

GAMIFICANDO A GESTÃO: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE TRÊS CARD GAMES

Autores Rogério M. Dias

<https://orcid.org/0009-0004-3336-9493>

Ana Carolina P. de C. Machado

<https://orcid.org/0009-0005-3491-9247>

Ricardo Esteves Kneipp

<https://orcid.org/0000-0003-4899-1731>

RESUMO

Este estudo compara três jogos de cartas, "Projeto Master", "Play Scrum" e "Risk Management Training", no ensino de gestão de projetos. Utilizando abordagens qualitativas e comparativas, a pesquisa analisa as regras dos jogos e revisita análises prévias. A escolha dos jogos baseou-se em critérios específicos, destacando semelhanças e diferenças nas mecânicas de jogo, e a diversidade dessas ferramentas que se destacam com a versatilidade da gamificação no contexto educacional, evidenciando sua eficácia na promoção do aprendizado em gestão de projetos, práticas ágeis e gerenciamento de riscos.

Palavras-chave: *Card Game*. Gamificação. Gestão de Projetos

1 INTRODUÇÃO

É notório destacar a necessidade de adotar novas estratégias pedagógicas no ensino de gestão de projetos e a crescente importância da gamificação no cenário da educação 4.0, que segundo Fuhr e Haubenthal (2018), caracteriza-se pela acessibilidade global à informação, transformando o educador em um orquestrador de dados e o educando em um autor ativo do conhecimento, por meio de projetos interdisciplinares, que demandam práticas pedagógicas adaptadas à linguagem tecnopedagógica, aproveitando as possibilidades ilimitadas de comunicação e informação na era digital.

Nesse contexto, o presente estudo emerge como resultado do Trabalho de Conclusão de Curso da Pós-Graduação em Gestão de Projetos e Negócios em Tecnologia da Informação (TI), intitulado como "Análise Comparativa entre Projeto Master e Outros Jogos de Educação e Treinamento", em que é realizada uma análise comparativa entre o projeto master e outros jogos de mesma temática destacando suas divergências e semelhanças no âmbito geral.

Este artigo concentra-se na avaliação comparativa de três jogos distintos: "Projeto Master: A Jornada Criativa de um Jogo de Cartas com Foco em Gestão de Projetos", cujos resultados foram submetidos e apresentados no SBGames em 08 de novembro de 2023, o "PlayScrum", utilizado para o ensino do Scrum, e o "Risk Management Training", aplicado no contexto do gerenciamento de riscos em TI. A análise proposta visa aprofundar a compreensão sobre como essas ferramentas lúdicas contribuem para o aprendizado eficaz e a aplicação prática dos princípios de gestão de projetos em

diferentes áreas, proporcionando uma visão abrangente e crítica dessas abordagens educacionais.

2 DESENVOLVIMENTO

No desenvolvimento deste artigo, serão apresentados os métodos utilizados na pesquisa, bem como os principais aspectos, resultados e considerações obtidas durante o estudo.

2.1 Metodologia

Para fundamentar a estrutura desta pesquisa, adotaram-se os princípios e boas práticas das abordagens qualitativa e comparativa. Essas escolhas metodológicas se mostraram essenciais por fornecerem as ferramentas necessárias para uma análise abrangente entre diferentes jogos, permitindo a coleta de informações específicas sobre cada um, incluindo detalhes sobre suas regras e características distintas.

A pesquisa baseou-se não apenas na análise formal das regras de cada jogo, mas também na consideração de artigos previamente publicados. Esses artigos oferecem análises aprofundadas e *insights* valiosos sobre o processo de desenvolvimento dos jogos, fornecendo uma perspectiva enriquecedora para a compreensão de sua aplicação em contextos específicos. Essa abordagem contribui para uma visão mais abrangente e embasada dos card games escolhidos.

