



140 - O IMPACTO DO TEATRO E JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA ENGAJAR E REDUZIR A EVASÃO DOS ESTUDANTES

Sandra Mara Santana Rocha - UFES, sandra.m.rocha@ufes.br; João Bosco Gonçalves - UFES, joao.b.goncalves@ufes.br; Leila Aley Tavares - UFES, leila.tavares@ufes.br

Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologias inovadoras; Jogos Educacionais; Teatro; Engenharia de Produção.

Introdução

Com o desafio de enfrentar o crescente desinteresse dos discentes nos cursos de engenharia, adotou-se o emprego de jogos e teatro como metodologias ativas na disciplina de Introdução à Engenharia de Produção, com objetivos de proporcionar uma experiência prática e interativa; e de aplicar os conceitos teóricos em contextos reais.

Metodologia

Cada equipe recebeu 54 blocos em MDF para, na forma de jogo, montar torres. Vencendo a de maior estrutura e que permaneça de pé por até 20 min. As entregas foram: o projeto e a montagem da o desafio em até 60 min. As medidas obtidas foram: 133; 124; 122 e 116 cm. Como as estruturas ficaram delgadas, o desafio foi modificar no máximo 20% das peças para obter torres que suportassem uma carga específica.

O desafio do teatro foi o de preparar e encenar a contratação de engenheiros para uma empresa multinacional da área de mineração, com vagas de: Engenheiro de Processos Junior; Gerente de Qualidade; Executivo de Supply Chain; Especialista de Inovação e Transformação de Negócio; Gerente de Planejamento e Controle da Produção; e

Gerente de Estratégia Industrial. A entrega foi um roteiro com os papéis bem definidos de cada integrante e a encenação.

Resultados e Discussão

As atividades foram realizadas com ampla participação e desenvoltura. Segundo um aluno “melhor que só ler um artigo sobre habilidades e competências de um engenheiro foi o de encenar uma entrevista de contratação de um engenheiro.”



Figura 1: Alunos praticando as atividades propostas.

Conclusão

Essas metodologias ativas permitem o protagonismo dos estudantes a praticar habilidades essenciais para sua formação, como comunicação, trabalho em equipe, resolução de conflitos, liderança e criatividade. Assim como, assimilar conceitos teóricos.

Referência

Catarino, I. C. S. Desenvolvimento do potencial criativo de alunos de graduação de engenharia com base em planejamento de projetos com jogo computacional. Tese de doutorado. USP-São Carlos, 2017.