



Anais do Simpósio Acadêmico de Engenharia
de Produção (SAEPRO) da EEL-USP

IV SAEPRO – 4 e 5 de novembro de 2020

ANÁLISE DO JOGO DE TABULEIRO TRANSPORT À LUZ DA LOGÍSTICA E SUSTENTABILIDADE

Paula Guidotti

PUC-Campinas (paula.guidotti@hotmail.com)

Débora De Luca Chierato

PUC-Campinas (deboradeluca422@gmail.com)

Marcos Ricardo Rosa Georges

PUC-Campinas (marcos.georges@puc-campinas.edu.br)

INTRODUÇÃO: O seguinte resumo expandido trata-se de um plano de trabalho de iniciação científica que teve início em agosto de 2020 e tem como objeto de pesquisa o jogo de tabuleiro *Transport*, lançado pela empresa Estrela, que trata da temática da logística e que interessa saber quais metodologias em logística e sustentabilidade são utilizadas. A logística é o termo adotado na área de administração de empresas, referindo-se mais especificamente a atividades ligadas a produção e a distribuição de mercadorias, é o assunto da área de formação específica da engenharia de produção, que tem como seu objetivo gerenciar o fluxo de materiais desde o ponto de origem até o ponto de chegada de uma empresa, ou seja, realizar uma transferência eficaz de recursos, produtos ou serviços. Por outro lado, o advento da sustentabilidade exige o repensar profundo dos padrões de produção e consumo vivenciados atualmente, que é um assunto interdisciplinar e importante para todas as áreas, além de ser um assunto atual e urgente em todos os âmbitos. Na perspectiva da educação no ensino superior, os jogos sérios surgem como alternativa pedagógica e iniciativas bem-sucedidas na logística. Assim, este plano de trabalho de iniciação científica pretende estudar o jogo de uma maneira a entender qual o seu grau de adequação para ensino da disciplina logística, sobretudo em nível de graduação.



Anais do Simpósio Acadêmico de Engenharia de Produção (SAEPRO) da EEL-USP

IV SAEPRO – 4 e 5 de novembro de 2020

MÉTODO: A experimentação controlada como método científico será utilizada, pois pretende-se jogar o jogo *Transport*, mas observando e anotando-se aspectos como tempo, assuntos abordados, dificuldades, dinâmica, envolvimento dos participantes e outros aspectos que serão observados durante o jogo, tal como a realização de um experimento. A metodologia a ser utilizada compreende pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e experimentação do jogo selecionado. Trata-se de uma pesquisa de natureza aplicada; de abordagem qualitativa e quantitativa; com objetivo exploratório e executada na forma de levantamento bibliográfico, pesquisa documental e fazendo uso de experimentação como procedimentos de coleta e análise de dados. Serão utilizadas as bases *Scopus*, *Web of Science*, *scielo*, *spell*, *BDTD*, *google livros* e *acadêmico*. As palavras-chaves serão: *serious board game*, *operations management*, *logístic*, *supply chain*, *production management* e *sustainability*. Os retornos serão filtrados, selecionados e estudados para se conhecer o estado da arte nestes assuntos, bem como levantar iniciativas de jogos sérios de tabuleiro descritas na literatura e consolidar os critérios de análise sob o qual o jogo de tabuleiro selecionado será analisado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES: A partir das definições de logística, define-se o escopo de pesquisa deste projeto que, juntamente com a sustentabilidade, investigará como tais metodologias de gestão e logística têm sido trabalhadas através dos jogos sérios, especialmente os jogos sérios de tabuleiro, com a intenção de analisar e oferecer algo que contribua as faculdades de administração e engenharia de produção. Espera-se como resultado deste projeto de pesquisa compreender mais sobre a logística e a sustentabilidade e obter análises sobre o jogo de tabuleiro *transport* e sua eficácia na aplicação no ensino superior como metodologia ativa para estudo da logística. O resultado final será apresentado em forma de relatório para que todos os pontos estudados sejam bem esclarecidos e conclusivos, além de uma exposição oral de dez minutos no auditório da universidade em setembro do próximo ano no Encontro de Iniciação Científica XXVI e XI Encontro de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O projeto de iniciação científica está em processo de desenvolvimento e está com término previsto para julho de 2021. Até o presente momento foi realizado uma apresentação no PowerPoint e uma gravação de *Podcast* com seu



