

DESAFIOS PARA A RECONSTRUÇÃO DE UM ESPÍRITO COMPETITIVO: A HISTÓRIA RECENTE DA MARATONA SBC NA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Fabício Barbosa Viegas, UFPel
Amy Kuhn Hammes, UFPel

Resumo

Este artigo relata como uma universidade que permaneceu mais de dez anos sem equipes na Maratona SBC reconstruiu sua cultura de programação competitiva, passando de uma única equipe em 2023 para uma competição local com quinze equipes em 2026. Abordamos os desafios de fomentar um "espírito competitivo" em um ambiente acadêmico, detalhando desde a formação da nossa primeira equipe em 2023 até a conquista do primeiro lugar em nossa sede de prova, e a construção de nossa própria competição local. Compartilhamos a experiência de fundar essa cultura competitiva do zero, os bastidores de nossa preparação e a visão da maratona como um esporte intelectual capaz de impulsionar tanto a pesquisa quanto o desenvolvimento profissional. Espera-se que esta jornada inspire outras universidades a consolidarem sua cultura de programação competitiva.

1. Prelúdio

A Universidade Federal de Pelotas tem dois cursos na área de computação: Ciência da Computação, fundado em 1994, e Engenharia de Computação, criado em 2010. Poucos sabem que a relação da UFPel com a Maratona SBC de Programação [4] tem início bem antes disso, ela data de 2002 [5].

Naquele ano, os times Maragatos e Tchê, orientados pelo Prof. Gil Medeiros, marcaram a estreia da universidade na competição. Após um breve hiato, o cenário voltou a se animar em 2008, quando um novo grupo de estudantes, apoiados pelo Prof. Ricardo Matsumura, passou a organizar treinos e garantir presença regular nas edições seguintes. O auge veio em 2010 e 2012, quando Pelotas sediou etapas regionais da Maratona, com apoio do Facebook em um cenário aquecido que movimentava 5 universidades da região.

Após 2012, porém, o cenário foi se apagando. Não houve um evento definitivo, nem uma ruptura clara, apenas uma ausência que foi se tornando permanente. Por mais de uma

década, a UFPel ficou fora das listas de inscrição, sem treinos regulares, sem times, sem cultura estabelecida. A chama simplesmente foi apagada.

Era esse o cenário da nossa instituição em 2023, quando ingressamos no curso de Ciência da Computação.

2. O recomeço de tudo

Para entender esta história, é preciso saber que a nossa relação com programação competitiva começa muito antes da graduação. Ambos somos apaixonados pela área desde a adolescência [2], graças a iniciativas como a OBI, o tipo de paixão que cresce resolvendo problemas em juizes online nas madrugadas, que dificulta imaginar a vida universitária sem alguma competição, que faz com que a primeira pergunta ao chegar numa nova universidade seja: "tem maratona aqui?". Na UFPel, a resposta era não. Mas isso, como descobriríamos logo, era apenas um ponto de partida.

O momento decisivo ocorreu logo na primeira semana de aula, numa disciplina de Algoritmos e Programação, uma cadeira introdutória do curso. O professor que a ministrava ao apresentar o plano pedagógico, mencionou uma categoria reservada para prêmios e distinções. Naquele instante, levantamos as mãos. "Pode ser uma maratona de programação?", mal sabíamos que seria o início de uma parceria que se traduziria em algo expressivo anos depois.

Logo após a aula já estávamos organizando o que seria o primeiro time da universidade na competição em muito tempo. Procuramos o professor Guilherme Netto, que ministrava a emblemática disciplina, conseguimos seu apoio como nosso primeiro coach e começamos a recrutar colegas. Foi um esforço de guerrilha, feito nos corredores, nas conversas entre aulas, tentando convencer quem aparecia pela frente de como tudo aquilo poderia ser divertido, com um sucesso variável, é justo admitir.

Assim seria por muito tempo, seríamos praticamente os únicos sustentando o projeto. Dois estudantes, acompanhados de um terceiro membro que por vezes nem sabia o que estava acontecendo ali, representando sozinhos uma universidade, carregando nas costas a vontade de ver crescer algo que ainda não existia. Havia dias em que nos perguntávamos se conseguiríamos despertar o interesse genuíno de mais alguém. A resposta, por um bom tempo, não era animadora. Mas o interesse pelo que fazíamos nunca diminuiu, e foi isso que nos manteve em movimento.

