

RELATO DE PRÁTICA PEDAGÓGICA

Rosenclever Lopes Gazoni¹

Dados de Identificação

Disciplina: Projeto e Desenvolvimento de Algoritmos

Período: 1º

Curso: Sistemas de Informação

Objetivo(s) da Ação

Aplicar as técnicas de metodologia ágil SCRUM no processo ensino-aprendizagem da disciplina de Algoritmos, de modo a propiciar a autonomia na obtenção de novos conhecimentos por meio de uma ferramenta amplamente utilizada nas empresas de desenvolvimento de software.

Conteúdos Trabalhados

Esta prática foi desenvolvida aplicando-se os seguintes procedimentos:

Organização

- A turma será dividida em equipes de 4 componentes
- As aulas serão compostas de elementos relacionados aos conteúdos que permitirão aos alunos obterem as competências necessárias para o desenvolvimento do produto proposto para cada etapa de avaliação

¹ Mestre em Computação (ITA), Docente do UGB-FERP

- Todos os alunos de cada equipe devem dominar os conceitos que estarão na coluna de pronto e, eventualmente o professor poderá fazer verificações em cada equipe para validar o conhecimento, podendo o item voltar para a coluna de “a fazer” caso seja verificado que tal conceito ainda não é de domínio de todos

Recursos

- Quadro de acompanhamento do desenvolvimento de habilidades a cada aula que poderá ser feito fisicamente utilizando cartolina e post-its ou on-line utilizando o Trello contendo as divisões Lista de itens, a fazer, fazendo, pronto (deverá ainda contemplar a definição de pronto, o gráfico de burndown, a retrospectiva (o que deu certo? o que poderia ter ido melhor? Como a equipe pode melhorar?) e a velocidade – onde medem quantos pontos realizam a cada semana). Os alunos poderão utilizar outras ferramentas que sentirem mais familiaridade, porém deverão contemplar minimamente os itens apresentados na figura 1 “Quadro de acompanhamento de competências”

Quadro de acompanhamento				
Lista de Itens	A fazer	Fazendo	Feito	Pronto
Burndown	Retrospectiva			Velocidade
	O que deu certo?	O que poderia ter ido melhor?	Como a equipe pode melhorar?	

Avaliação

- Participação nas aulas com interação entre os colegas (15%)
- Manutenção das ferramentas de monitoramento e desenvolvimento dos itens propostos (15%)
- Entrega do produto proposto para a etapa de avaliação (40%)
- Teste de conhecimentos sobre as competências que compõem o desenvolvimento do produto proposto (30%)

Resultados

Alguns alunos conseguiram acompanhar bem esta prática, no entanto ela carece de mais aplicações para que seja aperfeiçoada, principalmente no que diz respeito a gestão de tarefas e uso do gráfico de burndown.

Referências

Burndown - Como criar esse gráfico? Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3pPuAZ4Kcwg>. Acesso em Março de 2022.
Modelo excel para acompanhamento do gráfico. Disponível em <https://drive.google.com/file/d/1M3nXgd-1qpRizaoORV943auuGsh2G-YI/view>. Acesso em março de 2022.

Scrum. Disponível em <https://youtu.be/XfvQWnRgxG0>. Acesso em Julho de 2022.
Resumo Livro Scrum. Disponível em https://youtu.be/Oz15GwRK3_I. Acesso em março de 2022.