

ATENÇÃO: aqui constam somente as páginas que tinham alguma anotação na revisão.

SMALG PLATFORM – UMA PLATAFORMA EDUCACIONAL

Adriner Maranho de Andrade, Dalton Solano dos Reis – Orientador

Curso de Bacharel em Ciência da Computação

Departamento de Sistemas e Computação

Universidade Regional de Blumenau (FURB) – Blumenau, SC – Brasil

adrinera@furb.br, dalton@furb.br

Resumo: Este artigo detalha o desenvolvimento de uma ferramenta para auxiliar no ensino de Ciência da Computação, em disciplinas como algoritmos e estruturas de dados, através de recursos de visualização, codificação escrita e flexibilização do ensino. Para validar a aplicabilidade da ferramenta foram realizadas oficinas com alunos do segundo semestre de Ciência da Computação da FURB e testes com dois professores, também da área de Ciência da Computação da FURB, sendo um responsável pela disciplina de algoritmo e estrutura de dados e outro de responsável pela disciplina de introdução à programação. Com base nestes testes, a ferramenta demonstrou que possui potencial para auxiliar no aprendizado de estudantes ao mesmo tempo que proporciona aos professores uma maneira de flexibilizar o ensino conforme as suas necessidades. A visualização e a interação por meio da codificação se demonstraram componentes extremamente importantes neste processo.

Palavras-chave: Ciência da computação. Plataforma. Ferramenta. Ensino. Educação. Visualização.

1 INTRODUÇÃO

A partir de uma perspectiva educacional, a ciência da computação pode se demonstrar desafiadora, resultando em um difícil aprendizado, principalmente para aqueles que estão iniciando na área (QIAN; LEHMAN, 2017). Ela possui altos índices de desistência entre os estudantes, sendo que maioria dos abandonos ocorre nos primeiros dois anos de estudos (GIANNAKOS *et al.*, 2017). Ainda segundo Giannakos *et al.* (2017), dentre as causas levantadas estavam a baixa qualidade de ensino, além da grade rigorosa e demandas densas. Segundo Qian e Lehman (2017, p. 5, tradução nossa) “problemas na compreensão conceitual de programação dos alunos podem levar a profundos e significantes equívocos relacionados ao modelo mental de execução de código e de sistemas de computadores”.

A utilização de ferramentas visuais que ilustram os conceitos de programação e o funcionamento do código têm sido úteis para facilitar neste processo educacional, auxiliando no entendimento dos estudantes (QIAN; LEHMAN, 2017, p. 12). Isso porque na ciência da computação, de acordo com Fouth *et al.* (2012, p. 96, tradução nossa) “muitos dos seus conceitos centrais referem-se a abstrações. Não se pode ver ou tocar um algoritmo ou uma estrutura de dados [...]”.

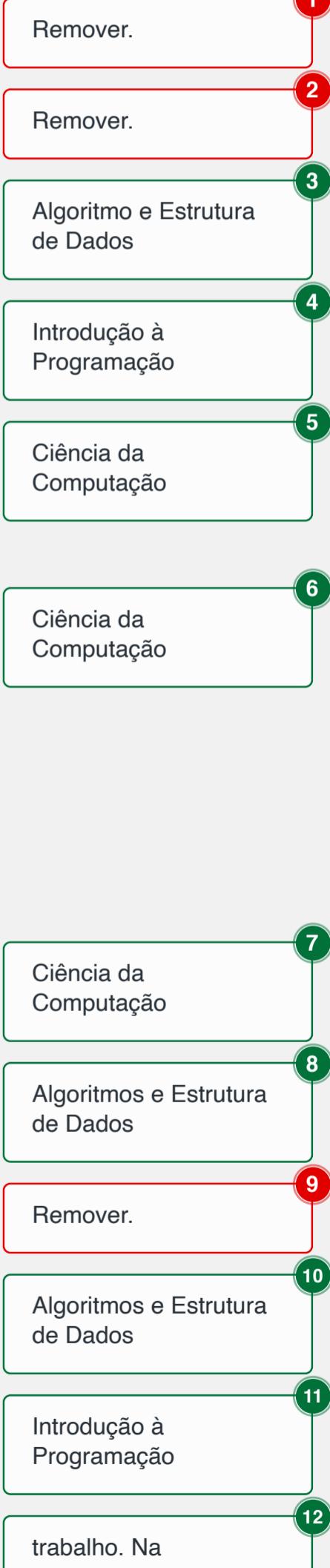
O uso de tipos abstratos, como interfaces, juntamente com o uso de testes automatizados é uma estratégia a se oferecer para a formulação de uma ferramenta auxiliar ao ensino. Interfaces são consideradas tipos de dados abstratos com uma especificação formal de comportamento, permitindo uma estrutura desacoplada de sua implementação (STEIMANN; MAYER, 2005). Esta estrutura pode então ser utilizada no desenvolvimento de testes, sendo estes responsáveis pela definição de um plano de execução e validação de um código que ainda não possui implementação real, conceito conhecido como *test-first* (NAIK; TRIPATHY, 2008; FUCCI *et al.*, 2017).

Diante do exposto, o objetivo desse trabalho foi desenvolver uma plataforma que servirá como uma ferramenta auxiliar no ensino da ciência da computação, em disciplinas como algoritmos e estrutura de dados, utilizando-se de recursos de visualização, codificação escrita e flexibilização do ensino. Os objetivos específicos são possibilitar ao professor a flexibilização do ensino por meio da abstração; criar uma *engine* que gerará a partir da do código desenvolvido uma representação visual da execução; definir formalmente uma estrutura que deverá ser utilizada para codificação por parte do estudante, realizando a ligação entre código e a representação visual; disponibilizar um material de apoio que servirá de documentação da plataforma.

Para avaliar o conceito e a aplicabilidade da ferramenta, foi realizado um teste de usabilidade monitorado com um usuário, oficinas com quatro estudantes do segundo semestre de Ciência da Computação e apresentações para dois professores de Ciência da Computação da FURB, responsáveis pelas disciplinas de algoritmos e estrutura de dados e introdução à programação. Ambos possuem papel importante na formação de alunos do curso e proporcionam uma perspectiva interessante a partir de um ponto de vista educacional.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresentará a base teórica envolvida no desenvolvimento da ferramenta. Na primeira seção serão tratados os conceitos e conteúdos bibliográficos que fundamentam o trabalho. Na segunda seção serão apresentados os trabalhos correlatos com o desenvolvido neste artigo.



2.1 CONCEITOS

Nesta seção serão descritos os assuntos que fundamentam o desenvolvimento da plataforma: dificuldades no ensino da ciência da computação¹.

2.1.1 Dificuldades no ensino da Ciência da computação

Todo estudante de ciência da computação deve aprender os conceitos básicos de ciência da computação e programação², mas em muitos casos isso pode ser desafiante, principalmente para alunos que estão nos anos iniciais e nunca tiveram um contato com a área (DEBABI; BENSEBAA, 2016). Um fator que indica isso é um elevado índice de desistência nos dois primeiros anos, sendo que dentre as causas levantadas estavam a baixa qualidade de ensino, além da grade rigorosa e demandas densas (GIANNAKOS *et al.*, 2017). Um outro levantamento mostrou uma correlação entre o esforço do aluno e a desistência, destacando que alunos que aplicavam um bom índice de esforço, e consequentemente persistência, eram os que permaneciam com os estudos (GIANNAKOS *et al.*, 2016).

Muitos fatores podem contribuir para dificultar o aprendizado, e consequentemente o ensino, dentre eles está a formulação de modelos mentais imprecisos por parte do estudante (QIAN; LEHMAN, 2017). Ainda de acordo com Qian e Lehman (2017, p. 5), o estudante pode enfrentar dificuldades até mesmo no entendimento de estruturas fundamentais como condicionais e estruturas de repetições, não compreendendo perfeitamente os critérios para execução ou o funcionamento. Ambas as estruturas são básicas e utilizadas para a construção de algoritmos no modelo procedural. Outra questão importante, é que os estudantes apresentam dificuldades em como desenvolver a solução para um problema e em como criar situações hipotéticas e excepcionais, para então encontrar situações de erro (DEBABI; BENSEBAA, 2016, p. 129).

Esse problema se estende também para conceitos não materializáveis onde não existem analogias diretas na realidade. É possível dizer que o primeiro passo para se aprender programação é partindo de um pensamento humanizado, relacionado com a vida real, para então se adentrar aos conceitos da programação (DEBABI; BENSEBAA, 2016).

Diante dessa realidade, o ensino na área de algoritmos e estruturas de dados³ já tem recebido atenção. Um estudo de Danielsiek *et al.* (2012), aponta que alunos do primeiro ano da Universidade Técnica de Dortmund demonstraram equívocos na disciplina durante a realização de exames. Dentre os resultados, estava o algoritmo de ordenação *heapsort* com acerto médio de 43%. Realizaram então um levantamento contendo temas como as estruturas de dados *heap* e *binary tree* (árvore binária). Ao formular testes e apresentarem aos alunos, identificaram novamente outros equívocos, caracterizados, por exemplo, por confusões entre as definições *binary tree* com *search tree* (árvore de busca) e *heap* (DANIELSIEK, 2012).

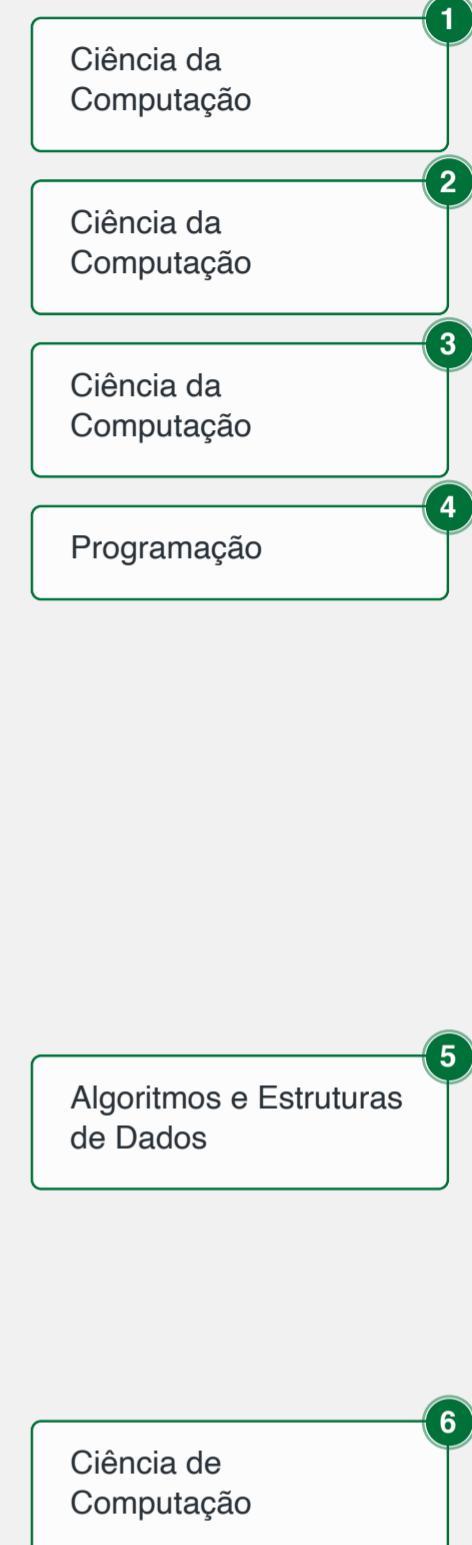
2.1.2 O uso da visualização no ensino

Muitos dos conteúdos centrais da área de ciência de computação⁴ estão relacionados com abstrações, contribuindo para certas dificuldades no aprendizado. Não é possível ver ou tocar um algoritmo ou uma estrutura de dados (FOUTH *et al.*, 2012). Algumas estratégias então, têm sido adotadas para facilitar neste processo, entre elas o recurso da visualização.

Boas visualizações de algoritmos trazem algoritmos a vida graficamente representando os seus vários estados e animando a transição entre eles. Eles ilustram estruturas de dados em um caminho natural e abstrato ao invés de focar em endereços de memória e chamadas de funções (FOUTH *et al.* 2012, p. 96, tradução nossa).

De acordo com Sorva *et al.* (2013, p. 209, tradução nossa) “uma visualização de como um programa de computador é executado pode mostrar o que está normalmente escondido, implícito e automático em algo focal, explícito e controlável”. Ilustrações podem ser realizadas por professores em quadros ou softwares de desenho durante as aulas, mas isso normalmente toma tempo limitando a quantidade de cenários que podem ser cobertos com a visualização. Sendo assim, têm se buscado através de ferramentas de visualização a automatização ou semi-automatização desse processo (SORVA *et al.*, 2013, p. 209 - 210).

Estudos experimentais a respeito da eficiência desse método sugerem que alunos que se engajam com a ferramenta, possuindo um tipo de atividade mais ativa, apresentam melhores resultados do que os estudantes que utilizam a visualização somente passivamente (YUAN *et al.*, 2010). Complementando, Yuan *et al.* (2010) afirma que não interessa então o quão bem a ferramenta foi desenhada, ela não terá uma efetividade tão grande se não proporcionar a possibilidade de um engajamento ativo do estudante. O modo que o estudante interage com a visualização é mais importante do que as técnicas de visualização utilizadas (SORVA *et al.*, 2013). O conceito de interação não se resume a botões e cliques, mas em ações que o estudante pode realizar alterando o comportamento da visualização.



2.1.3 Abstração na programação e interfaces

Conforme Ganascia (2015, p. 28, tradução nossa) afirma, “a abstração desempenhou um papel crucial na computação”. No princípio, seu propósito foi criar uma generalização descritiva dos dados de um programa de modo que pudesse ser trabalhado sem se preocupar em qual máquina seriam executados, ainda que cada máquina tivesse suas próprias particularidades (GANASCIA, 2015). Uma demonstração da importância da abstração no desenvolvimento da área de computação é o fato que, de acordo com Ganascia (2015, p. 28, tradução nossa), “computadores são compostos por diversos dispositivos diferentes conectados de uma maneira tão intrínseca e complexa que seria impossível isolá-los na mente humana para representar seu comportamento”. A abstração surge então como forma de encapsulamento, ocultando informações específicas e disponibilizando informações genéricas (COLBURN; SHUTE, 2007).

Partindo deste princípio, no meio da programação existem as definições de tipos de dados abstratos. Tipos de dados, como números e vetores, são definições de estruturas e de operadores de como um dado será manipulado. A inclusão da abstração em um tipo caracteriza a possibilidade de uma definição estrutural e comportamental sem a necessidade de referenciar uma implementação real (COLBURN; SHUTE, 2007; GANASCIA, 2015).

