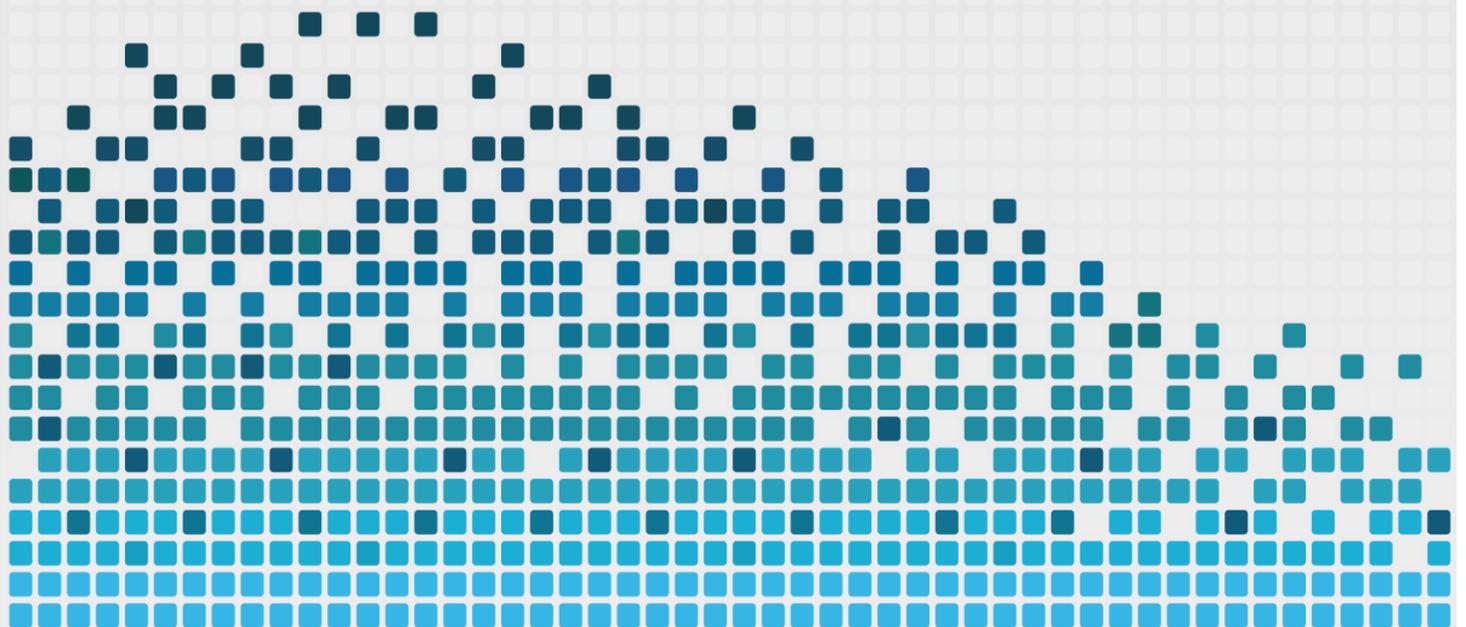




PROJETO
PROGRAMANDO O FUTURO



SUMÁRIO

Nome do Projeto	3
Público Alvo	3
Introdução e Motivação	3
Justificativa	4
Objetivos	4
Modalidade	4
Metodologia.....	6
Impacto Social e Resultados	12
Financiamento	14
Parceiros	14
Anexo I – Informações Proponentes	15

NOME DO PROJETO

“Programando o Futuro”

PÚBLICO ALVO

O projeto “Programando o Futuro”, criado em 2012, pela Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP), da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), FIPP/Unoeste, tem como foco principal oferecer cursos de capacitação na área de Lógica e Programação de Computadores aos alunos do ensino fundamental objetivando a participação na Olimpíada Brasileira de Informática (OBI).

O público alvo do projeto são alunos matriculados no 6º e 8º anos do ensino fundamental de escolas da rede particular e pública do município de Presidente Prudente, interior do estado de São Paulo.

