



**Universidade:  
presente!**

**UFRGS**  
PROPEAQ

**XXXI SIC**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Salão UFRGS 2019  
CONHECIMENTO FORMACÃO INOVACÃO

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Xeque-mate! O jogo de xadrez e a elaboração de material didático para o Ensino Técnico em Administração, Gestão dos Materiais e Processos de Produção
<b>Autor</b>	MAURICIO MEIRELES CANABARRO
<b>Orientador</b>	CLUVIO BUENNO SOARES TERCEIRO

Trabalho: Xeque-mate! O jogo de xadrez e a elaboração de material didático para o Ensino Técnico em Administração, Gestão dos Materiais e Processos de Produção.

Autor: Mauricio Meireles Canabarro

Orientador: Clúvio Buenno Soares Terceiro

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Campus Porto Alegre (IFRS-POA)

O trabalho é parte de um projeto atualmente em curso no Campus Porto Alegre do IFRS com o objetivo de desenvolver materiais didáticos para o ensino técnico de Administração. O projeto busca suprir a falta de conteúdos didáticos para o nível médio-técnico, tendo em vista a maioria dos livros destinarem-se aos cursos de graduação e pós-graduação. Neste resumo serão abordadas questões relacionadas ao *projeto-piloto* que está focado na proposição de um objeto de aprendizagem relacionado aos conteúdos de Administração de Operações com potencial para exemplificar, de maneira prática, os processos que envolvem a produção de um produto, a gestão de seus materiais e o planejamento e controle da produção. O *projeto-piloto* abrange uma linguagem mais clara e concreta de cada passo para a montagem e a produção de cada item, desde a obtenção/compra dos materiais até o produto final, estimulando o aluno na construção de conhecimento relacionado aos conceitos de gestão de compras e da produção. O *projeto-piloto* foi desenvolvido com base em um produto, o jogo de xadrez, a partir de tampinhas de garrafas pet. O jogo é composto por um tabuleiro e 32 peças em dois exércitos. Estas peças podem ser construídas a partir de diferentes composições e combinações de tampinhas de garrafas pet, o que permitirá aos alunos aprender sobre as diferentes formas de produzir um produto ou serviço, em diferentes sistemas de produção e possibilidades de organização empresarial. Este *projeto-piloto* tem o potencial de facilitar o entendimento do conteúdo e ajudar os(as) alunos(as) a expressarem de maneira eficaz seu entendimento sobre os conteúdos relacionados, aperfeiçoando e estimulando seu lado profissional. O Projeto busca potencializar o aprendizado em relação aos aspectos teóricos, fazendo com que o aluno desenvolva linhas de raciocínios que o ajudem no seu desempenho e em suas tomadas de decisões para obter melhores resultados acadêmicos e profissionais. O *projeto-piloto* tem uma grande importância, pois está sendo desenvolvido por alunos para alunos, com linguagem apropriada aos alunos, mas com auxílio e orientação de professores da área de administração e de estatística. Trata-se de um projeto autoral que busca dialogar com conteúdos desenvolvidos por outros autores. O *projeto-piloto* busca estabelecer um grau de confiança e aprendizagem fortalecendo a relação aluno-professor para que alcance seu objetivo principal: elaboração de material onde o aluno consiga melhor entendimento sobre os conteúdos melhorando assim a apreensão dos conceitos bem como sua atuação profissional. Para avaliação dos resultados o *projeto-piloto* será apresentado aos alunos do curso técnico em administração, modalidades subsequente ao ensino médio e Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA). Este público será tomado como grupo-focal, participará de uma rodada de perguntas abertas e responderá um questionário com escala Likert para que se possa avaliar o alcance dos objetivos do trabalho. Esta etapa será muito importante para validação da metodologia proposta no *projeto-piloto* e para a proposição de melhorias antes da escrita do texto final. O produto final, material didático e jogos de xadrez serão disponibilizados aos professores deste curso para utilização em sala de aula.