas pedagógicas, contemplando a utilização de diversas ferramentas e métodos pautados em propostas integradas, por meio da comunicação, da informação e dos meios digitais, em que uns aprendam com os outros no ambiente escolar, estimulando a possibilidade de novas experiências sociais para uma experiência mais participativa e significativa.

Silva (2020) aponta que vivemos numa sociedade digital, organizada em rede. Os saberes necessitam ser construídos de forma circular, com ambientes personalizados de aprendizagem, voltados ao contexto, à realidade socioeconômica das escolas e dos educandos, no intuito de promover a aprendizagem por meio da busca, da comparação, da pesquisa, da produção, da comunicação para uma aprendizagem colaborativa e interativa no processo ensino-aprendizagem.

Leite (2019) apresenta que a visão de rede, atrelada ao conhecimento de mundo, supera a visão fragmentada do conhecimento e promove, entre as disciplinas, diálogo, integração e interação dos saberes, além do promover no sujeito envolvido no processo de ensino-aprendizagem uma atitude interdisciplinar.

Portanto, necessitamos romper com a aprendizagem mecânica, em que há pouca interação, memorização de fórmulas etc. e, dessa forma, propor ações e práticas que estimulem o interesse e a participação dos alunos em diferentes áreas de conhecimento e esferas de aprendizagem, ampliando e reconfigurando o seu saber.

Moran (2008) ressalta que todos podem ser produtores e consumidores de informação. O aluno precisa sair do papel de consumidor digital para o de produtor. Necessita criar pontes entre o que aprende e as situações reais, experimentais,

estabelecer conexões, causar impactos que também reverberem no pós-aula, no ambiente social e no seu currículo pessoal.

Leite (2019) aborda a construção de um saber pautado no desenvolvimento de habilidades e competências num processo coletivo e individual, dialógico e reflexivo entre a teoria e a prática.

Pensando nessas conexões, Azevedo (2022) destaca as olimpíadas de conhecimento, afirmando que as mesmas promovem no ambiente escolar o desenvolvimento de habilidades, a busca do conhecimento, a cooperação e a interação pautadas nos critérios específicos de sua aplicação.

O autor Lacerda (2022) aponta que o Brasil, nos últimos anos, vem buscando ações que estimulem o interesse dos alunos na obtenção de conhecimento, em especial na área científica. Porém, destaca-se que no caso da participação em olimpíadas científicas, ainda há falta de metodologias que estimulem a participação dos alunos, pois há falta de divulgação das olimpíadas existentes ou mesmo falta de incentivo aos alunos, uma vez que as mesmas demandam preparação, tempo, mobilização e, em especial, engajamento entre setores para sua melhor viabilização.

Segundo Lacerda (2022), as olimpíadas científicas são momentos privilegiados para a divulgação científica e para a descoberta e incentivo de novos talentos. Elas proporcionam incentivo ao trabalho em equipe, reforçando hábitos de estudo, o despertar de vocações científicas e os vínculos de cooperação entre equipes de estudantes e professores.

Para Lopes (2023), há relevância das olimpíadas como um meio de extensão da aprendizagem e aprimoramento do currículo pessoal do aluno. Isso implica a promoção desse aluno com certificação, reconhecimento e valorização, em alguns momentos conquistas de medalhas e possibilidades de oportunidades futuras, como resultado da revelação de talentos.

A sensibilização, a motivação, a aplicação de metodologias pedagógicas inovadoras na Educação Básica por meio do uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), podem contribuir para o engajamento dos alunos pelas olimpíadas acadêmicas de aprendizagem e nas importantes etapas do processo, tais como, período de inscrição, etapas de desenvolvimento e na participação efetiva destes alunos.

Neste contexto, o problema desta pesquisa se caracteriza pela falta, ou a insuficiência, de metodologias pedagógicas inovadoras que auxiliem na divulgação científica das olimpíadas para a efetiva participação dos alunos da educação básica.

1.3. Tecnologia na Educação

Segundo Barbosa (2021), a sociedade atual encontra-se, nas últimas décadas, a partir dos avanços técnicos e científicos, em constante transformação. A tecnologia vem oferecendo, através da internet, recursos que apontam para a sociedade da informação, conectada às diferentes mídias digitais e à aquisição de conhecimento nas diversas áreas de conhecimento.

Junto a essas transformações, Freitas (2021) aponta Paulo Freire, Patrono da Educação Brasileira, como fomentador do uso das tecnologias digitais na educação, reconhecendo as demandas da sociedade contemporânea e as potencialidades dos recursos tecnológicos. Essas tecnologias, quando estruturadas, contribuem para a promoção de práticas pedagógicas em diferentes esferas de conhecimento, inclusive olímpicas.

O autor Lima (2022) aponta que o mundo alterou completamente seu giro pela crescente revolução digital, pelos efeitos das mídias sociais nas pessoas e, principalmente, pelos efeitos da pandemia de Covid-19, impactando a sociedade como um todo. Não obstante, é possível observar a necessidade de aplicar as tecnologias nos diferentes campos das ciências, em especial, como ferramenta de divulgação e investigação no que tange o conhecimento prévio dos alunos em Olimpíadas Científicas de Conhecimento.

Vidal e Miguel (2020) nos apresentam os desafios da sociedade da informação, com o olhar para a relevância da tecnologia no ambiente escolar, a partir de propostas que tragam uma perspectiva integrada dos recursos digitais como um repensar para a mudança na forma que se educa e para que se educa, no intuito de motivar os alunos a aprender ativamente, a partir de um espaço escolar rico em aprendizagens significativas, com diversas abordagens.

No espaço escolar, Barbosa (2021) nos aponta que a tecnologia assume um papel importante, pois possibilita novos espaços de conhecimento e de aprendizagem. Kenski (2007) a apresenta como um meio de refletir e ver o mundo, a partir de um pensar dinâmico, por intermédio do despertar da curiosidade, de

atitudes de responsabilidade e de coparticipação, aproximando educador e educando.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) traz em uma das suas competências gerais a temática da competência da Cultura Digital, com o intuito de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares. Torna-se possível, por intermédio da criação de *softwares*, jogos educativos, uso da internet, aplicativos, manuais didáticos, vídeos explicativos, aplicação de questionários, dentre outras metodologias tecnológicas, estabelecer formas de se comunicar, acessar e disseminar informações referentes às olimpíadas existentes, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Vidal e Miguel (2020) nos levam a reflexão de que no âmbito educacional a tecnologia possibilita o acesso a um maior número de conhecimentos, por intermédio das diferentes ferramentas, fontes de informação, registros, acesso a dados históricos e científicos, constituindo novos saberes, por meio do uso das novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e destacam que ambientes altamente virtuais atendem às necessidades dos nativos digitais, acostumados ao acesso à informação por meio de uma comunicação infográfica, dialógica, baseada em vídeos e em tecnologias digitais.

Os autores Almeida e Valente (2012, p.60) enfatizam que “as tecnologias propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e alunos. Por meio da midiatização das tecnologias de informação e comunicação, o desenvolvimento do currículo se expande para além das fronteiras espaço-temporais da sala de aula e das instituições educativas; supera a prescrição de conteúdos apresentados em livros, portais e outros materiais; estabelece ligações com os diferentes espaços do saber e acontecimentos do cotidiano; e torna pública as experiências, os valores e os conhecimentos, antes restritos aos grupos presentes nos espaços físicos, onde se realizava o ato pedagógico”.

1.4. Relevância

A pesquisa em questão terá relevância para se repensar o cenário escolar como um espaço de incorporação de tecnologias digitais, a partir de metodologias, conteúdos e experiências desenvolvidas, mobilizando alunos, professores e equipe gestora a aguçarem o interesse e o conhecimento dos alunos pelas Olimpíadas Científicas de Conhecimento, a divulgação no espaço escolar e a motivação para a participação dos alunos.

Quartiero (2016) retrata três aspectos de relevância no cenário escolar: Primeiro, a incorporação da tecnologia em sala de aula; segundo, os métodos, conteúdos e experiências que serão utilizados com a tecnologia; terceiro, a capacitação dos professores.

As Olimpíadas Científicas de Conhecimento possibilitam aos jovens, em muitos momentos, a superação de si mesmo, a excelência de seu desenvolvimento intelectual por meio da participação em torneios, provas teóricas e práticas, e ainda abrem caminho para um futuro promissor.

Em diversas competições, se percebe uma competitividade saudável, pois as mesmas estimulam nos jovens o senso comunitário, a vontade de se unir aos colegas para treinar, para se superar individualmente e também para vibrar com as suas próprias conquistas e com a dos outros competidores, destacando nesse universo cooperativo a criatividade e não apenas a aplicação de fórmulas e conteúdos repetitivos.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Desenvolver uma metodologia pedagógica inovadora que contribua para a divulgação científica das olimpíadas de conhecimento, incentivando a participação efetiva dos alunos da educação básica.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Investigar como as Olimpíadas Científicas de Conhecimento podem ser inseridas no contexto pedagógico;
- Identificar os conhecimentos prévios dos alunos;
- Desenvolver uma metodologia pedagógica com a utilização de recursos digitais que contribua com a divulgação das olimpíadas científicas no espaço escolar;
- Elaborar um material didático, em formato de e-book, que apoie os professor na utilização da metodologia proposta por esta pesquisa;
- Avaliar se a metodologia desenvolvida potencializou o interesse e o conhecimento dos alunos como incentivo à sua participação em olimpíadas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Olimpíadas Científicas de Conhecimento

Ao abordarmos sobre olimpíadas, nos vêm em mente os jogos olímpicos. Silva e Duarte (2020) nos apontam que historicamente os jogos olímpicos começaram na cidade grega de Olímpia, nos séculos VIII e V antes de Cristo para homenagear Zeus, deus dos deuses e, na Antiguidade, acontecia no Santuário de Olímpia. O prêmio dos Jogos Olímpicos da Antiguidade era simbólico: apenas uma coroa confeccionada com as oliveiras sagradas de Zeus, mas uma vitória olímpica trazia visibilidade ao corpo atlético de quem se destacava, além de prestígio e respeito para a pólis do atleta.

Segundo Almeida *et al.* (2017), para além dos jogos olímpicos, surgem, em 1885, especificamente na cidade de Bucareste, na Romênia, as competições de conhecimentos escolares, com a competição matemática entre os alunos de uma escola primária, e com a participação de alunos do último ano escolar das escolas secundárias, ocorreu a primeira Olimpíada de Matemática formalizada, na Hungria, no ano de 1894. Já em 1959, surge, na Romênia, a primeira Olimpíada Internacional de Matemática, com a participação de alunos da Educação Básica.

Não obstante, olimpíadas em outras áreas passaram a surgir e a serem organizadas para execução nos calendários anuais educacionais. Almeida *et al*.

(2017) destacam que no Brasil, em 1967, no Estado de São Paulo, ocorreu a primeira Olimpíada de Matemática durante o Movimento da Matemática Moderna.

Almeida *et al*. (2017) ressaltam que, enquanto na competição olímpica o foco estava na exposição do corpo atlético, nas olimpíadas de matemática o foco destinava-se ao conhecimento matemático, a criatividade e ao raciocínio lógico, trazendo para o cognitivo o foco dessa competição.

Ainda em Almeida *et al*. (2017), as competições Olímpicas, caracterizadas pelas Olimpíadas do Conhecimento, ocorrem mundialmente, e no Brasil, além da de matemática iniciada em 1979, temos o conhecimento contemplado em vinte áreas distintas, percorrendo as ciências humanas, da natureza, linguagem, reverenciadas pela física, história, linguística, passando pela astronomia, pela filosofia, pela química, pela biologia, pela informática, pela robótica, pela agropecuária, pela saúde e meio ambiente. Em 1998, foi organizada a Olimpíada Brasileira de Astronomia, conhecida como OBA.

Segundo Silva (2021), uma Olimpíada Científica ou Olimpíada do Conhecimento representa a busca pela inspiração, pelo descobrimento e pela lapidação de jovens a partir de uma, ou de um conjunto de ações ou iniciativas que visam estimular e difundir o conhecimento científico e cultural nas mais diversas áreas do conhecimento humano.

Atualmente, segundo Lopes (2023), as olimpíadas estão presentes em todas as áreas do conhecimento, tanto das ciências da natureza, como das ciências humanas, com competições em todas as matérias e com provas e testes de diferentes formatos. Com objetivos diversificados e características próprias, as olimpíadas possibilitam aos sujeitos aprendizes um olhar diferenciado sobre o mundo que lhes cerca.

Para Numer e Justo (2015, p.06), “trabalhar com resolução de problemas e utilizar-se de problemas concretos para a abordagem dá relevância e significado ao processo de ensino e aprendizagem estabelecendo, no aluno, uma conexão com conceitos e situações-problema que fazem parte do seu cotidiano. Os problemas também permitem que o aluno se questione, pense por si e isso possibilita o raciocínio e não apenas a reprodução de regras ou fórmulas”. Para Almeida *et al*. (2017), o aluno se propõe, ao participar de uma olimpíada, a executar os desafios

desde as soluções simples às mais complexas que envolvem raciocínio e conhecimento específico.

Almeida *et al.* (2017) consideram que as olimpíadas de conhecimento, a partir de provas articuladas por fases e etapas condicionadas a atividades práticas, possibilitam experimentação e vivência de alunos e professores, através da organização pautada em um calendário específico, no que tange o alcance de resultados, premiações, possibilidades de participação em novos projetos.

Lacerda (2022) aponta que o Brasil, nos últimos anos, vem buscando ações que estimulem o interesse dos alunos pela área científica, em especial na obtenção do conhecimento, no intuito de proporcionar por meio competitivo e investigador, a descoberta de novos talentos. Neste contexto, promover metodologias que favoreçam o conhecimento e a participação dos alunos em Olimpíadas Científicas de Conhecimento dialogará com essa busca e favorecerá o desenvolvimento dos jovens.

Almeida *et al.* (2017) ainda enfatizam que o desenvolvimento do saber tecnológico científico acadêmico, proporcionará, em instâncias futuras, oportunidades de disputa de vagas nas Instituições de Ensino Superior no Brasil ou em IES estrangeiras, além de contribuir com o protagonismo do aluno para o exercício da cidadania plena.

2.2. Impacto das Olimpíadas Científicas na Educação

As Olimpíadas Científicas de Conhecimento desempenham um importante papel na educação, especialmente no que concerne a oportunidade de aproximação dos jovens às áreas específicas de conhecimento, tanto nas instituições de ensino públicas quanto privadas.

Torrente (2023) nos aponta que a Olimpíada Brasileira de Matemática (OBM) é realizada desde 1979 e é voltada para alunos de escolas e universidades de todo o país, das redes pública ou privada, do Ensino Fundamental até o final do Ensino Superior, e tem como objetivo melhorar a qualidade do ensino de Matemática no país, descobrir talentos precoces para a Matemática, além de selecionar os estudantes que representarão o Brasil em competições internacionais de Matemática.

Ainda em Torrente (2023), a 1ª edição da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), realizada pelo Instituto de Matemática Pura e Aplicada (IMPA), com o apoio da Sociedade Brasileira de Matemática (SBM) e promovida com recursos do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC) e do Ministério da Educação (MEC), ocorreu em 2005, com a participação de mais de 10 milhões de alunos, impactando positivamente o Brasil como recordista mundial em número de participantes em competições de Matemática, superando, inclusive, a competição Internacional, Canguru sem Fronteiras, realizada na França e que contou com a participação de competidores de vários países.

As Olimpíadas impactam positivamente o desenvolvimento intelectual dos jovens, estimulando o raciocínio lógico, a difusão, a capacidade de resolver problemas, a formação integradora e a tomada de decisão.

No Brasil, segundo Torrente (2023), a Canguru sem fronteiras é conhecida como a Canguru de Matemática e é realizada desde 2009 tendo como objetivo promover e divulgar a matemática de forma útil, contextualizada, interessante e divertida, pois amplia e incentiva o desenvolvimento dos conhecimentos matemáticos em todos os níveis da Educação Básica, estimulando a capacidade dos alunos na resolução de problemas de Matemática pura ou aplicada. Em 2024, a competição contou com 1,3 milhão de inscritos.

Para além do incentivo ao seu ingresso nas áreas científicas e tecnológicas, promovendo a inclusão social pela difusão do conhecimento, Nobre (2017) ressalta que Projetos de Treinamento Olímpico em áreas de conhecimento, inclusive a Matemática, são de grande importância na promoção e divulgação das competições científicas e suas respectivas oportunidades educacionais.

Carvalho *et al*. (2017) destacam a notoriedade proporcionada pelas competições de conhecimento que, de um modo geral, despertam no educando a vontade de aprender, o gosto pelos estudos e a necessidade de sempre buscar respostas aos seus questionamentos, proporcionando-lhes uma imersão ao mundo da pesquisa, conectada às diversas áreas, Astronomia, Português, Redação, Física, História, Geografia, Biologia, Química, entre outras.

Segundo Rocha *et al.* (2016), as Olimpíadas Científicas se constituem como uma das possíveis soluções para os problemas que a educação brasileira enfrenta

atualmente, possibilitando, no meio acadêmico, novas aprendizagens mediante provas que incentivam a busca por conhecimentos, sejam eles gerais ou específicos, além de atividades que colocam em consideração a criatividade, a inventividade e a humanidade por meio dos trabalhos em grupos, características essenciais para o desenvolvimento de cada estudante e da sociedade em sua totalidade.

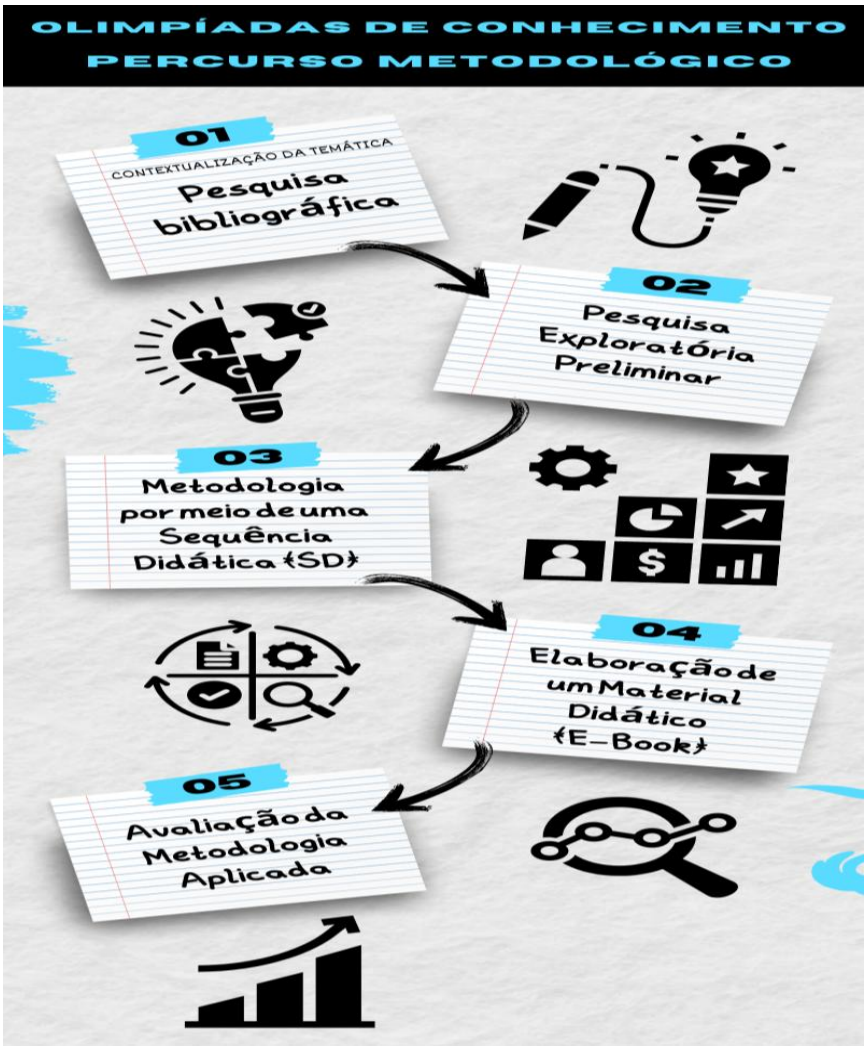
Almeida *et al.* (2023) retratam a importância das olimpíadas na atuação como prática pedagógica motivacional para alunos e professores, pois possibilitam promover a construção de novos hábitos de estudos, presentes em desafios, a partir de conteúdos interessantes, contextualizados e inéditos, existentes na construção individual e coletiva do saber, pautados em métodos científicos e tecnológicos incorporados às etapas de investigação, observação e análises que favorecem o protagonismo estudantil.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa se caracterizou por uma natureza exploratória e aplicada, combinada por uma abordagem qualitativa para a realização da coleta e análise dos dados.

Um breve resumo do percurso metodológico pode ser observado através do infográfico representado pela figura 1.

Figura 1 - Percurso Metodológico



Fonte: elaborada pela autora

Em sua primeira etapa, foi realizada uma revisão da literatura para abordarmos sobre a importância e os desafios das olimpíadas científicas do conhecimento no cenário educacional.

Posteriormente, foi realizada uma pesquisa exploratória preliminar para coletarmos na prática a opinião de professores e gestores de escolas públicas e privadas do Município do Rio de Janeiro e, também, alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, da escola pública – Colégio Estadual Pinto Lima, sobre as oportunidades e desafios vivenciados. Esta etapa foi realizada por meio de dois questionários aplicados através da plataforma *Google Forms* e de extrema relevância para gerar novas possibilidades para a construção de uma sequência didática, não só corroborada pela literatura, mas também investigando na prática os

principais fatores que contribuem para a falta de divulgação das olimpíadas científicas do conhecimento nas escolas.

Com o levantamento da literatura e da coleta da pesquisa preliminar, foi possível elaborar a proposta de uma Sequência didática que pudesse colaborar com a divulgação das olimpíadas científicas do conhecimento.

Na quarta etapa, foi elaborado um material didático, em formato de e-book, como ferramenta de apoio para auxiliar outros professores com a metodologia proposta por esta pesquisa.

Por último, foi realizada a avaliação da Sequência Didática desenvolvida por meio da aplicação de um questionário, utilizando a plataforma *Google Forms.*

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1. Pesquisa Bibliográfica

Em uma etapa inicial, foi realizada a revisão de literatura por meio de pesquisa bibliográfica e documental, com o objetivo de contextualizar as principais temáticas envolvidas nesta pesquisa: o que são as Olimpíadas do Conhecimento, como as Olimpíadas Científicas de Conhecimento podem ser inseridas no contexto pedagógico, quais os conhecimentos prévios dos alunos sobre olimpíadas e a importância do uso das tecnologias digitais para a sua divulgação.

4.2. Pesquisa Exploratória Preliminar

Conforme descrito no capítulo anterior, foi realizada uma pesquisa exploratória preliminar por meio da aplicação de questionários contendo questões fechadas e abertas, utilizando a plataforma *Google Forms*. A pesquisa envolveu professores e gestores de instituições de ensino, tanto públicas quanto privadas, localizadas na cidade de Niterói, no Estado do Rio de Janeiro de Niterói. A análise desta etapa foi realizada por meio de uma abordagem qualitativa e a análise de conteúdo por meio de métodos de Bardin (1994). Ainda nesta etapa, a pesquisa exploratória preliminar também foi realizada, após aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos, através do cadastro realizado na Plataforma Brasil, de acordo com a definição da Resolução 196/96, com alunos dos anos finais do

Ensino Fundamental matriculados na Instituição de Ensino - Escola Pública da Rede Estadual (Colégio Estadual Pinto Lima), localizada na cidade de Niterói, também no Estado do Rio de Janeiro.

O critério para escolha das escolas se deu em função da atuação da pesquisadora como Coordenadora Pedagógica na Instituição de Ensino Privado e como Professora na Instituição de Ensino Público, considerando as demandas de divulgação e incentivo à participação dos alunos nas Olimpíadas do Conhecimento, uma vez que na instituição pública elas são oferecidas a todos os alunos e na Instituição privada aos alunos interessados pela participação, de acordo com o preenchimento de uma ficha de inscrição. Os contatos com os participantes, equipe gestora e professores ocorreram através de um encontro com posterior explicação da proposta realizada por envio de mensagem via *WhatsApp* e/ou e-mail, e também com explanação, após autorização da equipe gestora, aos responsáveis dos alunos menores de idade por meio de encontro para explicação da pesquisa com entrega e devolutiva, à pesquisadora, dos termos de consentimento livre e esclarecido (TCLE) e termo de Assentimento livre e esclarecido (TALE) devidamente preenchidos e assinados pelos responsáveis e alunos. A pesquisa também deu ênfase à participação de meninas.

A pesquisa exploratória preliminar foi aplicada a professores, gestores e alunos com o objetivo de identificar os principais desafios sobre a temática desta pesquisa.

4.2.1. Pesquisa Preliminar com Professores e Gestores Educacionais

Foi aplicado um questionário contendo 11 questões, objetivas e discursivas, para um grupo de 28 profissionais que atuam na educação, compostos por 23 professores e 5 gestores, de escolas públicas e privadas do Município do Rio de Janeiro.

O quadro 1 apresenta a distribuição das perguntas direcionadas aos professores e gestores. Cabe ressaltar que as questões foram elaboradas por meio da Escala *likert* abordando como opções de resposta: Nunca / Raramente / Ocasionalmente / Frequente / Muito frequente, sendo utilizadas nas perguntas: 2, 4, 5, 6, 7 e 9. As perguntas discursivas foram contempladas nas perguntas: 1,3, 8, 10 e 11.

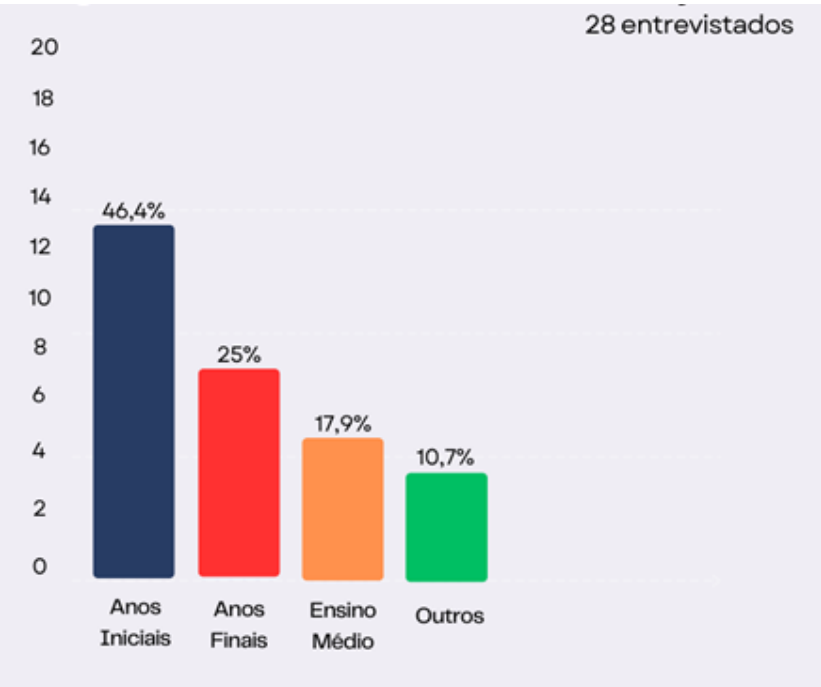
Quadro 1 - Perguntas destinadas a Professores e Gestores

Objetivas	Discursivas
2- Na sua atuação, enquanto educador, você conversa com os seus alunos sobre as Olimpíadas de Conhecimento?	**1-** Você conhece alguma Olimpíada de Conhecimento de nível Nacional ou Internacional? Em caso afirmativo, qual (is)?
4- Em sua prática diária você prioriza o uso de algum recurso tecnológico no intuito de aproximar os alunos da sua disciplina e/ou contextualizá-la às Olimpíadas de Conhecimento?	**3-** Você considera a tecnologia importante para envolver os alunos nas Olimpíadas de Conhecimento? Por quê?
5- Você considera que há relevância das Olimpíadas de Conhecimento como um meio de extensão da aprendizagem e aprimoramento do currículo pessoal do aluno?	**8-** Em sua opinião, quais seriam os maiores desafios de um professor no que tange aguçar o interesse e a motivação dos alunos para a participação em Olimpíadas de Conhecimento?
6- No planejamento de suas aulas, em algum momento, você propõe a discussão ou a resolução de questões de olimpíadas?	**10-** Que metodologias, na sua opinião, poderiam ser adotadas no espaço escolar para informar e divulgar as Competições Olímpicas de Conhecimento?
7- O Colégio em que você atua divulga e incentiva a participação dos alunos em Olimpíadas de conhecimento?	**11-** Escreva 3 palavras que remetam às Olimpíadas de Conhecimento.
9- Você considera que, no ambiente escolar, as Olimpíadas de Conhecimento promovem o desenvolvimento de habilidades, a cooperação e a interação entre os alunos?	

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Como introdução ao questionário aplicado aos entrevistados, foi abordado o segmento de atuação de cada profissional, conforme apresentado no gráfico 1.

Gráfico 1 - Gráfico sobre o segmento escolar de atuação



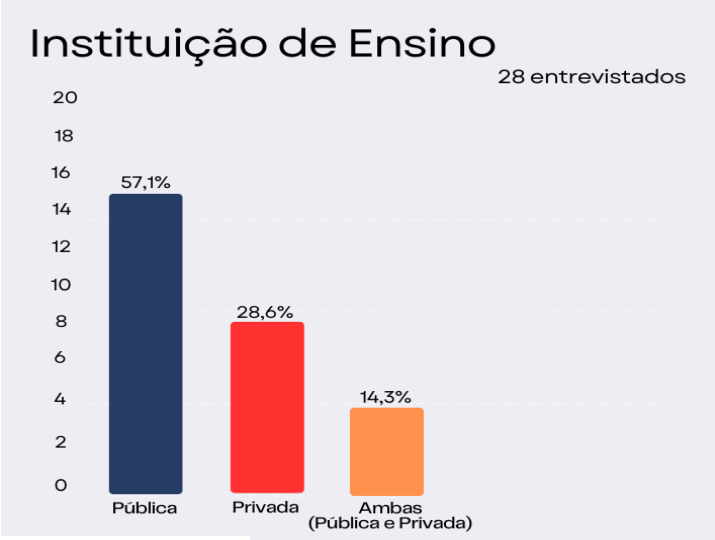
Fonte: elaborada pela autora (2024).

A coleta dos dados realizada por meio do questionário aplicado aos participantes destacou que o segmento escolar de atuação daqueles estava pautado no Ensino Fundamental Anos Iniciais, com 46,4%, seguido dos anos finais, representando 25% do total de participantes. Do Ensino Médio tivemos 17,9% participantes, 10,7% para outros segmentos.

Compreender o segmento de atuação dos profissionais entrevistados (professores e gestores) contribuiu para a preparação, atualização e o incentivo a uma educação inovadora (Moran, 2008).

Em sequência, antes das perguntas direcionadas e enumeradas, foi realizada a abordagem referente à Instituição de Ensino de atuação do professor (Pública ou Privada). O gráfico 2 apresenta o gráfico que retrata o percentual de atuação.

Gráfico 2 - Instituição de atuação



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A partir dos dados coletados, foi notável que mais de 50% dos participantes atuava em instituição de ensino pública, correspondendo a aproximadamente 16 participantes de um total de 28, conforme apresentado.

Dando início às perguntas enumeradas de 1 a 11, a pergunta 1, de caráter discursivo, teve como objetivo levar o professor(a), gestor(a) a refletir sobre seu conhecimento a respeito das Olimpíadas do Conhecimento em âmbito nacional ou internacional, além de identificar e nomear essas atividades.

O autor Moran (2008) nos traz a reflexão de que aprender exige envolver-se, pesquisar, ir atrás, produzir novas sínteses fruto de descobertas. Ao realizar essa coleta, esperava-se que o professor e o gestor tivessem algum conhecimento sobre o tema olimpíadas, já que as mesmas não se limitam ao universo interno da escola, transcendem esse contexto.

As respostas obtidas a partir da pergunta 1 estão apresentadas no quadro 2.

Quadro 2 - Conhecimento sobre as Olimpíadas de nível Nacional e/ou Internacional

Entrevistados	Frequência	Verbalizações
A, B, C, D, E, F, G	7	Conhecimento sobre as Olimpíadas de matemática das Escolas Públicas e Privadas (OBMEP).

H, I, J, K	4	Sem conhecimento das Olimpíadas de Conhecimento.
L	1	Conhecimento sobre a OBMEP, a Olimpíada de Matemática (OBM) e a Olimpíada Canguru.
M, N	2	Conhecimento sobre as Olimpíadas, mas sem nomeá-las.
O, P	2	Conhecimento sobre as Olimpíadas de matemática e de Língua Portuguesa.
Q	1	Conhecimento sobre as Olimpíadas de matemática e a de foguetes.
R	1	Conhecimento sobre as Olimpíadas de matemática, de astronomia e de física.
S	1	Conhecimento sobre a OBA, a Canguru de Matemática e a de Português (OP).
T	1	Conhecimento sobre a OBMEP e a Olimpíada de História.
U	1	Conhecimento sobre a OBMEP, a Olimpíada de Matemática e a Olimpíada Canguru.
V	1	Conhecimento sobre a Olimpíada de Português.
W	1	Conhecimento sobre a Olimpíada Brasileira de Matemática (OBM).
X	1	Conhecimento sobre a OBMEP e a Olimpíada Brasileira de Astronomia (OBA).
Y	1	Conhecimento sobre a Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB), a Olimpíada Brasileira de Matemática (OBM), a OBMEP, a Mostra Brasileira de Foguetes

		(MOBFOG) e a Olimpíada Brasileira de Astronomia (OBA).
Z	1	Conhecimento sobre a Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) e a Olimpíada Brasileira de Matemática (OBM).
A.1	1	Conhecimento sobre a OBMEP e a Olimpíada Brasileira de Educação Financeira (OBEF).
B.1	1	Conhecimento sobre as olimpíadas escolares.

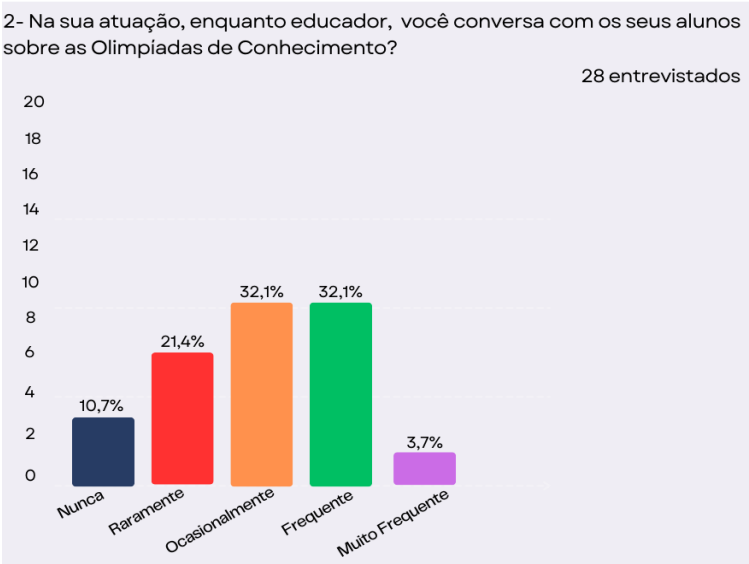
Fonte: elaborada pela autora (2024).

A pergunta 2 abordava a atuação do professor e se, em sua prática enquanto educador, ele conversava com os alunos sobre as Olimpíadas do Conhecimento.

Moran (2008) destaca a importância de uma aprendizagem viva e enriquecedora, pautada nas pontes realizadas entre o aprendizado intelectual e as situações reais, e retrata que o professor motivado, motiva os estudantes, pois o entusiasmo demonstrado através da fala e do conhecimento são capazes de contagiar os alunos.

As respostas obtidas para a pergunta 2 encontram-se no gráfico 3.

Gráfico 3 - Conversa sobre as Olimpíadas de Conhecimento



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Dentre as opções de resposta foi possível perceber que “ocasionalmente” e “frequente” mais se destacaram e com o mesmo percentual, o que nos leva a considerar que há ações opostas no ambiente escolar. Há professores que investem o tempo de sua aula para a discussão das olimpíadas e outros não, o que nos faz refletir que provavelmente esses docentes, em sua maioria, direcionam seu tempo aos conteúdos pré-estabelecidos e às dinâmicas diárias, impossibilitando o acesso dos alunos a informações e conexões com outras áreas de conhecimento ou ampliação do seu repertório e perspectivas.

Segundo Moran (2008), se faz necessário uma mudança cultural, para que os educadores organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas aos alunos e se percebam mais mediadores do que informadores, priorizando novas oportunidades de conhecimento e aprendizagens com foco numa maior integração curricular.

A pergunta 3 do questionário, aberta, trazia um olhar dos profissionais da educação (professores e gestores) para a tecnologia, a sua importância e o porquê dessa importância no envolvimento dos alunos pelas Olimpíadas do Conhecimento. As respostas obtidas estão no quadro 3.

Quadro 3 - Importância da tecnologia no envolvimento de alunos pelas Olimpíadas de Conhecimento

Entrevistados	Verbalizações
Entrevistado A	“Sim, a tecnologia pode auxiliar nas pesquisas sobre as olimpíadas, auxiliar nos estudos complementares. Incentivar os alunos”.
Entrevistado B	“Muito importante. Os alunos da atualidade nascem imersos na tecnologia, temos que usar a linguagem deles”.
Entrevistado C	“Sim, para levar conhecimento e informação”.
Entrevistado D	“Sim. Pois amplia as possibilidades de divulgação, de treinamento, de envolvimento e desperta o interesse em participar, já que a tecnologia está cada vez mais introduzida no dia a dia dos alunos”.
Entrevistado E	“Sim. Para potencializar o conhecimento dos estudantes”.
Entrevistado F	“Muito. Pela formação e incentivo”.

Entrevistado G	“Sim, pois possibilita desenvolver e despertar habilidades”.
Entrevistado H	“Sim. Porque aponta um futuro possível para eles”.
Entrevistado I	“Para que se sintam motivados a melhorar seu desempenho acadêmico e vivam experiências novas”.
Entrevistado J	“Sim, considero. No aprendizado além da sala de aula: A tecnologia possibilita que os alunos acessem uma variedade de recursos educacionais, como vídeos, simulações e conteúdos interativos, que complementam o currículo escolar e estimulam a curiosidade e a investigação. Além disso, a tecnologia desempenha um papel fundamental em tornar as Olimpíadas de Conhecimento mais acessíveis, envolventes e eficazes, proporcionando aos alunos oportunidades de aprendizado enriquecedoras e estimulantes”.
Entrevistado K	“Sim. Pelo fato de poder pesquisar provas anteriores, ver tipos de resoluções diferentes pelo *YouTube*, além do próprio anúncio”.
Entrevistado L	“Sim. Diversificar as formas de aprendizagem é fundamental”.
Entrevistado M	“Sim. A vida está mudando pra ser mais digital e a tecnologia na educação tem que fazer parte da construção do conhecimento”.
Entrevistado N	“Sim. Porque os tira efetivamente da "tradicionalidade" muitas vezes trazidas pelo conteúdo e porque traz maior aplicabilidade ao mesmo”.
Entrevistado O	“Sim. A tecnologia possibilita a realização de simulados, a troca de informações e o acompanhamento do desempenho dos estudantes”.
Entrevistado P	“Sim, porque o mundo hoje é tecnológico e todos devem estar inseridos”.
Entrevistado Q	“Sim. A tecnologia facilita o acesso ao conhecimento e enriquece o processo de

	aprendizado, tornando muito mais interativo”.
Entrevistado R	“Sim, pois se torna um atrativo para a participação na olimpíada”.
Entrevistado S	“Sim”.
Entrevistado T	“Sim. Além de ser um instrumento importante, acredito que o alcance gerado e a motivação gerada são enormes”.
Entrevistado U	“Sim. Eles estão super antenados nas redes”.
Entrevistado V	“Sim, porque faz parte do dia a dia do aluno e é uma linguagem mais acessível”.
Entrevistado W	“Sim, porque atualmente tudo que é relacionado à tecnologia, os interessa mais”.
Entrevistado X	“Sim, pois ela é uma ferramenta importante para o conhecimento e estudo dos alunos”.
Entrevistado Y	”Ela direciona o mundo mercadológico”.
Entrevistado Z	“Sim, facilita a compreensão dos conteúdos”.
Entrevistado A.1	“Sim! E importante os alunos terem esse conhecimento”.
Entrevistado B.1	“Sim, pois traz incentivo e motivação”.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

De acordo com as respostas obtidas foi possível perceber que a maioria dos profissionais da educação entrevistados concorda com a importância da tecnologia, abordando que os alunos da atualidade nascem imersos na tecnologia e que seu uso favorece a comunicação por meio da linguagem próxima, no intuito de incentivá-los e motivá-los através do conhecimento. Cabe destacar que, por fazer parte do cotidiano dos jovens, sua eficácia e aplicabilidade no espaço escolar caracteriza uma importante ferramenta de auxílio e incentivo aos estudantes em pesquisas sobre as olimpíadas, nos estudos complementares, acrescentando-lhes conhecimento e informação, além de ampliação de possibilidades, de divulgação, de treinamento e envolvimento, despertando o interesse pela participação.

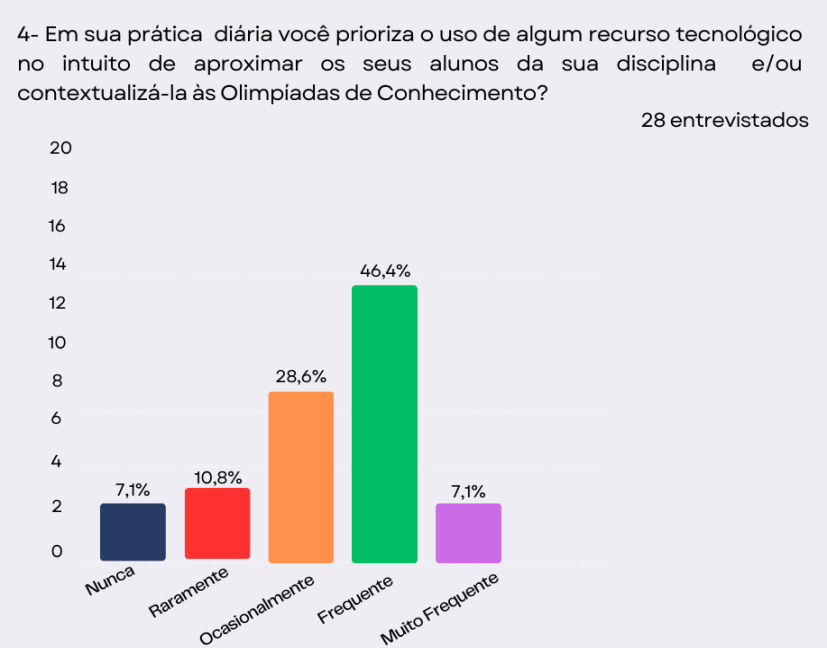
Segundo Moran (2008), a conectividade tecnológica completa uma escola, pois favorece aos alunos acesso contínuo às redes digitais, abarcadas por aprendizagem atual de conexão à informação, portais educacionais, bibliotecas on-line e diversos acervos de pesquisa.

