

2ª OLIMPÍADA DE PROGRAMAÇÃO

Orientador: Bruna Bárbara Santos Bordini

Bolsista(s): Monike Seabra Fernandes Nunes

Demais participantes: Hiran Nonato Macedo Ferreira (colaborador)

João Paulo de Toledo Gomes (colaborador)

Juvêncio Geraldo de Moura (colaborador)

Resumo

A disciplina de programação, base fundamental nos cursos de informática, tem se tornado cada dia mais presente no cotidiano desses alunos. É perceptível como o domínio dessa disciplina ajuda o aluno no progresso do restante do curso. Porém, é extremamente difícil conseguir motivar alunos em uma disciplina cujo nível de evasão é tão elevado. Neste sentido, este projeto possui como objetivo a realização de uma Olimpíada de Programação no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais (Câmpus Passos), com o intuito de motivar e incentivar os participantes a se dedicarem mais às disciplinas relacionadas e linguagem de programação e lógica. Este evento contará com participantes das diversas escolas de informática/computação da cidade de Passos e cidades vizinhas, bem como, pessoas que não realizam cursos de informática, mas tenham interesse no assunto.

Metodologia

Este evento será realizado por professores de informática do IFSULDMINAS – Câmpus Passos, sob a coordenação da proponente deste projeto. A Olimpíada será composta de uma única fase, e de três modalidades (com o intuito de atingir diferentes públicos). As modalidades serão:

- Modalidade 1 - Programação nível 1: Voltada para alunos com ensino médio completo ou incompleto. Poderão participar desta modalidade todos os alunos, matriculados ou não, em cursos técnicos. Os alunos com formação técnica ou superior em informática concluída não poderão participar desta modalidade.
- Modalidade 2 - Programação nível 2: Voltada para alunos com formação técnica. Poderão participar desta modalidade todos os alunos com formação técnica em informática concluída. Não poderão participar desta modalidade alunos matriculados em um curso superior de informática.
- Modalidade 3 – Programação nível 3: Voltada para alunos formação com superior incompleta. Poderão participar desta modalidade todos os alunos matriculados em um curso superior de informática. Os alunos com formação superior em informática concluída não poderão participar desta modalidade.

*Obs. As quantidades e descrições das modalidades poderão sofrer alterações. Todas as modalidades contarão com premiações (certificados, medalhas e premiação a ser definida) para as duas equipes melhores colocadas. Os prêmios serão:

- Modalidade 1:
 - 1º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
 - 2º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.

- Modalidade 1:
 - 1º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
 - 2º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
- Modalidade 1:
 - 1º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.
 - 2º Lugar: Medalha e premiação a ser definida.

Todas as medalhas serão confeccionadas com informações sobre a Olimpíada e o IFSULDEMINAS. Todos os alunos receberão certificado de participação do evento.

Resultados Esperados

Espera-se que ao final deste projeto, vários alunos sintam-se motivados e estimulados a aprimorar cada vez mais seus conhecimentos em lógica de programação. Espera-se também que os participantes do evento criem o hábito de estudar frequentemente problemas lógicos, buscando soluções para os mesmos. Além disso, espera-se também que o aluno tenha orgulho de ter participado de uma competição de programação e busque sempre melhores resultados. Concluindo, espera-se também que o projeto contribua para a redução da evasão escolar em cursos de informática.

Referências

- [1] Grupo de treinamento para maratona de programação (UFMG). Disponível em: <http://www.maratona.dcc.ufmg.br/>. Acesso em: 24/05/2013.
- [2] Grupo de treinamento para maratona de programação (IME/USP). Disponível em: <http://maratona.ime.usp.br/>. Acesso em 24/05/2013.
- [3] Escola de Verão para Maratona de Programação (UNICAMP). Disponível em: <http://maratona.ic.unicamp.br/MaratonaVerao2013/>. Acesso em 24/05/2013.
- [4] Treinamento de Lógica e Programação – IFSuldeMinas Passos. Disponível em: <https://sites.google.com/site/programacaoelogica/>. Acesso em 24/05/2013.
- [5] Soraia Silva Prietch, Tatiana Annoni Pazeto. Estudo sobre a Evasão em um Curso de Licenciatura em Informática e Considerações para Melhorias. UFMT, 2010. Disponível em: <http://www.cesmac.com.br/erbase2010/papers/weibase/65258.pdf>. Acesso em 24/05/2013.