

## Resumo da experiência de monitoria na disciplina Introdução à Programação no semestre de 2024.1.

**Monitor:** Kaio Vinícius de Lima Viana

**Prof(a). orientador(a):** Jackson Raniel Florencio da Silva

Universidade de Pernambuco – Campus Caruaru  
Rodovia BR 104, KM 55 - Eventos (Polo comercial - Nova Caruaru, PE, 55002-917

[kaio.viana@upe.br](mailto:kaio.viana@upe.br), [jackson.florencio@upe.br](mailto:jackson.florencio@upe.br)

**Resumo.** A disciplina de Introdução à Programação, oferecida no curso de Sistemas de Informação da Universidade de Pernambuco (UPE), campus Caruaru, foi projetada para fornecer uma base sólida em programação aos alunos ingressantes, especialmente àqueles vindos do ensino médio, onde a exposição à área de computação é muitas vezes limitada. O objetivo central da disciplina é ensinar os fundamentos da programação de forma acessível, preparando os estudantes para enfrentar os desafios futuros do curso. Ademais, contando com o apoio da monitoria, visa fortalecer o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando aos alunos um suporte contínuo sob a orientação do professor orientador. Acerca dos conteúdos da disciplina, os mesmos abrangem temas fundamentais para o aprendizado da programação, entre eles estão a conceituação de variáveis e constantes, operadores e expressões relacionais e lógicas, comandos de controle de fluxo, operações de entrada e saída de dados, além de estruturas de repetição, vetores, e funções parametrizadas. Esses conceitos são fundamentais para que os alunos desenvolvam habilidades práticas na área da programação, incluindo o aprimoramento do raciocínio lógico através de exercícios práticos, explorando e aplicando esses conhecimentos de forma concreta na criação de programas. As aulas teóricas foram conduzidas pelo professor, seguindo um cronograma semanal baseado no plano de ensino. A parte prática foi aplicada por meio da plataforma *Beecrowd*, que permitia aos estudantes resolver desafios de programação, reforçando a teoria com atividades interativas. O monitor, por sua vez, acompanhava o progresso dos alunos, oferecendo suporte individualizado para superar as dificuldades. A monitoria presencial foi organizada em sessões semanais de quatro horas, realizadas às quinta-feiras, das 13:00 às 17:00, realizadas nos laboratórios da faculdade, equipados com computadores e projetores. Nessas sessões, o monitor revisava os conteúdos abordados em aula, resolvia dúvidas e orientava os alunos na prática de exercícios. Esse suporte contínuo foi complementado por uma abordagem criativa e

envolvente, utilizando canções parodiadas relacionadas aos temas abordados, o que ajudava a criar um ambiente acolhedor e colaborativo. Essa técnica visava tornar o aprendizado mais leve e acessível, permitindo que os alunos discutissem questões complexas de programação de maneira descontraída e recebessem orientações de forma eficaz. Além disso, o monitor estava disponível remotamente por meio do aplicativo WhatsApp, facilitando o esclarecimento de dúvidas fora do horário das aulas. A avaliação dos alunos foi realizada por meio de dois exercícios escolares, compostos por questões discursivas que testavam a compreensão e aplicação dos conteúdos ensinados. Para os alunos que não alcançaram a média mínima exigida, foi aplicada uma prova final. Após cada avaliação, o professor oferecia sessões de feedback individual para discutir o desempenho, identificar áreas de melhoria e oferecer orientações para o aprimoramento contínuo. Entretanto, a análise dos resultados da disciplina revela que a taxa de aprovação foi inferior à de reprovação e desistência. O desempenho dos alunos pode ser dividido em três grupos: aprovados, reprovados por nota e desistentes, cada um representando cerca de um terço dos estudantes. Fatores como a baixa adesão às atividades práticas na plataforma Beecrowd — embora 36 alunos estivessem cadastrados, apenas três completaram as tarefas — e a pouca participação nas sessões de monitoria, com apenas seis alunos frequentes entre os 40 matriculados na disciplina, contribuíram para esse cenário. Dentre os motivos, pode-se destacar a ausência de um sistema de pontuação associado à conclusão dessas tarefas, o que contribuiu para a falta de motivação de muitos alunos que não perceberam a importância dessas atividades para o aprendizado, além dos muitos estudantes que enfrentaram dificuldades de locomoção, já que grande parte da turma não residia na cidade do campus, limitando a participação nas monitorias presenciais. Esses desafios evidenciam a necessidade de revisar as estratégias de suporte aos alunos, incentivando maior participação nas atividades digitais e buscando soluções que facilitem o acesso às monitorias, visando aumentar as taxas de aprovação e reduzir as desistências no futuro. Uma possibilidade é oferecer horários de monitoria mais variados, incluindo sessões híbridas em outros dias e horários, para atender melhor às demandas dos alunos. Além disso, o incentivo à participação nas atividades práticas poderia ser intensificado com o uso de pontuações extras ou competições amigáveis entre os alunos, promovendo um engajamento mais ativo.

***Palavras-chave:*** Programação, Monitoria, Ensino