Almeida (2023) aborda o desenvolvimento tecnológico como extremamente relevante e enfatiza as relações sociais propiciadoras de sujeitos aprendizes de uma

formação científica.

A pergunta 4 destaca o olhar voltado para a prática do professor, levando-o à reflexão do uso de algum recurso tecnológico no intuito de aproximar os alunos da sua disciplina (área de conhecimento) e/ou contextualizá-la às Olimpíadas do Conhecimento. As respostas estão apresentadas no gráfico 4.

Gráfico 4 - Uso de algum recurso tecnológico



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Conforme os resultados deste levantamento, foi possível perceber que frequentemente o professor utiliza algum recurso tecnológico para aproximar o aluno da sua disciplina ou motivá-lo para as olimpíadas, caracterizando 46,4% dos 28 participantes.

Moran (2008) ressalta que a aprendizagem pautada em recursos digitais enriquece o repertório individual e do grupo e nos apresenta a magnitude de se trabalhar com projetos significativos e que integrem as áreas de conhecimento.

As Olimpíadas do Conhecimento são um importante caminho para que haja essa amplitude não fragmentada, mas sim conectada, por meio de práticas de pesquisas, que contribuam para a integração curricular e para o desenvolvimento do aluno.

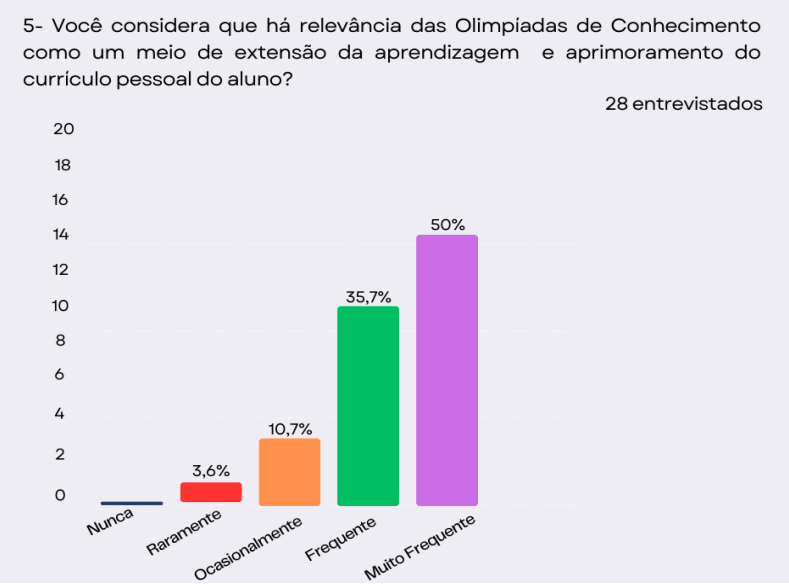
Vidal e Miguel (2020) abordam a importância da prática docente na perspectiva de qualificação da aula, em que o uso das metodologias, através da

utilização das tecnologias digitais, proporciona a participação e o envolvimento dos alunos com a atividade, com o conhecimento, melhorando as habilidades de pensamento crítico e uma aprendizagem significativa.

Portanto, o professor deve, em sua prática cotidiana, priorizar recursos tecnológicos que estimulem, valorizem e contextualizem a sua disciplina ao tema Olimpíadas do Conhecimento.

A pergunta 5 refere-se à relevância das olimpíadas como um meio de extensão da aprendizagem e aprimoramento do currículo pessoal do aluno. As respostas obtidas estão destacadas no gráfico 5.

Gráfico 5 - Relevância das Olimpíadas como meio de extensão da aprendizagem



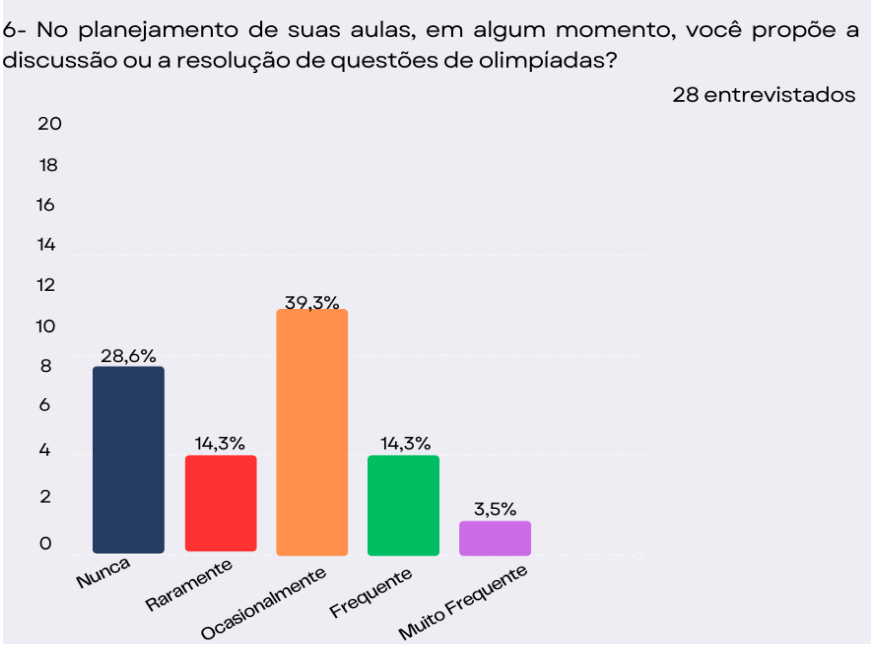
Fonte: elaborada pela autora (2024).

De acordo com o gráfico, 50% dos professores, ou seja, 14 participantes, julgaram que é “muito frequente”, isto significa que há relevância sim, o que nos permite concluir a importância de sua divulgação para incentivo à participação dos alunos.

Corroborando a ampliação do currículo pessoal do aluno, Fernandes (2021) nos aponta que mais do que medalhas, prêmios e diplomas de participação, as olimpíadas científicas proporcionam aos estudantes novas descobertas, novos lugares, ideias, técnicas e conhecimentos, enfatizando que anualmente, é possível participar de diferentes olimpíadas científicas, regionais, estaduais ou nacionais.

A pergunta 6 destaca o olhar para o planejamento das aulas do professor, onde se deve levar em conta, como proposta, a resolução e a discussão das questões de olimpíadas. As respostas estão representadas na forma percentual de acordo com o gráfico 6.

Gráfico 6 - Discussão ou resolução de questões olímpicas



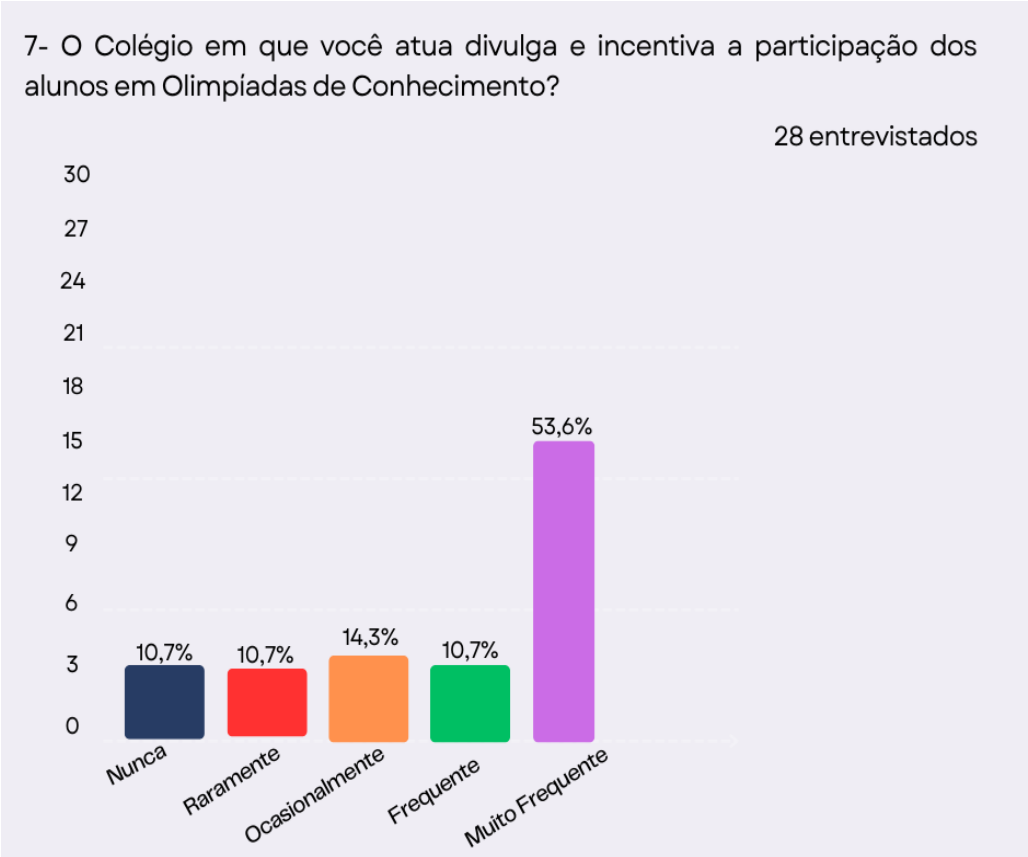
Fonte: elaborada pela autora (2024).

Ao serem arguidos sobre essa possibilidade, pôde-se observar que ocasionalmente os professores discutem e abordam em suas salas de aula esse tema, o que nos leva a crer que se o aluno não tem a oportunidade dessa experiência, provavelmente não se sentirá motivado e estimulado para algumas participações.

Moran (2008) nos aponta que todo educador precisa surpreender e cativar seus alunos sempre. Nesse contexto, seria interessante, no planejamento das aulas, o professor inserir propostas voltadas para a discussão de questões de olimpíadas, como uma maneira de lhes apresentar o novo e estimular o interesse.

A pergunta 7 nos apresenta o olhar voltado para a Instituição de ensino, ou seja, para a divulgação e o incentivo à participação dos alunos em Olimpíadas do Conhecimento. O gráfico 7 divulga as respostas para esse incentivo.

Gráfico 7- Divulgação e incentivo à participação dos alunos em Olimpíadas de Conhecimento



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Neste quesito, os professores destacam que mais de 50% das Instituições fazem a divulgação, o que é um ponto positivo, mas que necessita de um olhar atento, pois além da Instituição promover a divulgação, muitas vezes por meio de cartazes espalhados nas salas ou nos corredores do espaço escolar, há a necessidade de motivar, engajar e estimular para que a competição aconteça e não fique apenas ilustrativa em paredes ou e redes sociais.

Almeida *et al*. (2023) enfatizam que a inserção dos alunos, por meio do acesso e participação nas mais diversas olimpíadas de conhecimento, simboliza o compromisso com a formação integral e humanizada, estimulando o protagonismo refletido na motivação e participação direta dos projetos científicos propostos pela Comunidade Escolar.

A pergunta 8 aponta a opinião dos professores em relação aos maiores desafios referentes ao interesse e a motivação dos alunos para a participação em Olimpíadas do Conhecimento. As respostas versam em diferentes opiniões e encontram-se disponíveis no quadro 4.

Quadro 4 - Desafios enfrentados pelos professores para motivar a participação dos alunos em Olimpíadas

Entrevistados	Verbalizações
Entrevistado A	“Fazer com que o aluno enxergue uma necessidade real nesses exames”.
Entrevistado B	“Motivação e acesso à conexão”.
Entrevistado C	“Desigualdade de acesso, interesse dos alunos e medo do fracasso”.
Entrevistado D	“Tempo”.
Entrevistado E	“Sou professor de Educação Física e em minha disciplina, poucos são os que não se interessam. Mas acredito que, em outras disciplinas, a dificuldade seja a comunicação e outros fatores externos à educação escolar”.
Entrevistado F	“Ter uma formação continuada, para que os mesmos conheçam a proposta bem como incentivando a participação na mesma”.
Entrevistado G	“As distrações e a falta de divulgação”.
Entrevistado H	“Os alunos são movidos por recompensas. Se não vale "nota" não há interesse”.
Entrevistado I	“Tempo apropriado para poder trabalhar essa questão”.
Entrevistado J	“Seria fazer com que todos os alunos tivessem condições de competir”.
Entrevistado K	“Eles entenderem que essa participação tenha alguma importância para a vida deles”.
Entrevistado L	“Investimento das escolas e destinar tempo e espaço para divulgação e preparação dos alunos interessados”.
Entrevistado M	“A falta de tecnologia”.
Entrevistado N	“Estar numa escola 100% tecnológica”.
Entrevistado O	“Mostrar aos alunos que a aprendizagem se dá também fora da escola”.
Entrevistado P	“Na minha opinião, os maiores desafios são: a FALTA DE RECURSOS: acesso à tecnologia pode dificultar especialmente os alunos que vivem em comunidades desfavorecidas, a

	MOTIVAÇÃO: alguns alunos podem sentir que não têm habilidades suficiente para competir, medo de fracassar e apoio familiar".
Entrevistado Q	"Geralmente essas olimpíadas não têm uma premiação além das medalhas, para quem tira até medalha de bronze. Muitos alunos não têm maturidade de se sentirem desafiados simplesmente pelo fator aprender".
Entrevistado R	"Criar palestras e/ ou debates sobre a importância das Olimpíadas de Conhecimento.
Entrevistado S	É uma questão motivacional. A motivação dos alunos para fazer uma prova externa é mínima".
Entrevistado T	"Conhecimento".
Entrevistado U	"A falta de tempo para trabalhar com os alunos interessados as questões sugeridas".
Entrevistado V	"Falta de incentivo dos pais".
Entrevistado W	"Falta de incentivo e apoio para organização em geral e a realização de uma olimpíada de conhecimentos dentro da escola. Acredito que há pouca divulgação e estímulo para que haja olimpíadas do conhecimento dentro das escolas. Elas ocorrem mais em âmbito estadual ou nacional, quando, finalmente, ocorre a discussão dentro das escolas".
Entrevistado X	"Tempo, informação e conhecimento".
Entrevistado Y	"O professor deve estar disposto a trabalhar com os alunos os temas. Sem o envolvimento do professor não é possível incentivar o aluno".
Entrevistado Z	"Em algumas escolas não tem espaço para a prática das olimpíadas".
Entrevistado A.1	"Corrigir a defasagem de aprendizagem e incentivar o estudo contínuo".
Entrevistado B.1	"O fato deles se sentirem fora desta realidade. Falta de pertencimento".

Fonte: elaborada pela autora (2024).

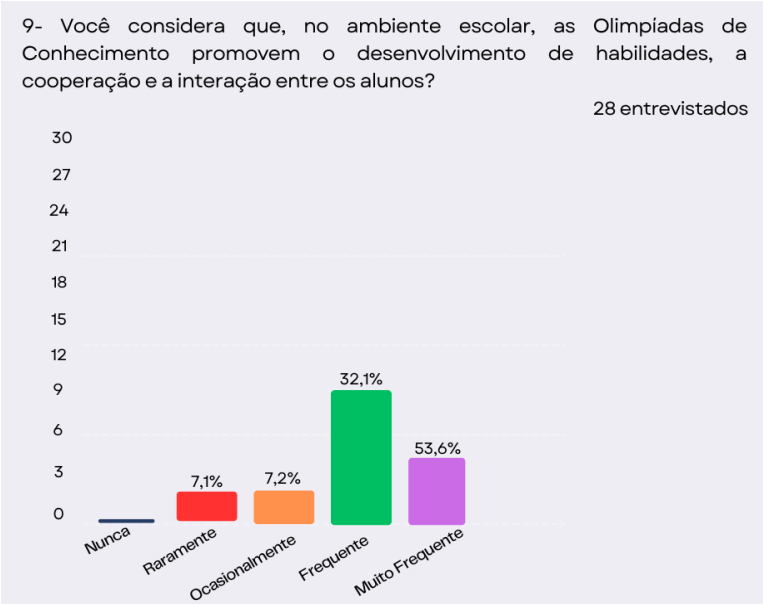
As respostas versaram em diferentes opiniões por parte dos professores, como o fato dos alunos se sentirem fora dessa realidade no que tange o tema olimpíadas, pois lhes falta pertencimento. A necessidade de corrigir a defasagem de aprendizagem e de incentivo ao estudo contínuo; a disponibilidade do

professor em trabalhar os temas e as questões de provas anteriores, tendo em vista a demanda organizacional em relação ao tempo; a necessidade de um espaço para a divulgação e preparação dos alunos interessados; o acesso à informação e ao conhecimento. A falta de incentivo e apoio para a organização e a falta de uma olimpíada de conhecimento estruturada dentro das próprias escolas apontam para os desafios, além da pouca divulgação e estímulo para que as mesmas aconteçam. Faz-se necessário impulsionar o estudo contínuo e a preparação para a participação dos alunos, sendo o professor um dos propulsores do envolvimento.

Xavier *et al.* (2017) nos apresentam a relevância da preparação dos estudantes para a interpretação e compreensão das questões de olimpíadas, a realização de provas de olimpíadas científicas, com aulas e resolução de questões, ressaltando a importância do envolvimento do professor no planejamento de suas aulas de modo a incentivar e envolver os alunos no ambiente escolar e em suas casas, proporcionando o desenvolvimento ao raciocínio lógico de forma rápida, precisa e instigante, para a obtenção do conhecimento.

A pergunta 9 avaliou se no ambiente escolar as Olimpíadas do Conhecimento promovem o desenvolvimento de habilidades, da cooperação e da interação entre os alunos. As respostas estão apresentadas no gráfico 8.

Gráfico 8- Olimpíadas de Conhecimento na promoção de habilidades, cooperação e interação



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Foi possível perceber que de forma muito frequente os professores reconhecem a importância das olimpíadas, caracterizando 53,6% do total, o que corresponde a cerca de 15 professores.

Rocha *et al*. (2016) abordam a relevância das Olimpíadas do Conhecimento para a promoção de estímulos às qualidades voltadas ao conhecimento, criatividade e inovação, ressaltando que a competição se dá entre os mais diversos estudantes do planeta, sendo um instrumento de desenvolvimento de habilidades particulares e coletivas, voltadas para a área da ciência de interesse de cada grupo de alunos, o que torna a atuação do professor imprescindível para a motivação no espaço escolar.

A pergunta 10 aborda as metodologias que, na opinião dos professores, poderiam ser adotadas no espaço escolar para informar e divulgar as Competições Olímpicas do Conhecimento. Várias metodologias e sugestões foram apresentadas pelos professores e podem ser apreciadas no quadro 5.

Quadro 5 - Metodologias para divulgação das Olimpíadas de Conhecimento

Entrevistados	Verbalização
Entrevistado A	“Criação de turmas e horas extras para uma adequada preparação”.
Entrevistado B	“Grupos em redes sociais”.
Entrevistado C	“Divulgação pelas redes sociais, grupos de WhatsApp”.
Entrevistado D	“Divulgação através de convites/inscrição e Simulados”.
Entrevistado E	“Competição interna, divididos por bandeiras de cores, onde haveria muita interação entre alunos de diversos níveis de conhecimento e da comunidade”.
Entrevistado F	“Um guia ilustrado, vídeos ilustrativos entre outros”.
Entrevistado G	“Através da interdisciplinaridade”.
Entrevistado H	“Divulgação oral, feita pelos professores, ainda considero a mais abrangente”.
Entrevistado I	“Poderia ter um curso ou uma disciplina que auxiliem e ajudem os alunos a conhecerem melhor isso”.

Entrevistado J	“Desenvolvimento de projetos; apresentação de seminários”.
Entrevistado K	“Terem essas atividades com maior frequência, internamente”.
Entrevistado L	“Vídeos motivadores e ampla divulgação dessas olimpíadas”.
Entrevistado M	“Divulgação nas salas de aula, palestras, olimpíadas internas...”.
Entrevistado N	“Produção de mídias”.
Entrevistado O	“Os alunos participantes precisam conversar com outros alunos, contar suas experiências”.
Entrevistado P	“Integrar informações sobre as Olimpíadas de Conhecimento em eventos escolares ou divulgações on-line. Estabelecer clubes ou grupos de estudo dedicados à preparação para as Olimpíadas de Conhecimento, proporcionando um ambiente de aprendizado colaborativo e incentivando os alunos a se envolverem ativamente na exploração de tópicos desafiadores. Criar uma Olimpíada de conhecimento na escola com premiação para incentivar os alunos”.
Entrevistado Q	“Aulas com resoluções de questões anteriores e/ou clube de olimpíadas do conhecimento”.
Entrevistado R	“Palestras, vídeos sobre essas competições”.
Entrevistado S	“Divulgação e premiação”.
Entrevistado T	“Ativas”.
Entrevistado U	“Na minha escola existe a divulgação das olimpíadas (de todas as áreas) existe um responsável por essa divulgação”.
Entrevistado V	“Realização de Olimpíadas Internas”.
Entrevistado W	“Acredito que podia ser criado grêmios ou diretórios estudantis para que os alunos tomassem a frente da divulgação por meio digital e analógico para que fosse possível atingir um público ainda maior e despertar o interesse em participar”.
Entrevistado X	“Poderia estar dentro do PPP da escola”.
Entrevistado Y	“Pesquisar sobre as Olimpíadas e incentivar a

	participação dos alunos e as possibilidades de conhecimento, prêmios que os mesmos podem obter”.
Entrevistado Z	“O uso de tecnologia digital para informar os pais e os alunos”.
Entrevistado A.1	“Cadastrar os alunos que tiverem as cinco melhores avaliações da turma automaticamente, oferecendo suporte tecnológico para estudar em qualquer lugar e para deslocamento quando necessário, com respaldo para a alimentação desse aluno”.
Entrevistado B.1	“Divulgação e incentivo no ambiente escolar e pelas redes sociais dos responsáveis e alunos”.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

As verbalizações coletadas apontam para o dinamismo criativo do professor, por meio de propostas metodológicas diversificadas no ambiente escolar, pautadas em divulgações internas, ilustrativas e envolventes, inclusive por meio do uso das tecnologias digitais, além da preparação de um espaço ou de uma sala para a caracterização de um clube, que funcione com atividades direcionadas às olimpíadas, às experimentações e resolução de questões, incentivando, através da ampla divulgação, a participação e o envolvimento dos estudantes.

Duas verbalizações chamaram a atenção da pesquisadora de forma positiva: a primeira apresentou a inclusão do tema olimpíadas no Projeto Político Pedagógico da Escola, pois proporcionaria o envolvimento de todos os educadores, em sua prática pedagógica, pensando e elaborando suas metodologias; a segunda apontou o envolvimento das famílias na divulgação, pois os responsáveis dos alunos, por suas experiências de vida, talvez auxiliassem os seus filhos a dimensionarem as possibilidades futuras agregadas às participações em Olimpíadas Científicas de Conhecimento.

Agregar o tema Olimpíadas a um Projeto no Espaço escolar será de grande relevância para os alunos e para a Instituição, pois proporcionará interação, visibilidade, envolvimento com as áreas de conhecimento, competitividade, possibilidade de premiação, e busca por melhores resultados.

Rocha *et al*. (2016) nos aponta que a implantação constante de competições no cotidiano da população estudantil, pautada no uso de diferentes metodologias e

divulgação, acarretará mudanças no modo como os estudantes tratam as variadas disciplinas, ressaltando que o anseio pela participação motivará o aluno a querer bons resultados, despertando o interesse pelos estudos, causando efeito também nas notas escolares e na escolha profissional de cada um.

A pergunta 11 abordou os entrevistados para que escrevessem três palavras que remetessem os professores às Olimpíadas do Conhecimento. As palavras mencionadas pelos participantes estão organizadas, por categorização do item, no quadro 6, tendo como unidade de registro as palavras mencionadas, categorizadas pelas Olimpíadas de Conhecimento, subcategorizadas ao que essas palavras remetem de acordo com as verbalizações, frequência e interpretação de acordo com o quadro 6.

Quadro 6 - Categorização de palavras que remetem professores e gestores às Olimpíadas de Conhecimento

Verbalização	Frequência	Interpretação
“Conhecimento” ou “Conhecer”	9	Essa análise revela que a palavra conhecimento aparece com maior ênfase, o que pode ser notado pelo fato de as olimpíadas dialogarem com as diferentes áreas, possibilitando ao aluno ampliação de seu repertório e conhecimento.
“Desafio”	6	Essa análise revela que a palavra desafio se caracteriza como algo latente quando se pensa em olimpíada, nos fazendo pensar em todos os envolvidos para a sua realização, os professores, alunos e gestores, fazendo também alusão ao desafio como algo desafiador, que exige esforço, dedicação e envolvimento, ou ainda o desafio das questões em função de exigirem do aluno um bom raciocínio lógico.
“Superação”	6	Essa análise revela que a palavra superação caracteriza a realidade dos jovens no que tange a experimentação desse processo de participação. O estímulo, na maioria das vezes, faz com que o aluno se reconheça neste “lugar” de superação, de conquista.
“Aprendizagem” ou “Aprendizado”	6	Essas análises revelam que as olimpíadas de conhecimento possibilitam aos alunos uma aprendizagem para além de um certificado e/ou a conquista de medalhas, mas sim um aprendizado para a vida, como a experiência de se sentir inserido no contexto de competições que vão para além da sala de aula e que possibilitam ao aluno o desenvolvimento de diferentes habilidades.

“Competição” ou “Competitividade”	4	Essa análise revela a importância desse tipo de atividade, pois a competição caracteriza a disputa dos jovens por um mesmo objetivo.
“Incentivo”	3	Essa análise revela que o incentivo é essencial para o envolvimento, o engajamento e o despertar para a participação do aluno.
“Motivação”	3	Essa análise revela o poder da motivação. Um aluno motivado se sente inserido, aguçado e instigado a participar de atividades, de competições, de desafios e de olimpíadas.
“Tecnologia”	3	Essa análise revela que a tecnologia pode ser uma grande aliada no despertar do interesse dos alunos para o tema olimpíadas, pois é sempre abarcada por diferentes recursos e ferramentas capazes de inspirar os alunos.
“Estudo”	3	Essa análise revela que o estudo é importante para o sucesso na olimpíada de conhecimento, pois através do estudo o aluno terá acesso a provas anteriores, podendo desenvolver ainda mais as habilidades exigidas em cada olimpíada.
“Dedicação”	2	Essa análise revela que a dedicação permite ao aluno alcançar êxito nas disputas.
“Participação”	2	Essa análise revela que o estudo é importante para o sucesso na olimpíada de conhecimento, pois através do estudo o aluno terá acesso a provas anteriores, podendo desenvolver ainda mais as habilidades exigidas em cada olimpíada.
“Satisfação”	2	Essa análise revela que a satisfação é o prazer advindo da participação.
“Disciplina”	2	Essa análise revela que a disciplina possibilita o foco no objetivo.
“Desempenho”	2	Essa análise revela que o desempenho caracteriza a atuação nas olimpíadas de conhecimento.
“Excelência”	2	Essa análise revela que a palavra excelência ressalta na participação do aluno uma qualidade, talvez até um destaque em relação aos não participantes.
“Português” ou “Matemática”	2	Essas análises revelam duas áreas de conhecimento relevantes em olimpíadas, na visão dos participantes.
“Prêmios” ou “Premiação”	2	Essas análises revelam que as olimpíadas possibilitam o reconhecimento, seja por certificado e/ou medalhas, “premiando” o participante.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Algumas palavras apareceram com menor ênfase, apresentando para cada resposta a frequência 1, as quais são representadas por “descoberta, disputa, empenho, perseverança, inspiração, interesse, destaque, oportunidade, mercado, diversão, formação, dinamicidade, crescimento, pesquisa, objetivo, progressão, currículo, engajamento, interação, contas, raciocínio lógico, adrenalina, internet, desenvolvimento, habilidade”.

De Abreu *et al.* (2022) enfatizam que para o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ), as olimpíadas científicas são momentos privilegiados para a divulgação científica e para a descoberta e incentivo de novos talentos. Elas fornecem dados ao Ministério da Educação para avaliar os estudantes brasileiros em relação aos alunos de outros países, além de estimular o caráter competitivo e a inventividade de alunos e professores.

4.2.2. Pesquisa Preliminar Aplicada com Estudantes

Foi aplicado um questionário on-line, contendo 11 questões mescladas em objetivas e discursivas, a 29 estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, da escola pública – Colégio Estadual Pinto Lima, mescladas em objetivas e discursivas. A escolha da escola se deu em razão da atuação desta pesquisadora.

As questões direcionadas aos alunos da rede pública de ensino do Colégio Estadual Pinto Lima, foram elaboradas no intuito de averiguar quais os conhecimentos dos mesmos sobre as Olimpíadas do Conhecimento.

O quadro 7 nos permite acessar as perguntas direcionadas a esses participantes. Cabe ressaltar que, assim como na pesquisa direcionada aos professores e gestores, as perguntas com Escala *Likert* também abordaram como opções de resposta: Nunca / Raramente / Ocasionalmente / Frequente / Muito frequente, sendo utilizadas nas perguntas: 2, 4, 5, 6, 7 e 9. As perguntas discursivas (abertas) foram contempladas nas perguntas: 1,3, 8, 10 e 11.

Quadro 7 - Perguntas destinadas aos alunos

Objetivas	Discursivas
2- Enquanto aluno, no seu dia a dia, você conversa com os seus professores sobre as	**1-** Você conhece alguma Olimpíada de Conhecimento de nível Nacional ou

Olimpíadas de Conhecimento?	Internacional? Em caso afirmativo, qual (is)?
4- Seu professor prioriza o uso de algum recurso tecnológico no intuito de aproximar os alunos da disciplina que leciona e/ou contextualizá-la às Olimpíadas de Conhecimento?	**3-** Você considera o uso da tecnologia, por intermédio do professor, importante para envolver os alunos nas Olimpíadas de Conhecimento? Por quê?
5- Você considera que há relevância das Olimpíadas de Conhecimento como um meio de extensão da sua aprendizagem e aprimoramento do seu currículo pessoal?	**8-** Em sua opinião, quais seriam os maiores desafios dos professores em aguçar o interesse e a motivação dos alunos para a participação em Olimpíadas de Conhecimento?
6- Durante as aulas, em algum momento, seu professor propõe a discussão ou a resolução de questões de olimpíadas?	**10-** Que metodologias, na sua opinião, poderiam ser adotadas no espaço escolar para informar e divulgar as Competições Olímpicas de Conhecimento?
7- O Colégio em que você estuda divulga e incentiva a participação dos alunos em Olimpíadas de conhecimento?	**11-** Escreva 3 palavras que remetam às Olimpíadas de Conhecimento.
9- Você considera que, no ambiente escolar, as Olimpíadas de Conhecimento promovem o desenvolvimento de habilidades, a cooperação e a interação entre os alunos?	

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Como introdução ao questionário aplicado, a pesquisa abordou o segmento escolar de atuação dos alunos.

Participaram da pesquisa 29 alunos. O gráfico 9 retrata as respostas coletadas e, para a surpresa da pesquisadora, foi possível perceber que nem todos os alunos sabiam o segmento escolar o qual estudavam.

Gráfico 9 - Segmento escolar



Fonte: elaborada pela autora (2024).

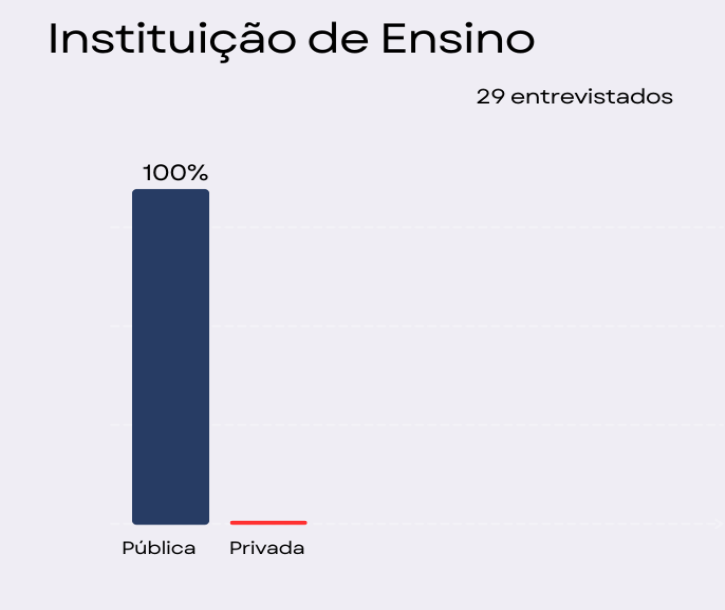
A pesquisa foi realizada com alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental e deveria estar 100% preenchida como Anos Finais, mas cerca de 3 alunos responderam que estudavam nos anos iniciais.

Rocha *et al*. (2024) afirmam que a sensação de pertencimento e o reconhecimento no ambiente educacional se mostram essenciais para o desenvolvimento acadêmico e emocional dos estudantes, impactando diretamente no engajamento e na motivação para o aprendizado. Sendo assim, o não reconhecimento do ano escolar por parte de alguns poucos alunos pode influenciar no seu pouco envolvimento e motivação para a participação efetiva nesta pesquisa.

Em sequência, antes das perguntas direcionadas e enumeradas, foi realizada a abordagem referente à Instituição de Ensino de atuação do aluno (Pública ou Privada).

O gráfico 10 retrata que 100% dos alunos reconhecem que estudam em uma instituição de ensino pública.

Gráfico 10 - Instituição de Ensino



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Dando início às perguntas discursivas, a pergunta 1 deste segundo questionário preliminar, levava o aluno a refletir sobre o seu conhecimento sobre Olimpíada do Conhecimento de nível Nacional ou Internacional, além de nomeá-la. As respostas obtidas a partir da pergunta 1 estão apresentadas no quadro 8.

Quadro 8- Conhecimento sobre as Olimpíadas de nível Nacional e/ou Internacional

Entrevistados	Frequência	Verbalizações
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O	15	"Não Conhecem nenhuma olimpíada de Conhecimento".
P, Q, R, S, T, U, V, W	8	"Conhecem a OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas)".
X, Y, Z, A.1	4	"Conhecem a Olimpíada de esporte. Um aluno mencionou a Olimpíada de Paris".
B.1	1	"Conhece a Olimpíada de Matemática".

C.1	1	“Conhece, mas não lembrou o nome”.

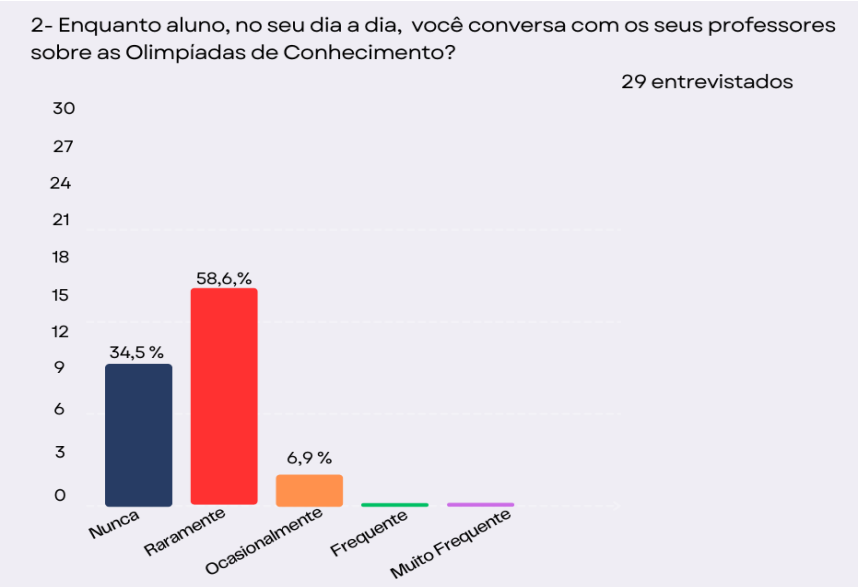
Fonte: elaborada pela autora (2024).

As verbalizações dos alunos sinalizam que apesar das Instituições Públicas de Ensino da Rede Estadual participarem anualmente da OBMEP com as inscrições automáticas dos alunos, muitos não a reconhecem como uma Olimpíada do Conhecimento. Outros, por já terem participado, enfatizaram a área da Matemática como algo que lhe parece mais familiar. Precisamos tornar o espaço escolar um ambiente informativo e que possibilite a ampliação do repertório cultural do aluno, favorecendo o sentimento de pertencimento e de conectividade ao que nele acontece.

Xavier *et al.* (2017) nos apresentam que a aprendizagem pode acontecer em situações informais de ensino, nas quais o sujeito que aprende está submerso em um ambiente cultural informador. Aproveitar a divulgação de algumas olimpíadas em rede nacional e trazê-la para o ambiente escolar possibilitará conexões com as olimpíadas existentes e/ou já vivenciadas por eles e, caso não as tenha vivenciado, oferece a oportunidade de ampliação do repertório científico.

A pergunta 2 aludia a reflexão se o aluno, em seu dia a dia, conversava com os seus professores sobre as Olimpíadas do Conhecimento e as repostas obtidas podem ser observadas no gráfico 11.

Gráfico 11 - Conversa sobre as Olimpíadas de Conhecimento



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Das 29 respostas obtidas, 58,6% dos alunos de 8º e 9º anos, mencionaram nunca conversar com os professores sobre as olimpíadas e 34,5% mencionaram raramente falar sobre o assunto, o que justifica a relevância da pesquisa, pois as olimpíadas, de acordo com esta amostragem, necessitam ser pensadas e divulgadas no espaço escolar, visto que 6,9% ocasionalmente também conversam sobre o tema.

Liell e Bayer (2020) destacam o ambiente escolar como um local propício para discussões de conhecimentos e para as inovações dos saberes para o desenvolvimento de desafios. Na interação aluno e professor, abordar questões de olimpíadas de conhecimento, tal como a OBMEP, pode trazer contribuições significativas para o ensino-aprendizagem de áreas específicas da Matemática e outras áreas de conhecimento.

A pergunta 3 do questionário, aberta, questionou se o aluno considerava o uso da tecnologia, por intermédio do professor, importante para envolvê-los nas olimpíadas e o porquê dessa importância. As verbalizações encontram-se destacadas no quadro 9.

Quadro 9 - Importância do uso das tecnologias no envolvimento do aluno com as Olimpíadas

Entrevistado	Verbalização
Entrevistado A	“Sim, porque a tecnologia hoje ajuda no dia a dia”.
Entrevistado B	“Acho um meio ótimo de conhecimento, mas um diálogo com um professor é sim mais eficaz e melhor”.
Entrevistado C	“Depende do tipo de tecnologia. E sim, acho interessante essa dinâmica de aprendizado”.
Entrevistado D	“Sabedoria... O professor ajuda a gente a entender melhor”.
Entrevistado E	“Sim. Por que é uma forma de entreter mais o aluno na matéria”.
Entrevistado F	“Sim, porque ele consegue ver se o aluno colou ou não”.
Entrevistado G	“Sim, para nós alunos termos mais conhecimentos”.
Entrevistado H	“Sim, porque as tecnologias facilitam o desenvolvimento dos alunos”.

Entrevistado I	“Sim, porque o uso da tecnologia é importante”.
Entrevistado J	“Não”.
Entrevistado K	“Sim, porque isso ajuda a preparar o aluno”.
Entrevistado L	“Não”.
Entrevistado M	“Sim, por ser algo que interessa os alunos e motiva”.
Entrevistado N	“Sim, pois é uma fonte de conhecimento!”.
Entrevistado O	“Sim, porque ajuda eles a ensinar melhor para os alunos, com as palavras certas, para eles quererem participar”.
Entrevistado P	“Sim, porque ele irá saber mais sobre o assunto”.
Entrevistado Q	“Sim, pois ajuda a divulgar a proposta das olimpíadas de conhecimento através de redes sociais e traz melhor entendimento”.
Entrevistado R	“Sim, para expandir o material didático”.
Entrevistado S	“Não, pois eu não tenho conhecimento sobre ela”.
Entrevistado T	“Sim, porque eu acho que os alunos iriam entender melhor sobre o assunto usando a tecnologia”.
Entrevistado U	“Não”.
Entrevistado V	“Sim, uma forma melhor de conhecimento”.
Entrevistado W	“Não”.
Entrevistado X	“Sim, pois ajuda os alunos com novos conhecimentos”.
Entrevistado Y	“Sim, porque ajudaria a conhecer melhor as olimpíadas”.
Entrevistado Z	“Esportes”.
Entrevistado A.1	“Sim, porque pode ajudar a melhorar em algumas coisas”.
Entrevistado B.1	“Sim, pra eles ensinarem a gente”.
Entrevistado C.1	“Sim, porque algumas postagens no Instagram deixam os alunos informados”.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

As verbalizações dos alunos nos remetem para a importância do uso das tecnologias digitais como ferramentas possibilitadoras de entretenimento, de auxílio para a compreensão dos conteúdos e ampliação do conhecimento, além de um meio de expansão do material didático e maior aprimoramento de conceitos relacionados

às Olimpíadas do Conhecimento. Cabe destacar também o professor como um comunicador e alguém que os auxilia na compreensão e no entendimento do que lhes é proposto.

É importante ressaltar que, além do professor, a tecnologia é mencionada presente nas redes sociais, favorecendo a aquisição de informação e a comunicação on-line de compartilhamento.

Os alunos, segundo Pereira e Araújo (2020), têm disposição e interesse por projetos e atividades que utilizem recursos tecnológicos. Atividades direcionadas às Olimpíadas do Conhecimento, por meio das tecnologias digitais, pautadas em alternativas para tornar as aulas de qualquer conteúdo escolar mais agradáveis e motivadoras, e que apresentem sentido aos alunos possibilitarão a construção de novos conhecimentos, favorecendo a aprendizagem.

A pergunta 4, fechada, levava o aluno a atentar para o uso de algum recurso tecnológico, por intermédio do professor, no intuito de aproximá-lo da disciplina lecionada ou contextualizá-la às Olimpíadas do Conhecimento, sendo contemplada através do gráfico 12.