INTRODUÇÃO E MOTIVAÇÃO

A FIPP/Unoeste oferece dois cursos de bacharelado na área de Computação e Informática: Ciência da Computação e Sistemas de Informação. Além dos bacharelados tradicionais, também são ofertados Cursos Superiores de Tecnologia (CST) do eixo temático de informação e comunicação: CST em Redes de Computadores; CST em Gestão da Tecnologia da Informação, CST em Sistemas para Internet e CST em Jogos Digitais.

Os cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação e Redes de Computadores, têm alcançado de forma contínua expressivos resultados no Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (ENADE), do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), do Ministério da Educação e Cultura, desde a sua primeira edição em 2005. Tais resultados permitiram à FIPP/Unoeste consolidar sua atuação educacional no cenário regional, estadual e nacional, como uma referência na formação de profissionais da área de Computação e Informática.

Em contraste a esse cenário de consolidação de atuação e formação de mão de obra especializada de qualidade, observa-se uma baixa procura por cursos da área de Computação e Informática na região, fenômeno esse que acompanha uma tendência nacional já explicitada e relatada em publicações e registros apresentados pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

Nesse contexto, o projeto “Programando o Futuro” surge como uma alternativa de aproximação e despertar de interesse dos jovens pela área, por meio de capacitações e treinamentos específicos destinados à participação das edições da OBI, evento tradicional e periódico promovido pela SBC e coordenado pelo Instituto de Computação da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

JUSTIFICATIVA

Observa-se no contexto municipal e regional, em especial no seguimento das escolas particulares, um incentivo significativo e fomento regular para participação de alunos em competições, do tipo olimpíadas, nas áreas de Física, Química, Matemática e Astronomia, e quase nenhum incentivo para eventos similares na área de Computação e Informática.

Nessa perspectiva, em 2012, em uma consulta oficial às escolas particulares que ofertam ensino básico e fundamental, realizada pela FIPP/Unoeste, por intermédio das coordenações pedagógicas dos cursos de graduação, constatou-se que o principal motivo para essa falta de iniciativa estava associado à ausência de professores específicos e qualificados que pudessem desenvolver as competências e habilidades necessárias nessa área do conhecimento para participarem, por exemplo, da OBI.

Diante dessa constatação, a FIPP/Unoeste, em parceira com a Reitoria da Unoeste, criou o projeto “Programando o Futuro” para levar até as escolas formação dessa natureza.

OBJETIVOS

O projeto “Programando o Futuro” prevê o desenvolvimento de competências e habilidades na área de lógica computacional e programação de computadores, por meio da oferta de capacitações especializadas a alunos do ensino fundamental das escolas, da cidade de Presidente Prudente, objetivando a preparação desses alunos para participarem das edições anuais da OBI.

MODALIDADE

O projeto “Programando o Futuro” prevê duas modalidades diferentes de ofertas de capacitações e treinamentos, Modalidade Iniciação Nível 1 e Modalidade Iniciação Nível 2, ambas atendendo aos critérios do regulamento da OBI, disponível eletronicamente em: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/info/geral/regulamento>.

Na modalidade de iniciação, tanto no Nível 1 como no Nível 2, os participantes concorrem resolvendo problemas de lógica e problemas de computação, de diferentes níveis de complexidade, sem uso de computador, apenas utilizando lápis e papel. O objetivo dessa modalidade é despertar o interesse pela área e identificar talentos potenciais para programação.