3. A Estreia (2023)

Em 2023, a UFPel retornava à Maratona SBC de Programação na super-site Porto Alegre, depois de mais de uma década de ausência. A equipe era pequena, quatro estudantes e o professor Netto como coach, não carregávamos grandes expectativas de resultado. Carregávamos, apenas entusiasmo, seguramente é possível afirmar que éramos os mais barulhentos naquele auditório em Porto Alegre.



FIGURA 1: NOSSO PRIMEIRO TIME, EM ORDEM: PROF. GUILHERME NETTO, FABRÍCIO VIEGAS, AMY KUHN, JOLENE JUSTIN E PEDRO JACINTO (RESERVA).

Aquela primeira edição foi, acima de tudo, um exercício de aprendizado. Aprendemos a dinâmica da competição, o formato, a lógica de divisão de tarefas e a pressão de trabalhar em equipe. Levamos uma surra, saímos de lá com aprendizados que nenhum treino improvisado havia nos dado e com a certeza de que queríamos continuar isso de forma mais estruturada.

4. Ano dois (2024)

No ano seguinte, voltaríamos a Porto Alegre para competir mais uma vez, com uma nova formação e sob o apoio do nosso novo coach, Prof. Rafael Torchelsen, que, com os problemas de agenda do Prof. Netto, se tornaria nosso coach definitivo e havia se mostrado muito animado com a iniciativa.



FIGURA 2: TIME 2024/2025, ADICIONADOS: PROF. RAFAEL TORCHELSEN E MURILO SALEM. PEDRO COMO MELÂNCIA.

A edição de 2024 trouxe um desafio diferente, nossos resultados já eram melhores com treinos mais estruturados, mas ficava claro que sem sede local, participar significava viajar até Porto Alegre. Para nós, isso não era impedimento, iríamos de qualquer forma mesmo que endividados. Mas sabíamos que, para outros estudantes da UFPel, o custo do deslocamento era uma barreira real.

Aquela edição consolidou o projeto, mas também deixou evidente um problema estrutural que não dependia de esforço ou talento para resolver. Enquanto competir exigisse viajar, seria muito mais difícil ampliar a participação da UFPel. A limitação não era de vontade, era distância e dinheiro.

5. Campeões em Casa (2025)

A edição de 2025 mudou a equação de forma que não havíamos antecipado. A UCPel, universidade católica da cidade, foi escolhida como sede da fase regional em Pelotas, pela primeira vez, não havia necessidade de viajar. Mais estudantes da UFPel podiam ser inscritos, junto de nosso coach, agora fixo, convidamos colegas a nos encontrarem num final de semana, onde aplicamos simulados e explicamos o formato da prova, também ministramos um curso sobre programação competitiva na semana acadêmica dos cursos de computação (SACOMP) daquele ano [1], e levamos à competição mais times do que em qualquer edição anterior.



FIGURA 3: CURSO DE PROGRAMAÇÃO COMPETITIVA MINISTRADO NA SACOMP25.

No dia 3 de setembro, ao longo de cinco horas de prova, mostramos o que três anos de esforço contínuo haviam construído. Ao final, conquistamos o primeiro lugar entre os times que competiram na sede da UCPel e o 13º lugar no super-site Pelotas-Porto Alegre, resultado que não garantiu classificação para a fase nacional, mas que reconheceu, de forma inequívoca, a trajetória percorrida.



FIGURA 4: ALUNOS DA UFPel NA MARATONA DE 2025 NA UCPel

A conquista chegou ao conhecimento da universidade por outros caminhos também. Naquele mesmo ano, fomos entrevistados por um projeto do curso de Jornalismo da nossa universidade [3]. Sobre esse convite, sentimos que algo havia se consolidado, não apenas um resultado, mas uma narrativa. A UFPel estava de volta, e havia uma história para contar.

6. De Um Time a Quinze (2026)

Se as competições oficiais marcaram a nossa trajetória como equipe, a SACOMP 2026 representou uma ambição diferente: semear algo além de nós mesmos.

