

Paulo Sérgio Henrique da Silva¹; Danilo Soares Cavalcanti Gomes².

1. Aluno Técnico em vestuário – SENAI- Santa Cruz do Capibaribe, PE.

2. Prof. Orientador– NIC – SENAI, Santa Cruz do Capibaribe, PE. *danilo.gomes@pe.senai.br

Palavras Chave: Experiência; Desafios Pedagógicos; Desenvolvimento de Competências

Introdução

A constante inovação tecnológica e sua invasão nas salas de aula levam os professores a enfrentarem desafios cada vez mais constantes, que consistem em aprenderem a utilizar novas tecnologias a fim de tornarem as aulas mais produtivas e interessantes, ao mesmo tempo em que, necessitam encontrar uma linguagem que dialogue com a pluralidade dos interesses da juventude. Estes fatores são elencados por Depresbiteris (2010), Corrêa (2012); e Moreira (2012). O objetivo desse trabalho consiste em desenvolver um projeto de ferramenta pedagógica em formato de um jogo para computadores, direcionado para as unidades curriculares que englobam conceitos e técnicas relacionadas à Logística. Os participantes dessa experiência foram docentes da área de gestão e um aluno do curso técnico em administração. Em virtude das dificuldades em adquirir laboratórios com alto custo e necessidade de espaço, esse projeto de inovação se constituiu uma ferramenta viável para atender às novas demandas do setor educacional, destacando assim a relevância desse trabalho. O projeto foi elaborado durante o período de 14 de maio de 2013 à 12 de julho de 2013, e apresentado ao Departamento Regional do SENAI/PE em 10 de outubro de 2014 na olimpíada de conhecimento dessa instituição.

Resultados e Discussão

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com finalidade exploratória e aplicada. Em relação aos meios, constitui uma pesquisa bibliográfica, pois o estudo fundamentou-se em referenciais teóricos encontrados em livros, e artigos acadêmicos de relevância na área. Contempla também uma atividade experimental, buscando identificar os resultados dessa prática. Em relação aos meios, constitui uma pesquisa bibliográfica, pois o estudo fundamentou-se em referenciais teóricos encontrados em livros, e artigos acadêmicos de relevância na área. Quanto aos sujeitos do projeto, foram 2 docentes técnicos em administração e 1 aluno do mesmo curso, para que o estudo pudesse abranger mais de uma perspectiva no processo de ensino aprendizagem. Em relação aos métodos: foram colhidas ideias de projetos inovadores em sala de aula com docentes da área; foi realizado o estudo bibliográfico, para adquirir informações necessárias para o desenvolvimento do mesmo; se prototiparam as telas iniciais do jogo e estruturaram-se as análises de viabilidade do software. Em seguida houve a apresentação para a direção da escola para sua efetivação e validação para envio e submissão a direção regional do SENAI PE.

O jogo consiste em uma base na capacidade de programas em desenhar em 2 dimensões. Iniciou-se com a elaboração de tela inicial em que o usuário irá visualizar suas informações, quais são as missões disponíveis para ele e onde elas estão localizadas. No desafio o jogador irá ler uma apresentação do trabalho que deverá ser

realizado e se apresentará para ele uma visão panorâmica. Nesta tela, poderá selecionar qual estante ele quer visualizar os produtos. Em algumas missões a estante será pré-determinada ficando com uma cor em destaque. Posteriormente, surge a visão frontal da estante e nesta o usuário poderá mover e rotacionar os materiais a sua escolha, selecionar o produto e finalizar a missão. O Game Logsoft Educação atingiu como resultados a seleção do projeto para premiação do docente destaque da Escola Técnica SENAI Santa Cruz; o Departamento Regional de Pernambuco apresentou a proposta de incorporação do software em suas escolas técnicas; possibilitou aos docentes reavaliar os métodos e práticas utilizados em sala de aula.

Conclusões

O Game Logsoft Educação apresentado nesse projeto pode ser utilizado em diversas unidades curriculares nas áreas de logística, administração da produção e de materiais. Ele realiza interações com os usuários através da tecnologia 2 D, em que o aluno interage com a máquina, que pode ser através *smarthphones*, *tablets* e *notebooks*, realizando tarefas em que a complexidade do conteúdo é aumentada a medida em que o discente melhora seu desempenho no jogo, e na unidade curricular. Constitui-se uma ferramenta totalmente viável, pois seu custo inicial se justifica, uma vez que depois de confeccionado, a sua duplicação acarretará em uma despesa bem irrisória se comparada aos benefícios no aumento da qualidade das aulas oferecidas aos alunos que desse jogo fizerem uso. No mercado existem alguns jogos com finalidades pedagógicas, mas no Brasil essa tecnologia 2 D ainda não foi implantada em cursos profissionalizantes nas áreas de logística, administração de materiais e produção, constituindo-se assim uma oportunidade de mercado. Assim a escola técnica que adquirir esse software estará mais próxima de cumprir assim seu compromisso com a qualidade dos serviços prestados aos alunos, e melhores resultados para as empresas que absorverão esses futuros profissionais, contribuindo assim para desenvolvimento das indústrias brasileiras.

Agradecimentos

Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - SENAI Pernambuco

DEPRESBITERIS, Léa. Em busca das competências perdidas: saber conviver. São Paulo: Cortez, 2010.
CORRÊA, Henrique L. et al. Planejamento, programação e controle da produção. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2011.
MOREIRA, Daniel Augusto. Administração da produção e operações. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012.