

Sala de aula invertida e aprendizagem baseada em projetos: uma experiência no curso superior de sistemas de informação

**AILTON PRATA JÚNIOR, RODRIGO OLIVEIRA ZACARIAS, CARLOS GUTTEMBERG NUSS
MARINHO FERREIRA, DANIEL SILVA DINIZ e MICHELLE MARIA FREITAS NETO**

A sala de aula invertida pode ser descrita sucintamente como uma estratégia de ensino e aprendizagem que prevê o aluno como protagonista da sala de aula e o professor como um orientador, motivando os momentos presenciais com atividades dinâmicas. Da mesma forma, a aprendizagem baseada em projetos, consiste em desafios passados aos estudantes para aplicar os conhecimentos na busca de soluções de problemas. Tomando como base esses conceitos, foi realizada uma experiência no Instituto Federal Fluminense – campus Itaperuna durante as aulas do componente curricular Qualidade de Software vinculado ao curso Superior de Sistemas de Informação. A disciplina tem o objetivo de capacitar os estudantes a aplicarem conceitos e técnicas de qualidade, bem como entender normas e aplicar atividades de validação e verificação de software. Inicialmente, os alunos foram instigados a pesquisarem sobre sala de aula invertida para que entendessem a abordagem proposta pelo professor. Em seguida, os estudantes foram convidados a resolver um problema prático que era implementar um site para organização de um torneio de tênis, após uma visita a uma academia. Ao longo da disciplina, os conceitos e técnicas de qualidade tinham que ser aplicados ao software em implementação. Para isso, os alunos pesquisavam em casa conteúdos da disciplina e traziam os temas para debate em sala de aula, buscando associar os conteúdos pesquisados com as atividades que eram executadas durante o processo de desenvolvimento do sistema. Os próprios alunos indicaram o uso de uma ferramenta de gestão de projetos chamada Trello, para organização das tarefas, além de ferramentas específicas da área de informática. Também foi sugerido pelo grupo, o uso do Google Drive para troca de informações entre os estudantes e o professor. Atividades de planejamento, documentação, revisão e testes foram feitas pelos estudantes ao longo do semestre de forma aplicada ao problema proposto. Foram apresentados seminários e está prevista uma nova visita à academia de tênis para apresentação da primeira versão do software desenvolvido, aproximando ainda mais os estudantes da realidade profissional. Como aspectos positivos, destacam-se a experiência de trabalho em equipe entre os alunos e a motivação da turma para executar o desafio. Entretanto, vale ressaltar que em alguns momentos, o professor fez intervenções na forma tradicional de ensino com intuito de complementar o conteúdo.

Palavras-chave: Sala de Aula Invertida. Aprendizagem baseada em projetos. Qualidade de Software.