

CRIAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO PARA O CURSO TÉCNICO EM LOGÍSTICA

Ana Clara Andrade Souza - andrade.ana@aluno.ifsp.edu.br
 Maria Eduarda de Oliveira - maria.oliveira2@aluno.ifsp.edu.br
 Maria Julia Pacheco Domingues - domingues.p@aluno.ifsp.edu.br
 Orientador: MSc. André Luis Tessaro - tessaro@ifsp.edu.br

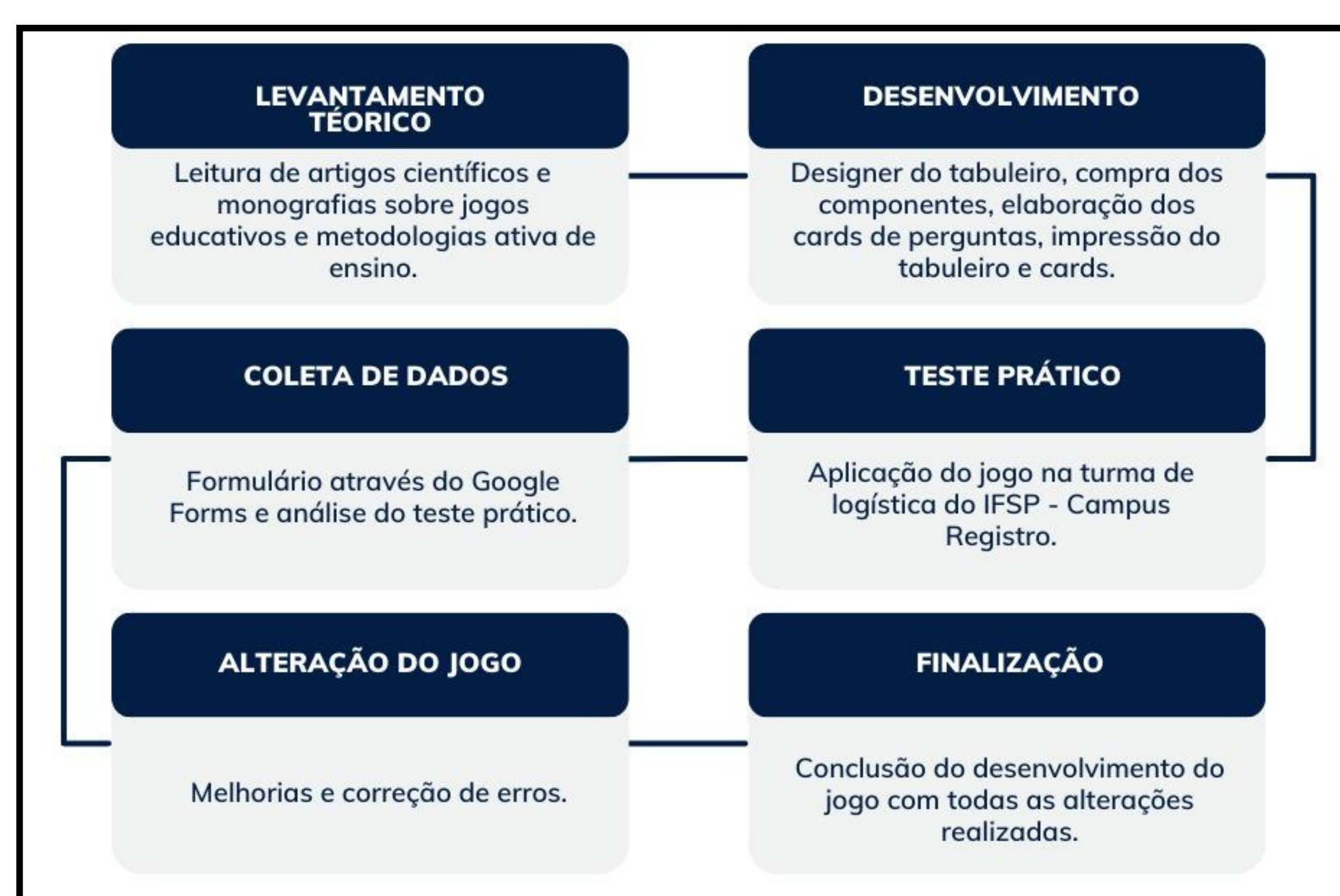
INTRODUÇÃO

Com os métodos tradicionais (metodologia passiva) enfatizados nas atividades escolares, a construção de jogos educativos, ou seja, metodologias ativas, torna-se uma possibilidade vantajosa no processo de ensino, pois de acordo Grübel; Bez (2006, p. 3) o jogo pode ser um ótimo recurso didático e estratégico de ensino para os educadores e um rico instrumento para a construção do conhecimento.

Por esse motivo, este trabalho tem como objetivo criar um modelo de jogo educativo que utilize os conhecimentos logísticos para contrapor um modelo tradicional de ensino dos estudantes que cursam Técnico em Logística.

