**PLANO DE AULA 09.08 -** **IDE: AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO INTEGRADO**

**Apostila 09 – Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis**

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

**TEMA**

IDE: Ambiente de Desenvolvimento Integrado (Integrated Development Environment)

**PLANOS DE AULA. VOCÊ ESTÁ AQUI:**

09.01 – Afinal de contas, o que é programar?

09.02 - Perspectivas para os Desenvolvedores Mobile

09.03 – Introdução ao Mobile

09.04 – Preparando o ambiente: Java e Android Studio

09.05 - Básico de Java

09.06 - Evoluções do Android

09.07 - Ambiente e Desenvolvimento Android

**-> 09.08 – IDE: Ambiente de Desenvolvimento Integrado**

09.09 - Aplicação prática

09.10 – Projeto Integrador Mobile

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Professor, os objetivos de aprendizagem desta aula são:

Ao final desta aula, o aluno precisará ter conquistado os seguintes objetivos:

* Compreender o que é o IDE - Ambiente de Desenvolvimento Integrado (Integrated Development Environment)
* Conhecer quais são os principais programas que podem ser chamados de IDE
* Dar os primeiros passos para administrar um ambiente IDE

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

DESAFIO: Compreender a definição do que são os softwares IDE e saber trabalhar em seus ambientes.

Observação: há uma razoável dificuldade daquele que se inicia nesta área – aluno ou qualquer novato – em compreender o que é um ambiente IDE (Integrated Development Enhanced).

Não deixe de começar e recorrer, sempre que possível, aos exemplos práticos e visuais!

Uma caracterização muito clara é indicada neste excelente vídeo de oito minutos disponível no YouTube:

**IDE // Dicionário do Programador | Código Fonte TV** <https://www.youtube.com/watch?v=GPcIjsz-2cA>

Portanto, aqui cabe avançar em paralelo tanto na explicação teórica quanto nos exemplos práticos. A definição em si não costuma ser simples e pode-se tornar bastante abstrata para aqueles que compreendem pouco de informática. Um IDE são aqueles softwares que possuem uma interface que permite aumentar a produtividade do desenvolvedor. Ou seja, o desenvolvedor permite programar mais linhas quando utiliza uma IDE amigável e com mais recursos.

Existem várias IDEs que trabalham com Java.

Conforme indica a apostila 09, na página 39, esta é uma definição conceitual:

“A IDE é a área criada para o desenvolvimento integrado. Uma IDE tem como finalidade básica, criar um ambiente que permita maximizar a produção de códigos e que organize de maneira clara e objetiva todas as partes que compõem um projeto mobile.”

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Peça para que cada equipe faça os exercícios correspondentes a seu desafio inicial.

Você pode estimular os alunos a perceber, a cada passo das narrativas, e melhor entender as demandas, a metodologia e as soluções propostas dos casos expostos.

Professor, para tais questões, você pode propor que os alunos se organizem em duplas ou pequenas equipes e, nos últimos 15 minutos de aula, apresentem seus resultados para a classe.

Uma dinâmica possível é que, em dupla ou pequenos grupos, os alunos resumam os conceitos examinados nesta aula.

**RECURSOS**

Professor, importante providenciar uma conexão de internet para a sala ou ver quais alunos possuem acesso à internet em casa ou no celular.

Providencie uma conexão de internet junto à escola.

Caso isso não venha a ser possível, repasse com antecedência o link dos vídeos para que os alunos possam assisti-los em casa ou em uma lan house, por exemplo

Para o dia da aula, caso falhe ou não tenha conexão à internet, peça aos alunos que tenham acesso por meio de celular que assistam os vídeos com os colegas.

**AVALIAÇÃO**

Professor, retome os objetivos de aprendizagem estabelecidos acima e verifique junto com os alunos se eles foram cobertos. A avaliação pode e deve reforçar os pontos ministrados e, apontar eventuais lacunas a resolver dentro ou fora da sala de aula.

++++

Destaquemos que a avaliação é fundamental na construção do aprendizado do aluno. Mais do que simplesmente dar notas e atribuir um número ou um conceito (bom, razoável, ruim, por exemplo) ao desempenho do aluno ou da equipe, o que importa é examinar, junto com eles e numa postura de diálogo qual foi o conhecimento assimilado e o aprendizado real.

Tenha em mente que esta abordagem implica avaliar CONHECIMENTO, HABILIDADES E ATITUDES (C.H.A.).

O conhecimento em si é a avaliação mais comum e tradicional. Mas é importante saber se este conhecimento formal está se traduzindo em habilidades reais dos alunos no domínio dos conceitos e das ferramentas. E, além disso, em atitudes concretas e construtivas de aprendizado.