Dentro do grupo de tipos de dados abstratos encontram-se as *interfaces*, que são especificações formais de comportamento, indicando quais operações podem ser realizadas para um determinado tipo. Apesar de sua estrutura estar desacoplada de sua implementação, toda implementação realizada em cima de uma interface deve seguir suas especificações comportamentais (STEIMANN; MAYER, 2005). De acordo com Steimann e Mayer (2005, p.79) os operadores são normalmente restringidos a métodos, mas conceitualmente é possível a definição de atributos.

2.1.4 Conceitos relacionados a utilização de testes

A utilização de testes vai além de somente garantir a execução de um programa sem erros. Naik e Tripathy (2008, p. 7-8) destacam dois conceitos relacionados à definição de um teste: a *validação* e a *verificação*. A validação consiste na confirmação de que um determinado código atende ao seu propósito. A verificação, consiste em determinar se o código satisfaz as especificações definidas antes do início de seu desenvolvimento, como estruturas de código (NAIK; TRIPATHY, 2008).

Existem diferentes abordagens para se desenvolver testes, dentre elas, está o desenvolvimento do teste antes do código a ser testado, conceito conhecido como *test-first* (FUCCI *et al.*, 2017, p. 597). Com este conceito, de acordo com Sommerville (2011, p. 47) “implicitamente se define uma interface e uma especificação de comportamento para uma funcionalidade a ser desenvolvida”. Essa afirmação reforça a possibilidade de implementação de testes através de tipos de dados abstratos. Em casos no qual já existe a definição de uma interface explícita, consequentemente, ocorre apenas a especificação e validação de um comportamento.

2.2 TRABALHOS CORRELATOS

Nesta seção serão abordados três trabalhos que podem ser utilizados para auxiliar no aprendizado da ciência da computação. O primeiro trabalho, de Halim *et al.* (2012) descrito no Quadro 1, trata-se de uma ferramenta web que disponibiliza ambiente unificado e interativo para visualização de algoritmos. O segundo trabalho, de Klopfer *et al.* (2009) descrito no Quadro 2, trata-se de uma ferramenta de simulação que apresenta uma representação visual através da programação em blocos. O terceiro trabalho, de Kopsch (2016) descrito no Quadro 3, trata-se de uma ferramenta web adaptativa para auxiliar no aprendizado de programação.

Quadro 1 – Visualgo

Referência	Halim <i>et al.</i> (2012)
Objetivos	Disponibilizar o aprendizado autodidático do aluno de vários algoritmos clássicos e não clássicos da área.
Principais funcionalidades	Acompanhamento passo a passo de execução; visualização gráfica; plataforma unificada com diversos algoritmos diferentes.
Ferramentas de desenvolvimento	HTML ² , canvas ³ e javascript.
Resultados e conclusões	A ferramenta foi disponibilizada para dois grupos de usuários e aplicado um questionário. No primeiro grupo, composto por estudantes que participam de programação competitiva (24 respostas), 54,1% responderam que a ferramenta ajudou a entender melhor o algoritmo enquanto 45,8% responderam neutro (já conheciam o algoritmo, preferem análises a visualizações, ...). No segundo grupo, composto por estudantes que participam de aulas de aceleração de algoritmos e estruturas de dados (7 respostas), 71% responderam que a ferramenta ajudou a entender o algoritmo enquanto 28,5% responderam neutro. Nenhum dos alunos responderam que a ferramenta não ajudou a compreender melhor o algoritmo.

Fonte: elaborado pelo autor.

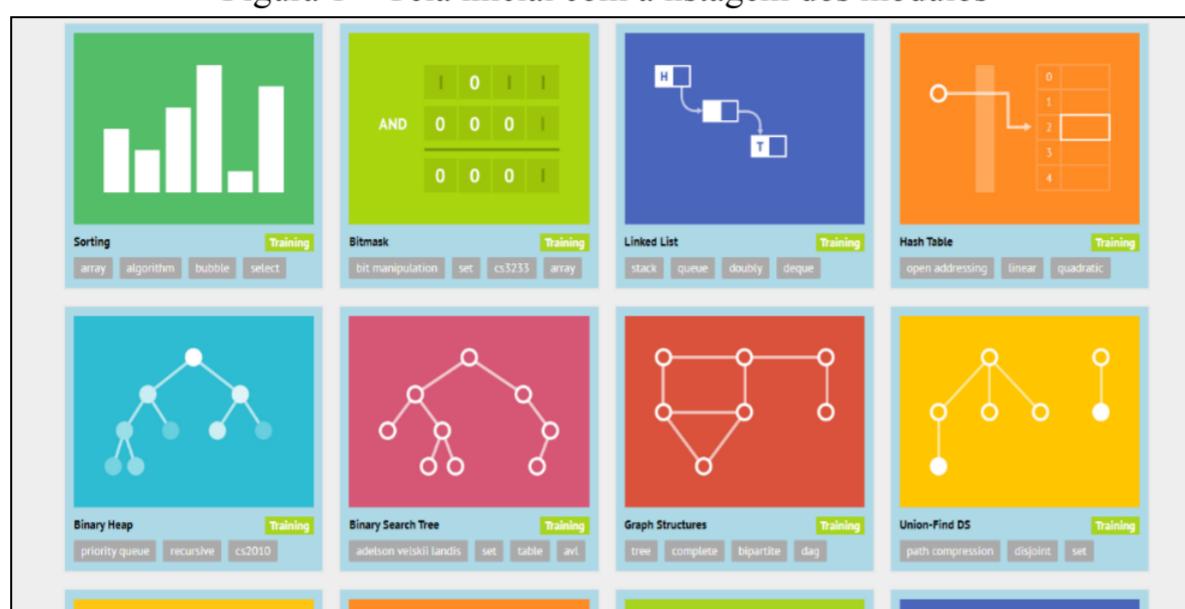
Ciência da Computação

Canvas

JavaScript

A ferramenta propõe um ambiente unificado, disponibilizando diversos algoritmos para padronizar o método de ensino. Desse modo, diminui-se a necessidade do estudante de adaptar-se às particularidades de cada ferramenta utilizada para este propósito (HALIM *et al.*, 2012). A **Erro! Fonte de referência não encontrada.**, demonstra a listagem dos algoritmos disponibilizados na plataforma, sendo eles agrupados por módulos.

Figura 1 – Tela inicial com a listagem dos módulos

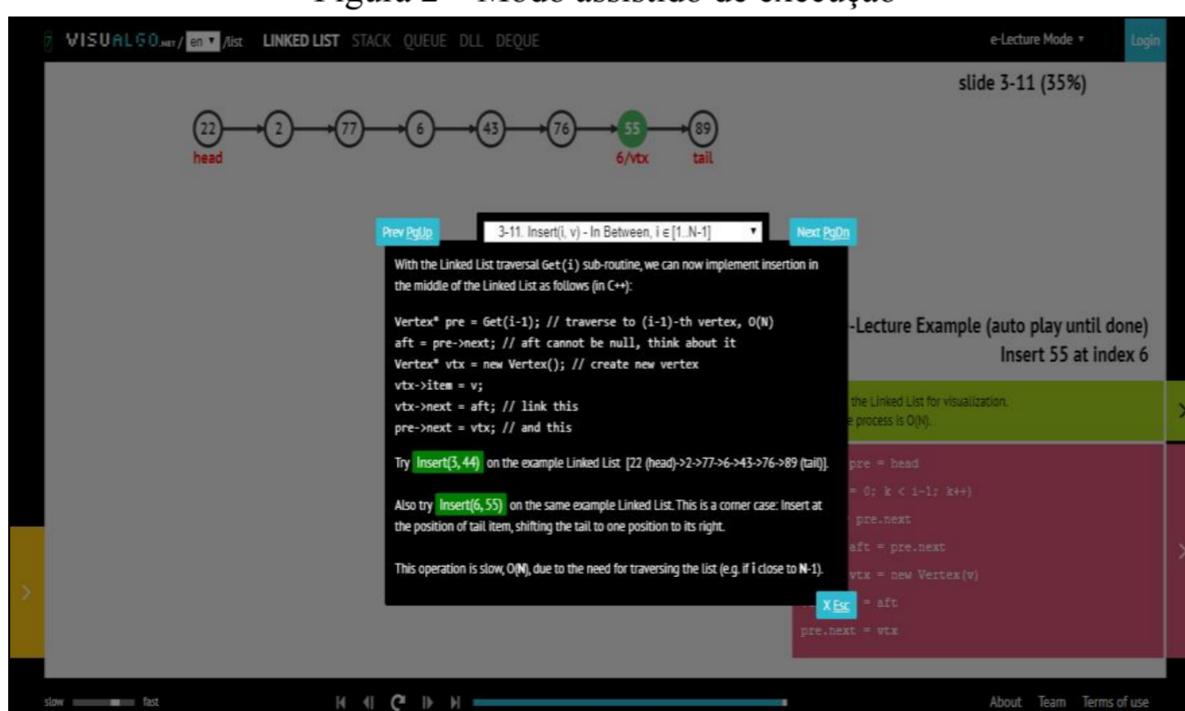


Fonte: digitalizado pelo autor a partir de Halim *et al.* (2012).

Ao selecionar um módulo para estudo, é iniciado por padrão o modo assistido, que dá ao usuário explicações sobre o algoritmo em questão, como o seu conceito e a lógica de seu funcionamento. A execução neste modo é de caráter progressivo intercalando entre explicações sobre o **algoritmo e partes** conceituais e execuções de pseudocódigos passo a passo, tendo no canto superior direito uma indicação do progresso efetuado naquele conteúdo, conforme ilustrado na Figura 2. O foco da ilustração é a mostrar a organização dos elementos. É possível também utilizar o modo exploratório, em que o cenário fica livre para alterações a partir de ações pré-definidas e específicas para cada algoritmo, sem a possibilidade de qualquer tipo de codificação.

1
algoritmo, partes

Figura 2 – Modo assistido de execução



Fonte: digitalizado pelo autor a partir de Halim *et al.* (2012).

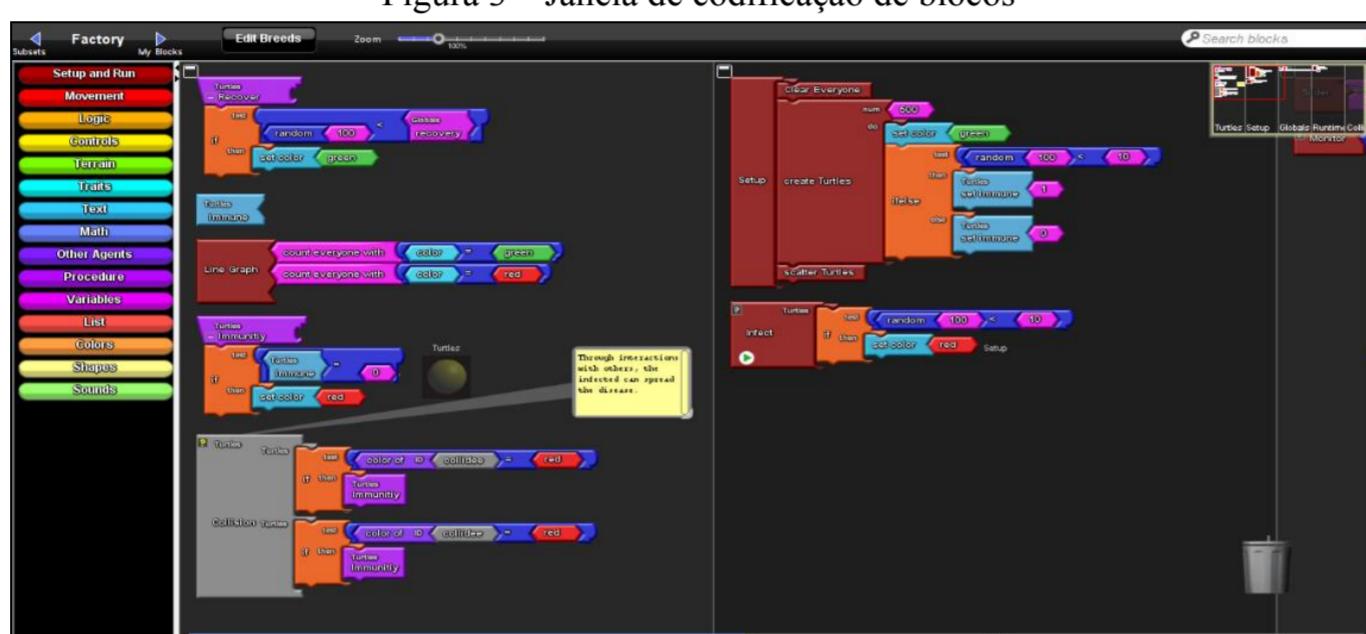
Quadro 2 – Starlogo TNG

Referência	Klopfer <i>et al.</i> (2009)
Objetivos	Permitir alunos e professores do ensino médio modelar sistemas descentralizados através da programação baseada em agentes.
Principais funcionalidades	Criação de cenários gráficos; flexibilidade para formular cenários; representação visual da execução; codificação em bloco.
Ferramentas de desenvolvimento	Não informado.
Resultados e conclusões	Segundo Klopfer <i>et al.</i> (2009, p.93, tradução nossa), “O uso de jogos, simulações e programação proporcionam o potencial de promover o entendimento do estudante, [...] e engajando estudantes em ciência, tecnologia, engenharia e conteúdo matemático”.

Fonte: elaborado pelo autor.

A ferramenta para aprendizado de programação criada por Klopfer *et al.* (2009), foi desenvolvida em cima da plataforma desktop, e disponibiliza um ambiente interativo ao estudante, possibilitando a construção de sistemas baseados em agentes através de blocos lógicos e visuais, que simplificam a codificação. O método de ensino consiste na criação de um “ciclo de simulação” que combina a engenharia de projeto com o método científico, sendo que a etapa de engenharia consiste no planejamento e construção do cenário, tendo como característica científica a observação e coleta de dados do resultado da execução, gerando novas questões que resultam em alterações no cenário reiniciando o ciclo de aprendizado (KLOPFER *et al.*, 2009). A Figura 3 ilustra a tela de codificação da ferramenta.

