

Avaliação do jogo *SoftGame* no apoio ao ensino e aprendizagem de Engenharia de *Software*

Anna Laura Junges¹, Matheus Ferreira Pereira¹, Tauane Matos Scapin¹, Ronaldo Serpa da Rosa^{1*}

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Ibirubá*. Ibirubá, RS, Brasil.

Jogos educacionais podem ser ferramentas extremamente úteis ao tentar ensinar dinamicamente. O presente trabalho busca compreender as capacidades do jogo de tabuleiro *SoftGame* e sua habilidade de ensino para o campo de Engenharia de Software. O sistema utilizado pelo jogo é de turnos com perguntas e respostas, avaliando-se os conhecimentos dos participantes nas respectivas áreas da matéria. Engenharia de Software é uma disciplina com considerável cunho teórico, mas de extrema importância ao curso de Ciência da Computação, este trabalho busca conhecer e analisar técnicas alternativas para o ensino na disciplina. A pesquisa tem por objetivo analisar as capacidades do jogo *SoftGame* uma vez aplicado em sala de aula e averiguada sua efetividade ao coletar dados. O mesmo foi aplicado aos estudantes do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio e aos estudantes do Bacharelado em Ciência da Computação do IFRS Campus Ibirubá no semestre de 2019/02. Como a avaliação deve ser obtida a partir da percepção dos alunos, foi desenvolvido um questionário para a coleta de dados, o jogo foi aplicado a alunos da disciplina de Engenharia de Software. Foram analisados diversos pontos do jogo. O resultado obtido foi satisfatório, a análise mostrou que as atividades do jogo são simples e fáceis de entender, porém divertidas, prazerosas e ao mesmo tempo desafiadoras, além disso, são capazes de motivar os alunos e geram trabalho em equipe. Uma vez que o jogo requer conhecimentos prévios da matéria, alunos que não estão familiarizados com a disciplina não são capazes de participar. Os respectivos resultados apontam uma efetividade e dinamismo que justifica a aplicação em sala de aula.

Palavras-chave: *SoftGame*. *Engenharia de Software*. *Ensino*. *Computação*. *Estudo de Caso*.