

## MAQUETA: Modelo ativo de aprendizagem *scrum* no gerenciamento do projeto de *software*

Marcelo Carboni Gomes

**Resumo:** O MAQUETA é um modelo inspirado na criação de maquetes, como forma de fomentar os conhecimentos a serem compartilhados e entusiasmar os estudantes na participação e interação das atividades em sala de aula, que permite a visualização pelos participantes do desenvolvimento do trabalho em fases ou *sprints*, baseado na técnica *scrum* de projetos de *software*.

### Contexto metodológico

As tarefas são divididas entre os membros da equipe, que a cada *sprint* evolutivamente, apresentam o escopo, as premissas e restrições, os riscos e o produto final. A cada explanação do desenvolvimento ocorre a socialização entre todos os alunos de forma crítica e construtiva, quanto à aderência à técnica *scrum* de programação.

### Objetivos

Produzir maquetes de uma cidade relacionando à técnica *scrum*, apoiar pedagogicamente com o construtivismo de Jean Piaget e apresentar os tópicos com maior relevância em

### Aplicação da metodologia ativa

Os estudantes atuam no planejamento, concepção e construção da maquete de uma cidade correlacionando-a às fases ou *sprints* da técnica de desenvolvimento de *software scrum*. Ao longo das quatro *sprints* trabalhadas (30 minutos cada) são apresentados os resultados parciais até a entrega do produto final, ou seja, a “cidade construída”. A interação dos acadêmicos neste ambiente de aprendizagem, se dá intrinsecamente, com o uso de habilidades advindas da coordenação motora ligadas ao cognitivismo, necessários à relação com os objetos em questão. As tarefas são divididas entre os membros da equipe, que a cada *sprint* evolutivamente, apresentam o escopo, as premissas e restrições, os riscos e o produto final.



### Resultados obtidos

Os participantes, estes declararam estar extremamente estimulados no aprendizado e na preparação para obtenção da certificação técnica profissional reconhecida globalmente.

### Considerações Finais

Desenvolvimento mais atrativo na construção de “objetos de conhecimento” e, por consequência, apresenta repercussão sobre o grau de evolução do pensamento representado pela tríade: dados + informação + conhecimento = sabedoria.

### Referências

PIAGET, Jean. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro : Zahar, 1975.  
PIAGET, J. **Para Onde Vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.