



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

RELATÓRIO FINAL DE PROJETO DE ENSINO

REGISTRO SOB N°: PJE2017PF093

I. IDENTIFICAÇÃO

a) **Título do Projeto:**

PRODECO – Projeto Desafio do Código.

b) **Resumo do Projeto:**

O presente projeto buscou propiciar um espaço de preparação dos alunos para participar das olimpíadas de lógica e maratona de programação, possibilitando a familiarização com os desafios propostos, o estudo e aprimoramento de técnicas de programação, além de aplicar os conhecimentos de sala de aula na resolução de problemas complexos. Ao final da execução deste projeto foi possível formar duas equipe de programação para representar a instituição na Maratona de Programação da SBC.

c) **Classificação, Carga Horária, Equipe e Custo Global do Projeto:**

Classificação e Carga Horária Total:			
<input type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input checked="" type="checkbox"/> Outro (Especificar). <u>Grupo de Estudo</u>
Carga horária total do projeto: 120 horas			

Coordenador

Nome: Adilso Nunes de Souza

Lotação: Campus Passo Fundo

SIAPE: 1794515

Demais membros

Nome	Função	CH cumprida
André Fernando Rollwagen	Colaborador	2
Carmen Vera Scorsatto	Colaborador	2
Élder Francisco Fontana Bernardi	Colaborador	2
Gabriel Santin	Colaborador	2
Ricardo Vanni Dallassen	Colaborador	2
Telmo de Cesaro Junior	Colaborador	2
Vanessa Lago Machado	Colaborador	2
Maikon Cismoski dos Santos*	Colaborador	2

**O professor Maikon passou a integrar a equipe do projeto no mês de Março/2018, conforme formulário de alteração do projeto.*

Custo Global do Projeto

Não houve custo com este projeto.

II. INTRODUÇÃO

O Campus Passo Fundo possui dois cursos superiores na área da informática, entre eles o curso de Tecnologia em Sistemas para Internet e o Curso de Bacharelado em Ciência da Computação, os dois cursos mencionados possuem inúmeras disciplinas relacionadas a programação, onde vários alunos apresentam dificuldades, também ao longo destes dez anos de história do campus, nunca houve participação na Maratona de programação da SBC, este projeto executado buscou despertar nos alunos da área da informática do campus Passo Fundo o interesse pela solução de problemas relacionados a programação. O PRODECO propiciou aos participantes desafios na construção de soluções para inúmeros problemas apresentados nas competições de lógica e maratona de programação, preparando os alunos para a participação em eventos desta natureza, despertando a vivência e a busca de soluções em equipe, aprimorando as habilidades individuais, estimulando a busca por conhecimentos através de pesquisas e a realização de exercícios, possibilitando a experiência do ambiente de competição.

III. RESULTADOS OBTIDOS

Ao final deste projeto acredita-se ter atingido o propósito inicialmente estabelecido, de estimular o "gosto" pela programação e proporcionar o conhecimento de técnicas e métodos para aprimorar os conhecimentos nesta área.

Além de duas competições internas o PRODECO participou de uma seletiva na Universidade de Passo Fundo e proporcionou a participação de duas equipes na Primeira Fase da XXIII Maratona de Programação, etapa regional realizada na cidade de Erechim/RS, consolidando duas equipes de programadores capazes de participar e representar a instituição em diferentes eventos relacionados à programação.

O projeto iniciou com a participação de dezesseis discentes, dos quais nove participaram mais ativamente das atividades no decorrer dos meses, também tiveram alguns discentes que participaram esporadicamente de algumas atividades, onde por questões de conflitos de horários não conseguiram manter uma frequência maior no projeto.

Os docentes envolvidos no projeto também aprimoraram seus conhecimentos pois, ao buscar novos desafios e aplicar técnicas de programação com os alunos, ampliaram os conhecimentos e o acervo bibliográfico para utilização nas suas respectivas disciplinas.

IV. FORMAS DE DISSEMINAÇÃO DOS RESULTADOS

Para divulgar os resultados deste projeto, proporcionou aos alunos ingressantes no primeiro e segundo semestre de 2018 a participação na maratona interna, além de estender o convite para frequentar as atividades do projeto a fim de conhecer e ampliar seus conhecimentos.

Os eventos foram divulgados no site da área da informática e também o material de referências consultadas foi disponibilizado em área específica do projeto no ambiente Moodle, onde os alunos podem ter acesso a qualquer momento, sendo possível contribuir com novas referências, enriquecendo este acervo.

Durante o projeto foram realizadas oito reuniões que envolveram planejamento e acompanhamento da evolução dos discentes, buscando a troca de experiências entre os professores e avaliando o desempenho de cada aluno participante.

No dia 25/09/2018 o projeto teve seu encerramento com a realização de um encontro com todos os discentes e docentes, realizando uma avaliação do projeto, elencando os pontos positivos e as melhorias sugeridas, nesta ocasião foi realizado uma confraternização entre os presentes.