Anualmente, regularmente no mês de agosto, a FIPP/Unoeste oferta duas turmas de até 25 alunos às escolas do município obedecendo ao seguinte critério:

Turma 1 - Iniciação Nível 1: destinada aos alunos matriculados no 6º ano do ensino fundamental;

Turma 2 - Iniciação Nível 2: destinada aos alunos matriculados no 8º ano do ensino fundamental;

O tempo das capacitações e treinamentos compreende o período de agosto a abril de cada ano letivo, uma vez por semana, aos sábados, com duração média de 2h cada encontro. A seleção de alunos do 6º e 8º anos no momento de início do projeto tem como objetivo atender ao critério estabelecido no regulamento da OBI, que estipula que a participação nas Modalidades Iniciação Nível 1 e Iniciação Nível 2 sejam respectivamente, de alunos matriculados no 7º e 9º ano, quando da realização da edição da olimpíada.

Dessa forma, os alunos ingressantes no projeto têm aproximadamente 6 meses de capacitações e treinamentos até a realização da edição anual da OBI, que normalmente ocorre em maio de cada ano.

A participação na edição da OBI não é compulsória aos alunos do projeto. É facultada aos alunos a decisão sobre a participação, no entanto, os professores responsáveis pelo projeto e os responsáveis pelos alunos auxiliam no processo decisório.

METODOLOGIA

O material didático utilizado pelos alunos do projeto “Programando o Futuro” permite o desenvolvimento do raciocínio lógico por intermédio da realização de testes de atenção, testes lógicos, tarefas e de provas aplicadas nas competições anteriores da OBI. Seguem alguns exemplos dos materiais utilizados durante o projeto:

▪ TESTES DE ATENÇÃO

VOCÊ SABE SEGUIR INSTRUÇÕES?

a)

b)

- 1) Leia tudo antes de executar qualquer tarefa indicada.
- 2) Escreva o seu nome na linha (a) acima;
- 3) Escreva a data de hoje na linha (b) acima;
- 4) Faça um círculo em volta da palavra **nome** da frase 2;
- 5) Desenhe cinco quadradinhos no canto esquerdo superior da folha;
- 6) Ponha um X dentro de cada quadradinho;
- 7) Na frente do título, responda sim ou não;
- 8) Faça um X no canto direito inferior desta folha;
- 9) Desenhe um retângulo em torno do X que foi feito no canto direito inferior desta folha;
- 10) Desenhe um triângulo em torno da palavra **folha**, da frase 5;
- 11) Ao chegar neste ponto, direcione a mesa retire uma haste e uma bexiga, encha a bexiga e fixe no computador;
- 12) Sublinhe todos os números pares ao lado.
- 13) Agora que acabou de ler tudo com atenção, execute apenas a instrução de nº 2, vire a folha e permaneça em silêncio.

Figura 1. Exemplo de Teste de Atenção.

Teste de Atenção

- Escreva seu nome no quadrado abaixo.
- Em Portugal existe 7 de setembro?
- Alguns meses têm 30 dias, outros 31. Quantos têm 28?
- Um fazendeiro possui 17 vacas, todas exceto 9 morreram. Quantas sobreviveram?
- Se um médico lhe receitasse 3 comprimidos para serem tomados 1 a cada 1/2 hora. Depois de quantas horas acabariam os comprimidos?
- Se você, dirigindo um ônibus, saísse de São Paulo com 18 passageiros, passando pelo Rio de Janeiro para que descessem 8 passageiros e subissem 12, chegando ao outro dia em Vitória às 20:00. Qual o nome do motorista?
- Quantos animais de cada espécie Moisés levou na arca?
- Numa certa região do mundo existem 3 ilhas, com 3 palmeiras em cada. Cada palmeira tem 1 côco. Quantos côcos você colheria de cada palmeira?
- Uma clínica de tratamento capilar cobra o tratamento de acordo com o número de cabelos – R\$ 0,01 por fio. Se 1/2 careca tem 30.000 fios de cabelo, quantos cabelos possui uma careca inteira?

