

Desenvolvimento do jogo PMBOK QUEST GAME como estratégia de aprendizagem de Gestão e Projetos

DOI: 10.37702/2175-957X.COBIENGE.2025.6410

Autores: FABIANA COSTA GUEDES, BRENDA GOBIRA VALENÇA, CELOMAR OLIVEIRA DA SILVA FILHO, CESAR ROSA DE ASSIS, GABRIELA EMANUELE DE ARAUJO AMORIM, THIAGO HENRIQUE CRUZ DE MOURA, TÁBATA NAKAGOMI FERNANDES PEREIRA

Resumo: O artigo apresenta o PMBOK QUEST, um jogo de tabuleiro educacional criado para facilitar a assimilação dos princípios do PMBOK 7ª edição. O jogo visa tornar o aprendizado mais interativo e atrativo, desafiando os participantes a aplicarem conceitos de gerenciamento de projetos em cenários simulados. Estruturado como uma jornada no tabuleiro, abrange os oito domínios de performance do PMBOK. O desenvolvimento do jogo seguiu três etapas principais: planejamento, coleta de dados e execução. Durante esse processo, foram elaboradas cartas com questões variadas e fichas de pontuação que incentivam estratégias e recompensam o conhecimento. O jogo promove habilidades como análise crítica, tomada de decisão e trabalho em equipe, proporcionando uma experiência dinâmica e prática. O PMBOK QUEST combina elementos lúdicos e educativos, oferecendo uma abordagem inovadora para ensinar gerenciamento de projetos e capacitando jogadores para enfrentar desafios do ambiente corporativo.

Palavras-chave: Gerenciamento de Projetos, Jogo de tabuleiro, PMBOK QUEST GAME, Gerenciamento de Projetos, Jogo de tabuleiro, PMBOK QUEST Game

Desenvolvimento do jogo PMBOK QUEST GAME como estratégia de aprendizagem de Gestão e Projetos

1 INTRODUÇÃO

Para Ambrósio e Schoeffel (2014), entre os métodos de ensino de gerenciamento de projetos, têm-se as aulas teóricas e trabalhos práticos, que nem sempre são possíveis de despertar o interesse do aluno. Os jogos podem ser uma importante ferramenta de aprendizagem para aprimorar o conhecimento de uma forma leve e divertida.

Os jogos educativos têm se tornado uma excelente ferramenta de trabalho e vêm sendo utilizados nas mais diversas áreas de ensino buscando dinamizar o aprendizado. Em gestão de Projetos essa prática é pouco valorizada, pois se trata de uma área ampla, com vasto conhecimento teórico, o que dá margem para que o aprendizado se torne deficiente e desmotivador para alguns estudantes (Azevedo e Pinto, 2014).

Segundo Rodrigues (2008), o jogo educativo tem sempre duas funções: uma lúdica que desperta o prazer de jogar e outra educacional, no qual, o jogo ensina alguma coisa. Todo o valor do jogo está no cumprimento destas duas funções. Se ele perde o caráter lúdico em função da aprendizagem, o jogo deixa de ser jogo. Para auxiliar na aprendizagem, o jogo precisa conciliar a função lúdica e educativa.

Considerando este contexto, este artigo tem como objetivo apresentar o jogo de tabuleiro PMBOK QUEST. O PMBOK QUEST nasce como uma iniciativa inovadora para facilitar a assimilação e a aplicação dos princípios estabelecidos pelo *Project Management Body of Knowledge* (PMBOK®) (2021), especificamente em sua sétima edição. Inspirado no formato clássico de jogos de tabuleiro, este jogo educativo visa proporcionar uma experiência envolvente e interativa, em que os participantes podem explorar, aprender e competir de maneira estruturada e divertida.

O conceito central do jogo é transformar o aprendizado em uma experiência dinâmica e prática. Cada jogador será desafiado a avançar pelo tabuleiro respondendo perguntas que abrangem os oito domínios de performance do PMBOK®: *Stakeholders, Team, Development Approach and Life Cycle, Planning, Project Work, Delivery, Measurement e Uncertainty*. Esses domínios são essenciais para o sucesso na gestão de projetos, abrangendo desde a definição de estratégias até a execução e controle das atividades.

As perguntas do jogo variam em complexidade e formato, englobando desde questões de múltipla escolha até aquelas que requerem respostas justificadas, estimulando não apenas o conhecimento, mas também a análise crítica e a aplicação prática dos conceitos aprendidos. Dessa forma, cada movimento no tabuleiro não apenas representa um avanço rumo a vitória, mas também uma oportunidade de consolidar e aplicar o conhecimento adquirido em cenários simulados de gerenciamento de projetos.

