

Resumo da experiência de monitoria na disciplina Programação 2

no semestre de 2025.1

Rodrigo Belarmino da Silva, Jackson Raniel Florencio da Silva.

Universidade de Pernambuco – Campus Caruaru
{rodrigo.belarmino, jackson.florencio}@upe.br

Introdução:

A disciplina de Programação 2, oferecida no 3.º período do curso de Sistemas de Informação, envolveu 16 estudantes, no semestre 2024.2, e visou o desenvolvimento de competências essenciais no contexto de orientação a objetos (OO). A disciplina busca proporcionar uma compreensão prática e teórica do paradigma de programação OO, incluindo modelagem de software, técnicas e ferramentas utilizadas na prática da programação de objetos e elementos introdutórios de Unified Modeling Language (UML). Além disso, aborda o uso de arquiteturas modularizadas, versionamento de software e boas práticas de programação e trabalho em equipe.

Objetivo:

O objetivo principal da disciplina é que os alunos compreendam e apliquem o paradigma de programação orientada a objetos utilizando a linguagem Java, conheçam técnicas de modelagem e gerenciamento de dependências, pratiquem testes unitários e refatoração contínua e desenvolvam a capacidade de criar software modular, manutenível e escalável.

Metodologia:

A disciplina adotou uma abordagem prática e teórica, complementada por monitoria duas vezes por semana, sendo uma presencial e outra opcional via Meet ou Discord. Nas monitorias, os alunos receberam orientação sobre organização de código, análise de arquitetura e uso de ferramentas de versionamento e dependências (como Maven e JUnit). O acompanhamento contínuo incluiu suporte do professor, bem como

plataformas de comunicação assíncrona para dúvidas e problemas técnicos. A metodologia combina atividades em sala, orientação prática e aplicação de boas práticas de desenvolvimento, configurando um relato de experiência focado no aprendizado ativo e colaborativo.

Resultados:

Os alunos adquiriram habilidades técnicas e compreensão elementar do paradigma OO, incluindo modelagem de software, utilização de arquitetura em camadas, versionamento, testes de unidade e refatoração contínua. A monitoria contribuiu para o progresso contínuo dos estudantes, permitindo que desenvolvessem projetos complexos, aprimorassem a organização do código e aplicassem práticas eficientes de desenvolvimento de software.

Conclusões:

A disciplina proporcionou um aprendizado consistente e aplicado, preparando os alunos para enfrentar desafios reais do desenvolvimento de software, sejam eles sistemas modernos ou legados. O suporte combinado de professor e monitoria promoveu uma curva de aprendizado constante, consolidando conhecimento técnico e habilidades práticas essenciais para o mercado de trabalho. Além disso, a abordagem prática e colaborativa permitiu aos alunos desenvolver autonomia na resolução de problemas, capacidade de adaptação a diferentes contextos de desenvolvimento e entendimento crítico sobre boas práticas em software OO. A experiência adquirida também fortaleceu a capacidade de trabalhar em equipe, de organizar e modularizar sistemas complexos e de aplicar ferramentas modernas de versionamento e teste, assegurando que os estudantes estejam aptos a enfrentar projetos profissionais com segurança e eficiência.

Palavras-chave: Monitoria; Programação; Orientação à Objetos.