



# Uso de Metodologias Ativas no Ensino de Engenharia de Software

Guilherme Marchiori da Silva

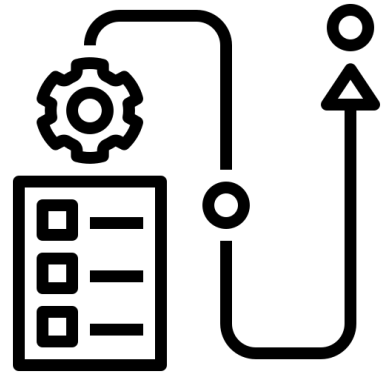


# INTRODUÇÃO

- Qualquer profissional que atue com tecnologia da informação deve ter uma sólida formação em engenharia de software;
- O ensino é uma atividade complexa e multidimensional, que envolve não apenas a transmissão de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de habilidades, valores, atitudes e comportamentos, que contribuem para a formação integral do indivíduo;
- Um aprendizado bem estruturado da área contribui com a formação de futuros profissionais que se dedicam ao desenvolvimento de sistemas

# METODOLOGIA

- Aprofundamento e aplicação dos tipos de metodologias ativas existentes:
  - Aprendizagem baseada em problemas;
  - Aprendizagem cooperativa;
  - Gamificação;
  - Sala de aula invertida;
  - Aprendizagem por projetos.





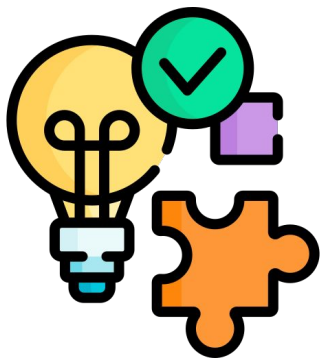
## OBJETIVO

Verificar o desempenho, interesse e o entendimento de estudantes de engenharia software após conteúdos aplicados utilizando metodologias ativas.



**As metodologias ativas melhoram o desempenho e fixam melhor o conteúdo?**

# O QUE DIZEM OS TRABALHOS RELACIONADOS APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS



O uso da aprendizagem baseada em problemas em cursos de graduação do ensino superior: uma revisão sistemática.

SILVA, O. O. N. da; SOUZA, G. A.

# O QUE DIZEM OS TRABALHOS RELACIONADOS APRENDIZAGEM COOPERATIVA



Computer-supported collaborative learning in software engineering education: a systematic mapping study.

KNUTAS, A.; IKONEN, J.; PORRAS, J.

# O QUE DIZEM OS TRABALHOS RELACIONADOS: GAMIFICAÇÃO



Games and gamification in software engineering education:  
A survey with educators.

RODRIGUES, P.; SOUZA, M.; FIGUEIREDO, E.

## CONCLUSÃO



Segundo os trabalhos anteriores foi verificado um bom resultado com metodologias ativas tanto no ensino superior de uma forma geral, quanto nas disciplinas de computação propriamente ditas. Com o uso das técnicas é esperado um rompimento com o modelo tradicional, desenvolvimento da autonomia do aluno, exercício do trabalho em equipe, etc.





## DÚVIDAS E SUGESTÕES





# Uso de Metodologias Ativas no Ensino de Engenharia de Software

Guilherme Marchiori da Silva