Gráfico 12 - Uso de recurso tecnológico pelo professor



Fonte: elaborada pela autora (2024).

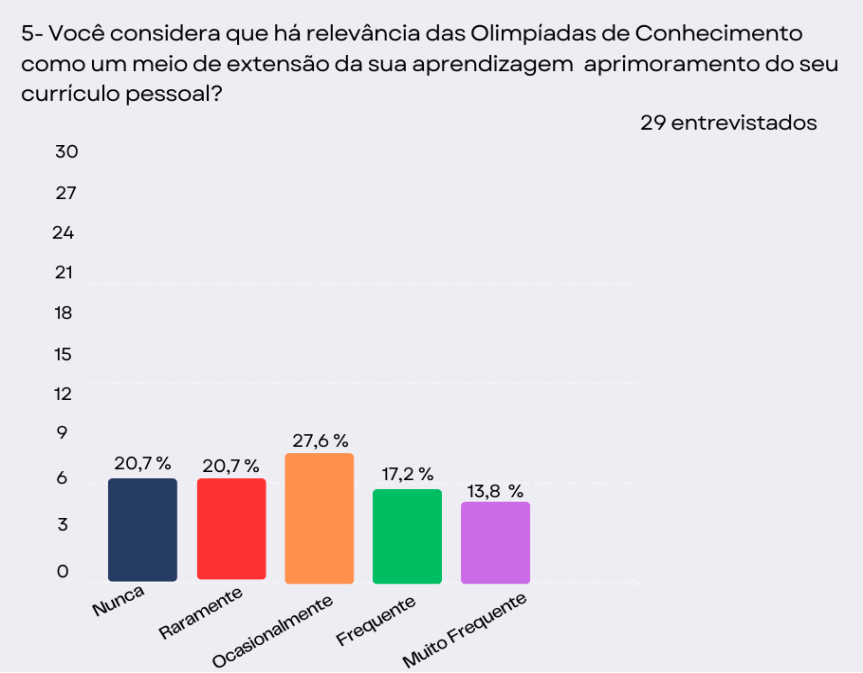
De acordo com a coleta, é possível perceber que 44,8% dos alunos

mencionaram que seus professores nunca utilizam recurso tecnológico, o que corresponde a 13 respostas dadas e, 31%, representado por 9 respostas, mencionam que o uso é ocasional, totalizando, aproximadamente, 75% de pouco envolvimento do professor com a tecnologia.

Ortolan *et al*. (2017) nos apontam a necessidade de se incorporar a tecnologia às práticas pedagógicas como uma forma de construir visões de mudanças e transformação na aquisição do conhecimento e no letramento dos alunos e dos professores. A utilização das TIC, pelos professores, pautada em recursos variados no intuito de se incrementar a aprendizagem e de aproximar os alunos na disciplina que leciona e/ou contextualizá-la às Olimpíadas do Conhecimento deve ser compreendida como uma ferramenta importantíssima, mesmo que muitos deles ainda não se sintam seguros e preparados para utilizá-la. Cabe salientar que o uso de diferentes recursos tecnológicos tornará a aula mais dinâmica, interessante e envolvente.

A pergunta 5, caracterizada pelo gráfico 13, levava o aluno a pensar sobre a relevância das olimpíadas em sua “formação”, como um meio de extensão da aprendizagem, enfatizando o aprimoramento de seu conhecimento e do seu currículo pessoal.

Gráfico 13 - Olimpíadas de Conhecimento como meio de extensão da aprendizagem



Fonte: elaborada pela autora (2024).

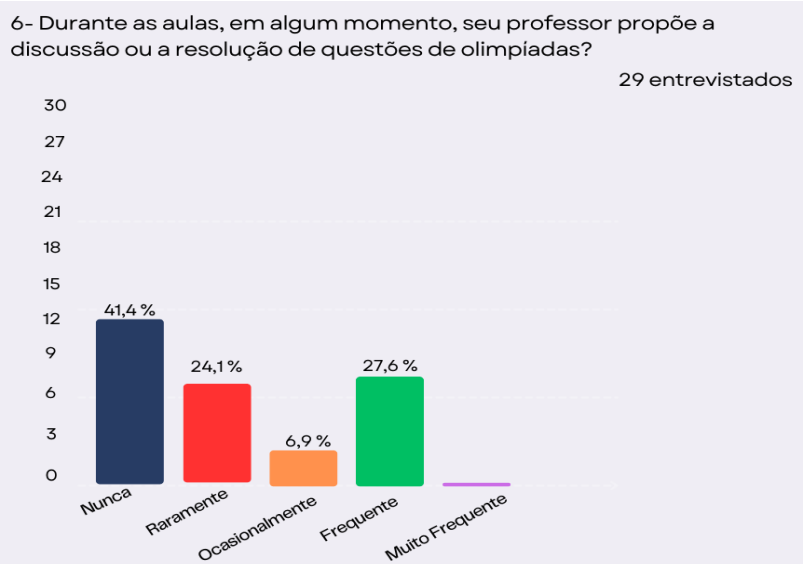
Foi possível perceber, a partir das respostas obtidas no gráfico 13, que ocasionalmente os alunos reconhecem a relevância das olimpíadas para o aprimoramento de seu currículo pessoal. As respostas nunca e raramente foram ambas destacadas em 20,7% caracterizando a pouca visibilidade das olimpíadas como meio de extensão da aprendizagem.

Carvalho *et al*. (2017) retratam que as competições de ensino permitem ao aluno aprender se divertindo. Dessa forma, além de estimular uma mente criativa, fornece base para a escolha profissional, considerando que muitos estudantes descobrem sua vocação a partir da necessidade de estudar para tais competições, o que caracteriza a importância de fazê-los se sentir inseridos e pertencentes ao universo olímpico, como algo promissor, inclusive para o aprimoramento de seu currículo.

Lopes (2023) nos aponta que as medalhas e certificados podem, também, enriquecer o futuro currículo dos estudantes participantes. Saindo do colégio, esses certificados podem ser anexados como atividades complementares que se tornarão um diferencial em processos seletivos.

A pergunta 6 dialogava com a discussão e a resolução de questões de olimpíadas, propostas pelos professores, aos alunos. As respostas estão destacadas no gráfico 14.

Gráfico 14 - Discussão e resolução de questões de Olimpíadas



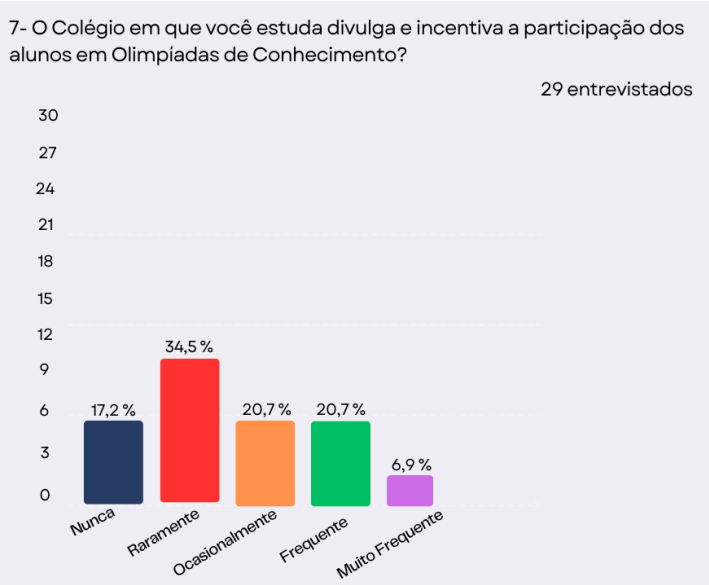
Fonte: elaborada pela autora (2024).

De acordo com a coleta, foi possível observar que 41,4% dos alunos nunca tiveram acesso à discussão e resolução de questões de olimpíadas. Já 27,6% mencionam que frequentemente esse movimento ocorre na sala de aula.

Queiroz (2022) destaca a relação entre o aluno e o professor sendo de suma importância no processo de aprendizagem. No que tange às questões de olimpíadas, a serem abordadas e discutidas em sala por parte dos professores, cabe-lhes o compromisso com a produção do conhecimento, desenvolvendo junto aos seus alunos um vínculo de amizade e respeito mútuo pelo saber, reconhecendo, na sua prática diária, a responsabilidade pela organização e condução das atividades propostas aos alunos, com o intuito de contribuir para processos de resolução de problemas e aprendizagens significativas.

A pergunta 7 abordou sobre a importância da Instituição de ensino para o conhecimento das olimpíadas, por meio da divulgação e incentivo à participação dos alunos nas Olimpíadas do Conhecimento, sendo caracterizada pelo gráfico 15.

Gráfico 15 -Divulgação das Olimpíadas no espaço escolar



Fonte: elaborada pela autora (2024).

De acordo com a coleta, os alunos reconheceram que raramente o Colégio incentiva a participação, correspondendo a 34,5% das respostas.

As respostas ocasionalmente e frequentemente apareceram, ambas, com 20,7%, demonstrando que há incentivo, mesmo sendo necessário mais estímulo e envolvimento também por parte da Instituição.

Xavier *et al.* (2017) nos apontam que diante de um cenário educacional no qual os alunos evidenciam dificuldades em interpretar e compreender os conteúdos, a inserção de competições saudáveis, propostas por professores, com o apoio das equipes gestores, nas respectivas instituições de ensino, torna-se uma medida metodológica diferenciada, ao colaborar com a inclusão social de estudantes, com o ensino e com a didática desenvolvida nas salas de aula.

A pergunta 8 abordou, conforme ponto de vista dos alunos, sobre os maiores desafios encontrados pelos professores em aguçar o interesse e a motivação dos alunos para a participação em Olimpíadas do Conhecimento. As verbalizações podem ser apreciadas no quadro 10.

Quadro 10 - Desafios encontrados pelos professores na divulgação das Olimpíadas

Entrevistados	Verbalizações
Entrevistado A	“Em dar meio ponto ou até um ponto inteiro etc”.
Entrevistado B	“O interesse do aluno, porque não basta só o auxílio do professor, tem sim que haver interesse do aluno”.
Entrevistado C	“A forma com que eles irão despertar esse interesse neles”.
Entrevistado D	“Explicar para o aluno enquanto está ocupado”.
Entrevistado E	“Manter a atenção dos alunos na matéria”.
Entrevistado F	“Os professores falam tanto que esquecem o assunto da OBMEP”.
Entrevistado G	“Na minha opinião seria se os alunos não mostrassem interesse”.
Entrevistado H	“O desinteresse dos alunos e a falta de mais incentivo dos professores”.
Entrevistado I	“Facilmente eles fariam”.
Entrevistado J	“Dele motivar”.
Entrevistado K	“Não sei”.
Entrevistado L	“Não sei”.
Entrevistado M	“A falta de visibilidade das olimpíadas em certos lugares e a falta de interesse dos próprios alunos”.
Entrevistado N	“O maior desafio é realmente trazer alunos e fazê-los se interessar por algo como as olimpíadas de conhecimento, pois muitos acham

	que vai ser algo chato!”.
Entrevistado O	“Eles quererem”.
Entrevistado P	“Nenhum”.
Entrevistado Q	“A falta de interesse de alguns alunos por não perceberem a importância”.
Entrevistado R	“O interesse”.
Entrevistado S	“A falta de interesse deles”.
Entrevistado T	“Manter a sala quieta e concentrada para falar sobre as olimpíadas de conhecimento”.
Entrevistado U	“Chamar a atenção dos alunos e manter o foco deles no assunto”.
Entrevistado V	“É porque nem todo mundo tem interesse em olimpíadas de conhecimento”.
Entrevistado W	“Não”.
Entrevistado X	“Ter a atenção dos alunos”.
Entrevistado Y	“Concentração”.
Entrevistado Z	“Para incentivar mais”.
Entrevistado A.1	“Os alunos respeitar e levar a sério”.
Entrevistado B.1	“Ensinarem”.
Entrevistado C.1	“Os alunos darem mais atenção para as Olimpíadas e falar mais sobre”.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

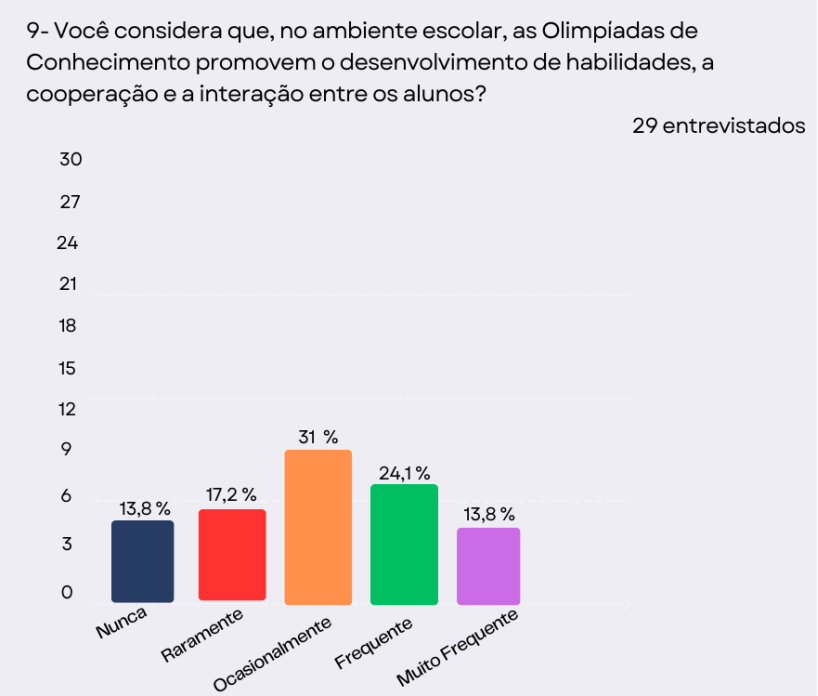
A visão dos alunos sobre os desafios enfrentados pelos professores na divulgação das olimpíadas versa sobre a falta de interesse dos alunos, o que nos leva a crer que uma vez que os alunos não se interessam pela matéria ministrada por seus professores, também não se interessarão por outros assuntos, como por exemplo, as Olimpíadas do Conhecimento. Nessas condições, o professor tem a complexa responsabilidade de possibilizar a aprendizagem para que se torne significativa e seja pautada na utilização de estratégias diferenciadas, no intuito de encantar, motivar e mobilizar os seus alunos para que se sintam inseridos, envolvidos e contemplados pelo conhecimento.

Da Silva *et al.* (2016) nos apontam que compete ao professor verificar o que mais motiva e interessa os seus alunos, uma vez que ele não é mais visto como o detentor do conhecimento e transmissor do saber, mas alguém que estabelece o diálogo, utiliza estratégias diferenciadas, pautadas em novas tecnologias, não excludente às formas tradicionais de ensino ou às aulas expositivas, sendo para os

seus alunos um orientador e mediador, capaz de obter a atenção, envolver os alunos e despertar o interesse e a motivação a diferenciados temas, inclusive os relacionados às Olimpíadas do Conhecimento, tornando-os também corresponsáveis no processo de novas aprendizagens.

A pergunta 9 abordava se o aluno considerava que as olimpíadas de conhecimento promoviam o desenvolvimento de habilidades, a cooperação e a interação entre os alunos e as respostas podem ser apreciadas no gráfico 16.

Gráfico 16 - Promoção do desenvolvimento de habilidades, cooperação e interação



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Moreira *et al.* (2024) nos apontam que disputas educativas pautadas em Olimpíadas de Conhecimento, ao incentivar o interesse e a participação dos alunos em diversas disciplinas, estimulam capacidades cognitivas, a criação de pensamentos críticos, assim como o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e de criatividade. Além disso, o ambiente competitivo também promove a colaboração e o trabalho em equipe, aptidões essenciais para o sucesso em muitos campos profissionais.

O gráfico 16 nos apresenta que, na percepção dos alunos, nunca, raramente e ocasionalmente corresponde a mais de 60% do quantitativo, equivalendo a 18

alunos não percebendo a importância das Olimpíadas do Conhecimento como uma proposta promissora de desenvolvimento intelectual, pessoal, curricular e interacional. Apenas 4 alunos julgam muito frequente essa possibilidade, o que nos leva a crer que se faz necessário um trabalho, a ser desenvolvido no ambiente escolar, para potencializar a promoção do aluno por intermédio das olimpíadas.

Silva (2024) aborda que para além das premiações, as Olimpíadas Científicas brasileiras têm proporcionado aos estudantes e professores novas descobertas, momentos de estudos, reflexões e o compartilhamento de conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem de Ciências. Além disso, essas competições têm motivado muitos jovens a gostarem do estudo de Ciências e suas tecnologias, além de auxiliar o estudante em sua escolha profissional.

Nota-se a relevância desta pesquisa e a necessidade de um trabalho efetivo que divulgue, estimule e incentive os alunos na percepção da importância das olimpíadas.

A pergunta 10, aberta, abordava as estratégias que, na opinião do aluno, poderiam ser adotadas por seus professores, no espaço escolar, para informar e divulgar as Olimpíadas do Conhecimento.

Várias respostas foram mencionadas pelos alunos, sendo elas destacadas e apreciadas no quadro 11.

Quadro 11 - Estratégias a serem adotadas no espaço escolar para divulgação das Olimpíadas

Entrevistados	Verbalizações
Entrevistado A	“Com o qr code iam ficar curiosos e iam escanear. Eles íam no link, aí nisso ia aparecer as olimpíadas de conhecimento”.
Entrevistado B	“Mostrar exemplos de testes, uma aula descontraída etc”.
Entrevistado C	“Apresentando aos alunos, e acrescentando benefícios ao realizar a prova com sucesso”.
Entrevistado D	“Estudar mais. Prestar a atenção nas aulas e etc”.
Entrevistado E	“Por meio de atividades que tenham relação com as olimpíadas, porque assim mostraria que não é algo tão chato, e sim algo que vai agregar no seu currículo”.
Entrevistado F	“Links”.

Entrevistado G	“Mostrando mais o conhecimento da competição”.
Entrevistado H	“Cartazes pelos corredores, mais conversas sobre as olimpíadas de conhecimento, avisos da coordenação nas salas e no ambiente escolar e mais incentivo por parte dos professores”.
Entrevistado I	“Fala com os professores e fala com os alunos”.
Entrevistado J	“Entregando papel”.
Entrevistado K	“Conversar mais com os alunos sobre o assunto, explicar a sua importância”.
Entrevistado L	“Não sei”.
Entrevistado M	“Mais divulgação de olimpíadas de conhecimento de todas as áreas e mostrar que podem trazer benefícios”.
Entrevistado N	“Cartazes pelos corredores e paredes dos banheiros”.
Entrevistado O	“Ir em sala falando com todos os alunos, ou distribuir cartazes pela escola”.
Entrevistado P	“Os professores dizerem mais sobre as olimpíadas e etc”.
Entrevistado Q	“Cartazes, palestras e mais diálogo sobre a importância”.
Entrevistado R	“Fazerem os próprios alunos divulgarem, assim, terá mais interesse”.
Entrevistado S	“Cartazes, vídeos e etc”.
Entrevistado T	“Fazer anúncios e cartazes e falar com os pais sobre o assunto”.
Entrevistado U	“Uso do celular e palestras”.
Entrevistado V	“Prêmios”.
Entrevistado W	“Não”.
Entrevistado X	“Conversar mais com os alunos”.
Entrevistado Y	“Passando nas salas para informar”.
Entrevistado Z	“Divulgar nas redes sociais”.
Entrevistado A.1	“Dar aulas sobre ou conversar com os alunos mais a fundo sobre o assunto”.
Entrevistado B.1	“Que eles deixem a gente divulgar as coisas”.
Entrevistado C.1	“Postar no Instagram, no Facebook, espalhar papéis pela escola”.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

As verbalizações dos alunos contemplaram o uso das tecnologias digitais como estratégia de divulgação para as Olimpíadas do Conhecimento, dando destaque para QR Codes, uso de *links*, redes sociais, e estes abordaram de forma enfática a divulgação por meio de cartazes, palestras, anúncios e conversas sobre o assunto, incluindo também os responsáveis, e ainda destacaram o professor como um importante aliado nessa estratégia, o que nos faz refletir sobre a sua notoriedade e sobre o quão apreciável é o seu papel no cotidiano escolar.

Lopes (2023) afirma que para o bom funcionamento de um projeto das Olimpíadas do Conhecimento é necessário que ocorra uma eficiente divulgação. As escolas e professores precisam ter as informações sobre as competições para então poder incentivar a participação de seus alunos. Hoje, com a existência dos meios de comunicação digitais, as olimpíadas possuem sites informativos, com calendários, editais e informações a dispor de seus participantes e das escolas dos mesmos, mas, ainda assim, é necessário um trabalho de divulgação para que esses sites cheguem até essas escolas e esses alunos. Nessas condições, estimular e engajar o aluno nessa divulgação, por meio de postagens em redes sociais, cartazes, vídeos e aulões permitirão que o acesso às informações chegue de forma mais eficiente a um maior número de alunos despertando-os para o interesse, a motivação e a curiosidade.

A pergunta 11 abordou os alunos entrevistados para que escrevessem três palavras que os remetessem às Olimpíadas do Conhecimento. As palavras mencionadas pelos alunos participantes estão organizadas, tendo como unidade de registro as palavras mencionadas, categorizadas pelas Olimpíadas de Conhecimento, subcategorizadas ao que essas palavras remetem de acordo com as verbalizações, frequência e interpretação de acordo com o quadro 12.

Quadro 12 - Categorização das palavras que remetem os alunos às Olimpíadas de Conhecimento

Verbalização	Frequência	Interpretação
“Conhecimento”	9	Essa análise revela a importância das olimpíadas na aquisição e desenvolvimento do conhecimento.
“Futebol, futsal, vôlei, natação, ginástica”	8	Essa análise revela o quanto os alunos ainda entendem as olimpíadas com o foco nas modalidades esportivas, relacionadas ao esporte, ao corpo, ao físico.

“Esporte”	7	Essa análise revela o quanto os alunos ainda entendem a palavra Olimpíada relacionada aos jogos olímpicos, aos esportes coletivos e/ou individuais, disputados entre diversos países.
“Competição ou competir”	6	Essa análise revela que, na visão dos alunos, as olimpíadas caracterizam competição entre os alunos.
“Estudo/estudar”	5	Essa análise revela a compreensão do aluno para a importância do estudo, quando se pensa em olimpíadas.
“Premiação, medalha, ouro, prata, bronze”	6	Essa análise revela que o aluno reconhece que as medalhas, geralmente divididas em 3 categorias, caracterizam a premiação do estudante.
“Aprendizado / Aprendizagem”	4	Essa análise revela a percepção dos alunos no que se refere à participação em olimpíadas, como possibilidade de aprendizado.
“Matemática /OBMEP”	4	Essa análise revela que, na visão do aluno, a disciplina de matemática é a que mais propõe olimpíadas, talvez pelo fato de ser a única a qual todos os alunos das instituições públicas, em nível nacional, são inscritos para participação.
“Cálculos/contas”	2	Essa análise revela que os cálculos e as contas são utilizados quando se trata de Olimpíadas de Matemática, sendo as mesmas as conhecidas pelos alunos.
“Silêncio”	2	Essa análise revela que, para o aluno, o silêncio é importante para a concentração e para a compreensão na resolução das questões das olimpíadas.
“Desafios”	2	Essa análise revela a importância de se compreender as olimpíadas como um desafio a ser resolvido, a ser superado etc.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Algumas palavras apareceram com menor ênfase, apresentando para cada resposta a frequência 1, as quais são representadas por sabedoria, incentivo, pessoas, ensino, jogos, dança, educação, disciplinas, habilidades, fala, pesquisa, possibilidades, dedicação, gabarito, cartão resposta, teste, ajuda, vitória, crescimento, olimpíadas, coordenação, futuro, Paris, concentração, paralímpico, tecnologia.

Das 87 palavras que supostamente seriam obtidas, 6 não foram respondidas e 1 aluno também mencionou não saber o que responder, ou seja, não conseguiu

estabelecer conexão com a palavra olimpíadas e seus supostos significados sobre o conhecimento.

De acordo com a categorização das palavras mencionadas pelos alunos é notório destacar o quanto a palavra ”olimpíada” ainda os remete ao esporte e à prática de algumas modalidades esportivas, arraigadas por competições, na disputa por premiações e medalhas. Compreender as olimpíadas como potencializadoras do aprendizado e do conhecimento, nas diferentes áreas, caracteriza também um dos propósitos desta pesquisa, que traz em sua elaboração e aplicação o compromisso de estimular, através de metodologias e tecnologias da informação, o envolvimento dos estudantes com o tema, sua divulgação no espaço escolar e as possibilidades atreladas através das participações.

Os autores Ghiggi *et al.* (2017) abordam, fazendo uma analogia às competições esportivas, que uma série de práticas organizadas em função da obtenção de um melhor rendimento, como se aprecia nas olimpíadas esportivas, podem também ser notórias em atividades científicas/escolares e, para tal caracterização, utilizam o termo “esportivização dos saberes”, destacando o reconhecimento de jovens talentos e o estímulo à busca pelo bom aproveitamento.

Nessas condições, incentivar e valorizar, através do entendimento atribuído às práticas esportivas, o valor agregado no que tange a participação em Olimpíadas Científicas de Conhecimento, proporcionará maior engajamento e envolvimento dos estudantes.

Abreu *et al. (*2022) afirmam que o incentivo e a realização de competições voltadas para o conhecimento se deram de forma mais sistemática a partir de 1990, impulsionados pelo discurso de que era necessário valorizar atividades práticas que melhorassem a educação no Brasil.

4.3. Sequência Didática

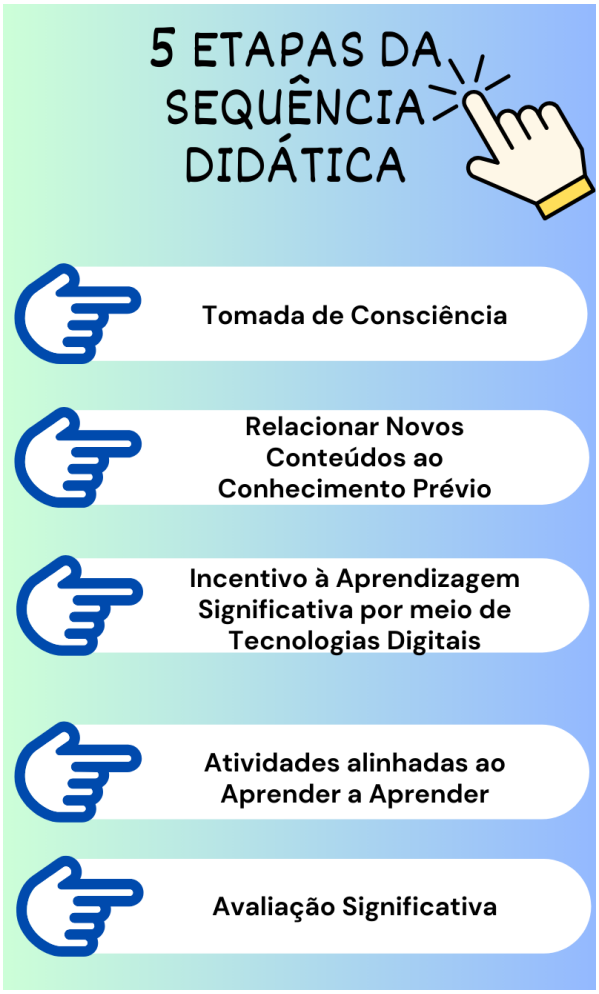
Na terceira etapa, após a identificação, tanto na literatura quanto na pesquisa exploratória preliminar, dos principais desafios relacionados à inserção das Olimpíadas Científicas de Conhecimento no contexto pedagógico, foi elaborada uma metodologia baseada em uma sequência didática, conforme o APÊNDICE A – Ficha de Material Didático (Sequência Didática 1º, 2º e 3º dias).

A sequência didática corresponde a uma proposta metodológica, organizada em cinco etapas, distribuídas em três dias de aplicação, no intuito de se fazer alusão à temática Olimpíadas do Conhecimento em diferentes contextos, desde o despertar do conhecimento prévio dos alunos, o uso do diálogo nas relações interativas, mediadas e aprofundadas a partir de atividades lúdicas por diferentes recursos, até a tomada de consciência acerca do tema e a avaliação da aprendizagem e da aula, pautadas nas tecnologias digitais.

Arantes, Mól e Carvalho (2023), destacam que a sequência didática é uma ferramenta essencial no planejamento educacional, permitindo uma abordagem estruturada e significativa no processo de ensino-aprendizagem, com potencial para enriquecer a educação por meio da integração de tecnologias digitais e do foco na aprendizagem significativa e contextualizada. Os autores apontam que, de acordo com *framework* elaborado em 2019, a autora Arantes destaca a importância de um planejamento pautado na escolha do tema a ser abordado, na percepção do conhecimento prévio, na conexão entre o novo conteúdo e o conhecimento existente, com foco na aprendizagem significativa, por meio de atividades envolventes, lúdicas, tecnológicas e que despertem o interesse do aluno, através do uso dos recursos digitais na consolidação da aprendizagem, pautada na reflexão crítica e na avaliação significativa, consolidando importantes etapas de uma sequência didática.

As 5 etapas da sequência didática podem ser observadas na figura 2.

Figura 2 - Etapas da SD



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A aplicação dessa Sequência Didática (SD) foi desenvolvida em 3 dias distintos.

4.3.1. Primeiro dia da Sequência Didática

O primeiro dia de aplicação destinou-se a alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental Anos Finais. Em cada turma de 9º ano (901 e 902) estiveram presentes, respectivamente, 17 e 22 alunos e no 8º ano, 3 alunos. Totalizando 42 alunos participantes.

Esse primeiro dia de aplicação teve como objetivo a verificação do conhecimento dos alunos sobre o tema Olimpíadas do Conhecimento, a partir das perguntas referentes ao significado de olimpíadas, destacando quais as olimpíadas eram conhecidas e a quais áreas estavam relacionadas, além da avaliação da

participação dos alunos em alguma Olimpíada do Conhecimento existente, como também a área de conhecimento de preferência para uma possível participação futura. Como recursos foram utilizados imagens, siglas, jogos, pesquisas em sites oficiais das olimpíadas e tecnologia.

Figura 3 - Participação dos alunos no 1º dia da Sequência Didática



Fonte: elaborada pela autora (2024).

4.3.2. Segundo dia da Sequência Didática

O segundo dia de aplicação foi destinado ao uso de estratégias, por meio das tecnologias digitais, no intuito de resgatar e ampliar o entendimento dos alunos sobre as Olimpíadas do Conhecimento, estimulando a pesquisa das Olimpíadas existentes no Brasil (competições nacionais), apontando que existem olimpíadas que estimulam a competição em nível internacional, e enfatizando a importância de ser um estudante participante em olimpíadas. Como recursos se utilizou imagens, sites, questionários, vídeos e ferramentas para o estímulo ao protagonismo e a aproximação dos alunos ao tema.

Figura 4 - Importância da participação em Olimpíadas



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Figura 5 - Participação dos alunos no 2º dia da Sequência Didática



Fonte: elaborada pela autora (2024).

4.3.3. Terceiro dia da Sequência Didática

No terceiro dia de aplicação, as estratégias utilizadas possibilitaram aguçar ainda mais a curiosidade dos alunos sobre as Olimpíadas do Conhecimento, valorizando a importância do professor como um incentivador e motivador do processo, destacando ainda o aluno no centro da discussão, levando-o a refletir sobre a importância das olimpíadas e das oportunidades advindas de sua participação. Como recursos foram utilizados *blogs*, produções relacionadas às mídias digitais, aplicativos e vídeos.

Esse conjunto de atividades planejadas e estruturadas de modo a favorecer, estimular, incentivar, aguçar e possibilitar a aprendizagem dos alunos e a ampliação de seu conhecimento sobre as olimpíadas, abarcadas pelas tecnologias como meios, como ferramentas facilitadoras da aprendizagem de nossos alunos, torna a aprendizagem significativa.

Segundo Moran (2008), a escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real, possibilitando ao aluno o acolhimento afetivo na construção dessa aprendizagem significativa.

Em continuidade à Metodologia de Análise de dados aplicada à Sequência Didática foi elaborado um Relato de Experiência do que foram os 3 dias da vivência da Sequência Didática entre os alunos, quanto à comunicação, à interação e a integridade entre metodologia e tecnologia a ser relatada na análise dos resultados e discussões e também o destaque para a metodologia utilizada nos materiais evidenciados nos apêndices, com ênfase na descrição do material e da sua finalidade, natureza, demanda, avanços tecnológicos, contemplados pelo grau de novidade, descrição da abrangência realizada, potencial e replicabilidade.

4.4. Elaboração de Material Didático

Posteriormente, foi elaborado um material didático em formato de *e-book,* APÊNDICE B – Material Didático (*e-book*), (Figura 6 – Material Didático), pautado em ferramentas digitais diversificadas que contextualiza a temática e inclui a sequência didática com o objetivo de apoiar outros educadores na aplicação da metodologia proposta.

Figura 6 - Material Didático



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Esse material didático (*e-book*) foi elaborado partindo de uma introdução pautada no contexto atual, no desenvolvimento de temas voltados para a divulgação das Olimpíadas do Conhecimento no espaço escolar, pelas tecnologias digitais e pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e por uma proposta metodológica de aprendizagem - Sequência Didática (SD), por meio das tecnologias: *LEARNNINGAPPS, WORDWALL, MENTIMETER, GOOGLE TABELA, GOOGLE FORMS, GOOGLE SLIDES, PADLET, INSHOT, GOOGLE IMAGENS, SUNO APP (Inteligência Artificial),* pautadas em referenciais teóricos, vislumbrando a utilização das tecnologias digitais como ferramentas motivadoras na contemplação das Olimpíadas do Conhecimento no espaço escolar, no intuito de possibilitar o apontamento de caminhos para o engajamento em olimpíadas acadêmicas de conhecimento, identificação das etapas do processo, motivação para a participação efetiva do aluno, divulgação, assim como favorecer o devido destaque no contexto pedagógico.

5. ANÁLISE DOS RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise dos resultados será discutida nas seções subsequentes conforme a aplicação das etapas da sequência didática.

5.1. Sequência Didática – 1º dia de aplicação

Tomada de Consciência

No intuito de trazer os alunos para a tomada de consciência sobre o tema olimpíadas, foram aplicadas 5 perguntas, realizadas oralmente, ao grupo contemplado por 42 estudantes participantes, de 8º e 9º anos, caracterizando a 1ª etapa da Sequência Didática. A escolha deste ano escolar se deu em função de se tratar de alunos com maior autonomia nos anos finais, podendo participar, inclusive, de atividades no contraturno, em função das autorizações assinadas por seus responsáveis.

A primeira coleta para identificar o nível de conhecimento dos alunos sobre olimpíadas foi realizada por meio do seguinte questionamento, conforme quadro 13.

Quadro 13 - O que significa Olimpíada?

Aluno	Verbalizações
Aluno A	“Competição” (2)
Aluno B	“Medalhas”
Aluno C	“Disputa”
Aluno D	“Pessoas”
Aluno E	“Países”
Aluno F	“Vitória”
Aluno G	“Derrota”
Aluno H	”Disputa de conhecimento”
Aluno I	“Jogos”
Aluno J	“Esporte”
Aluno K	“Desafio aos estudantes”
Aluno L	“Forma de superar os próprios desafios”
Aluno M	“Ego”
Aluno N	“Soberba”
Aluno O	“Cálculo”
Aluno P	“Raciocínio lógico”
Aluno Q	“Prêmios”

Fonte: elaborada pela autora (2024).

É possível identificar o quanto o espírito esportivo está enraizado na experiência dos alunos, tendo vista que a palavra jogos e esportes aparecem nas respostas que tangem o conhecimento prévio dos alunos relacionado às Olimpíadas. As respostas coletadas apontam ainda para as olimpíadas como uma disputa de conhecimento, abarcada por uma competição desafiadora aos estudantes, muitas vezes pautada na forma de superação dos próprios desafios, contemplando uma disputa entre pessoas e/ou países.

Moreira *et al.* (2024) abordam que as Olimpíadas Científicas, voltadas para a Educação Básica, são competições intelectuais que têm como objetivo incentivar os estudos de diferentes áreas de forma inovadora. Essas disputas educativas, ao incentivar o interesse e a participação dos alunos em diversas disciplinas, estimulam capacidades cognitivas, a criação de pensamentos críticos, assim como o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e de criatividade.

É notável que as respostas dadas pelos alunos corroboram esse tipo de competição educativa, pois além de agregar tudo o que foi mencionado, também

envolve disputa, vitória, derrota, medalhas/premiação, incentivando e desenvolvendo o raciocínio lógico e a capacidade de superar os próprios limites e desafios.

A segunda questão, ainda para o levantamento do conhecimento prévio, foi destinada à identificação das olimpíadas conhecidas pelos alunos, conforme apresentado no quadro 14.

Quadro 14 - Quais Olimpíadas vocês conhecem?

Alunos	Frequência	Verbalizações
Aluno A	11	“Olimpíadas de Matemática”
Aluno B	8	“Olimpíada de História”
Aluno C	7	“Língua Portuguesa”
Aluno D	3	“Inglês”
Aluno E	3	“OBMEP”
Aluno F	2	“Artes”
Aluno G	2	“Geografia”
Aluno H	2	“Ciências”
Aluno I	1	“Canguru”
Aluno J	1	“Esportiva”
Aluno K	1	“Conhecimentos Gerais”
Aluno L	1	“Jogos Olímpicos”

Fonte: elaborada pela autora (2024).

As respostas obtidas chamaram a atenção para o envolvimento dos estudantes em pensar as Olimpíadas voltadas para as diversas áreas de conhecimento, muitas vezes pelo fato dos alunos a relacionarem aos conteúdos escolares que lhes são apresentados.

As autoras Hammes e Zannota (2024) abordam que as olimpíadas científicas são vistas no espaço escolar como uma atividade que desperta a motivação e, como consequência, aumenta o engajamento dos estudantes para com os conteúdos escolares, sendo uma alternativa metodológica de aprendizado e inclusão social, que podem ser utilizadas em diferentes áreas do conhecimento.

De acordo com as verbalizações, ainda é possível perceber que as Olimpíadas de Matemática são as mais conhecidas pelos alunos. Carvalho *et al.* (2017) enfatizam que entre as olimpíadas mais conhecidas nas escolas públicas, a Olimpíada de Matemática está ganhando espaço entre alunos, professores e escolas. Os motivos que a fazem conhecida, além do investimento feito a este

projeto, é o estímulo dado ao jovem talento e a cobrança, por parte dos órgãos de educação, na melhoria do desempenho dos estudantes por bons resultados, que servem, entre outras coisas, para qualificar o ensino ofertado, tanto em âmbito municipal quanto estadual.

Da mesma forma, a 3ª pergunta os levava a refletir sobre as áreas de conhecimento atreladas às olimpíadas. As verbalizações obtidas podem ser apreciadas no quadro 15.

Quadro 15 - Quais áreas de conhecimento estão atreladas às Olimpíadas?

Alunos	Frequência	Verbalizações
Aluno A	10	“Matemática”
Aluno B	7	“Português”
Aluno C	6	“Inglês”
Aluno D	6	“História”
Aluno E	3	“Geografia”
Aluno F	3	“Ciências”
Aluno G	2	“Espanhol”
Aluno H	1	“Engenharia”
Aluno I	1	“Artes”
Aluno J	1	“Todas”
Aluno K	1	“Educação”
Aluno L	1	“Letras”

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Os alunos mencionaram a História, a Geografia, a Matemática (OBMEP), a Língua Portuguesa e questionaram se havia alguma olimpíada de Inglês, Espanhol e Artes. Pesquisamos juntos durante o rico momento de troca, pois estávamos numa sala com recurso audiovisual, computador e internet.

Carvalho *et al.* (2017) nos apontam que, além de competições na área de Matemática, há competições na área de Astronomia, Português, Redação, Física, História, Geografia, Biologia, Química, entre outras. O objetivo dessas competições, de modo geral, é despertar no educando a vontade de aprender, o gosto pelos estudos e a necessidade de sempre buscar respostas aos seus questionamentos; e, além disso, iniciá-lo no mundo da pesquisa.

A 4ª pergunta fazia referência à participação dos alunos em olimpíadas. As verbalizações estão apresentadas no quadro 16.

Quadro 16 - Você já participou de alguma Olimpíada?

Alunos	Frequência	Verbalizações
Aluno A	15	“OBMEP”
Aluno B	5	“Nunca participaram”
Aluno C	3	“Esportiva”
Aluno D	1	“Canguru”
Aluno E	1	“Lançamento de foguete”

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Surpreendentemente apenas alguns alunos expuseram ter participado de Olimpíadas. Alguns alunos que já estudavam há alguns anos no Colégio Estadual Pinto Lima, mencionaram nunca terem participado, no entanto eles já participaram em anos anteriores. Talvez o não-pertencimento a este tipo de avaliação não os fizesse lembrar. A OBMEP foi a mais citada, visto que no colégio público todos os alunos são inscritos anualmente para a participação. Cabe ressaltar que alguns participantes da OBMEP verbalizaram não saber se tinham participado, sendo conduzidos pelos próprios amigos para a lembrança. Uma aluna mencionou ter participado da OBMEP, a caracterizando como uma prova com questões fáceis e difíceis. Outra, estudante do 9º ano, verbalizou ter participado pela 1ª vez quando estava no 8º ano. Uma aluna, que também mencionou a OBMEP, verbalizou ter vindo de uma escola particular preparatória, enfatizando ser muito aguçada e interessada pelo tema. A experiência, segundo ela, valeu a pena e foi muito boa, pois lhe proporcionou aprendizado, ressaltando a importância da participação e o quanto as olimpíadas agregam na jornada estudantil e profissional. Um aluno enfatizou que a escola poderia ter “um time” com alunos participantes em Olimpíadas. Uma aluna do 8º ano mencionou que no outro colégio em que estudava os alunos participavam das olimpíadas, mas ela saiu do colégio antes da oportunidade de vivenciar a experiência da prova Canguru de Matemática.

Ainda dialogando com os autores Carvalho *et al.* (2017), é possível perceber, de acordo com as verbalizações, que a participação dos alunos em Olimpíadas vem crescendo muito, tanto em aplicação quanto em aceitação de alunos e professores, bem como nos investimentos do governo, em que se torna notável a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas – OBMEP, que é aplicada

anualmente em duas fases. Além de oferecer premiação simbólica ao aluno, a OBMEP premia com bolsas de estudos no ensino básico e no ensino superior.

