

DESENVOLVIMENTO DE VIDEOAULAS PARA A DISCIPLINA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Nata Lael Gomes Raulino, Evilasio Costa Junior, Belmondo Rodrigues Aragão Junior, Valéria Lelli Leitão Dantas, Rossana Maria de Castro Andrade

A Engenharia de Software é uma área da Computação que abrange as várias etapas e perspectivas do desenvolvimento de software, desde a especificação de seus requisitos até o seu processo de manutenção. Tendo em vista a amplitude de temas abordados nesta área, assim como a necessidade de possibilitar uma maior capacitação e engajamento dos alunos na produção de software de qualidade, foi adotada no Departamento de Computação da UFC uma abordagem de ensino teórico-prática que une o conteúdo abordado em aulas expositivas com o desenvolvimento de um projeto de software para dispositivos móveis. Além das aulas expositivas e projeto, também podem ser citadas outras atividades, como as dinâmicas em classe, que têm como intuito descontrair o ambiente de aula e gerar mais interesse dos alunos nos temas abordados, e a realização de aulas extras, que têm como principal objetivo trazer conhecimentos que apoiem o desenvolvimento do projeto principal da disciplina. O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência do processo de desenvolvimento das aulas extras no formato de videoaulas. Nos semestres anteriores era adotado o formato de aulas presenciais, porém ao serem considerados fatores como a dificuldade de alinhamento do tempo disponível tanto de alunos quanto monitores, assim como a baixa presença dos alunos, especialmente nos momentos finais do semestre, decidiu-se pela adoção de videoaulas como novo formato. Para tal fim, foram definidas dez equipes de dois monitores, onde um seria responsável pela organização do conteúdo e outro pela apresentação, havendo também um monitor responsável pela edição de todos os vídeos. Este modelo tem como principal vantagem a disponibilização do conteúdo, que após produzido torna-se acessível aos alunos a qualquer momento, podendo também ser reutilizado em semestres posteriores.

Palavras-chave: ENGENHARIA DE SOFTWARE. RELATO DE EXPERIÊNCIA. EDUCAÇÃO. VIDEOAULAS.