



Instituto Federal de Brasília
Campus Gama
Curso Tecnólogo em Logística

FRANCISCA GESSIANA SILVA SANTOS

**JOGO PEDAGÓGICO: LOGÍSTICA NO TABULEIRO (TOP-LOG)
INTEGRAÇÃO À APRENDIZAGEM DA LOGÍSTICA.**

Brasília
2018

FRANCISCA GESSIANA SILVA SANTOS

**JOGO PEDAGÓGICO: LOGÍSTICA NO TABULEIRO (TOP-LOG)
INTEGRAÇÃO À APRENDIZAGEM DA LOGÍSTICA.**

Monografia / Relatório de estágio apresentada(o) ao Curso Tecnólogo em Logística do *Campus* Gama do Instituto Federal de Brasília como requisito parcial para obtenção de título de Tecnólogo em Logística.

Orientadora: Giovanna Megumi Ishida

Tedesco

Brasília
2018

FRANCISCA GESSIANA SILVA SANTOS

JOGO PEDAGÓGICO: circuito logístico (TOP-LOG) Integração à aprendizagem da logística.

Monografia apresentada ao Curso Tecnólogo em Logística do *Campus* Gama do Instituto Federal de Brasília como requisito parcial para obtenção de título de Tecnólogo em Logística.

Orientadora: Giovanna Megumi Ishida

Tedesco

Aprovado em: (dia) (mês) (ano)

BANCA EXAMINADORA

Nome do componente da banca – Orientador(a)

Nome do segundo componente da banca – Orientador(a)

Nome do terceiro componente da banca – Orientador(a)

Dedico este trabalho a todos os envolvidos no projeto, professores e colegas de turma.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por me capacitar e me dar forças e ânimo durante toda trajetória acadêmica, que não deixou o desânimo me dominar por causas de algumas situações esporádicas. Agradeço a cada docente que me proporcionaram conhecimento e aquele que não conseguiram passar e me fizeram correr atrás do que faltava para que meus conhecimentos fossem aprimorados, agradeço aos colegas que sempre tiveram ao meu lado, por terem aguentado minha chatice e mau humor matinal. E por último e pra mim a mais importante agradeço minha mãe por me suportado durante três anos em casa pra que eu pudesse concluir mais uma etapa na minha vida.

Epígrafe

` O fracasso é a certeza daqueles que não tentam. ´

(Francisca Gessiana Silva Santos)

[Palavras-chave]6

RESUMO

Este trabalho busca mostrar a importância da inserção de jogos de tabuleiro como mais uma opção de ferramenta pedagógica no desenvolvimento Educacional e profissional, mostrando na prática alguns desafios que se encontram atualmente nos diversos aspectos da logística no Brasil, Tendo como base as matérias cursadas no curso de Tecnólogo em logística, procura de forma didática levar a informação dos conteúdos pedagógicos integrados às diversas áreas de conhecimento da logística de maneira a facilitar a aprendizagem dos conteúdos e torná-los mais facilmente aplicados para os estudantes, além de desenvolver o pensamento crítico das soluções de problemas ligados aos transportes, economia, espaço geográfico e cultural empregada no tratamento da mercadoria no cenário brasileiro. Com o objetivo de contribuir para a integração entre as diversas áreas de logística e facilitar a aprendizagem dos alunos, aproximando-os das aplicações práticas e no resgate da interação social entre as pessoas. Com foco as dificuldades enfrentadas no escoamento feito pelos canais de distribuição, que vai desde a fabricação do produto até o cliente final, como a segurança, burocracia, fiscalização, qualidade da prestação de serviço, negociação e no empreendimento, buscando desenvolver na prática de forma dinâmica e divertida os dois principais objetivos da gestão da logística, que são proporcionar, simultaneamente a, o máximo nível de serviço e o menor custo total possível nas atividades a ela inerentes. O jogo destaca a relevância de fatores de peso que influencia o incremento dos custos logísticos. Dentre eles: o aumento da competição (concorrência), as alterações populacionais, a crescente escassez de recursos, as más condições das rodovias, o excesso de carga tributária, fenômenos natureza, as características dos produtos, a roteirização, o transporte e a embalagem adequada, documentação em dia e a legislação de cada lugar e outros fatos inerentes às atividades logísticas que acabam influenciando o valor final dos custos das mercadorias. Após análise que o jogo além de ser utilizado como ferramenta pedagógica, também pode ser utilizada como ferramenta em dinâmicas grupais em empresas para possíveis escolhas de funcionários, sendo mais uma simples atividade na verificação das habilidades pessoais no ramo de logística ou mesmo para o simples lazer entre amigos.

Palavras-chave: Inclusão. Jogo. Conhecimento. Conteúdo pedagógico. Interação social. Informação. Didático.

ABSTRACT

This work analyzed the digital inclusion social program developed by the Henfil vocational Center with the objective of evaluating opportunities and limitations for its users. This social program is promoted by the Federal Government in a partnership with the State Government of Minas Gerais and the city hall of Ribeirão das Naves through the Ministry of Science and Technology – MCT, the Science, Technology and Higher Education Office – SATES, the Science and Technology Office for Social Inclusion – SATEIS and the Education Office in Ribeirão das Neves. This research relies on the theoretical support of the authors who discuss social inclusion such as Bernardo Sorj, Christine Bruce and Mark Warschauer. They claim that in order to promote social inclusion, equipment, infrastructure, training, qualification and critical use of informatics and information through information literacy should be in place. In addition, a historical systematization of the capitalist development and information capitalism was included in the analysis as well as the different aspects and specificities of the concept of marginalization and social exclusion. Theoretical contributions were also collected from the area of Information Sciences and other Social Sciences so as to understand this social reality. A fieldwork was carried out based on the fundamentals of ethnography and by adopting the following techniques: participant observation, interviews, questionnaires, document analysis. Results show that the CVT Henfil digital inclusion social program presents possibilities of creating opportunities for social inclusion, which may well contribute, to the students' social inclusion. Data also shows that a program curriculum adapted to the local reality is necessary since the students' context, social and material conditions must be taken into account in the program and in the teaching-learning process. This emphasis comes from the need to provide information literacy to all, that is, to enable subjects to go beyond technical domains and use information critically. Hence the need to invest heavily in educating subjects through information literacy and helping them build critical perspectives on the world and on the digital space.

Keywords: Inclusion. Digital Inclusion. Social Information. Information Literacy. Ethnography. Information Capitalism.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
2. Problemática	10
3. Hipótese:	10
4. Objetivo Geral:	10
5. Objetivo Secundário:	10
5.1 Habilidades estratégicas	10
5.2 competição	11
5.3 empreendedorismo	11
5.4 Trabalhos colaborativos	11
5.5 Integrações entre as áreas	11
5.6 Preparações do aluno para o mercado	12
5.7 Socialização	12
5.8. Difusão da logística entre leigos	13
5.9. Dinâmica em empresas	13
6. PROPOSTA	14
7. LADO PRÁTICO DO JOGO	14
7.1 Instruções	14
7.2 Objetivo	14
7.3 Regras de contagem de pontuação	15
7.4 Divisão do material com os participantes	16
7.5 Regras de movimentação	16
7.4 Iniciando o jogo	16
7.8 Componentes:	17
8. Especificações técnicas do jogo	17
9. CARTAS	18
9.1 Significados das Cartas	19
9.2 Livrem-se das taxas, multas e Registro da carga paga	19
9.3 Carta ISO9001	19
9.4 Transportes 100% da carga no modal aéreo	20
9.5 Cartas seguro de roubo de 50 kg e 100% da mercadoria	20
9.6 Verificou a carga e descobriu 20 kg a mais	20
9.7 Cartas Confisco	21
9.10 Mercados de futuro no valor de 50 kg ou 25 kg, acertado no ato da entrega	21
9.11 Pegue 3 cartas no baralho	22
10. Fichas de KG	22
11. Dinheiro	23
12. Roteirização	23
13. Em relação ao tabuleiro	23
14. LADO PRÁTICO PEDAGÓGICA DO JOGO	26
14.2 Seu estoque físico tem -10% que o virtual	26
14.3 A estrada está ótima	26

