

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA

Nome da Disciplina: Métodos e Técnicas de Pesquisa Aplicada	Ano/semestre: 2021/2
Código da Disciplina: 08927	Período: 6º
Carga Horária Total: 40h/a	Carga Horária Teórica: 40h/a Carga Horária Prática: 00h/a
Pré-Requisito: Não se Aplica	Co-Requisito: Não se Aplica

2. PROFESSOR(ES)

Adrielle Beze Peixoto M.e

3. EMENTA

Compreender: Revisão sistemática. Revisão integrativa. **Aplicar:** Etapas de um projeto de pesquisa. Buscas em bases de dados científicas. Ferramentas para editoração e gerenciamento de referências.

4. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o Projeto de Pesquisa que será aplicado na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) I e II.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Unidades	Objetivos Específicos
Diferentes métodos de investigação e pesquisa;	Compreender os diferentes tipos de pesquisa; Compreender os diferentes métodos de pesquisa;
Projeto de pesquisa: estudo das etapas de um projeto de pesquisa;	Desenvolver um projeto de pesquisa; Atender as exigências das disciplinas TCC I e TCC II;
Artigo e monografia	Capacitar o aluno na entrega do Trabalho de Conclusão de curso no formato de monografia; Habilitar o aluno na transformação da pesquisa de TCC em um artigo para publicação;
Conteúdo de Formação geral: cultura e Arte	Formar um cidadão reflexivo, autônomo e consciente.

6. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Habilidades e Competências Gerais:

- G.1. Identificar problemas que tenham solução algorítmica;
- G.3. Tomar decisões, avaliando criticamente, soluções computacionais, consciente dos aspectos humanos, éticos, legais e ambientais decorrentes;
- G.4. Gerir a própria aprendizagem e desenvolvimento pessoal-profissional, realizando trabalho em equipe, com visão trans e

interdisciplinar;

G.5. Desenvolver trabalhos e soluções, adotando metodologias diversificadas;

G.6. Identificar novas oportunidades de negócios e empreender, desenvolvendo soluções inovadoras, baseado em experiências e experimentos, exercendo liderança na área de atuação profissional;

G.8. Resolver problemas usando ambientes de programação;

Habilidades e Competências Específicas:

E.1. Investigar, compreender e estruturar as características de domínios de aplicação em diversos contextos para a construção de sistemas de software, considerando questões éticas, sociais, legais e econômicas, individualmente e/ou em equipe;

E.2. Compreender e aplicar processos, técnicas e procedimentos de construção inerentes à produção e utilização de software, conhecendo os direitos e propriedades intelectuais;

E.3. Avaliar a qualidade e evolução de sistemas de software, aplicando adequadamente normas técnicas, através de padrões e boas práticas no desenvolvimento de software;

E.4. Identificar e analisar problemas, avaliando as necessidades dos clientes, especificar os requisitos de software, projetar, desenvolver, implementar, verificar, integrar e documentar soluções de software baseadas no conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas.

E.5. Gerenciar projetos de software conciliando objetivos conflitantes, com limitações de custos, tempo e com análise de riscos;

