ISSN: 2358-8829

APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ÁGEIS NO ENSINO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE: UM ESTUDO COM SCRUM NO ENSINO SUPERIOR

Rebeca Barbosa Lourenço [1]
José Israel Bezerra Cavalcante Neto [2]
Francileudo da Silva Oliveira [3]
Lucas Henrique Oliveira de Araujo [4]
Rosângela de Araujo Medeiros [5]

RESUMO

O ensino de Engenharia de Software em cursos de Computação ainda enfrenta um desafio frequente: a diferença entre os conteúdos trabalhados em sala de aula e as práticas do mercado. Este trabalho apresenta uma experiência didática com a utilização do Scrum como estratégia pedagógica, fundamentada nos princípios das metodologias ativas e nas discussões sobre o uso do Scrum como ferramenta de aprendizagem colaborativa no ensino superior. A experiência foi desenvolvida em duas etapas: na disciplina de Engenharia de Software, os estudantes foram apresentados aos conceitos e fundamentos do framework, compreendendo seus papéis, cerimônias e estrutura de sprints; em Laboratório de Software, colocaram esses conhecimentos em prática organizados em 5 equipes que simulavam um ambiente real de desenvolvimento. A pesquisa possui abordagem quanti-qualitativa, de natureza aplicada e caráter descritivo e exploratório. Os dados foram coletados por meio de observação participante e questionário semiestruturado aplicado ao final da experiência, realizada com 60 estudantes do curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba, campus Patos. No início, foram observadas dificuldades na definição de tarefas e no entendimento do backlog, mas ao longo das sprints houve evolução perceptível na comunicação e na organização das equipes. Os resultados indicam que 95% dos estudantes relataram aumento no engajamento, melhor compreensão dos conteúdos e desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, organização e comunicação. Conclui-se que o Scrum mostrou-se uma alternativa viável para aproximar o ensino das práticas do mercado, contribuindo para uma formação mais alinhada às demandas profissionais da área.

Palavras-chave: Engenharia de Software, Scrum, Metodologias Ativas, Ensino Superior, Aprendizagem Colaborativa.

---

[1] Graduado pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, rebecablourenco17@gmail.com;
[2] Graduando pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, joseisraelbcneto@gmail.com;
[3] Graduado pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, sfrancileudo1@gmail.com;;
[4] Graduado pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, henrique.lucas521@gmail.com;
[5] Professora orientadora: Dra. Rosângela de Araújo Medeiros, Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, rosangelamedeiros@servidor.uepb.edu.br.