

Título: Usando Jogo Logístico para proporcionar aprendizado prático nos armazéns industriais em sala de aula

Introdução: Através de uma atividade simulada os alunos foram desafiados a vivenciar atividades da função de Assistente Logístico, permitindo visualizar e confrontar grande parte das competências estudadas em relação as práticas necessárias para execução do cargo.

Palavras-chave: Conhecimento, Layout, Logística, Produção, Melhoria Contínua

Objetivo: Projeto teve objetivo de proporcionar aos alunos oportunidade de identificar o layout de armazenagem mais adequado, gestão de estoque, fluxo de movimentação de cargas, separação de pedidos, expedição e gestão de transporte até o cliente final, além de gerenciamento dos estoques e fornecedores.

Problema: Proporcionar a vivência aos alunos das competências estudadas em sala de aula.

Justificativa: Defasagem de aprendizado gerada por parte dos alunos não executarem atividade laboral presencial nas empresas, gerando necessidade de equalizar de aprendizados.

Metodologia: Os alunos foram designados e orientados sobre suas funções e regras da produção, separação de pedido, expedição com avaliação da última milha do pedido (cliente final). A sala foi organizada com setores localizados distantes um dos outros, possibilitando visão de erros e morosidade e a importância do planejamento e organização de todas as etapas logística. O game foi composto de três rodadas, na primeira a problemática foi o layout, na segunda a paralização da produção por falta de insumos e de parceria com os fornecedores e na terceira a possibilidade dos alunos praticarem o uso de técnicas no intuito de agilizar todas as etapas e cumprimento das metas de transporte com eficácia.

Resultados: O vivenciar logístico gerou novos saberes e nivelamento dos conhecimentos. Todos os apontamentos de falhas descritos pelos alunos, geraram na aula seguinte desta UC a possibilidade de construção do PCDA de todo o processo logístico desta empresa.