Figura 2. Exemplo de Teste de Atenção

▪ TESTES DE LÓGICA



Figura 3. Jogo dos Canibais X Jesuítas (Fonte: <http://www.plastelina.net/>)

Decanting Puzzle

Junte 4 unidades em um dos jarros

Resetar

Encher

0

qtde 5

0

qtde 3

Voltar

Esvaziar

Figura 4. Jogo dos Jarros (Fonte: <http://www.interactive-maths.com/decanting-puzzle.html>)

Ambos os testes apresentados nas Figuras 3 e 4 têm com objetivo desenvolver conceitos básicos de lógica. O primeiro teste consiste em atravessar “Jesuítas” e “Canibais” de uma margem a outra de um rio, utilizando um barco, seguindo algumas restrições: i) no barco só podem ir dois componentes ao mesmo tempo; ii) o número de “Canibais” não pode ser superior ao de “Jesuítas” nas margens do rio. Esse é um exemplo muito comum de exercício utilizado em cursos de introdução a lógica computacional.

O segundo teste consiste em preencher “Jarros” de água com uma quantidade específica de litros, utilizando apenas a troca de conteúdo entre os “Jarros” uma vez que não há marcações de medidas de quantidade nos “Jarros”. Esse também é um exemplo muito comum de exercício utilizado em cursos de introdução a lógica computacional.

▪ PROVAS OBI

Outro recurso utilizado durante o projeto “Programando o Futuro” são as provas das edições já realizadas da OBI e os materiais de treinamento disponíveis no site do evento. A Figura 5 apresenta uma questão de prova da primeira fase da OBI do ano 2010 para a Modalidade Iniciação Nível 1.

Escola colorida

Uma escola ocupa um prédio com seis andares, numerados de 1 a 6 (1 é o andar mais baixo, 6 o mais alto). Os alunos e professores decidiram em conjunto que cada andar será pintado com uma cor diferente, entre amarelo, branco, rosa, azul, laranja e verde. Ficou também decidido que as seguintes condições devem ser obedecidas:

- Branco deve ser usado para pintar ou o andar 3 ou o andar 4.
- O andar pintado de laranja é mais baixo do que o andar pintado de rosa.
- O andar pintado de azul é mais baixo do que o andar pintado de laranja, mas mais alto do que o andar pintado de amarelo.

Questão 16. Qual das alternativas abaixo é uma lista correta de cores para os andares da escola, do andar 1 ao andar 6?

(A) amarelo, azul, branco, verde, laranja, rosa.
 (B) amarelo, azul, laranja, rosa, branco, verde.
 (C) amarelo, laranja, branco, azul, rosa, verde.
 (D) azul, amarelo, laranja, branco, rosa, verde.
 (E) verde, amarelo, rosa, branco, azul, laranja.

Questão 17. Qual das seguintes cores pode ser usada para pintar qualquer um dos seis andares?

(A) amarelo
 (B) rosa
 (C) azul
 (D) laranja
 (E) verde

Questão 18. Qual das seguintes cores NÃO PODE ser usada para pintar o andar 3?

(A) amarelo
 (B) branco
 (C) azul
 (D) laranja
 (E) verde

Questão 19. Se o andar 5 não é pintado de laranja, qual das seguintes afirmativas é necessariamente verdadeira?

(A) O andar 6 é pintado de rosa.
 (B) O andar 5 é pintado de verde.
 (C) O andar 4 é pintado de branco.
 (D) O andar 3 é pintado de laranja.
 (E) O andar 2 é pintado de azul.

Questão 20. Se o andar 3 é pintado de laranja, qual é o andar mais baixo que pode ser pintado de verde?

(A) 6
 (B) 5
 (C) 4
 (D) 2
 (E) 1

Figura 5. Questão OBI 2010 (Fonte:
http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/pdf/provas/ProvaOBI2010_inic_f1n1.pdf

Para cada questão a ser respondida, os alunos são orientados a preparem um esquema de resolução como o sugerido a seguir:

