

TÍTULO: BRINCANDO COM LEGO E CONSTRUINDO CONHECIMENTO: GAMIFICAÇÃO NA DISCIPLINA DE DISTRIBUIÇÃO FÍSICA INTERNACIONAL

Rafael Vescovi Bassani¹

Diferentes estratégias de gamificação estão sendo desenvolvidas no âmbito do ensino superior com o objetivo de inovação e inspiração junto aos acadêmicos. Nesse sentido foi criado fisicamente, dentro da Unisinos, um laboratório denominado LEEEX (Laboratório de ensino e experimentação). Com layout diferente de uma sala de aula padrão, ele possui cinco (05) estruturas tubulares que imitam bancadas de uma linha de produção. Este laboratório foi criado com o objetivo de apoiar os professores na condução de suas aulas. Ele permite aprofundar o conhecimento e levar uma nova dinâmica para a sala de aula. Com base no conceito de gamificação é possível aplicar os conceitos estudados em atividades acadêmicas da administração, logística, gastronomia, processos gerenciais, fotografia, economia, ciências contábeis, psicologia, gestão de recursos humanos, comércio exterior, gestão comercial e a área das engenharias. Esse resumo apresenta a primeira dinâmica desenvolvida no LEEEX. O jogo foi realizado na disciplina de Distribuição Física Internacional com objetivo de identificar os gargalos logísticos, de mostrar as etapas para montagem dos custos operacionais dentro do comércio internacional, e de identificar o papel das áreas de compras, centro de distribuição, logística, produção, financeiro e qualidade. A disciplina está vinculada junto aos cursos de comércio exterior e logística. Na dinâmica estavam presentes 20 alunos onde de forma individual, em pares ou em trios, possuíam um papel. O jogo simula a linha de produção de um brinquedo, com o objetivo de entregar no final o produto pronto utilizando peças de Lego. Cada uma das 5 estruturas (que imitam uma bancada de uma linha de produção) é responsável pela construção de uma parte do brinquedo de posse de um manual com o passo a passo para montagem. Junto as bancadas, foram criadas áreas de apoio como compras, receita federal, centro de distribuição, logística, e qualidade que acompanham e fazem com que as peças Lego passem pelas áreas seguindo uma lógica igual a de uma organização. O jogo mostrou uma dificuldade inicial dos alunos para comprar as peças e calcular os tributos (II, IPI, PIS, COFINS e ICMS). No restante eles demonstraram grande interesse e permaneceram durante o tempo proposto. Indicaram a relevância de unir teoria e prática em uma atividade prazerosa.

Palavras-chaves: Ensino superior. Gamificação. Estratégias.

¹ Palavras-chaves: ensino superior; gamificação; estratégias.