

Catan Indústrias de Joinville: edição especial do clássico jogo de tabuleiro Catan na temática das indústrias e elementos culturais de Joinville

Talita Bitencourt Pereira
SENAI/talita.pereira@edu.sc.senai.br
Sara Adriana Voltolini
SENAI/sara.voltolini@edu.sc.senai.br

Catan Indústrias de Joinville é um projeto aplicado numa turma do curso de Aprendizagem industrial de Desenhista Mecânico no Senai Joinville para a criação de uma versão de um jogo de tabuleiro temático das indústrias de Joinville, baseado no jogo Catan, um clássico dos jogos de tabuleiro modernos. O objetivo do projeto é fortalecer o processo formativo do jovem aprendiz por meio de um conjunto de ações que envolvem desde a concepção do produto até a fabricação final, desenvolvendo as competências técnicas da unidade curricular de Desenho técnico de conjuntos mecânicos auxiliado por computador. Os alunos desenvolveram um jogo de tabuleiro inspirado no jogo Catan, utilizando as tecnologias de corte laser e impressão 3D. Como restrição de projeto, além dos processos de fabricação e material, eles criaram a dinâmica do jogo, as peças, incorporam uniões com encaixes, criaram variações e diferentes configurações de peças, itens e caixas de organização. Eles passaram por todas as etapas de projeto de produto com projeto informacional (pesquisa e definição de requisitos), projeto conceitual (geração de alternativas e conceituação), e projeto detalhado (desenho técnico, modelo 3D, adequação do projeto, fabricação em corte laser e impressão 3D, montagem e teste de produto). Os resultados obtidos são 3 versões do jogo de tabuleiro e suas respectivas caixas e itens organizadores, sendo que uma versão será feita toda em corte a laser para uso em jogos e duas versões em 3 dimensões, uma delas utilizando corte a laser 3D e outra impressão 3D para uso em exposições e demonstrações. Além de realizar a entrega do produto montado seguindo as especificações técnicas estabelecidas, os alunos ainda criaram um perfil no Instagram (@catan_joinville) onde compartilharam as experiências do projeto e o desenvolvimento de cada etapa. O objetivo atingido permitiu aos alunos vivenciar cada etapa do processo de desenvolvimento de produto, incluindo teste de uso, apontando melhorias no produto final. Os alunos envolvidos reforçaram o desenvolvimento das competências socioemocionais de negociação, comunicação e colaboração em equipe.

Palavras-chave: Gamificação na educação. Educação profissional. Aprendizagem industrial. Jogos de tabuleiro. Setores da indústria.