14.4 Sua carga está parada.....	27
14.5 CD (centro de distribuição)	27
14.6 Atacado.....	28
14.7 Acesso à ilha.....	28
14.8 5 kg da carga avariaram.....	29
14.9 Carga com excesso de peso. Multa R\$ 5,00.....	29
14.10 Jogue fora 10 kg da carga vencida.	29
14.11 Carga com grande volume. Multa R\$ 5,00.....	29
14.12 O transporte não possui registro da carga perigosa.....	29
14.13 A estrada está em péssimas condições.....	31
14.14 Carga não embalada. R\$10,00.....	31
14.15 O pneu furou, coloque o novo R\$ 5,00.....	31
14.16 Volte 3 Casa	32
14.17 Acidente na estrada, volte duas (2) casas.....	32
14.18 Setas a que orienta a direção a ser tomada.....	32
14.19 Tenha uma boa viagem!.....	33
14.20 Direito a negociar 10 kg por 5,00.....	33
14.21 Pague o IOF da carga (multa R\$ 5,00).....	33
14.22 Jogue fora 10 kg da carga avariada	34
14.23 Pedágios (taxa R\$10,00, valor simbólico).....	34
14.24 Roubo de carga.....	34
14.25 Volte ao início.....	34
14.26 Trocas	35
14.27 Entrega.....	35
15. SIMBOLOGIA DAS CASAS NO TABULEIRO.....	35
16.PIÕES.....	40
17. Processo de desenvolvimento.....	40
18. Última atualização do protótipo do jogo.....	41
19. Apresentações em eventos.....	41
20. Jogos de logística no mercado	50
REFERÊNCIAS	51

1. INTRODUÇÃO

O circuito logístico (TOP _ LOG) é um jogo de tabuleiro feito em cima de rotas não lineares que dão várias opções de roteirização e trajetos diferentes, que de forma lúdica e divertida consegue estimular o aprendizado e ao mesmo tempo consegue entreter pessoas que tenham ou não atividades ligadas à logística, desenvolvido tendo como base os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Tecnólogo em Logística. Com o auxílio de cartas e dados, os jogadores buscam atingir sua meta de forma prática, dinâmica e divertida, resolvendo de forma estratégica os desafios, contando com a sorte e o instinto competitivo entre os oponentes, assim conseguindo atingir os dois principais objetivos da logística: o melhor nível de serviço e o menor custo total possível das atividades logísticas. Com objetivo de ampliar o conhecimento de seus participantes e contribuir com a didática e a aprendizagem da Logística, mas também é uma ferramenta de lazer, pois quem joga aprende inconscientemente. O tabuleiro possui circuitos formados por casas, as quais simulam situações reais, incluindo-se possíveis desafios e problemas que podem surgir em situações reais.

2. Problemática

Como integrar as diversas áreas de conhecimento da logística de maneira a facilitar a aprendizagem dos conteúdos e torná-los mais facilmente aplicados para os estudantes?

3. Hipótese:

A estruturação de dinâmicas de aprendizagem ou jogos pedagógicos pode contribuir para a integração entre as diversas áreas de logística e facilitar a aprendizagem dos alunos, aproximando-os das aplicações práticas.

4. Objetivo Geral:

Facilitar a aprendizagem dos conteúdos técnicos da área de logística. Onde a pessoa seja estimulada a pensar sobre aquilo que está aprendendo, extinguindo a curiosidade por parte do público que busca informação sobre o tema. Levando em consideração a ferramenta utilizada, existem alguns pontos teóricos, práticos e simulações. Com objetivo ampliar o conhecimento de seus participantes e contribuir com a didática e a aprendizagem da Logística, mas também é uma ferramenta de lazer, pois quem joga aprende inconscientemente.

5. Objetivo Secundário:

5.1 Habilidades estratégicas

Do ponto estratégico de cada pessoa pode ser desencadeia qualidades ainda não explorada no acadêmico e profissional, qualidades tão importantes como a liderança, a comunicação, organização, a negociação e gerenciamento da crise, e a facilidade de resolver problemas que implique diretamente no resultado final. Explorar sentidos diferentes, situações distinta, leva o aluno a pensar melhor antes de tomar uma decisão, explorar e desenvolver outros sentidos, como a percepção, confiança, capacidade de decisão frente a dificuldades na resolução de um possível problema.

O jogo faz simulações às várias dificuldades encontradas, no ramo da área da logística no Brasil, pelo caminho, levando aos jogadores a ter tomada de decisão muito importante que pode mudar toda situação no jogo, ajudam a ter mais profundidade aos conteúdos da logística a cada etapa e obstáculo.

5.2 competição

O jogo eleva comportamento competitivo entre os jogadores (transportadores) buscando superação dos próprios limites a fim de ter um resultado favorável ou situação superior à situação de seus oponentes. O tabuleiro possui circuitos formados por casas, as quais os jogadores têm

tomadas de decisão que podem prejudicar o oponente e assim se manter a frente dos demais. Além do espírito competitivo, o jogo revela o lado emotivo das pessoas, sentimentos como prazer, alegria, frustração e satisfação a cada etapa no tabuleiro nas situações de perdas ou ganhos. Isso faz com que os participantes sejam estimulados a querer sempre estar à frente dos outros jogadores, seja em relação a pontos, seja relação a vantagens em distancia percorrida, procurando se reinventar ou mudar os objetivos de sua estratégia.

5.3 empreendedorismo

O jogo considera os custos logísticos as alterações no ambiente, a escassez de recursos, as condições das rodovias, tributos, fenômenos naturais, as características das mercadorias, as características do transporte, as embalagens, documentação, legislação de cada lugar, dentre outros fatores que podem influenciar o valor final das atividades logísticas e, conseqüentemente, o preço final das mercadorias. Questões essas que são levadas em consideração quando se trata de empreender seja como um fornecedor ou outra atividade ligada à logística, características presentes em pequenos, médios e grandes, pois saber os riscos e desafios dos empreendimentos é dos pontos mais altos para obter sucesso.

5.4 Trabalhos colaborativos

O jogo permite uma interação entre os participantes de forma a passar informação de maneira fácil, rápida e didática e espontânea na busca de resultados em comum, porém em caminhos distintos, tendo como base os mesmos conhecimentos sobre logística. Ou simplesmente colaborar com opiniões diferentes os alunos podem sugerir novas estratégias, indicando novas saídas ou soluções nas tomadas de decisão, visões no jogo ainda não exploradas pelos jogadores.

A capacidade que as pessoas têm em ajudar o outro em problemas simples ou complexos, fazendo com que os jogadores tenham uma posição menos egoísta, como diz o ditado *duas cabeças pensam melhor que uma*.

5.5 Integrações entre as áreas

A área de logística ainda é pouco explorada no cenário acadêmico, por ser um curso pouco visado e pouco conhecido pelos mais jovens, tendo matérias em comum com outras áreas, como administração, comércio exterior, gestão e na área de empreendedorismo, algumas pessoas ligam o nome ao simples comércio ou a área de empreendedorismo como é o caso dos lojistas. Com isso é importante que a área acadêmica tenha ferramentas pedagógicas e dinâmicas diferenciadas para que a Logística seja vista do ponto onde de fato ela pertence na área de gestão de suprimento que vai desde fabricação ao produto acabado entregue aos consumidores finais.

5.6 Preparações do aluno para o mercado

A proposta busca contribuir para a formação de futuros profissionais ou estudantes de diferentes faixas etárias e níveis escolares, que tenha relação direta ou indireta com a logística. Ele pode ser utilizado, também, em processos seletivos e em dinâmicas entre estudantes e profissionais. Além de ser utilizado pedagogicamente, o jogo poderá destinar-se ao simples lazer.

O público de discentes e docentes pode vim a utilizar como ferramenta de estudo em alguns aspectos que o jogo atribui, aspectos esses que não necessariamente são apenas de conhecimentos logísticos, mas como também em áreas ligadas ao comércio, indústrias e produção, áreas essas quem tem matérias em comum a qual o jogo agrega;

5.7 Socialização

Os jogos de tabuleiro podem ser métodos bastante eficazes para promover a socialização e a integração entre os competidores. no lado pedagógico, a interação entre alunos, professores e colegas de trabalho. Mudando um pouco o cenário dos jogos de isolamentos entres as pessoas em rede. Ajuda a fazer amizades e fortalecer as já existentes além de ajudar na coordenação motora e o desenvolvimento do rápido raciocínio na solução de problemas ou desafios diante ao jogo. A partir do jogo, podem ser desenvolvidas ferramentas de estudo de comportamento baseadas nas estratégias dos jogadores, observado os gestos e emoção empregada e a forma como cada jogador reage e atua para a gestão de conflitos.

