

CLUBE DO CÓDIGO 2024

Bruno Luan Vilalba Silva¹, Nicole Vaz de Moura de Andrea¹, Samuel da Cruz Ferro¹, Yujuan Wang¹ e Lucas Hermann Negri¹

¹Instituto Federal de Mato Grosso do Sul – Jardim – MS

bruno.silva31@estudante.ifms.edu.br, nicole.andrea@estudante.ifms.edu.br,

samuel.ferro@estudante.ifms.edu.br, yujuan.wang@ifms.edu.br,

lucas.negri@ifms.edu.br

Área/Subárea: Ciências Exatas e da Terra: Ciência da Computação

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Olimpíada do conhecimento, Olimpíada Brasileira de Informática, Programação

Introdução

O Clube do Código é um projeto destinado à formação de novos desenvolvedores de software através de atividades preparatórias para competições de programação, palestras com profissionais da área, e rodas de conversa. O objetivo é fortalecer a integração dos estudantes, aumentar o envolvimento com o curso e promover o aprendizado em um ambiente estimulante e social. A edição de 2024 se concentra em estudantes do ensino Técnico Integrado em Informática e da Licenciatura em Computação.

O Clube também promove atividades de divulgação da equipe e da cultura do Clube do Código nos eventos institucionais que envolvem comunidades internas (ensino) e externas (extensão e pesquisa), tais como Feira de ciência e tecnologia e Desfile de sete de setembro etc, e portanto, visando melhorar a visibilidade e reconhecimento dos cursos e do IFMS câmpus Jardim.

Metodologia

O projeto se baseia principalmente em encontros semanais em um laboratório de informática da instituição. Entre as atividades realizadas estão:

- Treinamento para a Olimpíada Brasileira de Informática (SBC, 2024a) e Maratona de Programação (SBC, 2024b), com base na resolução de problemas de edições passadas, aplicação de simuladores e ensino de tópicos avançados que não estão na ementa dos cursos
- Uso de uma plataforma online para a disponibilização de materiais e atividades para estudantes que não podem participar presencialmente (BEECROWD, 2024)
- Atividades Diversificadas: Participação de seminários, fóruns, assistir documentários/filmes relacionados a área de TI e desafios de programação
- Palestras e Rodas de Conversa: Envolvimento com profissionais da área e incentivo ao espírito empreendedor.

O projeto utiliza também a gamificação por meio de um sistema de placar de forma a manter o interesse e engajamento dos estudantes (BURKE, 2015).

Resultados e Análise

Um total de 40 estudantes se inscreveram e participaram de ao menos um encontro do Clube do Código, sendo que aproximadamente 10 ficaram permaneceram até o final do primeiro semestre de execução do projeto.

Os encontros semanais foram realizados, tratando principalmente, neste primeiro semestre, do treinamento para a OBI, como visto na Figura 1.



Figura 1: Treinamento semanal para a OBI.

Ao total, foram realizados 2 simulados da OBI (exemplo na Figura 2), participamos da etapa 0 da Maratona de Programação e de 3 etapas da OBI.



Figura 2: Simulado da OBI.

Uma palestra com o egresso Jeferson Mota foi promovida, onde o profissional falou sobre a importância do aproveitamento dos estudos do IFMS e sobre suas experiências no mercado de trabalho de TI do estado. Uma foto da palestra pode ser vista na Figura 3.



Figura 3: Palestra com o egresso Jeferson Mota.

Um total de 12 estudantes se inscreveram para a primeira fase da OBI. Destes, 2 se classificaram para a segunda etapa e 1 se classificou para a 3ª e última etapa.

Considerações Finais

O Clube do Código proporciona um ambiente enriquecedor para o desenvolvimento técnico e social dos estudantes. A edição de 2024 está em andamento e já demonstra impactos positivos significativos, com participantes se destacando em competições e eventos, e uma boa interação entre alunos de diferentes cursos. A continuidade e expansão do projeto visam consolidar esses resultados e fomentar um crescente envolvimento dos estudantes com a área de desenvolvimento de software.

Agradecimentos

Agradecemos ao IFMS pelo fomento para execução do projeto de ensino.

Referências

BEECROWD. Disponível em: <<https://www.becrowd.com.br>>. Acesso em: 15 fev. 2024.

BURKE, B. Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias [s.l.] DVS Editora. 2015.

SBC, Sociedade Brasileira de Computação. Maratona SBC de Programação. Disponível em <https://www.sbc.org.br/educacao/maratona-de-programacao>. Acesso em 18 de fevereiro de 2024a.

SBC, Sociedade Brasileira de Computação. Olimpíada Brasileira de Informática. Disponível em <https://olimpiada.ic.unicamp.br/info/>. Acesso em 28 de setembro de 2024b.

CODERS CLUB 2024

Abstract: The Coders Club is a project that aims to promote the programming culture, helping in the formation of new programmers. Its activities include programming lectures, programming contests, talks by professionals and conversation cycles.

Keywords: Scientific Olympiad, Brazilian Olympiad in Informatics, Programming