<p>1. Problema</p> <p>Problema: Escola Colorida</p> <p>Uma escola ocupa um prédio com seis andares, numerados de 1 a 6 (1 é o andar mais baixo, 6 o mais alto). Os alunos e professores decidiram em conjunto que cada andar será pintado com uma cor diferente, entre: amarelo, branco, rosa, azul, laranja e verde. Ficou, também, decidido que as seguintes condições devem ser obedecidas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Branco deve ser usado para pintar ou o andar 3 ou o andar 4. 2. O andar pintado de laranja é mais baixo do que o andar pintado de rosa. 3. O andar pintado de azul é mais baixo do que o andar pintado de laranja, mas mais alto do que o andar pintado de amarelo. <p>Leia todo o problema atentamente.</p> 	<p>2. Criando o esquema</p> <p>Transforme o problema em um desenho/gráfico.</p> <p>Problema: Escola Colorida</p> <p>Uma escola ocupa um prédio com seis andares, numerados de 1 a 6 (1 é o andar mais baixo, 6 o mais alto). Os alunos e professores decidiram em conjunto que cada andar será pintado com uma cor diferente, entre: amarelo, branco, rosa, azul, laranja e verde. Ficou, também, decidido que as seguintes condições devem ser obedecidas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Branco deve ser usado para pintar ou o andar 3 ou o andar 4. 2. O andar pintado de laranja é mais baixo do que o andar pintado de rosa. 3. O andar pintado de azul é mais baixo do que o andar pintado de laranja, mas mais alto do que o andar pintado de amarelo.  <table border="1" data-bbox="813 604 909 739"> <tr><td>Sexto</td></tr> <tr><td>Quinto</td></tr> <tr><td>Quarto</td></tr> <tr><td>Terceiro</td></tr> <tr><td>Segundo</td></tr> <tr><td>Primeiro</td></tr> </table>	Sexto	Quinto	Quarto	Terceiro	Segundo	Primeiro						
Sexto													
Quinto													
Quarto													
Terceiro													
Segundo													
Primeiro													
<p>3. Criando o esquema</p> <p>Para cada cor utilize a primeira letra para melhor representar o problema.</p> <p>Problema: Escola Colorida</p> <p>Uma escola ocupa um prédio com seis andares, numerados de 1 a 6 (1 é o andar mais baixo, 6 o mais alto). Os alunos e professores decidiram em conjunto que cada andar será pintado com uma cor diferente, entre: amarelo, branco, rosa, azul, laranja e verde. Ficou, também, decidido que as seguintes condições devem ser obedecidas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Branco deve ser usado para pintar ou o andar 3 ou o andar 4. 2. O andar pintado de laranja é mais baixo do que o andar pintado de rosa. 3. O andar pintado de azul é mais baixo do que o andar pintado de laranja, mas mais alto do que o andar pintado de amarelo. <p>Regras das Cores: Am = Amarelo, B = Branco, R = Rosa, Az = Azul, L = Laranja, V = Verde</p>  <table border="1" data-bbox="231 1041 327 1176"> <tr><td>Sexto</td></tr> <tr><td>Quinto</td></tr> <tr><td>Quarto</td></tr> <tr><td>Terceiro</td></tr> <tr><td>Segundo</td></tr> <tr><td>Primeiro</td></tr> </table>	Sexto	Quinto	Quarto	Terceiro	Segundo	Primeiro	<p>4. Criando o esquema</p> <p>Utilizando as letras de cada cor indique as condições de pintura.</p> <p>Problema: Escola Colorida</p> <p>Uma escola ocupa um prédio com seis andares, numerados de 1 a 6 (1 é o andar mais baixo, 6 o mais alto). Os alunos e professores decidiram em conjunto que cada andar será pintado com uma cor diferente, entre: amarelo, branco, rosa, azul, laranja e verde. Ficou, também, decidido que as seguintes condições devem ser obedecidas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Branco deve ser usado para pintar ou o andar 3 ou o andar 4. 2. O andar pintado de laranja é mais baixo do que o andar pintado de rosa. 3. O andar pintado de azul é mais baixo do que o andar pintado de laranja, mas mais alto do que o andar pintado de amarelo. <p>Regras das Cores: Am = Amarelo, B = Branco, R = Rosa, Az = Azul, L = Laranja, V = Verde</p>  <p>Regras Andares x Cores: B -> 3 ou 4 L < R Az < L e Am < Az</p> <table border="1" data-bbox="813 1041 909 1176"> <tr><td>Sexto</td></tr> <tr><td>Quinto</td></tr> <tr><td>Quarto</td></tr> <tr><td>Terceiro</td></tr> <tr><td>Segundo</td></tr> <tr><td>Primeiro</td></tr> </table>	Sexto	Quinto	Quarto	Terceiro	Segundo	Primeiro
Sexto													
Quinto													
Quarto													
Terceiro													
Segundo													
Primeiro													
Sexto													
Quinto													
Quarto													
Terceiro													
Segundo													
Primeiro													
<p>5. Resolvendo as questões com o esquema:</p> <p>Questão 1: Qual das alternativas abaixo é uma lista correta de cores para os andares da escola, do andar 1 ao andar 6?</p> <p>(A) amarelo, azul, branco, verde, laranja, rosa. (B) amarelo, azul, laranja, rosa, branco, verde. (C) amarelo, laranja, branco, azul, rosa, verde. (D) azul, amarelo, laranja, branco, rosa, verde. (E) verde, amarelo, rosa, branco, azul, laranja.</p> <p>Analisar as alternativas: A alternativa (A) é correta pois branco está no terceiro andar (B -> 3 ou 4), laranja vem antes de rosa (L < R), azul vem antes de laranja (Az < L) e amarelo vem antes de azul (Am < Az).</p> <p>Regras das Cores: Am = Amarelo, B = Branco, R = Rosa, Az = Azul, L = Laranja, V = Verde</p> <p>Regras Andares x Cores: B -> 3 ou 4 L < R Az < L e Am < Az</p>  <table border="1" data-bbox="231 1512 327 1646"> <tr><td>Sexto</td></tr> <tr><td>Quinto</td></tr> <tr><td>Quarto</td></tr> <tr><td>Terceiro</td></tr> <tr><td>Segundo</td></tr> <tr><td>Primeiro</td></tr> </table>	Sexto	Quinto	Quarto	Terceiro	Segundo	Primeiro							
Sexto													
Quinto													
Quarto													
Terceiro													
Segundo													
Primeiro													