5.8. Difusão da logística entre leigos

A área de logística ainda é pouco explorado no cenário acadêmico, por ser um curso pouco visado e pouco conhecido pelos mais jovens, tendo matérias em comum com outras áreas, como administração, comércio exterior, gestão e na área de empreendedorismo, algumas pessoas ligam o nome ao simples comércio ou a área de empreendedorismo como é o caso dos lojistas. Com isso é importante que a área acadêmica tenha ferramentas pedagógicas e dinâmicas diferenciadas para que a Logística seja vista do ponto onde de fato ela pertence na área de gestão de suprimento que vai desde fabricação ao produto acabado entregue aos consumidores finais.

Por ser um jogo de tabuleiro presencial e físico, os jogadores não conta com atitudes ou movimentos eletrônicos pré-programados, não conta com nenhum tipo de equipamento eletrônico ou informatizado, algo que faz com que os jogadores superem seus próprios limites, com estratégia e raciocínio rápido, desenvolvendo o lado competitivo de cada um, além disso, o jogo consegue

atingir três públicos diferentes, cada um, utilizando o jogo com proposta e finalidades diferentes;

5.9. Dinâmica em empresas

O público de discentes e docentes pode vir a utilizar como ferramenta de estudo em alguns aspectos que o jogo atribui, aspectos esses que não necessariamente são apenas de conhecimentos logísticos, mas como também em áreas ligadas ao comércio, indústrias e produção, áreas essas que tem matérias em comum a qual o jogo agrega; empresas que fazem utilização de seleção em dinâmica de grupo, pois o jogo pode auxiliar na escolha, sendo um diferencial na escolha do melhor colaborador; e pessoas que gostam de jogos de desafios, conquistas, competições, estratégias ligadas ao raciocínio rápido.

Mostrar de forma prática que os jogos de logística na dinâmica em empresariais para o auxílio de escolha de futuros funcionários podem ajudar como ferramenta na análise de comportamental do indivíduo em relação às suas decisões e frente às etapas a ser seguida durante o trajeto, conhecimento e forma espontânea as formas utilizadas de como as pessoas fazem para conseguir chegar ao objetivo final.

6. PROPOSTA

Como ferramenta de aprendizagem, os jogos pedagógicos tem como função o auxílio no entendimento do conteúdo de matérias específicas, ajuda no desenvolvimento acadêmico como uma ferramenta a mais no ensino que possibilita um entendimento a mais tanto para leigos ou pessoas que tenha um pouco de informação sobre os conteúdos técnicos em comum a logística.

O lado pedagógico é a ferramenta baseada nas matérias do curso nas áreas de logística no desenvolvimento prático da simulação da vivência na área. Busca de forma dinâmica levar base de conhecimento às pessoas envolvidas ou na área de logística. Uma ferramenta que leve uma base relevante dos conteúdos e conhecimentos necessários, sendo materiais dinâmicos e de simples manipulação, para que seja alcançado o que é proposto, ou seja, o conhecimento da logística.

Para tanto, o jogo conta com peças importantes, como: piões, cartas, tabuleiro, notas fictícias de dinheiro, fichas de cargas, dado normal e um dado de direção. Cada peça do jogo tem um significado para o jogo e para logística.. Diretamente ligadas às matérias do curso **SUPERIOR EM TECNÓLOGO EM LOGÍSTICA DO CAMPUS GAMA.**

O jogo tem o transporte rodoviário como o mais importante e mais usado, já que no Brasil quase 70% do transporte em uso para entrega de mercadoria são os caminhões por causa das facilidades, agilidade e rapidez na entrega da mercadoria em curtos espaços a percorrer (quando não colocado em questão a qualidades das estradas e rodovias do país) vendas que possibilitam a entrega na porta do comprador; entre outras. o segundo modal utilizado no jogo e aéreo, utilizado para diminuir a distância entre pontos no tabuleiro para a

entrega da mercadoria mais rápida, porém mais onerosa. e em terceiro somente simbolicamente o modal aquaviário, que é representado pela diferença econômica das mercadorias transportadas em balsas, barcos e navios dos pontos alagados e ilhas existentes no Brasil.

7. LADO PRÁTICO DO JOGO

7.1 Instruções

João fez uma licitação para seus fornecedores cadastrados, porém deixou claro que só comprará a mercadoria e todo o resto de seu estoque, caso o fornecedor tenha pelo menos (x de KG) de quantia de mercadoria.

Exemplo: se o mínimo é 200 kg, caso o fornecedor chegue ao fim com 195 kg, ele está automaticamente fora do jogo.

Art. 22. São modalidades de licitação: I - concorrência; II - tomada de preços; III - **convite**; IV - concurso; V - leilão. § 3º **Convite** é a modalidade de licitação entre interessados do ramo pertinente ao seu objeto, cadastrados ou não, escolhidos e convidados em número mínimo de 3 (três) pela unidade administrativa, a qual afixará, em local apropriado, cópia do instrumento convocatório e o estenderá aos demais cadastrados na correspondente especialidade que manifestarem seu interesse com antecedência de até 24 (vinte e quatro) horas da apresentação das propostas.

Chegar a primeiro não define o ganhador. Ao chegar à reta final que é a casa caracterizada como Entrega, cada jogador (fornecedor) somará a quantia de carga com a quantia de dinheiro e as pontuações extras descritas nas cartas (somente cartas que dão direito a trocas por dinheiro ou por carga) que cada jogador possui. O jogador que tiver o maior valor no somatório das cargas, dinheiro e cartas será o vencedor, seguindo os critérios de chegada.

7.2 Objetivo

O objetivo do jogo é terminar o trajeto com no mínimo de mercadoria (KG) estipulado pelo solicitante, e com máximo de dinheiro em caixa. Vence o jogo aquele que conseguir a maior pontuação no somatório das cargas, dinheiro e nas pontuações extras nas cartas.

Exemplo de somatório:

Carga (KG) **450** kg + dinheiro **R\$150,00**+ Carta (Mercado de futuro no valor de **50** kg, acertado na entrega)= pontos

450 KG + R\$150,00 + carta (50 kg)= 650 pontos

7.3 Regras de contagem de pontuação.

Com três ou quatro jogadores são somados os pontos apenas dos dois primeiros jogadores que chegar ao final, caso eles não sejam eliminados por falta de carga.

Com cinco seis jogadores são somados os pontos apenas dos três primeiros jogadores que chegar ao final, caso eles não sejam eliminados por falta de carga.

7.4 Divisão do material com os participantes

Cada jogador recebe a mesma quantidade de cartas, ficha de kg e notas de dinheiro, antes do início da partida.

Cada jogador escolhe um pião da cor da sua preferência sendo seis piões cada uma com uma letra do alfabeto (A, B, C, D, E, F).

Após o baralho de cartas serem traçadas, são distribuídos de três a quatro cartas a cada jogador.

A quantia de Kg, exemplo. 200 kg, quanto maior for à quantia da carga, mais difícil fica chegar ao fim com toda carga.

Quantia de dinheiro: R\$100,00 a R\$200,00

7.5 Regras de movimentação

Apenas fichas de cargas (KG) e o dinheiro são obrigados a deixar expostos.

Os jogadores prejudica seu concorrente causando a diminuição de seus recursos.

O jogador que tiver a carta confisco só pode usá-la, quando for sua vez de jogar, tendo assim o juiz direito do valor da carga estipulada na carta (confisco), caso o jogador não tenha o kg correspondente à carta de confisco, pode-se exigir o pagamento em dinheiro. E somente quando um oponente estiver parado na casa de roubo.

No caso do jogador perder toda carga (kg) e todo dinheiro, ainda que possua cartas, é eliminado do jogo automaticamente.

No caso do jogador perder toda carga (kg) e todo dinheiro, ainda que possua cartas, é eliminado do jogo automaticamente.

