

CodIFFIC: O Projeto de Programação do IFFluminense Campus Itaperuna

Gabriel Rezende Monteiro^{1*}; Hanry Ottoni Martins², Orlando Pereira Afonso Junior³

¹ Estudante – IFFluminense – campus Itaperuna; ² Estudante – IFFluminense – campus Itaperuna; ³ Professor – IFFluminense – campus Itaperuna –

*ojunior@iff.edu.br

Resumo

O ensino de programação cada vez mais se torna uma atividade comum e importante a ser incluída na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Várias plataformas incentivam o aprendizado da lógica e de uma linguagem de programação, inclusive em séries iniciais, como por exemplo, o Scratch e a Khan Academy. Diante deste cenário, este projeto visa contribuir como um reforço das disciplinas de programação do curso técnico integrado do IFFluminense campus Itaperuna, bem como iniciar outros interessados no estudo de algoritmos e de linguagens de programação. A longo prazo, pretende-se também alcançar as turmas de ensino fundamental do município, ofertando aulas através de cursos de formação inicial e continuada (FIC). A metodologia de ensino do projeto envolve o uso de aprendizagem baseada em jogos e de gamificação. Para isso, serão criadas competições durante o ano letivo no formato de olimpíadas e maratonas, como a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), Hackathons, e, o Master Code, a competição criada pelo projeto nos moldes do Masterchef. Além disso, serão elaborados minicursos a serem ofertados à comunidade escolar e externa. Espera-se, com a criação deste projeto, diretamente, montar uma equipe de pelo menos trinta competidores na próxima OBI, e, indiretamente, reduzir os índices de reprovação das disciplinas de Algoritmos e Matemática.

Palavras-Chave: Competição. Maratonas. Programação.

Instituição de fomento: IFFluminense