

Jogos educativos como estratégia de ensino: o que é e o que temos feito até aqui

Os jogos educativos são ferramentas metodológicas de ensino capazes de gerar reflexões, motivar o aprendizado e construir conhecimentos de maneira coletiva¹. Sua utilização também auxilia na criatividade e na busca pelo prazer através da realização de uma atividade lúdica, facilitando a aprendizagem do conteúdo e mantendo as funções pedagógica, didática e educativa² esperadas na sala de aula.

Pautadas na tríade ensino, pesquisa e extensão, as atividades do LEGOS|UERJ têm buscado se apropriar dessa estratégia didático-pedagógica para desenvolver conhecimentos e habilidades em seus alunos. O laboratório tem desenvolvido e aplicado em seus cursos jogos educativos aliados às aulas expositivas tradicionais.

O “MATMED - Cadeia de suprimentos de luvas hospitalares”, simula a dinâmica de operação da cadeia de suprimentos e as ações que desencadeiam no efeito chicote, que é o aumento da variabilidade da demanda conforme se avança nos níveis de uma cadeia de abastecimento³. Aqui, os alunos podem discutir a relação dos pedidos, estoque e ordem de produção, e seus respectivos custos, entre os diferentes elos da cadeia representada.

Já o jogo “Clínica Atende Aí!” representa o funcionamento e o fluxo de pacientes de uma clínica privada de atendimento médico de baixa complexidade. Dessa forma, os alunos podem discutir a interdependência dos processos e questões relativas a filas, gargalos e utilização de recursos.

A partir dos jogos, pode-se desenvolver atividades que possibilitam a aplicação de técnicas e ferramentas de Engenharia e Gestão de Processos, centradas, principalmente no método de identificação, análise e solução de problemas (MIASP), mirando em melhorias organizacionais estruturadas⁴, especialmente de saúde, no contexto dos cursos em questão.

Autor: **Gustavo Oliveira**

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7814993961108509>

Nota técnica divulgada em 24 de fevereiro de 2020.

REFERÊNCIAS

1. SILVA, Cristiane et al. Jogo educativo como estratégia didático pedagógica em um curso de graduação em enfermagem: um relato de experiência. **CIAIQ 2017**, v. 2, 2017.
2. DE AZEVEDO NETA, Shirley Lima; DE CASTRO, Denise Leal. Validação de um jogo didático, educativo e interdisciplinar, por alunos do curso de Licenciatura em Química. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 11., Florianópolis, 2017.
3. FIORIOLLI, José Carlos; FOGLIATTO, Flávio Sanson. Modelagem matemática do efeito chicote em ambientes com demanda e lead time estocásticos. **Pesqui. Oper.**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 1, p. 129-151, Apr. 2009.
4. ORIBE, Claudemir Y. Quem resolve problemas aprende? A contribuição do método de análise e solução de problemas para a aprendizagem organizacional. **Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Administração. Dissertação de Mestrado. Belo Horizonte, 168f**, 2008.

