

Alunos: Gianluca Dankoski, Kewyn Alves, Dhuly Alves, Janaína Coelho.

Primeira Questão

- O grupo passou por diversas experiências que usaram nossos hábitos e gostos, como por exemplo a própria aula de realidade virtual pra quem é acostumado com videogames, aulas de programação são facilitadas pelo histórico de conhecer músicas, séries e filmes em inglês.

Segunda Questão

- As teorias apresentadas reforçam a ideia de que a forma de aprendizado final estaria na prática e inserção no meio do conhecimento. Nossas experiências foram imersivas porém não no sentido de levar o conhecimento para o campo prático per se. Todos do grupo concordam que nossa experiência e aprendizado prático veio dos ambientes de trabalho que participamos profissionalmente, sem ter tido contato com algo prático no ambiente acadêmico.

Terceira Questão

- Concordamos. A aprendizagem requer tentativa e erro e apenas teoria não é capaz de alcançar esse nível de absorção. O erro na teoria não possui consequências visíveis e imediatas.

Quarta Questão

- Métodos recentes de aprendizagem com táticas mnemônicas se tornaram muito populares em cenários como estudos para vestibulares ou concursos, onde o aprendizado requer um alto índice de eficiência a curto prazo (antes da prova) porém sem necessariamente internalizar todos estes conhecimentos para o longo prazo, visto que muito do que é cobrado em uma prova ou concurso não é realmente usado mais tarde. Portanto, é um método que funciona apenas a curto prazo, mas não deixa de ter sua utilidade.

Quinta Questão

- Membros do grupo possuem ambientes profissionais onde suas ferramentas são próprias da empresa e do local de trabalho, customizadas ou desenvolvidas para fins únicos dentro do fluxo, e não se tratam de conhecimentos que podem ser buscados de fácil acesso em cursos ou aulas externas, sendo necessário o uso do sistema e dos métodos próprios para se familiarizar com eles.

Sexta Questão

- A comunidade Chapter é baseada no estilo de divisão de times do Spotify, se reúnem membros de uma mesma área de profissão, como desenvolvedores, agilistas e QAs e trocam informações práticas e teóricas, e novidades sobre sua profissão, não somente sobre a empresa.

Sétima Questão

- Um dos membros participou de um projeto chamado “Bora Fazer Trilha” onde utilizou muitos dos conhecimentos de Gestão foram aplicados, especialmente na organização de tarefas com ferramentas como a Trelo, montando o projeto e distribuindo as atividades para todos.