Por ser a OBMEP a Olimpíada de efetiva participação dos alunos, eles foram instigados a pensar um pouco mais sobre essa Olimpíada do Conhecimento, sendo ainda sondados sobre esse modelo de provas. Como são as provas? Quantas questões são contempladas? Há níveis? São todas iguais independente do ano escolar? Os alunos mencionaram que a OBMEP é uma prova destinada aos alunos bons em matemática e que aborda o raciocínio lógico matemático, sendo elaborada com questões fáceis e difíceis e contemplada em 20 ou 40 questões objetivas e posteriormente discursivas. Para alguns, há níveis de separação de acordo com os anos escolares, sendo as provas divididas em cores (amarelo, rosa e azul), divididas em 3 níveis e em 3 fases que, para alguns alunos, seria a 1ª fase contemplada por todos, a 2ª para quem se classificou na 1ª e a 3ª para quem se classificou na 2ª fase. Para outros, não. As provas são iguais em todos os níveis, sem nenhum tipo de diferenciação. Outros afirmaram que a prova de 6º ao 9º ano era a mesma para os alunos, e que para o Ensino Médio, era tudo igual da 1ª à 3ª série. Quanto aos níveis, um quantitativo significativo lembrou que a prova amarela, nível 1, era destinada aos alunos de 6º e 7º anos, a prova rosa, nível 2, destinada aos alunos de 8º e 9º anos e a prova azul, destinada aos alunos do Ensino Médio (1ª, 2ª e 3ª séries). Os alunos, inclusive, mencionaram que a maior pontuação alcançada nos 3 níveis de disputa, no ano de 2024, no Colégio Estadual Pinto Lima, destinou-se a uma aluna do 6º ano que acertou 18 questões de um total de 20 questões objetivas, se classificando para a 2ª fase; e destacamos que nem sempre o aluno matriculado no ano escolar “mais alto” será o que obterá mais pontos. Em vários momentos houve a afirmativa, por parte dos alunos, que a prova era caracterizada por questões fáceis, médias e difíceis. Quanto à participação em olimpíadas, também foi mencionado a participação dos alunos em Olimpíadas Esportivas. Um aluno mencionou a participação na Olimpíada Brasileira de Foguetes.

A 5ª e última pergunta dava ao aluno a liberdade de escolha da área de conhecimento para participação em olimpíadas. As respostas obtidas estão destacadas no quadro 17.

Quadro 17 - Se pudesse participar de alguma Olimpíada de Conhecimento, ela estaria relacionada a qual área de Conhecimento?

Alunos	Frequência	Verbalizações
Aluno A	13	“Matemática”
Aluno B	8	“Português”
Aluno C	6	“Inglês”
Aluno D	6	“História”
Aluno E	2	“Artes”
Aluno F	2	“Espanhol”
Aluno G	1	“Geografia”
Aluno H	1	“Engenharia”
Aluno I	1	“Ciências”
Aluno J	1	“Todas”
Aluno K	1	“Educação”

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Foram citadas as Olimpíadas de Matemática, Português, História, Ciências, Artes e Engenharia, além de Inglês, Espanhol e Educação, destacando a identificação de acordo com as habilidades nas áreas de conhecimento apresentadas por cada um. Um aluno verbalizou que gostaria de participar de uma olimpíada envolvendo todas as áreas de conhecimento.

Almeida *et al.* (2023) apontam que os alunos, sujeitos aprendizes de conhecimento, vivenciam o protagonismo tendo em vista que uma das principais características de sua participação em Olimpíadas e envolvimento partem de sua vontade, de seu desejo, enfatizando que desde os primeiros passos, o aluno se propõe a executar os desafios desde as soluções simples às mais complexas que envolvem raciocínio e conhecimento específico, sendo assim, a identificação com a área de conhecimento facilita seu engajamento e motivação para suas escolhas e participações.

5.1.1. Relacionar Novos Conteúdos ao Conhecimento Prévio

A segunda etapa, elaborada no intuito de ativar o conhecimento prévio dos alunos, caracterizou-se pela apresentação de algumas imagens e siglas relacionadas às Olimpíadas.

Neste momento, os 42 alunos participantes ficaram empolgados e perceberam que as imagens traziam referências relacionadas às áreas, por meio de símbolos e/ou associação aos conteúdos estudados ao longo da vida escolar. Por exemplo, na imagem da OBMEP, apareciam números, a imagem de um rosto, o número PI (π). Na imagem da Olimpíada Brasileira de Robótica, algumas engrenagens; na Olimpíada Brasileira de Geografia, a ideia do Planeta Terra; na Olimpíada Brasileira de Astronomia, a ideia do planeta, do foguete, dentre outras. Algumas dessas imagens mencionadas podem ser observadas abaixo, de acordo com a figura 7 - Siglas e imagens de olimpíadas.

Figura 7 - Siglas e imagens de olimpíadas



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Foi notável a falta de conhecimento dos alunos no que tange os símbolos que representam as olimpíadas, mas também interessante notar a importância da observação realizada por cada um, pois mesmo não conhecendo vários símbolos, os alunos utilizaram a lógica, fazendo associações das imagens a elementos e símbolos já vistos em algum momento por eles, facilitando a dedução da Olimpíada existente.

Júnior (2023) enfatiza a relevância de novas conexões serem estabelecidas a partir de conhecimentos existentes. Na atividade apresentada, mesmo desconhecendo as imagens, os alunos conseguiram, por meio de seu conhecimento prévio, fazer inferências, através de conclusões estabelecidas com base nas novas informações e estabeleceram conexões para a ampliação de seu repertório e aprendizagem.

5.1.2. Incentivo à Aprendizagem Significativa por meio de Tecnologias Digitais

A terceira etapa, caracterizada pelo uso das tecnologias, propunha aos alunos atividades lúdicas como o jogo da memória criado no *LearningApps* e a roleta giratória no *WordWall.*

Júnior (2023) destaca a importância da aprendizagem significativa, por meio do contexto e do significado na aprendizagem, proporcionado por meio de estratégias diferenciadas utilizadas pelos professores e que auxiliem os alunos no estabelecimento de conexões entre o que já sabem (conhecimento prévio) e os novos conceitos a serem apreendidos, ressaltando a Teoria de David Ausubul como viabilizadora de uma aprendizagem organizada, lógica e significativa.

Nesse momento foi possível notar que os alunos estavam atentos ao que havíamos discutido sobre olimpíadas e se sentiram motivados a participar de uma competição saudável para a formação dos pares que caracterizavam o tema abordado, por meio de associação de imagens/siglas elaboradas pelos grupos.

Incialmente o jogo foi realizado com as turmas de 9º ano, projetado no *datashow* e todos os alunos foram participando; depois foram chamadas algumas duplas para a realização da proposta.

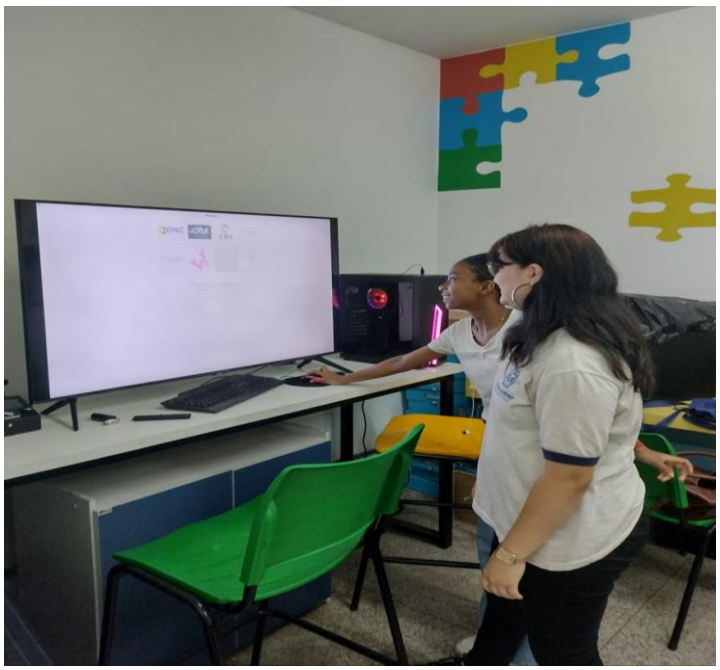
As imagens abaixo, destacadas como figuras 8, 9 e 10 caracterizam as etapas do jogo da memória (Jogo da memória 1 – modelo, Jogo da memória 2 - em desenvolvimento, Jogo da memória 3 - conclusão).

Figura 8 - Jogo da Memória 1- modelo



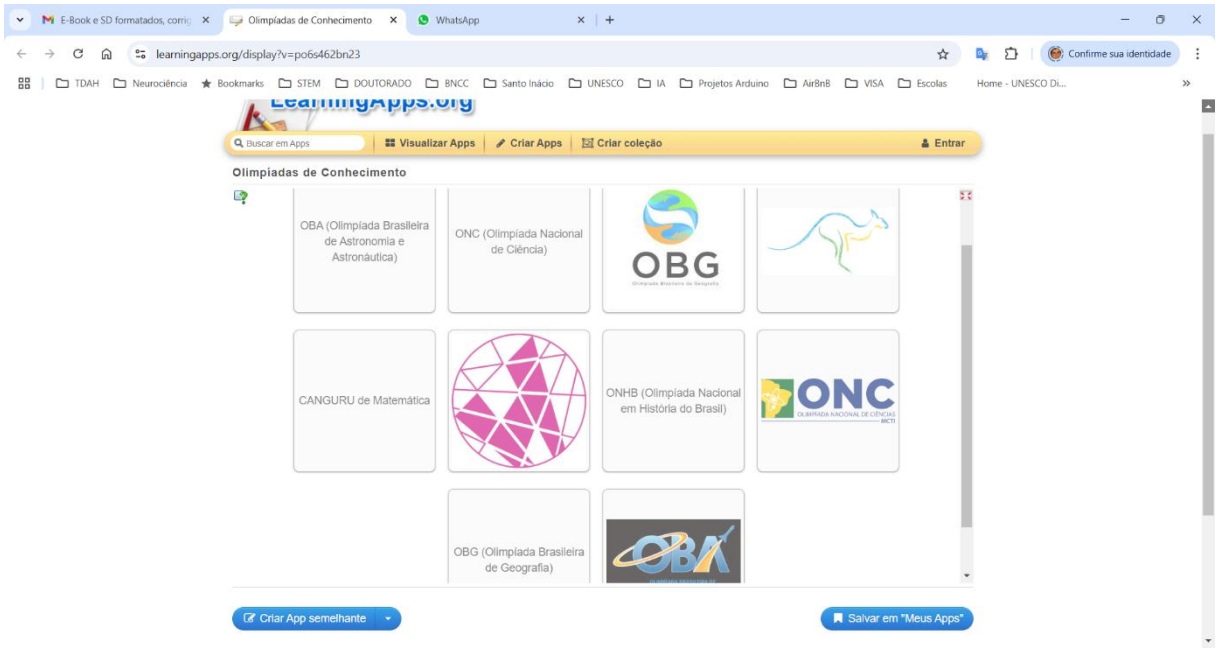
Fonte: elaborada pela autora (2024).

Figura 9 - Jogo da Memória 2 - em desenvolvimento



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Figura 10 - Jogo da memória 3 - conclusão



Fonte: elaborada pela autora (2024).

A roleta giratória foi uma novidade para os alunos, eles ficaram muito empolgados e vibravam cada vez que a seta parava em uma determinada

olimpíada, pois caracterizaria a formação dos grupos e as pesquisas que seriam posteriormente elaboradas por meio de visitas aos sites oficiais das Olimpíadas do Conhecimento, designando a 4ª etapa da Sequência didática.

Um pequeno recorte deste importante momento de troca de aprendizagem pode ser apreciado através das imagens, na figura 11 - Roleta giratória.

Figura 11 - Roleta giratória



Fonte: elaborada pela autora (2024).

Uma interessante percepção é que em uma das turmas a roleta foi girada antes do horário do recreio e os alunos não se deram conta, pois estavam envolvidos querendo saber quem iria compor os grupos de pesquisa.

A divisão dos grupos foi realizada com cada aluno girando individualmente a sua roleta. Onde a seta parasse, indicaria a Olimpíada do Conhecimento a ser pesquisada.

Após os vários giros na roleta, os grupos foram divididos conforme indicação no quadro 18.

Quadro 18 - Divisão dos grupos de pesquisa sobre as Olimpíadas

Olimpíada de Conhecimento	Integrantes
OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas)	3 alunas da turma 902. 2 alunos da turma 901.
ONC (Olimpíada Nacional de Ciências)	2 alunos da turma 901. 1 aluna da turma 902.
OBR (Olimpíada Brasileira de Robótica)	4 alunos da turma 902. 2 alunos da turma 901.

	1 aluna da turma 802.
OBA (Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica)	4 alunos da turma 902. 2 alunos da turma 901.
OBG (Olimpíada Brasileira de Geografia)	5 alunos da turma 902. 2 alunos da turma 901.
ONHB (Olimpíada Nacional em História do Brasil)	5 alunos da turma 901.
Canguru de Matemática	3 alunos da turma 901. 3 alunos da turma 902. 1 aluna da turma 802.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Carvalho *et al.* (2024) apresentam que o ambiente competitivo, vivenciado em Olimpíadas do Conhecimento, também promove a colaboração e o trabalho em equipe, aptidões essenciais para o sucesso em muitos campos profissionais. Portanto, trabalhar em grupo, na estruturação e organização de uma pesquisa, respeitando e contribuindo com as percepções dos pares, favorecerá a integração dos alunos e o aprofundamento das informações relacionadas às áreas pesquisadas.

5.1.3. Atividades Alinhadas ao Aprender e Aprender

A quarta etapa da sequência didática foi desenvolvida pelos grupos de alunos através de pesquisas realizadas nos sites oficiais indicados pela pesquisadora e explorados pelos respectivos grupos, conforme indicados no quadro 19.

Quadro 19 - Indicação dos sites oficiais das Olimpíadas do Conhecimento

Olimpíada de Conhecimento	Site
OBMEP	http://.obmep.org.br
ONC	https://www.onciencias.org/
OBR	https://www.obr.org.br/
OBA	https://www.oba.org.br/site/
OBG	https://obgeografis.com.br/

ONHB	https://www.olimpiadadehistoria.com.br/
Canguru de Matemática	https://www.cangurudematematicabrasil.com.br/

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Para a melhor organização, os alunos receberam um modelo em branco contendo o nome da Professora Aplicadora e o que deveria ser completado na tabela, tendo em vista a importância de estruturar as informações coletadas sobre as olimpíadas existentes e suas etapas.

Em seguida, eles foram indicando os nomes dos integrantes dos grupos, compostos de acordo com a roleta giratória, as respectivas turmas, e iniciaram as pesquisas nos computadores disponíveis na sala *Maker* do Colégio Estadual Pinto Lima.

Júnior (2023) afirma que pedagogia e aprendizagem significativa andam de mãos dadas. Estabelecer conexões de maneiras que sejam relevantes e interpretar informações, sejam por meio de pesquisas ou por troca de experiências, permite ir além, ampliar o conhecimento.

A elaboração, preparação e execução da atividade estavam pautadas em informações obtidas a partir dos sites visitados e contempladas por dados importantes sobre as Olimpíadas Científicas de Conhecimento, tais como a inscrição, os níveis, as etapas (fases) e a premiação, com o intuito de aproximá-los ainda mais desse conhecimento, conforme figura 12.

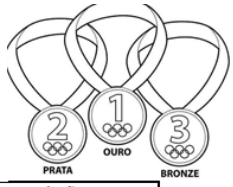
Figura 12 - Modelo para pesquisa de informações sobre as Olimpíadas de Conhecimento

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma:

Grupo:

Site oficial:



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação

Curiosidades e/ou observações:

Fonte: elaborada pela autora (2024).

A pesquisa realizada pelos alunos os possibilitou chegar aos registros apresentados nesta pesquisa, descritos nas fichas preenchidas e organizadas de acordo com cada Olimpíada de Conhecimento (OBMEP, ONC, OBR, OBA, OBG, ONHB e Canguru de Matemática)

OBMEP

De acordo com o site oficial, a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP) é um projeto nacional dirigido às escolas públicas e privadas brasileiras, realizado pelo Instituto de Matemática Pura e Aplicada – IMPA e promovido com recursos do Ministério da Educação - MEC e do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação - MCTI. Podem participar da OBMEP alunos matriculados em escolas públicas municipais, estaduais e federais ou em escolas privadas brasileiras (do 6° ao 9° ano do Ensino Fundamental e o Ensino Médio). A inscrição é feita somente pelas escolas, que indicam quantos alunos irão participar da 1ª Fase da Olimpíada. A inscrição das escolas privadas somente é validada após

a confirmação e a compensação bancária do pagamento da taxa de inscrição, conforme descrito no regulamento.

Criada em 2005 para estimular o estudo da matemática e identificar talentos na área, a OBMEP tem como objetivos principais:

- Estimular e promover o estudo da Matemática;
- Contribuir para a melhoria da qualidade da educação básica, possibilitando que um maior número de alunos brasileiros possa ter acesso a material didático de qualidade;
- Identificar jovens talentos e incentivar seu ingresso em universidades, nas áreas científicas e tecnológicas;
- Incentivar o aperfeiçoamento dos professores das escolas públicas, contribuindo para a sua valorização profissional;
- Contribuir para a integração das escolas brasileiras com as universidades públicas, os institutos de pesquisa e com as sociedades científicas;
- Promover a inclusão social por meio da difusão do conhecimento.

Os alunos que participam da OBMEP são divididos em três níveis:

• Nível 1 – estudantes de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental
• Nível 2 – estudantes de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental
• Nível 3 – estudantes do Ensino Médio

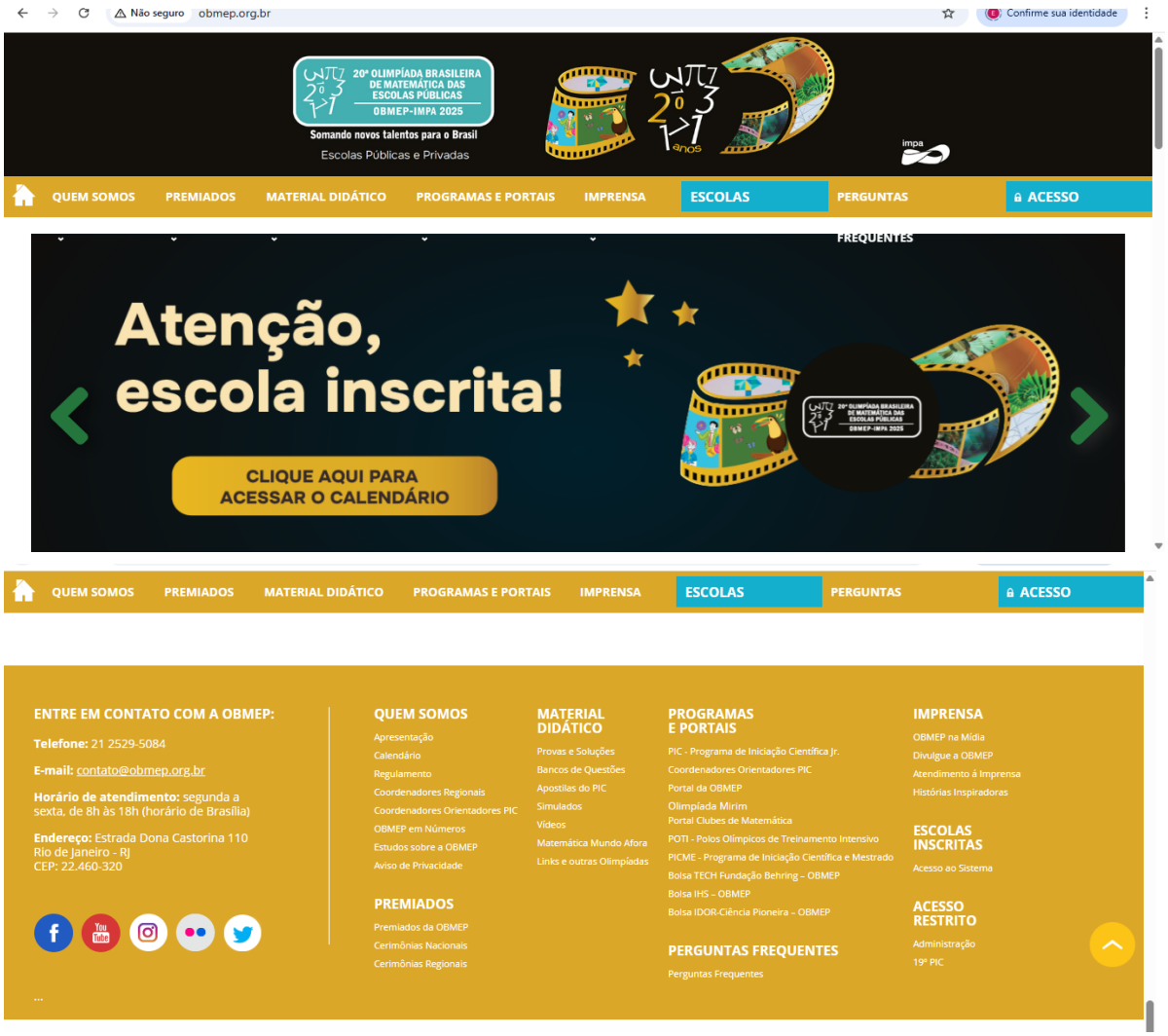
Os alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do 6º e 7º anos devem ser inscritos para as provas do Nível 1. Alunos de EJA do 8º e 9º anos devem ser inscritos para as provas no Nível 2 e os de Ensino Médio, para as provas de Nível 3.

A OBMEP está dividida em duas fases. A 1ª fase é composta pela aplicação de prova objetiva, contendo 20 (vinte) questões, diferenciadas por níveis em cada escola inscrita. A correção é feita pelos professores das escolas, a partir de instruções e gabaritos elaborados pela OBMEP. A 2ª fase é composta pela aplicação de prova discursiva, contendo 6 (seis) questões, também diferenciadas por níveis, aplicada em centros escolhidos pela OBMEP. Participam dessa fase apenas os alunos classificados, segundo os critérios descritos no regulamento.

O site oficial conta com um rico acervo de informações, direcionando o pesquisador às informações relevantes sobre essa importante olimpíada.

Desde 2022 há também a OBMEP Mirim, destinada aos alunos de 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Figura 13- Site OBMEP



Fonte: obmep.org.br

Figura 14 – Preenchimento do quadro OBMEP

OBMEP

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Sérgio, Andrielly, Polliana Patrício

Site oficial:



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
	A inscrição das escolas é feita somente nessa página. Não há inscrição individual por aluno. Cada escola indicará, no momento da inscrição, apenas o número total de seus alunos inscritos para cada nível. Atenção! Só serão aceitas inscrições feitas nesta página on-line, dentro da data limite fixada no calendário oficial da OBMEP. Não serão aceitas inscrições enviadas em mensagens eletrônicas ou por meio postal. Incentivamos fortemente a participação de todos seus alunos na 1ª fase da OBMEP.			Medalhas de ouro: nacional. Medalhas de ouro: estadual. Medalhas de prata e bronze nacional e estadual. Certificados de menção honrosa.

Curiosidades e/ou observações:

Figura 15 - Preenchimento do quadro OBMEP

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Lucas Martins e Giovanna

Site oficial: obmep.org.br/regulamento.htm.



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A OBMEP é uma competição de matemática para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio.	De 05 de fevereiro a 15 de março, período de inscrição exclusivamente em (www.obmep.org.br) com emissão e pagamento dos boletos para escolas privadas.	A OBMEP é dividida em três níveis. Nível 1- estudantes de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Nível 2- estudantes de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental. Nível 3- estudantes do Ensino Médio.	1ª fase: aplicação da prova objetiva, de 20 questões. 2ª fase: prova discursiva contendo 6 questões.	Medalha de ouro, de prata e de bronze e menção honrosa.

Curiosidades e/ou observações:

Tenho curiosidade em saber quem criou a prova OBMEP.

Fonte: Elaborada pela autora (2024).

Os dois quadros apresentados trazem informações sobre a OBMEP, sendo o primeiro preenchido de maneira incompleta, sem a indicação do site oficial e de informações sobre a olimpíada em questão, seus níveis e etapas. Os alunos priorizaram abordar sobre a inscrição e a premiação, com informações relevantes e corretas sobre as etapas descritas, mas faltou aprofundamento e mais apropriação do tema pesquisado.

O segundo quadro, completo e estruturado em todas as colunas, foi contemplado por informações pesquisadas apresentando uma visão da OBMEP de maneira consistente e organizada, nos remetendo à ideia de envolvimento, interação e colaboração do grupo para uma boa apresentação.

Cabe ressaltar que, mesmo consultando o mesmo site, os recortes obtidos pelos grupos para o preenchimento das informações no quadro, no que tangem as percepções sobre a inscrição e a premiação se complementam, com abordagens gerais e específicas, de acordo com as compreensões dos alunos.

O grupo que abordou o segundo quadro apresentou a visão geral da OBMEP, identificando seus níveis e etapas, fundamentando a pesquisa de forma consistente, mas mencionaram uma curiosidade possível de ser respondida dentro da própria pesquisa realizada.

ONC

De acordo com o site oficial, a Olimpíada Nacional de Ciências (ONC) integra o Programa Ciência na Escola e é uma realização de cinco Sociedades Científicas: a SBF (Sociedade Brasileira de Física) a ABQ (Associação Brasileira de Química) o INSTITUTO BUTANTAN a SOCIEDADE ASTRONÔMICA BRASILEIRA e a Universidade Estadual de Campinas (Unicamp); ela resulta de um convite do Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI) às Sociedades e se destina a estudantes do Ensino Médio e do 6ª ao 9º ano do Ensino Fundamental.

O objetivo principal da ONC é estimular o estudo das ciências (química, física, biologia, história e astronomia) por meio da resolução de problemas que despertem o interesse e a curiosidade de professores e estudantes. Podem participar estudantes devidamente matriculados em escolas públicas e privadas, do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e estudantes do 1º ao 3º ano do Ensino Médio, além de

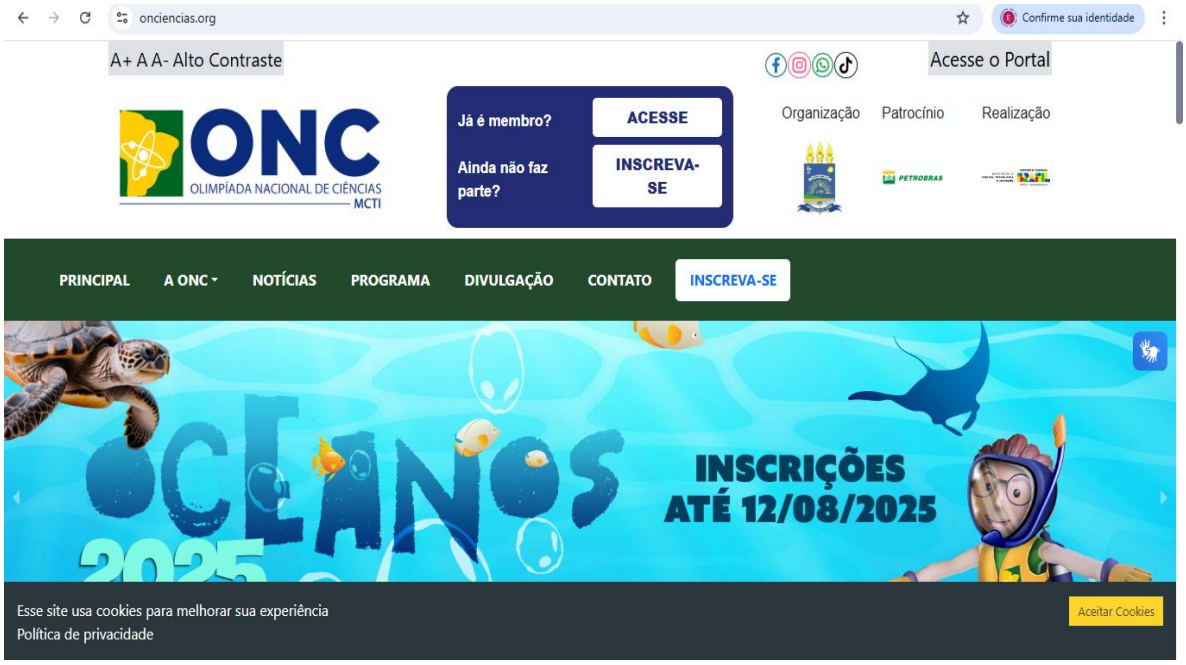
estudantes do 4º ano do nível técnico. Estudantes do EJA correspondentes às séries citadas também podem participar.

A ONC está dividida em 5 níveis, de A a E. Cada estudante correspondente àquela série concorre dentro desse nível. O nível A corresponde ao 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. O nível B corresponde ao 8º e 9º ano do Ensino Fundamental. Já os níveis C e D correspondem ao 1º e 2º ano do Ensino Médio respectivamente. Enquanto que o nível E diz respeito a aqueles estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Médio. A ONC é dividida em duas fases, a primeira fase é composta por uma prova objetiva e a segunda fase por uma prova aberta. Os estudantes podem se preparar para a prova realizando as provas antigas que estão disponibilizadas no site da ONC (https://www.onciencias.org/exames) e realizando o simulado.

O site aponta que a ONC é muito mais que uma premiação, é uma iniciativa que propicia um ambiente diferente e motivador na escola. Por meio da ONC, os alunos têm contato com questões interessantes e desafiadoras de ciência e são estimulados a trabalhar em grupo.

A página principal conta com informações referentes a ONC, notícias, programa, divulgação, contatos, possibilitando aos alunos, “pesquisadores on-line”, o uso da internet como ferramenta de estudo.

Figura 16 - Site ONC



Fonte:onciencias.org

ONC

Figura 17 - Preenchimento do quadro ONC

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Sophia Leite e Maria Eduarda Braz

Site oficial: https://www.onciencias.org/

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Nacional de Ciências abrange jovens de 11 a 18 anos, professores etc., e ela é on-line.	Através do site 01/04 até 10/08	A Olimpíada Nacional de Ciências tem 5 níveis de participação de A a E, que seria do Ensino Médio.	Duas fases.	Ela pode ter medalhas de ouro, prata, bronze, menção honrosa, troféus, certificados e viagem.

Curiosidades e/ou observações:

O aluno pode concorrer a outras bolsas e até receber para resolver questões se ele se sair bem nas provas.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Os dois quadros apresentados trazem informações sobre a ONC, sendo o primeiro preenchido de forma sucinta, mas relevante. Os alunos não aprofundaram as informações, mas trouxeram uma curiosidade importante e que dialoga com a possibilidade de aprimoramento do currículo pessoal do aluno, ao abordarem a possibilidade de os alunos concorrerem a bolsas e até receber para resolver questões, caso apresentem um bom resultado nas provas.

Figura 18 - Preenchimento do quadro ONC

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Ana Luísa Castelo e Joaquim Victor

Site oficial: https://www.onciencias.org/

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Nacional de Ciências (ONC) é uma competição interdisciplinar para estudantes do ensino fundamental e médio.	1º- Acessar o site oficial da ONC. 2º- Preencher o cadastro de inscrição on-line. 3º- O professor representante da escola pode inscrever todos os estudantes.	Nível A: 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Nível B: 8º e 9º anos do Ensino Fundamental. Nível C: 1º ano do Ensino Médio. Nível D: 2º ano do Ensino Médio. Nível E: 3º e 4º anos do Ensino Médio.	A primeira fase consiste em uma prova aplicada em cada estabelecimento de ensino dos inscritos e tem duração máxima de 3 horas. A segunda fase consiste em uma prova aplicada e dissertativa com 8 questões sobre biologia física e química, astronomia e história, com duração de 4 horas.	É feita em dois níveis- estadual e nacional e consiste em medalhas e certificados de menção honrosa.

Curiosidades e/ou observações:

Em 2020 a ONC bateu o recorde de inscrições, com mais de 2 milhões de participantes.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O segundo quadro foi apresentado com muita precisão, demonstrando envolvimento dos alunos com a pesquisa, contemplando de forma assertiva e clara o que cada descrição da coluna da tabela estava representando, sendo fidedignos às informações absorvidas. A curiosidade mencionada foi bastante interessante, tendo em vista que a palavra recorde, ecoa como algo superado, trazendo uma boa repercussão para a olimpíada em questão, valorizando, inclusive, as disciplinas nela contempladas, chamando também a atenção para o dado numérico apresentado em milhões de participantes.

OBR

De acordo com o site oficial, a Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR) é destinada a estudantes brasileiros de 6 a 19 anos, matriculados em escolas públicas ou privadas do Ensino Fundamental, Médio ou Técnico Integrado. Trata-se uma iniciativa pública, gratuita e sem fins lucrativos.

A OBR busca se adaptar tanto ao público que nunca teve contato com robótica quanto às escolas que já integram a robótica educacional, com o propósito de inspirar os jovens a seguir carreiras científico-tecnológicas. O conteúdo integra robótica e inteligência artificial com as disciplinas escolares, demonstrando que todo conhecimento pode ser aplicado para desenvolver soluções práticas e tecnologias avançadas.

Em suas modalidades, as atividades incluem competições práticas envolvendo robôs, destinadas a quem gosta de colocar a mão na massa, realizando a tarefa de montagem do robô, programação em simulador ou planejamento de uma apresentação concreta e provas teóricas, destinadas a quem gosta de testar seus conhecimentos, estudar mais sobre a robótica e desafiar-se intelectualmente. Ambas as modalidades são realizadas em todo o Brasil.

Dentre as modalidades práticas, destacam-se a Robótica de Resgate, a Robótica Artística e a Virtual, e cada participante poderá optar entre uma das presenciais: Robótica de Resgate ou Robótica Artística. E ainda participar da categoria Simulação. Nas modalidades práticas, há incentivo ao trabalho em equipe, a troca de conhecimento e a aprendizagem colaborativa, em que se faz necessário ao menos dois alunos e um professor-orientador para a participação.

A competição é apresentada em diferentes níveis e etapas. Todos os participantes começam nas etapas Regionais ou Estaduais em estados menores ou com poucas inscrições.

O nível 0 caracteriza-se como uma iniciativa para que os alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental possam participar em algumas categorias, em um ambiente menos competitivo e mais lúdico, com regras e premiações diferenciadas. Alunos desta categoria podem participar da Etapa Regional e se classificar para competir na fase Estadual.

Todas as categorias possuem regras aproximadas em ambos os níveis, porém a dificuldade é reduzida no Nível 1.

Nível 1 – Para estudantes do 1º ao 8º ano do Ensino Fundamental.

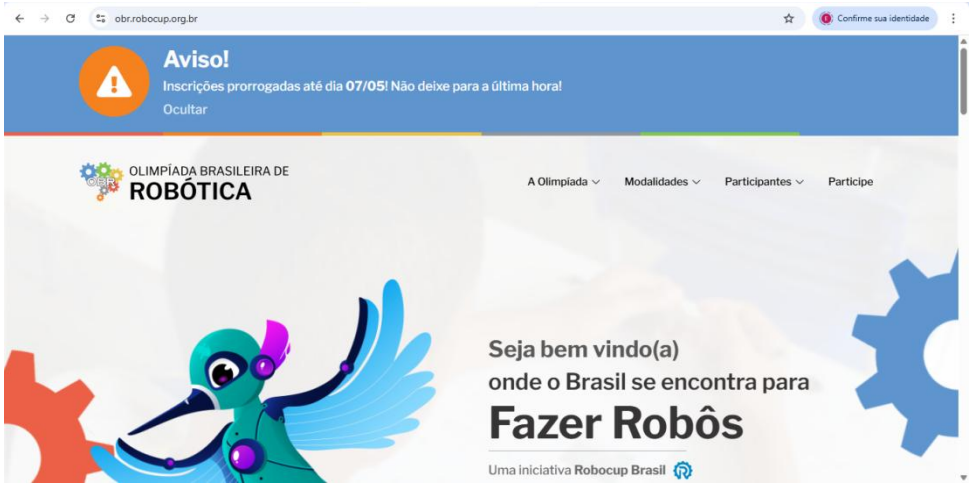
Nível 2 – Para estudantes do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental e todos os anos do Ensino Médio ou Técnico Integrado.

Os alunos com maior desempenho de cada categoria no seu nível avançam à etapa Nacional, podendo concorrer, no caso do Nível 2, a uma vaga na etapa mundial.

As premiações são destinadas aos alunos com ótimo desempenho e que concorrem a medalhas, certificados e bolsas de Iniciação Científica Júnior do CNPQ, podendo ser conquistadas em cada parte do processo. Os alunos de nível 2 ainda concorrem a vagas para a RoboCup Mundial, sendo destinadas às categorias presenciais da Modalidade Prática da OBR.

Dependendo da categoria, as premiações são dadas não só às equipes com o melhor desempenho nas provas, mas também àquelas com o melhor *design* de robô, lógica de programação, trabalho em equipe, entre outras.

Figura 19 - Site OBR



Fonte: obr.robocup.org.br

OBR

De acordo com o primeiro quadro é possível perceber que os alunos sintetizaram de maneira coesa as informações sobre o que representa a olimpíada, na 1ª coluna. Em relação às demais colunas, todas contém informações interessantes sobre o que representa essa olimpíada, mas comunicar que o estudante precisa ler o manual talvez não seja a melhor reposta a ser dada, pois de acordo com o site, há a explicação de como a inscrição deve ser realizada. Nesse contexto, seria interessante mais especificação. Na coluna referente aos níveis, os alunos poderiam ter sido mais atentos, fragmentando a informação para que a coluna referente às etapas (fases) fosse também preenchida. Essa olimpíada é extremamente interessante, mas o grupo acabou não registrando nenhuma curiosidade. O quesito premiação também abarcou toda a contemplação oferecida por essa competição, demonstrando que a pesquisa foi bem elaborada pelos alunos.

Figura 20 - Preenchimento do quadro OBR

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Cristophe Nikolay e João Victor

Site oficial: http://obr.robocup.org.br



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
É uma competição de robótica onde pessoas montam robôs para ganhar premiação.	As inscrições são gratuitas e devem ser realizadas por um professor/tutor de uma instituição de ensino.	Nível 1: alunos de 2º e 3º anos do Ensino Fundamental. ---------- Nível 2: alunos de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental. ---------- Nível 3: alunos de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental ---------- Nível 4: Alunos de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental.	- Modalidade teórica. - Modalidade Prática.	Medalhas de ouro para o 1 lugar, prata para o 2º lugar e para o 3º lugar, bronze.

Curiosidades e/ou observações:

É uma competição científica gratuita e sem fins lucrativos que estimula o interesse dos jovens pela robótica e pelas carreiras científicas tecnológicas.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

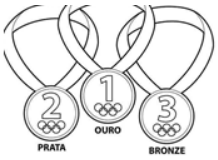
De acordo com o segundo quadro é possível perceber que os alunos resumiram a informação sobre o significado dessa olimpíada e se equivocaram em sua conclusão, pois não necessariamente pessoas montam robôs para ganhar premiação. Há também alunos que são premiados apenas por realizarem a modalidade teórica. A montagem de robôs refere-se à modalidade prática. Em relação às demais colunas, no que tange a inscrição, o registro do grupo ficou bom, mas nos níveis faltou indicar o nível 0 e também mencionar que são 3 níveis, indo de 0 a 2, de acordo com os anos escolares. As etapas (fases) ficaram restritas às modalidades e poderiam ter sido melhor descritas, identificando a abrangência contemplada. No que diz respeito às premiações, os alunos apenas mencionaram as medalhas, não se atentando às certificações e oportunidades oferecidas aos alunos que apresentam um excelente desempenho, culminando em bolsas de estudo.

A curiosidade apresentada pelo grupo chamou a atenção da pesquisadora, pois tratou de enfatizar esse tipo de competição como gratuita e com o objetivo de estimular os jovens pela robótica e incentivar o interesse pelas carreiras tecnológicas.

Figura 21 - Preenchimento do quadro OBR

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 802

Grupo: Rhaiza V. de Souza Lima.

Site oficial: obr.robocup.org.br

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada de Robótica ou mais conhecida como OBR pode ser feita por pessoas de 6 a 19 anos de escolas públicas e privadas dos ensinos fundamental, médio ou técnicos. A OBR tem uma iniciativa pública gratuita e sem fins lucrativos.	Pode ser feita presencial ou virtual. A presencial são as modalidades práticas e teóricas e a virtual são as modalidades prática virtual.	Nível 0 – que englobam o 1º e o 3º anos do Ensino Fundamental, que são menos competitivos e mais lúdicos. Nível 1- que são do 1 ao 8 do ensino fundamental e o nível 2 que são 8 e 9 anos do ensino fundamental e todos do ensino médio ou técnico. (Modalidade Teórica). Na modalidade prática, os níveis 0 a 4, todo o ensino fundamental, o nível 5 todo ensino médio e técnico.	Modalidades práticas e modalidade teórica.	Os participantes concorrem a medalha, certificados e classificações para o maior evento de robótica do mundo, além de bolsas do Conselho Nacional de desenvolvimento científico e tecnológico (CNPQ), vagas em instituições de ensino públicas de ensino, minicursos e muito mais.

Curiosidades e/ou observações:

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O segundo quadro, apresentado pela pesquisa realizada por uma aluna, está bem preenchido, mas poderia estar ainda mais completo nas especificações das etapas (fases). Em relação aos níveis, a aluna organizou as informações se atentando aos níveis contemplados pelas duas modalidades. A aluna não apresentou uma curiosidade e/ou observação. De acordo com a estruturação apresentada esperava-se que esta informação fosse incluída na pesquisa, pois aparentemente a aluna se apropriou das informações, sendo bem organizada em sua escrita.

OBA

De acordo com o site oficial, a Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica (OBA) e também a OBAFOG representam um evento aberto à participação de escolas públicas e privadas, urbanas ou rurais, sem a exigência de número mínimo ou máximo de alunos.

Podem participar da OBA alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental até alunos do último ano do Ensino Médio, sendo que na OBAFOG também podem participar alunos do Ensino Superior.

A prova da OBA será única e exclusivamente realizada na forma presencial dentro das escolas e sob a supervisão dos professores aplicadores das provas. A OBAFOG também é realizada de forma presencial e com lançamento de foguetes reais. Há um regulamento para cada nível, sendo indicado o tipo de foguete a ser lançado.