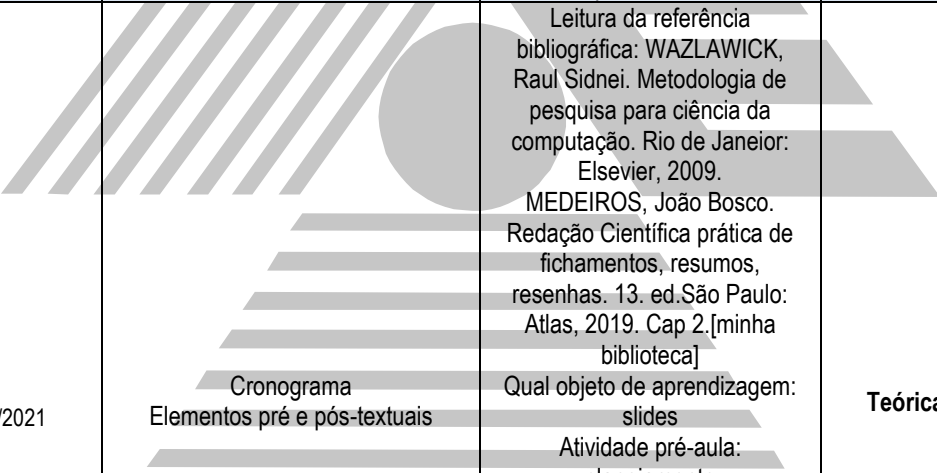
E.7. Analisar e criar novos modelos no desenvolvimento de software, identificando oportunidades e desenvolvendo soluções inovadoras.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Semana	Data	Conteúdo	Estratégia de ensino-aprendizagem	Aula Teórica/Prática	Local
1	09/08/2021	Apresentação do Plano de Ensino. Objetivos da disciplina Ciência e Senso-comum	Leitura da referência bibliográfica: Plano de Ensino Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: charge Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário. Dinâmica de integração e iniciação da disciplina: Erros e acertos na construção de um Projeto de Pesquisa	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
2	16/08/2021	Encontro com coordenação de TCC	Leitura da referência bibliográfica: Regulamento de TCC Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
3	23/08/2021	Tema / Problema análise de viabilidade e apresentação oral da temática	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2. [minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula:	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

			planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.		
4	30/08/2021	Etapas do projeto de pesquisa: tema, problema, objetivo, cronograma, referências bibliográficas	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
5	06/09/2021	Objetivo Geral Objetivos Específicos Justificativa	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
6	13/09/2021	Orientação: todos os grupos	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula –	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

			questionário.		
7	20/09/2021	1ª. Verificação da Aprendizagem: abordagem teórica – ciência, senso-comum, tema, problema, objetivo geral, objetivos específicos e referências bibliográficas - ABNT 2011 – 14724; contemplará questões de formação geral que exigem leitura e interpretação textual;	1ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
8	27/09/2021	Devolutiva de 1ªVA Referencial Teórico: qualidade textual Plágio	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2. [minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
9	04/10/2021	Paráfrase e citações diretas e indiretas O método de pesquisa	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2. [minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
10	11/10/2021	Fase 1 – entrega do: tema, problema, orientador, objetivo geral, objetivos específicos e Referências Bibliográficas na estrutura ABNT 2011 – 14724* Orientação: Grupos 1 a 10*	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2. [minha biblioteca]	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

			Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.		
11	18/10/2021	Fase 1 – entrega do: tema, problema, orientador, objetivo geral, objetivos específicos e Referências Bibliográficas na estrutura ABNT 2011 – 14724* Orientação: Grupos 11 a 20*	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
12	25/10/2021	 Cronograma Elementos pré e pós-textuais	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
13	01/11/2021	2ª. Verificação da Aprendizagem – entrega do: tema, problema, orientador, objetivo geral, objetivos específicos, referencial teórico, metodologia, cronograma e referências bibliográficas na estrutura ABNT 2011 – 14724* Orientação: Grupos 1 a 10*	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula:	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

			planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.		
14	08/11/2021	2ª. Verificação da Aprendizagem – abordagem teórica - tema, problema, orientador, objetivo geral, objetivos específicos, referencial teórico, metodologia, cronograma e referências bibliográficas na estrutura ABNT 2011 – 14724* contemplará questões de formação geral que exigem leitura e interpretação textual;	2ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
15	15/11/2021	2ª. Verificação da Aprendizagem – entrega do: tema, problema, orientador, objetivo geral, objetivos específicos, referencial teórico, metodologia, cronograma e referências bibliográficas na estrutura ABNT 2011 – 14724*Orientação: Grupos 11 a 20*	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
16	22/11/2021	Devolutiva de 2ªVA Introdução / Resumo	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2.[minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
			Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da		

