

# Show de Projetos: Recurso Educacional para o Ensino de Projetos

Gustavo O. Andrade<sup>1</sup>, Márcia M. Silva<sup>1</sup>, Nelson Coelho Jr.<sup>2</sup>, Cleonice W. S. Oliveira<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal Fluminense (UFF), <sup>2</sup>Universidade Presbiteriana Mackenzie  
andrade.oliveira@gmail.com, marcia\_maximiano@hotmail.com, {nelsoncj18, cleowebersonsouza}@gmail.com

**Palavras-chave:** Jogos, Gerenciamento de Projetos, Show de Projetos

**Introdução.** A informática, manifestada pelo uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) está presente em praticamente todas as áreas. No setor educacional, por exemplo, a prática pedagógica está arquitetada como processo articulador, de forma a manifestar interesse comum tanto para docentes como discentes em suas trajetórias de aprendizagem. A disciplina Gerenciamento de Projetos por ser densa e extremamente importante [1], tanto nas universidades, quanto nas empresas, devido ao seu uso contínuo em diferentes situações. Várias estratégias para ensiná-la têm sido colocadas em prática, tais como: e-Learning (aprendizagem eletrônica), EaD (educação a distância), jogos, ilustrações, áudio, dinâmicas, dentre outros. Dessas aprendizagens, os jogos [2, 3] são excelentes meios de buscar um fluxo otimizado de informações e padrões a serem seguidos, quando aplicados de forma lúdica, nas instituições, inclusive nas acadêmicas, pois os alunos estão adquirindo conhecimento de uma forma divertida e interativa. Portanto, este trabalho tem como objetivo investigar a utilização de jogos como instrumentos de aprendizagem na educação, em especial, no ensino de Gerenciamento de Projetos. **Motivação.** A sustentação metodológica da pesquisa caracterizou-se como sendo uma abordagem qualitativa com análise complementar de dados quantitativos, e quanto aos objetivos, exploratória. A pesquisa teve amostra de especialistas e/ou conhecedores em Gerenciamento de Projetos de um grupo específico do *Whatsapp* que trata de assuntos pertinentes ao tema. Para coletar os dados, um questionário online foi adaptado. Para atender aos objetivos propostos, estabeleceram-se procedimentos metodológicos distribuídos nas seguintes etapas: (1) Criação do jogo Show de Projetos para especialistas e/ou conhecedores de Gerenciamento de Projetos; (2) elaboração de um instrumento para coletar os dados (questionário); (3) disponibilização do jogo Show de Projetos para os especialistas e/ou conhecedores de Gerenciamento de Projetos para ser jogado e testado por eles; (4) coleta da opinião dos especialistas e/ou conhecedores de Gerenciamento de Projetos em relação ao jogo experimentado e, por último, (5) Análise desses resultados. [4]. **Resultados.** De um total de 60 questionários enviados teve-se retorno de 10 questionários respondidos, dos quais 44,4% dos participantes disseram ter bom conhecimento sobre o tema Gerenciamento de Projetos, 22,2% consideram especialistas no assunto, 22,2% declararam serem portadores de conhecimento mediano e, apenas 11,1% consideram possuir pouco ou nenhum conhecimento nas questões tratadas pelo jogo. Em relação ao conteúdo ser bem organizado e fácil de entender, 44,4% dos pesquisados concordam que é organizado e fácil para entender. 22,2% declararam que não encontraram dificuldade; 22,2% ficaram indecisos ao responder. 11,1% dos pesquisados não concordam que o jogo é bem organizado e fácil de entender. Quando perguntado se o jogo educacional facilita a construção de conhecimento e habilidades envolvendo conceitos de Gerenciamento de Projetos, 33,3% dos respondentes disseram que, de fato, o jogo educacional proporciona a construção do conhecimento, 55,6% da amostra também concordaram de forma discreta. Todavia, 11,1% dos entrevistados, discordam de tal afirmação. Para a pergunta se os meios utilizados para apresentar as informações no software educacional aumentam a compreensão do conteúdo, 66,7% concordam que, consideravelmente, aumentam. 22,2% concordam, mais plenamente, que sim. Já 11,1% da amostra discordam que o jogo aumenta a compreensão do conteúdo. Quanto à interrogação sobre o jogo educacional ser apropriado para os estudos: 55,6% dos pesquisados disseram que sim; enquanto 44,4% responderam que é extremamente apropriado para os estudos. **Discussão.** Para jogar, é necessário entender sobre conceitos de Gerenciamento de Projetos para assim, então, atingir o objeto final que é ser um profissional da área. Nota-se que jogos educativos são relevantes para a construção do saber e corroboram para a relevância deste trabalho, com respostas sobre: a contribuição para a construção de habilidades, 55,6%, a facilidade de assimilação de conceitos, 44,4%. As questões básicas do aplicativo facilitam a interação do conteúdo e a prática de ensino, com isso melhora o desempenho do aprendizado. A interação em diferentes níveis e o entusiasmo proporcionado pelo jogar são visíveis na tela e nas funções básicas da execução dos mesmos. Esses resultados iniciais ainda não são conclusivos uma vez que a amostra obtida é muito pequena. Portanto, uma nova aplicação do jogo, com uma amostra maior, deverá ser realizada para que, assim, haja uma consistência melhor dos resultados esperados. **Conclusões.** Dentro da visão de gestão de projetos, o jogo Show de Projetos foi concebido para auxiliar no ensino e no aprendizado, e inspirado para melhorar o desempenho do ensino aprendizagem. A ideia inicial do jogo é permitir ao participante adquirir conhecimento, desenvolver habilidades e avaliar atitudes articulando, dessa forma, as dimensões cognitiva, afetiva e comportamental em uma situação de aprendizagem caracterizada por alto nível de envolvimento ativo. Neste sentido, os jogos são excelentes meios para buscar um fluxo otimizado de informações e padrões a serem seguidos, quando aplicados de forma lúdica, nas instituições, inclusive nas acadêmicas, pois, os alunos podem adquirir conhecimento de uma forma divertida e interativa.

## Bibliografia

- [1] Codas, M. M. B. (1987) Gerência de projetos – uma reflexão histórica. Revista de Administração de Empresas 27(1): 33-37. DOI: 10.1590/S0034-75901987000100004
- [2] Mattar, J. (2009) Games em educação – como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson.
- [3] Rodrigues, G. C. F. S. (2014) Instrumento para Avaliação de Jogos Eletrônicos Educativos do Ensino Fundamental I. Dissertação. Mestrado Profissional em Linguística e Ensino. 123p. Universidade Federal da Paraíba.
- [4] Oliveira, A.R.A. (2014) Questionário para Avaliação de Sistema de Software Educacionais no Apoio do Processo de Ensino-aprendizagem em Gerência de Projetos de Software. Monografia. Bach. Sistemas de Informação, 118 p. Univ. Federal de Lavras.