**PLANO DE ENSINO**

**Disciplina:** Práticas de Ensino de Computação III **Carga Horária:** 10 minutos

**Docentes: ERICA DE SOUSA – PAULO ROBERTO Data:** 09/06/2024

**Tema:**

Conceitos Iniciais de Programação Orientada a Objetos (POO)

**Objetivo :**

Introduzir os alunos aos fundamentos da Programação Orientada a Objetos (POO), capacitando-os a entender os conceitos de: classes, objetos, atributos e métodos, e compreender a importância desses conceitos na estruturação de programas mais organizados, eficientes e modernos.

**Habilidades**:

* Desenvolver a habilidade de compreender os conceitos básicos de Programação Orientada a Objetos,
* Conceitos de classes e objetos;
* Conceitos de atributos e métodos em linguagem natural

**Conteúdo Programático**:

1. Introdução à Programação Orientada a Objetos:
   * O que é POO, quando surgiu e sua importância;
   * Diferença entre POO e programação procedural.
2. Conceitos Fundamentais:
   * Classes e Objetos
   * Instanciação de objetos.
   * Atributos e Métodos:

3. Estudo de caso com linguagem natural

**Metodologia**:

Aula expositiva e explicativa usando recursos visuais como: tela com imagem do docente, mostrando os conceitos e aplicando exemplos, como forma de massificar o aprendizado, mesmo que de forma básica e de conteúdo introdutório do assunto.

Ao final sera disponibilizado um link e um pin para o aluno participar de um pequeno jogo de perguntas e respostas desenvolvido na plataforma KAHOOT

**Recursos**

1. Gravação de tela usando software KdenLive (open-source e gratuiíto);
2. Reendereização da aula em um vídeo de 10 min usando OBS Studio (open-source e gratuíto);
3. Plataforma Kahoot para avaliar o aprendizado.
   1. Link para o game no kahoot: <https://kahoot.it/challenge/03473522?challenge-id=693a7c5f-3c11-41dd-8ae1-117b38744bb1_1717349969681https://kahoot.it/challenge/03473522?challenge-id=693a7c5f-3c11-41dd-8ae1-117b38744bb1_1717349969681>
   2. Pin para o game no kahoot: 0347352203473522

Obs.: O aluno entra no link, disponibilizado acima, ou usando o PIN de acesso no endereço: https://kahoot.it/

**Bibliografia:**

* .E CARVALHO, Tiago Leite. Orientação a Objetos: Aprenda seus conceitos e suas aplicabilidades de forma efetiva. Casa do CódigoCasa do Código, 2016. ASIN : ‎B01LXHG8HX

|  |  |
| --- | --- |
| Docente  UFT | Docente  UFT |