O jogador que tiver a carta confisco só pode usá-la, quando for sua vez de jogar, tendo assim o juiz direito do valor da carga estipulada na carta, caso o jogador não tenha o kg correspondente à carta de confisco, pode-se exigir o pagamento em dinheiro. E somente quando um oponente estiver parado na casa de roubo.

7.4 Iniciando o jogo

Após cada jogador receber as cartas, KG e dinheiro começa o jogo.

Pega-se uma carta e descarta outra entre as que já possui, após descartá-la, o jogador tem a opção de usar uma carta ou não. Toda carta que é usada é obrigatoriamente descartada.

Joga-se o dado e conta a partir da próxima casa em que o bloco (pião que representa o jogador na casa) estiver parado. Sempre que tiver casas com setas, é necessário jogar o dado que indica a direção a ser tomada, e caso na contagem das casas caia mais de uma seta, joga-se o dado de direção novamente.

O jogador somente poderá optar pelo uso de cartas na sua vez de jogar,, salvo quando precisar usar carta que lhe garanta o seguro a roubo de cargas, quando o mesmo tiver a carta de seguro de mercadoria. As cartas são utilizadas de acordo com a vontade de cada jogador, sendo utilizadas para a própria defesa ou para atacar os seus oponentes, frente aos desafios do tabuleiro.

Cada jogador deve tomar conta de suas cartas, não deixando expostas, sendo obrigado mostrá-las somente na utilização. As cartas verbalmente faladas não valem para a ação de descartes.

Observação: as cartas verbalmente faladas não valem para a ação de descartes. Exemplo: caso o jogador caia na casa de roubo e diz ter a carta de 100% de seguro da carga, e por conta dessa afirmação os outros jogadores não tenta confiscá-lo, o mesmo jogador que verbalmente disse ter a carta, após a rodada não é obrigado a descartar a carta. É preciso que se exponha a carta para que ela seja automaticamente descartada.

7.8 Componentes:

Um manual explicativo; Um dado (sendo opcionais dois dados); Um dado; Um dado de direção; Um tabuleiro; Um baralho com 100 cartas; Ficha de cargas (Kg). Com total de 86 fichas com valores e quantidades variadas; Seis Peões no formato de caixa ou cubos, cada uma com uma letra do alfabeto (A, B, C, D, E, F); Notas de dinheiro, na moeda nacional, valores e quantidades variadas (R\$1,00, R\$2,00, R\$ 5,00, R\$ 10,00, R\$25,00, R\$50,00 e R\$100,00).

8. Especificações técnicas do jogo

Participantes (jogadores): De 2 a 6 jogadores. Tempo de jogo: duração de 20 a 40 min. Faixa etária: Indicado para pessoas a partir de 12 anos, tendo o critério de ser alfabetizado.

9. CARTAS

São ao todo 107 cartas, dividido entres 14 cartas com comandos diferentes. Feitas de material similar a cartas de baralho, para a melhor manipulação ao embaralhar.

Quantidades diferentes que serve como contrapartidas das casas.

Cartas do baralho	Quantidade
Nada	12
Confisco 5 kg	13
Confisco 10 kg	9
Confisco 25 kg	8
Confisco 50 kg	8

Livre-se das taxas, multas e Registro da carga paga.	9
Transporte 100% da carga.	8
Sua carga possui seguro de roubo de 100% da mercadoria.	5
Verificou a carga e descobriu que tem 20 kg a mais.	7
Você possui certificado ISO 9001. Valor R\$50,00.	6
Sua carga possui seguro de roubo de 50kg da mercadoria	6
Mercado de futuro no valor de 50 kg, acertado no ato da entrega.	5
Pegue 3 cartas no baralho	4
Mercado de futuro no valor de 25 kg, acertado no ato da entrega.	7
Total	107

9.1 Significados das Cartas

As cartas simulam os documentos e registros burocráticos necessários na área de comercialização e transporte de carga.

As cartas não englobam todos os documentos, apenas o necessário para que o jogador possa escapar das taxas e multas durante o percurso. Elas servem para serem usadas quando o jogador achar conveniente em sua defesa ou ataque ao adversário.

Todas as cartas têm as costas da mesma cor e imagem padronizadas, porém à frente variam em três cores, design e finalidade distinta. Com cartas informações suficientes descritas da sua utilidade, que, em sua maioria beneficiando o jogador para que sempre tenha vantagens sobre seus oponentes.

Carta descrita Nada, de cor verde: essa carta vem com ações.

Carta descrita ladrão, de cor marrom e com os valores em quilos (confisco), vem com os KG especificados. Dão direito a pegar a carga daqueles que estiverem parados na casa referente ao roubo de carga.

Cartas de cor de cinza escuras vêm descritas com diversas ações: essas são cartas que ajuda em caso de roubo ou falta de dinheiro.

9.2 Livrem-se das taxas, multas e Registro da carga paga.

A complexidade, burocracia e os detalhes demandam conhecimento técnico específico na logística brasileira que são cheias de previsões legais em seus empreendimentos. Sendo assim a simples emissão incorreta de um documento ou falta deste, pode acarretar pagamento de impostos em excesso

ou o contrário, neste último caso podendo ocorrer autuações com multas a empresas por irregularidades fiscais.

Atividade de transporte rodoviário de cargas conta com diferentes obrigações fiscais e tributárias. São diversos documentos auxiliares, atualmente na maioria eletrônicos, os quais devem representar a realidade das operações para a Secretaria da Fazenda (Sefaz).

Todo Motorista que não respeitam as leis de trânsito e que coloca a segurança em risco ficam sujeito a diferentes tipos de multa.

A resolução 210/06 do Contran determina que os veículos possam ter largura e altura máxima de 2,60 metros e 4,40 metros, respectivamente. Quanto às cargas transportadas no teto, a altura máxima permitida é de 50 centímetros (já considerando o bagageiro ou o suporte) Já as dimensões de largura e comprimento dos objetos não podem exceder a extensão total da carroceria. Entretanto, o motorista tem a possibilidade, eventualmente, de levar cargas maiores indivisíveis. Quando elas se projetaram além da parte de trás do veículo, Matéria: transporte A atividade de transporte rodoviário de cargas no Brasil, depois da regulamentação da Lei 11.442 que disciplina a atividade, requer que todos os transportadores, sejam autônomos, empresas ou cooperativas, tenham um registro obrigatório junto à Agência Nacional de Transportes Terrestres (ANTT). O registro, cujo nome oficial é Registro Nacional de Transportadores Rodoviários de Cargas (RNTRC), fora adotado pela ANTT em 2004 e, agora, deverá ser renovado ou obtido para que se possa continuar realizando os serviços.

Os transportadores estarão habilitados a prestar os serviços somente após a emissão de seu registro. “Os dados obtidos do RNTRC, além de permitir um maior conhecimento do setor de cargas por parte da ANTT , servirão para orientar algumas políticas do setor de transporte, a exemplo de estratégias de ação para renovação e modernização da frota, que hoje se encontra com idade média em torno de 21 anos”, diz o gerente da Agência. O registro, que é obrigatório a todos os que prestam serviços de transporte rodoviário de cargas no País, sejam empresas de transporte ou transportadores autônomos. Registro faz parte da Lei 11.442, que disciplina o transporte de cargas no Brasil Matéria: transporte.

9.3 Carta ISO9001

A norma ISO 9001:2008 é um componente estratégico de uma organização que define requisitos para o sistema de gestão da qualidade e a forma como uma empresa deve ser gerenciada, tendo o objetivo de identificar e atender as necessidades dos clientes.

As empresas que possuem este certificado agrega valor às suas mercadorias, pois se supõe que suas mercadorias são de ótima qualidade, que seguem padrões rigorosos de segurança. E ter a imagem da empresa em alta

na cabeça de todos é um excelente negócio lucrativo. Além de fidelizar clientes através da satisfação, tornando os relacionamentos duradouros entre empresa e cliente.

