



## **Uso da ferramenta JCLIC como método de aprendizagem dos modelos de processos da Engenharia de Software.**

Kássia Lima De Souza<sup>2</sup>, Vanessa Oliveira Da Silva<sup>2</sup>, Deivid Eive Dos Santos Silva<sup>2</sup>, e Marla Teresinha Barbosa Geller<sup>3</sup>

Este trabalho tem como tema o aprendizado de Processos da Engenharia de Software, observada a importância da fixação desses conceitos base, para o bom desempenho dos discentes no que diz respeito ao desenvolvimento de projetos. Seu objetivo é demonstrar a utilidade do programa JClíc como ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem dos processos tradicionais de desenvolvimento de software, na disciplina de Engenharia de Software. A metodologia de aplicação do JClíc surgiu em sala de aula através de proposta da professora. Foram formadas duplas e os modelos de processos foram distribuídos entre os alunos, com a finalidade de que estes pudessem estudar e posteriormente desenvolver com a ferramenta, um jogo que destacasse as características do modelo, aplicação e funcionamento, representação gráfica, vantagens e desvantagens. Os processos escolhidos foram Modelo Cascata, Espiral, RAD (Desenvolvimento Rápido de Aplicação), Modelo Baseado em Componentes e Processo Unificado. O JClíc apresenta diversas opções de atividades como: caça-palavras, palavras cruzadas, quebra-cabeças, jogo da memória, texto com lacunas, entre outras, além de possibilitar a união de todas em um único jogo. Desenvolvidos os jogos, eles foram posteriormente testados e avaliados entre as duplas quanto a criatividade, interação e principalmente a abrangência do conteúdo de forma coerente e objetiva. A dinâmica de produção e aplicação dos jogos através do JClíc alcançou resultados positivos em sala de aula, visto os depoimentos da docente e discentes quanto ao grau de satisfação desta nova prática de aprendizagem dos processos de desenvolvimento de software. Por conseguinte, percebeu-se então a possibilidade de expandir a aplicação do JClíc para auxiliar no ensino de outros temas importantes da Engenharia de Software, como os Processos Ágeis, além de poder adaptá-lo como método prático de aprendizagem de diferentes disciplinas.

**Palavras-chave:** Engenharia de Software, Processos Tradicionais, JClíc.

<sup>1</sup> Trabalho componente do Projeto de Iniciação Científica e Tecnológica- PROICT.

<sup>2</sup> Acadêmicos do Curso de Sistemas de Informação – Centro Universitário Luterano de Santarém (CEULS/ULBRA) Santarém – PA – Brasil.  
Bolsistas PROICT - [kassia.souza@gmail.com](mailto:kassia.souza@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora do Projeto e Professora da Disciplina de Engenharia de Software – CEULS/ULBRA.