



PROPOSTA DE JOGO PARA O ENSINO DA GESTÃO DOS SISTEMAS PRODUTIVOS

Resumo

SILVA, Natalia Gomes da
FERNANDES, Karen Leticia
VICENCIO, Fernando Enrique Castillo (Orientador)

Durante a formação dos profissionais da área de Engenharia de Produção, pode-se verificar a dificuldade de compreensão de conceitos teóricos extremamente importantes como controle de estoque, qualidade, gestão e planejamento da produção. Essa dificuldade se dá pelo fato de muitos desses conteúdos serem dados de maneira teórica sem nenhuma aplicação prática. Como solução a este problema, alguns jogos foram desenvolvidos e podem ser utilizados adequadamente, como exemplo podemos citar: o do barco de papel, no qual se aplicam conceitos que qualidade e eficácia do produto; o jogo de lego para sistemas puxados/empurrados; jogo *heyjunka* que auxilia a compreensão se produção enxuta; o das canetas focando na prática de produção enxuta. Cabe ressaltar que a aplicação dos jogos acima mencionados, como métodos não convencionais no ensino dos conceitos básicos dos sistemas produtivos, pode melhorar significativamente o desenvolvimento e aproveitamento das aulas do curso. Assim, a primeira etapa deste trabalho é a aplicação de uma oficina com os alunos da Engenharia de Produção durante o Evento de Iniciação Científica do UniBrasil (EVINCI 2017), para o qual foi proposta uma dinâmica de um jogo de peças para montagem (LegoTM), onde os alunos participantes deverão construir uma árvore a partir de um conjunto de componentes predefinidos. Nesse processo de construção, será desenvolvido os processos puxado e empurrado, desenvolvendo a assimilação e fixação dos conceitos de gestão de produção para alunos numa linha de produção. Os resultados obtidos a partir da dinâmica desenvolvida com os alunos da engenharia de produção serão analisados a fim de obter indicadores de produtividade para cada equipe. Além disso, esses resultados servirão como base para o aprimoramento das regras do jogo. Finalmente, esses resultados também podem servir como base de dados para outros jogos mais sofisticados que possam ser implantados no curso, o que pode facilitar a compreensão da gestão dos sistemas produtivos por parte dos alunos.

Palavras-chave: Engenharia de Produção; Jogos; Sistemas Produtivos.