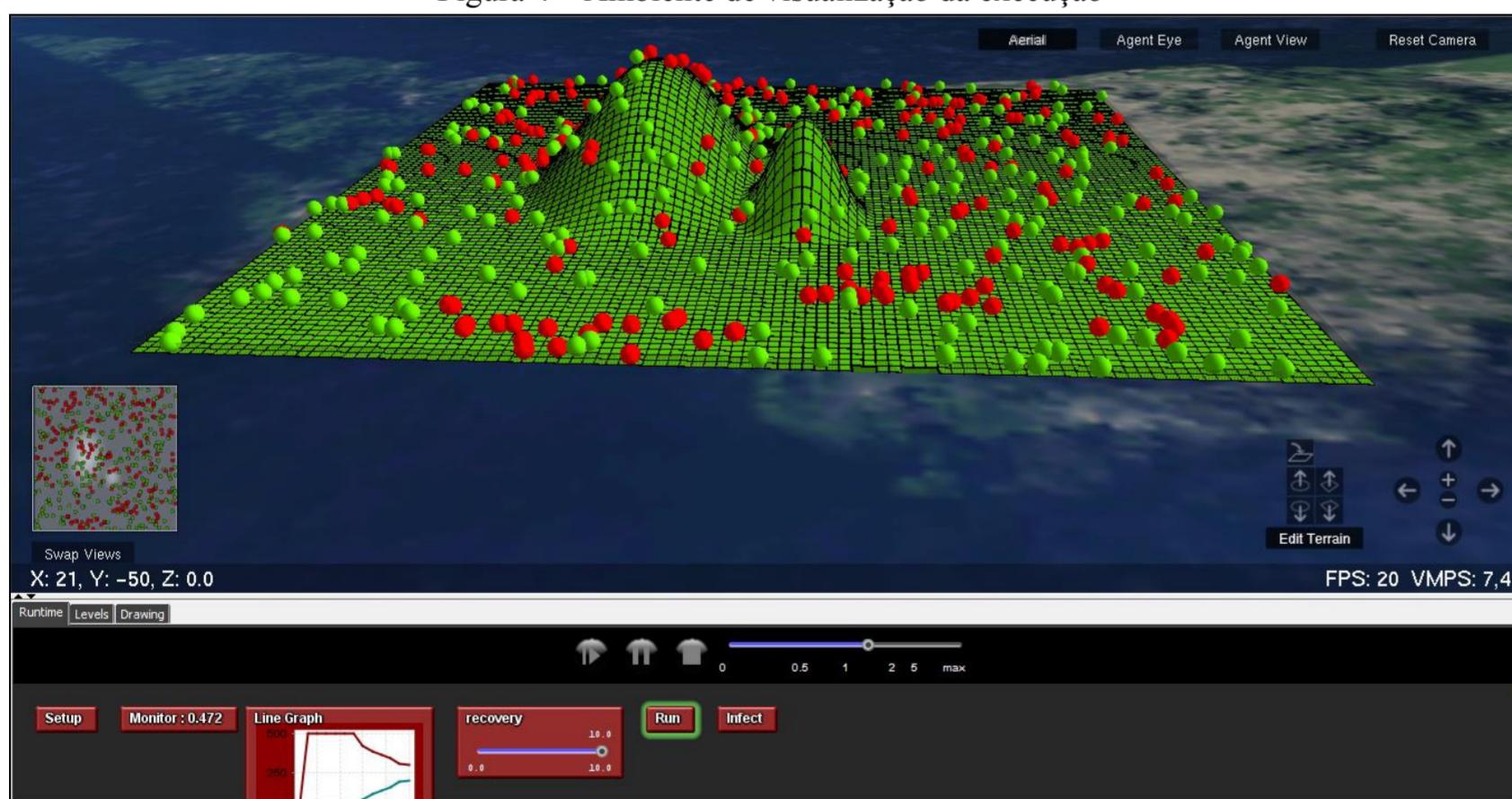
Figura 3 – Janela de codificação de blocos



Fonte: digitalizado pelo autor a partir de Klopfer *et al.* (2009).

Todo o código programado, será então representado visualmente de modo que o estudante possa compreender e coletar informações a respeito do que foi implementado. A possibilidade de o estudante expressar e explorar os seus próprios entendimentos, é algo não proporcionado por visualizações estáticas (KLOPFER *et al.*, 2009). O caráter livre e interativo da ferramenta, possibilita a formulação de problemas que se adequem a momentos situacionais no ensino. Ao detectar uma determinada necessidade professores podem, por exemplo, sugerir desafios aos seus alunos e auxiliá-los neste processo. A Figura 4 demonstra o ambiente de visualização da ferramenta.
 1

Figura 4 – Ambiente de visualização da execução



Fonte: digitalizado pelo autor a partir de Klopfer *et al.* (2009).

Quadro 3 – Furbot Web

Referência	Kopsch (2016)
Objetivos	Desenvolver uma plataforma web adaptativa para o ensino de programação, tendo como base um framework para representações visuais e aprendizado lógico, chamado FURBOT.
Principais funcionalidades	Cadastro de turma; gerenciamento de exercícios com suporte a correção do professor; gerenciamento de perguntas; programação em blocos; representação visual da execução.

Trabalho de Conclusão de Curso - Ano/Semestre: 2020/2

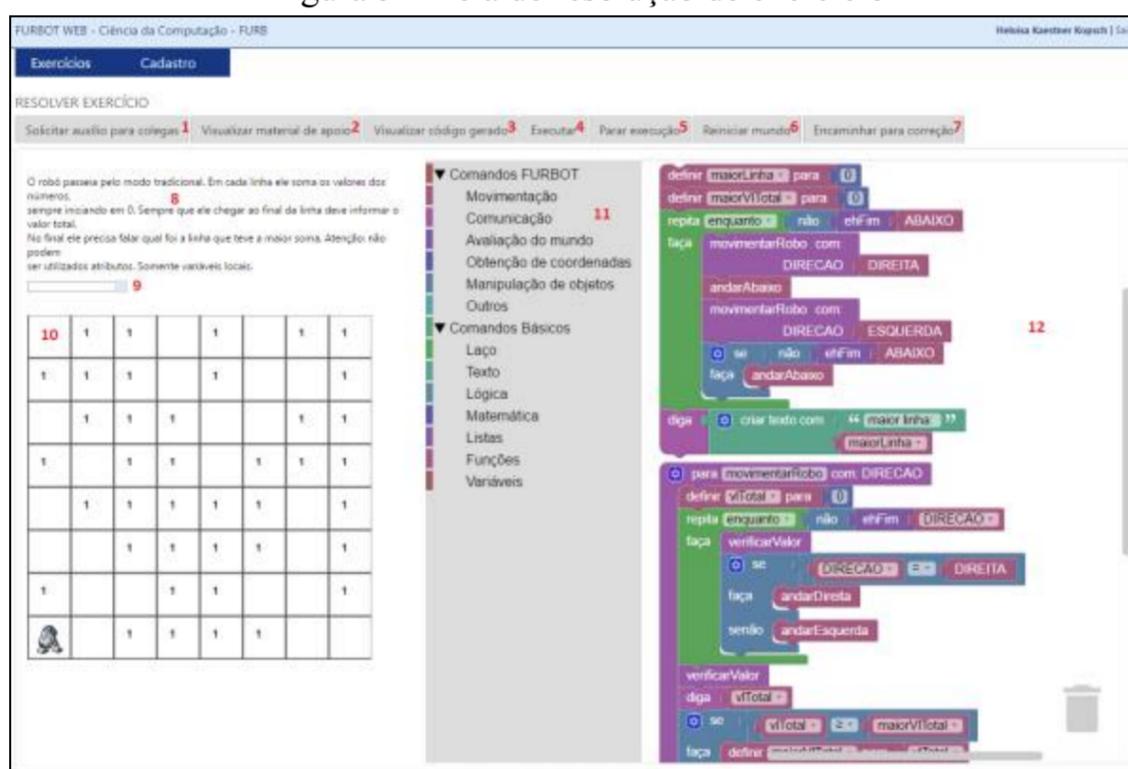
Na versão final do artigo verificar se quadros, figuras, tabelas, legendas, fontes não se separam nas quebras de páginas

Ferramentas de desenvolvimento	HTML5, canvas, CSS, javascript, C#, SQL Server.
Resultados e conclusões	O objetivo de criar uma plataforma web adaptativa foi atendido. A disponibilidade web da aplicação tornou mais fácil a adesão dos usuários e simplificou a experiência. O contato com a programação em blocos é atrativo para estudantes que ainda não trabalharam com a programação escrita, mas pode deixar de ser interessante para aqueles que já praticaram programação escrita. Sendo assim, a ferramenta se demonstrou mais adequada para estudantes que estão no estágio inicial de programação. A possibilidade de realizar programação escrita proporcionaria que a ferramenta atingisse um público com conhecimentos mais avançados.

Fonte: elaborado pelo autor.

A ferramenta foi construída em cima de uma adaptação web de um *framework* chamado FURBOT, utilizado com o objetivo de auxiliar na programação lógica, através da programação de um robô que interage com objetos programáveis dentro de um mundo bidimensional (KOPSCH, 2016; MATTOS *et al.*, 2008). A Figura 5 demonstra a tela de resolução de exercícios, na qual o robô é programado.

Figura 5 – Tela de resolução de exercício



Fonte: Kopsch (2016, p. 83).

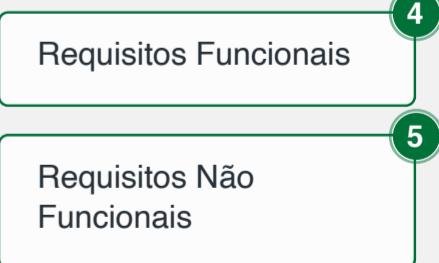
Em um ensino não personalizado, o aluno é dependente do método de ensino dos outros alunos, não tendo a possibilidade de flexibilizar o ensino de maneira que atenda às suas próprias habilidades cognitivas e seus interesses. Criar um ensino personalizado, e consequentemente uma plataforma adaptativa, é possibilitar que o ensino se adeque às características e especificidades de cada indivíduo (KOPSCH, 2016, p. 18 - 19). Sendo assim, a ferramenta possibilita realizar o gerenciamento dos exercícios que serão aplicados, permitindo a criação de novos exercícios e o seu monitoramento. O ensino personalizado também proporciona ao estudante uma participação mais ativa no desenvolvimento do seu conhecimento. O professor entra então como uma figura de apoio para tirar dúvidas específicas que surgem neste processo (KOPSCH, 2016, p. 18).

3 DESCRIÇÃO

Este capítulo apresenta os detalhes de especificação e implementação da ferramenta desenvolvida. O conteúdo é dividido em duas seções. A primeira seção apresenta uma visão conceitual da ferramenta, explicando os principais conceitos, os objetivos das principais partes da ferramenta e demonstrando o produto do trabalho. A segunda seção trará detalhes da implementação e de como a ferramenta foi construída, tal como as tecnologias utilizadas. Os requisitos funcionais (RF) e não funcionais (RNF) realizados no desenvolvimento do trabalho estão disponíveis no APÊNDICE A.

3.1 VISÃO CONCEITUAL DA FERRAMENTA

A ferramenta tem como objetivo ser uma plataforma educacional para aprendizagem de programação através da flexibilização do ensino e da visualização de algoritmos. Desse modo, não se busca a substituição de uma figura educadora em um aprendizado autônomo do estudante. O foco se torna a potencialização do ensino ao oferecer uma extensão para o trabalho do educador, que atuará como um instrutor (ANDRADE, 2020). A geração do conteúdo se dá principalmente através dos **problemas**, que podem ser entendidos de maneira superficial como atividades compostas por um enunciado e uma solução. Uma descrição mais completa dos elementos de um problema será realizada posteriormente. Em relação a interação dos usuários com a ferramenta, existem dois tipos de papéis, o educador e o

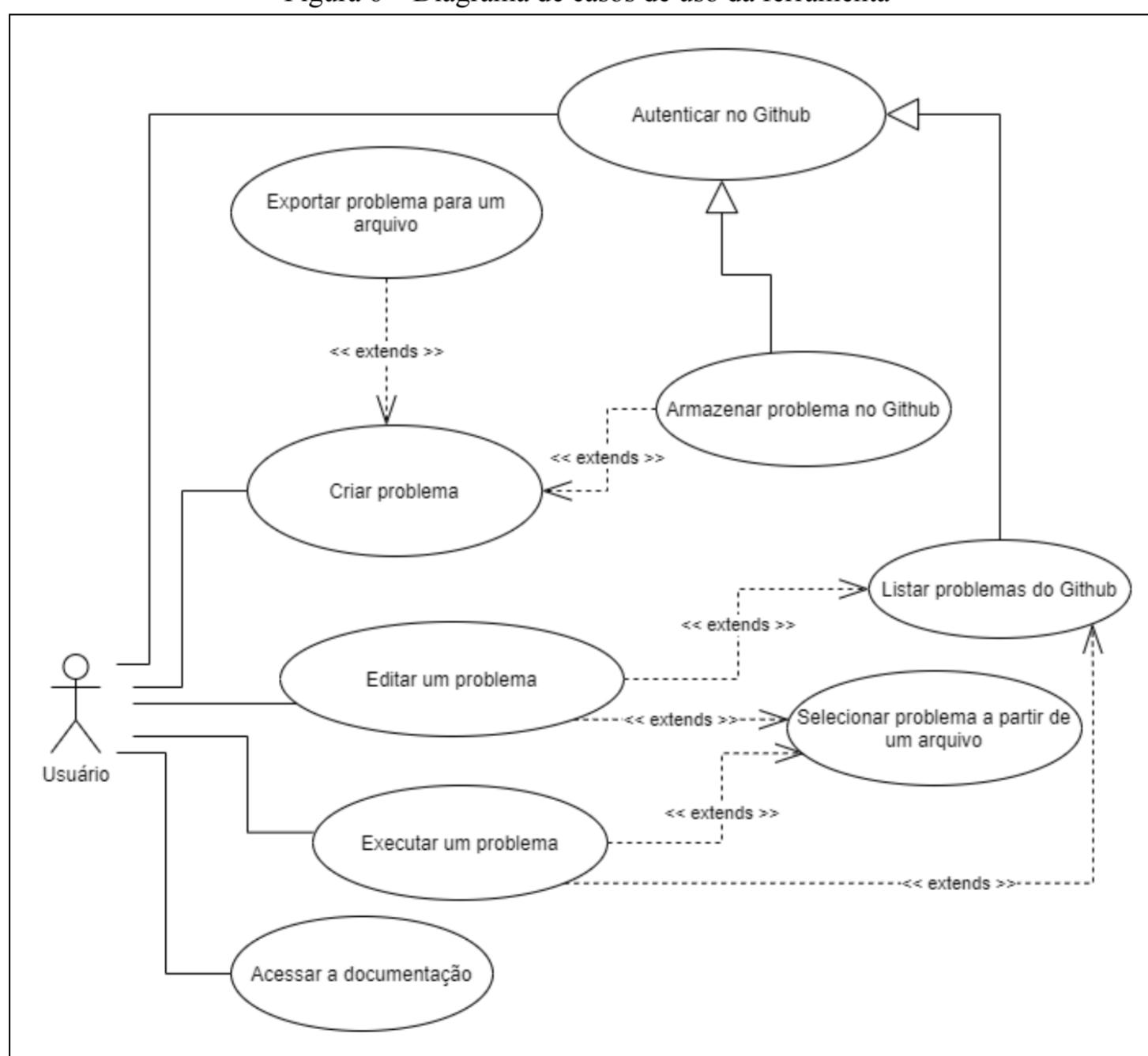


estudante. O educador realiza a criação de problemas e a aplicação deles com os estudantes. Os estudantes por sua vez irão consumir o conteúdo produzido pelo educador, executando o problema com o objetivo de aprimorar o seu aprendizado. A execução de um problema se dá resumidamente pela codificação e reprodução de sua solução. Sendo assim, o educador é o produtor de conteúdo, o estudante o consumidor e a ferramenta o meio. A habilidade de gerenciamento de problemas e o controle passado para o educador define a flexibilização do ensino. Os outros recursos disponibilizados como a codificação escrita e a visualização definem o processo de aprendizado.

