



IMPLEMENTAÇÃO COMPUTACIONAL DA METODOLOGIA DE PLANEJAMENTO

Livia Maria de Freitas, Annabell Del Real Tamariz

No meio educacional é importante buscar, cada dia mais, novas opções para facilitar a vida dos estudantes e professores no processo de aprendizagem. Na área da computação essa preocupação deve ser ainda maior, já que existe um grande número de desistências nos cursos por parte dos estudantes quando percebem que não estão conseguindo acompanhar o andamento das disciplinas. Uma dessas disciplinas que geram grande dificuldade para os alunos é a de Programação Orientada a Objetos (POO), que juntamente com a disciplina de programação básica desenvolvem um aprendizado importantíssimo para qualquer profissional da área, além do desenvolvimento do raciocínio lógico no dia a dia do estudante. A proposta deste projeto é oferecer um ambiente aberto para que o aluno aprenda os conceitos básicos de POO e possa construir um algoritmo para um dado problema específico. Na fase da implementação, foi necessária a criação de um banco de dados para armazenar as informações dos conteúdos da metodologia de planejamento para a criação do conteúdo programático. Depois disso, testaram-se os comandos do banco de dados em uma conexão com a linguagem Java. Implementou-se a conexão de Java com o banco de dados no ambiente do Eclipse e testaram-se os comandos insert, select, delete e update pelo código com exibição no próprio console da plataforma. Neste momento, dispomos do modelo cognitivo, que consta das seguintes partes: Criação da ementa da disciplina; Definição de como ensinar o conteúdo e a Definição de como avaliar o conteúdo ensinado. A nossa criação da ementa de POO foi realizada com a implementação da Metodologia de Planejamento, porém com algumas modificações. Por fim, esperamos obter um ambiente completo para o uso dos professores e alunos durante o aprendizado dos conteúdos da disciplina de POO. O intuito é facilitar o trabalho do professor ao ministrar essa disciplina de difícil compreensão por parte dos estudantes, além de colaborar com o aprendizado dos alunos em todos os tópicos abordados dos conceitos de OO.

Palavras-chave: Ambiente Virtual de Aprendizagem, Metodologia de Planejamento, POO.

Instituição de fomento: UENF