A seleção dos três card games para análise foi realizada com base em critérios específicos. A pesquisa prévia desempenhou um papel crucial nesse processo, proporcionando um entendimento prévio dos projetos disponíveis. A escolha foi orientada pelos resultados dessa pesquisa anterior, focando em projetos que apresentassem maior similaridade entre si no contexto da gestão de projetos. Vale ressaltar que, mesmo considerando essa similaridade, foram desconsideradas as diferenças referentes à jogabilidade, buscando uma análise mais específica em relação aos aspectos de gestão. Além disso, a decisão de incluir projetos que já foram objeto de estudos acadêmicos visa enriquecer a pesquisa ao agregar perspectivas já validadas pela comunidade acadêmica.

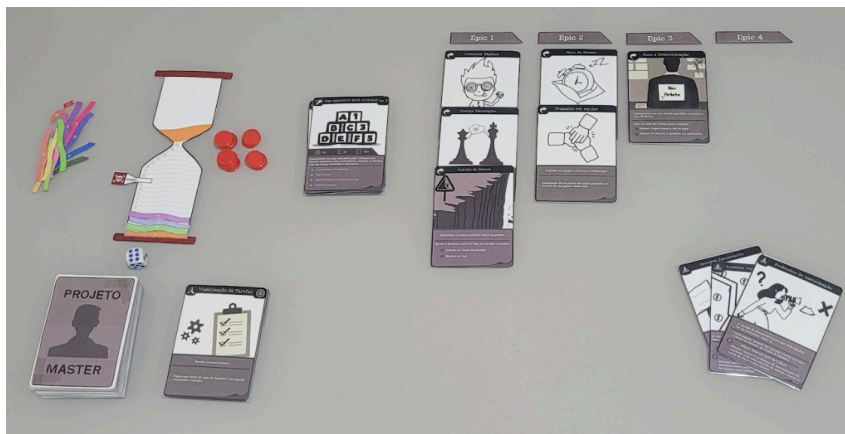
2.2 Análise Comparativa entre os Card Games

O jogo de cartas Projeto Master foi desenvolvido com base em práticas observadas em projetos de diversas escalas, incorporando componentes lúdicos e apresentando cartas ilustradas que retratam situações reais do campo da gestão de projetos. A gamificação é fundamental no Projeto Master, buscando aumentar o engajamento dos jogadores e proporcionar uma abordagem gradual e envolvente no ensino de gestão de projetos.

A mecânica do jogo gira em torno da cooperação e trabalho em grupo entre os jogadores, que para atingir os objetivos em comum precisam utilizar os quatro tipos de cartas presentes no jogo como: "Cartas de Projeto", que estabelecem os objetivos da partida; "Cartas de Apoio", que fornecem recursos para auxiliar os jogadores; "Cartas de Risco", que representam desafios adversos; e "Cartas de Ação", que concedem habilidades específicas para impulsionar projetos ou superar obstáculos. Na Figura 1, é possível observar como são utilizadas as cartas durante o jogo, e além delas, destacam-se outros elementos como o marcador de ciclos, que visualiza o avanço do jogo, representando fases ou iterações, os dados que adicionam a dinâmica de aleatoriedade e chance, determinando resultados de ações, eventos ou desafios. As moedas representam recursos financeiros ou pontos acumulados pelos jogadores ao

longo do jogo, utilizados para adquirir cartas de apoio ou superar desafios, e o marcador de Epics que destaca os objetivos principais da partida, impactando o progresso do jogador.

Figura 1 - Projeto Master

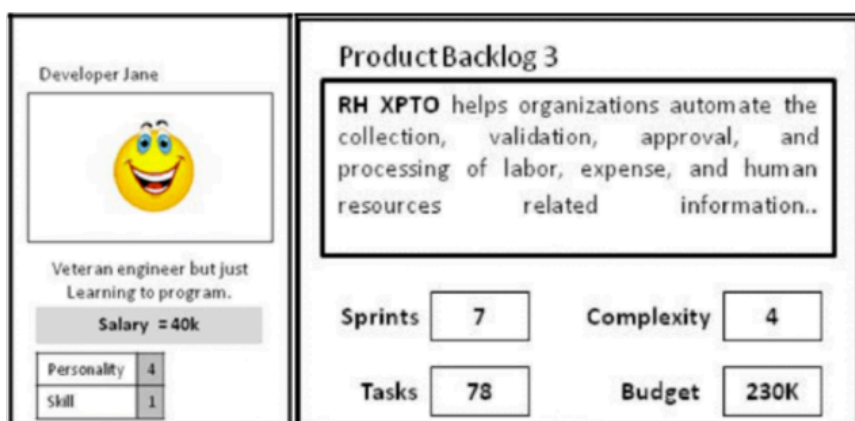


Fonte: Próprio Autor.

