



## COMPETIÇÕES DE PROGRAMAÇÃO

AUTOR(ES): HEVERALDO RODRIGUES DE OLIVEIRA

O projeto "Competições de Programação" tem por objetivo preparar os alunos dos cursos de Engenharia de Sistemas e Sistemas de Informação para participarem de competições de programação, como a Maratona Brasileira de Programação e a Maratona Mineira de Programação, dentre outras competições locais, regionais e nacionais. A metodologia a ser utilizada consiste em elaboração e exposição de aulas com explanação de conteúdo teórico e de resolução e discussão de problemas de competições passadas. Como resultados tivemos duas vezes a 2ª. Colocação na 1ª. Fase da Maratona Brasileira de Programação e uma participação na Maratona Mineira de Programação. Em 2015 no IFNMG, a Unimontes alcançou a 2ª colocação com o time "Unimonsters". E em 2016, de novo no IFNMG, a Unimontes alcançou a 2ª colocação também com o time "Unimonsters". Já na Maratona Mineira de Programação, em Uberaba-MG em 2016, alcançamos a 42ª colocação com um time de iniciantes "Unimontes1". Durante o 1º ano do projeto mais de 30 alunos passaram pelos treinamentos e tiveram a oportunidade de melhorar suas habilidades de programação. A conclusão é que as competições de programação estimulam os alunos no aprimoramento das habilidades em programação de computadores, com conseqüente aumento na qualidade final do aluno. As competições também promovem a criatividade, aprimoram a capacidade de trabalho em equipe, incentivam a busca de novas soluções de software e desenvolvem a habilidade para resolver problemas sob pressão, características estas muito valorizadas pelo mercado de trabalho.