



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID 2024 - UFPB ANÁLISE DA MONITORIA EM PROGRAMAÇÃO

Gabriel Sherterton Araújo de Freitas;
Derzu Omaia

Programa de Monitoria

CI - Centro de Informática Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

Este relatório tem como objetivo analisar as experiências vividas na monitoria da disciplina de Linguagem de Programação I e Laboratório de Linguagem de Programação I na UFPB durante o ano de 2024, nos períodos 2023.2 e 2024.1.

As disciplinas de Linguagem de Programação I e Laboratório de Linguagem de Programação I são duas disciplinas que devem ser pagas ao mesmo tempo no curso de Engenharia da Computação, e são fundamentais para o aprendizado do paradigma da programação orientada a objetos e aplicações práticas dos conhecimentos abordados. Desta forma, são duas disciplinas praticamente conjuntas uma com a outra, que contêm provas para verificar os conhecimentos teóricos e trabalhos para verificar o conhecimento prático. Assim, principalmente no âmbito prático dos trabalhos se torna interessante a presença de um monitor, visto que na realização dos projetos sempre acontece de haver muitos erros no desenvolvimento dos mesmos, já que é um processo construtivo de consequentes falhas e ajustes até o êxito, assim um monitor pode se fazer presente nestes momentos, ajudando o professor nos períodos que este não pode por algum motivo estar presente e verificando os erros dos programas dos discentes.

Diante desse cenário, a monitoria exerceu seu papel como um auxílio ao professor, ajudando na resolução de dúvidas dos discentes e na presença sempre que necessário em sala de aula. Além disso, com a resolução de dúvidas e erros dos alunos, o monitor ganha uma experiência considerável, tanto nas ferramentas usadas para o projeto final, dado que para poder resolver um erro no código é necessário pesquisar bastante e também tentar outras soluções.

METODOLOGIA

A metodologia aplicada na monitoria foi em geral a disponibilidade para a retirada de dúvidas, seja por meios virtuais, como exemplo do Discord, no qual foi criado um grupo com a turma para a comunicação, como presencial, com a possibilidade de atuação na universidade nos horários disponibilizados para a turma e com a presença em sala de aula nas ocasiões que o professor necessitou se ausentar. Nessas presenças em sala de aula foram resolvidas questões das listas de programação que o professor disponibiliza para os alunos, além do lecionamento de conceitos e estruturas básicas de C++.

Além disso, foram realizados exemplos em código, com comentários, com a ferramenta OPENCV, que é a biblioteca de visão computacional utilizada no projeto final, para o auxílio dos discentes na construção dos projetos, demonstrando o uso de funcionalidades fundamentais para o trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na experiência vivenciada como monitor em programação tem sido desafiadora, ao ponto que é necessário manter um tempo e dedicação para as atividades desenvolvidas mesmo também sendo um aluno, como também é um grande ganho de experiência, quando se consegue passar o conhecimento para os alunos, quando se ganha conhecimento no assunto e quando se ganha uma maior organização das tarefas dentro e fora da universidade.

Para o lado dos discentes, acredito que foi interessante ter uma pessoa extra ali para tirar dúvidas e poder contar com o auxílio nas diversas atividades desenvolvidas no período.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Baseado na experiência como monitor, é importante salientar que foi visível a participação de parte das turmas dos dois períodos, com algumas pessoas interessadas em saber um pouco mais ou tirar uma dúvida com antecedência do projeto, como também alguns alunos que acabam deixando as dúvidas para última hora ou não se interessaram tanto em buscar o auxílio da monitoria.

Assim, proponho que em monitorias futuras se trabalhe um pouco mais a questão da interação do monitor com a turma, sendo tanto mais presente nas aulas com um olhar direcionado para as pessoas que talvez não estejam tão motivadas na disciplina, quanto realizando atividades extras que forcem de alguma forma a interação dos alunos com o monitor, demonstrando assim que verdadeiramente ele é uma pessoa com quem os alunos podem recorrer.

REFERÊNCIAS

João Henrique. POO: o que é programação orientada a objetos? Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos>. Acesso em: 17 out. 2024.

CPLUSPLUS. Plataforma de referência para a linguagem de programação da disciplina. Disponível em: <https://cplusplus.com/>. Acesso em: 15 out. 2024.

OPENCV. Biblioteca utilizada no projeto final da cadeira. Disponível em <https://opencv.org/>. Acesso em: 15 out. 2024.