A certificação ISO 9001 traz uma imagem que reflete a melhoria na gestão da qualidade. Mostra que a empresa se preocupa com a forma como é vista pelos clientes, que deseja melhorar continuamente e está aberta a novas oportunidades e parcerias. **Matéria: Gestão de qualidade, na área de TGA.**

9.4 Transportes 100% da carga no modal aéreo.

A determinação dos preços para utilizar o transporte aéreo é regulamentada por órgãos oficiais, como a Agência Nacional da Aviação Civil (ANAC). Os valores dessa tabela também são influenciados pela rota, é claro, mas pode ser negociada comercialmente entre a companhia aérea, a empresa logística e o cliente. O valor final do frete depende da negociação da tarifa e do peso da carga. O preço da tarifa varia de acordo com a modalidade de serviço escolhida, que está diretamente relacionada ao prazo de entrega da carga, da origem ao destino final, quanto menor o prazo de entrega maior o valor da tarifa e vice-versa. Por fim, a tarifa por quilo é multiplicada pelo peso da carga, seja ele real ou cubado (sempre o peso que for maior).

A determinação da tabela de preços adequados de um frete aéreo está entre as muitas responsabilidades de um profissional de logística. Os profissionais de uma empresa de logística devem estar sempre bem informados sobre o funcionamento dos fretes aéreos e conhecer os melhores arranjos de preços e tarifas para cargas. **Matéria: logística internacional e tópicos especiais.**

9.5 Cartas seguro de roubo de 50 kg e 100% da mercadoria

Contrato de seguro é o contrato a qual companhia seguradora se obriga aos segurados, a indenizá-los de prejuízos futuros, decorrentes de causas imprevistas, tais como acidentes, incêndios, roubos, entre outros. Essa operação não é obrigatória, porém é de extrema importância, pois se um embarque não segurado sofrer um sinistro, o negociador responsável pela mercadoria terá que arcar com os custos envolvidos e o prejuízo pode até, dependendo das condições, por toda mercadoria. Para cobrir indenizações em caso de sinistro, é pago um prêmio à empresa seguradora. Esse prêmio é calculado por um percentual sobre o valor da mercadoria e é determinado por: tipo de transporte, mercadoria, embalagem, destino, período coberto, tipo de cobertura etc.. **Matéria: logística internacional, transporte.**

9.6 Verificou a carga e descobriu 20 kg a mais

O inventário nada mais é do que a identificação, classificação e contagem dos produtos que estão no estoque. Com o inventário você pode tomar decisões fundamentais a respeito dos produtos que estão em falta, que estão

encalhados, que estão danificados ou vencidos e ainda determinar a importância de cada tipo de produto para o seu estoque.

Estoque não é custo, é dinheiro. Deve ser classificado no ativo, ou seja, entre as aplicações feitas pela empresa, não como uma despesa, pois estoque parado sim é custo.

9.7 Cartas Confisco.

Assim como nos portos portuários, seja terrestre, marítimos ou aéreos, caso as mercadorias seja algo ilícito, a receita pode barrar a saída da mercadoria ou até mesmo junto a polícia federal confiscar abrindo investigação. O não pagamento de tributos e outros títulos por parte dos comerciantes pode ocasionar o confisco. Alguns na linguagem menos rebuscada chamam essa atitude de roubo por parte do governo. Pois deixam de pagar as taxas em forma de protesto ou mesmo por querem enrolar a receita.

Observação: Porém no jogo a ideia é a pessoa perde a carga pra outro jogador é sinaliza-lo por não se precaver. Pra quem perde, é como se o governo tomasse. Mas pra quem ganha é como se estivesse diminuindo as chances dos concorrentes de conseguir terminar o trajeto com a quantidade de mercadoria estipulada no início do jogo. Matéria: tópicos especiais intermodalidade.

9.10 Mercados de futuro no valor de 50 kg ou 25 kg, acertado no ato da entrega.

Mercado de futuro, também conhecido como contrato futuro, é um contrato firmado, entre as partes (vendedor e comprador) que assegura a mercadoria em certa quantidade com valor futuro já acertado, não podendo variar os preços, regulados pela bolsa de valores independentes do aumento ou quedas de valores.

O Mercado Futuro é o ambiente onde você pode ganhar com a alta ou baixa de um determinado ativo, que são negociados através desses contratos no mercado futuro: commodities (como café, milho, ouro, etanol, petróleo e outros), moeda estrangeira (geralmente dólar), índices (geralmente o Índice Bovespa) e outros valores mobiliários.

São negociados na Bovespa, Índice S&P 500 os contratos futuros commodities como café, milho, ouro, etanol, petróleo e outros.

Os contratos futuros são termos de compra e venda padronizados e através deles, as partes compradoras e vendedoras se comprometem a comprar e a vender determinado ativo, em determinada data e um preço determinado, independentemente do valor de mercado desse produto ou índice na data combinada.

Um produtor de milho, no entanto, através dos contratos futuros, pode garantir que conseguirá vender seu produto por um preço justo em determinada data independentemente do preço de mercado ter caído

vertiginosamente na ocasião. A diferença é que no jogo o mercado de futuro se refere a quilos e não valores, que seria o certo na prática comercial. O jogador a segurar o até a entrega da mercadoria, ou seja, a última casa descrita entrega. Como se fosse uma espécie de seguro mercadoria também popularmente conhecida como as Incoterms.

9.11 Pegue 3 cartas no baralho

Pegar cartas no trabalho sugere vantagens aos jogadores, pois as cartas dão opção de defesa e contra-ataque. O jogador que possui uma boa quantidade de cartas e podendo trocá-las a cada rodada, é menos propenso a ficar indefeso quando ameaçado por outro jogador, dependendo da estratégia e de como ele reagirá a cada situação de confronto distinto de cada pessoa.

10. Fichas de KG.

São fichas de quilos de (5 kg, 10 kg, 25 kg, 50 kg e 100 kg) que representam as mercadorias que estão sendo transportadas no trajeto do tabuleiro. Funcionam de forma que o jogador saiba quanto de carga ele possui no seu transporte (representado pelos piões), tendo o total controle das quantidades que entram e saí, para que possa administrar todas as cargas que devem chegar ao fim do trajeto na quantidade estipuladas.

Em marketing e logística, a distribuição, praça ou distribuição logística (anteriormente gestão de materiais) se refere à distribuição física que está ligada à movimentação do produto, enquanto o canal de distribuição é a intermediação do produto ou logística de um produto. A distribuição entende-se como as operações de transporte e entrega com o objetivo de suprir os pontos de venda e outros canais, após o processo de produção, a entrega da mercadoria ao consumidor final.

Fichas de kg	
Quantidades de kg	Quantidades de fichas
1 kg	15
2 kg	15
10 kg	9
25 kg	15
50 kg	10
100 kg	14
Total	78

Essas atividades podem incluir: atendimento a clientes, previsão de demanda, comunicações de distribuição, controle de inventário, movimentação de materiais, processamento de pedidos de peças e serviços de apoio, instalações e seleção do local do armazenamento, coleta, embalagem, devolução de mercadorias, manuseio e eliminação de sucata, tráfego, transporte e armazenamento. Matéria: matemática, Marketing, gestão da cadeia de suprimentos, Fundamentos da logística.

11. Dinheiro

O dinheiro é um instrumento de pagamento usado nas trocas, geralmente materializado sob a forma de notas e moedas, que é aceite por uma sociedade para pagar bens, serviços e todo o tipo de obrigações. O dinheiro reúne três características básicas: trata-se de um meio de intercâmbio, que se armazena e transporta facilmente; é uma unidade de contabilidade, que permite medir e comparar o valor de produtos e serviços no caso de estes serem bastante diferentes uns dos outros; e é uma reserva de valor, que permite fazer poupanças.

Tendo receitas superiores às despesas, o passo seguinte é investir. Quanto mais você conseguir economizar e investir, mais rápido você conseguirá atingir suas metas. É claro que quanto mais dinheiro você tiver para investir, melhor. Mas outro fator fundamental que muitas vezes não levamos em consideração é o tempo de investimento. Ele funciona como uma mola propulsora para os seus ganhos. É como se você ganhasse um prêmio por manter o seu dinheiro investido por mais tempo. Matéria: matemática, contabilidade, custo, matemática financeira e TGA.

O dinheiro são cédulas sem valor similar as notas circulantes no país de referência.

Notas de dinheiro	
Valores	Quantidade
R\$ 1,00	20
R\$ 5,00	10
R\$ 10,00	10
R\$ 20,00	9
R\$ 50,00	10
R\$ 100,00	14
total	73

12. Roteirização

Dentro de uma visão mais restrita, define-se roteirização como o processo de definição de roteiros, ou itinerários, onde a determinação do melhor caminho é matematicamente exata, objetivando a minimização das distâncias percorrida, do tempo despendido e do custo das operações.