Com a abordagem apropriada, esta avaliação poderá ser feita de forma curta.

Faça ao final da aula, uma breve avaliação (cerca de 7 minutos, por exemplo) junto aos alunos e equipes para saber se conseguiram dominar os conceitos e as ferramentas básicas expostas nesta aula.

Procure fazer isto a partir dos DESAFIOS DEFINIDOS ou situações-problema a enfrentar.

Tenha presente que o elemento principal e direcionador das atividades avaliativas do C.H.A é o problema: o conhecimento adquirido, a capacidade real e a postura para bem resolvê-lo.

Se o desafio é o problema, então a régua ou a métrica será a capacidade de resolvê-lo.

São três os principais instrumentos de avaliação que podem ser utilizados:

(1) SOCIALIZAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DOS RESULTADOS: Peça aos alunos e equipes que exponham o que aprenderam e os frutos dos seus trabalhos para os demais.

(2) RELATÓRIO TÉCNICO: “texto escrito estruturado que contempla o passo a passo do desenvolvimento do problema e a proposta de solução do problema.”, FREZATTI et ali (2018)

(3) OBSERVAÇÃO DOCENTE: Como professor, você pode pontuar e destacar conquistas dos alunos e seus progressos. Ressalte a eles também os percursos e trilhas percorridos.

Dado o tempo exíguo de aula, entenda que o relatório técnico de produção será feito de forma primordialmente oral pelos alunos e equipes ou em notas ao longo do curso.

Procure perceber e “medir” o quanto os alunos apreenderam uma noção básica dos conceitos expostos.

Além da compreensão básica, o importante é perceber se eles captaram e estão sensíveis à necessidade de dominar estes conceitos básicos ao longo do curso.

Retorne aos objetivos de aprendizagem definidos no início deste plano de aula para conferir se foram realizados. Caso não, procure enfrentá-los nas próximas aulas de forma concentrada (se houver tempo hábil) ou distribuída.

A medida do sucesso desta aula será dada por terem captado ou não a importância da disciplina e por acender em seus alunos a curiosidade pelo tema, mais do que um domínio estrito de todos os seus conceitos e ferramentas.

**CRONOGRAMA:**

Professor, nesta aula, fique muito atento ao tempo disponível para os exercícios práticos.

Professor, nesta aula, fique às dinâmicas de grupo e ao método dialógico de perguntas e resposta e novas perguntas e respostas sucessivas. Note que esta dinâmica pode ocorrer tanto entre professor e alunos quanto diretamente entre alunos e equipes.

Tempo total de aula: 45 minutos;

Abertura e aquecimento: 5 minutos;

Desenvolvimento e dinâmicas: 30 minutos;

Avaliação e fechamento: 10 minutos

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS PARA** **PREPARAR O AMBIENTE ANDROID**

Referências na apostila 09 – Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

Capítulo 2 - Android ....................................................................................................31

2.3 – Conhecendo os componentes da IDE (Integrated Development Enhanced).......40 a 45

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

**VÍDEO**:

IDE // Dicionário do Programador | Código Fonte TV <https://www.youtube.com/watch?v=GPcIjsz-2cA>

O que é a IDE ? ( Ambiente de desenvolvimento integrado ) | Meu Universo Nerd Fotografia |

<https://www.youtube.com/watch?v=z_SyE2w7XwE>

🤝 𝗛𝗢𝗦𝗧𝗚𝗔𝗧𝗢𝗥 → https://codft.me/HGGPcIjsz2cA

O Dicionário do Programador é o quadro semanal onde você poderá aprender mais sobre termos, tecnologias ou palavras do maravilhoso mundo da programação! Ele é uma ideia antiga, que tomou vida graças a grande ajuda da HostGator Brasil.

☕ 𝗦𝗲𝗷𝗮 𝘂𝗺 𝗺𝗲𝗺𝗯𝗿𝗼 𝗱𝗼 𝗖𝗹𝘂𝗯𝗲 𝗱𝗼𝘀 𝗖𝗗𝗙𝘀

→ https://codft.me/clubecdfs

🎧 𝗣𝗹𝗮𝘆𝗹𝗶𝘀𝘁𝘀

* Dicionário do Programador: https://codft.me/dicionarioprogramador
* Vlog: https://codft.me/vlog
* Mão no Código: https://codft.me/maonocodigo
* CDF na Estrada: https://codft.me/cdfnaestrada
* CAC: https://codft.me/cac