Assim como o Projeto Master, o PlayScrum compartilha similaridades em sua dinâmica de jogo, integrando elementos lúdicos, como cartas e estruturas de jogo, para simular situações relacionadas à gestão de projetos. O jogo foi desenvolvido em uma pesquisa conduzida por Fernandes (2010) e concentra-se na competição, podendo envolver de 2 a 5 jogadores. Cada jogador assume o papel de Scrum Master em um projeto de desenvolvimento de software baseado nas práticas do Scrum. O jogo é dividido em *sprints*, com duração variável conforme o projeto, e cada jogador deve completar um número definido de tarefas.

Os componentes do jogo incluem um tabuleiro para cada jogador, cartas Product Backlog que delineiam as características do projeto, cartas de Problema lançadas por oponentes, cartas de Conceito para reagir aos problemas, cartas de Desenvolvedor para avançar no jogo e Artefatos que representam as tarefas realizadas pelo Time. Na Figura 2, é possível observar algumas cartas utilizadas no jogo.

Figura 2 - PlayScrum



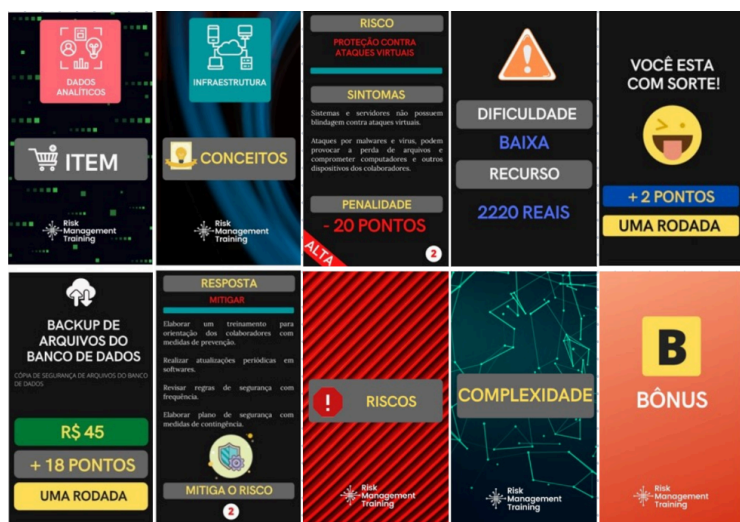
Fonte: Colagem a partir de Fernandes(2010).

O projeto Risk Management Training desenvolvido na dissertação de mestrado de (Colêto *et al.*, 2022), também possui como objetivo oferecer uma abordagem lúdica e interativa para treinamentos, em específico na área de gerenciamento de riscos. Além da utilização de cartas e elementos complementares, também está presente um tabuleiro

que instrui os jogadores sobre as regras do jogo, marcadores de rodadas, níveis de dificuldade e ambientes que refletem riscos iminentes.

Para realizar ações no jogo, são utilizados diversos tipos de cartas como ilustrado na Figura 3, que desempenham um papel específico, como por exemplo as Cartas Ambiente que representam áreas de Tecnologia da Informação, oferecendo opções de Carta Item (itens de compra) e Carta Conceito (conceitos de gerenciamento de riscos). As Cartas Item exibem valor, bonificação e validade para itens de compra. As Cartas Conceito apresentam estratégias de contingência em gerenciamento de riscos e a Carta Bônus proporciona surpresas positivas ou negativas.

Figura 3 - Risk Management Training



Fonte: Colagem a partir de Colêto *et al.* (2022).