A roteirização de transportes é a definição do melhor percurso que o serviço de entrega da sua empresa irá percorrer para realizar transporte de produtos. Entre outras coisas, isso significa controlar a manutenção da frota, diminuir o consumo de combustível, reduzir o tempo para executar tarefas e a distância das entrega, dimensionar a carga da frota, racionalizar o uso da mão de obra e controlar o processo de carga e de descarga.

Antes de decidir esse roteiro, é necessário verificar toda a região do ponto geográfico, as zonas e as situações inesperadas que podem surgir. Para isso, podem ser utilizados diversos softwares. Também é importante salientar que nem sempre o percurso mais rápido é o melhor caminho a seguir, pois depende de fatores externos de cada região a melhor escolha a seguir. Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte , Custos.

13. Em relação ao tabuleiro

Gestão de conflitos é a parte da gestão de uma organização especializada na administração dos conflitos entre indivíduos, entre indivíduos e grupos internos à organização, entre grupos pertencentes à organização ou conflitos da organização com outras organizações, através de utilização de técnicas, práticas e processos. Um dos objetivos do presente trabalho foi investigar é poder investigar as relações de afinidade entre os Jogos e as matérias relacionadas , no comportamento dos jogadores e as Estratégias na resolução de Conflitos, bem como quais são as possibilidades de atuação desses jogos diante dos conflitos interpessoais. O jogo buscar as qualidades e potencialidades que parecem otimizar a maneira como as pessoas lidam e solucionam conflitos interpessoais. Vista que o raciocínio rápido e as estratégias colaboram para um melhor desempenho nas tarefas prestadas. A excelência do serviço. Matéria: Gestão de pessoas e TGA

O jogo busca a perfeita adequação dos três requisitos para uma perfeita prestação de serviço.

Eficiência: é quando algo é realizado da melhor maneira possível, ou seja, com menos desperdício ou em menor tempo.

Eficácia: é quando um projeto/produto/pessoa atinge o objetivo ou a meta.

Efetividade: é a capacidade de fazer uma coisa (eficácia) da melhor maneira possível (eficiência).

Muitos comerciantes usam uma combinação de indicadores de caixa preta para desenvolver e implementar regras de negociação. Ainda, a diferença entre um "bom" trader e um grande é o seu entendimento criterioso levantamento da qualidade do Estado Geral, do mento das métricas e métodos de cálculo do desempenho e ganhos.

Probabilidade e estatística são a chave para o desenvolvimento, testando e lucrar com a negociação. Ao conhecer algumas ferramentas probabilísticas, é mais fácil para os comerciantes para definir metas de comércio em termos matemáticos, criar e operar estratégias de negociação eficazes, e avaliar os resultados.

Confiabilidade da análise depende da quantidade e qualidade dos dados

Ao modelar as curvas de distribuição normais, a quantidade e qualidade dos dados de preços de insumos são muito importantes. Quanto maior for o número de amostras, mais suave à curva será. Também, para evitar erros de cálculo resultante dos dados insuficientes, é importante que cada cálculo basear-se em, pelo menos, trinta amostras. Matéria: estatística e pesquisa operacional.

Existem tópicos oculto no jogo, embora não esteja explícito, mas pode ser percebido. Principalmente aos que estudam logísticas.

Lead time: Lead time ou tempo de provisionamento ou ainda ciclo, em português europeu, é o período entre o início de uma atividade, produtiva ou não, e o seu término. A definição mais convencional para lead time em Supply Chain Management (SCM) é o tempo entre o momento do pedido do cliente até a chegada do produto no mesmo.

Just time: Just in time é um sistema de administração da produção que determina que nada deve ser produzido, transportado ou comprado antes da hora certa. ... O sistema Just in Time (JIT) pode ser aplicado em qualquer organização e é muito importante para auxiliar a reduzir estoques e os custos decorrentes do processo.

Ferramentas da Qualidade são técnicas que utilizamos com a finalidade de mensurar, definir, analisar e propor soluções para os problemas que interferem no bom desempenho dos processos de trabalho. Elas permitem o maior controle dos processos ou melhorias na tomada de decisões. Matéria: gestão de qualidade, gestão de estoque.

Vantagem competitiva é uma característica que uma empresa pode ter sobre seus concorrentes. Esta é a razão por trás da lealdade à marca, ou porque os clientes preferem um determinado produto ou serviço em detrimento de outro.

Proposição de valor é importante quando se compreende vantagem competitiva e é afetiva pode produzir uma vantagem competitiva no produto ou serviço. A proposta de valor pode aumentar as expectativas e escolhas dos clientes. O termo vantagem competitiva refere-se à capacidade adquirida através de atributos e recursos para se comportar em um nível mais elevado do que outros na mesma Indústria ou mercado

A vantagem tem atraído um profundo interesse em pesquisa devido a questões contemporâneas quanto a níveis de desempenho superiores das empresas nas atuais condições competitivas de mercado identificou três estratégias que podem ser usadas para enfrentar a competição.

O que seria essas vantagens referentes ao jogo? O jogo faz abordagens que podem ser aplicadas em todos os negócios sendo este um bem ou serviço. Conhecida como Estratégias Genéricas. Que incluem liderança de custos e diferenciação e foco. Essas estratégias também podem ser reconhecidas como vantagem comparativa e vantagem diferencial. Matéria: Marketing, gestão da cadeia de suprimentos, Fundamentos da logística

14. LADO PRÁTICO PEDAGÓGICA DO JOGO

14.1 Casas do jogo (lado teórico pedagógico)

Verifique o GPS, O Sistema de Posicionamento Global, popularmente conhecido como GPS (Global Positioning System), é um sistema que utiliza satélites para localizar onde o receptor do sinal do satélite está naquele momento. As empresas de segurança têm acesso online à caixa postal. Com os dados do GPS, elas controlam o trajeto e, se o caminhão sair da rota ou o motorista enviar algum sinal de pânico, os monitores podem conversar com o motorista e acionar dispositivos que cortam o combustível, travam as portas ou ligam uma sirene. Se for grave, também entram em contato com a polícia ou chamam seguranças.

14.2 Seu estoque físico tem -10% que o virtual.

Quem trabalha na atividade comercial e realizar vendas, tanto na modalidade presencial através de suas lojas físicas, quanto no e-commerce. Conhece os desafios de gerir a gestão de estoque físico e virtual. Número de mercadorias disponibilizadas, atualizações de quantidades, entre outras questões.

De forma simplificada, todo produto que é comprado ou vendido pela loja é atualizado no estoque virtual, o que permite ao lojista ter um maior controle de suas compras/vendas e ajustar a demanda de seus produtos junto aos seus fornecedores.

De forma mais simples, o estoque virtual é o estoque que existe no sistema, e o estoque físico é o estoque que realmente existe no estoque.

Muitas vezes o estoque tanto virtual quanto físico acaba sendo prejudicado quando não existe uma conformidade com a quantia existente, podendo o estoque virtual ficar sujo. E impedindo a boa gestão de pedido no armazenamento. Matéria: Fundamentos da Logística.

14.3 A estrada está ótima

Com o advindo das indústrias, atacado e varejo além do comércio eletrônico, o transporte rodoviário se tornou ainda mais importante, tendo em vista que os clientes realizam a compra online pelo sistema de informação, tendo o cliente final como os atacados varejistas e lojistas, dependem diretamente da transportadora para receberem suas encomendas. Porém para que as encomendas cheguem seguras, é necessário investir não somente nas melhorias de estradas e rodovias do país, mas Também há ações de incentivo

à renovação da frota de caminhões. De acordo com a Pesquisa CNT de rodovias 2018: relatório gerencial. – Brasília: CNT: SEST SENAT, 2018, foi verificada que são expressivas melhorias na pavimentação das estradas e rodovias, mas ainda existe um caminho longo a ser percorrido até que todas as estradas tenham uma avaliação como ótima, de acordo com vários requisitos conforme o estado, clima entre outros.