METODOLOGIA

Figura 1 – Etapas do projeto



Fonte: elaborado pelos autores (2023)

DESENVOLVIMENTO E RESULTADOS

Como parte do desenvolvimento, foi feito um teste em sala de aula com a turma do terceiro ano de logística integrado ao ensino médio, do IFSP - Câmpus Registro, para avaliar o desempenho do jogo. O teste teve a participação de 26 alunos, divididos em oito equipes, sendo quatro para cada tabuleiro.

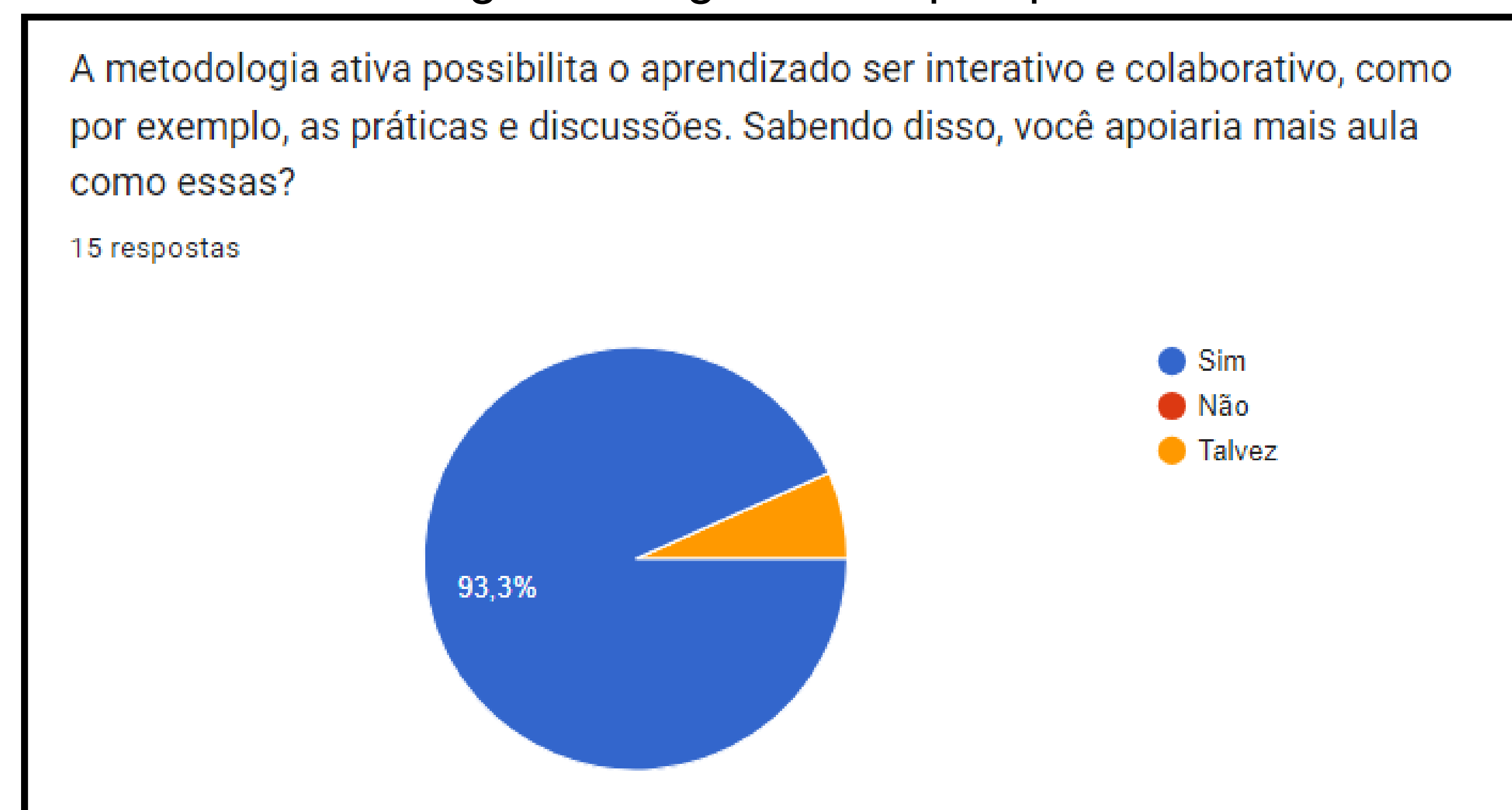
Figura 2 – teste do jogo

Após o teste, a coleta de dados foi realizada através da ferramenta Google Forms, com a colaboração de apenas 15 dos 26 alunos que participaram do teste do jogo.



