

146

UM AMBIENTE DE APOIO AO ENSINO/APRENDIZADO DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS NA WWW.*Caren M. Nichele, Ana L. Zanella, Karin Becker* (Instituto de Informática, PUCRS).

O paradigma de Orientação a Objetos (OO) tem recebido cada vez mais atenção nos últimos anos, devido a suas inúmeras vantagens para o desenvolvimento de software. Durante o processo de ensino do paradigma, diversos problemas que dificultam a compreensão e adoção do pensamento em termos de objetos têm sido detectados. O projeto OOLDER (Object Orientation: Learning DEvelopment and Reuse) visa formar pessoal especializado em OO e desenvolver técnicas/ferramentas que auxiliem no ensino/aprendizado deste paradigma. O presente trabalho descreve um ambiente desenvolvido na WWW que dá apoio ao processo de ensino/aprendizado de um curso de OO baseado na metodologia RDD (Responsibility-Driven Design). O curso emprega técnicas de aprendizado colaborativo, onde os alunos aprendem através do desenvolvimento de exercícios, e da discussão das soluções desenvolvidas para detecção de erros e/ou outras alternativas de modelagem. O ambiente visa diminuir/evitar os problemas geralmente encontrados em ambientes de sala de aula convencionais. Ele adota um modelo de cooperação estruturada que é baseado na comunicação escrita entre alunos/professor via Internet. O ambiente define espaços de trabalho específicos na WWW para as necessidades de professores e alunos, os quais possibilitam: a) apoio ao professor na definição e acompanhamento das aulas e exercícios, b) formalização das ações específicas de professores e alunos, e c) troca de conhecimento entre os parceiros durante o decorrer do processo. Este ambiente dá apoio a duas formas de colaboração entre os estudantes: a) o compartilhamento de conhecimento durante o desenvolvimento de exercícios, quando os alunos são encorajados a pedir ajuda aos colegas, e b) o debate e a crítica sobre as soluções dos exercícios entregues ao professor, através de reflexões e compartilhamento com os demais colegas sobre cada solução desenvolvida e o conhecimento adquirido. O ambiente está sendo desenvolvido utilizando CGI Script, JavaScript e formulários HTML. O ambiente pode ser facilmente adaptado ao ensino de outras disciplinas de modelagem de software ou banco de dados (CNPq).