



XXXIII CONIC 23/24

Congresso de Iniciação Científica

Ciência em Movimento: Construindo o Futuro

com Conhecimento

25 a 27 de Novembro de 2024

PANORAMA SOBRE O USO JOGOS EDUCATIVO NA ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

¹ Alinne Camilly Castro Trovão – Voluntária da Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

² Maria Irlenne Queiroz Netta – Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

³ Iracyanne Retto Uhlmann – Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

RESUMO

Os avanços econômicos e tecnológicos acontecem de maneira acelerada em diversas áreas da indústria, provocando uma necessidade de adaptações e mudanças também nas instituições de ensino, ainda mais relevante quando falamos das metodologias ativas de ensino. O uso de jogos educativos no ensino de engenharia permite que os alunos aprendam de forma lúdica e interativa, tornando o ambiente acadêmico mais agradável e menos monótono. Além disso, os jogos podem ser utilizados como forma de avaliação, permitindo que o professor verifique o aprendizado do aluno de maneira mais dinâmica. Outra vantagem é que eles podem facilitar a assimilação de conceitos complexos, isso acontece porque, ao jogar, o aluno aplica os conhecimentos que já possui. O objetivo deste artigo é consolidar, entre as publicações técnicas que abordaram sobre jogos educativos, nos principais eventos nacionais de Engenharia de Produção, informações relevantes (filiação dos autores, abordagem metodológica, tipos de jogos, dentre outros), a fim de apresentar um panorama sobre a utilização dos jogos e suas contribuições científicas em eventos nacionais de Engenharia de Produção. A pesquisa foi executada a partir de uma revisão sistemática de literatura nos artigos publicados que abordaram o tema jogos educativos, entre 2014 e 2023, nos principais eventos nacionais de Engenharia de Produção (ENEGEP, SIMPEP e SIMEP). Esta fundamentou um panorama sobre a utilização dos jogos no ensino da Engenharia de Produção, destacando os seguintes resultados: o Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) e a Universidade Estadual Paulista (UNESP) são as instituições que mais publicam sobre o assunto; a concentração de estudos em manufatura enxuta, pesquisa operacional e logística indica que esses são os campos onde os jogos educativos têm sido mais explorados; e entre os artigos que forneceram sugestões para futuras pesquisas, há um consenso sobre a importância de incorporar novas ferramentas e abordagens aos estudos existentes.

Palavras-Chave: Jogo; game; gamificação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à PROPESP/UFAM pelo inestimável apoio à minha iniciação científica. Também à FAPEAM, cuja generosidade ao financiar este evento possibilitou a troca de experiências valiosas e o enriquecimento do meu conhecimento. Adicionalmente, agradeço a minha orientadora, Profa. Dra. Iracyanne Retto Uhlmann, sua orientação, paciência e sabedoria foram essenciais, e também, as minhas amigas, Maria Irlenne Queiroz Netta e Maria Eduarda Santos Matos, pela amizade e pela colaboração que tornaram este processo ainda mais significativo.