O PMBOK QUEST oferece uma plataforma em que os participantes podem consolidar e aplicar seus conhecimentos sobre gerenciamento de projetos de maneira prática e divertida. Ao interagir com as diferentes perguntas e desafios ao longo do tabuleiro, os jogadores desenvolvem habilidades essenciais como pensamento crítico, tomada de decisão e trabalho em equipe. Além de proporcionar uma experiência educativa enriquecedora, o PMBOK QUEST promove a colaboração e o aprendizado colaborativo entre os participantes. É ideal para equipes de trabalho, estudantes de gerenciamento de projetos e profissionais em busca de aprimoramento contínuo. Este jogo não apenas reforça os fundamentos do PMBOK®, mas também facilita a troca de experiências e a aplicação de estratégias inovadoras.

O presente artigo encontra-se estruturado nas seguintes seções: a primeira apresentou a contextualização do tema e os objetivos do artigo. A segunda seção irá trazer um breve

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

referencial teórico. Na terceira seção é apresentado o método de pesquisa. A quarta seção traz a apresentação do caso com a descrição do jogo. Por fim, a quinta seção traz as considerações finais, seguidas das referências.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção apresenta brevemente os tópicos de Gerenciamento de Projetos, princípios e domínios de performance do PMBOK e alguns trabalhos similares.

2.1 Gerenciamento de projetos

Segundo o PMBOK (2021, p. 314), “projeto é um esforço temporário empreendido destinado a criar um produto, serviço ou resultado único”, ou seja, são conjuntos de atividades coordenadas, realizadas por uma estrutura temporária, que recebe os recursos necessários para atingir um objetivo específico dentro de um prazo determinado (Vargas, 2018). Em complemento, de acordo com o PMBOK (2017, p.4):

“Projetos são realizados para cumprir objetivos através da produção de entregas. Um objetivo é definido como um resultado a que o trabalho é orientado, uma posição estratégica a ser alcançada ou um propósito a ser atingido, um produto a ser produzido ou um serviço a ser realizado. Uma entrega é definida como qualquer produto, resultado ou capacidade único e verificável que deve ser produzido para concluir um processo, fase ou projeto. As entregas podem ser tangíveis ou intangíveis”.

Vargas (2018) relata que a ideia de estrutura temporária está ligada a um modelo organizacional único e provisório, criado exclusivamente para tornar a gestão de projetos mais eficiente e intuitiva para a organização. A temporariedade de um projeto não significa que ele seja de curta duração, mas sim que possui datas de início e término bem definidas. O projeto é considerado concluído quando seus objetivos são atingidos, quando é encerrado por decisão ou quando não é mais necessário (PMBOK, 2017).

Conforme o PMBOK (2017), cada projeto gera um resultado exclusivo. No entanto, isso não impede a utilização de elementos repetitivos. O que torna cada projeto único são as circunstâncias específicas em que ele é realizado, como a duração, os fornecedores e a mão de obra envolvidos.

Segundo Berssaneti e Carvalho (2015), o objetivo da gestão de projetos é garantir o sucesso do projeto. De acordo com os autores, um projeto é considerado um sucesso quando o custo está muito próximo do orçamento inicial planejado, o cronograma estimado é cumprido e todas as entregas atendem aos requisitos estabelecidos por todas as partes envolvidas no projeto, ou seja, o planejamento inicial definido junto com o cliente e stakeholders foram cumpridos.

Segundo o PMBOK (2021, p. 84):

“O gerenciamento de projetos envolve a aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas às atividades do projeto para cumprir os requisitos definidos. O gerenciamento de projetos refere-se a orientar o trabalho do projeto para entregar os resultados pretendidos. As equipes de projeto podem alcançar os resultados usando uma ampla gama de abordagens (como preditiva, híbrida e adaptativa)”.

O gerenciamento de projeto consiste em um passo a passo de atividades coordenadas para possibilitar o direcionamento e monitoramento dos objetivos acordados entre as partes

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

interessadas (ISO 21500:2021). O gerenciamento de projetos capacita as organizações a realizar projetos de maneira eficiente e eficaz, otimizando recursos, alcançando objetivos estratégicos, satisfazendo as expectativas das partes interessadas e aumentando as chances de sucesso do projeto (PMBOK, 2017).

A implementação desta metodologia possibilita a minimização do retrabalho, a detecção de atrasos e erros durante as execuções das atividades, o aumento da produtividade e, consequentemente, a redução dos custos do projeto (Carvalho; Notari, 2017).

Para Vargas (2018), uma das principais vantagens do gerenciamento de projetos é sua flexibilidade e aplicabilidade universal. Ela não se restringe a projetos de grande porte, alta complexidade ou elevado custo. Pode ser aplicada a qualquer tipo de empreendimento, independentemente do tamanho, orçamento ou setor de atuação.

O profissional encarregado de gerenciar a equipe do projeto e assegurar que os objetivos sejam atingidos é conhecido como gerente de projetos. Esse papel abrange diversas responsabilidades, incluindo atuar como o principal facilitador e controlador das atividades do projeto, garantindo assim o total sucesso (PMBOK, 2021).

2.2 Princípios e domínios de performance do PMBOK

O PMBOK, 7a Edição trouxe modificações em sua estrutura, deixando de lado a tradicional abordagem baseada em processos para adotar uma fundamentada em princípios, com destaque para a entrega de valor. Essa mudança de enfoque traz consigo os princípios e concentra a transformação nos chamados domínios de performance, substituindo as conhecidas áreas de conhecimento.

