

130

W3O2 – UM AMBIENTE PARA ENSINO DE ORIENTAÇÃO A OBJETOS. *Sabrina dos Santos Marczak, Luciana de Araujo Spagnoli, Karin Becker* (Faculdade de Informática – PUCRS)

O paradigma de Orientação a Objetos (OO) tem sido considerado uma solução para muitos dos problemas de qualidade e produtividade no desenvolvimento de software, mas na prática tem se observado dificuldades em seu ensino-aprendizado. Sabendo destas dificuldades, o Projeto OOLDER (Object Orientation: Learning DEvelopment and Reuse) tem por propósito desenvolver técnicas/ferramentas que auxiliem nos processo de ensino/aprendizado deste paradigma. Neste contexto, o presente trabalho descreve um ambiente de apoio ao ensino/aprendizado de um curso de OO: W3O2. O W3O2 emprega a World Wide Web (WWW) como plataforma de funcionamento, utiliza-se da metodologia RDD (Responsibility-Driven Design) e sua dinâmica é baseada em técnicas de aprendizado colaborativo. Este ambiente possibilita aos alunos aprenderem projeto OO a partir do desenvolvimento de exercícios e discussão das soluções encontradas, visando a detecção de erros e/ou diferentes alternativas de modelagem. São minimizados/evitados através deste ambiente problemas geralmente encontrados em ambientes de sala de aula convencional, como: timidez, dominância, ou volatilidade do conhecimento trocado oralmente. Adotando um modelo de cooperação estruturada baseada na comunicação escrita, o ambiente define áreas de trabalho específicas para as necessidades dos professores e alunos, possibilitando apoio ao professor na definição e acompanhamento das atividades, formalização das ações específicas de professores e alunos, e troca de conhecimento entre os parceiros. Sendo assim, o W3O2 dá apoio explícito a duas formas de colaboração entre os estudantes: a) compartilhamento de conhecimento durante o desenvolvimento de exercícios, quando são encorajados a pedir ajuda aos colegas, e b) debate e a crítica sobre as soluções dos exercícios entregues ao professor, permitindo a reflexão e compartilhamento com os demais colegas sobre as soluções desenvolvidas e o conhecimento adquirido. W3O2 vem sendo desenvolvido utilizando-se além de linguagens voltadas para a WWW, como Html e JavaScript, a plataforma orientada a objetos TOP, que nos permite a partir dos objetos que a compõem o desenvolvimento da estrutura e atividades do ambiente.