

RELATÓRIO TÉCNICO DO EVENTO

Nome e Edição: V EDUCOMP e II SBC-EB	
Período de realização: 7 a 11 de abril de 2025	Local: Universidade Federal de Juiz de Fora
Coordenador geral: Alessandra Marta de Oliveira e Luciano Jerez Chaves	

1. BREVE RELATO SOBRE O HISTÓRICO E EDIÇÃO ATUAL

O **EduComp** e o **SBC-EB** vêm se consolidando como eventos de referência na área de Educação em Computação no Brasil, reunindo pesquisadores, professores, estudantes e profissionais em torno de discussões sobre ensino, aprendizagem e inovação.

- **2021 – I Edição do EduComp** (Online)
- **2022 – II Edição do EduComp** – Feira de Santana/BA – Tema: *Educação em Computação: Criatividade na era do Ensino Híbrido* (Online)
- **2023 – III Edição do EduComp** – Recife/PE – Tema: *O legado do ensino remoto na Educação em Computação* (Online)
- **2024 – IV Edição do EduComp** – São Paulo/SP – Tema: *Os desafios da Educação em Computação no contexto da popularização da Inteligência Artificial* (Online)
- **2024 – I Edição do SBC-EB** – Sede em Porto Alegre/RS, com polos simultâneos em Natal/RN, Cuiabá/MT, Belém/PA e Rio de Janeiro/RJ
- **2025**
 - **V Edição do EduComp** – realizada em **Juiz de Fora/MG**, fortalecendo ainda mais a relevância do evento no cenário nacional. O evento manteve a diversidade de atividades, contemplando palestras, mesas-redondas, sessões técnicas e oficinas.
 - **II Edição do SBC-EB** – também sediada em **Juiz de Fora/MG**, ampliando sua capilaridade por meio de polos em **Itacoatiara/AM, Salvador/BA, Campo Grande/MS e Bandeirantes/PR**.

2. PROGRAMAÇÃO DO EVENTO E ANAIS:

A V Edição do EduComp e a II Edição do SBC-EB, realizadas em Juiz de Fora (MG) com polos em Itacoatiara (AM), Salvador (BA), Campo Grande (MS) e Bandeirantes (PR), contaram com uma programação rica e diversificada, projetada para envolver diferentes públicos e estimular práticas inovadoras no ensino de Computação.



Atividades presenciais (EduComp & SBC-EB)

Credenciamento contínuo no foyer, com intervalos para coffee break às 10h30–11h00 e 16h00–16h30



Palestras

A palestra internacional de **Dan Garcia (UC Berkeley)** destacou o movimento **CSforALL**, ressaltando a importância de ampliar a participação na Computação por meio da valorização da beleza e da alegria no ensino.



A Profa. Dra. Elaine Harada (UFAM) promoveu uma reflexão crítica sobre o impacto da IA gerativa e dos modelos de linguagem (LLMs) sobre o ensino de programação e os métodos de avaliação, enfatizando a necessidade de repensar práticas educativas diante desses avanços.

A Profª Drª Mirella M. Moro (UFMG) provocou uma reflexão profunda sobre como os cursos de Computação abordam diversidade, equidade e inclusão, destacando que — apesar das boas iniciativas — ainda há muito a avançar.

Mais um destaque. Tema: “Computação na Educação Básica: possibilidades e desafios no currículo escolar”, por Profª Drª Leila Ribeiro (UFRGS), abordando políticas públicas como a BNCC Computação e a atualização curricular.

Painéis Temáticos

Discussões com especialistas, secretarias de educação e formuladores de políticas, incluindo:

- Computação no Ensino Médio (perspectivas estaduais)
- Computação na Educação Infantil e Fundamental (perspectivas municipais)
- PROFCOMP (mestrado profissional para docentes)
- Políticas Públicas e Educação Digital na Escola Educomp Brasil

Oficinas Interativas

Oficinas práticas voltadas à formação e inovação pedagógica:

- Hora do Código – introdução literária ao ensino de programação para professores e estudantes da Educação Básica
- Computação Desplugada – ensino de Computação sem uso de tecnologia

IA na Educação – aplicação da inteligência artificial generativa como ferramenta pedagógica. Ed

Rodas de Conversa Dinâmicas

Espaços de diálogo sobre temas cruciais, como:

Computação desplugada na sala de aula

Formação docente para o ensino de Computação

Inserção da Computação nos currículos escolares

Materiais didáticos específicos

Atração de meninas para a Computação, incluindo sua mediação pela Alessandra Marta de Oliveira (UFJF)

Sessões Técnicas

Apresentações rápidas e dinâmicas de trabalhos acadêmicos e práticos:

Diversos projetos voltados à Educação Básica em Computação, robótica, programação com Scratch e Python, segurança digital, IA, desenvolvimento de aplicativos e práticas docentes inovadoras.

Competição de Atividades de Computação

Momento de colaboração e criação pedagógica:

- Equipes dos polos foram desafiadas a desenvolver propostas baseadas nas competências da BNCC Computação;
- As produções foram registradas em vídeo e avaliadas pela organização, com os melhores apresentados na manhã seguinte.

Destaques e Valor Agregado ao Evento

Abrangência e diversidade: com presença em polos regionais, o evento promoveu participação ampla e fomentou a troca de saberes em todo o país.