14.4 Sua carga está parada...

Ter a carga parada nunca é uma boa para o transporte, principalmente se a carga necessita de refrigeração ou mesmo de tratamento especial. Uma vez a carga parada sem os devidos cuidados, pode acarretar prejuízos tanto para o distribuidor quanto fabricante e cliente. Isso interfere diretamente no custo final. A regulamentação de vaga destinada à carga e descarga constitui um dos tipos de estacionamento específicos, constante do artigo 2º, inciso IV, da Resolução do Conselho Nacional de Trânsito nº 302/08.

Além da parada e do estacionamento, existem ainda outras formas que exigem a imobilização dos veículos em estradas, rodovias e vias nas capitais: motivos esse como a imobilização de emergência, que exige a imediata sinalização por parte do condutor por problemas mecânico, por meio da utilização do pisca-alerta do veículo e colocação do triângulo de emergência, por motivo de força maior como em uma distância de, no mínimo, 30 metros da traseira do veículo, conforme artigo 46 do CTB e Resolução do Contran nº 36/98; e, ainda, a interrupção de marcha, definida, pelo Anexo I, como “imobilização do veículo para atender circunstância momentânea do trânsito” como acidentes nas estradas. Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte.

14.5 CD (centro de distribuição)

Sigla CD é uma unidade construída por uma empresa, geralmente varejista, para armazenar os produtos produzidos, comprados para revenda ou recebidos para serem entregues.

O centro de distribuição é um departamento muito importante para a área comercial. Através dele, redes de varejo conquistam vantagens competitivas e conseguem se destacar no mercado. Além disso, empresas que têm um bom planejamento estratégico conseguem diminuir seus custos de entrega e aumentar a sua eficiência através da tecnologia, levando um produto mais barato até as lojas.

Ter uma boa supply chain (ou seja, uma cadeia de suprimentos) para um bom gerenciamento dos recursos necessários para a atividade de uma empresa de abastecimento de uma rede de varejo ou atacado.

O centro de distribuição é um departamento muito importante para a área comercial. Através dele, redes de varejo conquistam vantagens competitivas e conseguem se destacar no mercado. Além disso, empresas que têm um bom planejamento estratégico conseguem diminuir seus custos de entrega e

aumentar a sua eficiência através da tecnologia, levando um produto mais barato até as lojas. Matérias: gestão de estoque, gestão de suprimentos.

Nessas casas o jogador tem a possibilidade de aumentar sua carga com o menor custo, principalmente para aqueles que perderam a carga durante o trajeto.

14.6 Atacado

É o tipo de comércio que vende produtos em grandes quantidades, principalmente para donos de comércios varejistas inclusive pessoas físicas, consumidor final. A venda por atacado destina-se às pessoas jurídicas, ou seja, empresas que tenham CNPJ, na maior parte. Por comercializar a venda de mercadorias em grandes quantidades, os preços dos produtos no comércio atacadista costumam ser até 50% mais baratos que no varejista, não sendo vantajoso como o CD, pois os centros de distribuição contam com uma parceria diretamente com a empresa varejista. Pelo fato do atacado ser direcionado para as empresas que tem como objetivo revender esses produtos para os consumidores finais nas lojas de varejo. Os produtos disponibilizados em mercados atacadistas costumam vir diretamente de suas respectivas fábricas, sendo este outro motivo responsável por fazer os seus preços de venda ser mais baratos que os do varejo. Matéria: gestão de estoque, gestão de suprimentos.

14.7 Acesso à ilha

Chama-se de ilha qualquer porção de terra cercada de água por todos os lados, até certa extensão territorial. As ilhas pequenas são chamadas de ilhotas, ilhéus e insulas. Com base nessas informações, o modal aquaviário é o mais utilizado para transportar as mercadorias são os navios e barcos, e balsas.

As ilhas são conhecidas por seu ramo turístico e por suas belezas naturais, que remete o poder aquisitivo de seus turistas ou dos moradores da localidade, muita vezes o custo é alto não só pelas dificuldades de abastecimentos dos suprimentos, mas pela qualidade dos serviços, por isso as mercadorias acabam sendo tão caras.

As ilhas também revelam a inflação de cada região em relação à mesma mercadoria. Nos dias de hoje é muito comum ver a diferença de preço, Já que o preço da mercadoria é diferenciado de acordo com a localidade. Essa diferença pode ter como motivo para preços baixos ou alto(a dificuldade que alguns fornecedores tem abastecer essas localidades de difícil acesso, consequentemente aumentando os custos das viagens de transportes, seja por balsas, navios ou mesmo caminhão).

As ilhas no jogo tem o propósito de diminuir a carga do jogador e aumentar o dinheiro em caixa, para futuras compras mais compensadoras de cargas.

14.8 5 kg da carga avariaram

Avaria é quando ocorre algum dano material causado prejuízo, involuntariamente ou não, por erro humano ou mecânico, e etc.. Um exemplo de avaria é um dano que sofreu um navio ou uma mercadoria, entre o percurso de saída do porto e a chegada ao seu destino.

14.9 Carga com excesso de peso. Multa R\$ 5,00

Na mesma situação está o artigo 18 da lei 13.103/2015 (lei do descanso), determinando que o embarcador indenize o transportador por todos os prejuízos decorrentes de infração por transporte de carga com excesso de peso em desacordo com a nota fiscal, inclusive as despesas com transbordo de carga -Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte.

Transportadores de carga devem seguir as orientações sobre altura máxima em altura das obras-de-arte especiais (OAEs). Para que as cargas passem por baixo dos viadutos com segurança, as transportadoras deve seguir a recomendação do DNIT e da PRF. Ao se verificar excesso de altura, o motorista receberá notificação de R\$ 120,00. A altura máxima permitida para cargas está estipulada em 4,40 metros, sem que haja notificação. Acima desta medida, o transportador deve retirar junto ao DNIT autorização para o traslado. Existem limites em diferentes rodovias. A altura máxima entre a pista e a estrutura das OAEs, está fixada entre 4,5 metros 5,5 metros, nos viadutos, passagens inferiores e passarelas edificadas.

Resolução CONTRAN Nº 258 DE 30/11/2007

Art. 6º Quando o peso verificado for igual ou inferior ao PBT ou PBTC estabelecido para o veículo, acrescido da tolerância de 5% (cinco por cento), mas ocorrer excesso de peso em algum dos eixos ou conjunto de eixos aplicar-se-á multa somente sobre a parcela que exceder essa tolerância.

Essa casa tem como característica informar algumas regras para transportar cargas nas rodovias.

14.10 Jogue fora 10 kg da carga vencida.

Conforme (ABNT, TB-352, item 3.5.5) carga perecível é a carga composta por produto passível de deterioração ou composição que exige condições especiais de temperatura e/ou arejamento para manutenção de suas características orgânicas. Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte Mercadoria vencida são mercadorias na sua maior parte perecíveis (frios, carnes, frutas legumes, laticínios entre outros) que por motivos de saúde não podem ser consumidos depois de vencido a data de validade especificada na embalagem. A aparência de maturação ou putreficação de alguns alimentos ainda que não especificado o tempo de validade também é necessário que seja descartável, para que não interfira na qualidade dos demais alimentos.

14.11 Carga com grande volume. Multa R\$ 5,00

O aquecimento da economia brasileira e dos investimentos em infraestrutura está impulsionando o setor de transporte de cargas superpesadas, segmento também conhecido como Carga Projeto (itens cujo volume não é comportado em veículos tradicionais e demandam, muitas vezes, navios, pranchas, batedores e guindastes especiais). Assim como a demanda cresce, transportadores e proprietários das cargas devem redobrar suas precauções de forma a evitar prejuízos, que, neste segmento, tendem a ser maiores, pois os itens transportados costumam ter grande valor agregado e impacto nas cadeias de produção. O transporte de turbinas, motores, vagões, transformadores, pás eólicas são exemplos de Carga Projeto. Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte.

Resolução DNIT Nº 1 DE 14/01/2016

Art. 4º Para efeito desta Resolução entende-se por: XVIII - excessos de dimensões (comprimento, largura e altura) são os respectivos excessos de dimensões superiores aos limites.

