

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR: "DETETIVE CORPORATIVO" E A PRÁTICA DA APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS EMPRESARIAIS

Matheus Costa Campos¹
Rafael Teixeira dos Santos²

Dados de Identificação

Disciplina: Jogos Empresariais

Período: 7º Período

Curso: Administração

Objetivo(s) da Ação

A prática visa transformar conteúdos teóricos em uma experiência prática e significativa por meio da gamificação. Os objetivos específicos incluíram simular situações reais do ambiente corporativo (conflitos, falhas de comunicação e decisões estratégicas) e fomentar competências essenciais como comunicação assertiva, análise crítica, negociação e trabalho em equipe sob pressão. Buscou-se, ainda, integrar conhecimentos de disciplinas transversais como Gestão de Pessoas e Psicologia Organizacional

A partir do contexto apresentado foi elaborada uma atividade técnico-organizacional gamificada dentro da disciplina de Jogos Empresariais permitindo transformar conteúdos teóricos em uma experiência prática, dinâmica e significativa para os participantes. A proposta surgiu da intenção de simular situações típicas do ambiente corporativo, como conflitos internos, falhas de comunicação e decisões estratégicas, por meio de uma ferramenta lúdica e envolvente que aproximasse o aluno da realidade corporativa.

¹ Discente do Curso de administração do UGB-FERP.

² Mestre em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares (UFRRJ), docente do UGB-FERP.

Desenvolver o jogo **Detetive Corporativo: O Mistério da Crise da CorpX** foi a estratégia escolhida para simular essa vivência. O jogo foi criado especificamente para esta prática, com o objetivo de inserir os participantes em uma narrativa investigativa que reproduz desafios organizacionais. Ao assumir papéis, circular pelos setores da empresa fictícia e analisar informações, os alunos se veem diante de situações que exigem tomada de decisão, argumentação e interação constante.

Fomentar o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para a atuação profissional também fez parte central da proposta. Durante o desenrolar do jogo, os estudantes exercitam comunicação assertiva, análise crítica, resolução de problemas, negociação, raciocínio lógico e tomada de decisão sob pressão. Todas essas habilidades emergem naturalmente no fluxo da dinâmica, à medida que os jogadores precisam discutir hipóteses, trabalhar em equipe, lidar com divergências e pensar estrategicamente para avançar no jogo.

Promover a integração entre teoria e prática ao longo da atividade reforçou a aprendizagem significativa dos conteúdos estudados durante o curso. O jogo permitiu que conceitos apresentados em disciplinas como Gestão de Pessoas, Negociação, Psicologia Organizacional e Jogos Empresariais fossem identificados na prática. Dessa forma, os estudantes puderam vivenciar situações que ilustram liderança situacional, conflitos intersetoriais, comportamentos organizacionais, impacto das decisões gerenciais e a importância da comunicação eficiente entre setores.

Proporcionar um ambiente controlado, seguro e interativo para que os alunos pudessem experimentar situações semelhantes às vivenciadas no mundo corporativo contribuiu para que a aprendizagem se tornasse mais engajadora e aplicável. A gamificação, nesse contexto, funcionou como um recurso pedagógico que despertou interesse, estimulou participação ativa e facilitou a compreensão de conteúdos complexos através da experiência vivida.

Conteúdos Trabalhados

Os conteúdos trabalhados durante a atividade dialogaram diretamente com as competências e temas presentes nas disciplinas que deram origem ao projeto. Foram

explorados conceitos de conflitos organizacionais, dinâmica intersetorial, processos decisórios e comportamento humano no ambiente de trabalho. Adicionalmente, a prática abordou a gestão de pessoas, focando na identificação de falhas de comunicação e na análise de papéis organizacionais, além de habilidades transversais como raciocínio lógico e resolução de problemas. Esses elementos apareceram de forma integrada no jogo, permitindo que os estudantes reconhecessem, na prática, aspectos estudados em aulas teóricas.

Também foram trabalhados conteúdos relacionados à gestão de pessoas, especialmente no que diz respeito à análise de comportamentos, identificação de falhas de comunicação, compreensão de papéis organizacionais e observação das tensões que surgem no cotidiano corporativo. O jogo tornou possível visualizar, de maneira concreta, como determinadas atitudes, escolhas e interpretações podem influenciar a convivência interna e o andamento das atividades.

Outro conjunto importante de conteúdos envolveu habilidades transversais que acompanham o desenvolvimento profissional. Durante a dinâmica, os participantes mobilizaram comunicação assertiva, raciocínio lógico, tomada de decisão, resolução de problemas e trabalho em equipe. Esses conteúdos, embora não apareçam como temas isolados em uma disciplina, foram naturalmente ativados pela proposta do jogo, reforçando a aprendizagem prática e o desenvolvimento de competências fundamentais para quem está se preparando para atuar em ambientes organizacionais reais.

