Análise da Prática Docente no Processo de Ensino de Programação Orientada a Objeto Mediado por Meio de Rede Social Educativa

**Luís Guilherme Cândido Honorio**

1Facens | Faculdade de Engenharia de Sorocaba

Sorocaba/SP

*Abstract. This article will talk about the teaching practice focused on the OOP teaching process mediated by a social educational platform to propose improvements in the collaboration and perception interaction styles in order to improve the users' experience in these activities. As a method, it corresponds to the stages of progress that consist of the exploratory phase, the delimitation of the study, the preparation of activities, the systematic analysis and the preparation of the report.*

*For purposeful sampling, students of the Object Oriented Programming course will take part in the classroom course on Computing. The results of the study show that the combination of the collaborative tool for the teaching of object-oriented programming is presented as a new teaching methodology for the teacher to reflect his teaching practice, passing from transmitter of content to mediator of the process of obtaining knowledge .*

*These results allowed us to propose new functional requirements that will improve the Educational Social Network - REDU, which favors a more collaborative education through the mediation of teachers and students in the execution of their teaching activities.*

*Keywords: Object-oriented programming; Progress; Educational social network.*

***Resumo.*** *Este artigo vai falar sobre a prática docente voltada ao processo de ensino de POO mediado por plataforma social educacional para propor melhorias dos estilos de interação de colaboração e percepção visando aprimorar a experiência dos usuários nessas atividades. Como método corresponde às etapas de progresso que consistem na fase exploratória, a delimitação do estudo, a preparação das atividades, a análise sistemática e a elaboração do relatório.*

*Para amostragem proposital serão estudantes da disciplina de Programação Orientada a Objeto do curso presencial de Licenciatura em Computação. Os resultados do estudo mostram que a combinação da ferramenta colaborativa para o ensino de programação orientada a objeto é apresentada como uma nova metodologia de ensino para que o professor refletir sua prática de ensino, passando de transmissor do conteúdo para mediador do processo de obtenção do conhecimento.*

*Estes resultados permitiram propor novos requisitos funcionais que venham a melhorar a Rede Social Educacional – REDU, que favoreça uma educação mais colaborativa por meio da mediação dos docentes e estudantes na execução de suas atividades de ensino.*

*Palavras‐chave: Programação orientada a objeto; Progresso; Rede social educacional.*

# 1. Qual objetivo do artigo?

*O objetivo desse artigo é poder mostrar ao leitor a capacidade de método que possa corresponder as etapas de progresso que consistem na fase exploratória, a delimitação do estudo, a preparação das atividades, a análise sistemática para chegar-se ao resultado final que seria a confecção do relatório.*

# 2. Qual era a aplicação do tema pesquisado?

A análise orientada a objetos tem se demonstrado mais completa, no sentido de ser empregada no desenvolvimento de sistemas complexos e de grande porte.

Ela também possibilita uma maior integração entre os objetos do mundo real, bem como permite representar os vários aspectos do problema, através de modelos intuitivos que reduzem as explicações textuais, muito utilizadas em outras metodologias que por sua vez, buscam desenvolver concepções de ensino que motivem os estudantes a serem cada vez mais ativos e autônomos.

Alguns exemplos desses métodos são os jogos para simulação e o uso de ambientes colaborativos no processo de ensino e aprendizagem da disciplina.

# 3. Qual foi a conclusão?

# Um estudo de (Lai et al, 2013), sobre plataforma de rede social, tem a vantagem de notificação e lembretes, que permitem que estudantes obtenham a resposta imediatamente.

# Especialmente o Facebook, como plataforma de rede social ocupa a maior taxa de utilização, o estudo utiliza o Facebook como a ferramenta, para um sistema de aprendizagem em Java, para ajudar os alunos a aprender programação, resultados experimentais mostram que alunos reconhecem a ajuda sobre a aprendizagem.

# Segundo (Chorfi, Zidani, Lezzar, 2012), a construção de um espaço de trabalho compartilhado para os alunos para edição de programação colaborativa, especialmente no campo dos cursos de iniciação a programação e estruturas de dados com as formas de comunicação e colaboração, podem beneficiar o aprendizado de forma eficiente.

# Outro estudo (Morgado et al, 2012) sobre redes sociais, microblogging, mundos virtuais e Web 2.0 no ensino de técnicas de programação com combinação de colaboração e interação social, permitiu aos alunos melhorarem seu contato e participação com os desenvolvedores e profissionais em comunidades, na prática puderam melhorar sua aprendizagem e fornecer maior motivação para a aprendizagem de programação.

# 4. References

Elias Vidal Bezerra Junior, Gomes Alex Sandro, & Flavia Veloso Costa Souza. (2014). Análise da prática docente no processo de ensino de programação orientada a objeto mediado por meio de rede social educativa. *EaD & Tecnologias Digitais Na Educação,* *2*(3), 111-115. disponivel em <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/ead/article/download/3414/2105> (acesso em 10/08/2020)