

USO DA PLATAFORMA GITHUB CLASSROOM COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

JosÉ JoÃo Silva Nunes Alves, Jan Sousa de Oliveira Severo, Valeria Lelli Leitao Dantas

O ensino de disciplinas introdutórias de programação possuem papel crucial para a formação de estudantes dos cursos de Ciência da Computação e afins, tendo em vista que tais disciplinas são a base para o aprendizado da lógica de programação. Assim, é muito comum que, no primeiro contato com programação, os alunos destes cursos se questionem quais as reais necessidades de se aprender alguns desses fundamentos. Duas maneiras de ajudar os alunos nestas questões são: o uso de atividades que tragam problemas reais para dentro da programação e o uso de ferramentas que são utilizadas dentro do mercado. Tendo em vista estes fatores, o Github Classroom foi escolhido como ferramenta para trazer atividades para dentro da disciplina Fundamentos de Programação da UFC no semestre letivo de 2021.1. A plataforma foi usada em dois momentos como atividades opcionais: no primeiro momento os alunos foram desafiados a refazer questões que foram vistas na primeira avaliação. Porém, o aluno deveria partir de um código base e assim conseguir criar casos de testes para cada questão. Assim, os alunos conseguiriam trabalhar a capacidade de encontrar casos de teste de um problema além de treinar a técnica de refatoração. Em um segundo momento, os alunos foram desafiados a resolver um problema que possuía várias especificações. Neste caso, a ideia era de fazer com que os alunos pudessem trabalhar sua capacidade de abstração e entendimento de problemas propostos. Para ajudar os alunos com a ferramenta, foi gravado um vídeo de aproximadamente cinco minutos explicando como a plataforma deveria ser usada. As atividades obtiveram participação de 25 alunos de um total de 38 alunos em que as respostas não resolviam, resolviam parcialmente ou resolviam completamente os problemas propostos. Destes 25 alunos, 16 alunos conseguiram resolver completamente o problema em pelo menos uma das atividades realizadas. Ou seja, foi possível observar que houve adesão e esforço satisfatórios por parte dos alunos.

Palavras-chave: GITHUB CLASSROOM. FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO. METODOLOGIA.