Durante a explanação do tema das olimpíadas aos alunos e da orientação referente à pesquisa a ser realizada, enfatizamos a OBA sem grande ênfase nas etapas de lançamento de foguetes, mas alguns alunos mencionaram ter ouvido falar no assunto.

A página do site é bem estruturada, sendo possível acessar diversas informações que versam desde o histórico da OBA e OBAFOG, gráficos, provas e gabaritos, bibliografias, até galeria de fotos e informações sobre o planetário digital itinerante da OBA.

Figura 22 - Site OBA e OBAFOG



Fonte: Oba.org.br/site/

OBA

Figura 23 - Preenchimento do quadro OBA

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Natasha, Victor Hugo e Pedro Henrique Pereira.

Site oficial:

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
	As inscrições para a Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica (OBA) são feitas no site da OBA. A OBA é gratuita e aberta a estudantes das escolas públicas ou privadas, urbanas ou rurais. Não há número mínimo ou máximo de alunos por escola, mas a participação deve ser preferencialmente voluntária.	A OBA é dividida em quatro níveis, de acordo com o ano que os estudantes estão cursando. Nível 1: estudantes do 1º ao 3º ano do Fundamental. Nível 2: estudantes do 4º ano ao 5º ano. Nível 3: estudantes do 6º ano ao 9º ano . Nível 4: estudantes do ensino médio.		

Curiosidades e/ou observações:

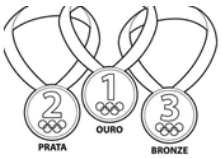
_____

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O primeiro quadro retrata que o grupo centralizou a sua pesquisa em apenas dois tópicos (inscrição e níveis), não mencionando o site oficial no documento de registro e nenhuma curiosidade sobre a OBA. As informações registradas estão corretas, mas por estarem extremamente incompletas, impossibilitou aos alunos o acesso a importantes informações sobre essa olimpíada.

Figura 24 - Preenchimento do quadro OBA

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Andressa, Gabriel Bonow Grecco

Site oficial: www.oba.org.br/site/

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
Competição anual organizada pela Sociedade Astronômica Brasileira (SAB). O objetivo da Olimpíada Brasileira de Astronomia (OBA) é incentivar o interesse dos jovens brasileiros pela ciência e tecnologia, promovendo a educação científica de forma lúdica e cooperativa.	É gratuita e pode ser feita pelas próprias escolas públicas ou particulares. Para se inscrever, as escolas não cadastradas ou com inscrição inativa precisam criar uma conta no site da OBA.	Nível 1: 1º ao 3º ano Fundamental. Nível 2: 4º ao 5º ano Fundamental. Nível 3: 6º ao 9º ano Fundamental. Nível 4: ensino Médio, qualquer ano.	Fases: uma única prova. Nível 3: até 2 horas. Nível 4 em diante: até 4 horas.	-Medalhas. - Certificados de participação. - Pontos extras. - Descontos na mensalidade. - Solenidade de premiação.

Curiosidades e/ou observações:

A OBA tem uma única fase e consiste em uma única prova com 10 questões.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O segundo quadro apresentou informações consistentes e relevantes à pesquisa realizada pelos alunos. No item premiação, os alunos destacaram em um dos tópicos “pontos extras” e essa informação retrata o aprofundamento na pesquisa, tendo em vista que a OBA pode ter pontos extras destinados aos alunos medalhistas - medalhas de ouro, prata e bronze, podendo receber pontos adicionais na disciplina de Física. As solenidades de premiação, destinadas aos alunos com as melhoras notas, podem acontecer no próprio ambiente escolar e também merecem destaque, pois valorizam o desempenho dos estudantes. A sensibilidade do grupo em destacar esse ponto dá visibilidade ao envolvimento do jovem nas participações em olimpíadas. Cabe ressaltar que no âmbito escolar, os professores e a direção da escola podem organizar a cerimônia de entrega dos certificados e medalhas. Além disso, outros critérios, como nota na prova, podem levar à convocação para seletivas de olimpíadas internacionais. No que tange a curiosidade, o grupo destacou o número de questões contempladas na OBA e a sua fase única, o que pode ser um ponto positivo para que ao longo de sua divulgação, no espaço escolar, desperte o interesse dos alunos, atraindo novos adeptos.

OBG

De acordo com o site oficial, a Olimpíada Brasileira de Geografia (OBG) representa uma jornada geográfica, que conta com uma fase nacional composta de 4 etapas e uma fase internacional. É uma iniciativa de valorização da ciência geográfica na escola, a qual promove conhecimento, novas experiências e estimula o interesse de alunos e professores em desenvolver suas habilidades em análises e interpretações de fenômenos geográficos. O objetivo da OGB é criar um espaço de colaboração e possibilitar o crescimento e a difusão de boas práticas de ensino.

A olimpíada é dividida em duas etapas: on-line, no nível estadual, dividida em 3 fases e a etapa presencial, com equipes classificadas.

A OBG – Olimpíada Brasileira de Geografia tem sido realizada desde 2015 e consta de uma fase nacional, composta de etapas on-line e presencial e também uma fase internacional. Entre os anos de 2017 e 2022 realizou-se concomitantemente com a Olimpíada Brasileira de Ciências da Terra, porém, a partir de 2023, a OBG priorizará as discussões sobre as diversas áreas da Geografia, Cartografia e Geotecnologias no contexto do 9º (nono) ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio.

A OBG preza pela valorização e a defesa da ciência geográfica no âmbito escolar, mostrando a amplitude da Geografia como uma área fundamental para entender os desafios da sociedade contemporânea, mas também indicar potenciais soluções, fortalecendo a formação para o exercício da cidadania e da responsabilidade social.

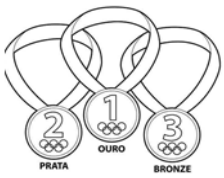
Figura 25 - Site OBG



Fonte: obgeografia.com.br

Figura 26 - Preenchimento do quadro OBG

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Marcella, Yasmin Lucena, Sophia Medeiros e Pedro Amorim

Site oficial:

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Brasileira de Geografia (OBG) é uma competição educativa que visa estimular o interesse pela geografia, além de promover o aprendizado sobre temas relacionados ao meio ambiente, cartografia, sustentabilidade e sociedade.	(OBG) é feita pela escola ou professor responsável no site oficial. Cada equipe é formada por até 3 alunos e 1 professor orientador. Algumas edições exigem taxa de inscrição, mas outras não. Após o cadastro, o professor recebe acesso a plataforma para provas e materiais. As etapas incluem desafios on-line e presencial. As datas variam a cada ano, então é importante acompanhar os anúncios oficiais.	Nível 1: destinado a estudantes de 6º e 7º anos do ensino fundamental, focado em geografia básica. Nível 2: Voltada para alunos do 8º e 9º anos do ensino fundamental. Aborda conteúdos intermediários de geografia. Nível 3: para estudantes do ensino médio. Explora temas avançados de geografia.	A competição geralmente tem etapas on-line em que as equipes respondem a questões interativas e desafios práticos. As equipes que se destacam nas fases virtuais podem ser convidadas para uma etapa presencial, que ocorre em alguma instituição de ensino parceira.	A Olimpíada Brasileira de Geografia (OBG) disponibiliza certificados, medalhas às equipes participantes, baseando-se na classificação por estado das três primeiras fases, bem como o resultado da fase presencial nacional, tendo medalha de ouro, prata e bronze.

Curiosidades e/ou observações:

Fonte: elaborada pela autora (2024).

OBG

O primeiro quadro apresenta as informações pesquisadas pelos alunos, mas sem a indicação do site pesquisado e de uma curiosidade sobre a olimpíada OBG. As informações expostas nas colunas estão bem organizadas e consistentes, valorizando a pesquisa realizada nos diferentes tópicos apresentados. Interessante a percepção do grupo em mencionar que as datas variam a cada ano, chamando a atenção para a importância do acompanhamento aos anúncios oficiais, que certamente aproximarão os alunos desta olimpíada.

Figura 27 - Preenchimento do quadro OBG

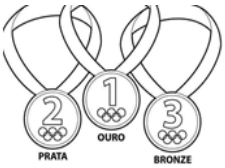
CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Marcos Yuri Tavares e João Pedro Veloso

Site oficial: https://obgeografia.com.br



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Brasileira de Geografia (OBG) conta com uma fase nacional composta de 4 etapas e uma fase internacional. É uma iniciativa de valorização da ciência geográfica na escola.	Começa em 10/04/2024 e termina em 19/07/2024. Ela é uma inscrição paga tanto em escola particular quanto em pública.	Estadual e presencial para as equipes classificadas. Podem participar adolescentes do 9º ano do Ensino Fundamental anos final ao 4º ano do Ensino Médio.	Etapa on-line com 3 fases a nível estadual. Etapa presencial com equipes classificadas.	Medalha de ouro, prata e bronze e menção honrosa.

Curiosidades e/ou observações:

As olimpíadas são uma organização conjunta de associação de professores de geografia e da associação portuguesa de geográfico, com a participação da Direção Geral de Educação (DGE).

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O segundo quadro, apesar de conter todas as informações solicitadas, está mais sucinto. Um maior aprofundamento do grupo durante a pesquisa proporcionaria mais embasamento para se apropriarem deste conhecimento. A curiosidade destacada enfatiza a organização conjunta de associações de professores de geografia e a associação portuguesa de geografia, valorizando a colaboração, a discussão de ideias e a oportunidade coletiva de criação na elaboração das propostas.

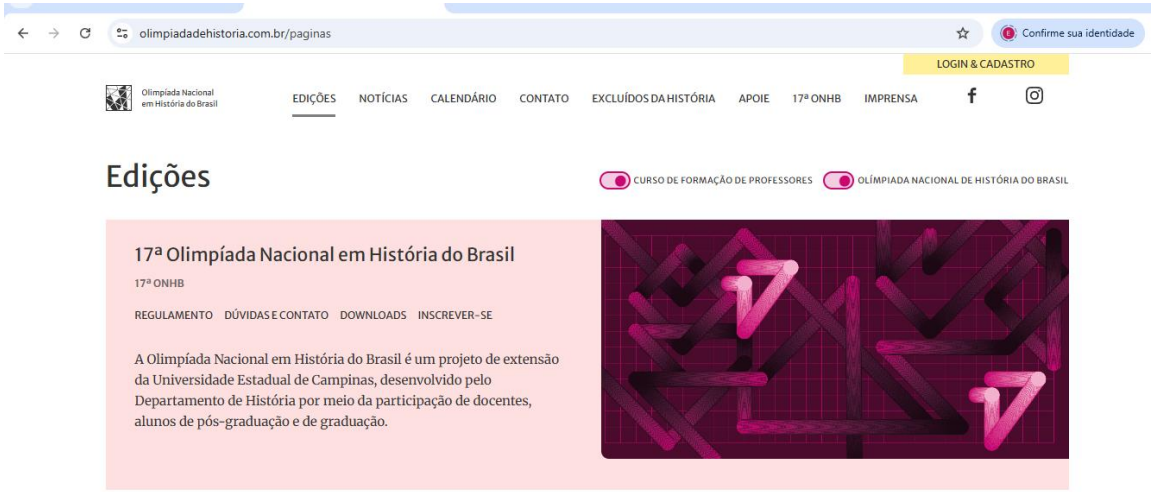
ONHB

De acordo com o site oficial da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB), a olimpíada é um projeto de extensão da Universidade Estadual de Campinas, desenvolvido pelo Departamento de História por meio da participação de docentes, alunos, alunos de pós-graduação e graduação.

Os participantes devem se organizar em equipes contempladas por 3 estudantes regularmente matriculados no 8º e 9º anos do Ensino Fundamental ou no Ensino Médio, orientados por um professor de História. Não há limites para o número de equipes inscritas por escolas.

A página oficial das olimpíadas traz várias informações referentes à composição das equipes.

Figura 28 - Site ONHB



Fonte: olimpiadadehistoria.com.br

Figura 29 - Preenchimento do quadro ONHB

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Luiz Felipe, Gabriel Rojas Guedes, Anne Caroline

Site oficial: www.olimpiadadehistoria.com.br

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Nacional em História do Brasil começou em 2009 e tem sido um grande sucesso entre alunos e professores de todo o país. Elaborada pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), esta iniciativa firmou-se no cenário educacional como uma proposta inovadora de estudo consistente de história.	Para participar é preciso se inscrever em uma das quatro modalidades. Em duas delas, "individual" e "grupo" os interessados podem convidar amigos e familiares e formar equipes de duas a seis pessoas.	Os níveis são de 7º, 8º anos ou 9º anos do Ensino Fundamental. Obs.: O grupo não completou a explicação sobre o EM.	A Olimpíada Nacional de História do Brasil (ONBH) prevê três fases com cinco questões de múltipla escolha e uma tarefa. A quarta etapa conta com uma tarefa principal. Todas as fases são on-line e têm duração de uma semana cada.	A premiação da ONHB são medalhas de ouro (15 equipes), prata (25 equipes) e bronze (35 equipes) e medalhas de participação para todos os finalistas.

Curiosidades e/ou observações:

Para as escolas públicas essa olimpíada é totalmente gratuita.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O quadro preenchido pelos alunos, após a realização da pesquisa, demonstra aprofundamento de algumas informações. Cabe ressaltar a relevância desta olimpíada no que tange a inscrição, pois ao serem inscritos para participação, os interessados podem constituir grupos, envolvendo amigos e familiares na formação das equipes. Quanto aos níveis, os alunos limitaram-se apenas aos anos escolares contemplados pelo Ensino Fundamental. Esse registro talvez tenha sido mais direcionado a este segmento, pois os alunos envolvidos na pesquisa também são do Ensino Fundamental Anos Finais. A curiosidade traz o destaque para a gratuidade na participação dos alunos das escolas públicas, mas infelizmente, as escolas não dão muita ênfase a essa competição, enfatizando e divulgando mais a OBMEP.

CANGURU DE MATEMÁTICA

De acordo com o site oficial, o Concurso Canguru é aberto a todos os estudantes do 3º ano do Fundamental I até o 3º ano do Ensino Médio que desejam se dedicar e desafiar seus conhecimentos Matemáticos. São apresentadas questões de raciocínio lógico e resolução de problemas que buscam encorajar o engajamento e despertar o amor pela Matemática. Os dados publicados na página informam que

mais de 6 mil escolas, em todos os estados do Brasil, participaram desta olimpíada no ano de 2024. Tanto para a escola pública, quanto para a privada, a participação dos alunos está vinculada aos respectivos pagamentos de inscrição, a partir dos valores disponibilizados.

Infelizmente, poucos são os gestores, professores e alunos das escolas públicas que conhecem essa olimpíada.

Figura 30 - Site Canguru de matemática



Fonte: cangurudematematicabrasil.com.br

Figura 31 - Preenchimento do quadro canguru de matemática

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO

Professora: Fabiana Castro Franco.

Turma: 802

Grupo: Luciana Maria de Oliveira

Site oficial: cangurudematematicabrasil.com.br



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
O concurso Canguru de matemática é uma olimpíada de matemática do 3º ano do Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio.	A escola deve pagar a um dos pacotes disponíveis para poder que seus alunos participem, com variação de preço se a escola se a escola for particular ou pública.	- PE (3º e 4º anos do EFI). - E (5º e 6º do EFI e EFII). - B (7º e 8º do EFII). -C (9º do EFII). - J (1ª e 2ª do EM). -S (3ª do EM).	Fase única com duração de 1 hora e 40 minutos, com 30 questões objetivas.	Medalhas classificadas em: - ouro. - prata. - bronze. - honra ao mérito.

Curiosidades e/ou observações:

A prova Canguru é uma olimpíada de conhecimento de nível internacional.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O quadro preenchido pela aluna aborda informações fidedignas ao site oficial e traz a relevância para a olimpíada de nível internacional como uma curiosidade da pesquisa realizada.

Figura 32 - Preenchimento do quadro canguru de matemática

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Mila, Luiz Fernando

Site oficial: cangurudematematicanacional.com.br/regulamento

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
	A escola e seus representantes, antes de realizarem a sua inscrição deverão ler atentamente o regulamento para se certificar que realmente aceitam todas as condições nele estabelecidas e de que preenchem todos os requisitos para a participação no concurso.	Os participantes do concurso serão divididos em 6 (seis) níveis. Nível P (Pré-ecoler)- estudantes do 3º e 4º anos. Nível E (Ecoler), estudantes	As escolas privadas conveniadas com a rede pública de ensino que tiveram composição mista (estudantes da rede pública e privada) serão consideradas como privadas em todas as etapas do processo.	1% dos melhores colocados por nível, em território nacional, receberão a classificação ouro. 2% dos melhores colocados por nível, em território nacional, receberão a classificação prata. 3% dos melhores colocados por nível, em território nacional receberão a classificação bronze. 4% dos melhores colocados, por nível, em território nacional receberão honra ao mérito.

Curiosidades e/ou observações:

Fonte: elaborada pela autora (2024).

De acordo com a pesquisa apresentada pelos alunos, o significado da Olimpíada Canguru não obteve destaque, ficando em branco no quadro. O quesito níveis está incompleto e a coluna destinada às etapas um pouco confusa, não destacando as instituições de ensino privadas e públicas com os seus respectivos critérios. A premiação está bem especificada e atende ao que está descrito no regulamento, em resultados e premiações. O grupo não destacou nenhuma curiosidade.

Figura 33 - Preenchimento do quadro canguru de matemática

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Lucas Gabriel Vilela, Lucas Gabriel Falcão e Kauã Vieira

Site oficial: cangurudematematicabrasil.com.br

Olimpíada	Inscrição	Níveis		Etapas (fases)	Premiação
O concurso Canguru é aberto a todos os estudantes do 3º ano do Fundamental, anos iniciais, até o 3º ano do Ensino Médio. São apresentadas questões de raciocínio lógico e resolução de problemas.	As inscrições são pagas e colégios públicos pagam menos que colégios particulares. Apenas as escolas podem fazer as inscrições no concurso e indicar os estudantes participantes da prova.	São seis níveis de provas diferentes.		A prova é aplicada em fase única. São oferecidas em Inglês e Português com duração máxima de 1hora e 40 minutos.	Os resultados preliminares de seus respectivos estudantes são divididos nas categorias: (I) Estudantes com potencial de premiação. (II)Estudantes participantes. Os estudantes com potencial de premiação são divididos em: 1% dos melhores colocados: ouro. 2% dos melhores colocados: prata 3% dos melhores colocados: bronze. 4% dos melhores colocados: honra ao mérito.
		Níveis	**Ano escolar**		
		D	3º e 4º (EF)		
		E	5º e 6º (EF)		
		B	7º e 8º (EF)		
		C	9º (EF)		
		J	1ª e 2ª (EM)		
		S	3ª (EM)		

Curiosidades e/ou observações:

As provas são compostas por questões organizadas em três graus de dificuldade: fácil, médio e difícil.

Fonte: elaborada pela autora (2024).

O segundo quadro está bem completo e o grupo demonstrou boa organização na estruturação das informações coletadas. A divisão em colunas do quesito níveis, relacionando-o aos anos escolares, ficou visualmente compreensível e de fácil acesso para identificação dos alunos. A curiosidade apontada merece destaque, pois ressalta que as questões apresentadas nas provas contemplam três graus de dificuldade, destacando-se como fácil, médio e difícil, o que possivelmente despertará o interesse de quem pretende realizar ou saber mais sobre esta olimpíada, tendo em vista as aptidões dos alunos na resolução de diferentes tipos de questões.

Abreu *et al.* (2022) apontam que as olimpíadas científicas, de distintas áreas do conhecimento, enfatizam as habilidades intelectuais e de conhecimento dos participantes e são focadas em testes teóricos e práticos sobre conteúdo de cada área, muitas vezes realizados por meio de provas escritas. As pesquisas realizadas pelos alunos contemplaram sete diferentes olimpíadas, investigadas a partir dos

sites oficiais, no intuito de promover conhecimento e aprofundamento sobre as possibilidades oferecidas nas diversas competições.

Abreu *et al*. (2022) ainda destacam que há uma diversidade de áreas de conhecimento contempladas nas iniciativas financiadas e abordam que as olimpíadas apoiadas com maior frequência se situam nas ciências exatas e da terra. Nessas condições também é importante o estímulo e o fomento, a longo prazo, de mais iniciativas em outras áreas do conhecimento no intuito de despertar o interesse dos alunos pelas áreas de conhecimento, também caracterizadas pelas disciplinas presentes em seus cotidianos escolares e que formam a base do currículo.

5.1.4. Atividade no *Mentimeter*

A 5ª etapa da atividade, caracterizada por uma proposta no *Mentimeter*, abordou a escrita de uma palavra que remetesse os alunos às Olimpíadas.

As palavras escritas pelos alunos para representar as Olimpíadas estão na nuvem de palavras caracterizada pela figura 34.

Figura 34 - Olimpíadas



Fonte: elaborada pela autora (2024).

De acordo com a representação é possível observar que a palavra conhecimento se destaca, mas para os alunos, a aprendizagem, o desafio e a competição contemplam o tema. Há sempre alunos que enxergam a olimpíada pelo viés esportivo e destacam algumas modalidades em suas respostas.

Como o foco é destacar as oportunidades, cabe ressaltar que os alunos compreenderam que há conhecimento agregado ao tema, uma vez que as

olimpíadas de conhecimento dialogam com diferentes áreas de conhecimento estudadas na sala de aula.

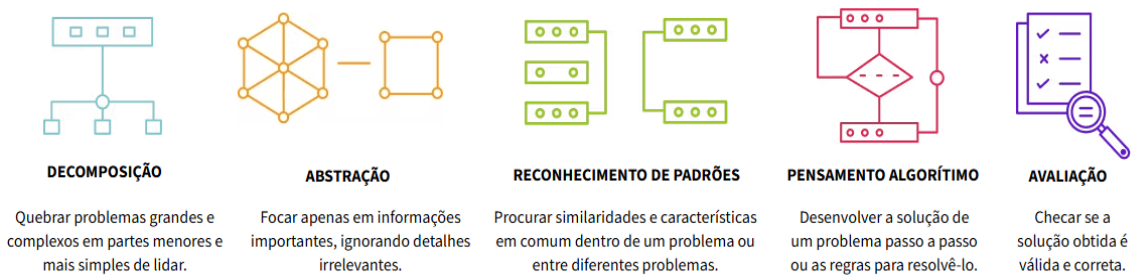
Rocha *et al*. (2016) abordam a importância das olimpíadas na introdução de novos meios de aprendizagem, incentivando a busca pelo conhecimento, além de oportunizar o desenvolvimento dos estudantes**.**

5.2. Sequência Didática – 2º dia de aplicação

O segundo dia de aplicação foi iniciado com o levantamento das palavras descritas pelos alunos no *mentimeter* e relacionadas às Olimpíadas. Em seguida, os alunos foram incentivados a pesquisarem sobre o Desafio Bebras, uma olimpíada de nível internacional, relacionada ao Pensamento Computacional. Os alunos ficaram motivados e verbalizaram não saber da existência dessa olimpíada.

Eles visitaram o site oficial e fizeram uma leitura atenta e puderam descobrir as 5 habilidades contempladas no desafio, sobre a empresa organizadora do Desafio Bebras ser a mesma empresa que organiza uma importante competição olímpica também de nível internacional e ainda acessar algumas tarefas, chamadas de *TASKS* e que apresentam situações que dependem do raciocínio lógico matemático e de estratégias de resolução de problemas, conforme figura 35.

Figura 35 – 5 habilidades contempladas no Desafio Bebras



Fonte: https://www.bebrasbrasil.com.br/

Os alunos julgaram as questões de provas anteriores interessantes e viram que contemplavam situações cotidianas, sentindo-se ainda mais aguçados na resolução dos problemas apresentados.

Ainda neste segundo dia de aplicação, foi solicitado o preenchimento de um formulário no *Google Forms* contendo as perguntas relacionadas ao Desafio Bebras

e voltadas para a compreensão do que representa esse desafio, qual o seu objetivo e como é apresentado aos participantes, conhecimento e escrita das cinco habilidades contempladas no desafio, identificação das imagem às habilidade envolvidas e, por último, dizer a relação de dependência das situações de desafios representadas como *TASKS,* nas tarefas abordadas.

Após isso, os alunos visitaram o link do Educa mais Brasil e se apropriaram, através da leitura, das principais competições do Brasil relacionadas às Olimpíadas do Conhecimento. Eles ficaram impressionados em saber que existem 22 olimpíadas, as quais apenas algumas eram conhecidas por eles. Ainda contemplando o conhecimento e estimulando a curiosidade, os alunos assistiram, no *Youtube*, a um vídeo destinado ao estudante e caracterizado pela pergunta: Estudante, por que é importante você participar de olimpíadas? Uma aluna mencionou a importância da participação das olimpíadas como uma oportunidade de ingressar numa faculdade com mais facilidade, ganhar um diploma regional, nacional, internacional, dependendo da olimpíada que o aluno faça; além da possibilidade de se descobrir uma afinidade com uma matéria que não se goste tanto, atentar para os motivos de algumas pessoas gostarem, testar cada vez mais e aprender. Os alunos ficaram empolgados com a possibilidade de, através das olimpíadas, terem chances em disputar uma vaga olímpica nas universidades.

Lourenço (2023) aponta que os eventos científicos possuem reconhecimento internacional, sendo respaldados pela UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Seus principais propósitos incluem fomentar a competição, instigar o interesse dos estudantes pela área científica e contribuir para o desenvolvimento intelectual, econômico e social.

Uma das propostas direcionadas ainda neste segundo dia seria a criação de uma apresentação no *PowerPoint (PPT),* no *Google slides*, mas acabou não acontecendo em função de uma queda de energia. Antes desse momento foi apresentado aos alunos um *Padlet* contendo informações sobre a OBMEP e os alunos discutiram algumas possibilidades de criação de imagens com as informações, conforme figura 36.

Figura 36 - Padlet - OBMEP



Fonte: elaborada pela autora (2024).

5.3. Sequência Didática – 3º dia de aplicação

O conteúdo a ser abordado no terceiro dia de aplicação da sequência didática versava em, por meio das tecnologias digitais, apresentar a importância do professor como um motivador e divulgador das olimpíadas no ambiente escolar e orientador de caminhos para o engajamento dos alunos em olimpíadas acadêmicas de conhecimento, acesso a *blogs* com comentários de participantes olímpicos e o uso da inteligência artificial na produção de áudios e vídeos relacionados ao tema olimpíadas.

Vivenciamos algumas intercorrências na unidade escolar de aplicação - Colégio Estadual Pinto Lima, relacionadas ao furto do cabeamento de internet na rua

do Colégio, impossibilitando aplicar a atividade em semanas sequenciadas, o que culminou no comprometimento do 3º dia de aplicação, pois a data prevista, após os reparos, coincidiu com o fechamento do 4º bimestre. Nesse contexto, o terceiro dia de aplicação não pôde ser realizado junto aos alunos, período em que os mesmos estavam realizando avaliações e apresentação de trabalhos nas diversas áreas de conhecimento, sendo dificultoso conciliar com os professores uma data para a aplicação. Tal “lacuna” não comprometeu o trabalho apresentado, cabendo ressaltar que, por se tratar da última Sequência Didática apresentada, os alunos já traziam uma tomada de consciência interessante contemplada pelo uso de diferentes artefatos digitais que tornaram a aprendizagem ainda mais significativa e aprofundada e, independente do fechamento dos 3 dias de aplicação, a proposta de motivar os alunos e envolvê-los com o tema foi alcançada, pois alguns alunos participantes e também integrantes do Grêmio Estudantil, se sentiram extremamente empolgados em serem os divulgadores das olimpíadas no espaço escolar, se comprometendo em criarem, junto à Gestão Escolar, uma comissão olímpica para a divulgação das olimpíadas, agregando adeptos à participação.

6. CONCLUSÃO

Observa-se, de acordo com a pesquisa realizada, que as Olimpíadas do Conhecimento no ambiente escolar necessitam de um olhar atento e minucioso, que parte desde a gestão, comprometida e envolvida no engajamento do professor e dos alunos, ao professor, que necessita ser um grande motivador do tema para despertar no aluno o interesse pelo assunto.

Para tal, há extrema necessidade de um planejamento voltado para as olimpíadas existentes, suas etapas, premiações etc, devendo as mesmas serem inseridas no planejamento pedagógico com o objetivo de agregar aos alunos o conhecimento, o desenvolvimento de habilidades, a conexão entre as áreas de conhecimento e o conteúdo abordado, possibilitando integração entre currículo, prática e o favorecimento de uma aprendizagem significativa por meio da sua divulgação e da participação dos alunos.

A oportunidade de investigar como o tema Olimpíadas do Conhecimento está ou deveria estar inserido no contexto pedagógico como mais uma ferramenta facilitadora na prática educativa, possibilitou perceber o quão necessário se faz

repensar as diferentes metodologias e estratégias direcionadas aos alunos, pautando-as em tecnologias digitais, para a abordagem e envolvimento dos estudantes às Olimpíadas, especialmente aos das escolas públicas.

Promover a divulgação por meio das redes sociais, a partir do uso de QR-Codes*, links* de acesso, vídeos, postagens em *Instagram,* assim como anúncios e cartazes espalhados pelos corredores e pelos diferentes espaços escolares; convidar pessoas para ministrar palestras; e engajar o aluno através da participação comprometida do professor, que necessita falar mais sobre o assunto, explicando a sua importância, os benefícios da participação, o que representa uma competição, as premiações e os conhecimentos agregados, além das possibilidades acrescidas ao currículo pessoal, na elaboração de uma aula descontraída, estimulará os estudantes, fazendo-os com que também se percebam protagonistas do processo, no que tange a sua corresponsabilidade na divulgação, envolvimento e participação em diversas olimpíadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFONSO, Lucas. “Olimpíadas (Jogos Olímpicos)”; Brasil Escola. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/educacao-fisica/olimpiadas.htm. Acesso em 15 de março de 2024.

ALMEIDA, Telma Patricia Nunes Chagas; DE SOUSA FREITAS, Charles Lamartine; DE ANDRADE, Esp Pablo Derruan Gurgel. COLÉGIO DIOCESANO SANTA LUZIA (CDSL)–LUGAR DE RESULTADOS EM OLIMPÍADAS DO CONHECIMENTO E SEUS IMPACTOS NA FORMAÇÃO DISCENTE.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini.;VALENTE, José Armando Integração currículos e tecnologias e a produção de narrativas digitais. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n.3, p.57-82, 2012.

ARANTES, Sheila; MÓL, Antônio Carlos; CARVALHO, Paulo Vitor. Aprimorando a proficiência digital: Um framework inovador para a formação continuada de professores da educação básica. **H2D| Revista de Humanidades Digitais**, v. 5, 2023.

BARBOSA, Francisco Danilo Duarte; DE FREITAS MARIANO, Erich; DE SOUSA, Jair Moisés. Tecnologia e Educação: perspectivas e desafios para a ação docente. CIS-Conjecturas Inter Studies, v. 21, n. 2, p. 38-60, 2021.

BARDIN, I. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições Setenta,1994. 226 p.

CAMPAGNOLO, J.C.N. O Caráter Incentivador das Olimpíadas de Conhecimento: Uma Análise Sobre a Visão dos Alunos da Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica Sobre a Olimpíada. Universidade Estadual de Maringá, 2011.

CARVALHO, Diana de Souza; RAMOS, Sumaia Almeida; CAVALCANTE, Edmo Henrique Martins; NETO, Severino Cirino de Lima. Olimpíadas de conhecimento: ferramenta para o ensino da ma-temática em Petrolina, PE. Extramuros, Petrolina-PE, v. 5, n. 1, p. 14-29, 2017. Disponível em: <informar endereço da página eletrônica consultada>. Acesso em: 05 de março de 2025.

CHAGAS, Paulo. Olimpíadas de química e representações sociais: um estudo de caso na visão de seus coordenadores. EDUCTE: Revista Científica do Instituto Federal de Alagoas, v. 11, n. 1, p. 1477-1499, 2020.

CIEB: Currículo de Referência em Tecnologia e Computação. Centro de Inovação para a Educação Brasileira, 2018. Disponível em: http://curriculo.cieb.net.br/.[3]

Cipriani, F. M., Moreira, A. F. B., & Carius, A. C. (2021). Atuação docente na educação básica em tempo de pandemia. *Educação & Realidade*, *46*.

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Disponível em https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/popularizacao-da-ciencia/olimpiadas-científicas. Acesso em: 29 de mar. 2024.

DAS, PORTAL POPULAR DA COPA E. OLIMPÍADAS. Elitização e mercantilização da cidade. Portal Popular da Copa e das Olimpíadas, 2014.

DA SILVA, Ione de Cássia Soares; DA SILVA PRATES, Tatiane; RIBEIRO, Lucineide Fonseca Silva. As Novas Tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. Em Debate, n. 15, p. 107-123, 2016.

DE ABREU, Willian Vieira *et al.* Olimpíadas científicas: análise dos projetos apoiados por editais do CNPq (2005-2015). Caderno Brasileiro de Ensino de Física, v. 39, n. 1, p. 59-82, 2022.

DE FREITAS VIEIRA, Márcia. Pedagogia de Paulo Freire e Tecnologias Digitais na Educação: uma construção possível. Tecnologias, Sociedade e Conhecimento, v. 8, n. 2, p. 25-47, 2021.

GHIGGI, Micheli Verginia; DAMICO, José Geraldo Soares; DE QUADROS LOGUERCIO, Rochele. OLIMPÍADAS ESCOLARES DE MATEMÁTICA: a esportivização de saberes como estratégia de governamentalidade. Currículo sem Fronteiras, v. 17, n. 3, p. 795-813, 2017.

HAMMES, Luiza; ZANOTTA, Patrícia Anselmo. Olimpíadas Científicas: proporcionando conhecimentos e novas descobertas aos alunos das séries iniciais do ensino fundamental. In: 8º SALÃO DE PESQUISA, EXTENSÃO E ENSINO DO IFRS. 2024.

JÚNIOR, João Fernando Costa *et al.* Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 5, p. 51-68, 2023.

KENSKI. Educação e tecnologias. 2º ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LACERDA, Jailson Veloso de *et al.* Olímpiada Nacional de Ciências (ONC): significado para alunos e professores da educação básica no desenvolvimento de habilidades dos conteúdos escolares da disciplina de Física. 2022.

Leite, Joice Lopes. "Práticas interdisciplinares em currículo de letramento digital: conexão entre vida e trabalho." (2019).

LIELL, Cláudio Cristiano; BAYER, Arno. Primeira Olimpíada Brasileira de Matemática dos Anos Iniciais–OBMEP: uma análise dos resultados obtidos pelos alunos e das percepções dos professores sobre o instrumento aplicado. Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 15, n. 2, p. 1-17, 2020.

Lima, João de. Liberdade para liderar – A nova liderança para tempos complexos: o modelo que promove autonomia, agilidade e engajamento para garantir os resultados das organizações/João de Lima. São Paulo: Editora Gente, 2022.

LINHARES, José Rogério *et al.* METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS, PRÁTICAS E IMPACTO NO ENSINO-APRENDIZAGEM. Revista Amor Mundi, v. 5, n. 2, p. 133-141, 2024.

LOPES, Laura Cristina Silva. As potencialidades e desafios das olimpíadas de ciências e matemática da educação básica. 2023.

LOURENÇO, Eliz Maria Linhares. UM PANORAMA SOBRE A OLIMPÍADA BRASILEIRA DE BIOLOGIA. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso.

MEC: Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/.

MORAN, José Manuel. Aprendizagem significativa. Portal Escola conectada, [entrevista], 2008.

MOREIRA JÚNIOR, T. J.; SILVA, V. de P.; GOMES, A. D. T. PREPARAÇÃO DE ALUNOS PARA A OLIMPÍADA BRASILEIRA DE ASTRONOMIA E ASTRONÁUTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. Revista Territorium Terram, *[S. l.]*, v. 7, n. Número Especial 1, p. 103–115, 2024. Disponível em: https://periodicos.ufsj.edu.br/territorium_terram/article/view/5522. Acesso em: 8 mar. 2025.

NETO, Maurício De Azevedo *et al.*. A (não) participação discente em olimpíadas científicas e a formação acadêmica: uma análise sobre a opinião estudantil do ifrn-paas. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88365>. Acesso em: 16/08/2023 22:29.

NOBRE, Douglas. Impactos do treinamento olimpíco matemático a alunos da educação básica: Um relato de experiência. In: IV Congresso de Extensão e IV Mostra de Arte e Cultura. 2017.

NUMER, Francine Mirele; JUSTO, Dagoberto Adriano Rizzotto. Problemas de máximos e mínimos com o auxílio do software Geogebra e conhecimento de derivadas. Trabalho de conclusão de especialização – Curso de especialização em Matemática, mídias digitais e didática para educação básica – Instituto de Matemática, 2015. Disponível em: < https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/134098>. Acesso em 29 mar. 2024.

ONLIFE, Educação. A dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. Educar.

ORTOLAN, Loreni Lúcia Pasquetti; SAINZ, Ricardo Lemos; DO NASCIMENTO, Cinara Ourique. A utilização das linguagens midiáticas na relação alunos e professores no ambiente escolar. Revista Thema, v. 14, n. 1, p. 164-181, 2017.

PEREIRA, N. V.; ARAÚJO, M. S. T. de. Use of technological resources in Education: paths and perspectives. Research, Society and Development, *[S. l.]*, v. 9, n. 8, p. e447985421, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i8.5421. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5421. Acesso em: 8 mar. 2025.

PRESTES, Caroline Berger; SILVEIRA, Bruna. Competências pedagógicas digitais e os desafios das práticas docentes: uma discussão sobre o DigCompEdu. 2023.

QUEIROZ, Rafael Braun Pinto de. A resolução de problemas em questões da OBMEP. 2022.

ROCHA, Thiago Oliveira *et al.* As olimpíadas científicas no desenvolvimento da educação brasileira. Anais III CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2016.

ROCHA, Alessandra Francelino Pereira; SCARSANELLA, Andréa Pereira Cândido; DE SOUZA, Cássio Pereira; MONDO, Janaína Pereira. PERTENCIMENTO E RECONHECIMENTO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: REFLEXÕES SOBRE MEMÓRIA E IDENTIDADE. RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber, Brasil, v. 1, n. 1, 2024.
DOI: 10.51473/rcmos.v1i1.2024.642. Disponível em:
https://submissoesrevistacientificaosaber.com/index.php/rcmos/article/view/642.
Acesso em: 5 mar. 2025.

SANTOS, Laurita Christina Bonfim *et al.* NOVAS TECNOLOGIAS E DIVERSIDADE: DESAFIOS PARA A GESTÃO ESCOLAR. Revista Ilustração, v. 4, n. 6, p. 135-149, 2023.

SILVA, Jose Lucivaldo Leite Da. Olimpíadas do Conhecimento: uma proposta inovadora para um momento novo. 2021.

SILVA, Patrícia Lima da; DUARTE, Claudia Glavam. Dos Jogos Olímpicos da Antiguidade às olimpíadas de matemática: a constituição de atletas. *Boletim online*

de Educação Matemática [recurso eletrônico]. Florianópolis: UDESC, 2020. Vol. 8, n. 17 (2020), p. 164-179., 2020.

Silva, R. N. K. (2020). O perfil necessário ao professor frente à influência da cibercultura no contexto educacional. *Revista Docência e Cibercultura*, *4*(2), 103-118.

SILVA, R. C. da; BARBOSA, C. R.; NÓBREGA, L. N. N.; BENITE, C. R. M. ESTADO DA ARTE DAS PUBLICAÇÕES SOBRE AS OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS NO BRASIL. Revista UFG, Goiânia, v. 24, n. 30, 2024. DOI: 10.5216/revufg.v24.78133. Disponível em: https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/78133. Acesso em: 2 mar. 2025.

TORRENTE, C. R.; REIS, F. da S. Um passeio pelas olimpíadas de matemática: das origens aos atuais cenários no mundo e no Brasil. Revemop, Ouro Preto, v. 5, artigo e202301, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/revemop/article/view/6357>. Acesso em: 06 jul. 2023.

Vidal, A. S., & Miguel, J. R. (2020). As tecnologias digitais na educação contemporânea/digital technologies in contemporary education. *ID on line. Revista de psicologia*, *14*(50), 366-379.

VOGT, Carlos. Olimpíadas de conhecimento.

XAVIER, Williams Alves; NASCIMENTO, IRS; MIRANDA, MVC. Olimpíadas Científicas-a informática como instrumento de melhoria de qualidade de vida e de aprendizagem. In: Congresso Internacional da Biodiversidade do Semiárido. 2017.

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A – Ficha de Material Didático (Sequência Didática) – 1º, 2º e 3º dias

Título: Sequência Didática
Título em inglês: Didactic Sequence

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: Este material foi elaborado no intuito de desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas Olimpíadas de Conhecimento, por meio das tecnologias digitais.

Natureza: Digital (E-book On-line) ou impressa
Finalidade: Este material destinou-se a alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental (Anos finais)

Demanda:
(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:
( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(x) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Descrição da Abrangência realizada: Material desenvolvido e aplicado a alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental (Anos finais)

Descrição da Abrangência potencial: Este material foi elaborado para ser aplicado a alunos da rede Pública e/ou Privada de Ensino.
Por se tratar de aprovação no Comitê de Ética, com a indicação da Escola Pública-Colégio Estadual Pinto Lima, a Sequência Didática, foi aplicada aos alunos

matriculados e em três encontros distintos, caracterizando-se como um importante documento pautado em estratégias no intuito de despertar e aguçar o interesse dos alunos pelas olimpíadas de Conhecimento existentes, suas etapas e futuras possíveis participações.

Descrição da Replicabilidade: Esse material pode ser reaplicado em Instituições de ensino no intuito de aproximar os alunos das Olimpíadas Científicas de Conhecimento, por meio das tecnologias digitais e de diferentes recursos, no intuito de ativar o conhecimento prévio dos alunos, aguçar a curiosidade e ampliar o conhecimento sobre as olimpíadas contempladas nas diferentes áreas de conhecimento, além de favorecer a ampliação do currículo pessoal do aluno.

Sequência Didática (1º dia)

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação: Colégio Estadual Pinto Lima	**Data:** 16/04/2024
Educador Autor(a): Fabiana Castro Franco	**E-mail:** fabianafrancojm@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes Jorge Eduardo Mansur Serzedello	**E-mail:** sheila@csaber.com.br mansur@on.br
Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais.	Carga horária desta aula: 3h30min.
Título da SD: Olimpíadas Científicas de Conhecimento – Investigação, conhecimento e tecnologia.	
Conteúdo: Desenvolvimento de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TICs) e Metodologias na Educação básica, no apontamento de caminhos para o engajamento em olimpíadas acadêmicas de conhecimento, identificação das etapas do processo e motivação para a participação efetiva do aluno.	
Eixo Temático: Comunicação, linguagem, letramento digital, cultura digital, pensamento científico.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros Clique aqui para digitar texto.