Os princípios do PMBOK são:

- Seja um administrador diligente, respeitoso e atencioso;
- Crie um ambiente colaborativo para a equipe do projeto;
- Envolva-se de fato com as partes interessadas;
- Concentre-se no valor;
- Reconheça, avalie e reaja às interações do sistema;
- Demonstre comportamentos de liderança;
- Faça a adaptação de acordo com o contexto;
- Crie qualidade nos processos e nas entregas;
- Navegue pela complexidade;
- Otimize as respostas ao risco;
- Adote a capacidade de adaptação e resiliência;
- Aceite a mudança para alcançar o futuro estado previsto.

Já o Quadro 1 apresenta os Domínios de Performance.

Os oito domínios de performance no PMBOK representam uma evolução na gestão de projetos, destacando a importância de princípios e práticas para alcançar resultados concretos. Cada domínio traz consigo uma abordagem única, formando os alicerces para uma gestão de projetos eficaz e centrada na entrega de valor real.

Quadro 1 - Domínios de Performance

- 1. Stakeholders - a essência do fluxo de valor:** O primeiro domínio, Stakeholders, coloca em foco a ativa participação desses interessados para alcançar os objetivos. Inspirado no Lean, com sua base no mapeamento do fluxo de valor, esse domínio direciona esforços para o fluxo de valor do cliente, trazendo uma compreensão detalhada dos processos e estabelecendo uma linguagem comum entre os colaboradores.
- 2. Ciclo de Vida - escolhendo o melhor approach:** O segundo domínio, Ciclo de Vida, destaca a importância de escolher o melhor approach para o projeto. Com enfoque nas características que definem o método ideal, o ciclo de vida é compreendido como as fases pelas quais um projeto passa. Seja o pre ditivo, detalhando o escopo desde o início, ou o adaptativo (ágil), iniciado sem um escopo definido, a escolha influencia diretamente na entrega de resultados.
- 3. Planejamento - do papel à ação:** No terceiro domínio, Planejamento, a ênfase está na organização lógica do trabalho. O planejamento, ocorrendo durante todo o projeto, é essencial para estabelecer metas e objetivos. Contudo, a execução do plano é crucial, e a proporção de 80% de planejamento para 20% de operação é ressaltada como uma diretriz eficaz.
- 4. Equipe - alcançando a alta performance:** O quarto domínio, Equipe, destaca o reconhecimento da equipe como vital para o alto desempenho. Assim como em disciplinas como o jiu-jitsu, alcançar uma equipe de alto padrão requer dedicação diária e liderança constante. A filosofia e o código moral são elementos que não apenas direcionam o processo técnico, mas também determinam a sobrevivência da arte em si.
- 5. Entrega - ouvindo para entregar valor real:** No quinto domínio, Entrega, a ênfase está na entrega de resultados concretos baseados nos requisitos, escopo e padrões de qualidade. Destaca-se a importância de ouvir e compreender as reais necessidades do cliente, utilizando padrões como a ISO9001 para garantir a satisfação do cliente.
- 6. Mensurar - avaliando e agindo com base em resultados:** O sexto domínio, Mensurar, destaca a importância de avaliar e medir a performance para agir com base no que foi mensurado. Métricas e indicadores de desempenho são fundamentais para garantir a realização de metas e proporcionar uma visão prática e visual do sucesso ou falha.
- 7. Trabalho do Projeto - organização para resultados progressivos:** O sétimo domínio, Trabalho do Projeto, enfoca a construção progressiva dos resultados. Organização e definição de prioridades, utilizando ferramentas como a Matriz de Prioridade GUT, são destacadas como essenciais para evitar distrações e concentrar esforços no que é verdadeiramente importante.
- 8. Incerteza - lidando com o paradoxo do incerto:** No oitavo domínio, Incerteza, o foco está na certeza do incerto. Em gestão de projetos, em que a incerteza é prevalente, a adaptação e previsão são cruciais. Métodos como Análise de Risco, 5 Porquês, Caminho Crítico, SWOT, PERT e FMEA são mencionados como ferramentas eficazes para identificar riscos e incertezas.

Fonte: PMBOK (2021)

2.3 Uso de jogos na aprendizagem

Segundo Prado (2018), os jogos podem ser utilizados na sala de aula com o objetivo de promover um aprendizado mais efetivo dos alunos, devido às questões emocionais estabelecidas quando os alunos interagem por meio dos jogos. Os jogos de tabuleiro podem ser utilizados de forma a possibilitar que os alunos trabalhem a atenção, concentração, possibilitando a aprendizagem mais efetiva de conceitos (SILVA e SILVA, 2018). Quando o aluno está jogando, ele precisa lidar com conflitos, definir estratégias e tomadas de decisões que farão com que desenvolva habilidades e ferramentas importantes para o seu desenvolvimento enquanto indivíduo (PRADO, 2018).