Tabela 1. Esquema de resolução de exercícios.

Tais etapas são registradas formalmente pelo aluno em um documento que, posteriormente, é enviado aos professores por meio de um ambiente de e-learning disponível na FIPP/Unoeste denominado “Aprender Unoeste”. As Figuras 6, 7 e 8 ilustram o ambiente dos alunos.

APRENDER UNOESTE

Área do Professor Minhas Disciplinas Recursos Globais Francisco Maracci Sair

Visão do Aluno

Você está em: Início » PROGRANDO O FUTURO - NÍVEL 1 como Professor » Atividade 1 - Canibais

Envio de Arquivo: PROGRANDO O FUTURO - NÍVEL 1
FACULDADE INFORMÁTICA DE PRES. PRUDENTE

Atividade 1 - Canibais

Envio da solução dos problemas dos Canibais.

Abre em: 23/08/2016 10:00 Finaliza em: 27/09/2016 12:00

Visualizando Envio de Arquivo de:

FRANCISCO VIRGINIO MARACCI

Selecione um arquivo no seu computador (Tamanho máximo: 40MB)

Nenhum arquivo selecionado

Para enviar vários arquivos é necessário utilizar um software de compactação de arquivo, como o Winzip, Winrar e 7zip. A atividade foi configurada pelo professor para **permitir reenvio de arquivo** enquanto estiver aberta.

Último arquivo enviado
Nenhum arquivo enviado.

Figura 6. Aprender Unoeste.