Objetivos esperados	Explorar os conhecimentos prévios dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento, estimulando a sua inserção no contexto pedagógico por meio do uso de tecnologias digitais.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

Essa sequência didática foi elaborada com o objetivo de desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas olímpiadas científicas por meio de tecnologias digitais.

2ª Etapa: Perguntas direcionadas aos alunos para a exploração dos conhecimentos prévios sobre as olimpíadas de conhecimento. Após a escuta ativa e uma ampla discussão entre professor e alunos sobre o tema, algumas imagens serão apresentadas, através de um link salvo no drive e compartilhado, caracterizando sete diferentes olimpíadas existentes e suas respectivas siglas.

3ª Etapa: Utilização da ferramenta learnningapps, para ilustração do tema "Olimpíadas de conhecimento". Aplicação de um jogo da memória como ferramenta visual de identificação, por parte dos alunos, sobre algumas olimpíadas de conhecimento existentes. (Obs.: Nesta SD estão sendo contempladas sete olimpíadas). Após a conclusão do jogo da memória e desse conhecimento previamente já estabelecido, os alunos realizarão, em grupos de até 4 (quatro) integrantes, uma visita aos sites oficiais das olimpíadas para identificação de como são organizadas as informações nesses sites, possibilitando repertório e ampliação do conhecimento. Para a identificação do site a ser visitado pelos grupos, será utilizado como recurso tecnológico atrativo e lúdico a roleta giratória, elaborada no aplicativo wordwall.
Os alunos irão explorar os sites oficiais registrando numa folha, através de tópicos, algumas informações. Cada um fará suas anotações individuais e depois o grupo se reunirá para uma conversa sobre o que registraram. Em seguida, farão a explanação oral dos principais tópicos registrados.

4ª Etapa: Momento de buscar informações relevantes sobre as olimpíadas: inscrição, níveis, etapas (fases), premiação, de acordo com o link dos sites de pesquisa sorteados. Em seguida, as informações coletadas serão organizadas em uma tabela. Para essa organização, os alunos deverão acessar o link sugerido na SD. Por se tratar de cinco diferentes informações sendo pesquisadas, a tabela sugerida é composta por 5 colunas.

5ª Etapa: Este último momento da SD será muito importante para que os alunos possam se sentir inseridos no processo de "familiarização" com as olimpíadas. Neste contexto, a ferramenta digital Mentineter se utilizada para que os alunos descrevam, através de uma palavra, o que para eles significa olimpíada.

2º Etapa: **(Tempo de duração) – 40 min** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com**	1º momento: Perguntas direcionadas aos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento.

conhecimentos prévios. **(Atenção aqui aos subsunçores)**	• O que significa olimpíada? • Quais olimpíadas vocês conhecem? • Quais áreas de conhecimento estão relacionadas às olimpíadas? • Você já participou de alguma olimpíada? • Se pudesse participar de alguma olimpíada, ela estaria relacionada a qual área de conhecimento? Por quê? 2º momento: Apresentação de imagens/siglas para identificação do conhecimento prévio dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento. Link com as imagens/siglas: https://drive.google.com/drive/folders/1Eve9nVNfBlPG435o7yHetJz7C0O57dPn?usp=sharing

3º Etapa: **(Tempo de duração) – 1 hora e 30min.** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	1º momento: Jogo da memória, associando a imagem da olimpíada à sua sigla significativa, através do link abaixo: **https://learningapps.org/display?v=po6s462bn23** 2º momento: Divisão do quantitativo de alunos em grupos (trios ou quartetos). Roleta giratória para o direcionamento da pesquisa a ser realizada pelos grupos. **https://wordwall.net/pt/resource/61654996** **Grupo 1 / Grupo2 /Grupo 3 /Grupo 4 /Grupo 5 / Grupo 6 /Grupo 7.** **Pesquisa:** **1)** Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas. OBMEP: https://www.obmep.org.br/ **2)** Olimpíada Nacional de Ciências ONC: https://www.onciencias.org/ **3)** Olimpíada Brasileira de Robótica OBR: https://www.obr.org.br/ **4)** Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica OBA: http://www.oba.org.br/site/ **5)** Olimpíada Brasileira de Geografia OBG: https://obgeografia.com.br/ **6)** Olimpíada Nacional em História do Brasil ONHB: https://www.olimpiadadehistoria.com.br/ **7)** Canguru de Matemática: https://www.cangurudematematicabrasil.com.br/ **Registro das informações mais importantes, através de tópicos, numa folha que será entregue individualmente ao aluno. Em seguida, os grupos conversarão sobre os registros para a posterior explanação oral.**

4º Etapa: **(Tempo de duração) – 1 hora** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	1º momento: Pesquisar informações relevantes sobre as olimpíadas: Inscrição, níveis, etapas (fases), premiação, de acordo com o link dos sites de pesquisa sorteados. Links: **1)** Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas. OBMEP: https://www.obmep.org.br/ **2)** Olimpíada Nacional de Ciências ONC: https://www.onciencias.org/ **3)** Olimpíada Brasileira de Robótica OBR: https://www.obr.org.br/ **4)** Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica OBA: http://www.oba.org.br/site/ **5)** Olimpíada Brasileira de Geografia OBG: https://obgeografia.com.br/ **6)** Olimpíada Nacional em História do Brasil ONHB: https://www.olimpiadadehistoria.com.br/ **7)** Canguru de Matemática: https://www.cangurudematematicabrasil.com.br/ 2º momento: Organizar as informações em forma de tabela. Utilizar o recurso tabela, disponível no link sugerido para a organização das informações. Link para o preenchimento da tabela: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d1dDKVM_vbpb62atkvrbRBS-NtVMOukXxwt5Wy70aKY/edit?usp=sharing
5º **Avaliação (Tempo de duração) – 20 min** **Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.** A avaliação desse dia de sequência didática será realizada através de uma atividade conduzida no Mentimeter. Cada participante escreverá uma palavra que para ele o remeta a olimpíada, acessando o link: **https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo**	

Recursos Digitais	learningapps.org; wordwall.net; sites oficiais das olimpíadas (links); menti.com, https://drive.google.com/drive/folders/1Eve9nVNfBlPG435o7yHetJz7C0O57dPn?usp=sharing https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d1dDKVM_vbpb62atkvrbRBS-NtVMOukXxwt5Wy70aKY/edit?usp=sharing

Recursos Analógicos utilizados	Folha para anotações, caneta.
Observações:	

Sequência Didática (2º dia)

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação: Colégio Estadual Pinto Lima	**Data:** 18/04/2024
Educador Autor(a): Fabiana Castro Franco	**E-mail:** fabianafrancojm@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes Jorge Eduardo Mansur Serzedello	**E-mail:** sheila@csaber.com.br mansur@on.br
Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais.	Carga horária desta aula: 3h10min.
Título da SD: Olimpíadas Científicas de Conhecimento – Investigação, conhecimento e tecnologia.	
Conteúdo: Desenvolvimento de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TICs) e Metodologias na Educação básica, no intuito de ampliar o conhecimento dos alunos sobre algumas olimpíadas acadêmicas existentes de nível nacional e internacional e a importância da participação de um estudante nessas competições.	
Eixo Temático: Comunicação, linguagem, letramento digital, cultura digital, pensamento científico.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros Clique aqui para digitar texto.

Objetivos esperados	Contribuir com o interesse e o conhecimento dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

Essa sequência didática foi elaborada com o objetivo de resgatar e ampliar o conhecimento dos alunos sobre as olimpíadas científicas de conhecimento, por meio de tecnologias digitais, possibilitando compreender o significado do Desafio Bebras (Competição Internacional), o acesso às olimpíadas existentes no Brasil (Competições Nacionais) e a importância de ser um estudante participante em olimpíadas.

2ª Etapa: Resgate às palavras mencionadas pelos alunos na atividade do Mentimeter durante a avaliação desenvolvida na Sequência Didática 1 – SD1, visando estimular a reflexão referente ao tema olimpíadas como forma de reaver o conhecimento construído pelos alunos. Ampliação do conhecimento através de um site indicado para acesso - Desafio /Competição Bebras, que envolve pensamento computacional.

3ª Etapa: Utilização da ferramenta Google Forms para a criação de um questionário com perguntas de múltipla escolha e discursivas referentes ao Desafio Bebras. O uso de imagem também foi utilizado na construção do questionário a ser respondido, possibilitando o conhecimento a essa importante competição. Através do site apresentado, os alunos terão acesso a uma tabela contemplando 22 olimpíadas existentes no Brasil. O objetivo é que os alunos identifiquem algumas olimpíadas a partir do conhecimento adquirido na SD 1 e que também ampliem seu repertório com os novos temas apresentados. A mediação desse repertório será feita pelo professor que, através de um vídeo curto apresentado aos alunos, proporcionará a reflexão sobre a importância de um estudante participar de olimpíadas.

4ª Etapa: Momento dos alunos usarem a criatividade fazendo registros por meio de apresentação no Google Slides (PPT), destacando os pontos importantes apresentados no vídeo e inclusão de informações que julguem interessantes sobre a participação de um estudante em olimpíadas.

5ª Etapa: Este último momento da SD foi elaborado para que os alunos se sintam protagonistas. Neste contexto, tomarão como base as olimpíadas de conhecimento já conhecidas e utilizarão a ferramenta digital padlet para criar e divulgar informações sobre a mesma, num mural dinâmico e interativo. Obs.: Como modelo, ao acessar o padlet , os alunos vão se deparar com algumas informações sobre a OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas). Partindo dessa lógica, irão explorar a criatividade desenvolvendo a divulgação das olimpíadas escolhidas neste quadro mural.

2º Etapa: **(Tempo de duração) – 30 min.**	1º Momento: Apresentação do Mentimeter construído no 1º encontro para

Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. **(Atenção aqui aos subsunçores)**	apreciação e reflexão das palavras que remeteram os alunos às olimpíadas, através do link: **https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo** 2º Momento: Desafio Bebras Brasil, o que isso significa? Neste momento os alunos serão instigados a pensar sobre o que significa o desafio Bebras, acessando o link: https://desafio.bebrasbrasil.com.br/?gclid=EAIaIQobChMIqJ_AodPhggMVjl9IAB2OIAcdEAAYASAAEgJz6PD_BwE Em seguida, os alunos serão orientados a acessar a página inicial para maior interação com o assunto.
3º Etapa: **(Tempo de duração) – 1h.** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	1º momento: Questionário apresentado no Google Forms referente ao que foi lido sobre o Desafio Bebras. Link do Forms: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0nU7VTLN6HU9-1xuyzYirVr3zYCgcObUU9PNBtHSwYJ0U7w/viewform?usp=sharing 2º momento: Leitura das informações para ciência, por parte dos alunos sobre as principais competições do Brasil relacionadas às olimpíadas de Conhecimento, através do site: https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/dicas/olimpiadas-do-conhecimento-conheca-as-principais-competicoes-do-brasil Além da ampliação do conhecimento será abordado com os alunos, de acordo com a tabela sobre as 22 olimpíadas existentes, as já conhecidas por eles, além da breve discussão sobre cada uma delas. 3º momento: Estudante, por que é importante você participar de olimpíadas? O aluno deverá assistir ao vídeo proposto, através do link, para descobrir essa importância. Link: https://www.youtube.com/shorts/Cim-_cvfSxc
4º Etapa: **(Tempo de duração) – 40 min.** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	Criação por parte dos alunos de um PPT, no Google Slides, destacando os pontos importantes apresentados no vídeo e inclusão de informações que os alunos julguem interessantes sobre a participação de um estudante em olimpíadas. Google slides para o acesso: https://docs.google.com/presentation/d/1s-kx_lOPPffO1VXImQoZqXEPUtn7E2kN59uerSYq8Hw/edit#slide=id.p
5º **Avaliação (Tempo de duração) – 1h.** **Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.**	

A avaliação desse dia de sequência didática será realizada através de uma atividade conduzida no padlet. Cada aluno deverá escolher uma olimpíada e criar uma divulgação no padlet. Para dar continuidade ao que já foi criado o aluno deverá acessar: https://padlet.com/fabianafrancojm/meu-padlet-cintilante-fmqgh4zwq77o1q0j	
Recursos Digitais	Mentimeter, link, Google forms, site, vídeo do youtube, Google slide, Padlet https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo https://desafio.bebrasbrasil.com.br/?gclid=EAIaIQobChMIqJ_AodPhggMVjl9IAB2OIAcdEAAYASAAEgJz6PD_BwE https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0nU7VTLN6HU9-1xuyzYirVr3zYCgcObUU9PNBtHSwYJ0U7w/viewform?usp=sharing https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/dicas/olimpiadas-do-conhecimento-conheca-as-principais-competicoes-do-brasil https://www.youtube.com/shorts/Cim-_cvfSxc https://docs.google.com/presentation/d/1s-kx_lOPPffO1VXImQoZqXEPUtn7E2kN59uerSYq8Hw/edit#slide=id.p https://padlet.com/fabianafrancojm/meu-padlet-cintilante-fmqgh4zwq77o1q0j
Recursos Analógicos utilizados	Folha para anotações, caneta.
Observações:	

Sequência Didática (3º dia)

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3☒

Instituição onde será a 1ª aplicação: Colégio Estadual Pinto Lima	**Data:** 25/04/2024
Educador Autor(a): Fabiana Castro Franco	**E-mail:** fabianafrancojm@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes Jorge Eduardo Mansur Serzedello	**E-mail:** sheila@csaber.com.br mansur@on.br
Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais.	Carga horária desta aula: 3h30min.
Título da SD: Olimpíadas Científicas de Conhecimento – Investigação, conhecimento e tecnologia.	
Conteúdo: Desenvolvimento de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TICs) e Metodologias na Educação básica, por intermédio do incentivo ao professor como um motivador e divulgador das olimpíadas nos ambientes escolares e no apontamento de caminhos para o engajamento dos alunos em olimpíadas acadêmicas de conhecimento, acesso a blog com comentários de participantes olímpicos, uso da inteligência artificial na produção de áudios e vídeos relacionados ao tema olimpíadas.	
Eixo Temático: Comunicação, linguagem, letramento digital, cultura digital, pensamento científico.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros Clique aqui para digitar texto.

Objetivos esperados	Possibilitar ao aluno o acesso a diferentes artefatos digitais no intuito de aprofundar o conhecimento sobre as olimpíadas de conhecimento, despertar o interesse, a motivação e o estímulo à sua participação.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração)

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

Essa sequência didática foi elaborada com o objetivo de aguçar ainda mais a curiosidade dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento, tendo o professor como um importante incentivador desse processo, além de trazer o aluno para o centro da discussão, refletindo sobre a importância da divulgação das olimpíadas e das oportunidades agregadas advindas das participações. Por meio de relatos de alunos participantes, de acesso a blogs e de produções relacionadas às mídias digitais, os alunos compreendem e propagam a importância de estarem conectados a mais essa oportunidade em sua vida acadêmica, que ultrapassa os limites da sala de aula. Cabe ressaltar que, por se tratar da última Sequência Didática apresentada, os alunos já trazem uma tomada de consciência interessante contemplada pelo uso de diferentes artefatos digitais que tornam a aprendizagem ainda mais significativa e aprofundada.

2ª Etapa: Reflexão sobre a importância da participação de um aluno em olimpíadas e o incentivo do professor no dia a dia da sala de aula, a partir da apresentação de um vídeo do youtube e de perguntas que os façam refletir para elaboração das repostas, visando despertar o interesse, motivar o engajamento e a abertura a novas possibilidades por intermédio do conhecimento.

3ª Etapa: Utilização do aplicativo Inshot para a criação de um vídeo a partir da escolha de imagens disponibilizadas no Google imagens e que estejam relacionadas ao tema olimpíadas de conhecimento. O tutorial sobre o passo a passo da criação do vídeo será apresentado e compartilhado com os alunos durante todo o processo de elaboração.

4ª Etapa: Momento de apreciação de um blog e dos títulos (conteúdos) abordados no site Galera Olímpica. Após a apreciação e a leitura dos tópicos contemplados, o aluno escolherá um título para desenvolver a sua escrita. Não será realizada uma cópia do conteúdo exposto, mas tomando como base o título escolhido, o aluno poderá comentar o que leu, utilizar o título e criar o próprio conteúdo de sua escrita ou ainda fazer uma leitura crítica e/ou reflexiva sobre a escolha realizada.

5ª Etapa: Este último momento da SD foi elaborado para que os alunos percebessem que aplicativos relacionados à inteligência artificial podem ser utilizados como mais um recurso em seus estudos, especialmente no que tange a aquisição do conhecimento, desde que estejam atentos ao posicionamento crítico e reflexivo diário. Nessa etapa, a proposta foi tomar como ponto de partida palavras e frases relacionadas ao tema olimpíadas de conhecimento para a elaboração de um áudio e/ou um vídeo.

2º Etapa: **(Tempo de duração) – 1h.** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.** **(Atenção aqui aos subsunçores)**	1º Momento: Apresentação do vídeo do Youtube para que os alunos aprendam a importância da divulgação das olimpíadas de conhecimento por parte dos professores. Por que é importante participar de olimpíadas? Assista atentamente ao vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=-s3XrHUQHds 2º Momento: Perguntas a serem respondidas oralmente a partir do vídeo assistido. **1**- Na sua opinião, qual a missão dos educadores? **2**-Você concorda que as olimpíadas são uma excelente oportunidade para os estudantes se aprofundarem em determinadas áreas? Por quê? **3**-A participação nas olimpíadas cria um ambiente de compartilhamento entre alunos e professores. Como isso acontece? **4**-Persistência e criatividade são duas importantes habilidades mencionadas no vídeo. Como você descreveria persistência e criatividade no âmbito das olimpíadas? **5**-Que incentivos/oportunidades as olimpíadas de conhecimento proporcionam aos jovens? **6**- A mensagem principal do vídeo é destinada a quem? **7**- O vídeo é finalizado com a seguinte mensagem: Você pode ser um agente transformador do mundo. Cabe a você agora! Como você, aluno, pode ser esse agente transformador? E o seu professor?
3º Etapa: **(Tempo de duração) –1h.** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	Atividade de gravação de um vídeo, utilizando o aplicativo Inshot. 1º Momento: Será apresentado ao aluno uma explicação de como utilizar o Inshot (tutorial), através do endereço: https://www.youtube.com/watch?v=4YguiC4DZ1U 2º Momento: Seleção de imagens para compor o vídeo. Cada aluno acessará a internet e navegará pelo Google para seleção de uma imagem que esteja relacionada ao tema olimpíadas de conhecimento a salvando numa área de trabalho já determinada pelo professor. Link para seleção da imagem: https://images.google.com.br/ 3º Momento: Protagonismo juvenil. Os alunos criarão um vídeo, através do aplicativo Inshot instalado no celular, falando da importância de participação dos jovens em olimpíadas. Obs.: Caso o aluno não tenha celular, a atividade será desenvolvida no aparelho do professor.

<table>
<tr>
<td>4º Etapa:
(Tempo de duração) – 50 min.
Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.</td>
<td><u>1º Momento:</u>
Acesso ao blog Galera Olímpica através do endereço: https://galeraolimpica.blogspot.com/ para apreciação do site e dos conteúdos abordados.

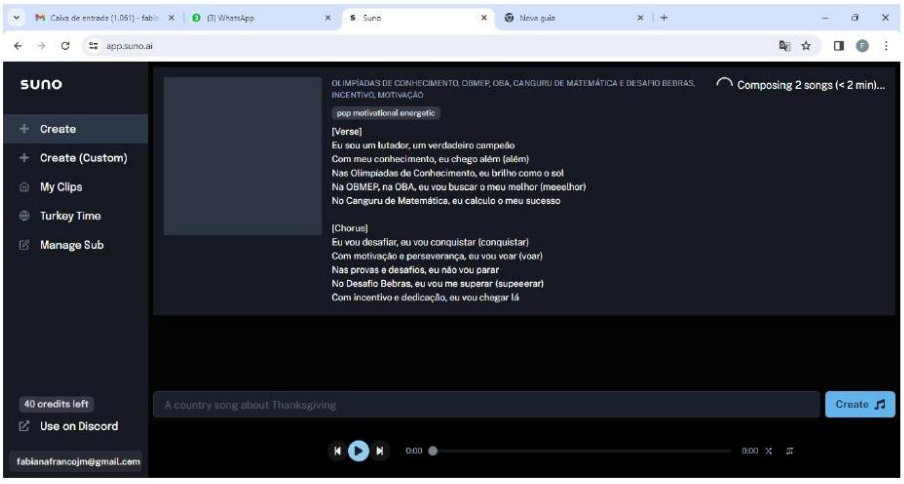
<u>2º Momento:</u>
Escolha de um dos títulos abordados no blog da galera olímpica (Impacto das olimpíadas na minha vida, por que olimpíadas de conhecimento?, focando no futuro, minha trajetória olímpica, ai que vontade de chutar o balde, quantas olimpíadas se deve fazer?, como as olimpíadas científicas mudaram a minha vida, minha trajetória em olimpíadas, por que muita gente estuda errado etc.) para uma escrita relacionada ao conteúdo lido. O registro será realizado através do uso de uma folha para anotação ou do caderno físico.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">5º Avaliação (Tempo de duração) – 40 min.
Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.
A avaliação desse dia de atividade será conduzida através de uma atividade que utiliza a inteligência artificial.
Link para realização da atividade: https://app.suno.ai/
É hora de utilizar a inteligência artificial para criar uma música (áudio) ou um vídeo. Os alunos, ao acessarem o endereço do link, digitarão algumas palavras que os remeta a todo conhecimento adquirido até o momento.

Obs.: Essa tecnologia permite fazer o dowload do arquivo para áudio e vídeo.

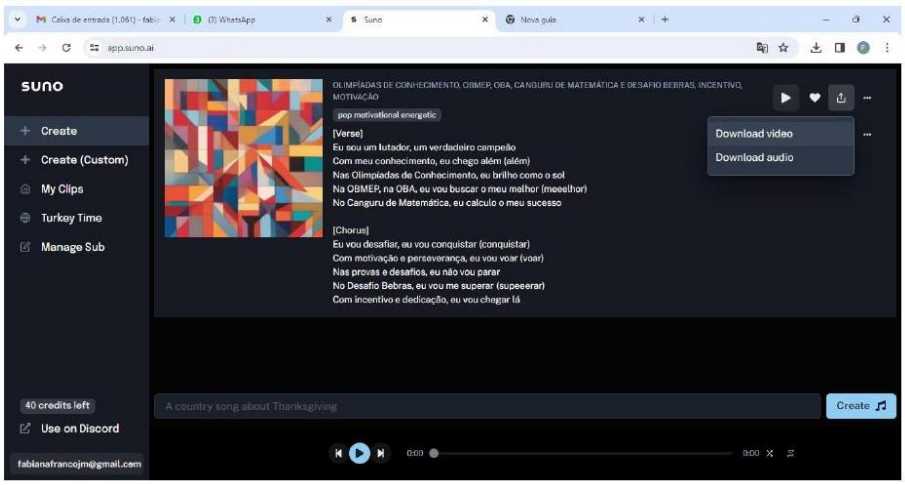
Será utilizado um modelo como exemplo, com as seguintes palavras/frases escolhidas: Olimpíadas de conhecimento, OBMEP, OBA, Canguru de Matemática, Desafio Bebras, Incentivo e motivação.

Modelo dos dowloads para visualização.

Dowload para Áudio:
https://cdn1.suno.ai/d1e0e6e4-510f-4fa9-8059-fb72f3dd6e0f_1.mp3



Dowload para Vídeo:
Link: https://cdn1.suno.ai/d1e0e6e4-510f-4fa9-8059-fb72f3dd6e0f_0.mp4</td>
</tr>
</table>



Recursos Digitais	Vídeo do youtube: https://www.youtube.com/watch?v=-s3XrHUQHds Tutorial Inshot (Vídeo): https://www.youtube.com/watch?v=4YguiC4DZ1U Link para seleção da imagem no Google: https://images.google.com.br/ Blog Galera Olímpica: https://galeraolimpica.blogspot.com/ Inteligência artificial (Criação de áudio/vídeo): https://app.suno.ai/
Recursos Analógicos utilizados	Folha para anotação, caneta.
Observações:	

APÊNDICE B – Material Didático (*E-BOOK)*

Título: *Olimpíadas de Conhecimento – Divulgação no espaço escolar*
Título em inglês: *Knowledge Olympics – Promotion in Schools*

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: O *E-book* tem como finalidade divulgar a temática das Olimpíadas existentes nas diferentes áreas de conhecimento. Este material foi elaborado no intuito de desenvolver uma metodologia que contribua com o conhecimento dos alunos pelas Olimpíadas de Conhecimento, por meio das tecnologias digitais, sendo estruturado com o objetivo de tornar o conteúdo mais significativo e interessante, através do uso de uma Sequência Didática (SD), que valoriza o conhecimento prévio dos alunos, estrutura os conteúdos apresentados e aguça o interesse dos alunos, com apoio de plataformas como Canva, Google Forms, por meio de diversos recursos tecnológicos

digitais como vídeos, aplicativos, atividades interativas, blogs etc., para futuras participações em Olimpíadas.

Natureza: Digital (E-book On-line)

Finalidade: Este material, elaborado na plataforma CANVA, destina-se a Professores do Ensino Fundamental com a finalidade de se utilizar diferentes recursos digitais no intuito de aproximar os alunos da temática Olimpíadas de Conhecimento.

Demanda:

(x) Externa
() Edital
( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(x) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Descrição da Abrangência rea*lizada:* Proposta metodológica de aprendizagem, desenvolvida durante o mestrado, *E-book* (livro digital), contextualizado e contemplado em fundamentação teórica sobre o tema Olimpíadas-divulgação no Espaço Escolar e na apresentação de diferentes recursos tecnológicos.

Descrição da Abrangência potencial: Este material foi elaborado para ser aplicado como um recurso pautado em ferramentas digitais diversificadas que contextualiza a temática e inclui a sequência didática, com o objetivo de apoiar outros educadores na aplicação da metodologia proposta.

Descrição da Replicabilidade: Esse material pode ser reaplicado em Instituições de ensino públicas e privadas, por educadores, no intuito de aproximar os alunos da temática Olimpíadas de Conhecimento. Pode ser aplicada em cursos presenciais ou remotos, desde que os participantes tenham acesso a computadores ou dispositivos móveis com conexão à internet, facilitando sua disseminação.



Reitor
Celso Niskier

Diretor de Pesquisa & Inovação
Antônio Carlos de Abreu Mól

Coordenadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Ana Paula Legey

Coordenador do Laboratório de Tecnologia Aplicada
André Cotelli do Espirito Santo

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenadora da Biblioteca da UniCarioca
Rachel Louredo

Grupo de Pesquisa
Profª. Ana Paula Legey, D. Sc
Prof. André Cotelli do Espírito Santo, MSc.
Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól, D. Sc
Prof. Cláudio Henrique dos Santos Grecco, D. Sc
Prof. Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol, MSc.
Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc
Prof. Marcos Antonio Silva, MSc.
Profª. Mariza Sueli de Oliveira Sodré, D. Sc
Profª. Sheila da Silva Ferreira Arantes, MSc.
Profª. Tharcila de Abreu Almeida, MSc.

Revisor Ortográfico e das Normas Acadêmicas ABNT
Robert Segal, D.Sc



FABIANA CASTRO FRANCO

Mestranda em Novas Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação pelo Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA).

MBA em Gestão Escolar pela Escola Superior de Agricultura Luiz de Queiroz- Universidade de São Paulo, Brasil(2023).

Pós-Graduada em Psicopedagogia pela Universidade Plínio Leite (UNIPLI).

Licenciatura Plena em Matemática pela Faculdade de Formação de Professores - FFP (UERJ).

Professora Doc. I (Matemática) no Colégio Estadual Pinto Lima, na cidade de Niterói, RJ.

Coordenadora Pedagógica no Colégio Nossa Senhora da Assunção, na cidade de Niterói, RJ.

http://lattes.cnpq.br/9206013867338570



JORGE EDUARDO MANSUR SERZEDELLO

Doutor em computação no Programa de Pós-graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Mestre em Novas Tecnologias Digitais aplicadas à educação pelo Centro Universitário Carioca.

Pesquisador na área de desenvolvimento de novos recursos digitais para a popularização e divulgação científica.

Gestor da Divisão de Tecnologia da Informação (DITIN).

Servidor Público Federal do Observatório Nacional (ON), instituição de pesquisa vinculada ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI).

Atua como professor no programa de pós-graduação stricto sensu da Universidade Unicarioca e do curso preparatório, Explicadores.net

http://lattes.cnpq.br/1068659961459511



ANA PAULA LEGEY SIQUEIRA

Pós Doutora em Divulgação Científica (IEN/CNEN)

Doutora em Ciências pelo IOC/FIOCRUZ do Programa de Pós Graduação em Ensino em Biociências e Saúde.

Mestre em Biologia Parasitária pelo IOC/FIOCRUZ e graduada em Ciências Biológicas pela USU.

Coordenadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação na UniCarioca.

Representante Institucional de Iniciação Científica (PIBIC-CNPq/UniCarioca); Coordenadora Adjunta do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP/UniCarioca),

Professora Adjunta do curso de Pedagogia.

Coordenadora Institucional de Iniciação Científica PIBIC- CNPq/UniCarioca.

Gestora do Diretório de Grupos de Pesquisa da UniCarioca.

Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 pelo CNPq

http://lattes.cnpq.br/4210677630165565



SHEILA DA SILVA FERREIRA ABRANTES

Doutoranda na UFRJ
PPGI- Programa Ciência da computação

Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA.

Pós-Graduada em Gestão Escolar, Psicopedagogia e Gestão e Implementação de cursos EAD.

Graduada em Pedagogia pela Universidade Universidade da Cidade (2005).

Atualmente é diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber. Responsável por todos os cursos na modalidade EAD da instituição.

http://lattes.cnpq.br/5683710450781771

Ficha Catalográfica

TF814o Franco, Fabiana Castro

Olimpíadas de conhecimento - divulgação no espaço escolar / Fabiana Castro Franco; orientador: Jorge Eduardo Mansur Serzedello; coorientador: Ana Paula Legey de Siqueira. – Rio de Janeiro, 2024.
Recurso digital; 47 p.

E-book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Escola - Olímpiadas de conhecimento. 2 Tecnologias digitais. 3. Sequência didática – Recursos tecnológicos. I. Mansur, Jorge Eduardo. II. Siqueira, Ana Paula Legey de. III. Título.
CDD 371.344

ISBN: 978-65-00-97746-2

Sumário

1- Introdução.....09

2- Divulgação das olimpíadas de conhecimento no espaço escolar.....11

2.1- Tecnologias Digitais e a BNCC.....13

3- Sequência Didática - Uma proposta metodológica de aprendizagem pautada em tecnologias.....15

4- Recursos Tecnológicos usados na Sequência Didática.....18
4.1- LEARNINGAPPS.....19
4.2- WORDWALL.....21
4.3- MENTIMETER.....22
4.4- GOOGLE TABELA.....23
4.5- GOOGLE FORMS.....24
4.6- GOOGLE SLIDES.....26
4.7- PADLET.....27
4.8- INSHOT.....28
4.9- GOOGLE IMAGENS.....29
4.9.1- SUNO APP (INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL).....30

5- Conclusão.....32

6- Referência.....33

7- Apêndice.....36

Introdução

A inteligência humana tem feito a sociedade avançar ao longo da sua existência. A tecnologia digital vem oferecendo diferentes recursos que apontam para a sociedade da informação. A sociedade contemporânea se apresenta conectada e em constante comunicação na construção do conhecimento.

Vidal e Miguel (2020), retratam que a presença dos elementos tecnológicos na sociedade vem transformando o modo dos indivíduos se comunicarem, se relacionarem e construírem conhecimentos. Podemos destacar o cinema, a televisão, vídeo, Internet, simuladores visuais, telas interativas, aplicativos, por interagirem no universo material, afetivo e cognitivo dos alunos.

Os autores ressaltam que é dentro do espaço escolar que o ser humano se constitui nos principais aspectos de desenvolvimento e inserção social. As escolas desempenham um importante papel no processo de ensino/aprendizagem dos alunos e precisam aproximá-los das tecnologias e das oportunidades que lhes são oferecidas, desenvolvendo propostas e projetos que dialoguem com as diversas áreas de conhecimento.

09

Segundo Santos, *et. al.,* (2023), a escola é um espaço privilegiado de interação social, mas este deve interligar-se e integrar-se aos demais espaços de conhecimento hoje existentes e incorporar os recursos tecnológicos e a comunicação via internet, permitindo fazer as pontes entre conhecimentos, tornando um novo elemento de cooperação e transformação.

Como meio de oportunizar aos alunos esse espaço de diálogo e comunicação, essa Sequência Didática foi desenvolvida no intuito de divulgar e estimular o interesse dos alunos para as diversas Olimpíadas de Conhecimento existentes, através do uso de recursos tecnológicos como ferramentas possibilitadoras para o despertar para a aprendizagem.

Kimbanda, *et. al.,* (2019), nos remete à reflexão sobre as tecnologias, que são os meios, os apoios, as ferramentas que utilizamos para que os alunos aprendam. Nesse contexto, o uso de diferentes ferramentas tecnológicas será utilizado como estratégia de aproximação dos alunos ao tema olimpíadas, assim como o despertar para suas participações nas competições.

10

Divulgação das olimpíadas de conhecimento no espaço escolar

Soares (2021), apresenta o espaço escolar como um lugar de interação, de troca, de descobertas, de aprendizado e de formação cidadã, que deve programar suas ações pedagógicas tendo, como objetivo, o planejamento de seus projetos e a revisão constante das suas ações de aprendizagem para a melhoria dos processos de ensinar e aprender.

Segundo Vidal e Miguel (2020), criar oportunidades de desenvolvimento do olhar crítico, para que as informações sejam analisadas, refletidas e só depois transformadas à luz da criticidade se faz necessário nos espaços escolares.

Os autores apontam que a inserção e relevância da tecnologia no ambiente escolar depende de propostas que tragam uma perspectiva integrada dos recursos digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativa e interagir com o conhecimento, por meio de estímulo ao raciocínio, a lógica, aos jogos e projetos.

Segundo Moran (2018), cada escola, dentro da sua realidade, pode desenhar seus espaços de participação ativa, de experimentação, de elaboração de projetos, de construção de protótipos, de experimentação e criação.

O autor também ressalta que a escola deve ser um espaço de divulgação, motivação e engajamento à participação dos jovens em atividades que desenvolvam seu intelectual e o diálogo com diferentes áreas de conhecimento. A aprendizagem por desafios, problemas reais e jogos é muito importante para que os alunos aprendam fazendo, aprendam juntos e aprendam, também, no seu próprio ritmo.

Neste contexto, motivar por meio da participação em atividades internas e/ou externas relacionadas às olimpíadas de conhecimento, feiras científicas e competições também possibilitará essa interação.

Almeida, De Souza Freitas e De Andrade (2023) abordam que, para além de uma prova, a participação nas olimpíadas tem como objetivo desenvolver as habilidades dos alunos em diferentes áreas do conhecimento, de modo a estimular a conexão e interação social destes com os mais diversos saberes e aplicação do conhecimento.

Tecnologias digitais e a BNCC

A Tecnologia desempenha um papel fundamental na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segundo Souza, *et al.,* (2020), uma das dez competências da Base, aborda compreender, utilizar e criar tecnologias de forma criativa, significativa e ética abrangendo o tema Cultura digital como importante pilar desse contexto, para o desenvolvimento do comunicar-se, acessar, produzir informações, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria.

As competências gerais, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2017), explicitam o compromisso da educação brasileira com a formação humana integral e com a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Behrens (2021), nos remete a Paulo Freire e pontua que a educação defendida por ele envolve o diálogo, a inclusão, a luta pela justiça social, considerando o estudante construtor de sua própria história.

Miranda (2018), defende que a competência Cultura Digital deve ser percebida a partir de uma visão crítica, pautada não apenas em artefatos e técnicas para o seu uso, mas como um objeto desenhado e situado socialmente e culturalmente, sendo influenciado e influenciando as pessoas em diversas formas de interação.

13

Nesse contexto, se faz extremamente importante contextualizar as práticas de divulgação das olimpíadas, a partir do uso de diferentes tecnologias digitais, no intuito de influenciar os jovens, através de oportunidades variadas de interação, a serem construtores de suas histórias em participações olímpicas de conhecimento e, por meio da tecnologia, a fim de, permitir a comunicação, o diálogo e a aprendizagem ativa, pautados na tecnologia digital como um diferencial no seu próprio processo de transformação.

Silva (2018), nos apresenta o docente como importante condutor desse processo de integração digital como meio de aprendizagem e ressalta a responsabilidade da contribuição para essa transformação social.

14

3- Sequência Didática - Uma proposta metodológica de aprendizagem pautada em tecnologias

A Sequência Didática (SD), apresentada neste e-book objetiva ser utilizada como uma proposta metodológica, organizada em etapas, visando reconhecer o conhecimento prévio dos alunos e favorecer a ampliação de seus repertórios sobre as diferentes olimpíadas de conhecimento existentes, por meio de ferramentas tecnológicas.

Segundo (Zabala, 1998, p.18), "a sequência didática representa o conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelo professor como pelos alunos".

Para os autores Guimarães e Giordan (2011, pág. 3), a sequência didática define-se como "agente de inovação curricular no processo formativo e de problematização dos conhecimentos científicos segundo a capacidade cognitiva e contexto social do alunado e da escola".

Ugalde e Rowalde (2020), enfatizam a importância de, no planejamento de uma sequência didática, levar em conta os diálogos e as relações interativas entre professor/aluno e aluno/aluno a serem utilizados em diferentes níveis de ensino e áreas de conhecimento.

Cabe ressaltar que, quando bem planejadas, seguidas as etapas e executadas, as Sequências Didáticas podem contextualizar as ciências com os saberes científicos, com a vivência e cotidiano dos alunos, sendo agentes motivadores para a aprendizagem dos mesmos.

Arantes (2019), ressalta que uma sequência didática pautada no planejamento em cinco etapas, com a proposta de aplicação em três dias e que contemple a mesma temática numa perspectiva de aprofundamento, a partir de atividades lúdicas e diferentes recursos, perpassando a tomada de consciência acerca do tema à avaliação da aprendizagem e da aula, contribui para uma aprendizagem significativa.



Recursos Tecnológicos utilizados na Sequência Didática

O uso dos recursos tecnológicos como ferramentas digitais para o desenvolvimento de abordagens significativas e de estímulo ao conhecimento, a partir do repensar as práticas diárias, contemplando a elaboração e aplicação de jogos, o desenvolvimento de projetos, discussões em sala, as quais o professor atue como um mediador do processo, incentivando a promoção de práticas criativas e inovadoras no espaço escolar, proporcionará grandes transformações nos indivíduos, em sua formação e no processo de aprendizagem, Teixeira, *et. al*., (2023).

Segundo Bevilaqua, *et al.*, (2019), os recursos tecnológicos digitais favorecem o êxito da aprendizagem, fazendo com que o aluno seja o protagonista do processo educativo, além de tornar as aulas lúdicas e relevantes ao contexto sociocultural e histórico em que se insere o sujeito contemporâneo.

Ao refletir sobre a construção desse protagonismo, referenciado por planejamento, elaboração de atividades e acesso à informação serão apresentados alguns recursos digitais para salientar o desenvolvimento de habilidades, interesse e aproximação dos alunos ao que tange as olimpíadas de conhecimento.

18

LEARNINGAPPS

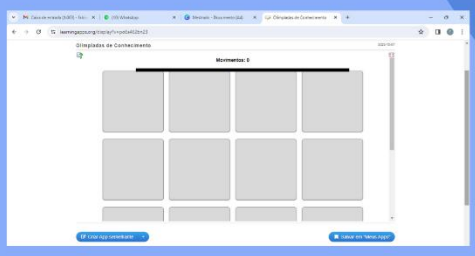
Na sequência didática foi utilizado o *Learning apps* para a construção de um jogo da memória, com o objetivo de potencializar o processo de aprendizagem dos alunos, e engajá-los ao tema Olimpíadas de forma lúdica e interativa.

Linhares, *et.al.,* (2024), destacam que atividades educativas que incorporam elementos de jogos na educação, pautados em "gamificação", conferem uma abordagem lúdica, propiciando engajamento aos estudantes. Ainda ressaltam que a incorporação de tecnologias, através de *softwares*, enquanto aplicativos vinculados ao processo educacional, emergem como uma importante ferramenta, fomentando a produção de novos conhecimentos.

19

Link: https://learningapps.org/display?v=po6s462bn23







20

WORDWALL

A plataforma *Wordwall* é contemplada por um site que possui uma versão gratuita para a elaboração de até 5 atividades distintas, contendo variadas atividades interativas que podem ser desenvolvidas de forma personalizada, em diferentes disciplinas e em modelo gamificado. Há na plataforma o modelo pro, que é pago e permite ao usuário criar e armazenar atividades ilimitadas.

Na Sequência Didática apresentada, a plataforma foi utilizada na criação da roleta aleatória para o direcionamento da Pesquisa sobre a Olimpíada de Conhecimento a ser desenvolvida pelos grupos.

Link: https://wordwall.net/pt/resource/61654996



21

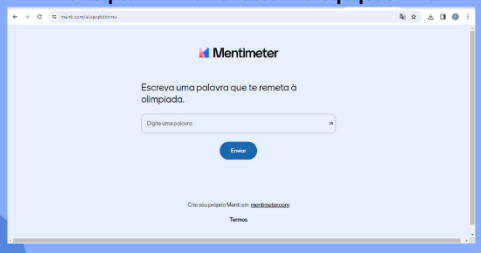
MENTIMETER

Mentimeter é um sistema online de resposta utilizado na criação de apresentações interativas , cujo pacote básico é gratuito e limitado quanto ao número de perguntas a serem incluídas nas apresentações e à exportação dos dados dos resultados. Na versão paga, há recursos variados oferecidos (Iona, 2023).

Essa ferramenta possibilita, por intermédio de projeção, o envolvimento dos alunos nas aulas cuja participação nas apresentações se torna possível a partir da conexão à Internet através de um celular, tablet, laptop etc.