O jogo ainda possibilita que o aluno jogue pois é divertido, não sendo o foco a aprendizagem em si. A reação dos alunos é de alegria e prazer, aumentando o fator emocional associado à aprendizagem, possibilitando que o aluno questione, avalie e corrija as suas ações (PRADO, 2018). O professor ao observar os alunos jogando pode avaliar os alunos, observando as estratégias utilizadas e os conceitos utilizados durante o jogo (SILVA e SILVA, 2018). Quanto mais lúdico for um aprendizado, mais facilmente o conteúdo será levado para além da sala de aula, possibilitando que a aprendizagem de fato se desenvolva (PRADO, 2018).

O professor deve possibilitar antes do início do jogo a apresentação dos conceitos vinculados à disciplina que será utilizada para o jogo, possibilitando que os alunos tenham um

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

conhecimento prévio e que possam articular a matéria, sendo o jogo utilizado como um recurso didático para fixação do conteúdo pelos discentes (PRADO, 2018). Segundo Da Silva (2019), o professor deve ser um mediador do processo, ele tem que acompanhar todo o jogo e não apenas colocar os alunos para jogarem. É ele que estabelece as regras e auxilia os alunos durante o jogo a desenvolverem os conceitos. Quando bem aplicado, o jogo em sala de aula possibilita uma aprendizagem efetiva dos conceitos.

2.4 Trabalhos relacionados

Foi realizada uma breve análise da literatura com o foco de buscar trabalhos relacionados ao aqui exposto, assim, encontrou-se 3 trabalhos, que serão brevemente relatados.

O primeiro trabalho propõe o Hexapolis. De acordo com Portella, Poloni e Reiter (2024), Hexapolis é um jogo de tabuleiro que simula a gestão de projetos. Durante o jogo, os jogadores devem visitar fornecedores, solicitar orçamentos, negociar contratos, gerenciar recursos, solicitar empréstimos e ajustar suas estratégias conforme eventos positivos e negativos ocorrem. Conflitos com competidores podem resultar em atrasos ou vantagens significativas. O objetivo é ser o primeiro a adquirir todos os componentes necessários (representados por contratos que os jogadores adquirem e mantêm consigo) e completar o projeto. O nome do jogo deriva da forma peculiar do tabuleiro utilizado.

O segundo jogo encontrado é PM Master. Segundo o Software Quality Group (2024), é um jogo de tabuleiro sobre gerência de projetos em diversas áreas de conhecimento. A mecânica do jogo consiste em o jogador responder corretamente uma pergunta de cada área de conhecimento. Quem responder primeiro a uma pergunta de cada área vence o jogo. O objetivo é aprender a rever e reforçar os conceitos de gerenciamento de projetos básicos do guia PMBOK em cursos universitários e profissionais. O principal diferencial do jogo desenvolvido em relação ao PM Master é o jogo ser mais estratégico e, também, utilizar peças, cartas de ações e dados na mecânica do jogo.

E o terceiro jogo encontrado foi o SE•RPG. De acordo com Ambrosio (2008) o objetivo do jogo é praticar de forma virtual o processo de Engenharia de Software de uma forma gráfica. No jogo o aluno assume um papel de gerente de projeto de uma equipe de desenvolvedores. O desenvolvedor tem por objetivo concluir o processo de produção, assim, ele pode contratar e demitir engenheiros, atribuir tarefas, acompanhar seu progresso e comprar ferramentas. O jogador poderá simular tempo e orçamento de um projeto e tomar decisões que poderão afetar o projeto de uma forma positiva ou negativa. Por meio de mensagens que o sistema apresenta ao jogador ele poderá tomar as ações, mudar tarefas dos desenvolvedores, substituições entre outras que poderão trazer mais pontos ao jogador. No final do jogo é apresentada uma pontuação ao jogador que indica à qualidade que foi realizada as tarefas.

3 MÉTODO

Para este trabalho será utilizado o método de estudo de caso. O estudo de caso apresenta um relato de uma situação, acompanhado por informação contextual, para permitir aos usuários desenvolver conhecimento, contribuir para a melhoria de práticas existentes, explorar possibilidades e aprofundar a compreensão das circunstâncias nas quais as decisões são tomadas. Além disso, é uma ferramenta útil para a disseminação de conhecimento, identificação de riscos e oportunidades e comunicação de conhecimento e boas práticas (GRAHAM, 2010).

Considerando as inúmeras abordagens de estudo de caso na literatura, este trabalho irá se concentrar no passo a passo proposto e adaptado por Yin (2001), em que divide o

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

estudo de caso em três grandes etapas: 1. Preparação e Planejamento; 2. Coleta e Condução; e 3. Discussões e Conclusões.

4 DESENVOLVIMENTO

Esta seção apresenta de forma objetiva como se deu o desenvolvimento e a construção do jogo de tabuleiro PMBOK QUEST, passando pelas etapas do estudo de caso.

4.1 Preparação e planejamento

A proposta de construção do jogo de tabuleiro se deu durante a execução da disciplina de Gerenciamento de Projetos, em que a professora apresentou a sétima versão do PMBOK e a ideia da criação do jogo. Assim, a equipe do projeto foi montada e se iniciaram as inúmeras reuniões para a realização de brainstorming.

