

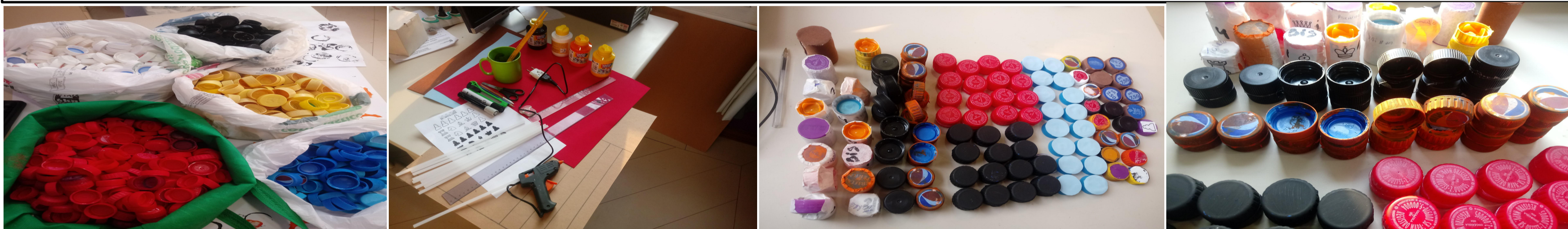


Xeque-mate! A elaboração de material didático para o ensino Técnico em Administração, Gestão de Materiais e Processos de Produção!

Autor: Mauricio Meireles Canabarro; **Orientador:** Clívio Buenno Soares Terceiro
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Porto Alegre

1. INTRODUÇÃO

Com base no referencial teórico de autores como Slack (2009), Martins (2012) e Moreira (2013), a Administração de produção é uma área fundamental para toda e qualquer organização. O presente trabalho faz parte de um projeto de ensino em desenvolvimento no Campus Porto Alegre do IFRS, visando elaborar materiais didáticos para o ensino técnico de nível médio na área de Administração. O projeto está dividido nas seguintes etapas: projeto-piloto, validação, desenvolvimento de conteúdo e elaboração de situações de aprendizagens. O projeto-piloto foi desenvolvido com base na construção de um produto (jogo de xadrez) a partir da reutilização de tampas de garrafas PET. Criou-se o jogo de xadrez para demonstrar com clareza os processos de produção e com isso, exemplificar as mais variadas estruturas de produto.



2. OBJETIVOS

Geral:

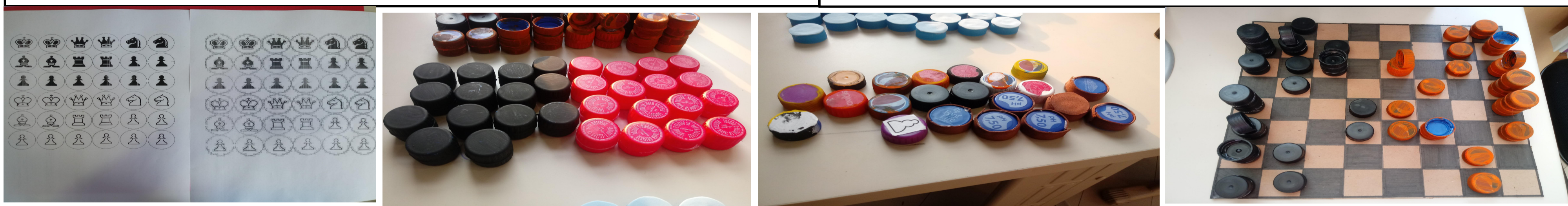
- Desenvolver materiais didáticos para serem utilizados em disciplinas do Curso Técnico em Administração do IFRS-POA.

Específicos:

- Identificar temáticas, preferencialmente, transversais a diferentes disciplinas para o desenvolvimento de materiais didáticos;
- Analisar estratégias didáticas para o desenvolvimento de conteúdo e de exercícios;
- Desenvolver conteúdo com base no referencial teórico reconhecido da área de Administração;

3. METODOLOGIA

Foram utilizados na produção do jogo: Tampas de garrafa PET, E.V.A, régua, cola escolar, cola quente, lápis de escrever, tinta guache, tesoura, fita crepe (no protótipo), papel bismarck, folha de ofício com ilustrações de identificação. Realizou-se a colagem de uma tampa na outra para produção de uma determinada peça do jogo. Cada exército tem composição diferente para demonstrar que pode-se obter estruturas distintas, proporcionando assim, modelos de jogos diferentes.



4. RESULTADOS

Como resultado parcial, elaboramos protótipos do jogo. Realizamos uma divulgação da pesquisa para os estudantes do 2º Semestre do curso de Administração durante aula, explicando a finalidade do trabalho.

Após as observações realizadas, percebe-se uma ótima expectativa de eficiência e eficácia, pois no seu geral, o projeto tem uma linguagem simples e de fácil entendimento, proporcionando assim, o ensino e a aprendizagem dos estudantes do curso Técnico em Administração.

5. CONCLUSÃO

Conclui-se que o conteúdo do projeto-piloto está, inicialmente, atrelado à disciplina de Administração de Operações, entretanto, apresenta potencial para utilização em outras disciplinas como Gestão de Pessoas, Administração de Marketing e Teorias Organizacionais.

Assim, os resultados deste trabalho e as situações de aprendizagens serão disponibilizados a outros professores de outras disciplinas do curso para utilização em sala de aula.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- MARTINS, Petrônio G.; LAUGENI, Fernando P. Administração da produção. São Paulo: Saraiva, 2012.
SLACK, Nigel; CHAMBERS, Stuart; JOHNSTON, Robert. Administração da produção. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2009
MOREIRA, Daniel Augusto. Administração da produção e operações. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Cengage Learning, 2013.