

## Aprendendo o jogo

O DIGMA, depois de ter sua estrutura totalmente revisada e concluída, é aplicado a sete profissionais e estudantes de áreas relacionadas à saúde. São eles, dois da área de enfermagem, um de odontologia, um de farmácia e três estudantes de psicologia.

Essa avaliação tem como principal objetivo avaliar o desenvolvimento dos participantes durante a jogatina, analisar se o conteúdo apresentado na introdução que antecede a partida é suficiente para um desempenho coerente, capaz de solucionar os problemas abordados. Também fazemos uma análise com o intuito de averiguar a didática e o entretenimento dos participantes.

As partidas apresentam uma duração entre sessenta e cento e vinte minutos cada, e com o decorrer do jogo há pausas para explicações de dúvidas específicas a respeito de interpretações das cartas dos setores. No total foram efetuadas entre trinta e quarenta rodadas até a chegada do ganhador da partida, isso ocorre pelo fato dos jogadores usar sua vez nas últimas rodadas para conseguir tempo com o objetivo de pensar na solução.

Ao final do jogo, os desenvolvedores coletam as sugestões oferecidas pelos profissionais da área da saúde, além de ser solicitado a resposta de um questionário com avaliação do jogo pelo *Google Forms*, conforme apresentado no apêndice D. A sugestão que os participantes oferecem é de conceder um tempo entre um e três minutos na finalização de cada rodada, com o intuito dos jogadores consigam se organizar com as informações obtidas no decorrer do jogo, junto da possibilidade de decidir a melhor estratégia para o seu deslocamento no tabuleiro.

Pela quantidade elevada de pessoas que jogaram nesta aplicação, todos de maneira virtual, a turma é dividida em grupos de três, totalizando 10 grupos, um desenvolvedor fica com a responsabilidade do controle do tabuleiro enquanto os outros dois, responsáveis pela distribuição das cartas para os participantes. Dessa forma, os participantes conseguem vivenciar os obstáculos e aprendizado através de uma experiência cooperativa.

Durante o processo, um professor observa o desenrolar das rodadas com o objetivo de avaliar a participação dos jogadores e auxiliar na dinâmica apresentada, pois utilizamos o jogo para compor a nota final da disciplina.

Alguns dos grupos foram capazes de absorver e se desenvolver com o desenrolar das rodadas melhor do que outros, mas no geral a maioria apresenta facilidade ao jogar e entender o propósito do jogo

Essa aplicação acontece durante o tempo da Aula de PCP II. Ao final, os grupos debatem sobre as perguntas apresentadas e sinalizam suas opiniões em relação ao jogo. Com o objetivo de gerar um feedback geral da turma, é enviada uma solicitação pelos desenvolvedores para o preenchimento do questionário de avaliação.

### O Jogo

O objetivo do jogo é aprender sobre o processo de melhoria contínua (5 passos da Teoria das Restrições). Para isso, o jogador andará por todos os setores do tabuleiro, colherá informações e responderá as perguntas (que serão os 5 passos da TOC). Vence quem chegar primeiro e responder todas as perguntas corretamente. Antes de iniciar o jogo, é necessário apresentar a Teoria das Restrições para os jogadores (através de material ou apresentação).

### I – Preparação

Antes de começar a jogar, cada jogador deve fazer o seguinte:

- 1 – Escolher um peão e colocá-lo no tabuleiro (no espaço marcado: “Hall de Entrada”).
- 2 – Pegar uma folha “Ficha do Jogador”.
- 3 – Pegar um lápis ou uma caneta ou qualquer dispositivo para anotar as informações

Após isso, o mestre deve pegar a cartela do Cenário (ver adiante) e lê-lo em voz alta para todos os jogadores. Este será o problema que os jogadores tentarão solucionar durante o jogo.

OBS.: A qualquer momento durante o jogo, qualquer jogador poderá pegar e

reler à

vontade a cartela do cenário que estiver sendo jogado, assim como as cartas que receber.

Uma partida com três jogadores demora aproximadamente uma hora e meia.

## II – A carta de Cenário

A carta do cenário conta em detalhes uma história com elementos corriqueiros de uma unidade de emergência de pronto atendimento.

As perguntas a serem respondidas estão assinaladas na cartela, esses são os quesitos que têm de ser respondidos para se ganhar o jogo, cada um referente a um passo da TOC para melhoria contínua, o 3º passo deve ser respondido e discutido entre os jogadores e o mestre, havendo assim um debate sobre o conceito.

## III – Procedimento de Jogo

Todos os jogadores começam no Hall de Entrada.

Todos lançam o dado e quem tirar o ponto maior dará início ao jogo, que prosseguirá pela

ordem do maior número, tirado no dado, para o menor.

