



IX SEMINÁRIO
INOVAÇÕES CURRICULARES

21, 22 E 23 DE SETEMBRO DE 2023 UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS - UNICAMP

PRG (ea)2 95th

# 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, <u>sandra.m.rocha@ufes.br</u>; João Bosco Gonçalves - UFES, <u>joao.b.goncalves@ufes.br</u>; Leila Aley Tavares - UFES, <u>leila.tavares@ufes.br</u> *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

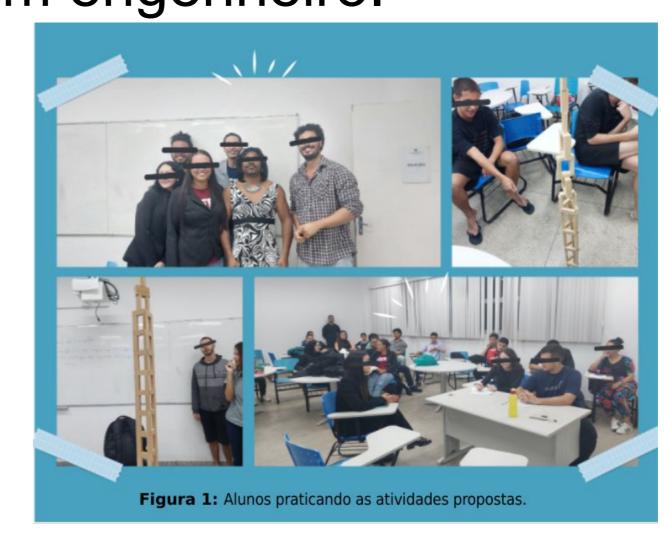
Cada equipe recebeu 54 blocos em MDF para, na forma de jogo, montar torres. Vencendo a de maior estrutura e que permaneça de pé por até 20 min. As entregas foram: o projeto e a montagem da o desafio em até 60 min. As medidas obtidas foram: 133; 124; 122 e 116 cm. Como as estruturas ficaram delgadas, 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 ecenação.

## 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."



#### Conclusão

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

### 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.