2.3 Resultados

Considerando as características descritas anteriormente, foi realizada a análise comparativa entre os jogos "Projeto Master", "Play Scrum" e "Risk Management Training", que revelou tanto semelhanças quanto distinções significativas em suas abordagens e mecânicas de jogo, como apresentado na Tabela 1.

Tabela 1 - Dados Comparativos

Características	Projeto Master	Play Scrum	Risk Management Training
Enfoque	Planejamento estratégico e alocação de recursos	Práticas Scrum e colaboração da equipe de desenvolvimento	Gerenciamento de riscos
Elementos-chave	Tabuleiros individuais, marcadores de ciclo, dados e moedas	Product Backlog, Sprint, cartões de conceitos	Cartas de Ambiente, Cartas Conceito, Cartas de Risco, Cartas de Complexidade
Tema Central	Gestão de projetos em geral	Desenvolvimento de software com metodologia Scrum	Treinamento em gerenciamento de riscos
Mecânicas	Ênfase em estratégias de projeto	Foco em iterações, colaboração e Scrum Master	Cartas que representam imprevistos e estratégias de contingência
Componentes	Cartas, tabuleiros, marcadores, dados, moedas	Cartas, tabuleiro, cartões de conceitos	Cartas de Ambiente, Cartas Conceito, Cartas de Risco, Cartas de Complexidade, dados fictícios
Objetivo	Sucesso do projeto, acumulação de pontos	Implementação bem-sucedida do Scrum, pontuação máxima	Acúmulo de pontos através de gerenciamento de riscos

Fonte: Próprio Autor (2023).

Em termos de similaridades, todos os três jogos incorporam elementos lúdicos para simular situações da vida real, utilizando cartas que desempenham um papel central em cada um, influenciando as decisões dos jogadores e introduzindo desafios específicos. Além disso, todos compartilham a dinâmica de serem centrados em projetos, seja na gestão de projetos em geral ("Projeto Master"), na aplicação das práticas Scrum em desenvolvimento de *software* ("Play Scrum"), ou no treinamento em gerenciamento de riscos ("Risk Management Training").

No entanto, possuem divergências em suas mecânicas, enquanto o "Projeto Master" enfatiza o planejamento estratégico em equipe e a alocação eficiente de recursos para conclusão de tarefas, o "Play Scrum" coloca os jogadores no papel de Scrum Masters, focando nas iterações e na colaboração da equipe de desenvolvimento. Por outro lado, o "Risk Management Training" destaca o gerenciamento de riscos, incorporando cartas específicas que representam imprevistos e estratégias de contingência. Na análise da gamificação desses jogos revela a busca comum por tornar os conceitos de gestão mais acessíveis e envolventes. Em termos de contribuições, todos esses jogos oferecem uma abordagem prática e envolvente para a introdução de conceitos de gestão de projetos.

3 CONCLUSÃO

Em síntese, a análise dos jogos "Projeto Master", "Play Scrum" e "Risk Management Training" revela abordagens distintas, mas complementares, para o ensino de gestão. Cada jogo, à sua maneira, proporciona uma experiência envolvente, tornando os conceitos complexos mais acessíveis. A diversidade dessas ferramentas destaca a versatilidade da gamificação no contexto educacional, oferecendo perspectivas únicas sobre gestão de projetos, práticas ágeis e gerenciamento de riscos. Esta pesquisa reforça a importância crescente da gamificação como uma estratégia eficaz para aprimorar o aprendizado em áreas complexas como a gestão.

REFERÊNCIAS

- COLÊTO, B. H. *et al.* **Jogo de tabuleiro para treinamento em gerenciamento de riscos baseado no guia pmbok**. 2022. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- FERNANDES, J. M.; SOUSA, S. M. Playscrum-a card game to learn the scrum agile method. In: **2010 Second International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications**. IEEE, 2010. p. 52-59.
- FÜHR, R. C.; HAUBENTHAL, W. R. Educação 4.0 e seus impactos no século XXI. **Educação no Século XXI-Volume**, v. 36, p. 61, 2018.