

SIMULAÇÃO DE PRÁTICA PROFISSIONAL EM UNIDADE CURRICULAR EAD PARA ENGAJAMENTO DE ESTUDANTES

Rayse Kiane de Souza - UniSENAI
Sandra Mara Brezinski Soares - UniSENAI
rayse.souza@edu.sc.senai.br

INTRODUÇÃO: A estimativa de esforço em projetos de software constitui um desafio amplamente reconhecido, uma vez que estimativas individuais tendem a ser subjetivas e permeadas por incertezas. Para mitigar essas limitações e, simultaneamente, favorecer o engajamento de estudantes em ambientes síncronos de Educação a Distância (EaD), foi introduzida a técnica ágil Planning Poker. Essa abordagem, fundamentada no consenso entre participantes, tem como principal propósito não a obtenção de um valor numérico preciso, mas a promoção de discussões que conduzam a um entendimento compartilhado sobre as atividades a serem realizadas. Nesse contexto, sua aplicação busca incentivar a participação ativa e o engajamento dos estudantes nas aulas síncronas da Unidade Curricular de Engenharia de Software do Curso de Bacharelado em Ciência de Dados e Inteligência Artificial do UniSENAI. **METODOLOGIA:** Para a simulação de práticas profissionais, a docente criou um cenário simulado envolvendo a necessidade de digitalização de processos, onde os alunos deveriam trabalhar em conjunto para superar o desafio. Uma situação hipotética foi criada pela docente contextualizada pela necessidade de Hospital de digitalizar a Triagem de Manchester (STM), superando problemas como a demora na identificação de Casos Graves e a Falta de Visibilidade em Tempo Real da fila de pacientes. Na dinâmica, a docente realizou o papel de Dono do Produto (PO), apresentando as Histórias de Usuário e respondendo às dúvidas da equipe, sem participar da votação. Os estudantes atuaram como a Equipe de Desenvolvimento, responsáveis por discutir o trabalho e votar na complexidade de cada tarefa. A estimativa foi feita em Pontos de História, que representam o Esforço, a Complexidade e a Incerteza/Risco da tarefa. Para viabilizar a votação secreta simultânea em EaD síncrona, foi utilizada a ferramenta Mentimeter permitindo que os alunos escolhessem uma carta da sequência baseada em Fibonacci (0, 1, 2, 3, 5, 8, 13...) para cada tarefa, e a sessão realizada com apoio do Google Meet para discussões em tempo real. **RESULTADOS:** O

sucesso da simulação se manifestou no intenso estímulo de trocas de conhecimentos durante a fase de discussão. O processo pedagógico demonstrou seu valor quando os votos foram distantes (ex: 2 e 13). Nestes casos, solicitou-se que os estudantes nos extremos explicassem seu raciocínio. Esta conversa revelou informações cruciais que não haviam sido consideradas por toda a equipe. A dinâmica comprovou que a sabedoria coletiva da turma, com suas diferentes perspectivas, leva a uma estimativa mais precisa do que a individual. Ao forçar o diálogo e o alinhamento, a técnica promoveu a colaboração e aumentou o engajamento dos estudantes durante a aula, transformando uma tarefa técnica e potencialmente tediosa em um exercício ágil e divertido.

CONCLUSÕES: A principal lição aprendida e valor pedagógico é que a conversa entre os estudantes é a chave para uma aula EaD síncrona dinâmica e motivadora. Ao participar da atividade de estimativa, os estudantes criaram comprometimento com a atividade e com os conteúdos trabalhados na unidade curricular.

Palavras-chave: Metodologia Ativa; Educação a Distância; Engenharia de Software.