17	29/11/2021	3ª. Verificação da Aprendizagem – Entrega do Projeto de Pesquisa - completo na estrutura ABNT 2011 – 14724** Apresentação: Grupos 1 a 10*	computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2. [minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
18	06/12/2021	3ª. Verificação da Aprendizagem – Entrega do Projeto de Pesquisa - completo na estrutura ABNT 2011 – 14724** Apresentação: Grupos 11 a 20*	Leitura da referência bibliográfica: WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica prática de fichamentos, resumos, resenhas. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Cap 2. [minha biblioteca] Qual objeto de aprendizagem: slides Atividade pré-aula: planejamento Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
19	13/12/2021	3ª. Verificação da Aprendizagem – abordagem teórica do: tema, introdução, problema, objetivos, justificativa, referencial teórico, cronograma e Referências Bibliográficas na estrutura ABNT 2011 – 14724; **	3ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
20	20/12/2021	Devolutiva 3ªVA	3ª. Verificação da Aprendizagem	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula

* As VERIFICAÇÕES DE APRENDIZAGEM podem ser aplicadas de forma presencial ou virtual, bem como ter suas datas alteradas a depender do quadro epidemiológico da pandemia da COVID19.

*Os trabalhos e integrantes deverão estar disponíveis pontualmente às 19:00 por ordem dos grupos. Os alunos serão chamados pela professora para correção/orientação individual. Caso o aluno não esteja presente, só será chamado novamente caso haja tempo hábil para isto.

** Os trabalhos deverão estar disponíveis pontualmente às 19:00.

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A disciplina se desenvolverá através de métodos de participação individual e grupal, que propiciem a reflexão, análise e compreensão dos assuntos abordados.

A epistemologia da aprendizagem se desenvolverá através de: aulas expositivas dialogadas, retomadas de conteúdo, execução de trabalho em dupla, seminário, palestra, consulta a periódicos eletrônicos, biblioteca virtual, uso do Mendeley. e Tecnologias da Informação e Comunicação –

vídeos, filmes, AVA – plataforma Moodle com Vídeo do YouTube, Videoaula de introdução do professor/animação, Fluxograma, Imagem explicativa ou Infográfico, Linhas do tempo, dentre outros Sistema Acadêmico Lyceum e AVA.

Recursos de Acessibilidade disponíveis aos acadêmicos

O curso assegura acessibilidade metodológica, digital, comunicacional, atitudinal, instrumental e arquitetônica, garantindo autonomia plena do discente.

9. ATIVIDADE INTEGRATIVA

A interdisciplinaridade no curso de Engenharia de Software é construída com o amparo das disciplinas de Prática Interdisciplinar. Estas promovem a associação entre os diferentes conteúdos, habilidades e cenários em projetos que favoreçam a construção do conhecimento científico, tecnológico e de prática profissional aliado à autoaprendizagem, proatividade, resolução conjunta de problemas, trabalho em equipe e reflexividade, entre outros.

A proposta de cada disciplina de Prática Interdisciplinar é variável, mas, obrigatoriamente, deve evoluir em uma constante de maturidade pessoal, interpessoal, científica e prática. Para o desenvolvimento dos trabalhos interdisciplinares o aluno percorre três momentos: ensino – por meio do diálogo entre as áreas de conhecimento; pesquisa - seguindo os rigores metodológicos necessários à construção do conhecimento científico e de extensão – oportunizando o compartilhamento dos projetos desenvolvidos para o público interno e externo. Em função disto, as atividades de cada trabalho estão detalhadas nos Planos de Ensino de Prática Interdisciplinar.

10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM

1ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 0 a 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 0 a 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

* Questionário Aula – 0 a 12 pontos (06 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada)

* Entrega – 0 a 15 pontos;

* Sala de aula invertida – etapas do projeto de pesquisa 0 a 23 – dividido por participação nas orientações;

Composição da média:

V.As + Atividades/avaliações processuais = 100 pontos

A média da 1ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0 a 50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0 a 50 pontos).