V. CRONOGRAMA FINAL DE EXECUÇÃO

Atividades	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X
2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
3		x	x	x	x	x	x	x	x			
4		x									x	x

Descrição das atividades:

Atividade 1: Conhecer técnicas de programação

Esta atividade teve o envolvimento de todos os professores e todos os alunos, sendo desenvolvida durante toda a execução do projeto.

Atividade 2: Analisar e propor soluções para problemas de maratonas anteriores

Foi elaborado entre os professores um cronograma definindo os problemas que foram analisados e resolvidos pelos alunos, cada professor se responsabilizou por determinado número de problemas, coordenando a atividade quando um dos seus problemas estiver sendo resolvido pelos alunos. Esta atividade teve o envolvimento de todos os participantes.

Atividade 3: Aprofundar e ampliar o conhecimento em linguagens de programação

Os participantes do projeto tiveram a oportunidade de compartilhar materiais para estudo sobre as linguagens de programação envolvidas, propiciando um repositório de dados referente ao assunto, servindo de base para estudo dos alunos, esta atividade teve o envolvimento dos professores na organização e construção do repositório e dos alunos nos estudos dirigidos sobre cada linguagem.

Atividade 4: Simular o ambiente de competição de uma maratona

Nesta atividade os professores prepararam o ambiente e organizaram competições entre os envolvidos no projeto, simulando o ambiente encontrado nas competições reais. Os alunos tiveram a oportunidade de participar dos desafios avaliando sua capacidade, conhecimento técnico, metodologia, concentração entre outros aspectos fundamentais para um programador.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUSSEAU, Guy. Introdução ao estudo da teoria das situações didáticas: conteúdos e métodos de ensino. São Paulo: Ática, 2008.

FREITAS, José Luiz Magalhães. Teoria das Situações. In: MACHADO, Silvia Dias Alcântara (Org.). Educação Matemática: uma (nova) introdução. 3. ed. São Paulo: Educ, 2008. p. 77-111.

PEREIRA, Silvio do Lago. Estruturas de dados fundamentais: conceitos e aplicações. 12. ed. São Paulo: Érica, 2008.

LORENZI, Fabiana; MATTOS, Patrícia Noll de; CARVALHO, Tanisi Pereira de. Estrutura de dados. São Paulo: Thomson learning, 2007.

GUIMARÃES, Ângelo de Moura; LAGES, Mewton Alberto de Castilho. Algoritmos e estruturas de dados. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

SILVA, Osmar Quirino da. Estrutura de dados e algoritmos usando C: fundamentos e aplicações. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

SCHILD, Herbert. C completo e total. 3. ed. São Paulo: Pearson Makron Books, 1997.

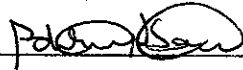
VILARIM, Gilvan de Oliveira. Algoritmos: programação para iniciantes. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2004.

ANEXOS (Listar os anexos)
1 -
2 -
3 -

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 25 / 09 / 2018

(Assinatura e Carimbo)



NOME: ADILSON NUNES DE SOUZA

PARECERES DO CAMPUS

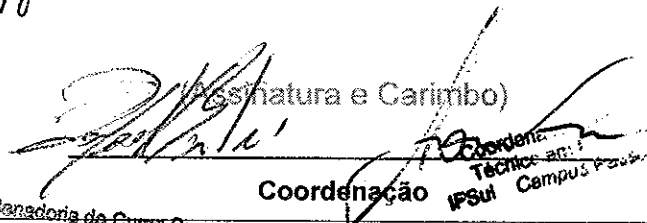
PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA

aprovado () reprovado

Parecer: ATA NÚMERO: 02/18 - COLEGIADO DA COMPUTAÇÃO

Em reunião: 10/10/2018

(Assinatura e Carimbo)



Coordenação de Curso Superior em Tecnologia em Sistemas para Web
IFSP - São Paulo

Coordenação Técnica do Curso
IFSP - Campus Paulista

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável*

Em reunião: 10/10/18

(Assinatura e Carimbo)

Direção/Departamento de Ensino

Dra. Maria Carolina Fortes
Chefe do Dep. de Ensino, Pesquisa e Extensão
IFSul - Campus Passo Fundo

PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO E PLANEJAMENTO (quando necessário)

aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável*

Em reunião: 11/10/18

(Assinatura e Carimbo)
Daniel Gasparotto dos Santos
Chefe do Dep. de Administração
e de Planejamento
IFSul - Campus Passo Fundo

Direção/Departamento de Administração e Planejamento

PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS

aprovado () reprovado

Parecer:

Em reunião: 11/10/18

(Assinatura e Carimbo)
Dr. Alexandre Pitol Boeira
Diretor-geral
IFSul - Campus Passo Fundo

Diretor-geral

PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO

aprovado () reprovado

Parecer: *Favorável*

Em reunião: 13, 10, 2011

(assinatura e Carimbo)
no exercício da Pró-Reitoria

Pró-reitor de Ensino