

SimulES um jogo na Engenharia de Software

Daniela Fassbinder¹, Elisandra Guntzel², Vandra Terhorst³, Ronaldo Serpa da Rosa^{1*}

*Orientador

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul(IFRS) - Câmpus Ibirubá.

Ibirubá, RS, Brasil

Uma das principais causas do mau planejamento do software é a falta de profissionais qualificados, e para melhorar a qualidade destes é preciso aperfeiçoar a qualidade do ensino na área de Engenharia de Software nas universidades. Os jogos educacionais se apresentam como uma alternativa promissora como método de apoio do ensino já que são capazes de ensinar enquanto divertem, motivando o aluno a aprender, porém, ainda há a necessidade de avaliação dos reais benefícios desse recurso didático visto que há poucos estudos feitos na área. A proposta deste trabalho consiste em desenvolver um jogo educacional competitivo, baseado em perguntas e respostas, como forma de estimular o aprendizado sobre o assunto, onde no decorrer do jogo, o aluno possa ser estimulado a adquirir conhecimentos da área, mostrando na prática a importância do uso de jogos no auxílio do ensino de Engenharia de Software. Por ser uma disciplina muito teórica se torna muito monótona e sendo assim causa grande desinteresse nos alunos. O jogo consiste na simulação de um projeto de Engenharia de Software procurando ensinar conceitos da disciplina desde a fase de concepção do projeto até a entrega do produto. Com a utilização de cartões de projeto, um tabuleiro, cartas e um dado. O mesmo foi implementado com os alunos do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, para demonstrar a eficácia do jogo em sala de aula, auxiliando os professores no ensino, posteriormente foi entregue um questionário no qual o método foi avaliado como útil, para avaliar os problemas que podem aparecer durante o desenvolvimento de um software, preenchendo as lacunas existentes entre o teórico e o prático, aprofundando os conteúdos durante o tempo disponível abordando assim a complexidade de sistemas reais em sala de aula.

Palavras Chave: Ensino. Jogo. Projeto. Engenharia de Software. Avaliação.