



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

**tudo é
ciência**

11º Encontro de Extensão
Universitária do UniFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Relato Caso: Aplicando *ScrumBan* numa dramatização na construção do conhecimento

João Victor Dantas Cotrim¹: 0009-0009-8039-492X

Guilherme Knust Alonso Tuler¹: 0009-0009-4044-5876

Igor André de Miranda Vidal¹: 0009-0002-3320-6251

Ocimar Pereira de Souza Junior¹: 0009-0005-3565-3305

Pedro Augusto de Paula Correia Luiz¹: 0009-0008-5177-0773

Vitor Hugo Oliveira de Souza¹: 0009-0003-5684-8035

Venicio Siqueira Filho¹: 0000-0002-8744-5023

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

joavictor1610003@gmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de aplicação da metodologia ágil *ScrumBan* em um projeto acadêmico, proporcionando aos estudantes uma vivência prática próxima à realidade em um ambiente de trabalho hipotético. Para fundamentar teoricamente o estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para se apoiar nas contextualizações efetuadas ao longo do projeto. Durante a execução, foram desenvolvidas diversas atividades, como documentação de fluxos construídos no estudo, simulações teatrais vivenciadas pela equipe mostrando as situações profissionais aplicadas ao usar o *ScrumBan*, uso de ferramentas de gestão de tarefas e, por fim, a elaboração deste Relato de Caso, com o propósito de relatar os passos sincronizados no estudo e descrever a experiência vivenciada pela equipe. Os principais desafios enfrentados envolveram a compreensão e a adaptação à metodologia ágil, a divisão eficiente de tarefas e a representação realista dos cenários corporativos. A experiência foi enriquecedora, tanto no aspecto teórico quanto no desenvolvimento de habilidades práticas valorizadas pelo mercado de trabalho. A inserção do teatro como ferramenta pedagógica mostrou-se eficaz na fixação de conceitos relacionados à comunicação e colaboração. Além disso, o modelo ensino-aprendizagem adotado na disciplina contribui significativamente para assimilação dos princípios da metodologia ágil apresentada, bem como, reforçando o papel desempenhado pelos discentes na construção do conhecimento a ser adquirido.

Palavras-chave: Metodologias ágeis. *Scrumban*. Educação ativa. Gestão de projetos. Simulação.



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

tudo é
ciência

11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

23 a 25
de outubro

Submissões abertas até 07/09

INTRODUÇÃO

A adoção de práticas ágeis no âmbito da gestão de projetos tem se consolidado como uma tendência crescente nas organizações modernas, notadamente por sua capacidade de otimizar processos, elevar a produtividade e se moldar às mudanças nos ambientes dinâmicos. Diante das diversas abordagens disponíveis, a metodologia *Scrumban* destaca-se como uma solução híbrida que une as estruturas do *Scrum* com a flexibilidade do *Kanban*, proporcionando uma gestão mais fluida e responsiva.

Segundo Highsmith (2009), metodologias ágeis promovem ciclos de entrega contínuo e fomentam uma comunicação mais eficaz entre os membros da equipe, favorecendo a inovação e a eficiência organizacional.

Nessa mesma linha, o *Scrumban* se apresenta como uma solução eficaz para lidar com demandas variáveis, sem renunciar à organização e do controle sobre as tarefas. [ANDERSON, 2010]

Este relato apresenta uma experiência de implementação do *Scrumban* no contexto acadêmico, com o intuito de aproximar os alunos de práticas profissionais relevantes. O objetivo central consiste em analisar os benefícios dessa metodologia na organização e execução das tarefas, bem como no desenvolvimento de competências comportamentais e técnicas valorizadas pelo mercado de trabalho.

A relevância desta iniciativa reside em sua capacidade de proporcionar aos estudantes uma vivência prática e realista alinhada à realidade profissional, estimulando as habilidades como o trabalho colaborativo, a resolução de problemas e a comunicação clara e objetiva. [SCHWABER; SUTHERLAND, 2017]



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

A experiência é ainda enriquecida pela inserção de atividades como a representação teatral, que simula situações corporativas e reforça o aprendizado de forma criativa.

RELATO DA EXPERIÊNCIA

O início deste projeto teve como base as orientações efetuadas pelo professor orientador da disciplina de Engenharia e Desenvolvimento Ágil de *Software*, que se iniciou com um trabalho de pesquisa individual, onde cada aluno escolheu uma metodologia ágil a ser por ele estudada.

Posteriormente, a equipe fez ampla discussão de cada uma delas e ao final foi selecionada a metodologia *ScrumBan* criando documentos de referência e estruturando os fluxos de trabalho. Os integrantes realizaram pesquisas e consultaram fontes confiáveis para compreender os princípios da metodologia ágil e do *ScrumBan*.

Uma das atividades centrais foi a representação teatral de um ambiente de trabalho utilizando a metodologia estudada. Essa simulação permitiu que os alunos atuassem como membros de uma equipe ágil, enfrentando desafios como a divisão de tarefas, comunicação efetiva e tomada de decisões.

Os principais desafios encontrados incluíram a dificuldade inicial na compreensão das ferramentas ágeis, a necessidade de melhorar a comunicação entre os membros e o desenvolvimento de documentos alinhados aos padrões exigidos. Para isso, foram utilizadas ferramentas digitais de organização e foram realizados ajustes frequentes a partir dos feedbacks recebidos.

A figura 1 a seguir mostra como exemplo de um quadro com as atividades dos processos *ScrumBan*.