APRENDER UNOESTE

Área do Professor Minhas Disciplinas Recursos Globais Francisco Maracci Sair

Visão do Aluno

Você está em: Início » PROGRANDO O FUTURO - NÍVEL 1 como Professor

PROGRANDO O FUTURO - NÍVEL 1
FACULDADE INFORMÁTICA DE PRES. PRUDENTE

Professores Participantes (20) Calendário Sair da Visão do Aluno

Conteúdo

Atividade 1 - Canibais

Figura 7. Aprender Unoeste.

APRENDER UNOESTE Área do Professor Minhas Disciplinas Recursos Globais Francisco Maracci Sair

Questionário: PROGRAMANDO O FUTURO ON-LINE
FACULDADE INFORMÁTICA DE PRES. PRUDENTE

Triângulos e Caminhões Pipa

A Atividade a seguir é parte da prova da primeira fase da Olimpíada Brasileira de Informática de 2016 para os alunos participantes do Nível I (sétimo ano).

Abre em: 06/06/2016 23:00 Finaliza em: 01/07/2016 23:55
Atividade fora de período. Atividade FECHADA em 01/07/2016 23:55

1) Para as questões de 1 a 3 considere o seguinte enunciado:
"Uma série de diagramas com triângulos é construída usando palitos de fósforo, como mostrado na figura abaixo".



1 2 3 4

Q1. Quantos palitos são necessários para construir o diagrama de número 5?

9
 11
 13
 15
 18

2) Questão 2. Quantos palitos são necessários para contruir o diagrama de número 60?

90
 111
 121
 163
 180

Figura 8. Ferramenta de Questionário

IMPACTO SOCIAL E RESULTADOS

Os principais resultados alcançados desde a primeira oferta do “Projeto Programando o Futuro” estão sintetizados a seguir:

Turma 2012/2013

Participaram da edição 2012/2013 do projeto “Programando o Futuro” 40 alunos divididos em duas turmas, uma turma da Modalidade Iniciação – Nível 1, com 20 alunos e outra turma da Modalidade Iniciação – Nível 2, com 20 alunos. Do total de alunos, 23 inscreveram-se para competir na OBI 2013.

Destaques – Modalidade Iniciação – Nível 1¹

Classif.	Pontos	Nome	Escola	Cidade	Estado
 47	8608	Helena Ambiel Corral Camargo	Fipp/Unoeste	Presidente Prudente	SP
 105	7300	Gustavo Brunholi Chierici	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP

Fonte: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2013/qmerito/iniciacao1>

Destaques – Modalidade Iniciação – Nível 2

Classif.	Pontos	Nome	Escola	Cidade	Estado
 90	9758	Arthur Rossim Furlan	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP

Fonte: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2013/qmerito/iniciacao2>

Turma 2013/2014

Participaram da edição 2013/2014 do projeto “Programando o Futuro” 40 alunos divididos em duas turmas, uma turma da Modalidade Iniciação – Nível 1, com 20 alunos e outra turma da Modalidade Iniciação – Nível 2, com 20 alunos. Do total de alunos, 10 inscreveram-se para competir na OBI 2014.

Destaques – Modalidade Iniciação – Nível 1²

Classif.	Pontos	Nome	Escola	Cidade	Estado
HM 208	6650	Luísa Baron Okimoto	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP

Fonte: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2014/qmerito/iniciacao1>

Destaques – Modalidade Iniciação – Nível 2

Classif.	Pontos	Nome	Escola	Cidade	Estado
HM 214	7170	João Pedro Tesini Rocha	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP
HM 224	7150	Isabelle Deuner França	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP

Fonte: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2014/qmerito/iniciacao2>

¹  Medalha de Ouro  Medalha de Prata  Medalha de Bronze

² HR – Honra ao Mérito

Turma 2014/2015

Participaram da edição 2014/2015 do projeto “Programando o Futuro” 40 alunos divididos em duas turmas, uma turma da Modalidade Iniciação – Nível 1, com 20 alunos e outra turma da Modalidade Iniciação – Nível 2, com 20 alunos. Do total de alunos, 20 inscreveram-se para competir na OBI 2015.