Os problemas criados por um usuário podem ser exportados para um arquivo que será posteriormente utilizado para realizar a execução. Neste cenário, o gerenciamento dos problemas fica a cargo do próprio usuário. Para disponibilizar uma maneira de armazenamento mais centralizada, facilitando o gerenciamento dos problemas, foi implementada uma integração com o Github. Ao usuário autenticar, um repositório com o nome `_smalg_platform_problems` é criado, onde seus problemas serão armazenados. A partir da autenticação com o Github, o usuário passa a poder executar problemas de outros usuários, listando diretamente do Github. Considerando que a ferramenta não possui nenhum tipo de permissionamento, o caráter pode ser colaborativo. Qualquer usuário pode criar os seus problemas ou executar problemas de outros usuários. O papel de cada usuário é definido pela maneira com que ele interage com a ferramenta. Um professor, por exemplo, na maioria dos casos estará atrelado a uma função de educador pois sua atividade mais comum será o gerenciamento de problemas.

Além disso, foi criado um material de documentação, disponibilizado por Andrade (2020), que pode ser acessado a qualquer momento enquanto o usuário estiver utilizando a ferramenta para instruí-lo em possíveis dúvidas. Dentro do material de documentação, são abordadas questões como: o conceito da plataforma, qual a sua finalidade, criação de problemas com exemplos passo a passo, linguagem utilizada, como funciona a execução de um problema, elementos de visualização, entre outros. O APÊNDICE B demonstra um trecho da documentação disponibilizada. A Figura 6 demonstra os casos de uso de um usuário na ferramenta.

Figura 6 – Diagrama de casos de uso da ferramenta



Fonte: elaborada pelo autor.

Duas ações norteiam a ferramenta, a criação de um problema e a execução de um problema. A criação de um problema é composta por quatro elementos principais. O primeiro é a definição de um **título e descrição**. Esse tem como objetivo definir um nome e dar uma contextualização a respeito dos conceitos que serão aplicados no

Quando um usuário se autentica na ferramenta usando o seu usuário do Github, um

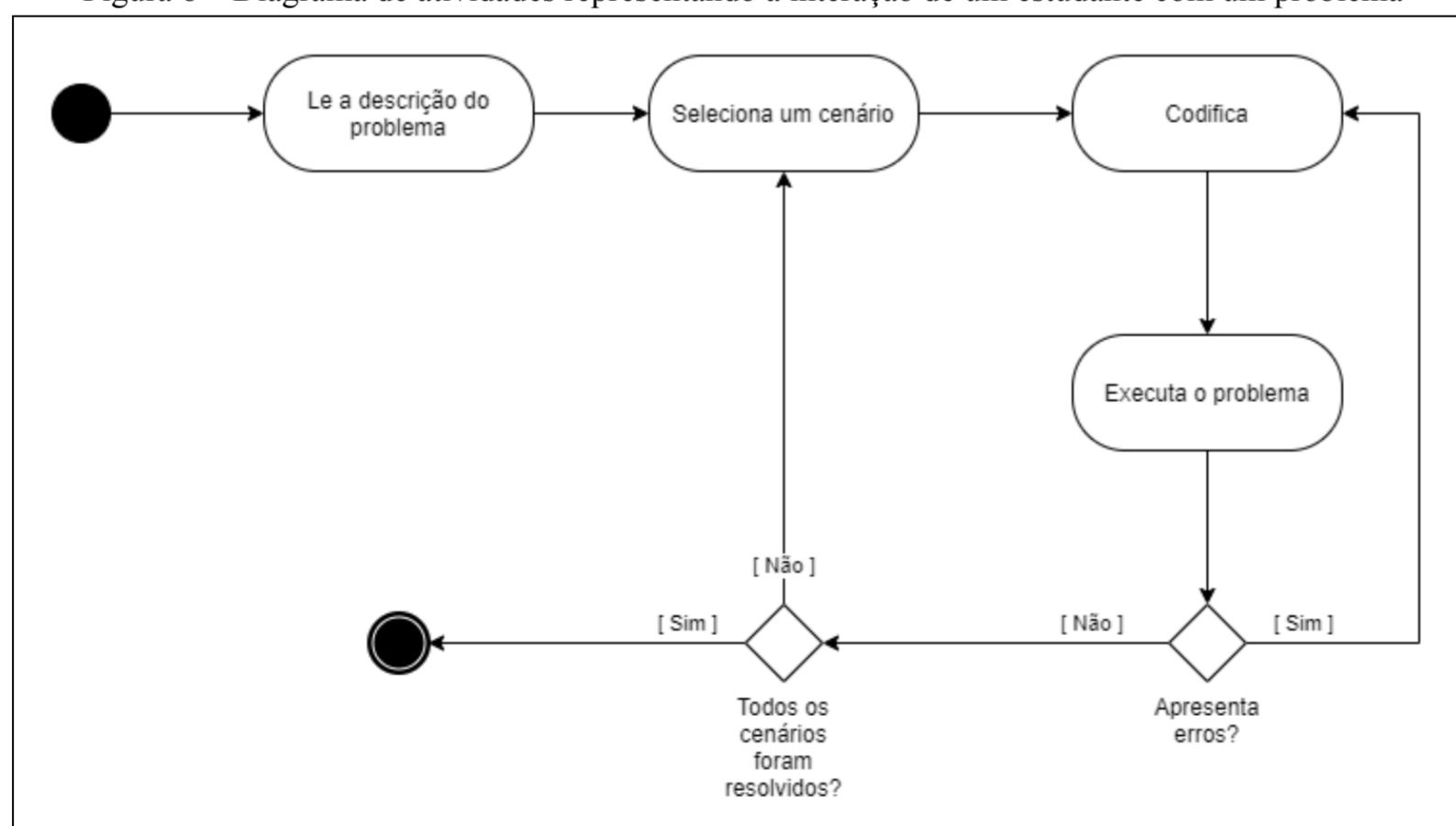
Para a implementação de um cenário, são disponibilizadas três variáveis de código: uma variável da abstração da classe criada a partir do contrato, um objeto chamado `context` e outro objeto chamado `assertion`. Exemplificando, se um contrato for definido com o nome `ListaDinamica`, a variável a ser disponibilizada no cenário será `listaDinamica`, em *camel case*, e seguindo a definição dos campos e métodos realizada na etapa de definição do contrato. O objeto `context` por sua vez, é o contexto de execução, sendo responsável criar as estruturas internas chamadas `objeto` e `container`, obter os `objetos` e `containers` existentes ou limpar elementos criados pelo próprio contexto de execução. Os `objetos` e `containers` são os elementos básicos, junto às primitivas, que são utilizados na plataforma. O objeto `assertion` tem a responsabilidade de disponibilizar métodos para realizar a assertiva da execução e validar o cenário. O APÊNDICE C ilustra o processo de criação completo da criação de um problema.

O contexto de execução é uma peça importante na execução de um problema. Como dito anteriormente, a partir dele são criados os elementos básicos para serem trabalhados em código: os `objetos` e `containers`. Os `objetos` são estruturas que funcionam através de chave/valor. Como exemplo, em um problema de uma lista encadeada, eles seriam utilizados para representar os nós. Para criar um objeto basta chamar `context.newObject(): SmalgObject`, que será retornada uma estrutura chamada `SmalgObject`. Ela terá os métodos: `set(c: string, v: any): void`, sendo `c` a chave e `v` o valor; e `get(c: string): any`, sendo `c` a chave e o retorno o valor. Os `containers` são estruturas que funcionam através de indexação e um tamanho pré-fixado. Em outras palavras, eles se comportam como um vetor. Para criar um container basta chamar `context.newContainer(t: int): SmalgContainer`, sendo `t` o tamanho do container, que será retornada uma estrutura chamada `SmalgContainer`. Ela terá os métodos: `set(i: int, v: any)`, sendo `i` o índice e `v` o valor; `container.get(i: int): any`, sendo `i` o índice e o retorno o valor; e `size(): int`, sendo o retorno o tamanho. Tanto o educador quanto o estudante deverão utilizar essas estruturas para criar e solucionar os problemas. O contexto de execução e de `o` objeto de assertivas, exemplo de um código de um cenário e um exemplo de uma solução para um problema `Bubble Sort`, são apresentados no APÊNDICE D.

A linguagem de programação que é utilizada para codificação dos cenários e da solução é `Javascript`.
Porém, devem ser utilizados os tipos `SmalgObject` e `SmalgContainer`, ao invés de objetos puros e vetores disponibilizado pela linguagem, pois eles serão desconsiderados na visualização. Desse modo, podemos dizer que a ferramenta disponibiliza recursos que devem ser utilizados, se comportando semelhante a um Software Development Kit (SDK).

Para execução do problema, o estudante deverá selecionar um problema previamente criado. Ao abrir o problema ele verá a descrição e um espaço onde ele implementará a solução e visualizará a representação visual. A solução, como dito anteriormente, se dá pela implementação do contrato definido. Para iniciar a implementação ele precisará escolher um cenário, no qual o código que ele implementou será executado. Como a implementação é única, o cenário apenas definirá como será a execução. Como o objetivo é promover uma evolução incremental, a qualquer momento o estudante pode executar o código, coletar um feedback da execução a partir da validação do código e da representação visual e retomar o processo de codificação. O processo termina quando todos os cenários forem atendidos. A Figura 8 demonstra o processo de execução de um problema por parte do estudante.

Figura 8 – Diagrama de atividades representando a interação de um estudante com um problema



Fonte: elaborada pelo autor.

1 Remover.

2 do

3 JavaScript

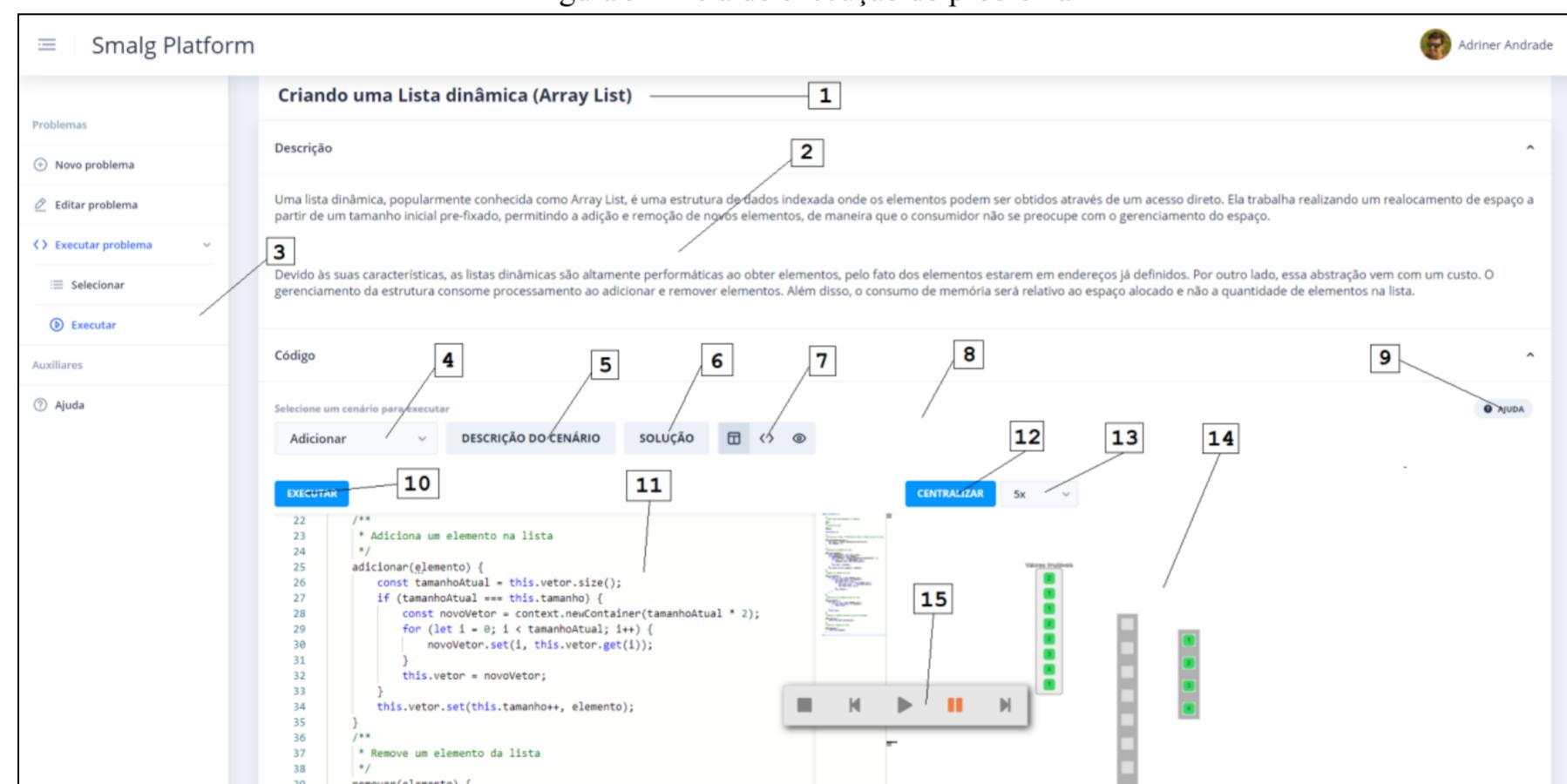
4 visual, e retomar

Toda representação visual é gerada em cima da utilização do contexto de execução e dos elementos por ele criados. Além da criação dos elementos, é tratada a relação que se tem entre eles: por cópia e por referência. Tipos complexos como objetos e containers, são tratados com referência, enquanto tipos primitivos como *boolean* e *number*, são tratados por cópia. O APÊNDICE E detalha os elementos que são apresentados visualmente. Uma característica importante é que os elementos visuais são interativos, permitindo movimentá-los durante a execução. A velocidade da representação visual pode ser controlada pelo usuário. A execução da visualização também pode ser controlada, permitindo ações como pausar, executar apenas a próxima ação ou retroceder.

