

---

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

ETEC PEDRO D'ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Administração

**A UTILIZAÇÃO DO JOGO “OPUS” COMO FERRAMENTA IMERSIVA PARA O ENSINO DE  
GESTÃO DE CONFLITOS**

Orientador:

Prof. Me. **Alecsandro Michael de Andrade**  
alecsandroandrade@hotmail.com

**João Paulo Pereira Marques**  
joaoppmrqs@gmail.com

**Resumo:** O presente estudo trata-se de um resumo estendido referente a experiência dos alunos do curso Técnico de Administração sobre a criação e implementação de um jogo educativo com o propósito de ofertar aprendizagem sobre gestão de conflitos de forma didática e lúdica. Utilizando metodologias como pesquisa bibliográfica, qualitativa, observações e por meio de questionário. Durante as aulas de planejamento de trabalho de conclusão de curso foi criado um protótipo e após revisão o jogo educativo foi confeccionado e aplicado como meio de experimentação entre os alunos do eixo de gestão e negócios, alunos de outros cursos, professores e convidados externos. Os resultados revelaram uma reação positiva, destacando o design atrativo, textos e imagens alinhados à temática, regras claras e aprendizado facilitado. Houve menções sobre desafio, dinamismo e inovação. Com isso, os pesquisadores acreditam que esta metodologia ativa pode contribuir para uma aprendizagem significativa sobre a temática, alcançando, portanto, o seu objetivo de tornar o aprendizado de

Administração acessível e agradável, promovendo uma disseminação eficaz do conhecimento.

**Palavras-chave:** Administração; Gestão de conflitos; Marketing; Jogos educativos; Aprendizagem ativa.

## **USING THE “OPUS” GAME AS AN IMMERSIVE TOOL FOR TEACHING CONFLICT MANAGEMENT**

**Abstract:** The present study is an extended summary regarding the experience of students on the Technical Administration course on the creation and implementation of an educational game with the purpose of offering learning about conflict management in a didactic and playful way. Using methodologies such as bibliographical, qualitative research, observations and questionnaires. During the course completion work planning classes, a prototype was created and after review, the educational game was created and applied as a means of experimentation among management and business students, students from other courses, teachers and external guests. The results revealed a positive reaction, highlighting the attractive design, texts and images aligned to the theme, clear rules and facilitated learning. There were mentions about challenge, dynamism and innovation. Therefore, the researchers believe that this active methodology can contribute to meaningful learning on the subject, therefore achieving its objective of making Administration learning accessible and enjoyable, promoting an effective dissemination of knowledge.

**Keywords:** Administration; Conflict management; Marketing; Educational games; Active learning.

## **1 INTRODUÇÃO**

“A educação é, basicamente, uma contínua reconstrução de nossa experiência pessoal. Na verdade, essa reconstrução é caracterizada pela observação da prática do dia a dia de nossa existência. Educando-se continuamente, o indivíduo é profundamente influenciado pelo meio onde vive, trabalha e se desenvolve através de seus vários grupos de referência: a escola, o lar, o trabalho, o clube, a igreja etc. Torna-se impossível separar o processo de treinamento da reconstrução da experiência individual. Isso porque a educação envolve todos os aspectos pelos quais a pessoa adquire compreensão do mundo a cerca, bem como a necessária capacidade para melhor lidar com seus problemas.” CARVALHO; NASCIMENTO (1997, p. 154). A partir disso pensamos na Gestão de Conflitos (área ramificada dentro das responsabilidades do departamento de Recursos Humanos) como ferramenta essencial para alcançar uma convivência harmoniosa resultando em um ambiente mais produtivo, é observado através do jogo que o funcionário que melhor gere seus conflitos e é capaz de gerir conflitos da organização se destaca. Para Chiavenato (2000, p. 3) “a tarefa da Administração é interpretar os objetivos propostos pela empresa e transformá-los em ação empresarial por meio de planejamento, organização, direção e controle de todos os esforços realizados em todas as áreas e em todos os níveis da empresa, a fim de atingir tais objetivos. Assim, a Administração é o processo de planejar, organizar, dirigir e controlar o uso dos recursos organizacionais para alcançar determinados objetivos de maneira eficiente e eficaz. O jogo é uma dinâmica que visa ilustrar através de uma imersão em experiências que podem ocorrer cotidianamente em que os jogadores (funcionários) são colocados para resolver conflitos e situações adversas. O jogador que melhor resolve essas situações e mais acrescenta ao grupo é premiado ao final do jogo.

## **2 OBJETIVO**

O objetivo desta pesquisa foi criar e desenvolver um jogo de RPG que ensina na prática os conceitos de gestão de conflitos dentro da Administração de Recursos Humanos.

### **3 MATERIAIS E MÉTODOS**

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa foram: observação, qualitativo e por meio de um questionário de pesquisa. Para a criação do jogo envolveu-se conteúdo gerais de administração de Recursos Humanos para as perguntas. O design gráfico do tabuleiro foi em papel A3 fotográfico e o livro de Regras impresso em folha A4 em formato de Livreto, Dados D6 e D20 e os Peões impressos em impressora 3D nas cores Azul, Vermelho, Amarelo e Verde. Testes foram realizados para avaliar sua jogabilidade e eficácia pedagógica. O jogo foi aplicado em turmas de alunos no período noturno (Técnico), sendo coletados dados sobre a percepção dos estudantes em relação à experiência como jogador de RPG e sua utilidade como ferramenta de ensino e aprendizagem.

### **4 RESULTADO E DISCUSSÕES**

Os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo de tabuleiro de RPG, demonstraram uma resposta positiva por parte da maioria dos avaliadores. Os jogadores relataram uma maior motivação e engajamento durante o processo de aprendizagem, destacando a relevância do jogo como uma forma alternativa e eficaz de assimilar os conceitos de gestão de conflitos dentro da administração de recursos humanos. Além disso, observou-se um aumento no interesse dos alunos em participar de atividades relacionadas à disciplina, sugerindo um impacto positivo do jogo no envolvimento dos estudantes com o conteúdo.

### **5 CONCLUSÃO**

Concluímos que o objetivo de criar e desenvolver um jogo de RPG que ensina na prática os conceitos de gestão de conflitos dentro da Administração de Recursos Humanos foi atingido, uma vez que os jogadores mostraram motivação e envolvimento durante a aprendizagem do conteúdo, demonstrando maior interesse em participar das atividades relacionando teoria e prática da disciplina, portanto um impacto positivo no

aprendizado através de uma experiência lúdica que rompe com os padrões dos jogos de tabuleiro.

## REFERÊNCIAS

CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração**: teoria, processo e prática. 3. ed. São Paulo: Makron Books, 2000.

DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

KOTLER, Philip. **Princípios de marketing**. 9. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1998.

LAS CASAS, Alexandre Luzzi. **Conexão estratégica**: Análises profundas em gestão de pessoas e marketing digital. São Paulo: Atlas, 2006.

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

RIBEIRO, Antônio Adami. **Propaganda e consciência**: aspectos da propaganda brasileira. Ponta Grossa: Atena, 2003.

RICHERS, Raimar. **Marketing**: uma visão brasileira. 12. ed. São Paulo: Negócio, 2000.