

**A. Ciências Exatas e da Terra - 2. Ciência da Computação - 4. Engenharia de Software**

**Recuperação de Objetos de Aprendizagem no Contexto do Processo de Ensino e Aprendizagem de Engenharia de Software no Brasil sob a Plataforma do Portal EduES**

Carlos Eduardo Ciscon<sup>1</sup>

Gustavo Monteiro da Silva<sup>2</sup>

Heitor Augustus Xavier Costa<sup>3</sup>

Rodrigo Pereira dos Santos<sup>4</sup>

1. 7º módulo de Sistemas de Informação - DCC/UFLA - Aluno

2. 4º módulo de Sistemas de Informação - DCC/UFLA - Aluno

3. Prof. Dr. - DCC/UFLA - Orientador

4. Prof. Me. - COPPE/UFRJ - Orientador

**RESUMO:**

Evolução da Engenharia de Software (ES) no Brasil está ligada à formação de recursos humanos para esta área. Há esforços para melhorar o processo de ensino e aprendizagem de ES nos cursos de graduação da área de Computação e Informática, mas às vezes não são integrados e não retratam problemas existentes no Brasil. O Portal EduES foi construído para identificar, organizar e apoiar aspectos da educação em ES no Brasil ao implementar uma estratégia de pesquisa baseada na: revisão informal e sistemática da literatura, pesquisa de opinião, corpo de conhecimento e manutenção da estratégia de pesquisa. Esse portal foi desenvolvido com o framework JBoss Seam, tecnologia para desenvolvimento Java EE. Visto que a manutenção da estratégia de pesquisa é gerenciar produtos de pesquisa em educação em ES e relatos de experiência de professores, há necessidade de evoluir o portal para aumentar sua funcionalidade ao prover interface com o software Brechó. Brechó é uma biblioteca de componentes no sentido mais geral, o que permite customizar a manipulação de objetos de aprendizagem identificados na caracterização do cenário brasileiro de educação em ES. Essa caracterização permite confrontar dados da revisão informal e sistemática da literatura com o feedback de pesquisadores, educadores e profissionais de ES, mapeando aspectos internacionais da educação em ES no Brasil. Esse mapeamento está em andamento e consiste em levantar problemas, desafios e soluções adotados nacional e internacionalmente e elaborar protocolo para realizar estudos primários e secundários, focando no entendimento da realidade brasileira. A meta é integrar ferramentas/estratégias ao processo de ensino e aprendizagem de ES, combinando mecanismos que facilitem esse processo. Coleta e análise de dados e evidências podem ser usadas para caracterizar, avaliar e revelar relacionamentos entre tecnologias, práticas e resultados do processo de ensino e aprendizagem de ES. Ao final, tem-se corpo de conhecimento em ES e comunidade de educadores em ES, identificando questões de pesquisa não especulativas e alimentando uma base de conhecimento profissional de ensino. Esta pesquisa visa apoiar a educação em ES, com foco na manutenção do portal para integrar conhecimentos e auxiliar a comunidade interessada no processo educacional de ES. Evolução do portal permite gerenciar assuntos de interesse dos envolvidos e organizar um corpo de conhecimento, estudos experimentais e relatos de educadores e estudantes no Brasil.

Instituição de Fomento: CNPq

Palavras-chave: Engenharia de Software, Educação em Engenharia de Software, Portal EduES.