A Figura 9 ilustra a tela de execução de um problema, na qual está sendo executado um problema para a criação de uma lista dinâmica ou *array list*. Este problema é um dos exemplos presentes na documentação que instruem a criação de um problema passo a passo. Também é disponibilizado na [documentação](#), um arquivo compactado contendo quatro problemas padrões: Criando uma Lista dinâmica (ArrayList), Criando uma Lista Encadeada, Invertendo os elementos de um container e Ordenando através do método bolha (Bubble Sort). Em todas as páginas existe um componente de ajuda para direcionar para a documentação e um item no menu lateral que permite o acesso ao conteúdo raiz da documentação. O Quadro 4 apresenta uma descrição dos elementos apresentados na tela.

documentação um

Figura 9 – Tela de execução do problema



Fonte: elaborada pelo autor.

Quadro 4 – Descrição dos elementos da tela de execução do problema

Identificador	Descrição
1	Título do problema.
2	Descrição do problema. O objetivo da descrição é explicar o assunto do problema, disponibilizar materiais auxiliares para o entendimento e descrever o que o estudante deverá fazer para completar o objetivo.
3	Menu lateral de acesso à tela de execução.
4	Componente de seleção do cenário.
5	Botão para exibir a descrição do cenário selecionado.
6	Botão para exibir a solução do problema.
7	Botões de perspectivas, para controlar a visão do código e da visualização.
8	Espaço/painel de código do problema para resolução do problema.
9	Botão de ajuda que realiza a abertura da documentação, contextualizada na execução de problemas.
10	Botão que inicia a execução do código.
11	Editor de código com a classe gerada por meio do contrato para a codificação do problema.
12	Botão para realizar a centralização da animação.
13	Componente para controlar a velocidade da animação.
14	Espaço de visualização da execução do algoritmo.
15	Componente para controle da execução da visualização, permitindo parar, retroceder, resumir, pausar e executar a próxima ação.

Fonte: elaborado pelo autor.

3.2 IMPLEMENTAÇÃO

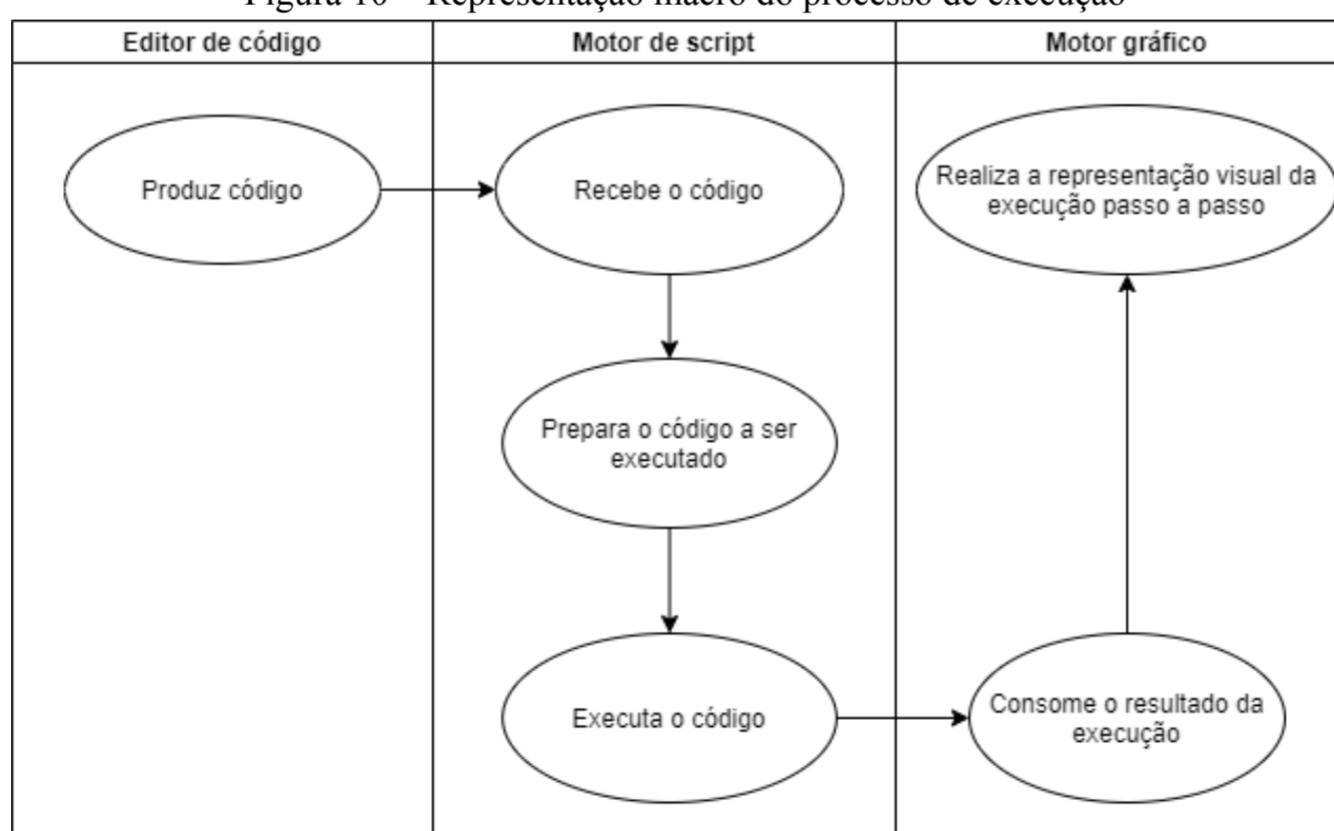
A ferramenta foi desenvolvida para a plataforma web para os navegadores Microsoft Edge v87.0.664.41, Google Chrome v87.0.4280.66 e Mozilla Firefox v83.0, não tendo foco em disponibilidade **mobile**. Todo o processamento é realizado *client side*. Para gerenciamento dos problemas, foi disponibilizada a opção de se trabalhar importando e exportando arquivos. Como alternativa para facilitar o uso, foi implementada uma integração com o Github através de autenticação OAuth2.0, sua Application Programming Interface (API) e sua *library* de desenvolvimento para chamadas Rest, a Octokit Rest (GITHUB, 2020).

Para desenvolvimento do *frontend* foi utilizado o framework Angular 10+, tendo como base o projeto Ngx Admin (AKVEO, 2019a), construído em cima da biblioteca de componentes visuais Nebular (AKVEO, 2019b). O componente utilizado para realizar a codificação do cenário e da solução do problema foi o Monaco Editor (MICROSOFT, 2020a). Ele é construído em cima do motor do Visual Studio Code, com suporte a *text highlight* e *autocomplete* para múltiplas linguagens. Vale ressaltar que ele é extensível a ponto de definir uma própria estrutura de linguagem a partir de uma sintaxe customizada. Para a representação visual foi utilizado a biblioteca Cytoscape.js (CONSORTIUM, 2020). Ela é uma biblioteca utilizada para a representação de grafos e neste trabalho teve seu uso adaptado para representar os elementos visuais e os seus relacionamentos. Como opção de editor de texto rico foi utilizado a biblioteca QuillJS (QUILLJS, 2020). Ela oferece suporte à adição de vídeos, links e até mesmo imagens. Especificamente na questão das imagens foi necessário a criação de um *handler* customizado que adiciona imagens a partir de um link. Isso porque por padrão é aceito somente imagens no formato Base64, o que poderia afetar significativamente a performance e o armazenamento dos problemas. A disponibilização de um editor rico dá ao educador a liberdade de incorporar na descrição de um problema, materiais educativos de apoio.

A primeira etapa da implementação foi **reunir diversas tecnologias** e fazê-las funcionar em um único projeto. O Angular é um framework que incorpora Typescript (MICROSOFT, 2020b) e abstrai diversas funcionalidades, trabalhando com conceitos como o *bind*, no qual os valores dos elementos visuais (*input*, *select*, botões, ...) são gerenciados automaticamente em atributos do código. Já bibliotecas como Monaco Editor e Cytoscape.js são disponibilizadas em Javascript puro, sendo necessário um encapsulamento, inicialização e gerenciamento manual das suas funcionalidades.

Em relação a estrutura da ferramenta, visando a abstração e a possibilidade de substituição/incorporação de novas tecnologias em cima das existentes, o processo de execução de um problema foi dividido em três componentes principais: o editor de código, o motor de script e o motor gráfico. A primeira etapa é a produção do código. Com a definição do contrato do problema, o editor de código é inicializado com uma classe contendo o nome, os métodos e os campos definidos, estando pendente somente as implementações. Assim, fica a cargo do estudante preencher cada método com a sua respectiva implementação. Quando a execução do problema é acionada (a implementação não precisa estar completa), o código produzido pelo estudante é capturado e repassado para o motor de script. Esse motor tem como responsabilidade preparar o código para a execução e então executá-lo. O resultado dessa execução será uma validação, verificando se houve erros ou não na execução, e uma estrutura que será consumida pelo motor gráfico. O motor gráfico por sua vez realiza a renderização visual da execução disponibilizando a execução passo a passo e permitindo um controle de velocidade. A Figura 10 apresenta uma representação macro do processo de execução.

Figura 10 – Representação macro do processo de execução



Fonte: elaborada pelo autor.

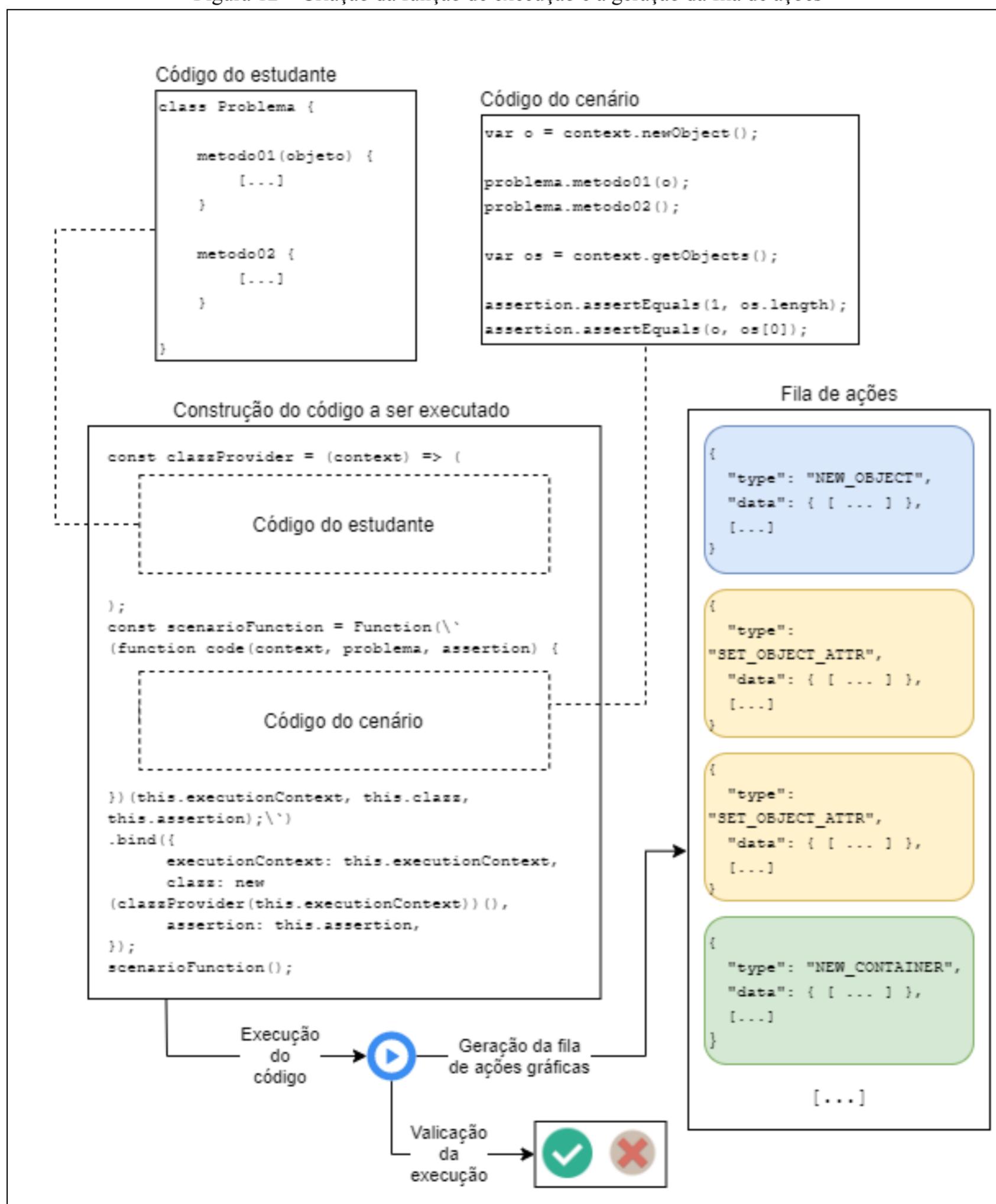
para plataformas móveis.

Citação não referenciada.

reunir as tecnologias acima citadas e

O processo de execução do motor de script, em detalhe, inicia criando uma função de execução, que encapsula o código do cenário junto com o código do estudante, e a prepara para receber um contexto de execução e de assertivas. Todo o processo é realizado através da criação de funções Javascript via o construtor `Function`, que permite criar uma função a partir de uma `string`. O resultado da criação da função é abstraído em um `CompiledScript` que ao ser executado recebe o contexto de execução e assertivas. Internamente, tais valores são injetados na função de execução por meio dos métodos `bind` e `apply`, nativos do Javascript. O resultado dessa execução, é a validação indicando se houve erros durante a execução do código e uma fila de ações que será consumida posteriormente pelo motor gráfico. A fila de ações será gerada até o momento que houver o erro na execução justamente para que o estudante tenha a representação visual ainda que sua implementação não esteja finalizada. A criação de uma ação é realizada por meio da interação que se tem no contexto de execução e nos seus objetos gerenciados, funcionando como um *tracking*. No caso do *objeto* e do *container*, por exemplo, seria em cima dos métodos `get` e `set`. A Figura 12 ilustra o processo descrito.

Figura 12 – Criação da função de execução e a geração da fila de ações



Fonte: elaborada pelo autor.

O Quadro 5 mostra o código que realiza a criação da função de execução. A classe `SmalgJavascriptFormatter` é responsável por montar a `string` que será utilizada para a criação da função.

Quadro 5 – Código responsável por realizar a criação da função de execução

```
class SmalgJavascriptCompiledScript implements CompiledScript {
    private executor: Function;
    constructor(contract: ClassContract, problemScenario: ProblemScenario, code: string) {
        this.executor = new Function(SmalgJavascriptFormatter.format(contract, problemScenario, code));
    }
    engine(): string {
        return 'smalg-javascript';
    }
    execute(context: any): void {
        this.executor.apply({ executionContext: context, assertion: new SmalgJavascriptAssertion() });
    }
}
export class SmalgJavascriptCompiler implements ScriptCompiler {
    compile(contract: ClassContract, problemScenario: ProblemScenario, code: string): CompiledScript {
        return new SmalgJavascriptCompiledScript(contract, problemScenario, code);
    }
}
```

Fonte: elaborado pelo autor.

