

USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Francisco Gutenberg da Silva Filho, Valéria Lelli Leitão Dantas, Rubens Anderson de Sousa Silva, Liana Mara Carvalho de Menezes, Erick Barros dos Santos, Rossana Maria de Castro Andrade

Este resumo tem como objetivo relatar as atividades realizadas no Programa de Iniciação à Docência (PID) da disciplina de Engenharia de Software (ES), em que foi adotada a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL, do inglês Project Based Learning) como metodologia ativa no processo de aprendizagem. A disciplina de ES é obrigatória para o curso de Ciência da Computação (5º Semestre), com uma média de 40 alunos, ofertada anualmente pelo Departamento de Computação. A PBL é uma metodologia que tem foco em vivências práticas, com o objetivo de trazer experiência para os alunos. Durante o ano de 2019 foram realizadas várias atividades de monitoria, tais como auxílio na elaboração de questões para listas de exercícios, correção de exercícios, participações em bancas de seminários, auxílio na aplicação de provas e produção de vídeo aulas, e no acompanhamento do desenvolvimento de projetos dos discentes, que é o tema deste resumo e será abordado com detalhes a seguir. No decorrer do semestre, os alunos tiveram de desenvolver um projeto de software, com a aplicação dos conhecimentos vistos em sala de aula, com o objetivo de construir um produto voltado para dispositivos móveis. A turma foi dividida em 7 equipes, onde cada equipe era responsável pela concepção de um sistema de sua escolha. As equipes tiveram de realizar entregas de artefatos do projeto ao longo do semestre. Para avaliar os artefatos, foi definida uma equipe composta de 2 monitores, alunos de mestrado (3) e doutorado (2) e o professor. Cada membro ficou responsável por acompanhar o trabalho de uma equipe. Ao fim da disciplina, os alunos tiveram que fazer uma apresentação, com o objetivo de explicar tudo o que foi desenvolvido durante o semestre bem como o produto final. Este acompanhamento permitiu uma interação maior entre os alunos e monitores uma vez que cada equipe tinha um monitor dedicado para esclarecer dúvidas, além disso, possibilitou ao monitor ter um panorama das atividades desempenhadas pelos docentes.

Palavras-chave: Engenharia de Software. Aprendizagem Baseada em Projet. Metodologias Ativas. Software.