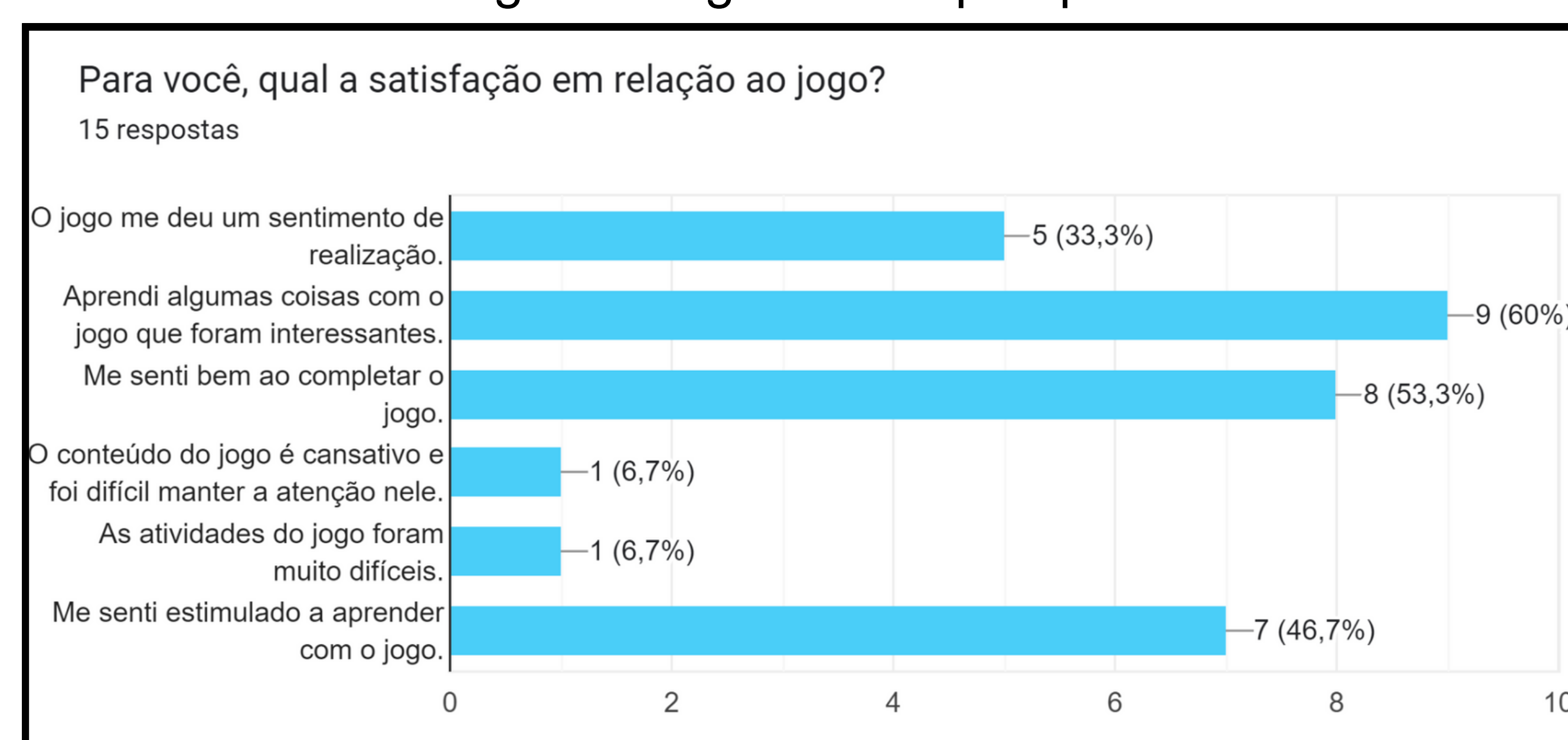
Fonte: elaborado pelos autores (2023)

Figura 3 – gráfico da pesquisa



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Figura 4 – gráfico da pesquisa



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Ajustes do jogo

Adição de mais um dado na partida

Alteração da atribuição da casa azul

CONCLUSÃO

Por fim, o trabalho alcançou o objetivo inicial de criar um modelo de jogo educativo que utilizasse os conhecimentos logísticos para contrapor um modelo tradicional de ensino dos estudantes que cursam Técnico em Logística. Estimulando a integração dos estudantes do curso e permitindo momentos de entretenimento, além de revisar conhecimentos gerais das disciplinas através de um acervo de perguntas, foi testado e validado como uma interessante ferramenta de aprendizado e revisão dos assuntos.

REFERÊNCIAS

- DOS SANTOS, S. T. **Gargalos logísticos: simulação do jogo da cadeia de suprimentos para alunos de curso Técnico Integrado ao Ensino Médio**. Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, Manaus, Brasil, v. 1, n. 02, 2016.
- GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos Educativos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, 2006.
- PEDROSA, Maria Eduarda Correia et al. **Análise dos jogos logísticos desenvolvidos no Brasil**, p. 7- 9, 2019.