O Quadro 6 mostra o código do contexto de execução. Note que na criação de cada estrutura, como `SmalgObject` e `SmalgContainer`, é repassada a fila de ações, para que justamente sejam adicionadas as suas respectivas ações de criação e as posteriores ações de interação que irão ocorrer com elas. **Erro! Fónta de referênciá não encontrada. Erro! Fónta de referênciá não encontrada. Erro! Fónta de referênciá não encontrada.**

Quadro 6 – Código disponibilizado pelo contexto de execução

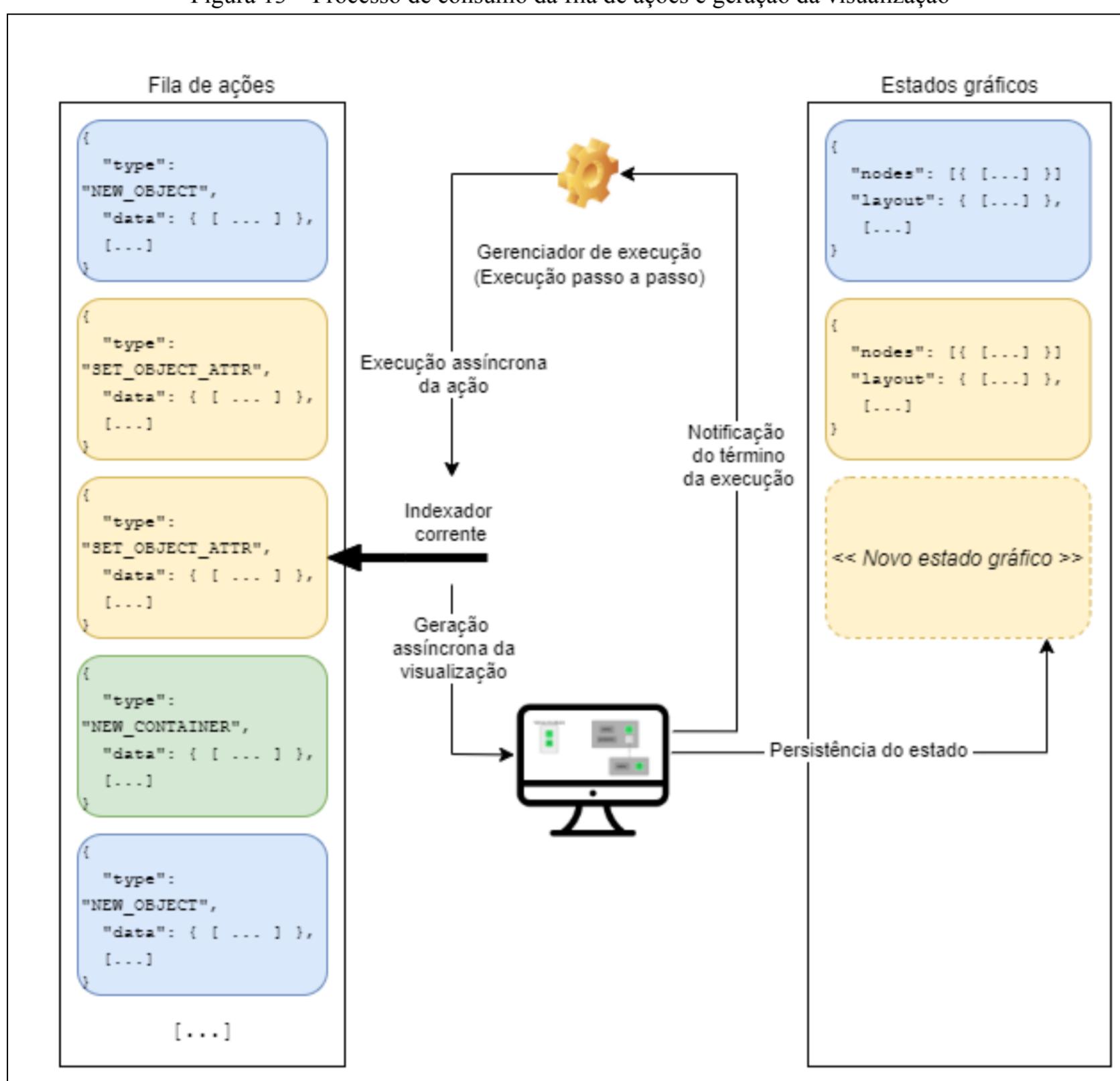
```
export class SmalgJavascriptContext {
    private elements: { [key: string]: SmalgType } = {};
    constructor(private actions: ExecutionAction[]) {}
    newObject() {
        return this.createElement(() => new SmalgObject(this.actions));
    }
    newContainer(size: number) {
        return this.createElement(() => new SmalgContainer({ size }, this.actions));
    }
    [...]
    private createElement(elementProvider: () => SmalgType): SmalgType {
        const elem = elementProvider();
        this.elements[elem.__getId__()] = elem;
        return elem;
    }
}
```

Fonte: elaborado pelo autor.

O Quadro 7 apresenta o código do método `set` da classe `SmalgContainer` para demonstrar a atribuição de um item em um container e a adição de uma ação na fila de ações. Note que ocorre a tratativa de tipos, para identificar

A Figura 13 apresenta uma representação do processo de geração da representação visual descrito. Observe o consumo da fila de ações, a existência do indexador, a execução assíncrona e o salvamento do *snapshot* do estado gráfico a cada execução.

Figura 13 – Processo de consumo da fila de ações e geração da visualização



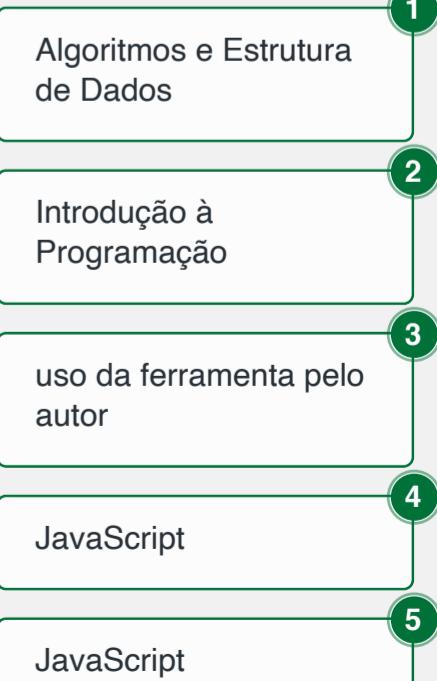
Fonte: elaborada pelo autor.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este capítulo apresenta os resultados obtidos com a ferramenta por meio de testes. A primeira seção contém considerações do autor a respeito da implementação e do uso da ferramenta, sendo seguido por um teste de usabilidade com um usuário externo. A segunda seção descreve a aplicação de testes com alunos do segundo e terceiro semestre de Ciência da Computação da FURB. A terceira seção descreve a aplicação de testes com professores de Ciência da Computação da FURB, um responsável pela disciplina de **algoritmos e estrutura de dados** e outro responsável por **introdução à programação**. A quarta seção discute uma comparação do resultado com os trabalhos correlatos.

4.1 CONSIDERAÇÕES DO AUTOR E TESTE DE USABILIDADE

Durante a implementação **3** e uso do autor **4** foram notadas **5** algumas limitações existentes que podem ser trabalhadas. A utilização direta da função construtora **Function** do **Javascript** tem como vantagem a utilização do próprio interpretador da linguagem. Como desvantagem, não se tem o mesmo controle sobre o código que se teria com a criação de um interpretador próprio. Sendo assim, uma maneira de aprimorar é através da criação de uma linguagem educacional, como portugol, que transpile o código desenvolvido para o padrão de linguagem adotado atualmente pela plataforma (**Javascript** e os objetos **context** e **assertion**). O objetivo é oferecer um maior controle sobre o código e criar uma linguagem amigável, ao mesmo tempo que é reutilizado todo o processo de representação visual e



execução passo a passo já desenvolvido. A partir dessa implementação, seria mais simples construir o acompanhamento passo a passo, não apenas visual, mas também em cima do código que está sendo executado. A cada expressão detectada, por exemplo, pode haver a criação de um *breakpoint*, que indicará em qual linha especificamente o código está sendo executado. O acompanhamento em cima do código inclusive foi uma funcionalidade ressaltada pelos professores. Além disso, a criação de um interpretador próprio facilitaria a formulação das mensagens de erro ao usuário final. Utilizar diretamente o interpretador do **Javascript** não permite flexibilizar erros de sintaxe, nem realizar customizações em *stacktraces*.

1 JavaScript

Dúvida: Em uma conversa com um dos professores, também foi sugerido ter um *console* no qual o usuário interage com a animação em tempo de execução. Essa proposta busca aumentar a interatividade e coleta de informações por parte do estudante. Uma outra dificuldade encontrada, foi realizar a organização automática dos elementos visuais, para diminuir a quantidade de interações e tornar a visualização mais ágil em tela. A biblioteca *Cytoscape* possui algoritmos que realizam esse processo, mas eles não apresentam um bom comportamento quando se cria uma hierarquia entre elementos (pais e filhos) ao mesmo tempo que se trabalha com elementos desconexos, algo crucial para o desenvolvimento deste trabalho.

No caso se comporta bem quando é conexo? Se sim não daria para fazer uma ligação “invisível” entre as partes desconexas. De todo modo, ela permite que sejam criados próprios algoritmos de organização.

2 Dúvida ...

A primeira etapa de validação da plataforma com outros usuários foi realizada com um usuário já experiente em programação, cursando os semestres finais de bacharelado em Ciência da Computação na universidade Unisul, sendo monitorado pelo autor, mas sem nenhuma instrução. A ideia foi coletar pontos de usabilidade que poderiam ser melhorados a partir de um primeiro contato de um usuário, apesar da plataforma não ter sido construída com o objetivo de oferecer uma experiência exclusivamente autodidata. A partir deste teste, foram identificados erros gerados por outros fluxos de uso, sendo posteriormente corrigidos, além de ajustes em componentes para direcionar melhor o usuário em tela, sem que fosse necessário a todo momento recorrer a documentação. Dentre as ações realizadas estão: adicionar uma indicação no componente de código que deixe claro onde o código deve ser programado, enriquecimento de alguns pontos da documentação com *gifs*, melhor instrução de onde a solução deve ser cadastrada na criação de um problema e melhorias nos questionários de testes a serem aplicados, com um roteiro mais direcionado. Com este usuário especificamente não foi coletado nenhum tipo de informação por meio de questionários, pois a finalidade era testar e refinar o processo para posterior aplicação com alunos e professores.

4.2 TESTES DE UTILIZAÇÃO COM ALUNOS

A segunda etapa de validação da ferramenta, foi aplicada com quatro estudantes de Ciência da Computação na FURB, todos cursando o segundo semestre. O método de aplicação consistiu em oficinas no qual o autor exercia o papel de professor, explicando a ferramenta e os problemas que seriam aplicados, instruindo e respondendo possíveis dúvidas. O objetivo era que o estudante conseguisse por meio da ferramenta implementar e resolver o problema. Posteriormente, foi aplicado um questionário coletando a visão dos estudantes a respeito da ferramenta e da contribuição que ela proporcionou ao aprendizado. Os problemas aplicados foram: Ordenando através do método bolha (Bubble Sort), Criando uma Lista Encadeada e Criando uma Lista dinâmica (ArrayList), todos criados pelo autor. Uma observação importante a ser feita, é a de que o problema da lista dinâmica foi o último aplicado nas oficinas e tratado de maneira um pouco mais superficial em relação aos outros problemas por causa do tempo disponível dos participantes. O Quadro 9 apresenta as perguntas aplicadas e as respostas coletadas pelos estudantes. O questionário completo com todas as opções de respostas disponíveis pode ser encontrado no APÊNDICE F.

Quadro 9 – Resultado dos testes aplicados com estudantes

Pergunta	Respostas
Tendo em vista o problema Bubble Sort, você considera que a ferramenta te auxiliou a entender o conceito envolvido?	Sim, muito. – 75% (3/4). Sim, um pouco. – 25% (1/4).
Tendo em vista o problema da lista encadeada, você considera que a ferramenta te auxiliou a entender o conceito envolvido?	Sim, muito. – 75% (3/4). Sim, um pouco. – 25% (1/4).
Tendo em vista o problema lista dinâmica (ArrayList), você considera que a ferramenta te auxiliou a entender o conceito envolvido?	Sim, muito. – 25% (1/4). Sim, um pouco. – 75% (3/4).
Como você avalia o grau de dificuldade para utilizar a ferramenta?	Não tive dificuldades. – 25% (1/4). Baixo. – 75% (3/4).
Como você descreveria sua curva de aprendizado para utilizar a ferramenta?	Curta, um dia. – 100% (4/4).
Como você avalia a documentação disponibilizada?	Muito boa. – 25% (1/4). Boa. – 50% (2/4). Regular. – 25% (1/4).

No geral, acredito que a ferramenta:	Foi útil para o meu aprendizado. – 100% (4/4).
Fonte: elaborado pelo autor.	

No questionário aplicado, também foi disponibilizado um espaço para considerações. Em relação ao problema Bubble Sort um estudante afirma que “com o sistema de animação foi possível ver a representação da ordenação ocorrendo, o que auxilia no entendimento tanto desse problema como dos outros também.”. Em relação ao problema de lista encadeada um estudante afirma que “a representação visual ajudou muito na compreensão do problema e a implementar a solução”.

4.3 TESTES DE UTILIZAÇÃO COM PROFESSORES

A última etapa de validação foi a aplicação da ferramenta com professores de Ciência da Computação da FURB, um responsável pela disciplina de **algoritmos e estrutura de dados** e o outro responsável pela disciplina de **introdução a programação**. Através de uma chamada on-line com compartilhamento de tela a ferramenta foi apresentada, sendo explicado os seus conceitos e o seu propósito, demonstrando casos de uso. Após a apresentação foi dado um período de aproximadamente uma semana para que os **professores** realizassem a experimentação da ferramenta e então respondessem um questionário detalhado no Quadro 10, com base em suas perspectivas. O questionário completo com todas as opções de respostas disponíveis pode ser encontrado no APÊNDICE F.

Quadro 10 – Resultado dos testes aplicados com os professores

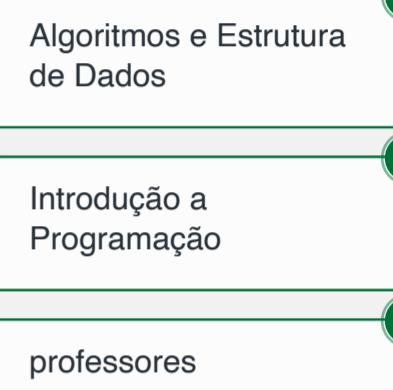
Pergunta	Respostas
Como você avalia a flexibilidade para criação de problemas?	Muito boa. – 100% (2/2).
Como você avalia a facilidade para a criação de problemas, considerando a flexibilidade proposta?	Muito boa. – 50% (1/2). Regular, não tão fácil nem tão complexo. – 50% (1/2).
Como você avalia o potencial da plataforma para ensinar de modo autodidata para os alunos?	Bom, porém o aluno terá algumas dificuldades. – 50% (1/2). Regular, o aluno terá dificuldades medianas para usar. – 50% (1/2).
Como você avalia o potencial da plataforma para ser utilizada como ferramenta auxiliar ao professor no ensino?	Muito bom. – 100% (2/2).
Você utilizaria a ferramenta aplicando diretamente com os alunos?	Sim. Acredito que a interação dos alunos pode agregar ao aprendizado. – 50% (1/2) Não, mas montaria meus próprios problemas e apresentaria a visualização para auxiliar na explicação. – 50% (1/2).
Se você for aplicar diretamente com os alunos, como você avalia o nível de acompanhamento e instrução que deverá ser realizado por parte do professor?	Razoável. – 100% (2/2).
Como você classifica a visualização apresentada?	Muito boa. – 50% (1/2). Boa. O conceito pode ser entendido, mas tem alguns pontos que poderiam melhorar. – 50% (1/2).
Como você classifica a curva de aprendizado para conseguir utilizar a ferramenta, por parte do professor?	Curta, um dia. – 50% (1/2). Média, três dias. – 50% (1/2).
No geral, considero a ferramenta como uma possibilidade de ensino:	Muito boa. – 50% (1/2). Boa. – 50% (1/2).
Como você avalia a qualidade da documentação da plataforma?	Muito boa – 100% (2/2).

Fonte: elaborado pelo autor.

No espaço aberto para considerações, um dos professores comentou que: “A visualização dos dados primitivos na animação num primeiro momento me confundiu um pouco, mas depois de olhar a documentação e escutar algumas vezes a visualização consegui entender.”. A visualização dos dados primitivos comentada, se refere ao elemento visual que representa os valores primitivos sendo trafegados por fora dos objetos e containers (APÊNDICE E).

4.4 COMPARATIVO COM OS TRABALHOS CORRELATOS

A ferramenta agregou diferentes aspectos de cada um dos trabalhos apresentados. A execução do algoritmo e representação visual é algo que está presente em todos os correlatos. Em relação ao trabalho de Halim *et al.* (2012), foi incorporado a ideia de um ambiente unificado, sendo a ferramenta extensível justamente com o objetivo de ser evoluída e se transformar em um único meio de linguagem para o estudante. Por outro lado, apesar do ambiente unificado e dos módulos disponíveis, o conteúdo disponibilizado não é flexível para o professor formular seu próprio material. Além



disso, o foco foi prover um aprendizado autodidático, sendo que este trabalho foca na ferramenta como auxiliar ao ensino e não substituível para a figura de um professor.

Em relação ao trabalho de Klopfer *et al.* (2009), foi incorporado o aspecto do aprendizado incremental, no qual o estudante produz um conteúdo, o executa, coleta os resultados dessa execução e aprimora o processo trabalhando em cima do conteúdo produzido, formando uma espécie de ciclo. Isso aumenta o nível de interatividade e a agilidade para a coleta de feedback. A codificação na ferramenta, no entanto, é realizada por meio de **JavaScript**, enquanto no trabalho correlato é por meio de blocos.

Em relação ao trabalho de Kopsch (2016), a principal característica que se destaca é a criação de uma plataforma adaptativa. Além de todo o processo de execução dos problemas, a possibilidade de o professor criar os seus próprios problemas proporciona uma flexibilização no ensino. Por outro lado, assim como o trabalho de Klopfer *et al.* (2009), a programação é em blocos. Kopsch (2016) afirma em seu trabalho que a programação em blocos não se torna atrativa para estudantes que já possuem contato com programação escrita, sendo útil apenas para os níveis iniciais.

5 CONCLUSÕES

De acordo com os resultados obtidos, é notado um potencial da ferramenta para auxiliar no ensino de Ciência da Computação, em disciplinas como **algoritmos e estrutura de dados** e **programação**. Todos os estudantes responderam que a ferramenta foi útil para o seu aprendizado. Nos problemas relacionados à Bubble Sort e Lista Encadeada, por exemplo, 75% (3/4) afirmou que houve uma grande contribuição para o aprendizado. No problema da lista dinâmica (ArrayList), aplicado de maneira mais superficial, 75% (3/4) afirmaram que houve uma contribuição ainda que não tão significativa. Essa característica ressalta que a maneira que o problema é construído e aplicado, tem um impacto significativo no resultado. Ou seja, a ferramenta de fato se comporta como um mecanismo auxiliar e não autodidata. Ambos os professores destacam que os alunos terão dificuldades ao tentarem utilizar a ferramenta sozinhos. Inclusive apontam que mesmo aplicando em aula deverá haver uma instrução razoável aos os estudantes para auxiliá-los.

A programação escrita demonstrou que pode ser difícil para alunos nas fases muito iniciais. Isso porque é necessária uma familiaridade com **JavaScript**, trabalhando com conceitos que vão além da etapa inicial como: vetores, objetos e *loops*. Apesar disso, a ferramenta flexibiliza o ensino de maneira que o próprio professor pode montar o seu problema e apresentar aos alunos apenas a representação visual, como uma espécie explication conceptual. Um dos professores inclusive apontou que não aplicaria a ferramenta diretamente com os alunos, mas que utilizaria do recurso visual para auxiliar a explicação. A maneira que a ferramenta trabalhou com a abstração proporcionou tal liberdade. Ambos os professores ressaltaram que a flexibilidade oferecida é muito boa. Apesar disso, um dos professores afirma que o processo possui uma dificuldade regular, não sendo tão fácil, nem tão complexa. É entendível considerando que a criação do problema envolve a compreensão dos conceitos e recursos disponíveis, e a programação de cenários.

O recurso de visualização, acompanhado pela execução passo a passo, demonstrou ter forte contribuição no aprendizado. Nas duas declarações espontâneas obtidas pelos estudantes, foi exaltado o recurso da representação visual e sua contribuição para o entendimento do problema. Porém, alguns ajustes como organizar os elementos automaticamente e aprimorar o container de elementos primitivos ajudará ainda mais o processo. Em relação a usabilidade, existe um período de adaptação. No caso dos estudantes, não é demorado, necessitando conhecer apenas a linguagem **JavaScript** e entender o funcionamento e a dinâmica da ferramenta. Para os professores, por sua vez, esse tempo pode ser um pouco maior, de aproximadamente três dias, considerando que além da execução existe todo o processo de gerenciamento de problemas.

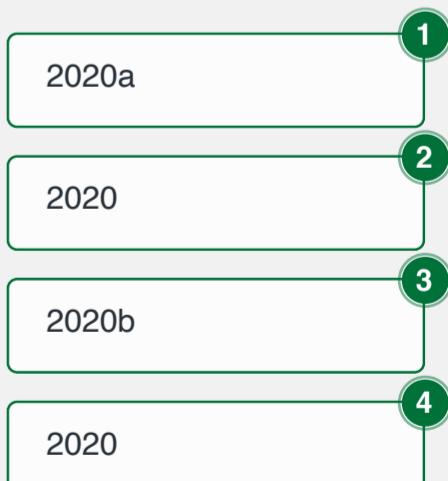
A documentação disponibilizada também apresentou um papel essencial no impulsionamento da ferramenta. Por parte dos alunos, o impacto foi pequeno, pois o nível de complexidade é menor. Mas no caso dos professores, onde existem mais funcionalidades e conceitos a serem abordados, a disponibilização de exemplos demonstrando o processo de criação de um problema com *gifs*, a explicação da visualização e dicas na utilização certamente tiveram um papel importante para que o resultado se tornasse utilizável. Com base nisso, é possível afirmar que documentações e materiais de apoio possuem um grande peso no conteúdo final.

Sendo assim, de um modo geral, é possível afirmar que a ferramenta atendeu a todos os objetivos propostos, proporcionando uma representação visual, execução passo a passo, interatividade por meio da codificação, flexibilização do ensino e disponibilização de uma documentação como material de apoio.

- Acho que podes manter em forma de itens, mas colocar tudo numa só frase ... sem quebra de linhas.
- Como sugestão de trabalhos de extensão é proposto:
- Criação de um interpretador próprio que transpile para o modelo de linguagem atual.
 - Execução passo a passo em cima do código sendo executado, além da representação visual.
 - Implementação de um algoritmo para organização automática dos elementos visuais.
 - Implementação de um console que permita interação do usuário em tempo de execução.
- Terminar os itens com ponto e vírgula, e ponto final. Iniciar os itens com letras minúscula.

REFERÊNCIAS

- AKVEO. **Ngx Admin.** [S.I.], [2019a?]. Disponível em: <https://github.com/akveo/ngx-admin>. Acesso em: 24 nov. 2020.
- AKVEO. **Nebular**: Customizable UI Kit, Auth & Security. [S.I.], [2019b?]. Disponível em: <https://github.com/akveo/ngx-admin>. Acesso em: 24 nov. 2020.
- ANDRADE, Adriner M. de. **Smalg Platform**. Plataforma auxiliar no processo educacional de programação. [S.I.], 2020. Disponível em: <https://adrinerandrade.github.io/smalg-platform>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- COLBURN, Timothy; SHUTE, Gary. Abstraction in Computer Science. **Minds and Machines**, [S.I.], v. 17, n. 2, p. 169–184, jun. 2007.
- CONSORTIUM, Cytoscape. **Cytoscape.js**. [S.I.], [2020?]. Disponível em: <https://js.cytoscape.org/>. Acesso em: 24 nov. 2020.
- DANIELSIEK, Holger *et al.* Detecting and Understanding Students' Misconceptions Related to Algorithms and Data Structures. In: 43RD ACM TECHNICAL SYMPOSIUM ON COMPUTER SCIENCE EDUCATION. **Proceedings...**, New York, NY, USA, p. 21-26. fev. 2012.
- DEBABY, W.; BENSEBAA, T. Using Serious Game to Enhance Learning and Teaching Algorithmic. **Journal of e-Learning and Knowledge Society**, [S.I.], v. 12, n. 2, p. 127–140, mai. 2016.
- FOUH, Eric *et al.* The Role of Visualization in Computer Science Education. **Computers in the Schools**, [S.I.], v. 29, n. 1-2, p. 95-117, 18 abr. 2012. Disponível em: <http://people.cs.vt.edu/~shaffer/CS6604/Papers/AVpedagogypost.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2020.
- FUCCI, Davide *et al.* A Dissection of the Test-Driven Development Process: Does It Really Matter to Test-First or to Test-Last?. **IEEE Transactions On Software Engineering**, [S.I.], v. 43, n. 7, p. 597-614, jul. 2017.
- GANASCIA, Jean-Gabriel. Abstraction of levels of abstraction. **Journal of Experimental & Theoretical Artificial Intelligence**, [S.I.], v. 27, n. 1, p. 23-35, ago. 2015.
- Ordem Alfabetica**  GIANNAKOS, Michail N. *et al.* Understanding student retention in computer science education: The role of environment, gains, barriers and usefulness. **Education and Information Technologies**, [S.I.], v. 22, p. 2365–2382, set. 2017.
- GIANNAKOS, Michail N. *et al.* Investigating Factors Influencing Students' Intention to Dropout Computer Science Studies. In: ACM CONFERENCE ON INNOVATION AND TECHNOLOGY IN COMPUTER SCIENCE EDUCATION. **Proceedings...**, New York, NY, USA, p. 198–203, 1 jul. 2016.
- GITHUB. **Octokit Rest.** [S.I.], [2020?]. Disponível em: <https://github.com/octokit/rest.js>. Acesso em: 24 nov. 2020.
- HALIM, Steven *et al.* Learning Algorithms with Unified and Interactive Web-Based Visualization. **Olympiads in Informatics**, Singapore, v. 6, p. 53-68. 2012. Disponível em: <http://www.ioinformatics.org/oi/pdf/INFOL099.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2020.
- KLOPFER, Eric *et al.* The Simulation Cycle: Combining Games, Simulations, Engineering and Science Using StarLogo TNG. **E-Learning and Digital Media**, [S.I.], v. 6, n. 1, p. 71-96, 1 jan. 2009. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/elea.2009.6.1.71>. Acesso em: 6 abr. 2020.
- KOPSCH, Heloisa Kaestner. **FURBOT-WEB**: uma plataforma adaptativa para o ensino de programação. 2016. 119 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciência da Computação, Centro de Ciências Exatas e Naturais, Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, 2016. Disponível em: http://dsc.inf.furb.br/arquivos/tccs/monografias/2016_1_heloisa-kaestner-kopsch_monografia.pdf. Acesso em: 13 nov. 2020.
- MATTOS, Mauro M. *et al.* **Apostila de OO e FURBOT**. Blumenau, 2008. Disponível em: http://www.inf.furb.br/poo/furbot/files/Apostila_FURBOT.pdf. Acesso em: 13 nov. 2020.
- MICROSOFT. **Monaco Editor**. [S.I.], 2020. Disponível em: <https://microsoft.github.io/monaco-editor>. Acesso em: 24 nov. 2020a 
- MICROSOFT. **TypeScript**. [S.I.], 2020. Disponível em: <https://www.typescriptlang.org/>. Acesso em: 24 nov. 2020b 
- NAIK, Kshirasagar; TRIPATHY, Priyadarshi. **Software Testing and Quality Assurance**: Theory and Practice. Hoboken, New Jersey: Wiley & Sons, Inc., 2008. 616 p. ISBN 978-0-471-78911-6.
- QIAN, Yizhou; LEHMAN, James. Students' Misconceptions and Other Difficulties in Introductory Programming: A Literature Review. **ACM Transactions on Computing Education**. New York, NY, USA, v. 18, n. 1, p. 5, 1 out. 2017.
- STEIMANN, Friedrich; MAYER, Philip. Patterns of Interface-Based Programming. **Journal Of Object Technology**. [S.I.], v. 4, n. 5, p. 75-94. ago. 2005.
- SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. Tradução de Kalinka Oliveira e Ivan Bosnic. 9º. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011. ISBN 978-85-7936-108-1.
- SORVA, Juha *et al.* Students' ways of experiencing visual program simulation. **Computer Science Education**, [S.I.], v. 23, p. 207-238, set. 2013.
- YUAN, Xiaohong *et al.* Visualization Tools for Teaching Computer Security. **ACM Transactions on Computing Education**. New York, Ny, USA, v. 9, n. 4, p. 1-28. jan. 2010.