Na sua vez de jogar, cada participante lança o dado e movimenta o seu peão até a quantidade de casas sorteadas no dado, exemplo: jogador A tirou , mas ele só quer andar 3 casas, sem problemas pois ele pode andar até 5 casas. A movimentação é feita sempre na horizontal e/ou na vertical, mas nunca diagonalmente. Os peões podem passar uns por cima dos outros e vários peões podem ocupar a mesma casa simultaneamente.

Antes do início de cada rodada o mestre lerá a situação da rodada e posicionará os bloqueios de portas/setor. O jogador pode vislumbrar a situação da rodada seguinte, e assim formar sua estratégia de movimentação no tabuleiro. Após o mestre realizar esses bloqueios, retorna para os jogadores seguindo a ordem definida anteriormente. Depois de todos os jogadores terem feito seus movimentos e assim a rodada se encerrar, o mestre deve dar 1 minuto para que os jogadores possam ler as cartas de setor que entraram e fazerem suas anotações enquanto o mestre posiciona os bloqueios de acordo com a situação da nova rodada.

Desta forma, ao longo do jogo, o jogador vai visitar os diversos locais da unidade (Estabilização, Consultório, Recepção, etc.) coletando informações que o

ajudarão a solucionar o problema em questão. Os locais podem ser visitados em qualquer ordem.

No momento em que o jogador acreditar que já possui respostas para todas as perguntas do caso e já tiver elas escritas, ele deverá declarar ao mestre sua solução (ver Final do Jogo).

#### IV – Investigação das Informações

Existem 9 locais no tabuleiro, cada um desses locais possui uma carta referente ao setor com informações, exceto a Diretoria que contém 2 cartas.

Quando um jogador entra em um local, ele pega a carta referente aquele setor para ler as informações. Nesse momento, esse jogador deve pegar a carta e ler apenas para ele mesmo, anotar em sua ficha do jogador as informações que julgar relevantes, podendo reler essas cartas sempre que julgar necessário.

OBS.: É recomendável registrar todas as informações, por mais insignificantes que possam parecer. Às vezes, uma informação aparentemente sem importância torna-se essencial para elucidar toda a história.

#### V – Ficha do jogador

Nela você colocará as informações que coletar em cada setor, como também indicar os fluxos de pacientes usando os retângulos na parte superior da ficha. É imprescindível indicar os fluxos, pois eles são base para a investigação.

#### VI – Carta do Setor

Um diálogo com o funcionário que representa o setor, ele/a fornecerá os dados para a elucidação do cenário. A carta simplesmente fornece subsídios para a solução através de dores do setor e circunstâncias relacionadas com o cenário em questão.

OBS.: Você notará que algumas das informações são mais importantes que outras para a solução do cenário. Em outras palavras, algumas das afirmações são essenciais, enquanto que outras, apesar de sempre verdadeiras, são apenas circunstanciais. Cabe aos jogadores discernir entre umas e outras.

#### VII – Os Locais e as Cartas

Cada um dos locais do tabuleiro possui uma casa marcada com um retângulo que simboliza a porta, por onde se pode entrar e sair dele.

Alguns locais possuem duas entradas. Os locais são randomicamente fechados devido às necessidades dos funcionários que ali trabalham ou algumas portas estarão fechadas porque a equipe de limpeza está trabalhando em frente a ela, bloqueando a entrada. Quando o local estiver trancado será visto o símbolo de fechado estando assim impossibilitado de entrar, porém o jogador que já estiver dentro do local pode sair, escolhendo qualquer uma das portas (no caso do local ter mais de uma porta), portanto nenhum jogador ficará trancado ou impossibilitado de andar.

#### VIII – Final do Jogo

Quando o jogador acreditar que já possui respostas para todas as perguntas do problema em questão e ter as respostas escritas, ele estará em condições de declarar uma solução.

Para ganhar o jogo, basta dar as respostas corretas para a aplicação dos passos 1,2,4 e 5 da Teoria das Restrições (sendo o passo 3 discutido entre os jogadores e o mestre após o final do jogo).

Após declarar que possui a solução (em voz alta, para todos os outros jogadores), você deve se dirigir ao mestre com sua folha de resposta.

Se suas respostas estiverem corretas, o mestre lhe proclamará o vencedor do jogo e encerrará a partida explicando os resultados para cada item. Ao contrário, se suas respostas estiverem erradas, o mestre lhe dirá que está errado e você estará fora do jogo. Neste último caso, os outros continuam jogando normalmente até que um deles descubra as respostas certas.

Ao declarar a sua solução, você não precisa dar as respostas exatamente como estão escritas na carta de solução que está com o mestre. É suficiente que você diga a mesma coisa, embora com outras palavras, cabe ao mestre ponderar se a resposta é suficientemente plausível.