Com a realização das reuniões, levantamento das ideias, e compreensão dos conceitos e definições da área de Gerenciamento de Projetos pode-se desenhar e esquematizar a ideia do jogo.

O PMBOK QUEST é um jogo de tabuleiro cuidadosamente projetado para proporcionar uma experiência educativa envolvente e desafiadora, baseada nos princípios e práticas do Guia PMBOK® 7ª Edição. Desde o formato do tabuleiro até o modo de jogo, cada aspecto foi desenvolvido para promover o aprendizado e a aplicação prática dos conceitos de gerenciamento de projetos.

4.2 Coleta e condução

O projeto de construção do jogo durou 4 meses, em que durante esse tempo, as entregas foram sendo realizadas e acompanhadas pela professora da disciplina. Assim, pode-se chegar na versão final deste jogo, que será apresentada a seguir.

Formato do tabuleiro

O tabuleiro do PMBOK QUEST foi estruturado como uma jornada que se inicia em um ponto de partida e culmina na linha de chegada, totalizando 31 casas ao longo do percurso. Cada casa é marcada com as iniciais dos oito domínios de performance do PMBOK® 7ª Edição: *Stakeholders (ST)*, *Team (TM)*, *Development Approach and Life Cycle (DA)*, *Planning (PL)*, *Project Work (PW)*, *Delivery (DY)*, *Measurement (MT)* e *Uncertainty (UC)*, e com as respectivas cores de cada domínio, facilitando a visualização e compreensão do domínio situado, visto na Figura 1.

Formato do baralho

As cartas de perguntas foram desenvolvidas com base nos oito domínios de desempenho estabelecidos pelo PMBOK 7ª edição, que são fundamentais para a gestão de projetos. Cada domínio é associado a uma cor específica e sua abreviação, facilitando a identificação e a compreensão dos temas abordados, visto na Figura 2.