Integração teórica e prática: a combinação de palestras, painéis, oficinas, rodas, sessões técnicas e competição de propostas reforça a formação completa dos participantes.

Valorização da comunidade local e nacional: a realização em Juiz de Fora proporcionou protagonismo à UFJF e permitiu diálogo direto com o contexto pedagógico da região.

Fomento à inovação pedagógica: oficinas como IA aplicada e Computação desplugada, além da competência composta pela competição de atividades, sinalizam um compromisso com abordagens contemporâneas no ensino.

Os anais do evento podem ser vistos na plataforma SOL da SBC, no seguinte

link: https://sol.sbc.org.br/index.php/educomp_estendido/issue/archive e

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/issue/archive>

3. RESULTADOS E IMPACTO DO EVENTO

A realização conjunta da V Edição do EduComp e da II Edição do SBC-EB, em Juiz de Fora/MG, representou um marco para a comunidade de Educação em Computação no Brasil. O evento alcançou seus objetivos de:

- Ampliar a participação nacional, com polos em diferentes regiões do país, garantindo maior inclusão e diversidade geográfica;
- Promover o diálogo entre academia e escolas, fortalecendo a inserção da Computação na Educação Básica e contribuindo para políticas públicas;
- Valorizar a formação docente, com oficinas, rodas de conversa e painéis que abordaram práticas pedagógicas, materiais didáticos e estratégias inovadoras;
- Incentivar a inovação, ao destacar o papel da Inteligência Artificial e de metodologias criativas no ensino de Computação;

- Dar visibilidade internacional, por meio da palestra de abertura com Dan Garcia (UC B) em das palestras nacionais de grande impacto, que trataram de temas como diversidade, inclusão e os desafios impostos pela IA generativa.

O evento consolidou-se como um espaço estratégico para fortalecer a área de Educação em Computação, criando oportunidades de colaboração e ampliando a integração entre pesquisadores, professores e estudantes.

Diante do sucesso desta edição e dos impactos gerados, anunciamos com satisfação que a VI Edição do EduComp e a III Edição do SBC-EB acontecerão em 2026, na cidade de Campo Grande/MS. A expectativa é que o evento mantenha sua relevância acadêmica e social, fortalecendo ainda mais a comunidade e ampliando o alcance das iniciativas de Educação em Computação no Brasil.

5. RECONHECIMENTO AO APOIO DO PATROCINADOR

A realização do evento só foi possível graças ao apoio fundamental de nossos patrocinadores e parceiros institucionais. Em especial, destacamos o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), cujo patrocínio foi decisivo para viabilizar desde a infraestrutura necessária até a participação de convidados nacionais e internacionais, bem como para apoiar ações de democratização do acesso, garantindo inscrições isentas para ampliar a inclusão.

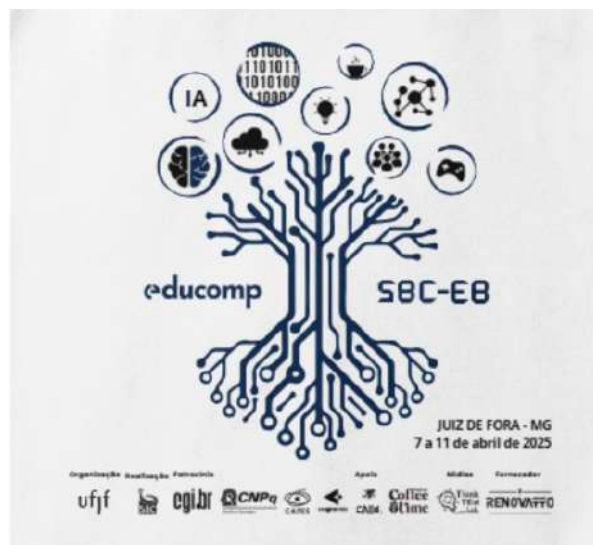
O apoio do CGI.br refletiu-se em diversas áreas estratégicas da organização, como a locação de espaços e equipamentos, serviços técnicos e de comunicação, transporte e hospedagem de convidados, além da oferta de alimentação e apoio logístico aos participantes. Essa contribuição possibilitou um evento de alta qualidade, com condições adequadas para palestras, oficinas, painéis, momentos de confraternização e integração entre a comunidade.

O CGI.br desempenha um papel estratégico no fortalecimento da pesquisa, da inovação e da educação em Computação no Brasil. Sua presença neste evento reforça o compromisso com o avanço da ciência, da tecnologia e com a construção de uma sociedade digital mais justa, inclusiva e inovadora.

A marca do CGI.br esteve presente em todas as etapas de comunicação e divulgação do evento: no site oficial, nas redes sociais (com destaque para o Instagram).



Além disso, em materiais gráficos, peças digitais, sinalizações físicas, brindes e também atividades do evento. Essa ampla exposição reforçou a associação da marca a um encontro de relevância nacional, voltado ao fortalecimento da Educação em Computação.



Além da programação científica, o patrocínio viabilizou a realização de exposições, oficinas práticas e eventos sociais — como o coquetel de confraternização e o jantar oficial —, que desempenharam papel central na integração dos participantes. Esses momentos ampliaram a visibilidade do CGI.br e fortaleceram a conexão entre os diferentes públicos presentes, contribuindo para consolidar a marca como parceira estratégica da comunidade de Educação em Computação no país.