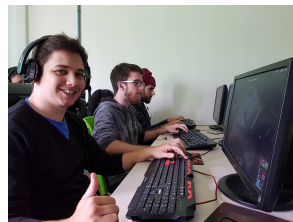


[Home](#)

Segunda edição dos Jogos Sedentários abre IFSC para comunidade de Tubarão

Ter, 22 de Maio de 2018 18:52



O Câmpus Tubarão do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) realizou no último dia 19 uma verdadeira olimpíada de jogos intelectuais: videogame, programação, xadrez, cartas e até uma oficina de robótica. Foi a segunda edição dos Jogos Sedentários, que neste ano foi aberto também ao público externo. O resultado foi um sábado de integração entre IFSC e que o evento retorne ainda em 2018.

Os Jogos Sedentários são organizados pelas assistentes de aluno do Câmpus Tubarão. Além de promover a integração entre estudantes dos diferentes cursos e a comunidade externa, os jogos se relacionam a cursos oferecidos e projetos realizados pelo Câmpus Tubarão, proporcionando uma atividade complementar à sala de aula. As diferentes modalidades em disputa também incentivam os estudantes a aprofundarem conhecimentos e realizarem projetos relacionados.

Estiveram em disputa os jogos Bomberman, League of Legends e Robocode, além de xadrez, canastra e programação de computadores. Também foi ministrada uma oficina de robótica, com os kits Lego Mindstorms adquiridos pelo Câmpus Tubarão.

Confira as fotos do evento

No que diz respeito à participação do público e à integração, a avaliação é positiva. “O evento deste ano foi maior que o do ano passado, com participação de pessoas de fora do Câmpus. Tivemos uma intensa participação dos professores, que ajudaram a organizar os jogos, e uma interação entre servidores, estudantes e comunidade. Muitas pessoas não conheciam o IFSC, gostaram da instituição e pediram uma nova edição dos jogos”, resume a assistente de alunos Aline Furtado Alves.



Estudante de Publicidade e Propaganda da vizinha Unisul, Ian Cargnin Faust foi um dos participantes externos dos Jogos Sedentários. Ele era o capitão da equipe Rakha, campeã de League of Legends, que reúne jogadores com experiência na região, mas que pela primeira vez atuaram como equipe em uma competição.

"Achei fantástico uma instituição abrir um espaço destinado a esse tipo evento, jogos em gerais, principalmente pelo crescimento de jogos serem uma coisa mais atual, e as instituições não têm uma cabeça tão aberta para sediar algo desse tipo", diz Ian.

Estímulo

As competições serviram para vários propósitos além da integração e do entretenimento. Os "atletas" da canastra aproveitaram para treinar para os Jogos de Integração do IFSC (JIFSC), que acontecem de 5 a 9 de junho, em Criciúma. A competição de xadrez reuniu quatro estudantes do IFSC e quatro participantes do projeto de extensão realizado pelo professor Guilherme Sada em escolas de Tubarão.



"Foram bons jogos, com situações bem complicadas para os jogadores que, de alguma forma, conseguiram desenvolver bem as táticas e estratégias de jogo. Isso consolida a nossa proposta de realizar as oficinas de xadrez no Câmpus e nas escolas, uma iniciativa promissora em se tratando de uma instituição de educação", afirma Sada.

Responsável pelo jogo de Super Bomberman 5, o professor Thiago Waltrik realizou a competição pela terceira vez no Câmpus – a segunda dentro dos Jogos Sedentários. Segundo ele, a disputa tem motivado os estudantes do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas, do curso superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

"Além de proporcionar a integração entre os alunos das mais diversas modalidades de cursos oferecidos pelo Câmpus, outro objetivo do campeonato é inspirar o desenvolvimento de jogos por parte dos alunos na região. O Bomberman é um jogo 2D, com gráficos mais simples, e é mais fácil de ser implementado pelos alunos. Pode ser uma inspiração para eles", comenta Thiago.



Outra prova de que os Jogos servem de estímulo a projetos futuros esteve na oficina de robótica realizada pelo professor Pisching, com os kits Lego adquiridos recentemente pelo Câmpus. O interesse demonstrado pelos estudantes motiva o professor a formar a primeira equipe do Câmpus Tubarão para disputar a Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR), tradicional

competição estudantil, além de planejar projetos de extensão. A oficina também pôde apresentar aos estudantes uma forma diferenciada de aprender e praticar programação.

“Tivemos alunos do curso técnico e do curso superior participando, convidados externos e até mesmo servidores que acompanharam. É uma forma diferente de ver a programação, saindo um pouco do modelo clássico de ensino de programação. Hoje estamos falando muito em automação e robótica, e nossos alunos têm que estar presentes neste cenário, haja vista a demanda por profissionais que saibam programar dispositivos com sistema de programação embarcados. Então estamos dando uma oportunidade a mais para o aluno sair um pouco do modelo clássico de programação de computadores”, explica Marcos.

Terceira edição

Egresso do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas e atualmente fazendo a graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Matheus Gonçalves fez parte da comissão organizadora dos Jogos em 2018, depois de ter sido campeão de programação na primeira edição. Para o aluno, o sucesso dos Jogos está na integração promovida e nas competições em si, atrativas para o público jovem.

“Os jogos são uma oportunidade de integração muito grande do público externo com os alunos, além de oferecer jogos que o público tem bastante apreço e que exigem raciocínio e lógica”, diz.

O sucesso da segunda edição motiva a realização de uma terceira ainda em 2018, explica a assistente de alunos Gabriele Mendes da Silva. “A comissão organizadora ficou muito satisfeita com o resultado das ações e com a adesão dos alunos e da comunidade externa. Já cogitamos a possibilidade de uma terceira edição no segundo semestre, porque recebemos muitas solicitações e sugestões ao longo do dia, motivando que a gente continue com a proposta dos Jogos, que têm apoio da direção, porque é um momento de muita integração e o resultado foi positivo”, afirma.



Vencedores

BOMBERMAN

Willian Pereira e Thomas Eberton M. Vargas

ROBOCODE

Thomas Eberton M. Vargas

LOL

Ian Cargnin Faust, Lucca Maccari, Vítor Hugo, Eduardo da Silva e Ian Goulart

PROGRAMAÇÃO

Dhonatan Silva e Andrey Silva

XADREZ

João Paulo Maximiano Almeida

CANASTRA

Kátia Simone Medeiros Rodrigues e Roberto de Jesus Antônio

Por Comunicação do Câmpus Tubarão

Para visualizar PDF você precisa do Adobe Reader: [Clique aqui para baixar.](#)

INSTITUIÇÃO	O CAMPUS	ENSINO	PESQUISA	EXTENSÃO	PORTAL DO INGRESSO
portal do IFSC	portal do aluno	portal de periódicos	blog da semana	departamento de ingresso	
Copyright © 2014 Instituto Federal de Santa Catarina IFSC Câmpus Tubarão Todos os Direitos Reservados. Rua Deputado Olices Pedra de Caldas, 480, Dehon - Tubarão / SC - CEP 88704-296 Fone: (48) 3301-9100 CNPJ: 11.402.887/0020-23					