

Desenvolvimento de um jogo de dominó como técnica de aprendizado sobre logística para cursos de Design de Moda

Tania Maria Costa
Centro Universitário UniSENAI / tania.maria@edu.sc.senai.br

A logística empresarial e a administração da cadeia de suprimentos tem aumentado significativamente nos últimos anos. Enquanto a logística concentra-se nas operações da própria empresa, a cadeia de suprimentos compreende desde o início até os elos finais da corrente de fornecedores e clientes. Assim, um profissional que desejar atuar nesse segmento deverá minimamente compreender os processos necessários. Sobre essa perspectiva, o objetivo deste trabalho é relatar o desenvolvimento de um jogo de dominó personalizado para o ensino das temáticas logística e logística reversa na disciplina de Processos Produtivos de Produtos de Moda para o curso de Design de Moda. Foram desenvolvidas 20 plaquetas divididas ao meio de tamanho 3,5cm x 7cm, similares as pedras do dominó com uma combinação de desenhos e etapas logísticas de um processo de confecção de pijamas, com início no cadastramento da coleção até a entrega no cliente final. As plaquetas foram impressas em papel onde cada lado da plaqueta compreendia ou uma etapa do processo ou um desenho, que se complementam ao longo do jogo. Desta forma, a turma foi dividida em grupos de 4 alunos com 5 plaquetas cada. O jogo inicia com a plaqueta que contém o mesmo desenho em ambos os lados e a plaqueta seguinte, deve conter a etapa de cadastramento da coleção. Vence o jogo o aluno que terminar primeiro todas as plaquetas na mão e vence a equipe que montar a sequência operacional e logística corretamente. A medida que surgiam dúvidas no processo, essas eram sanadas pela professora. Das seis equipes formadas, 4 equipes mostraram bom desempenho no jogo com apenas alguns ajustes no processo no qual o mesmo foi repassado e discutido com os alunos. No entanto, duas equipes mostraram maiores dificuldades na compreensão do funcionamento do jogo assim como na sequência operacional. Por se tratar de um curso em que o campo conceitual está mais relacionado a ações práticas e criativas, informações quando quantificadas geram uma maior dificuldade na compreensão e entendimento de conteúdo. De forma geral, o desenvolvimento do jogo de dominó proporcionou o conhecimento das etapas fundamentais da logística e logística reversa, no qual os alunos puderam discutir essa temática de forma aprofundada e dinamicamente. Sugere-se a replicação da proposta para outras disciplinas teóricas, de modo a facilitar a compreensão das temáticas pelo aluno.