

CODIFFIC: O CLUBE DE PROGRAMAÇÃO DO CAMPUS ITAPERUNA

Harry Ottoni Martins, Gabriel Rezende Monteiro, Arthur Miquelito Lopes, Orlando Pereira Afonso Junior

Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna

Tecnologia e Produção

Resumo

A aprendizagem de técnicas de programação tem sido cada vez mais aplicado em vários níveis escolares e pode trazer benefícios para a Educação. Uma das vantagens destacadas é o desenvolvimento do pensamento computacional, que pode auxiliar na resolução de problemas e aprimorar o raciocínio lógico de seus praticantes, bem como a interpretação de textos. Para trabalhar essas competências, este projeto surge com uma proposta de se montar competições e equipes na área de Informática, com foco em olimpíadas, *hackathons* e outros eventos desta natureza e, assim, estimular o desenvolvimento dessas habilidades, além de criar materiais para servir de suporte para a comunidade escolar. Nesse sentido, o projeto tem como um de seus objetivos a elaboração de material didático em vários formatos de mídia que deem suporte ao ensino de programação com uma linguagem próxima do estudante.

Palavras-chave: Programação. Hackathon. Algoritmos. Competições.

Instituição de Fomento: Instituto Federal Fluminense