Destaques – Modalidade Iniciação – Nível 1³

	Classif.	Pontos	Nome	Escola	Cidade	Estado
	2	10230	Othon Daiki Ishiyi	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP
	38	8460	Daniel Yuji Hosomi	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP
	101	7440	Julia Emi Fujita	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP

Fonte: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2015/qmerito/iniciacao1>

Destaques – Modalidade Iniciação – Nível 2

	Classif.	Pontos	Nome	Escola	Cidade	Estado
	40	9730	Gustavo Brunholi Chierici	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP
	65	9480	Rafael Yukio Maehata	Fipp/unoeste	Presidente Prudente	SP

Fonte: <http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2015/qmerito/iniciacao12>

Mesmo tendo alcançado resultados importantes do ponto de vista de premiações, ao longo das últimas 3 edições da OBI, sejam em forma de medalhas ou certificados de honra ao mérito, a maior conquista do projeto “Programando o Futuro” é possibilitar aos alunos a experimentação de outra área do conhecimento que pode ser um diferencial na sua formação quando adulto, bem como, despertar o interesse para própria área atraindo cada vez mais jovens para cursos dessa área, que são extremamente importantes para o desenvolvimento do País.

Um destaque importante na edição 2014/2015 foi o aluno Othon Daiki Ishiyi, que obteve o segundo lugar em nível nacional dentre 9.710 participantes. A excelente colocação possibilitou sua participação na SEMANA OLÍMPICA DA OBI, conforme pode ser visualizado em:

http://olimpiada.ic.unicamp.br/passadas/OBI2015/qmerito/index_html

³  Medalha de Ouro  Medalha de Prata  Medalha de Bronze

FINANCIAMENTO

O projeto “Programando o Futuro” não conta com financiamento externo para realização das capacitações e treinamentos. Os docentes envolvidos são remunerados pela Universidade do Oeste Paulista, por meio de atribuição de carga horária em seus respectivos cursos de atuação.

PARCEIROS

As escolas participantes das edições do projeto “Programando o Futuro” são:

- Colégio Esquema Único (POLIEDRO);
- Colégio Anglo Prudentino;
- Colégio Objetivo;
- Colégio Multiplus;
- Colégio Braga Mello;
- Colégio Cooperativo;
- Colégio JP.

ANEXO I – INFORMAÇÕES PROPONENTES

DADOS PESSOAS DO PROPONENTE

Nome: Emerson Silas Dória

Email: emerson@unoeste.br – Telefone (18) 3229-1060

DADOS PROFISSIONAIS DO PROPONENTE

Universidade/Empresa: Universidade do Oeste Paulista

Unidade: Faculdade de Informática de Presidente Prudente

Cargo: Coordenador de Ensino

Formação complementar ou experiência profissional relevante à proposta: Docente de disciplinas da área de algoritmos e programação desde 1996.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4748869709465043>

DADOS PESSOAS DO PROPONENTE

Nome: Daniela Tereza Ascênsio Russi

Email: daniela@unoeste.br – Telefone (18) 3229-1060

DADOS PROFISSIONAIS DO PROPONENTE

Universidade/Empresa: Universidade do Oeste Paulista

Unidade: Faculdade de Informática de Presidente Prudente

Cargo: Professor

Formação complementar ou experiência profissional relevante à proposta: Docente de disciplinas da área de algoritmos e programação.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1121209041179389>

DADOS PESSOAS DO PROPONENTE

Nome: Francisco Virginio Maracci

Email: francisco@unoeste.br – Telefone (18) 3229-1060

DADOS PROFISSIONAIS DO PROPONENTE

Universidade/Empresa: Universidade do Oeste Paulista

Unidade: Faculdade de Informática de Presidente Prudente

Cargo: Coordenador de Ensino

Formação complementar ou experiência profissional relevante à proposta: Docente de disciplinas da área de engenharia de software.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2325416771118545>