Na Sequência didática, o *Mentimeter* foi criado para a formação da nuvem de palavras, a partir da escolha de uma palavra escrita pelos alunos que o remetessem às olimpíadas.

Link: https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo



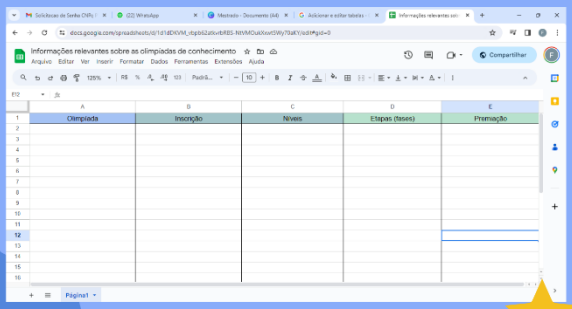
22

GOOGLE TABELA

O *Google* tabela serve para organizar as informações de um documento ou uma apresentação. Segundo os autores Cassimiro, *et. al*., (2016), as planilhas eletrônicas são ferramentas utilizadas para análise ou obtenção de informação, como uma base de dados, sendo usada no auxílio às atividades.

Na Sequência Didática, o *Google* tabela foi utilizado para facilitar a organização das informações pesquisadas sobre as olimpíadas (Olimpíada, Inscrição, Níveis, Etapas (fases), premiação).

Link:https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d1dDKVM_vbpb62atkvrbRBS-NtVMOukXxwt5Wy70aKY/edit?usp=sharing



23

GOOGLE FORMS

O *Google Forms* é uma ferramenta gratuita, disponível a qualquer usuário que possui conta Google. Está pautada na criação de formulários on-line, através de propostas atrativas e que servem para a coleta de informações e análise de dados estatísticos e pode ser acessada em diversas plataformas, inclusive, por meio do celular (Silva, 2019).

Ao ser elaborado um formulário na plataforma, o mesmo é compartilhado para os respondentes via e-mail, ou através de um link, facilitando o acesso de qualquer lugar.

As informações obtidas são organizadas em forma de gráficos e planilhas, proporcionando um resultado quantitativo ordenado, facilitando a análise dos dados.

Na Sequência Didática elaborada, o Google Forms foi utilizado para que os alunos pudessem, através do questionário elaborado, praticar o conteúdo apresentado referente a competição - Desafio Bebras.

24

Link do Forms:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0nU7VTLN6HU9-1xuyzYirVr3zYCgcObUU9PNBtHSwYJ0U7w/viewform?usp=sharing



25

GOOGLE SLIDES

É um programa de apresentação incluído como parte do pacote gratuito do *Google Docs Editors*, baseado na *World Wide Web* e oferecido pelo *Google*. Software de apresentação que tem a capacidade de expandir os recursos disponíveis e funcionalidade com uma extensa lista de *add-ons*.

Na Sequência Didática, o *Google Slide* foi utilizado para a criação de um slide, destacando os pontos importantes apresentados no vídeo assistido, com a inclusão de informações relevantes sobre a participação de um estudante em olimpíadas.

Google Slides

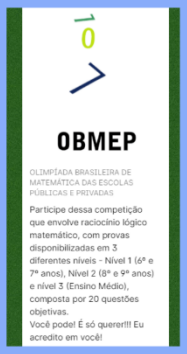
26

PADLET

O *Padlet* é um recurso para construção de mural virtual, *on-line*, colaborativo e gratuito. O recurso possibilita aos usuários curtir, comentar e avaliar as postagens de materiais publicados no mural, além da possibilidade de compartilhamento com demais usuários para visualização ou edição do mesmo (Silva, 2018).

Na sequência didática, o *Padlet* foi utilizado para dar visibilidade a uma determinada Olimpíada de conhecimento escolhida pelo aluno, por meio da confecção de um mural com informações importantes.

Link:https://padlet.com/fabianafrancojm/meu-padlet-cintilante-fmqgh4zwq77o1q0j



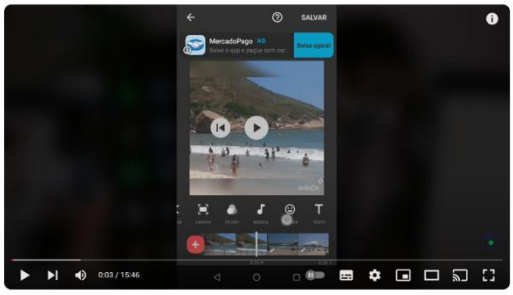
27

INSHOT

O *Inshot* é um aplicativo gratuito para *Android e iOS* capaz de editar e compartilhar fotos e vídeos inteiros, sem cortes, nas diversas possibilidades da comunicação digital.

Na Sequência didática foi utilizado um vídeo tutorial de como utilizar o *Inshot* para a gravação de um vídeo, com uso de imagens relacionadas as olimpíadas de conhecimento.

Link: https://www.youtube.com/watch?v=4YguiC4DZ1U



INSHOT: COMO USAR E CRIAR LINDOS VÍDEOS COM FOTOS

28

GOOGLE IMAGENS

O *Google* Imagens é um serviço de pesquisa de propriedade do Google que permite aos usuários pesquisar por conteúdo de imagem na *World Wide Web*.

Também conhecida por reverse image search, ou busca reversa por imagem, a funcionalidade permite encontrar artigos, vídeos, notícias, sites, conteúdos entre outros tipos de resultados, a partir de uma imagem.

Na Sequência didática, foi disponibilizado aos alunos um link para a pesquisa/seleção das imagens.

Link: https://images.google.com.br/



29

SUNO AI

Suno *AI* é um sistema de inteligência artificial, gratuito, desenvolvido pela empresa Anthropic para gerar vozes cantadas, instrumentais e composições musicais completas de alta qualidade usando apenas prompts de texto. Pode ser encontrado através do aplicativo app.suno.ai. Para Gualberto (2023), a inteligência artificial possibilita adaptar o conteúdo de aprendizagem às necessidades dos alunos, promovendo a interação e a melhoria da experiência do usuário em plataformas.

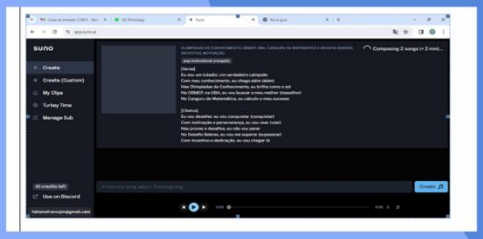
O Suno AI pega letras ou qualquer outro texto passado para ele e analisa os padrões de palavras, ritmos e sons no prompt. Em seguida, ele usa sua inteligência de aprendizado profundo para compor uma música original que corresponda à cadência e à estrutura da letra.

Na Sequência Didática, o sistema SUNO AI foi utilizado para a criação de uma música (áudio) e de um vídeo que dialogasse com o aprendizado dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento.

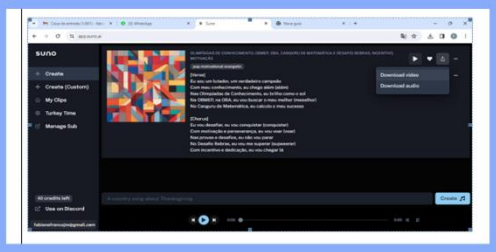
Link: https://app.suno.ai/

30

Dowload para Áudio:
https://cdn1.suno.ai/d1e0e6e4-510f-4fa9-8059-fb72f3dd6e0f_1.mp3



Dowload para Vídeo:
Link:https://cdn1.suno.ai/d1e0e6e4-510f-4fa9-8059-fb72f3dd6e0f_0.mp4



31

Conclusão

A sociedade atual está em constante transformação. Nos deparamos com diferentes gerações nos espaços escolares, em que se faz notório e importante o uso das tecnologias digitais como recursos possibilitadores de uma aprendizagem significativa, que favoreça o conhecimento e a aprendizagem de alunos, professores e todos os envolvidos no processo.

Este e-book foi elaborado pensando nessa proposta de transformação pautada no uso de diversas tecnologias digitais utilizadas como ferramentas motivadoras na divulgação das olimpíadas de conhecimento no espaço escolar. Elaborada para ser aplicada em 3 dias de encontros, a sequência contemplada neste material visa possibilitar o apontamento de caminhos para o engajamento em olimpíadas acadêmicas de conhecimento, identificar as etapas do processo, motivar para a participação efetiva do aluno, divulgar, assim como favorecer o devido destaque no contexto pedagógico.

32

Referência

ALMEIDA, T. P. N. C.; SOUSA FREITAS, C. L.; ANDRADE, E. P. D. G. **Colégio Diocesano Santa Luiza (CDSL)**: Lugar de resultados em Olímpiadas do Conhecimento e seus impactos na formação discente. In: **CONEDU**, n.9, 2023, João Pessoa. Anais. João Pessoa: Editora Realize, 2023. p. 1-9. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/TRABALHO_COMPLETO_EV185_MD1_ID18303_TB4029_28102023162205.pdf. Acesso em: 26 dez.2023.

ARANTES, S.S.F. **Reforço escolar em sociedade civil em prol da alfabetização**: interface entre sequências didáticas e ferramentas digitais.2019. (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro 2019. Disponível em: <https://www.oasisbr.ibict.br/vufind/Record/BRCRIS_0ae30d448c8ef3d5602aaa7dfec25cf8>. Acesso em: 17 mar. 2024.

BEHRENS, M. A.; PRIGOL,E. L.; COSME, A. Aproximações de Morine Freire. **Educação & Linguagem**. São Paulo, v.24, n. 2, p. 151-173. jul.- dez. 2021. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/download/1036303/7954>. Acesso em: 26 dez. 2023.

BEVILAQUA, A. R. et al. Reforço na alfabetização e letramento de alunos: uma sequência didática com uso de tecnologias digitais. **Interdisciplinary Journal of Applied Science**, v. 4, n. 8, p. 37-46, 2019. Disponível em: <https://sou.ucs.br/revistas/index.php/ricaucs/article/view/87> Acesso em: 26 dez. 2023.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC; Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: < https://fila.mec.gov.br/manutgeral.htm>. Acesso em: 21 mar. 2024.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base nacionalcomum curricular**: histórico. Brasília, DF: MEC; Secretariade Educação Básica. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/historico>. Acesso em: 21 mar. 2024.

CASSIMIRO, F. S. et al. Planilhas eletrônicas como ferramentas para o auxílio na organização de informações no âmbito educacional acadêmico. **Revista Encontros Universitários da UFC**. Fortaleza, v. 1, n. 1, 2016. Disponível em: < http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/26586>. Acesso em: 18 mar. 2024.

FEENBERG, A. Racionalização subversiva: tecnologia, poder e democracia. In: NEDER, R. T. (Org.). **A teoria crítica de Andrew Feenberg**: racionalização democrática, poder e tecnologia. 2. Ed. Brasília, DF: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na AméricaLatina, 2013. p. 67-96. Disponível em: http://www.sfu.ca/~andrewf/books/Portug_Racionalizacao_Subversiva_Tecnologia_Poder_Democracia.pdf. Acesso em: 26 dez. 2023.

Gualberto, R. (2023). **ChatGPT Direto ao Ponto**: Como dominar o prompt de maneira eficaz. RENATO GUALBERTO SILVA.

GUIMARÃES, Y. A. F.; GIORDAN, M. Instrumento para construção e validação de sequências didáticas em um curso a distância de formação continuada de professores. In: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS**, 8, 2011, Campinas. Atas. São Paulo: ABRAPEC, 2011. Disponível em: < http://abrapecnet.org.br/atas_enpec/viiienpec/resumos/R0875-2.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2024.

IONA, J. "Mentimeter". School Librarian, vol. 66, n. 3, 2018, p. 153. ***Gale Academic OneFile***. Disponível em: <https://link.gale.com/apps/doc/A555409973/AONE?u=anon~6b3aa4c0&sid=googleScholar&xid=1371e275>. Acesso em: 31 dez. 2023.

KIMBANDA, F. J. C.; MORGADO, E. G.; GOUVEIA, L. B. A escola e a comunidade de informação: no uso das TIC. **Revista Internacional de Ciências, Tecnologia e Sociedade**, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2019. Disponível em: < https://ricts.mundis.pt/index.php/ricts/article/view/8>. Acesso em: 18 mar. 2024.

LINHARES, J. R. etal. Metodologias ativas na educação: desafios, práticas e impacto no ensino aprendizagem. **Revista Amor Mundi**, v. 5, n. 2, p.133-141, 2024. Disponível em: https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/408. Acesso em: 18 mar. 2024.

MACHADO, A. A.; AMARAL, M. A. Uma análise crítica da competência cultura digital na Base Nacional Curricular Comum. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 27, p.1-17, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ciedu/a/xPtrsyZK5Sd4bPctZwC4wYd. Acesso em: 26 dez. 2023.

MIRANDA, L. V. T. Sala de aula "expandida": multiliteracies, múltiplas linguagens e multissensorialidades no uso das tecnologias móveis pelas crianças na escola. **Educação Online**, v. 13, n. 28, p. 83-107, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.36556/eol.v13i28.481>. Acesso em: 18 mar. 2024.

MORAN, J. M. Gestão inovadora da escola com tecnologias. **Gestão educacional e tecnologia**. São Paulo: Avercamp, p. 151-164, 2003. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/textos/tecnologias_eduacacao/gestao.pdf. Acesso em: 26 dez. 2023.

MORAN, J. M. Contribuição das tecnologias para a transformação da educação. **Revista com censo**, v. 14, p. 08-10, 2018. Disponível em: https://periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/download/528/342. Acesso em: 26 dez. 2023.

MORAN, J. M. Aprendizagem significativa. **Portal Escola conectada**, [entrevista], 2008. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/textos/educacao_inovadora/significativa.pdf. Acesso em: 26 dez. 2023.

SANTOS, L. C. B. et al. Novas tecnologias e diversidade: desafios para a gestão escolar. **Revista Ilustração**, v. 4, n. 6, p. 135-149, 2023. Disponível em: https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/226. Acesso em: 18 mar. 2024.

SILVA, E. R. Atuação docente no ensino de ciências: Um estudo sobre as práticas pedagógicas através das ferramentas digitais. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Disponível em: http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/22101. Acesso em: 31 dez. 2023.

SILVA MOTA, J. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Humanidades & Inovação**, v. 6, n. 12, p. 371-373, 2019. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1106. Acesso em: 31 dez. 2023.

SILVA, P. G.; DE LIMA, D. S. Padlet Como Ambiente Virtual De Aprendizagem Na Formação De Profissionais Da Educação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 16, n. 1, 2018. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/86051. Acesso em: 31 dez. 2023.

SOARES, C. **Metodologias ativas**: uma nova experiência de aprendizagem. São Paulo: Cortez, 2021. 304p.

SONEGO, A. H. S.; BEHAR,P. A. M-Learning: Reflexõese Perspectivas com o uso de aplicativos educacionais. **Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE**, v. 11, p. 521-26,2015. Disponível em: https://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/521-526.pdf. Acesso em: 31 dez. 2023.

SOUZA, K. C. et al. Análise da competência da cultura digital da BNCC. ***Anais do Seminário Científico do UNIFACIG***, n. 6, 2020. Disponível em:< https://pensaracademico.unifacig.edu.br/index.php/semariocientifico/article/view/2268>. Acesso em: 31 dez. 2023.

TEIXEIRA, A. G., SANTOS,V. C.; SILVA , J. N. D. da.Trabalhando com jogos digitais nas aulas de matemática com estudantes do 6º ano do ensino fundamental. **Revista Ensin@**, UFMS, v.4, n.8, p. 660-679, 2023. Disponível em: < https://periodicos.ufms.br/index.php/anacptl/article/view/19514>. Acesso em: 18 mar. 2024.

UGALDE, M. C. P.; ROWEDER, C. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. **Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 6, p. e99220-e99220, 2020. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992. Acesso em: 18 mar. 2024.

VIDAL, A. S.; MIGUEL, J. R. As tecnologias digitais na educação contemporânea/digital technologies in contemporary education. ID online. **Revista de psicologia**, v. 14, n. 50, p. 366-379, 2020. Disponível em: https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2443. Acesso em: 18 mar. 2024.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. 224p.

Apêndice

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação: Colégio Estadual Pinto Lima	**Data:** 16/04/2024
Educador Autor(a): Fabiana Castro Franco	**E-mail:** fabianafrancojm@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes Jorge Eduardo Mansur Serzedello	**E-mail:** sheila@csaber.com.br mansur@on.br
Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais.	Carga horária desta aula: 3h30min.
Título da SD: Olimpíadas Científicas de Conhecimento – Investigação, conhecimento e tecnologia.	
Conteúdo: Desenvolvimento de uma sequência didática, por meio das tecnologias digitais para a Educação Básica, com o intuito de divulgar caminhos que despertem o interesse e estimulem a participação dos alunos nas Olimpíadas Acadêmicas de Conhecimento.	
Eixo Temático: Comunicação, linguagem, letramento digital, cultura digital, pensamento científico.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros Clique aqui para digitar texto.

Objetivos esperados	Explorar os conhecimentos prévios dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento, estimulando a sua inserção no contexto pedagógico por meio do uso de tecnologias digitais.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

Essa sequência didática foi elaborada com o objetivo de desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas olimpíadas científicas por meio de tecnologias digitais.

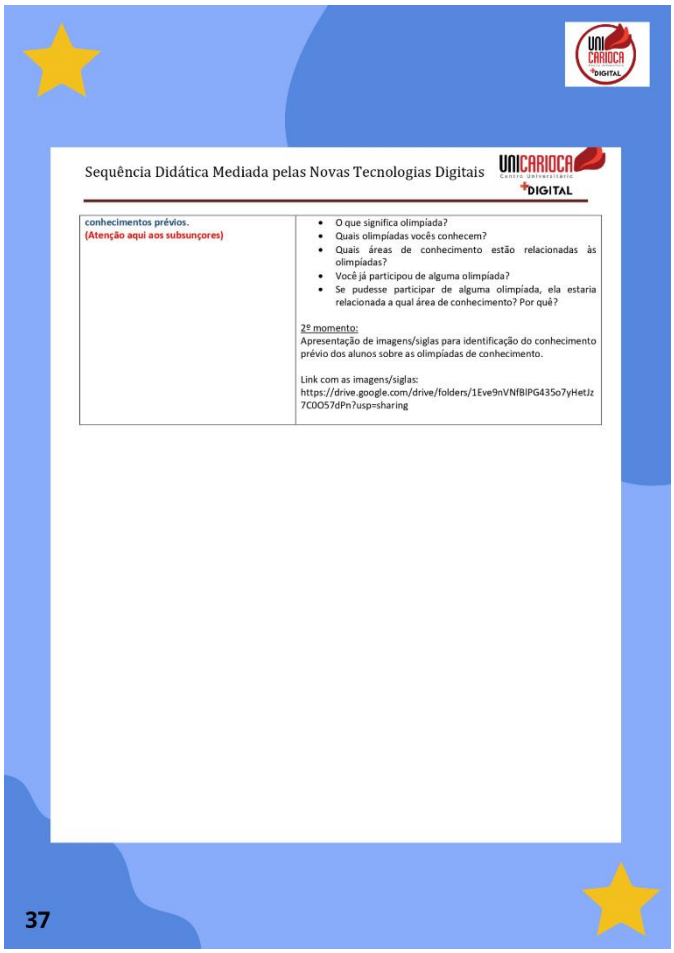
2ª Etapa: Perguntas direcionadas aos alunos para a exploração dos conhecimentos prévios sobre as olimpíadas de conhecimento. Após a escuta ativa e uma ampla discussão entre professor e alunos sobre o tema, algumas imagens serão apresentadas, através de um link salvo no drive e compartilhado, caracterizando sete diferentes olimpíadas existentes e suas respectivas siglas.

3ª Etapa: Utilização da ferramenta learnningapps, para ilustração do tema "Olimpíadas de conhecimento". Aplicação de um jogo da memória como ferramenta visual de identificação, por parte dos alunos, sobre algumas olimpíadas de conhecimento existentes. (Obs.: Nesta SD estão sendo contempladas sete olimpíadas). Após a conclusão do jogo da memória e desse conhecimento previamente já estabelecido, os alunos realizarão, em grupos de até 4 (quatro) integrantes, uma visita aos sites oficiais das olimpíadas para identificação de como são organizadas as informações nesses sites, possibilitando repertório e ampliação do conhecimento. Para a identificação do site a ser visitado pelos grupos, será utilizado como recurso tecnológico atrativo e lúdico a roleta giratória, elaborada no aplicativo wordwall. Os alunos irão explorar os sites oficiais registrando numa folha, através de tópicos, algumas informações. Cada um fará suas anotações individuais e depois o grupo se reunirá para uma conversa sobre o que registraram. Em seguida, farão a explanação oral dos principais tópicos registrados.

4ª Etapa: Momento de buscar informações relevantes sobre as olimpíadas: inscrição, níveis, etapas (fases), premiação, de acordo com o link dos sites de pesquisa sorteados. Em seguida, as informações coletadas serão organizadas em uma tabela. Para essa organização, os alunos deverão acessar o link sugerido na SD. Por se tratar de cinco diferentes informações sendo pesquisadas, a tabela sugerida é composta por 5 colunas.

5ª Etapa: Este último momento da SD será muito importante para que os alunos possam se sentir inseridos no processo de "familiarização" com as olimpíadas. Neste contexto, a ferramenta digital Mentineter se utilizada para que os alunos descrevam, através de uma palavra, o que para eles significa olimpíada.

2º Etapa: **(Tempo de duração) – 40 min** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.**	1º momento: Perguntas direcionadas aos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento.



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos subsunçores)	• O que significa olimpíada? • Quais olimpíadas vocês conhecem? • Quais áreas de conhecimento estão relacionadas às olimpíadas? • Você já participou de alguma olimpíada? • Se pudesse participar de alguma olimpíada, ela estaria relacionada a qual área de conhecimento? Por quê? 2º momento: Apresentação de imagens/siglas para identificação do conhecimento prévio dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento. Link com as imagens/siglas: https://drive.google.com/drive/folders/1Eve9nVNfBlPG435o7yHetJz7C0O57dPn?usp=sharing

37



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

3º Etapa: **(Tempo de duração) – 1 hora e 30min.** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	1º momento: Jogo da memória, associando a imagem da olimpíada à sua sigla significativa, através do link abaixo: **https://learningapps.org/display?v=po6s462bn23** 2º momento: Divisão do quantitativo de alunos em grupos (trios ou quartetos). Roleta giratória para o direcionamento da pesquisa a ser realizada pelos grupos. **https://wordwall.net/pt/resource/61654996** **Grupo 1 / Grupo2 /Grupo 3 /Grupo 4 /Grupo 5 / Grupo 6 /Grupo 7.** **Pesquisa:** **1)** Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas. OBMEP: https://www.obmep.org.br/ **2)** Olimpíada Nacional de Ciências ONC: https://www.onciencias.org/ **3)** Olimpíada Brasileira de Robótica OBR: https://www.obr.org.br/ **4)** Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica OBA: http://www.oba.org.br/site/ **5)** Olimpíada Brasileira de Geografia OBG: https://obgeografia.com.br/ **6)** Olimpíada Nacional em História do Brasil ONHB: https://www.olimpiadadehistoria.com.br/ **7)** Canguru de Matemática: https://www.cangurudematematicabrasil.com.br/ **Registro das informações mais importantes, através de tópicos, numa folha que será entregue individualmente ao aluno. Em seguida, os grupos conversarão sobre os registros para a posterior explanação oral.**

38

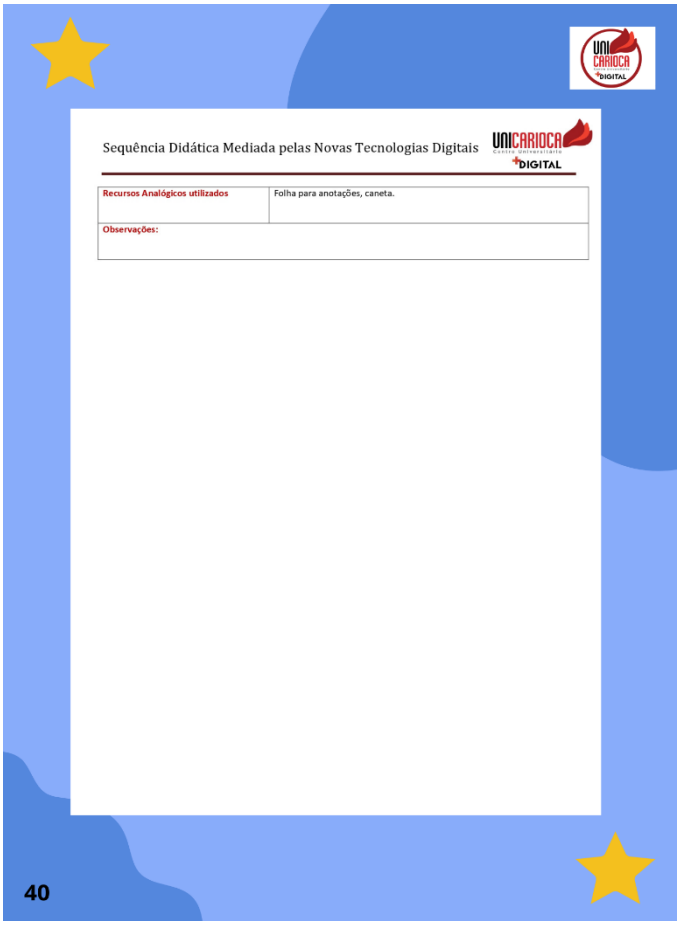


Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

4ª Etapa: **(Tempo de duração) – 1 hora** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	1º momento: Pesquisar informações relevantes sobre as olimpíadas: Inscrição, níveis, etapas (fases), premiação, de acordo com o link dos sites de pesquisa sorteados. Links: **1)** Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas. OBMEP: https://www.obmep.org.br/ **2)** Olimpíada Nacional de Ciências ONC: https://www.onciencias.org/ **3)** Olimpíada Brasileira de Robótica OBR: https://www.obr.org.br/ **4)** Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica OBA: http://www.oba.org.br/site/ **5)** Olimpíada Brasileira de Geografia OBG: https://obgeografia.com.br/ **6)** Olimpíada Nacional em História do Brasil ONHB: https://www.olimpiadadehistoria.com.br/ **7)** Canguru de Matemática: https://www.cangurudematematicabrasil.com.br/ 2º momento: Organizar as informações em forma de tabela. Utilizar o recurso tabela, disponível no link sugerido para a organização das informações. Link para o preenchimento da tabela: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d1dDKVM_vbpb62atkvrbRBS-NtVMOukXxwt5Wy70aKY/edit?usp=sharing
5º **Avaliação (Tempo de duração) – 20 min** **Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.** A avaliação desse dia de sequência didática será realizada através de uma atividade conduzida no Mentimeter. Cada participante escreverá uma palavra que para ele o remeta a olimpíada, acessando o link: **https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo**	

Recursos Digitais	learningapps.org; wordwall.net; sites oficiais das olimpíadas (links); menti.com, https://drive.google.com/drive/folders/1Eve9nVNfBlPG435o7yHetJz7C0O57dPn?usp=sharing https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d1dDKVM_vbpb62atkvrbRBS-NtVMOukXxwt5Wy70aKY/edit?usp=sharing

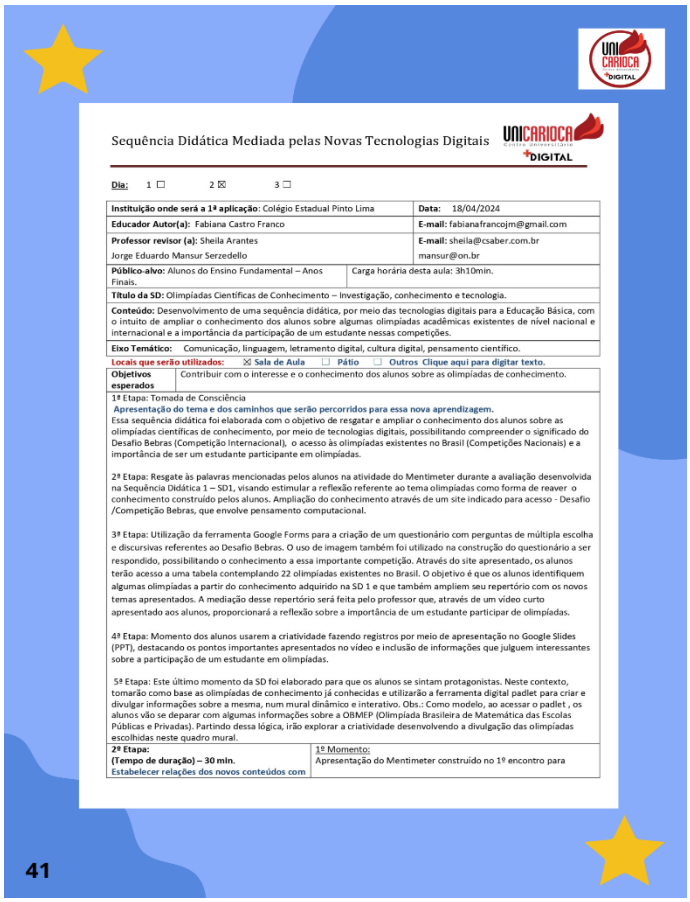
39



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Recursos Analógicos utilizados	Folha para anotações, caneta.
Observações:	

40



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA Centro Universitário DIGITAL

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação: Colégio Estadual Pinto Lima	**Data:** 18/04/2024
Educador Autor(a): Fabiana Castro Franco	**E-mail:** fabianafrancojm@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes Jorge Eduardo Mansur Serzedello	**E-mail:** sheila@csaber.com.br mansur@on.br
Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais.	Carga horária desta aula: 3h10min.
Título da SD: Olimpíadas Científicas de Conhecimento – Investigação, conhecimento e tecnologia.	
Conteúdo: Desenvolvimento de uma sequência didática, por meio das tecnologias digitais para a Educação Básica, com o intuito de ampliar o conhecimento dos alunos sobre algumas olimpíadas acadêmicas existentes de nível nacional e internacional e a importância da participação de um estudante nessas competições.	
Eixo Temático: Comunicação, linguagem, letramento digital, cultura digital, pensamento científico.	
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros Clique aqui para digitar texto.	
Objetivos esperados	Contribuir com o interesse e o conhecimento dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

Essa sequência didática foi elaborada com o objetivo de resgatar e ampliar o conhecimento dos alunos sobre as olimpíadas científicas de conhecimento, por meio de tecnologias digitais, possibilitando compreender o significado do Desafio Bebras (Competição Internacional), o acesso às olimpíadas existentes no Brasil (Competições Nacionais) e a importância de ser um estudante participante em olimpíadas.

2ª Etapa: Resgate às palavras mencionadas pelos alunos na atividade do Mentimeter durante a avaliação desenvolvida na Sequência Didática 1 – SD1, visando estimular a reflexão referente ao tema olimpíadas como forma de reaver o conhecimento construído pelos alunos. Ampliação do conhecimento através de um site indicado para acesso - Desafio /Competição Bebras, que envolve pensamento computacional.

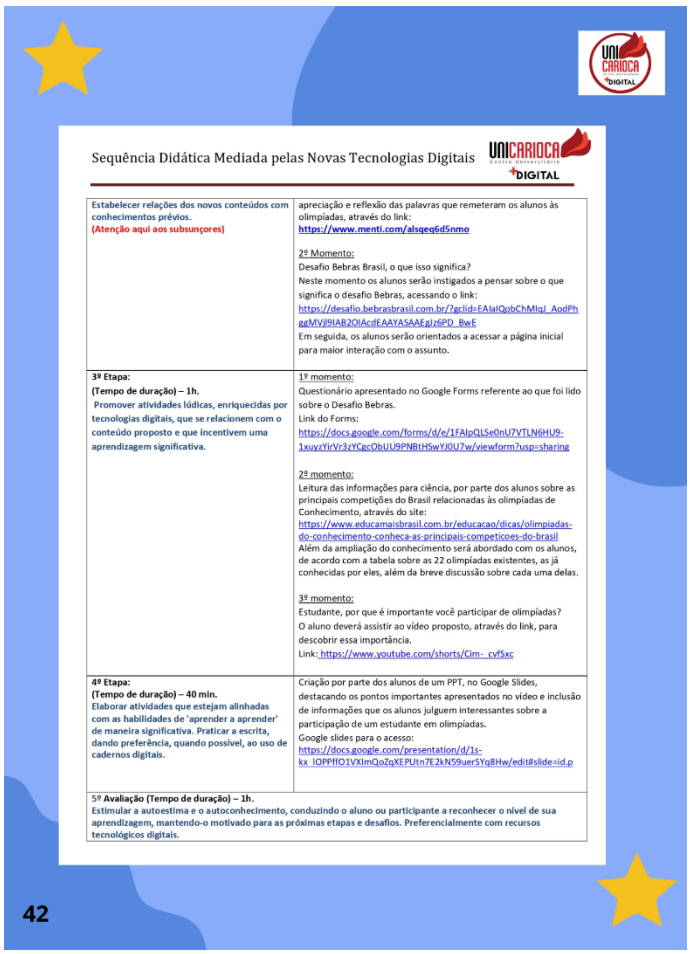
3ª Etapa: Utilização da ferramenta Google Forms para a criação de um questionário com perguntas de múltipla escolha e discursivas referentes ao Desafio Bebras. O uso de imagem também foi utilizado na construção do questionário a ser respondido, possibilitando o conhecimento a essa importante competição. Através do site apresentado, os alunos terão acesso a uma tabela contemplando 22 olimpíadas existentes no Brasil. O objetivo é que os alunos identifiquem algumas olimpíadas a partir do conhecimento adquirido na SD 1 e que também ampliem seu repertório com os novos temas apresentados. A mediação desse repertório será feita pelo professor que, através de um vídeo curto apresentado aos alunos, proporcionará a reflexão sobre a importância de um estudante participar de olimpíadas.

4ª Etapa: Momento dos alunos usarem a criatividade fazendo registros por meio de apresentação no Google Slides (PPT), destacando os pontos importantes apresentados no vídeo e inclusão de informações que julguem interessantes sobre a participação de um estudante em olimpíadas.

5ª Etapa: Este último momento da SD foi elaborado para que os alunos se sintam protagonistas. Neste contexto, tomarão como base as olimpíadas de conhecimento já conhecidas e utilizarão a ferramenta digital padlet para criar e divulgar informações sobre a mesma, num mural dinâmico e interativo. Obs.: Como modelo, ao acessar o padlet , os alunos vão se deparar com algumas informações sobre a OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas e Privadas). Partindo dessa lógica, irão explorar a criatividade desenvolvendo a divulgação das olimpíadas escolhidas neste quadro mural.

2ª Etapa: **(Tempo de duração) – 30 min.** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com**	1º Momento: Apresentação do Mentimeter construído no 1º encontro para

41

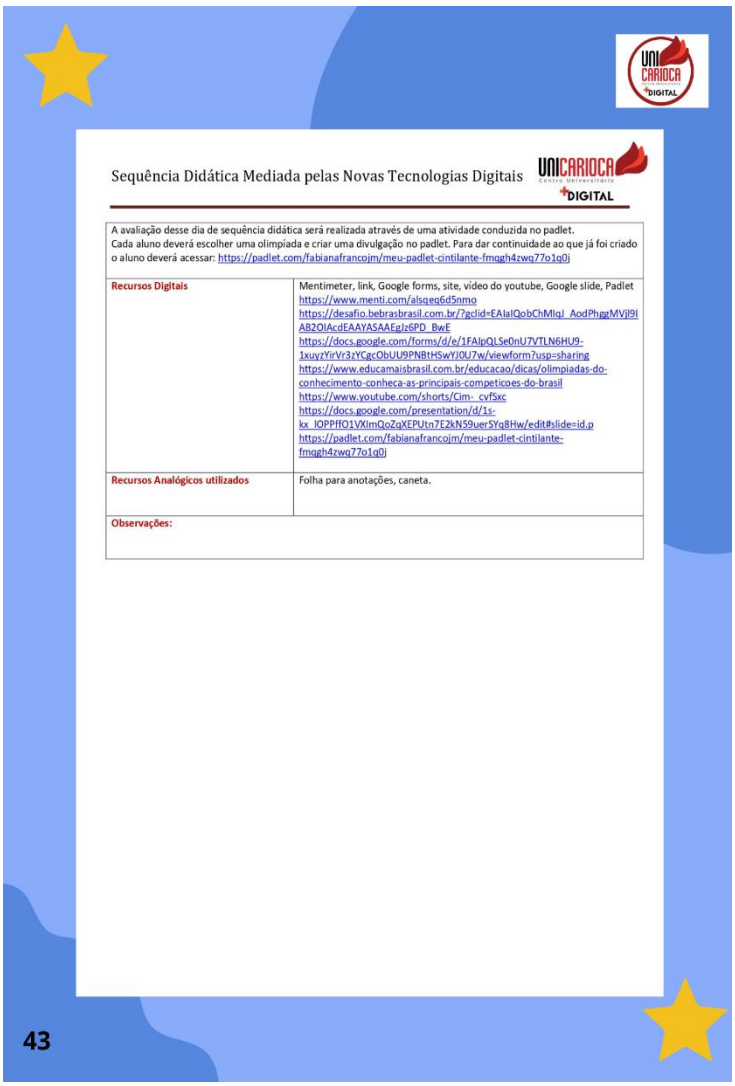


Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA Centro Universitário DIGITAL

Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. **(Atenção aqui aos subsunçores)**	apreciação e reflexão das palavras que remeteram os alunos às olimpíadas, através do link: **https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo** 2º Momento: Desafio Bebras Brasil, o que isso significa? Neste momento os alunos serão instigados a pensar sobre o que significa o desafio Bebras, acessando o link: https://desafio.bebrasbrasil.com.br/?gclid=EAIaIQobChMIqJ_AodPhggMVjI9IAB2OIAcdEAAYASAAEgJz6PD_BwE Em seguida, os alunos serão orientados a acessar a página inicial para maior interação com o assunto.
3ª Etapa: **(Tempo de duração) – 1h.** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	1º momento: Questionário apresentado no Google Forms referente ao que foi lido sobre o Desafio Bebras. Link do Forms: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0nU7VTLN6HU9-1xuvzYirVr3zYCgcQbUU9PNBtHSwYJOU7w/viewform?usp=sharing 2º momento: Leitura das informações para ciência, por parte dos alunos sobre as principais competições do Brasil relacionadas às olimpíadas de Conhecimento, através do site: https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/dicas/olimpiadas-do-conhecimento-conheca-as-principais-competicoes-do-brasil Além da ampliação do conhecimento será abordado com os alunos, de acordo com a tabela sobre as 22 olimpíadas existentes, as já conhecidas por eles, além da breve discussão sobre cada uma delas. 3º momento: Estudante, por que é importante você participar de olimpíadas? O aluno deverá assistir ao vídeo proposto, através do link, para descobrir essa importância. Link: https://www.youtube.com/shorts/Cim-_cvfSxc
4ª Etapa: **(Tempo de duração) – 40 min.** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	Criação por parte dos alunos de um PPT, no Google Slides, destacando os pontos importantes apresentados no vídeo e inclusão de informações que os alunos julguem interessantes sobre a participação de um estudante em olimpíadas. Google slides para o acesso: https://docs.google.com/presentation/d/1s-kx_IOPPffO1VXImQoZqXEPUtn7E2kN59uer5Yq8Hw/edit#slide=id.p
5º **Avaliação (Tempo de duração) – 1h.** **Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.**	

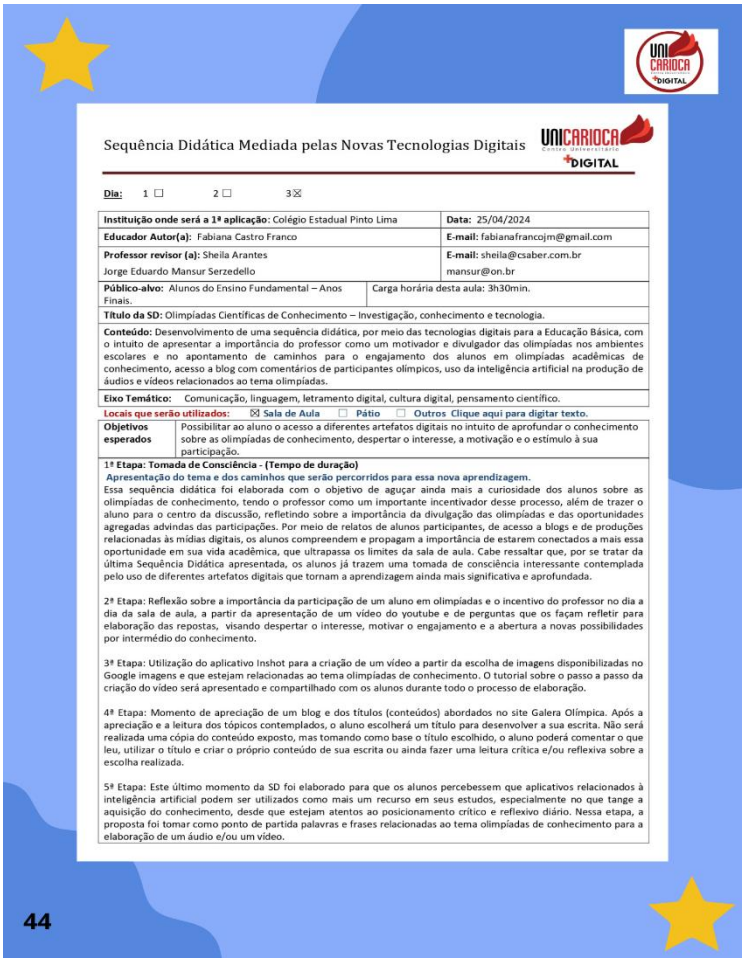
42



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

A avaliação desse dia de sequência didática será realizada através de uma atividade conduzida no padlet. Cada aluno deverá escolher uma olimpíada e criar uma divulgação no padlet. Para dar continuidade ao que já foi criado o aluno deverá acessar: https://padlet.com/fabianafrancojm/meu-padlet-cintilante-fmqgh4zwq77o1q0j	
Recursos Digitais	Mentimeter, link, Google forms, site, vídeo do youtube, Google slide, Padlet https://www.menti.com/alsqeq6d5nmo https://desafio.bebrasbrasil.com.br/?gclid=EAIaIQobChMIqj_AodPhggMVjl9IAB2OIAcdEAAYASAAEgJz6PD_BwE https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe0nU7VTLN6HU9-1xuyzYirVr3zYCgcObUU9PNBtHSwYJ0U7w/viewform?usp=sharing https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/dicas/olimpiadas-do-conhecimento-conheca-as-principais-competicoes-do-brasil https://www.youtube.com/shorts/Cim-_cvf5xc https://docs.google.com/presentation/d/1s-kx_IOPPfO1VXlmQoZqXEPUtn7E2kN59uerSYq8Hw/edit#slide=id.p https://padlet.com/fabianafrancojm/meu-padlet-cintilante-fmqgh4zwq77o1q0j
Recursos Analógicos utilizados	Folha para anotações, caneta.
Observações:	

43



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Instituição onde será a 1ª aplicação: Colégio Estadual Pinto Lima	**Data:** 25/04/2024
Educador Autor(a): Fabiana Castro Franco	**E-mail:** fabianafrancojm@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes Jorge Eduardo Mansur Serzedello	**E-mail:** sheila@csaber.com.br mansur@on.br
Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais.	Carga horária desta aula: 3h30min.
Título da SD: Olimpíadas Científicas de Conhecimento – Investigação, conhecimento e tecnologia.	
Conteúdo: Desenvolvimento de uma sequência didática, por meio das tecnologias digitais para a Educação Básica, com o intuito de apresentar a importância do professor como um motivador e divulgador das olimpíadas nos ambientes escolares e no apontamento de caminhos para o engajamento dos alunos em olimpíadas acadêmicas de conhecimento, acesso a blog com comentários de participantes olímpicos, uso da inteligência artificial na produção de áudios e vídeos relacionados ao tema olimpíadas.	
Eixo Temático: Comunicação, linguagem, letramento digital, cultura digital, pensamento científico.	
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros Clique aqui para digitar texto.	
Objetivos esperados	Possibilitar ao aluno o acesso a diferentes artefatos digitais no intuito de aprofundar o conhecimento sobre as olimpíadas de conhecimento, despertar o interesse, a motivação e o estímulo à sua participação.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração)
Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.
Essa sequência didática foi elaborada com o objetivo de aguçar ainda mais a curiosidade dos alunos sobre as olimpíadas de conhecimento, tendo o professor como um importante incentivador desse processo, além de trazer o aluno para o centro da discussão, refletindo sobre a importância da divulgação das olimpíadas e das oportunidades agregadas advindas das participações. Por meio de relatos de alunos participantes, de acesso a blogs e de produções relacionadas às mídias digitais, os alunos compreendem e propagam a importância de estarem conectados a mais essa oportunidade em sua vida acadêmica, que ultrapassa os limites da sala de aula. Cabe ressaltar que, por se tratar da última Sequência Didática apresentada, os alunos já trazem uma tomada de consciência interessante contemplada pelo uso de diferentes artefatos digitais que tornam a aprendizagem ainda mais significativa e aprofundada.