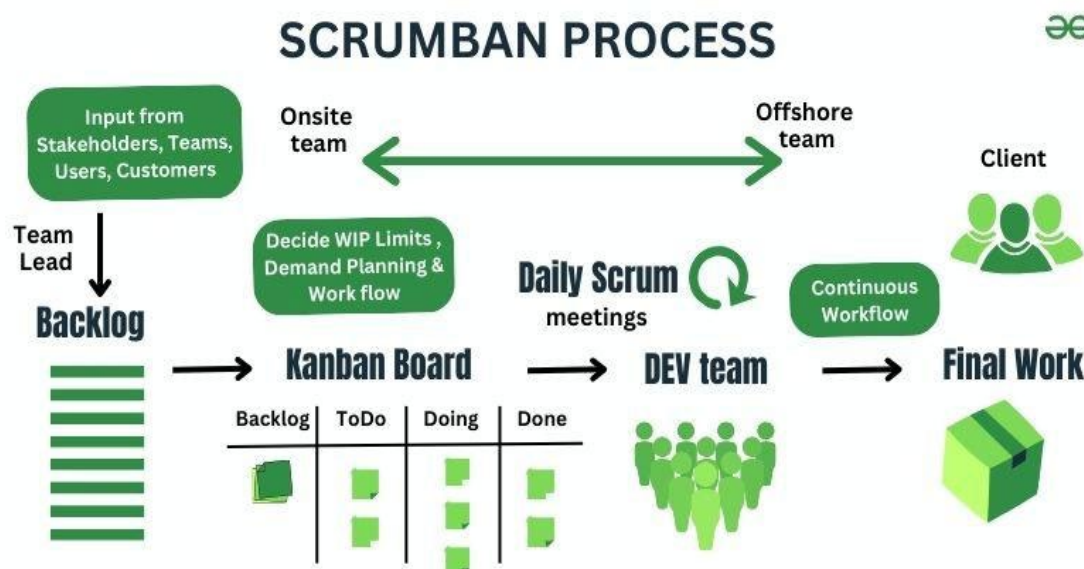
Figura 1 – Quadro Exemplo

Backlog 8	Ready 2	Specify 3	Complete	Execute 3	Done
<ul style="list-style-type: none">• part• am• am	<ul style="list-style-type: none">• am• loc am	<ul style="list-style-type: none">• am• part• part• am	<ul style="list-style-type: none">• am	<ul style="list-style-type: none">• am• am• am	<ul style="list-style-type: none">• part• am• am

Fonte: (<https://www.agilealliance.org/scrumban/>)

A figura 2 abaixo apresenta detalhadamente a estrutura o Processo ScrumBan.

Figura 2 – Gráfico Mostrando Processo



Fonte: <https://media.geeksforgeeks.org/wp-content/uploads/20240329111926/Scrumban-Process.jpg>

No desenvolvimento da dramatização, a apresentação foi elaborada num ambiente hipotético de trabalho, demonstrando como os profissionais de TI atuam aplicando a metodologia em estudo num dia de trabalho. A cena registrada abaixo retrata o cotidiano de como a equipe se comporta, desde a organização das tarefas no quadro



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Kanban até a realização de reuniões de acompanhamento das atividades, resolução de problemas pendentes e ajustes necessário para o bom andamento do fluxo de trabalho.

Atendendo a proposta de estudo, seguiu-se para a etapa da encenação teatral, cuja finalidade é demonstrar, de forma prática, como a abordagem *Scrumban* facilita o processo de desenvolvimento de gestão e controle de projetos, melhorando a comunicação interna, a colaboração entre os componentes, a entrega contínua dos produtos agregando valores e garantindo um fluxo de trabalho eficiente e adaptável às necessidades do projeto.

A seguir, apresentamos o link com a gravação da filmagem efetuada pela equipe:
https://youtu.be/OIDpjmzGEGU?si=pwCyoXoLTv_euRAE

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo efetuado em torno da metodologia *Scrumban* proporcionou uma experiência diferenciada para a equipe, e provavelmente para a turma em geral. O estudo foi desenvolvido em diversas fases na sua condução, os alunos puderam então, vivenciar na prática utilizando metodologias ágeis, tendo uma visão geral de como o processo de trabalho ocorre de forma colaborativa, evoluindo o conhecimento nas etapas do estudo aumentando sua compreensão e preparando-se para desafios futuros.

Na fase teatral foi possível verificar como a metodologia se adere de forma eficaz, reforçando a importância de realizá-la num ambiente empresarial, essa experiência foi de suma importância no aprendizado adquirido, pois assim, os estudantes serão capazes de conduzirem no momento acadêmico situações semelhantes as reais no ambiente profissional. Diante disso, a construção do conhecimento se tornou possível neste processo ensino/aprendizagem. Conclui-se que a variação de técnicas educacionais só podem valorizar os conhecimentos adquiridos pelos discentes no modelo de condução deste estudo.

REFERÊNCIAS

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. *The Scrum Guide*. Scrum.org, 2017. Disponível em: <https://scrumguides.org>. Acesso em: 01 abr. 2025.

KNIBERG, Henrik. *Kanban and Scrum: Making the most of both*. C4Media, 2009.



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

**tudo é
ciência**

11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de software: uma abordagem profissional*. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

ANDERSON, D. J. *Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business*. Blue Hole Press, 2010.

HIGHSMITH, J. *Agile Project Management: Creating Innovative Products*. Addison-Wesley, 2009.

LARMAN, C.; VODDE, B. *Scaling Lean & Agile Development: Thinking and Organizational Tools*. Addison-Wesley, 2010.