

GAMIFICAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PARA ENSINO DE GESTÃO DE PROJETOS

Paluam Fernando Borges dos Reis e Nathalia Stoll de Moraes Beles, discentes de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé

Carla Beatriz da Luz Peralta e Evelise Pereira Ferreira, docentes, Universidade Federal do Pampa

e-mail primeiro autor- paluamreis.aluno@unipampa.edu.br

O desenvolvimento de um projeto é caracterizado com um esforço único e temporário com o objetivo de agregar valor a uma organização, por meio da criação de um produto, serviço ou um resultado específico. Por sua vez, é fundamental para a organização, a gestão de projetos, pois, permite um efetivo gerenciamento, com auxílio de conhecimentos, habilidades, técnicas e ferramentas que permitem executar e monitorar um projeto, garantindo seu sucesso, respeitando prazos e metas. Assim, o objetivo do estudo foi desenvolver um jogo para o Ensino de Gestão de Projetos por meio de uma metodologia ativa denominada Gamificação. Dentre as metodologias ativas, destaca-se a Gamificação, que é um conceito de ensino que utiliza os jogos como agente motivador da aprendizagem, acarretando em um aprendizado mais dinâmico. Dessa forma, os estudantes tornam-se mais engajados e participam mais ativamente da apropriação e criação de conhecimento. Esta pesquisa classifica-se como uma pesquisa científica tendo como base a pesquisa-ação, que é um monitoramento contínuo do pesquisador junto à evolução da pesquisa. Nesta pesquisa, observa-se sua aplicação por meio dos testes realizados ao longo da construção do jogo e feedbacks para a realização de melhorias. Com resultado da pesquisa, foi criado um jogo em forma de tabuleiro, com o objetivo de aplicar na prática os conhecimentos adquiridos sobre Gestão de Projetos em um componente curricular do curso de Engenharia de Produção da Universidade Federal do Pampa. O jogo tem início com a preparação dos jogadores, que pode ser disputado entre dois ou quatro jogadores (ou equipes), onde primeiramente, em uma superfície plana o tabuleiro deve ser alocado. Cada jogador/equipe deverá escolher o gerente de projeto pela cor e posicioná-lo na casa "início". O jogo começa com a disputa por meio de um dado para identificar quem dará início a partida. Assim, quem tirar o maior número nos dados começa o jogo, seguido pelo jogador/equipe a esquerda e assim por diante. O primeiro jogador/equipe lança o dado novamente, avança o número de casas e cumpre o que indica a casa. O tabuleiro do jogo conta com 41 casas. Destas, oito casas são especiais, sendo que uma delas ("Iih ferrou", volte 2 casas) se repete. O jogador/equipe ao cair nestas casas, deverá executar o que está escrito. As casas especiais são: (i) "Você foi promovido": equipe/jogador que cair nesta casa move seu gerente de projetos duas casas para frente; (ii) "Iih ferrou, volte 2 casas": equipe/jogador que cair nesta casa deverá retornar duas casas com seu gerente de projeto; (iii) "Fica 2 rodadas aí meu chefe": equipe/jogador que cair nesta casa deve permanecer na mesma por duas rodadas sem jogar; (iv)

“Pergunta valendo o dobro de casas, aguenta?”: equipe/jogador que cair nesta casa retira um cartão de pergunta aleatória. Caso acerte a questão, o número que sair no dado deve ser multiplicado por dois. Porém, caso a equipe/jogador erre, deverá lançar o dado e volta a quantidade de casas determinadas pelo número do dado; (v) “Escolha uma equipe para responder”: equipe/jogador que cair na casa seleciona uma outra equipe/jogador para responder uma questão sorteada aleatoriamente. Se a equipe/jogador selecionada errar, a outra equipe/jogador deverá avançar uma casa, caso acerte, deve-se retornar uma casa; (vi) “Haha tá quase, mas volte 1 casa aí”: equipe/jogador que cair na casa retorna com seu gerente de projetos uma casa; e, (vii) “Pula duas casas aí meu patrão”: equipe/jogador que cair nesta casa move seu gerente de projetos duas casas para frente. A cada casa que o jogador/equipe cair, um cartão será sorteado para ser respondido. Caso a resposta seja correta, o jogador/equipe pontua de acordo com a dificuldade do cartão. Os cartões a serem sorteados terão três níveis de dificuldade, a saber: cor verde, equivale a 1 ponto; cor amarela, equivale a 2 pontos; e, a cor vermelha equivale a 3 pontos. Se a equipe/jogador acertar corretamente, ganhará os respectivos pontos, se não souber ou estiver incorreto, não pontuarão na rodada. O intuito do jogo é aplicá-lo ao fim do componente curricular, pois se espera que os discentes tenham adquirido conhecimento suficiente para responder as questões do jogo. Após a aplicação, será feito um levantamento a fim de verificar a curva de aprendizagem dos estudantes. Como também, obter um feedback dos discentes que irão jogar com o intuito de torná-lo cada vez mais didático. Espera-se que os discentes que tenham vivenciado essa experiência de forma prática e divertida, compreendem um assunto tão relevante para o mercado de trabalho. Além disso, que sirva de apoio aos educadores, sendo um recurso pedagógico útil e que possua valor educacional intrínseco. Por fim, que o mesmo traga para sala de aula o viés da prática, da experiência, que é vital para o aprimoramento das atividades profissionais.

Agradecimentos: FAPERGS, UNIPAMPA.

Palavras-chave: Engenharia de Produção; Gamificação; Gestão de Projetos; Jogo; Tabuleiro.