A convite de um membro da organização da SACOMP e com a ajuda dele, assumimos junto de colegas sem nenhuma experiência em competições desse tipo, a organização da 1ª Maratona de Programação da SACOMP, realizada em 26 de junho de 2026. Inspirada no formato da Maratona SBC, a competição aconteceu presencialmente, utilizando o Beecrowd como juiz, e reuniu 15 equipes de duas universidades.

Chegar a esse número não foi trivial. Nas semanas que antecederam o evento, os professores abriram espaço em suas disciplinas de Algoritmos e Estruturas de Dados para simulados, apresentação do formato e convite a novos participantes. Foi uma mobilização que conhecemos bem: parte institucional, parte artesanal, a mesma lógica de corredor que havíamos praticado desde o começo.

O dia da competição foi intenso, desafiador e, acima de tudo, muito divertido. A equipe campeã levou para casa uma premiação em dinheiro, e conseguimos garantir que todos os participantes recebessem alguma forma de reconhecimento, das premiações mais expressivas às lembranças simbólicas. Para nós, porém, o número que mais importava estava na lista de inscrições.

Quinze times. Quando, há pouco tempo, éramos apenas um.

7. Considerações finais: O que fica

A edição de 2026 da Maratona SBC será nossa última como competidores. Encerraremos o ciclo da graduação e, com ele, nossa participação direta na competição, dessa vez novamente com um terceiro membro novo, na esperança de passar o bastão para a nova geração. Queremos ir bem, claro. Quem passa anos construindo algo quer se despedir à altura. O crescimento do cenário competitivo na região nos dá razões concretas para otimismo: mais times, mais universidades, uma maratona local estabelecida, estudantes que antes não conheciam o formato e hoje já querem organizar a próxima edição.



FIGURA 5: TIMES NA I MARATONA SACOMP.

Mas o que mais nos importa não é o placar da nossa despedida. É a resposta para uma pergunta que, no começo, não sabíamos se teria resposta: é possível reconstruir do zero uma cultura competitiva numa universidade?

Sim. É possível. Demanda obstinação, parceiros dispostos, professores que abram espaço e, sobretudo, uma paixão pelo que se faz que resista às temporadas em que parece que mais ninguém está interessado. Mas é possível.

Quando começamos, éramos dois alunos tentando convencer colegas no corredor. Três anos depois, quinze equipes competiam em uma maratona organizada pelos próprios estudantes.

Quando levantamos as mãos naquela aula de A&P, não sabíamos exatamente o que estávamos iniciando. Sabíamos apenas que queríamos competir e que havia outros que poderiam se apaixonar por isso também, se tivessem a oportunidade.

Esperamos que esta jornada inspire outras universidades, professores e alunos a fazerem o mesmo.

8. Agradecimentos

Os autores agradecem ao Prof. Guilherme Netto, primeiro coach da equipe, cujo entusiasmo inicial tornou tudo possível; ao Prof. Rafael Torchelsen, que tem se demonstrado um amigo e parceiro fiel nessa empreitada, e à Prof.^a Brenda Salenave Santana, pelo apoio que fez a SACOMP acontecer; e a Diogo Krüger, parceiro na organização do evento.

Referências

- [1] Fabrício Barbosa Viegas and Amy Kuhn Hammes. Material do curso de programação competitiva UFPel. Disponível em: <https://github.com/fabriciobarbosaviegas/Curso-de-programa-o-competitiva-SACOMP-2025>, 2025. Acesso em: 28 jun. 2026.
- [2] Redação Blog do Juarez. Jovem camaquense se classifica para fase estadual da olimpíada brasileira de informática. Disponível em: <https://blogdojuarez.com.br/noticia/69100/jovem-camaquense-se-classifica-para-fase-estadual-da-olimpiada-brasileira-de-informatica.html>. Acesso em: 28 jun. 2026.
- [3] Drops em Pauta UFPel. Maratona de programação na UFPel. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DQGFqRfgNh8/>, 2025. Acesso em: 28 jun. 2026.
- [4] Sociedade Brasileira de Computação. Maratona SBC de programação. Disponível em: <https://maratona.sbc.org.br>. Acesso em: 28 jun. 2026.
- [5] Universidade Federal de Pelotas. Histórico da maratona na UFPel. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/maratona/historico-da-maratona-na-ufpel/>. Acesso em: 28 jun. 2026.