

ANEXO I

Modelo de Resumo

Resumo de Projeto de Iniciação Científica e Tecnológica

Os resumos dos projetos de iniciação e tecnológica são publicações com o objetivo de divulgar sinteticamente todos os projetos desenvolvidos por bolsistas do CNPq e pela comunidade acadêmica do IFSC. Caso os resultados do projeto tenham sido publicados, o título e resumo do mesmo devem ser alterados para se evitar plágio.

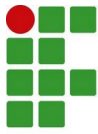
1. Identificação do Trabalho	
Título original do projeto	Desenvolvimento de dinâmicas de simulação de processos produtivos para o ensino da Engenharia de Produção
Editais do projeto de pesquisa	EDITAL Nº 38/2018/PROPPI/DP/CAÇADOR
Título para caderno de resumos	Desenvolvimento de dinâmicas de simulação de processos produtivos para o ensino da Engenharia de Produção
Coordenador do projeto de pesquisa	Bruno Santos Vieira (adjunto)
E-mail do Coordenador	bruno.vieira@ifsc.edu.br
Autores	Lúcio Galvão Mendes e Bruno Santos Vieira
Palavras-chave	Ensino; Simulação; Engenharia de Produção.

2. Resumo do Trabalho *(entre 200 e 400 palavras, apenas texto, sem imagens, quadros ou tabelas. O resumo deve apresentar, necessariamente: objetivos, metodologia e resultados do projeto de pesquisa. O texto deve ser escrito de forma corrida, fonte Arial, tamanho 10, alinhamento justificado.)*

O processo de ensino aprendizagem tem sofrido transformações ao longo do tempo. Os modelos tradicionais do professor como agente central vem se modificando em direção a uma participação mais ativa dos alunos, e de uma maior associação aos problemas da realidade. No contexto da engenharia de produção, é de grande importância que sejam apresentadas aos discentes, situações que o aproximem do seu principal objeto de estudo: os sistemas produtivos. Dessa forma, o objetivo geral deste projeto de pesquisa é o de desenvolver dinâmicas para aprendizagem de conteúdos específicos da Engenharia de Produção, de forma a promover aos alunos uma visão prática sobre situações em sistemas produtivos. A metodologia de desenvolvimento da pesquisa se baseará no passo a passo do *Design Thinking*, que consiste na seguinte sequência: imersão, análise e síntese, ideação e por fim a prototipação das dinâmicas.

A importância do projeto se dá devido ao desenvolvimento de novas propostas de ensino dos conteúdos específicos da engenharia de produção, de forma a aproximar o aluno de questões práticas, além de trazer um caráter lúdico, de interação diferenciada entre os discentes, e entre eles e o docente.

Destacam-se como resultado desta pesquisa: 1) o desenvolvimento de uma prática didática, a qual inclui a interação com um modelo de simulação, com animação, para o ensino do conteúdo de *Overall Equipment Effectiveness*, (OEE); 2) o desenvolvimento uma versão preliminar de um modelo de simulação, com animação, para o ensino de Controle Estatístico de Processo (CEP), o qual foi melhor elaborado e concluído no Trabalho de Conclusão de Curso de Pós Graduação em Docência para a



Educação Profissional, do IFSC, destes mesmos autores.

3. Referências Utilizadas no Trabalho *(seguir as normas da ABNT)*

- RIBEIRO, Hugo Alves Silva et al. Dinâmica Realista de Operações Simuladas: o conta gotas como objeto de aprendizagem na simulação computacional de eventos discretos. **Revista GEPROS**, v. 10, n. 3, p. 97, 2015.
- ALTHOFF, T.; COLZANI, T.; SEIBEL, S. A dinâmica da montadora de canetas-uma simulação baseada em jogos de empresas no ensino da engenharia de produção. **Encontro Nacional De Engenharia De Produção (ENEGEP)**, v. 29, 2009.
- MURAKAMI, Luiz Carlos et al. Design Thinking como metodologia alternativa para o desenvolvimento de jogos sérios. **Nuevas Ideas en Informática Educativa**, 2014.
- RIBEIRO, Hugo Alves Silva et al. Dinâmica Realista de Operações Simuladas: o conta gotas como objeto de aprendizagem na simulação computacional de eventos discretos. **Revista GEPROS**, v. 10, n. 3, p. 97, 2015.
- PINHO, Alexandre; LEAL, Fabiano; ALMEIDA, Dagoberto. Utilização de Bloquinhos de Montagem LEGO® para o Ensino dos Conceitos do Sistema Toyota de Produção. **Revista Produção Online**, v. 5, n. 4, 2005.
- HAAPASALO, H.; HYVÖNEN, J. Simulating business and operations management – a learning environment for the electronics industry. **International Journal of Production Economics**, v. 73, n. 3, p. 261-272, 2001.
- HOLT, James R.. **The JOB SHOP GAME**. 2005. Disponível em: . Acesso em: 04 nov. 2018
- SANTOS, Luciano Costa; GOHR, Cláudia Fabiana; JUNIOR, Milton Vieira. Robocano: uma dinâmica alternativa para ensinar e aprender gestão da produção. **Revista Gestão Industrial**, v. 9, n. 1, 2013.

4. Agradecimentos

A equipe do projeto agradece ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, pelo apoio recebido na forma de bolsas para discentes e servidores, viabilizando a execução das atividades do projeto de pesquisa.