2ª Etapa: Reflexão sobre a importância da participação de um aluno em olimpíadas e o incentivo do professor no dia a dia da sala de aula, a partir da apresentação de um vídeo do youtube e de perguntas que os façam refletir para elaboração das repostas, visando despertar o interesse, motivar o engajamento e a abertura a novas possibilidades por intermédio do conhecimento.

3ª Etapa: Utilização do aplicativo Inshot para a criação de um vídeo a partir da escolha de imagens disponibilizadas no Google imagens e que estejam relacionadas ao tema olimpíadas de conhecimento. O tutorial sobre o passo a passo da criação do vídeo será apresentado e compartilhado com os alunos durante todo o processo de elaboração.

4ª Etapa: Momento de apreciação de um blog e dos títulos (conteúdos) abordados no site Galera Olímpica. Após a apreciação e a leitura dos tópicos contemplados, o aluno escolherá um título para desenvolver a sua escrita. Não será realizada uma cópia do conteúdo exposto, mas tomando como base o título escolhido, o aluno poderá comentar o que leu, utilizar o título e criar o próprio conteúdo de sua escrita ou ainda fazer uma leitura crítica e/ou reflexiva sobre a escolha realizada.

5ª Etapa: Este último momento da SD foi elaborado para que os alunos percebessem que aplicativos relacionados à inteligência artificial podem ser utilizados como mais um recurso em seus estudos, especialmente no que tange a aquisição do conhecimento, desde que estejam atentos ao posicionamento crítico e reflexivo diário. Nessa etapa, a proposta foi tomar como ponto de partida palavras e frases relacionadas ao tema olimpíadas de conhecimento para a elaboração de um áudio e/ou um vídeo.

44

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

2º Etapa: **(Tempo de duração) – 1h.** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.** **(Atenção aqui aos subsunçores)**	1º Momento: Apresentação do vídeo do Youtube para que os alunos aprendam a importância da divulgação das olimpíadas de conhecimento por parte dos professores. Por que é importante participar de olimpíadas? Assista atentamente ao vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=-s3XrHUQHds 2º Momento: Perguntas a serem respondidas oralmente a partir do vídeo assistido. **1**- Na sua opinião, qual a missão dos educadores? **2**-Você concorda que as olimpíadas são uma excelente oportunidade para os estudantes se aprofundarem em determinadas áreas? Por quê? **3**-A participação nas olimpíadas cria um ambiente de compartilhamento entre alunos e professores. Como isso acontece? **4**-Persistência e criatividade são duas importantes habilidades mencionadas no vídeo. Como você descreveria persistência e criatividade no âmbito das olimpíadas? **5**-Que incentivos/oportunidades as olimpíadas de conhecimento proporcionam aos jovens? **6**- A mensagem principal do vídeo é destinada a quem? **7**- O vídeo é finalizado com a seguinte mensagem: Você pode ser um agente transformador do mundo. Cabe a você agora! Como você, aluno, pode ser esse agente transformador? E o seu professor?
3º Etapa: **(Tempo de duração) –1h.** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	Atividade de gravação de um vídeo, utilizando o aplicativo Inshot. 1º Momento: Será apresentado ao aluno uma explicação de como utilizar o Inshot (tutorial), através do endereço: https://www.youtube.com/watch?v=4YguiC4DZ1U 2º Momento: Seleção de imagens para compor o vídeo. Cada aluno acessará a internet e navegará pelo Google para seleção de uma imagem que esteja relacionada ao tema olimpíadas de conhecimento a salvando numa área de trabalho já determinada pelo professor. Link para seleção da imagem: https://images.google.com.br/ 3º Momento: Protagonismo juvenil. Os alunos criarão um vídeo, através do aplicativo Inshot instalado no celular, falando da importância de participação dos jovens em olimpíadas. Obs.: Caso o aluno não tenha celular, a atividade será desenvolvida no aparelho do professor.

45

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

4º Etapa: **(Tempo de duração) – 50 min.** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	1º Momento: Acesso ao blog Galera Olímpica através do endereço: https://galeraolimpica.blogspot.com/ para apreciação do site e dos conteúdos abordados. 2º Momento: Escolha de um dos títulos abordados no blog da galera olímpica (Impacto das olimpíadas na minha vida, por que olimpíadas de conhecimento?, focando no futuro, minha trajetória olímpica, ai que vontade de chutar o balde, quantas olimpíadas se deve fazer?, como as olimpíadas científicas mudaram a minha vida, minha trajetória em olimpíadas, por que muita gente estuda errado etc.) para uma escrita relacionada ao conteúdo lido. O registro será realizado através do uso de uma folha para anotação ou do caderno físico.

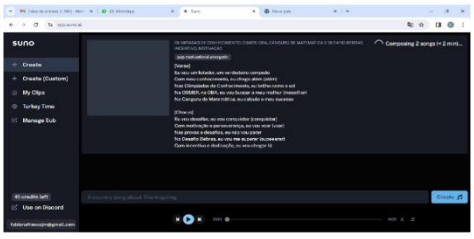
5º Avaliação (Tempo de duração) – 40 min.
Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.
A avaliação desse dia de atividade será conduzida através de uma atividade que utiliza a inteligência artificial.
Link para realização da atividade: https://app.suno.ai/
É hora de utilizar a inteligência artificial para criar uma música (áudio) ou um vídeo. Os alunos, ao acessarem o endereço do link, digitarão algumas palavras que os remeta a todo conhecimento adquirido até o momento.

Obs.: Essa tecnologia permite fazer o dowload do arquivo para áudio e vídeo.

Será utilizado um modelo como exemplo, com as seguintes palavras/frases escolhidas: Olimpíadas de conhecimento, OBMEP, OBA, Canguru de Matemática, Desafio Bebras, Incentivo e motivação.

Modelo dos dowloads para visualização.

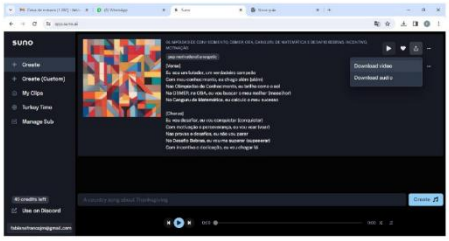
Dowload para Áudio:
https://cdn1.suno.ai/d1e0e6e4-510f-4fa9-8059-fb72f3dd6e0f_1.mp3



Dowload para Vídeo:
Link: https://cdn1.suno.ai/d1e0e6e4-510f-4fa9-8059-fb72f3dd6e0f_0.mp4

46

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais



Recursos Digitais	Vídeo do youtube: https://www.youtube.com/watch?v=-s3XrHUQHds Tutorial Inshot (Vídeo): https://www.youtube.com/watch?v=4YguiC4DZ1U Link para seleção da imagem no Google: https://images.google.com.br/ Blog Galera Olímpica: https://galeraolimpica.blogspot.com/ Inteligência artificial (Criação de áudio/vídeo): https://app.suno.ai/
Recursos Analógicos utilizados	Folha para anotação, caneta.
Observações:	

Apêndice C- TCLE – Professor

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PROFESSOR(A)

Projeto de Pesquisa: "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais"

Prezado(a) Professor(a),

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa intitulada "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais" que será conduzida no Colégio Estadual Pinto Lima. O objetivo desta pesquisa é desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas olímpiadas científicas, por meio de tecnologias digitais.

Antes de assinar a autorização desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem como objetivo desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas olímpiadas científicas, por meio de tecnologias digitais. O estudo visa desenvolver e implementar uma abordagem pedagógica inovadora, combinando métodos tradicionais de ensino com tecnologias digitais. Os procedimentos adotados para esta pesquisa serão os seguintes: como parte da pesquisa, você participará do desenvolvimento e aplicação de sequências didáticas envolvendo alunos do Ensino Fundamental (Anos Finais), com o uso de aplicativos que auxiliarão no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Assinatura do Professor:

_____Data: 04/06/2024

Essas atividades serão integradas ao currículo regular e avaliadas para medir a eficácia da metodologia proposta. Durante as aulas, serão utilizados

diversos recursos, tanto tecnológicos quanto analógicos, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais significativa.

Enfatiza-se que o convidado a participar da pesquisa tem total liberdade de escolher participar da pesquisa ou não, sem que nada lhes seja pago ao cobrado para tal e quaisquer dúvidas sejam sanadas através da pesquisadora que adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, utilizando linguagem clara e acessível, e acrescenta-se que estes que aceitarem participar poderão em qualquer fase da pesquisa retirar seu consentimento.

Quaisquer potenciais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados a partir de ações cabíveis dentro da Unidade Escolar. Para além, será garantida a indenização em caso de danos comprovadamente decorrentes da participação no projeto, conforme decisão judicial ou extrajudicial, e também, caso haja necessidade, o ressarcimento de despesas de transporte e alimentação dos participantes.

Os participantes terão a oportunidade de contribuir para uma pesquisa inovadora no campo educacional, além de desenvolver habilidades profissionais e enriquecer sua prática pedagógica. A pesquisa também visa beneficiar os alunos, melhorando suas habilidades de leitura e escrita.

A participação do(a) professor(a) na pesquisa não implicará em custos adicionais. O(a) professor(a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa, que serão custeadas pela pesquisadora responsável por esta proposta. Também não haverá qualquer forma de pagamento pela participação. Assinando esse consentimento, o (a) professor(a) não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, o(a) professor(a) não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando a participar dessa pesquisa, o(a) professor(a) deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que isso afete o seu relacionamento futuro com esta instituição.

Assinatura do Professor:

_____Data:__ /__/2024

Todas as informações da pesquisa serão confidenciais, sendo divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não incluindo apresentação de dados ou informações que possibilitem a identificação dos voluntários, sendo asseguradas a confidencialidade das informações e a privacidade dos participantes da pesquisa e dos não participantes presentes, bem como será preservada a privacidade de suas identidades, inclusive do uso de imagem e voz.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade da pesquisadora Fabiana Castro Franco por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente ou rasgados e incinerados.

Este documento é elaborado em duas vias, com todas as páginas rubricadas e assinadas ao término por você e pelo pesquisador responsável. Ambas as vias incluem o endereço e contato do CEP da Universidade Iguaçu.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado (a) pela pesquisadora Fabiana Castro Franco, a respeito da pesquisa "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais". Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado (a) de que o Registro de Consentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Este Registro foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Registro que está por mim assinado (a) e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Orientadores responsáveis:

Professores: Prof Jorge Eduardo Mansur Serzedello, titulação (D. Sc. ou M. Sc.), Profª Ana Paula Legey, titulação (D. Sc.), endereço profissional: Centro Universitário Carioca – UniCarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21) 2563-1919, endereço eletrônico: relacionamento@unicarioca.edu.br

Assinatura do Professor:

_____Data: __/___/2024

Local da Aplicação da Pesquisa:
Colégio Estadual Pinto Lima.
Endereço: Rua São João, 127. Centro – Niterói.

Endereço e Contato do CEP da Universidade Salgado de Oliveira

Rua: MARECHAL DEODORO, 263, Bl. B - térreo, a sala fica ao final do corredor do térreo.
Bairro: Centro. CEP: 24.030-060 UF: RJ Município: Niterói.
Telefone: (21) 2138-4983 E-mail: cepuniverso@nt.universo.edu.br

Nome do Professor Participante:
Assinatura do Professor:
_____Data:___/____/2024

Pesquisador Responsável Pelo Projeto:

Fabiana Castro Franco

Telefone: (21) 98897-877; e-mail: fabianafrancojm@gmail.com.

Endereço: Travessa Antônio Pedro, 12. Icaraí - Niterói.

Assinatura do Pesquisador: Data: 04/06/2024

gov.br Documento assinado digitalmente
FABIANA CASTRO FRANCO
Data: 25/07/2024 14:41:52-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

UNIVERSIDADE SALGADO DE OLIVEIRA - ASOEC - UNIVERSO

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Salgado de oliveira

Endereço: MARECHAL DEODORO, 263, Bl. B - térreo, a sala fica ao final do corredor do térreo.

Bairro: Centro. CEP: 24.030-060 UF: RJ Município: Niterói.

Telefone: (21) 2138-4983

E-mail: cepuniverso@nt.universo.edu.br

Apêndice D- TCLE – Responsável por aluno

TCLE_ RESPONSÁVEL POR ALUNO(A)
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais"

Prezado(a) Responsável, o **Aluno**(a),

_____, sob sua responsabilidade, está sendo convidado para participar da pesquisa "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais", a ser realizada no Colégio Estadual Pinto Lima. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação do aluno não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

O (a) aluno(a) terá o apoio do professor e do pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. E caso o aluno não queira participar da pesquisa, ficará na Biblioteca com uma professora, estudando e pesquisando sobre olimpíadas, de tal forma que se sinta protegido e acolhido em suas necessidades.

Esta pesquisa tem por objetivo desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas olímpiadas científicas, por meio de tecnologias digitais.

. E as atividades a serem realizadas são as seguintes:

Participação durante a aplicação de sequências didáticas envolvendo alunos do Ensino Fundamental (Anos Finais), com o uso de aplicativos que auxiliarão no processo de seu ensino-aprendizagem.

Essas atividades serão integradas ao currículo regular e avaliadas para medir a eficácia da metodologia proposta. Durante as aulas, serão utilizados diversos recursos, tanto tecnológicos quanto analógicos, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais significativa no que tange o despertar do interesse do aluno pelas olimpíadas científicas de conhecimento.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, a criança e/ou o seu responsável ficam cheios de expectativas sobre a pesquisa, achando que ao ser realizada, a criança

ou o jovem darão um salto no conhecimento, mas a pesquisa é progressiva e é uma cultura a ser implementada na escola, a cultura científica, portanto haverá sempre riscos, mas enquanto professora, estarei totalmente disponível e presente ao lado das crianças e dos jovens, respondendo aos questionamentos dos responsáveis, sempre preocupada com a interação com eles, para que se sintam à vontade, para que fiquem conscientes de que estão participando de um projeto, mas que podem se retirar a qualquer momento e que serão respeitados e sempre muito bem vindos, inclusive àqueles que por qualquer motivo não queiram participar, eles não serão excluídos da sala de aula. Eles estarão realizando a mesma atividade, porém os seus resultados não serão contabilizados em futuras estatísticas a serem elaboradas em relação ao uso das tecnologias, dos novos métodos, pois esses não serão incluídos como participantes da pesquisa, mas estarão junto aos seus colegas, pois não serão excluídos da educação, da informação. Eles são incluídos enquanto programa, enquanto educação e eu, enquanto professora, estarei 100% junto com eles, conversando, deixando-os à vontade, estabelecendo uma interação, uma empatia e uma confiança na relação professora/aluno, mas em função de todo esse contexto de pesquisa o fortalecerei ainda mais.

Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, o(a) aluno(a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. A pesquisadora adotará, a todo instante, uma conduta ética e respeitosa com os alunos/jovens participantes.

O(a) aluno(a) será acompanhado e assistido pelo(a) pesquisador(a) ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo(a) pesquisador(a) para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Como benefício esta pesquisa trará para o(a) aluno(a) participantes aguçar o conhecimento dos alunos pelas olimpíadas, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as tecnologias digitais.

A participação do(a) aluno(a) no estudo não implicará em custos adicionais. O(a) aluno(a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do mesmo.

Assinando esse consentimento, você ou o(a) aluno(a) não desistem de nenhum de seus direitos. Além disso, não liberam os pesquisadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante da pesquisa. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária.

É assegurado a garantia ao ressarcimento ao participante da pesquisa, das despesas realizadas pelo participante decorrentes da pesquisa, quando houver (Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 17, Inciso VII). E o Responsável Legal pelo Aluno-Participante da pesquisa terá garantido o direito de solicitar indenização através das vias judiciais (Código Civil, Lei 10.406 de 2002, Artigos 927 a 954 e Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 9º, Inciso VI), caso os direitos do Aluno tenham sido violados.

Uma vez aceitando que o aluno(a) participe dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. O professor-pesquisador também poderá retirar o aluno do estudo a qualquer momento, se ele julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e o aluno poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao professor representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do aluno(a) dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE está ligado ao Termo de Autorização de uso de Voz e Imagem, que o pesquisador lhe entregará para de forma livre e Consentida, possa assinar, autorizando o uso de voz e imagem de seu filho (a) no projeto de pesquisa sobre as “Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais”, contribuindo para o

desenvolvimento da Ciência e do ensino/aprendizado dos alunos e alunas do Colégio Estadual Pinto Lima.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade do pesquisador por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisador(a) Fabiana Castro Franco a respeito da pesquisa "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais",

Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo.

Este Termo foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Termo que está por mim assinada e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do Aluno:
Endereço:
Nome do responsável:
Assinatura do responsável:
Data: ___/___/2024.

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: "Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais",
E-mail: fabianafrancojm@gmail.com
Assinatura do pesquisador: _____
Data: ____/____/2024.

Orientador(a) responsável: Professores: Prof Jorge Eduardo Mansur Serzedello, titulação (D. Sc. ou M. Sc.), Profª Ana Paula Legey, titulação (D. Sc.),
Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21) 2563-1919, endereço eletrônico: rmoraes@unicarioca.edu.br

Apêndice E- TALE

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: Olimpíadas de conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais.

Prezado(a) **Senhor**(a),

O aluno (a)

_____,

sob sua responsabilidade, está sendo convidada para participar da pesquisa **"Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais"**, a ser realizada no Colégio Estadual Pinto Lima. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação da criança não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação da criança nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por objetivo desenvolver uma metodologia que contribua com o interesse e o conhecimento dos alunos pelas olímpiadas científicas, por meio de tecnologia digitais, a partir da aplicação de uma sequência didática, no intuito de identificar o conhecimento prévio dos alunos, aguçar a curiosidade e aprofundar o conhecimento sobre o tema.

Os procedimentos adotados para esta pesquisa serão: durante as aulas seu filho(a) participará de atividades com o uso de recursos digitais e terá o apoio da pesquisadora em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. A voz da criança poderá ser gravada durante algumas aulas.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, a criança e/ou o seu responsável ficam cheios de expectativas sobre a pesquisa, achando que ao ser realizada, a criança ou o jovem darão um salto no conhecimento, mas a pesquisa é progressiva e é uma cultura a ser implementada na escola, a cultura científica, portanto haverá sempre riscos, mas enquanto professora, estarei totalmente disponível e presente ao lado das

crianças e dos jovens, respondendo aos questionamentos dos responsáveis, sempre preocupada com a interação com eles, para que se sintam à vontade, para que fiquem conscientes de que estão participando de um projeto, mas que podem se retirar a qualquer momento e que serão respeitados e sempre muito bem vindos, inclusive àqueles que por qualquer motivo não queiram participar, eles não serão excluídos da sala de aula. Eles estarão realizando a mesma atividade, porém os seus resultados não serão contabilizados em futuras estatísticas a serem elaboradas em relação ao uso das tecnologias, dos novos métodos, pois esses não serão incluídos como participantes da pesquisa, mas estarão junto aos seus colegas, pois não serão excluídos da educação, da informação. Eles são incluídos enquanto programa, enquanto educação e eu, enquanto professora, estarei 100% junto com eles, conversando, deixando-os à vontade, estabelecendo uma interação, uma empatia e uma confiança na relação professora/aluno, mas em função de todo esse contexto de pesquisa o fortalecerei ainda mais. Adotarei, a todo instante, uma conduta ética e respeitosa com os alunos/jovens participantes.

Seu filho(a) será acompanhado (a) e assistido (a) pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Como benefício esta pesquisa trará para o seu filho(a) e demais alunos participantes do Colégio Estadual Pinto Lima, a apropriação de conhecimentos sobre as olimpíadas existentes, em nível nacional e internacional, através de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado, na divulgação e no incentivo à participação, pois ao se apropriarem do uso das novas tecnologias, os alunos ampliam seus horizontes de participação e interação, bem como se preparam para as competições. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para a divulgação e o incentivo à participação de alunos, em Olimpíadas, nas diferentes áreas de conhecimento.

A participação da criança no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) Sr. (a) nem a criança terão qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação da criança.

Assinando esse consentimento, o(a) Sr. (a) não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, o(a) Sr. (a) não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando que a criança participe dessa pesquisa, o(a) Sr.(a) deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que isso afete o relacionamento da criança, ou seu relacionamento futuro, com esta instituição. A pesquisadora também poderá retirar o participante do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para o bem-estar da criança.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, o(a) Sr.(a) poderá se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, da Universidade Salgado de Oliveira, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2138-4983. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora Fabiana Castro Franco, pelo e-mail: fabianafrancojm@gmail.com

É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação da criança dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Fabiana Castro Franco a respeito da pesquisa “Olimpíadas de Conhecimento: divulgação e incentivo à participação de alunos por meio das tecnologias digitais”. Ficou clara para mim qual é a participação da criança na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do participante:
Endereço do Participante:
Assinatura do Participante:

Nome do Responsável:
Assinatura do responsável:
Endereço do responsável:
Data: ___/___/2024.

Pesquisadora responsável pelo projeto: Fabiana Castro Franco.
Assinatura da pesquisadora:
Data: ___/___/2024.
E-mail: fabianafrancojm@gmail.com

Orientadores responsáveis: Prof Jorge Eduardo Mansur Serzedello, titulação (D. Sc. ou M. Sc.) e Profª Ana Paula Legey, titulação (D. Sc.)
Endereço profissional: Centro Universitário Carioca – UNICARIOCA. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063.
Telefone: (21) 2563-1919
Endereço Eletrônico: https://unicarioca.edu.br/

Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Salgado de oliveira

Endereço: MARECHAL DEODORO, 263, Bl. B - térreo, a sala fica ao final do corredor do térreo.

Bairro: Centro. CEP: 24.030-060 UF: RJ Município: Niterói.

Telefone: (21) 2138-4983

E-mail: cepuniverso@nt.universo.edu.br

ANEXO A - Modelos originais transcritos para inserção na pesquisa.

OBMEP

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Sergio, andrielly, Poliana Patricia

Site oficial: _____

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
	A INSCRIÇÃO DAS ESCOLAS É FEITA SOMENTE NESSA PÁGINA. NÃO HÁ INSCRIÇÃO INDIVIDUAL POR ALUNO. CADA ESCOLA INDICARÁ NO MOMENTO DA INSCRIÇÃO APENAS O NÚMERO TOTAL DE SEUS ALUNOS INSCRITOS PARA CADA NÍVEL. ATENÇÃO: SÓ SERÃO ACEITAS INSCRIÇÕES FEITAS NESTA PÁGINA ONLINE, DENTRO DA DATA LIMITE FIXADA NO CALENDÁRIO OFICIAL DA OBMEP. NÃO SÃO ACEITAS INSCRIÇÕES ENVIADAS EM MENSAGENS ELETRÔNICAS, OU POR MEIO POSTAL, INCLUSIVE PROTOCOLO DE TODOS OS SEUS ALUNOS # TODOS OS SEUS ALUNOS NA 1ª FASE DA OBMEP.			medalhas de ouro nacional: medalhas de ouro estadual. medalhas de prata e bronze nacional. estadual. certificados de menção honrosa.

Curiosidades e/ou observações:

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Lucas martins e Guilherme

Site oficial: Obmep.org.br/regulamento.htm

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A OBMEP É UMA COMPETIÇÃO DE MATEMÁTICA PARA ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL AO 3º DO ENSINO MÉDIO	DE 05 DE SETEMBRO A 13 DE MAIO. PERÍODO DE INSCRIÇÃO EXCLUSIVAMENTE EM WWW.OBMEP.ORG.BR COM EMISSÃO E PAGAMENTOS DOS BOLETOS PARA ESCOLAS PRIVADAS	Obmep está dividido em três níveis, nível 1- estudantes de 6º e 7º ano do E. Fundamental. nível 2- Estudantes de 8º e 9º ano do E. fundamental nível 3- Estudantes do Ensino Médio.	1ª fase: Aplicação da prova objetiva, com de 20 questões. 2ª fase: prova discursiva. Contendo 6 questões	medalha de ouro, medalha de prata, medalha de bronze, e menção honrosa

Curiosidades e/ou observações:

tenho curiosidade em saber quem criou a prova Obmep.

ONC

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Sophia Leite e Maria Eduarda Bomy

Site oficial: https://www.oncienciias.org/



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
Olimpíada Nacional de Ciências Abrange alunos de 11 a 18 anos, professores em E ela é online	Através do Site 01/04 até 10/08.	A Olimpíadas Nacional de ciências tem 5 níveis de participação de A a E que seria do ensino médio	Duas fases.	Ela pode ter medalhas de ouro, Prata e Bronze, menção honrosa, troféus, Certificados e Viagem Para Base de ~~aluno~~

Curiosidades e/ou observações:

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 1(901)

Grupo: Ana Luiza Castelo e Joaquim Victtes

Site oficial: https://www.oncienciias.org/



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
Olimpíada nacional de Ciências (ONC) é uma competição interdisciplinar para estudantes do ensino fundamental e médio que funciona do seguinte forma	1. Acessar o site oficial do ONC 2. Preencher o cadastro de inscrição online 3. O professor representante do escola pode inscrever todos os estudantes.	• Nível A: 6° e 7° ano ensino fundamental • Nível B: 8° e 9° ano do ensino fundamental. • Nível C: 1° ano do ensino médio Nível D: 2° ano do ensino médio • Nível E: 3° e 4° ano do ensino médio	PRIMEIRA FASE CONSISTE EM UMA PROVA E APLICADA EM CADA ESTABELECIMENTO DE ENSINOS DOS INSCRITOS E TEM DURAÇÃO MAXIMA DE 3 HORAS SEGUNDA FASE CONSISTE EM UMA PROVA E APLICADA DISSERTATIVA COM 8 QUESTÕES SOBRE BIOLOGIA, FISICA E QUIMICA, ASTRONOMIA E HISTORIA A DURAÇÃO DA PROVA E DE 4 HORAS	E FEITA EM DOIS NIVEIS, ESTADUAL E NACIONAL, E CONSISTE EM MEDALHAS E CERTIFICADOS DE MENÇÃO HONROSA.

Curiosidades e/ou observações:

EM 2020, A ONC BATEU O RECORDE DE INSCRIÇÕES COM MAIS DE 2 MILHÕES DE PARTICIPANTES.

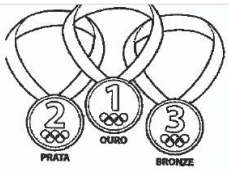
OBR

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Manuela, Samantha, Oscar

Site oficial: OBR: https://www.obr.org.br/



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
É uma Olimpíada Científica com o objetivo de incentivar os jovens no caminho científico. Envolvendo robótica e inteligência artificial com os assuntos que vemos nas disciplinas de exato mostrando que todo o conhecimento pode ser utilizado para criar soluções práticas e tecnologias do ponto onde preparam para o futuro da robótica e inteligência artificial de forma divertida e competitiva.	Para participar da obr você precisa escolher uma modalidade que são modalidades Práticas e modalidade Teórica. Você precisa ler e respeitar as regras. Para saber das regras você precisa ler o manual.	Têm 3 níveis, o nível 0 para alunos do 1º ao 3º ano do fundamental, o nível 1 para estudantes do 1º ao 8º ano do fundamental nível 2 estudantes do 8º e 9º do fundamental e todos os anos do Ensino Médio ou técnico. Onde todos começam nas etapas Regionais ou estaduais. Os alunos com maior desempenho avançam à etapa Nacional, podem do começar no caso de nível 2, o uno vaga na etapa mundial.		Os participantes concorrem a medalhas, certificados, Classificações para a maior evento de robótica do mundo. Além de bolsas da CNPq, vagas em instituições públicas de ensino, minicursos, etc...

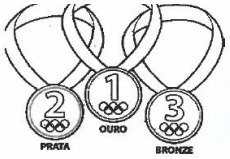
Curiosidades e/ou observações:

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: [illegible]

Site oficial: HTTPS://OBR.ROBOCUP.ORG.BR



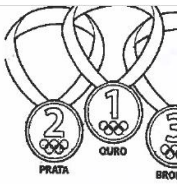
Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
É uma competição de robótica onde pessoas montam robôs para ganhar premiação	As inscrições são gratuitas e devem ser realizadas por um Prof/tutor de uma instituição de ensino.	nível 1: alunos do 2º ao 3º EF nível 2: alunos do 4º ao 5º EF nível 3: alunos 6º e 7º EF. nível 4: alunos 8º e 9º EF	modalidades teóricos. modalidades Prático	melhor de ouro Para o 1º lugar, 2º lugar Prata e 3º lugar Bronze

Curiosidades e/ou observações:

É uma competição [illegible] científica gratuitas e sem fins lucrativos que [illegible] para estimular o interesse dos jovens pela Robótica pelos caminhos científico-

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 602

Grupo: Rhaiza V. de Souza Lima

Site oficial: OBR.ROBOCUP.ORG.BR

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A olimpíada de Robótica ou mais conhecida como OBR ~~Funciona~~ pode ser feita por pessoas de 6 a 19 anos de escolas PP: publicas e privadas dos ensinos fundamental e médio ou Técnico a obr tem uma iniciativa publica e gratuita e sem fins lucrativos	pode ser feitas presencial ou virtual a presencial são as modalidades praticas e teoricas e a virtual são as Modalidades praticas virtual	O que englobam 3 e o 5 do ensino fundamental que são menos competitivos e mais lucidos Nivel 3 que são do 3 ao 9 do ensino fundamental e o Nivel 2 que são 8 e 9 anos do ensino fundamental e todos do ensino medio ou Tecnico ~~Modalidade Teorica~~ Modalidade pratica Niveis de 0 a 4 todo o ensino fundamental ~~Nivel~~ 5 todo ensino medio e Tecnico	Modalidades práticas Modalidade Teórica	os participantes concorre a medalha, certificados Classificação para o maior evento de Robótica do mundo além de bolsas do CNPQ, vagas em instituições publicas de ensino, minicursos e muito mais! para ver as premiações de uma determinada modalidade, ~~clica~~ aqui

Curiosidades e/ou observações:

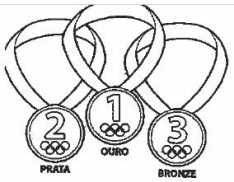
OBA

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Nathasha, Victor Hugo e Pedro Henrique Pereira

Site oficial: _____



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
	AS INSCRIÇÕES PARA A OLIMPÍADA BRASILEIRA DE ASTRONOMIA E ASTRONÁUTICA (OBA) SÃO FEITAS NO SITE DA OBA. A OBA É GRATUITA E ABERTA A ESTUDANTES NAS ESCOLAS PÚBLICAS OU PRIVADAS, URBANAS OU RURAIS. NÃO HÁ NÚMERO MÍNIMO OU MÁXIMO DE ALUNOS POR ESCOLA, MAS A PARTICIPAÇÃO DEVE SER PREFERENCIALMENTE VOLUNTÁRIA.	A OBA É DIVIDIDA EM QUATRO NÍVEIS, DE ACORDO COM O ANO QUE OS ESTUDANTES ESTÃO CURSANDO: NÍVEL 1: ESTUDANTES DO 1° ANO AO 3° ANO DO FUNDAMENTAL. NÍVEL 2: ESTUDANTES DO 4° ANO AO 5° ANO. NÍVEL 3: ESTUDANTES DO 6° ANO AO 9° ANO. NÍVEL 4: ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO.		

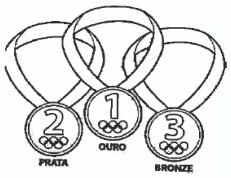
Curiosidades e/ou observações:

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Barbara N. P. Gonçalves, GABRIEL BONOW GRECCO

Site oficial: WWW.OBA.ORG.BR/SITE/



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
COMPETIÇÃO ANUAL ORGANIZADA PELA SOCIEDADE ASTRONÔMICA BRASILEIRA (SAB). O OBJETIVO DA OBA É INCENTIVER O INTERESSE DOS JOVENS BRASILEIROS PELA CIÊNCIA E TECNOLOGIA, PROMOVENDO A EDUCAÇÃO CIENTÍFICA DE FORMA LÚDICA E COOPERATIVA	É gratuita e pode ser feita pelas prefeituras locais públicas ou particulares. Para as inscrições nas escolas são escolhidas ou com inscrição gratuita, preenchendo uma conta no site da OBA.	NÍVEL 1: 1° AO 3° F. NÍVEL 2: 4° AO 5° F. NÍVEL 3: 6° AO 9° F. NÍVEL 4: ENSINO MÉDIO QUALQUER ANO.	FASES: UMA ÚNICA PROVA NÍVEL 3: ATÉ 2 HORAS NÍVEL 4: 3 EM DIANTE: ATÉ 4 HORAS.	• MEDALHAS • CERTIFICADOS DE PARTICIPAÇÃO. • PONTOS EXTRAS • DESCONTOS NA MENSALIDADE - SOLENIDADE DE PREMIAÇÃO

Curiosidades e/ou observações:

A oba tem uma única fase e consiste em uma única prova com 25 questões.

OBG

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: _____

Grupo: Marcella, [illegible] Sophia Medeiros, Pedro Antônio.

Site oficial: _____



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Brasileira de Geografia (OBG) é uma competição educativa que visa estimular o interesse pela geografia, além de promover o aprendizado sobre temas relacionados ao meio ambiente, cartografia, sustentabilidade e sociedade.	(OBG) é feita pela escola ou professor responsável na site oficial. Cada equipe, é formada por cada 3 alunos e 1 professor orientador. Algumas edições exigem taxa de inscrição, mas atualmente não. Após o cadastro, o professor recebe acesso a plataforma para provas e materiais. As etapas incluem desafios online, e presencial. As datas variam a cada ano, porém é importante acompanhar os anúncios oficiais.	Nível 1: destinado aos estudantes do 6° e 7° ano do ensino fundamental, focado em geografia básica. Nível 2: Voltado para alunos do 8° e 9° anos do ensino fundamental. Geralmente contempla conteúdos intermediários de geografia. Nível 3: Para estudantes do ensino médio. Explora temas avançados de geografia.	A competição geralmente tem etapas online em que as equipes respondem a questões interativas e desafios práticos. As equipes que se destacam nas fases virtuais podem ser convidadas para uma etapa presencial, que ocorre em alguma instituição de ensino parceira.	A Olimpíada Brasileira de Geografia (OBG) oferece certificados, Medalhas ou troféus aos participantes, baseando-se na classificação por fases, bem como o resultado das provas presenciais. Tendo Medalha de ouro, prata e Bronze.

Curiosidades e/ou observações:

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Marcos Yuri Tavares Camelo / João Pedro Veloso

Site oficial: hTTps://obgeografia.com.br



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
OBG: Conta com uma fase nacional, composta de 4 Etapas e uma fase internacional. É uma iniciativa de valorização da Ciência Geográfica na Escola.	Começa em 20/04/24 e termina em 19/07/24 ela é uma inscrição paga tanto em escola particular tanto em publica.	Adolescentes do 9° ano do ensino fundamental II ao 4° ano do ensino médio.	Etapa online a nível estadual 13 fases). Etapa presencial com aqui as classificadas	medalha de ouro, prata, bronze e menção honrosa.

Curiosidades e/ou observações:

As olimpíadas de geografia são uma organização conjunta da Associação de professores de geografia e da Associação Portuguesa de Geógrafos, com a participação do DGE.* [illegible]

ONHB

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 901

Grupo: Luiz Felipe, Gabriel Rojas Guedes, Anne Caroline

Site oficial: www.olimpiadadehistoria.com.br



Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
A Olimpíada Nacional em História do Brasil começou em 2009 e tem sido um grande sucesso entre alunos e professores de todo o país. Elaborada pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), esta iniciativa firmou-se no cenário educacional como uma proposta inovadora de estudo consistente de história.	Para participar é preciso se inscrever em uma das quatro modalidades. Em duas delas, "individual" e "grupo" os interessados podem convidar amigos e familiares e formar equipes de duas a seis pessoas.	Os níveis são de 7º, 8º anos ou 9º anos do Ensino Fundamental. Obs.: O grupo não completou a explicação sobre o EM.	A Olimpíada Nacional de História do Brasil (ONBH) prevê três fases com cinco questões de múltipla escolha e uma tarefa. A quarta etapa conta com uma tarefa principal. Todas as fases são on-line e têm duração de uma semana cada.	A premiação da ONHB são medalhas de ouro (15 equipes), prata (25 equipes) e bronze (35 equipes) e medalhas de participação para todos os finalistas.

Curiosidades e/ou observações:

Para as escolas públicas essa olimpíada é totalmente gratuita.

CANGURU DE MATEMÁTICA

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 902

Grupo: Mirla - Luiz Fernando

Site oficial: ~~canguruematematicabrasil.com.br~~ / canguruematematicabrasil.com.br / canguruematematica.com.br

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
	A escola e seus representantes, antes de realizarem a sua inscrição, deverão ler atentamente este Regulamento para se certificar de que aceitam todas as condições nele estabelecidas e de que preenchem todos os requisitos exigidos para a participação no concurso.	Os participantes do concurso serão divididos em 6 níveis: 1º/2º para os estudantes do 3º ano. Nível E (pré) até 9º ano.	As escolas ~~[illegible]~~ serão convidadas com o rede público de ensino que tiverem competição misto celebrado do rede público o período serão considerados como escolas privadas em todas as etapas do processo.	1% dos melhores colocados, por nível, em território nacional receberão o colocado ouro 2% dos melhores colocados por nível, em território nacional, receberão o classificação Prata 3% dos melhores colocados por nível, em território nacional receberão o classificação Bronze 4% dos melhores colocados por nível, em território nacional receberão ~~[illegible]~~ menção honrosa ao mérito

Curiosidades e/ou observações:

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA) **OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO**

Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 907

Grupo: Lucas Gabriel N. / Lucas Gabriel N. Falcão / Kauã V.

Site oficial: canguruematematicabrasil.com.br

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
O concurso canguru é aberto a todos os estudantes do 3º ano do fundamental I até o 3º ano do ensino médio, são apresentadas questões de raciocínio lógico e resolução de problemas.	As inscrições são pagas e colégios públicos pagam menos que colégios particulares. Apenas as escolas podem fazer as inscrições no concurso e indicar os estudantes participantes da prova.	Dão seis níveis de provas diferentes P: 3º a 4º E: 5º a 6º B: 7º a 8º C: 9º J: 1ºm a 2ºm S: 3ºm	A prova é aplicada em fase única. Dão oferecidas em inglês e português com duração máxima de 1 hora e 40 minutos	Os resultados preliminares de seus respectivos estudantes são divididos nas categorias: (I.) Estudantes com potencial de premiação (II.) Estudantes participantes Os estudantes com potencial de premiação são divididos em: • 1% dos melhores colocado: ouro • 2% dos melhores colocado: prata • 3% dos melhores colocados: bronze • 4% dos melhores colocados: menção honrosa

Curiosidades e/ou observações:

As provas são compostas por questões organizadas em três graus de dificuldade: fácil, médio e difícil.

CEPLIM (COLÉGIO ESTADUAL PINTO LIMA)

OLIMPÍADAS CIENTÍFICAS DE CONHECIMENTO



Professora: Fabiana Castro Franco. Turma: 702

Grupo: Luciana Maria de Oliveira

Site oficial: cangurudematematica.brasil.com.br

Olimpíada	Inscrição	Níveis	Etapas (fases)	Premiação
O concurso Canguru é uma Olimpíada de matemática do 3º ano do fundamental até o 3º ano do Ensino Médio.	A escola deve pagar a um dos pacotes disponíveis para poder que seus alunos participem que varia de preço de acordo se a escola é particular ou publica.	-PE (3º e 4º ano do Efi) -E (5º e 6º do Efi e Efii) -B (7º e 8º do Efii) -C (9º do Efii) -J (1ª e 2ª do EM) -S (3ª do EM).	fase única com duração de 1hora e 40 minutos. Com 30 questões objetivas.	Medalhas, classificadas em -ouro -Prata -bronze -Honra ao mérita

Curiosidades e/ou observações:

A prova canguru é uma olimpiada de conhecimento de nivel internacional.