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

Figura 1 - Tabuleiro PMBOK QUEST

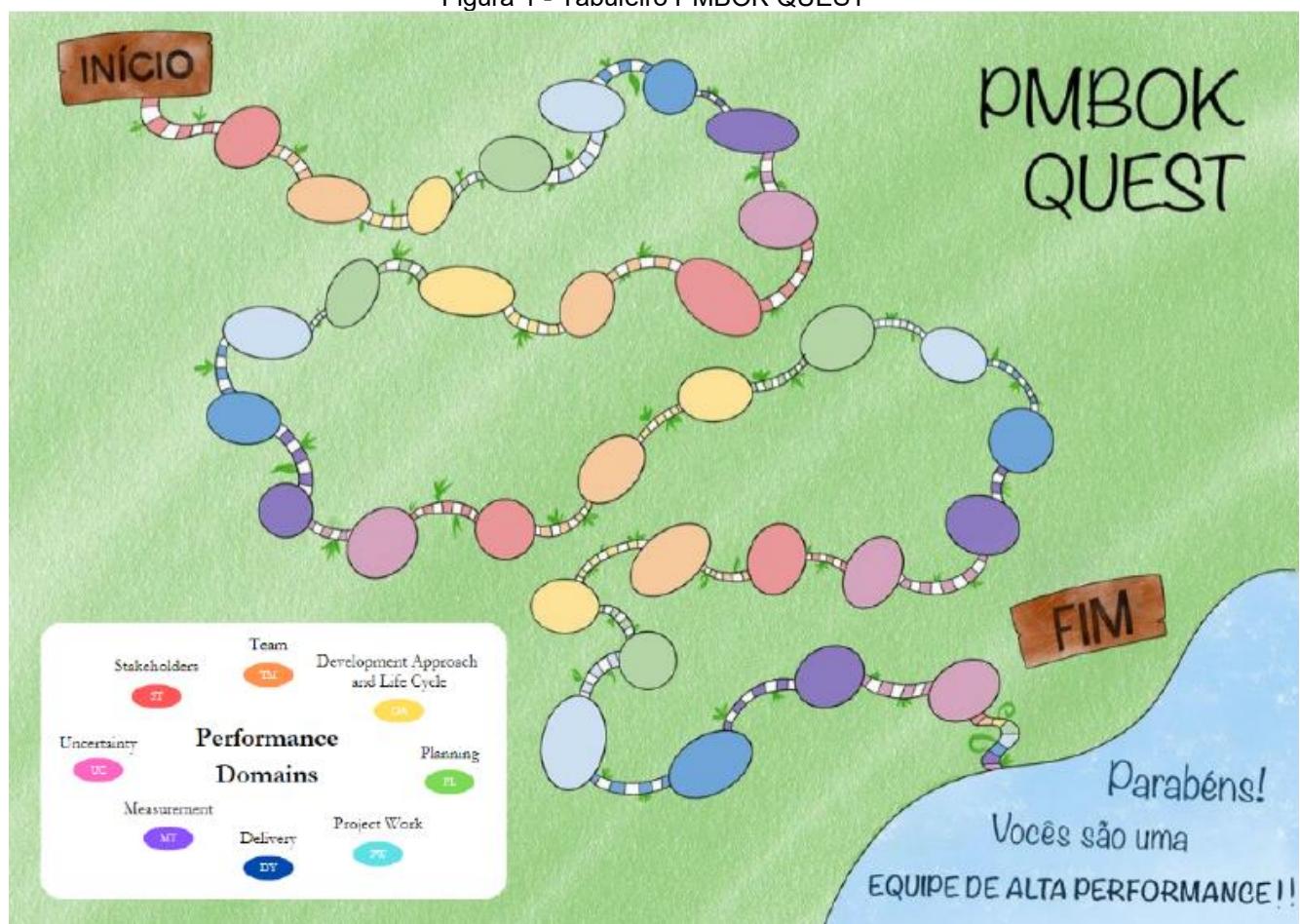
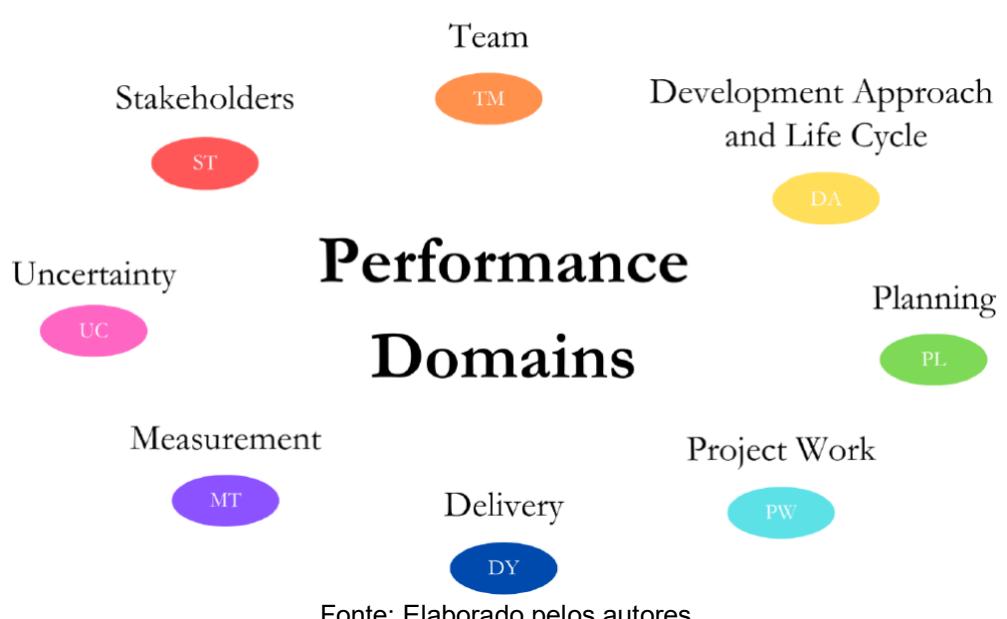


Figura 2 - Ilustração dos domínios, suas abreviações e suas respectivas cores.



15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

Para oferecer uma experiência educativa e desafiadora, foram elaboradas perguntas que se dividem em dois tipos principais: perguntas de múltipla escolha e questões que demandam respostas formais curtas. As perguntas de múltipla escolha visam testar o conhecimento teórico e prático dos participantes sobre conceitos fundamentais de cada domínio, enquanto as questões de resposta curta são projetadas para avaliar a compreensão aprofundada e a aplicação dos princípios do PMBOK em situações práticas. É possível observar o formato das cartas na Figura 3.

Figura 3 - Baralho de perguntas dos oito domínios do PMBOK.



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Formato das fichas de pontuação

As fichas de pontuação são fundamentais para determinar o avanço dos jogadores pelo tabuleiro. Cada ficha é numerada de 1 a 5, e sua cor está associada às mesmas cores dos peões de cada jogador. Quando um jogador está posicionado em um determinado domínio no tabuleiro e decide responder à pergunta relacionada a esse domínio, ele deve usar a ficha de pontuação correspondente. O número escolhido na ficha indica quantas casas o jogador avançará caso responda corretamente à pergunta.

Modo de jogo

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

O jogo foi estruturado de forma a simular desafios e decisões encontrados na gestão de projetos conforme definido pelo PMBOK 7^a edição. No início do jogo, todos os jogadores começam na casa inicial do tabuleiro. Cada casa representa um dos domínios de desempenho do PMBOK 7^a edição, e todos os jogadores precisam acertar a pergunta específica desse domínio para poder avançar. A precisão na resposta determina o avanço no jogo: se o jogador acertar, ele avança o número de casas apostadas; se errar, permanece na mesma posição até responder corretamente.