Anais do Simpósio Acadêmico de Engenharia de Produção (SAEPRO) da EEL-USP

IV SAEPRO – 4 e 5 de novembro de 2020

respectivo conteúdo para a exposição no XXV Encontro de Iniciação Científica e X Encontro de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação, nos dias 29 e 30 de setembro. O projeto será financiado pela empresa do grupo Engenho e está sendo realizado por uma aluna de graduação do terceiro ano de engenharia de produção com auxílio de seu tutor e orientador da universidade. Os próximos passos serão pesquisa bibliográfica sobre Logística Empresarial, *Serious Game*, Sustentabilidade e *Design* de jogos, após as pesquisas a aluna irá estudar o jogo de tabuleiro *Transport* e definir os critérios de observação e análise do jogo à luz das teorias acima citadas, assim possibilitando-a jogar o jogo como experimentos controlados, observando os critérios da etapa anterior. Assim avaliando os resultados obtidos e elaborando relatórios parciais e sistematizando o conhecimento em artigos até a realização de um relatório final.

Palavras-chave: Logística, Sustentabilidade, Jogos Sérios de Tabuleiro, Transporte.

REFERÊNCIAS

BOUZADA, M.A. (ed) **Jogando Logística no Brasil**. Ed CRV. Curitiba, 2011.

COAKLEY, DARRAGH; GARVEY, ROISIN. The Great and the Green: Sustainable Development in Serious Games, **Proceedings of the European Conference on Games Based Learning**; Vol. 1, p135-143, 2015.

SACHS, IGNACY. **Caminhos para o desenvolvimento sustentável**. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.

SANTOS, L.A; SANTOS, M.S.; COSTA, P.D.S.; CASTELARI, S.; SANTOS, M.E.K.L.; Potencialidades no uso de um Jogo de Tabuleiro no ensino da Engenharia de Produção. **VII Congresso Brasileiro de Engenharia de Produção**. Ponta Grossa, 06 a 08 de dezembro de 2017.

VELLA, EDUARDO. Jogo da Logística: Uma nova maneira de ensinar. **Jornal da PUC-Campinas**, ed. 157, novembro de 2014.

GEORGES, M. R. R.; Caracterização da RECICLAMP como uma Cadeia de Suprimentos Reversa e Solidária. In: SINGEP - **Simpósio Internacional de Gestão de Projetos**, 2013, São Paulo. Anais do Singep, 2013. (b)

GEORGES, M. O Jogo da Logística e suas variantes no problema de localização de instalações. **Simpósio de Administração da Produção, Logística e Operações Internacionais**, v. 13, 2010.

DA SILVA, B. M.; FERREIRA, D. H. L.; GEORGES, M. R. R. Sustainable Practices in the Supply Chain under the UN Global Compact perspective. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 7, n. 2, p. 135-153, 28 Feb. 2019.



Anais do **Simpósio Acadêmico de Engenharia
de Produção (SAEPRO)** da EEL-USP

IV SAEPRO – 4 e 5 de novembro de 2020

GEORGES, M. R. R. Caracterização do Produto Logístico na Cadeia de Suprimentos das Cooperativas Populares de Coleta e Seleção de Recicláveis. **Revista Ingepro: Inovação, Gestão e Produção**, v. 3, p. 1-18, 2011.

BULGACOV, Sergio. **Manual de gestão empresarial**. 2ed. São Paulo, Atlas, 2006.

MAIA, Andrei Giovani; PIRES, Paulo dos Santos. Uma compreensão da sustentabilidade por meio dos níveis de complexidade das decisões organizacionais. **RAM, Revista Administração do Mackenzie**. São Paulo, v. 12, n. 3, p. 177-206, junho 2011.