

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE MONITORIA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

Francisco Hartur Lopes de Alcantara, Ismayle de Sousa Santos, Pedro Almir Martins de Oliveira, Alex Felipe Ferreira Costa, Evilasio Costa Junior, Rossana Maria de Castro Andrade

A Engenharia de Software é uma disciplina obrigatória para graduandos em Ciência da Computação (CC) e Engenharia da Computação (EC) na Universidade Federal do Ceará. A disciplina de Engenharia de Software é importante pois trata-se de uma área da Computação que se preocupa com todos os aspectos de produção de software e que é responsável por coordenar os processos de identificação das necessidades do cliente, planejamento, análise, desenvolvimento, entrega e evolução do software. Dada as dificuldades da disciplina e a sua importância para a formação de graduandos e pós-graduandos dos cursos de computação e afins, os monitores tem como objetivo auxiliar os discentes na resolução de problemas mencionados em sala de aula, nos trabalhos e atividades estabelecidas bem como no esclarecimento de dúvidas. Além disso, objetiva-se promover o engajamento prático dos alunos com os conceitos vistos em classe. Esse trabalho busca apresentar um relato de experiência de um monitor da disciplina no período 2021.1. A metodologia empregada durante as aulas buscou revisar conceitos de Engenharia de Software para os projetos de programação e esclarecer os tópicos da disciplina. Além das aulas e dos projetos, houve também inserções de vídeos na plataforma do YouTube para os discentes terem um material disponível online e, esse ano, como a disciplina foi apresentada completamente de maneira remota, houve comunicação virtual com todos os alunos através da ferramenta Discord para resolver exercícios e revisar conceitos antes das provas. Por fim, foi possível notar um engajamento maior por parte dos alunos na plataforma online de discussão no Discord comparado a participação deles nas aulas síncronas. Notou-se que os alunos eram mais engajados e colaborativos no Discord, obtendo assim uma maior chance de sucesso para resolverem atividades e trabalhos propostos.

Palavras-chave: Engenharia de Software. Ensino Remoto. Monitoria.