(a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

2ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 0 a 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 0 a 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

* Questionário Aula – 0 a 12 pontos (06 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada)

* Participação – 0 a 08 pontos;

* Entrega das etapas do projeto de pesquisa: 30

Composição da média:

V.As + Atividades/avaliações processuais = 100 pontos

A média da 2ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0 a 50 pontos) e a nota obtida nas avaliações processuais (0 a 50 pontos).

(a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

3ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 0 a 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 0 a 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

* Questionário Aula – 0 a 08 pontos (04 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada)

* Entrega das correções do projeto de pesquisa: 12

* Seminário Interdisciplinar de tecnologia e sociedade: 30

Composição da média:

V.As + Atividades/avaliações processuais = 100 pontos

A média da 3ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0 a 50 pontos) e nota obtida nas avaliações processuais (0 a 50 pontos).

ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS

- Nas três VAs - O pedido para avaliação substitutiva tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de cada avaliação com

apresentação de documentação comprobatória (Art. 94 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser protocolizada em formulário on-line específico da Secretaria Acadêmica no Sistema Acadêmico Lyceum obrigatoriamente.

- Nas três VAs - O pedido para revisão de nota tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data da publicação, no Sistema Acadêmico Lyceum, do resultado ou devolutiva feita pelo docente de cada avaliação. (§ 1 do art. 96 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser feita por meio de processo físico na Secretaria Acadêmica da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA com a avaliação original em anexo, obrigatoriamente.
- Proibido uso de qualquer material de consulta durante a prova. "Atribui-se nota zero ao acadêmico que deixar de submeter-se às verificações de aprendizagens nas datas designadas, bem como ao que nela utilizar - se de meio fraudulento" (Art. 95 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA).

Participação em eventos científicos:

Portaria 01/2020 – Frequência e nota dos alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos

Fica estabelecido que o acadêmico do Curso de Engenharia de Software terá a oportunidade de apresentar 1 (um) trabalho, orientado por um docente obrigatoriamente, em evento científico por semestre sem prejuízo. A justificativa de falta será concedida apenas ao apresentador do trabalho, sendo de responsabilidade deste a apresentação dos documentos comprobatórios, e que, claramente, constem o nome do acadêmico como apresentador, como também, a data de realização do evento. Todas as solicitações devem ser realizadas via processo acadêmico de justificativa de faltas na secretaria acadêmica da Universidade Evangélica de Goiás.

Condição de aprovação

Considera-se para aprovação do (a) acadêmico (a) na disciplina, frequência mínima igual ou superior a 75% da carga horária e nota igual ou superior a sessenta (60) obtida com a média aritmética simples das três verificações de aprendizagem.

11. BIBLIOGRAFIA

Básica:

WAZLAWICK, Raul Sidnei. 2ª. Ed. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
APPOLINÁRIO, Fábio. Metodologia da Ciência: filosofia e prática da pesquisa. 2ª. Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2016.
DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ATUNES JÚNIOR, José Antonio Valle. Designe Science Research: métodos de pesquisa para o avanço da ciência. Porto Alegre: Bookman, 2015.

Complementar:

FERNANDES, José. Técnicas de estudo e pesquisa. Goiânia: Kelps, 1999.
GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. São Paulo: Atlas, 2010.
LAKATOS, E. M.; MARCONI, Maria de A. Fundamentos de Metodologia Científica. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2019. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597010770>.
MATTAR, José Maurício. Metodologia Científica na Era da Informática. 4ª. ed., São Paulo: Saraiva, 2017. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547220334>.
NAKAGAWA, E. Y; FELIZARDO, K. R.; FABBRI, S. C. P. F.; FERRARI, F. C. Revisão Sistemática da Literatura em Engenharia de Software. Elsevier, 2017.

Anápolis, 29 de julho de 2021.

Prof.a M.e Natasha Sophie Pereira

COORDENADORA DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

Prof. M.e William Pereira dos Santos Júnior

COORDENADOR PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

Prof.a M.e Adrielle Beze Peixoto

PROFESSORA RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA