

# ESTUDO E PROPOSTA DA METODOLOGIA CODING DOJO PARA O CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

## VI Encontro de Monitoria de Projetos da Graduação

Joao Pedro Osawa Vaz Eduardo, Carlos Sergio da Silva Marinho, Windson Viana de Carvalho, Ernesto Trajano de Lima Neto, Glaudiney Moreira Mendonça Junior, Leonardo Oliveira Moreira

A metodologia Coding Dojo tem sido aplicada como estratégia de ensino/aprendizagem no âmbito da aplicação de conceitos de algoritmos e programação de computadores. Essa metodologia emprega conceitos de aprendizagem colaborativa, interação e aspectos de desafios. Existem algumas formas da aplicação da metodologia Dojo, onde as mais conhecidas são: o Randori, Kata e Kake. Essas formas são necessárias para adequar a metodologia Coding Dojo ao contexto onde será aplicada, levando em consideração a forma de interação, número de participantes, espaço físico do local, comunicação, equipamentos e resolução dos desafios de programação. No entanto, a metodologia Coding Dojo tem sido comumente aplicada em cenários onde os participantes ou público-alvo são das áreas de ciências, computação e engenharias. Esse estudo tem como objetivo principal estudar as três formas mais recorrentes da metodologia Coding Dojo e verificar qual a melhor metodologia para participantes que não são totalmente da área das exatas. Além disso, pretende-se elaborar uma proposta de Coding Dojo para o curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (UFC). O curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC possui uma natureza interdisciplinar e discentes que estudam conhecimentos das áreas de computação, humanas e artes. Portanto, pretende-se mostrar a aplicação da metodologia Coding Dojo em um curso onde os alunos possuem perfis com formação que não são totalmente da área de exatas.

Palavras-chave: Coding Dojo. Aprendizagem. Programação de Computadores.