A dinâmica do jogo começa com os jogadores apostando num número de movimentos (de 1 a 5) antes de responder à pergunta do domínio, em que o jogador está posicionado. As perguntas são formuladas para testar o conhecimento e a compreensão dos conceitos fundamentais da gestão de projetos. Representando os oito domínios de desempenho do PMBOK, categorizados por cores, cada pergunta é formulada de maneira específica para testar o conhecimento teórico e a aplicação à prática dos conceitos do respectivo domínio. Elas variam entre múltipla escolha, que avaliam o entendimento básico, e respostas curtas com justificativas, que exigem uma compreensão mais profunda e a capacidade de aplicar os princípios em cenários específicos.

O objetivo final de cada participante é ser o primeiro jogador a alcançar a casa final do tabuleiro, que representa o término da jornada de desafios e aprendizado. Para alcançar a vitória, o jogador precisa ser eficiente nas respostas ao longo do jogo, especialmente na pergunta final do domínio correspondente à casa final do tabuleiro.

Para acesso ao jogo completo PMBOK QUEST e as demais instruções, acesse o [link](#).

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O jogo foi desenvolvido e apresentado em sala de aula, em que os alunos da turma puderam fazer uma experimentação.

Ademais, espera-se que os participantes consolidem seu conhecimento teórico ao lidar com questões detalhadas e específicas de cada domínio do PMBOK 7^a Edição. Além disso, o jogo promove a aplicação prática desses conceitos por meio de cenários simulados, ajudando os jogadores a desenvolverem habilidades essenciais como análise crítica, tomada de decisão e resolução de problemas.

A interação competitiva e colaborativa no jogo também contribui para o desenvolvimento de habilidades interpessoais e de trabalho em equipe, essenciais para o sucesso no gerenciamento de projetos. A preparação para enfrentar desafios reais é um dos benefícios mais significativos, pois os participantes são expostos a situações imprevisíveis que frequentemente surgem em projetos reais, aumentando sua capacidade de adaptação e resposta a mudanças.

Além disso, o jogo oferece um ambiente propício para aprendizado contínuo, proporcionando *feedback* imediato por meio das respostas corretas e justificativas necessárias para as perguntas. Isso não só facilita a reflexão sobre os erros cometidos, mas também incentiva a melhoria contínua das habilidades em gerenciamento de projetos.

A intenção final deste projeto consiste em aplicar o jogo para os discentes da disciplina de Gerenciamento de Projetos a cada semestre, e assim verificar e validar a efetividade do jogo. Ajustes poderão ser implementados no jogo, a fim de obter melhores resultados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo teve como objetivo apresentar o jogo de tabuleiro PMBOK QUEST. Para isso foi realizado um estudo de caso, passando pelas etapas de: 1. Preparação e Planejamento; 2. Coleta e Condução; e 3. Discussões e Conclusões. A proposta de construção do jogo de tabuleiro se deu durante a execução da disciplina de Gerenciamento de Projetos, em que a

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

professora apresentou a sétima versão do PMBOK e a ideia da criação do jogo. Assim, a equipe do projeto foi montada e iniciaram as inúmeras reuniões para a elaboração e construção do jogo.

Em suma, o PMBOK QUEST não é apenas um jogo de tabuleiro, mas uma ferramenta poderosa para o aprendizado contínuo e aprimoramento profissional no campo do gerenciamento de projetos. Ao participar desta jornada educativa, os jogadores exploram, aprendem e aplicam os princípios do PMBOK 7ª Edição de maneira significativa e memorável, preparando-se para enfrentar os desafios dinâmicos e complexos do mundo corporativo moderno.

Jogos de tabuleiro voltados para o gerenciamento de projetos são ferramentas essenciais para o aprendizado em sala de aula, pois tornam conceitos complexos mais acessíveis e práticos. Esses jogos permitem que os alunos experimentem, de forma segura e interativa, situações reais do dia a dia de um gerente de projetos, como tomada de decisão, gestão de recursos e resolução de problemas. A prática, em formato de simulação, reforça o aprendizado teórico e facilita a compreensão de processos e metodologias, como o planejamento, a execução e o controle de projetos. Além disso, ao envolver os estudantes em um ambiente lúdico e colaborativo, os jogos estimulam habilidades essenciais como trabalho em equipe, comunicação e pensamento estratégico, essenciais para o sucesso em gerenciamento de projetos.

Como etapas futuras para o projeto, espera-se que o jogo aqui proposto possa ser aplicado inúmeras vezes em disciplinas de Gerenciamento de Projetos e possam contribuir e facilitar para o aprendizado da área. Além disso, para trabalhos futuros, sugere-se conduzir uma análise aprofundada do desempenho do jogo em contextos educacionais e profissionais. Isso inclui avaliar a eficácia das perguntas e formatos utilizados, além de obter feedback dos participantes para refinamentos contínuos. Além de considerar aspectos para expansão do baralho de perguntas que podem enriquecer ainda mais a experiência de aprendizagem, proporcionando uma variedade maior de cenários e desafios aos jogadores.

Em conclusão, o PMBOK QUEST não apenas educa, mas também inspira uma abordagem prática e estratégica para a gestão de projetos, capacitando os jogadores com habilidades essenciais para o sucesso profissional em um ambiente competitivo e em constante evolução.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a professora da disciplina que proporcionou a experiência de criação do jogo, bem como a Universidade Federal de Itajubá, campus de Itabira, por todo suporte.