Procedimentos

A atividade foi proposta na disciplina de Jogos Empresariais a partir dos conteúdos trabalhados ao longo das aulas, que discutiam metodologias de gamificação, dinâmica organizacional e processos de tomada de decisão. A partir dessas discussões, o grupo foi orientado a criar um jogo que integrasse elementos lúdicos com situações reais da administração, resultando no desenvolvimento do jogo **Detetive Corporativo: O Mistério da Crise da CorpX**.

A atividade partiu da adaptação da mecânica do jogo “Detetive”, substituindo o crime por uma crise organizacional, no qual os participantes se movimentam pelo

tabuleiro em busca de pistas qual personagem foi responsável pela crise, em qual setor ela teve origem e qual foi a causa do problema.

Para isso, foram organizadas 8 cartas de personagens, 8 cartas de causas e 8 cartas de setores, além de um conjunto de cartas especiais de evento, divididas entre comuns, incomuns e raras, que influenciam diretamente o andamento da partida. O jogo também utiliza 8 peões, um dado e um tabuleiro dividido em setores da empresa.

A prática ocorreu com a explicação inicial das regras, seguida da distribuição das cartas e da organização dos grupos. Os participantes iniciaram o jogo realizando movimentações pelo tabuleiro, analisando pistas, confrontando hipóteses e interagindo entre si para tentar descobrir a combinação correta. A dinâmica de eventos adicionou imprevisibilidade ao processo, exigindo dos estudantes decisões rápidas e avaliações constantes das situações que surgiam.

Quadro: Fluxo da Prática “**Detetive Corporativo**”

Etapa	Ações Realizadas (Procedimentos)	Objetivos e Competências Mobilizadas
1. Preparação	Elaboração de 24 cartas base (8 personagens, 8 causas, 8 setores) e cartas de eventos (comuns, incomuns e raras).	Estruturação da narrativa investigativa e organização logística do ambiente simulado.
2. Execução	Explicação das regras, movimentação pelo tabuleiro, coleta de pistas e enfrentamento de eventos surpresa.	Tomada de decisão sob pressão , análise crítica, comunicação assertiva e raciocínio lógico.
3. Encerramento	Realização da acusação final para confirmar a combinação secreta da crise organizacional.	Validação da lógica investigativa e conclusão do ciclo lúdico de aprendizagem.
4. Debate	Discussão coletiva para relacionar a vivência aos conceitos de Gestão de Pessoas e Psicologia Organizacional.	Integração teoria-prática e reflexão crítica sobre a práxis educativa e profissional.

O jogo prosseguiu até que um dos participantes realizou a acusação final e confirmou a combinação secreta. Ao final da partida, foi realizada uma discussão coletiva para relacionar a experiência com os conteúdos estudados, permitindo que os estudantes compartilhassem percepções, estratégias utilizadas e reflexões sobre os comportamentos observados durante a prática.

Resultados

Os resultados da atividade mostraram que a proposta atendeu plenamente aos objetivos estabelecidos no planejamento. A criação e a aplicação do jogo permitiram que os estudantes se envolvessem ativamente com os temas trabalhados em sala, compreendendo conceitos da administração por meio de uma experiência prática, dinâmica e colaborativa. Mesmo de forma indireta, os participantes tiveram contato com situações que simulavam conflitos organizacionais, processos decisórios e interações típicas do ambiente corporativo, o que favoreceu a construção de uma aprendizagem significativa.

Durante o desenvolvimento do jogo, foi possível observar que os alunos assumiram papéis estratégicos, discutiram hipóteses, formularam soluções e analisaram diferentes cenários. Essa participação constante indicou que o jogo contribuiu para o fortalecimento de competências como comunicação assertiva, pensamento crítico, trabalho em equipe e capacidade de negociação. Além disso, a dinâmica lúdica proporcionou maior engajamento e motivação, o que facilitou a compreensão dos conteúdos e estimulou a troca de conhecimentos entre os colegas. Ao final da prática, ficou evidente que a gamificação funcionou como um recurso eficaz para aproximar teoria e prática, permitindo aos estudantes vivenciarem situações semelhantes às encontradas em organizações reais. O jogo também gerou reflexões importantes sobre postura profissional, estratégias de resolução de problemas e impacto das decisões no contexto corporativo. Dessa forma, a atividade consolidou uma experiência pedagógica rica, contribuindo não apenas para o aprendizado conceitual, mas também para o desenvolvimento de habilidades essenciais para a formação acadêmica e profissional.

Referências

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Aprendizagem Profunda: Focando no que é Fundamental**. Porto Alegre: Penso, 2018.



CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de Pessoas: O Novo Papel dos Recursos Humanos nas Organizações**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

VIANNA, Yasmine; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: **Como Reinventar Empresas por meio de Jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.