APÊNDICE A – REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS DA FERRAMENTA

A aplicação deve:

- a) possibilitar a criação e edição de problemas, composto por título, descrição, contrato, cenários e uma solução (RF);
- b) possibilitar a execução dos problemas (RF);
- c) disponibilizar um componente para ser utilizado pelo estudante na implementação do código (RF);
- d) criar um motor para a conversão do código em representação visual (RF);
- e) apresentar uma representação visual passo a passo da execução de uma implementação de uma interface (RF);
- f) disponibilizar modelos prontos com a implementação dos algoritmos de Array List, Linked List e Bubble Sort (RF);
- g) ser disponibilizado na web (RNF);
- h) utilizar o editor de código Monaco como componente de programação dentro da ferramenta web (RNF);
- i) utilizar a ferramenta Cytoscape para a representação visual (RNF);
- j) realizar autenticação com o Github (RNF);
- k) permitir o armazenamento dos problemas no Github (RNF);
- l) ter a interface web construída com o framework Angular (RNF).

ferramenta

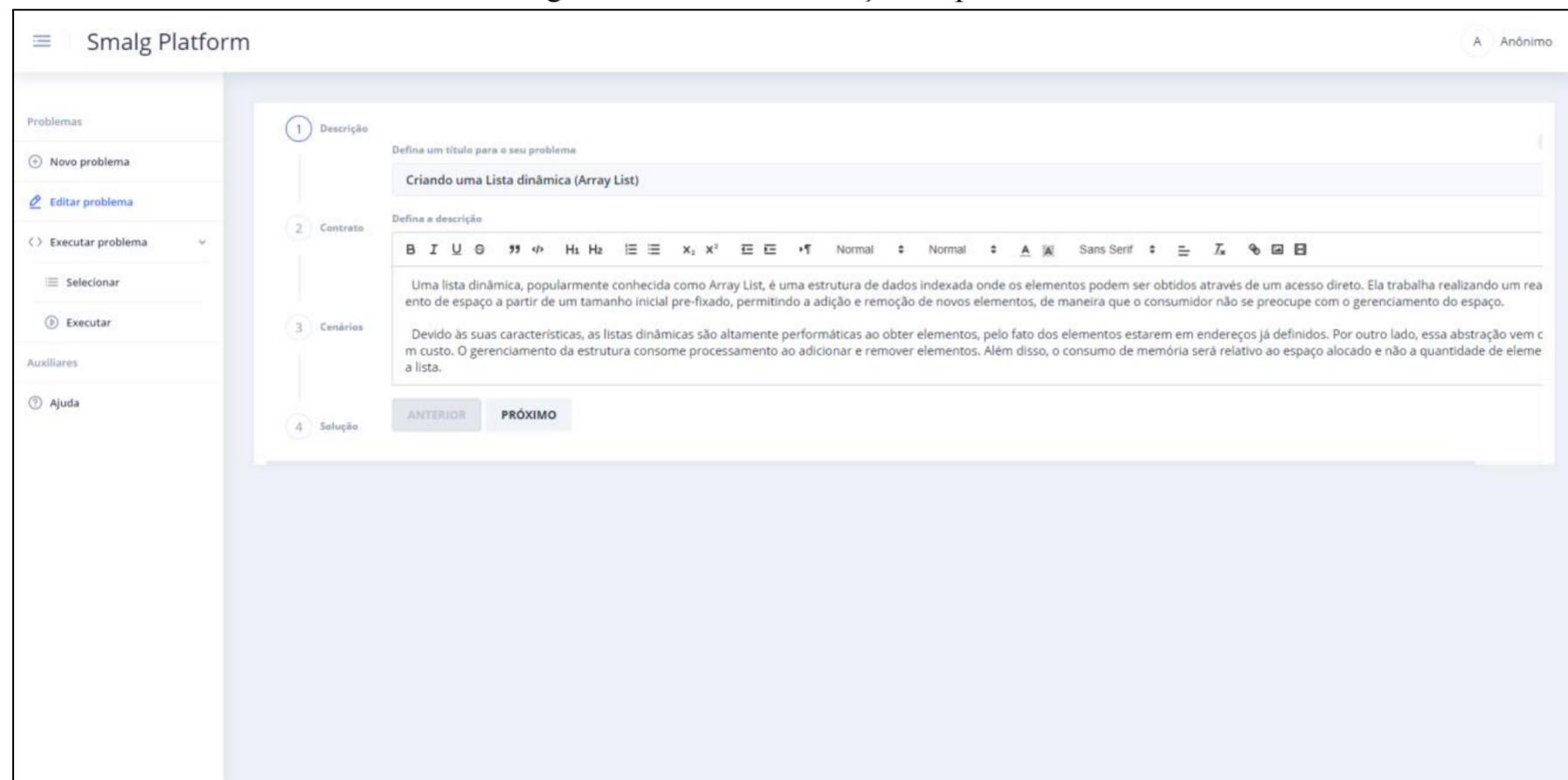
1

APÊNDICE C – ILUSTRAÇÃO DA CRIAÇÃO DE UM PROBLEMA

Este apêndice ilustra as **1** etapas para a criação de um problema de maneira visual. Em todas as etapas, existe um botão de ajuda que redireciona para a documentação de criação de problemas. A Figura 15 ilustra a tela de descrição onde é informado o título e a descrição.

1 Remover.

Figura 15 – Tela de descrição do problema

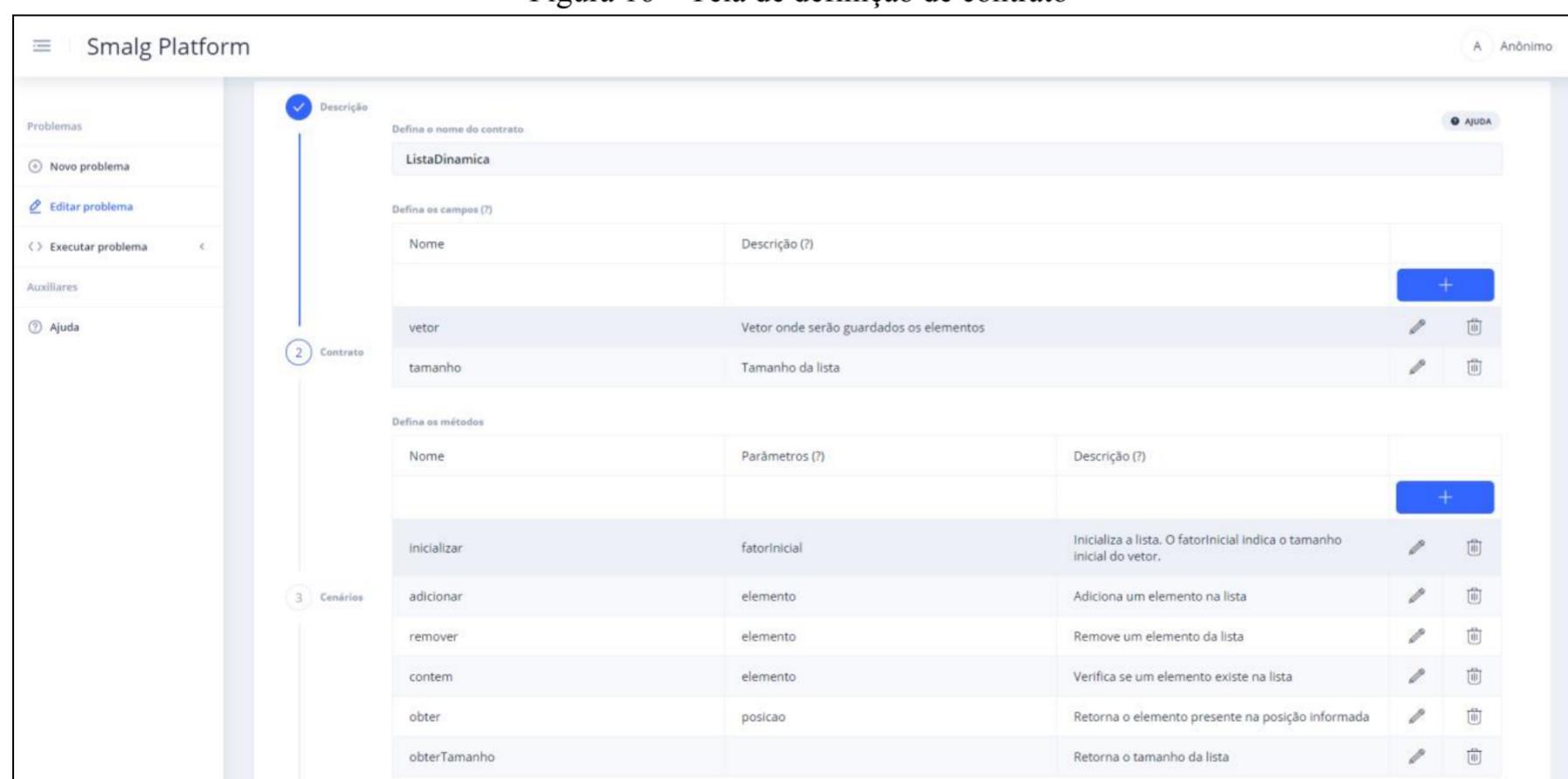


Fonte: elaborada pelo autor.

A Figura 16 ilustra a tela de definição do contrato no qual o **estudante** **2** deverá seguir. Nela é definida o nome do contrato, os nomes dos campos e o nome dos métodos.

2 professor

Figura 16 – Tela de definição de contrato



Fonte: elaborada pelo autor.

A Figura 17 por sua vez, ilustra a tela de definição de cenários. Vários cenários podem ser definidos, cada um deles com seu código de execução e suas assertivas.

APÊNDICE F – QUESTIONÁRIOS DE TESTES COMPLETOS

Este apêndice tem como objetivo demonstrar os questionários aplicados nos alunos e professor por completo. O Quadro 15 e o Quadro 16 apresentam as perguntas aplicadas e as respostas coletadas em detalhe.

professores

1

Quadro 15 – Questionário completo aplicado com os alunos

Pergunta	Respostas disponíveis
Tendo em vista o problema Bubble Sort, você considera que a ferramenta te auxiliou a entender o conceito envolvido?	Sim, muito. – 75% (3/4). Sim, um pouco. – 25% (1/4). Não, pois já compreendia. – 0% (0/4). Não, continuo sem compreender. – 0% (0/4)
Tendo em vista o problema da lista encadeada, você considera que a ferramenta te auxiliou a entender o conceito envolvido?	Sim, muito. – 75% (3/4). Sim, um pouco. – 25% (1/4). Não, pois já compreendia. – 0% (0/4). Não, continuo sem compreender. – 0% (0/4)
Tendo em vista o problema lista dinâmica (ArrayList), você considera que a ferramenta te auxiliou a entender o conceito envolvido?	Sim, muito. – 25% (1/4). Sim, um pouco. – 75% (3/4). Não, pois já compreendia. – 0% (0/4). Não, continuo sem compreender. – 0% (0/4)
Como você avalia o grau de dificuldade para utilizar a ferramenta?	Não tive dificuldades. – 25% (1/4). Baixo. – 75% (3/4). Médio. – 0% (0/4). Alto. – 0% (0/4). Muito alto. – 0% (0/4).
Como você descreveria sua curva de aprendizado para utilizar a ferramenta?	Curta, um dia. – 100% (4/4). Média, três dias. – 0% (0/4). Longa, mais de três dias. – 0% (0/4). Não sei dizer. – 0% (0/4).
Como você avalia a documentação disponibilizada?	Muito boa. – 25% (1/4). Boa. – 50% (2/4). Regular. – 25% (1/4). Ruim. – 0% (0/4). Péssima. – 0% (0/4). Não cheguei a ler. – 0% (0/4).
No geral, acredito que a ferramenta:	Foi útil para o meu aprendizado. – 100% (4/4). Não contribuiu em nada para o meu aprendizado. – 0% (0/4).

Fonte: elaborado pelo autor.

Quadro 16 – Resultado dos testes aplicados com os professores

Pergunta	Respostas
Como você avalia a flexibilidade para criação de problemas?	Muito boa. – 100% (2/2). Boa, porém poderia ser um pouco mais flexível. – 0% (0/2). Regular, o modelo é um pouco engessado. – 0% (0/2). Ruim, não me ofereceu muita flexibilidade. – 0% (0/2). Péssima, não ofereceu flexibilidade nenhuma. – 0% (0/2).
Como você avalia a facilidade para a criação de problemas, considerando a flexibilidade proposta?	Muito boa. – 50% (1/2). Boa, porém poderia ser um pouco mais fácil. – 0% (0/2). Regular, não tão fácil nem tão complexo. – 50% (1/2). Ruim, é um processo um pouco complexo. – 0% (0/2). Péssima, extremamente difícil. – 0% (0/2).
Como você avalia o potencial da plataforma para ensinar de modo autodidata para os alunos?	Muito bom. – 0% (0/2). Bom, porém o aluno terá algumas dificuldades. – 50% (1/2). Regular, o aluno terá dificuldades medianas para usar. – 50% (1/2). Ruim, o aluno terá várias dificuldades para usar. – 0% (0/2). Péssimo, o aluno não terá condições de usar. – 0% (0/2).
Como você avalia o potencial da plataforma para ser utilizada como ferramenta auxiliar ao professor no ensino?	Muito bom. – 100% (2/2). Bom. – 0% (0/2). Regular. – 0% (0/2). Ruim. – 0% (0/2). Péssimo. – 0% (0/2).
Você utilizaria a ferramenta aplicando	Sim. Acredito que a interação dos alunos pode agregar ao

diretamente com os alunos?	aprendizado. – 50% (1/2) Não, mas montaria meus próprios problemas e apresentaria a visualização para auxiliar na explicação. – 50% (1/2). Não utilizaria a ferramenta. – 0% (0/2).
Se você for aplicar diretamente com os alunos, como você avalia o nível de acompanhamento e instrução que deverá ser realizado por parte do professor?	Nenhum. – 0% (0/2). Quase nenhum. – 0% (0/2). Razoável. – 100% (2/2). Um acompanhamento integral. – 0% (0/2). Não utilizaria com os alunos. – 0% (0/2).
Como você classifica a visualização apresentada?	Muito boa. – 50% (1/2). Boa. O conceito pode ser entendido, mas tem alguns pontos que poderiam melhorar. – 50% (1/2). Regular. – 0% (0/2). Ruim. – 0% (0/2). Péssima. – 0% (0/2).
Como você classifica a curva de aprendizado para conseguir utilizar a ferramenta, por parte do professor?	Curta, um dia. – 50% (1/2). Média, três dias. – 50% (1/2). Relativamente longa, uma semana. – 0% (0/2). Longa, mais de uma semana. – 0% (0/2).
No geral, considero a ferramenta como uma possibilidade de ensino:	Muito boa. – 50% (1/2). Boa. – 50% (1/2). Regular. – 0% (0/2). Ruim. – 0% (0/2). Péssima. – 0% (0/2).
Como você avalia a qualidade da documentação da plataforma?	Muito boa – 100% (2/2). Boa – 0% (0/2). Regular – 0% (0/2). Ruim – 0% (0/2). Péssima – 0% (0/2).

Fonte: elaborado pelo autor.

