



LOGÍSTICA AGROINDUSTRIAL: ANÁLISE E VALIDAÇÃO DE UM JOGO EDUCACIONAL

Amanda de Lima Moreira (Fundação Araucária)
Unespar/Campus Campo Mourão, amandalimamoreira30@gmail.com

Rony Peterson da Rocha (Orientadora/a)
Unespar/Campus Campo Mourão, rony.rocha@unespar.edu.br

Márcia de Fátima Morais (Coorientador/a)
Unespar/Campus Campo Mourão, marciamorais.engenharia@gmail.com

Modalidade: Pesquisa
Programa Institucional: PIBIC: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica

Grande Área do Conhecimento: Engenharias

RESUMO: Essa pesquisa teve como objetivo geral analisar e validar a aplicação de um jogo educacional desenvolvido para a área de Logística, a partir da abordagem da Indústria 4.0 e do conceito de metodologias ativas em Engenharia de Produção. A natureza da pesquisa se classifica como aplicada, pois está empenhada na elaboração de diagnósticos, identificação de problemas e busca de soluções, o método abordado se classifica como qualitativo, pois é utilizada no meio acadêmico por pesquisadores que buscam estudar e compreender acontecimentos e seus significados, o caráter é descritivo, essa categoria tem por principal finalidade observar, registrar e analisar as características de um certo fenômeno ou população, o trabalho ainda se classifica como uma pesquisa bibliográfica, já que buscou-se o levantamento e análise crítica dos documentos publicados sobre o tema a ser pesquisado. Posteriormente, observou-se que no meio acadêmico os docentes possuem dificuldades no que se refere a engajar os alunos durante as aulas, desde modo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre a área de Logística na engenharia de produção, bem como suas subáreas, sobre metodologias de aprendizagem ativas e jogos de tabuleiro na educação, a fim de encontrar uma solução para o problema inicial. Por fim, percebeu-se que a utilização de jogos nas instituições de ensino tanto para a fixação, quanto para a avaliação de conteúdos trabalhados se torna uma opção válida para melhorar a interação dos alunos com a teoria previamente apresentada pelo professor. Por meio desse trabalho, analisou-se que os alunos do curso de engenharia de produção agroindustrial da UNESPAR, campus Campo Mourão tendem a ter uma maior participação e interação durante as aulas quando a utilização de metodologias ativas, em especial os jogos de tabuleiro, se torna presente.

Palavras-chave: Jogo. Logística. Indústria 4.0.

Realização



PRPPG
Pró-Reitoria de Pesquisa
e Pós-Graduação

PROEC
Pró-Reitoria de Extensão
e Cultura

Apoio



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