REFERÊNCIAS

AMBRÓSIO, M. J.; SCHOEFFEL, Pablo. **Jogo de Tabuleiro para apoio ao Ensino de Gerenciamento de Projetos baseado no Guia PMBOK**. Trabalho de Conclusão de Curso. UDESC–Universidade do estado de Santa Catarina, 2014.

AMBROSIO. Felipe. **SE•RPG: Uma nova versão do Software Engineering Roleplaying Game**. Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Ciência da Computação). Universidade Regional de Blumenau, 2008.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ISO 21500: 2021 Project, programme and portfolio management. Context and concepts**. Project Committee ISO, 2021.

15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

AZEVEDO, Marcos Paulo Correia; DE SOUSA PINTO, Fabrício. Gamebok: jogo educativo para o ensino-aprendizagem do PMBOK 5^a edição. **FEES 2014**, p. 32.

BERSSANETI, Fernando Toba; CARVALHO, Marly Monteiro. Identification of variables that impact project success in Brazilian companies. **International journal of project management**, v. 33, n. 3, p. 638-649, 2015.

CARVALHO, IA de; NOTARI, Luiza Meirelles Ninhau. **Gerenciamento de projetos: Aplicação do planejamento no setor de óleo e gás**. Universidade Federal Fluminense (UFF), 2017.

DA SILVA, D. G. **O Uso de Jogos de Tabuleiro como apoio para o Ensino de Geografia**. 14º Encontro Nacional de Prática de Ensino de Geografia Políticas, Linguagens e Trajetórias. Universidade Estadual de Campinas, 29 de junho a 4 de julho de 2019. Ateliê de Pesquisas e Práticas em Ensino de Geografia. ISBN 978-85-85369-24-8. 2019.

GRAHAM, Andrew. **Como escrever e usar estudos de caso para ensino e aprendizagem no setor público**. 2010.

Portella, G.; Poloni, R., Reiter, R. Jogo: **Hexapolis**. Disponível em:
<http://noxgames.com/static/game/hexapolis/>. Acesso em 10 de junho de 2024.

PRADO, L. L. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, v. 2, n. 2, p. 26-38, 2018.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE (PMI). **Project Management Body of Knowledge - Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos (Guia PMBOK)**. 6 ed. Estados Unidos: PMI, 2017.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE (PMI). **Project Management Body of Knowledge - Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos (Guia PMBOK)**. 7 ed. Estados Unidos: PMI, 2021.

RODRIGUES, Letícia. **O jogo como função educativa**. Disponível em
<http://livehard.blogs.sapo.pt/2057.html>. Acesso em 04 de outubro de 2024.

SILVA, G. K. B. da; SILVA, G. K. B. da. **Gamificação: benefícios da utilização do jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem das aulas de Ciências**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS / ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA (CIET / EnPED), 2018, São Carlos, São Paulo. 2018.

Software Quality Group. **Project Management Master**. Disponível em
<http://www.gqs.ufsc.br/pm-master/>. Acesso em 30 de outubro de 2024.

VARGAS, Ricardo Viana. **Gerenciamento de Projetos: Estabelecendo diferenciais competitivos**. 9a. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos**. Trad. Daniel Grassi, v.2, 2001.

REALIZAÇÃO



Associação Brasileira de Educação em Engenharia



15 a 18 DE SETEMBRO DE 2025
CAMPINAS - SP

ORGANIZAÇÃO



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DE CAMPINAS

**DEVELOPMENT OF THE PMBOK QUEST GAME AS A LEARNING STRATEGY FOR PROJECTS
MANAGEMENT**

Abstract: The article presents PMBOK QUEST, an educational board game created to facilitate the assimilation of the principles of PMBOK 7th edition. The game aims to make learning more interactive and attractive, challenging participants to apply project management concepts in simulated scenarios. Structured as a journey on the board, PMBOK QUEST covers the eight PMBOK performance domains: Stakeholders, Team, Development Approach and Life Cycle, Planning, Project Work, Delivery, Measurement and Uncertainty. The game was developed in three main stages: planning, data collection, and execution. During this process, cards with various questions and scoring cards were created to encourage strategies and reward knowledge. The game promotes skills such as critical analysis, decision-making, and teamwork, providing a dynamic and practical experience. The application of PMBOK QUEST in the classroom demonstrated its potential as a learning tool, allowing for immediate feedback and continuous learning. The article highlights the intention to validate and improve the game through its recurrent application in Project Management disciplines, in addition to exploring possible expansions and refinements based on player feedback. In short, PMBOK QUEST combines playful and educational elements, offering an innovative approach to teaching project management and empowering players to face challenges in the corporate environment in a strategic and collaborative way.

Keywords: Project Management, Board Game, PMBOK Quest Game

REALIZAÇÃO



Associação Brasileira de Educação em Engenharia

ORGANIZAÇÃO



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DE CAMPINAS