14.12 O transporte não possui registro da carga perigosa

Cargas perigosas são quaisquer cargas que, por serem explosivas, como os gases comprimidos ou liquefeitos, inflamáveis, oxidantes, venenosas, infecciosas, radioativas, corrosivas ou poluentes, possam representar riscos aos trabalhadores, as instalações físicas e ao meio ambiente em geral. Requisito (REGISTRO) exigido pelo IBAMA, nos termos da Lei nº 6938 Art.17 incisos I e II de todas as pessoas físicas ou jurídicas que se dedicam a atividades potencialmente poluidoras e/ou a extração, produção, transporte e comercialização de produtos potencialmente perigosos ao meio ambiente, assim como de minerais, Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte (professores: Marta e Giovanna) O transporte rodoviário de cargas (TRC) é uma atividade sujeita exclusivamente às leis de mercado. ... As taxas adicionais cobradas em relação ao frete original vêm ganhando importância e é cada vez maior a sua participação no custo total de transporte, principalmente nas entregas urbanas.

Exemplo: o frete-peso é a parcela da tarifa que remunera o transporte da mercadoria entre os pontos de origem e de destino. Custos operacionais: estes são determinados através de estudos técnicos e variam de uma transportadora para outra. Pedágio no percurso para o ponto destino. TDE (Taxa de Dificuldade na Entrega) Taxas de coleta entrega e despacho e outros.

Para transportar carga nas rodovias do Brasil, é necessário estar em dia com os registros dos transportes, de acordo com a Agência Nacional de transportes Terrestre (ANTT), responsável em fiscalizar e multar os possíveis infratores.

[Resolução nº 4799, de 27 de julho de 2015](#)

Regulamenta procedimentos para inscrição e manutenção no Registro Nacional de Transportadores

Rodoviários de Cargas - RNTRC, e dá outras providências.

Exemplo:

O veículo deve ter a identificação do código do RNTRC. Em casos de ausência ou desacordo com o regulamento, o responsável pagará multa de R\$ 550,00.

14.13 A estrada está em péssimas condições

No item Pavimento, analisou-se a capacidade do asfalto em suportar peso, bem como suas condições gerais de conservação e grau de desgaste que aplica aos pneus. A Sinalização se divide em dois grupos: horizontal (composta pelas faixas pintadas no centro e laterais do solo) e vertical (que são as placas de limite de velocidade e informativas). Por fim, a Geometria da Via envolve elementos que influem diretamente na segurança dos motoristas, ou seja, as características espaciais da pista, como quantidade e largura de faixas, acostamentos e curvas. Matéria: tópicos especiais intermodalidade.

14.14 Carga não embalada. R\$10,00

O Contran (Conselho Nacional de Trânsito) anunciou que, a partir do dia 30/6, motoristas de caminhão que viajam com a carga aberta e sem nenhuma proteção serão punidos. A multa prevista é de R\$ 127. A resolução nº 441 considera a regra válida para o transporte de qualquer carga sólida a granel em território brasileiro. Medida do conselho visa à segurança e conservação das rodovias.

Pela nova regra, os policiais vão poder multar caminhões que estiverem trafegando com a carga exposta sem ser obrigatório abordar o motorista. Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte.

Resolução nº 420 de 12/02/2004 / ANTT - Agência Nacional de Transportes Terrestres (D.O.U. 31/05/2004) Embalagens – são recipientes e quaisquer outros componentes ou materiais necessários para que o recipiente desempenhe sua função de contenção.

De acordo com a regulamentação, existe um tipo de embalagem para diversos tipos de material a ser transportando.

14.15 O pneu furou, coloque o novo R\$ 5,00.

Um pneu furado não é apenas inconveniente, também pode custar caro.

Além dos custos do conserto de um pneu furado, causa atraso ao percurso, e se tratando de uma transportadora como os caminhões, o valor do pneu acaba sendo muito salgado, visto que de acordo com o mercadoria que está sendo transportado, pode adicionar avaria e no pior caso de falta de refrigeração necessária a mercadorias perecíveis a simples demora na troca de pneu acarreta o prejuízo de toda uma encomenda. ...Matéria: custo, contabilidade, e de dependendo.

Pela falta de uma boa estrutura nas estradas, muitos caminhoneiros acabam tendo prejuízos na manutenção dos veículos, umas das situações mais comuns são os pneus furados pelos buracos, metais, pregos, pedras e pedaços de madeiras jogados nas estradas no percursos de algumas rodovias. Essa casa retrata bem as condições precárias das estradas no país, sendo que a troca do pneu é a mais simples dos prejuízos causados vistas aos outros problemas mais graves.

14.16 Volte 3 Casa

Um dos maiores desafios enfrentados por empresas especializadas em logística é ter que lidar com a perda de cargas. Além de provocar uma imensa insatisfação nos clientes, podendo comprometer a reputação da instituição, esse tipo de problema também contribui para encarecer o custo do frete. Tanto para a transportadora como para o consumidor final, desperdícios e perdas são um péssimo sinal. Mesmo assim, ocorrências desse tipo ainda são recorrentes, e as causas em geral são associadas a erros nos processos e planejamentos logísticos.

Falta de otimização dos recursos, erros no uso da infraestrutura e no manuseio das cargas e ainda ausência de uma tecnologia adequada para planejar rotas e entregas são exemplos de fatores muito comuns que levam à supressão de cargas. Matéria: tópicos esp. intermodalidade, fundamentos.

14.17 Acidente na estrada, volte duas (2) casas.

Os acidentes muitas vezes são provocados por falta de estrutura e pavimentação nas vias ou até mesmo pela falta de atenção de alguns motoristas, seja de carro ou caminhão. Os acidentes além de vítimas causas transtorno. Fato que gera perda de tempo na entrega de mercadoria. Matéria: tópicos especiais intermodalidade, Transporte.

14.18 Setas a que orienta a direção a ser tomada.

Uma simples sinalização. Placas de Identificação e Placas de Orientação de Destino. A sinalização vertical de indicação têm por finalidade identificar as vias e os locais de interesse, bem como orientar condutores de veículos quanto aos percursos, os destinos, as distâncias, os serviços auxiliares e também ter como função a educação do usuário. • As Placas de Identificação posicionam o condutor ao longo do seu deslocamento ou com relação a distâncias ou ainda aos locais de destino. • As Placas de Orientação de Destino indicam ao condutor a direção que o mesmo deve seguir para atingir determinados lugares, orientando seu percurso e/ou distâncias.

Observação: Os cursos não abrangem a matéria sobre leis de trânsito, mas como um profissional de gestão, a matéria deve ser vista como empírica. Ou de conhecimento comum a todos que trabalhe direto ou indiretamente com transporte.

14.19 Tenha uma boa viagem!

Essa casa é só uma informação.

Essas placas são vistas em algumas BRs quando a estradas estar em boas condições, geralmente são estradas onde é cobrado pedágio pelo serviço,

“Art.22 – Os órgãos públicos, por si ou suas empresas concessionárias, permissionárias ou sob qualquer outra forma de empreendimento, são obrigados a fornecer serviços, adequados, eficientes, seguros e, quanto aos essenciais, contínuos. Ou quando a estrada faz parte do caminho que dá acesso à pontos turísticos, é uma forma de saudar os visitantes.

14.20 Direito a negociar 10 kg por 5,00.

Na logística é muito importante a arte de saber negociar, para ganhar vantagens. O pode de negociar seja com o fornecedor ou ate mesmo com o cliente. Bolar estratégia de acordo com a necessidade pode acarretar benefícios na prestação de serviços.

O motorista não parou (multa R\$ 5,00 valor simbólica)

A lei de descanso ([LEI Nº 12.619, DE 30 DE ABRIL DE 2012](#)) entrou em vigor no Brasil para diminuir com o intuito de diminuir os acidentes causados pelo motoristas que não tirava o horário de cansaço afim de chegar mais rápido ao destino.

Do Serviço do Motorista Profissional [Art. 235-B](#). São deveres do motorista profissional: III - respeitar a legislação de trânsito e, em especial, as normas relativas ao tempo de direção e de descanso;. [XXIII](#) - em desacordo com as condições estabelecidas no art. 67-A, relativamente ao tempo de permanência do condutor ao volante e aos intervalos para descanso, quando se tratar de veículo de transporte de carga ou de passageiros:

Infração - grave;

Penalidade - multa;

14.21 Pague o IOF da carga (multa R\$ 5,00)

Embora essa taxa não tenha relação diretamente com a carga, ela é influenciada pela forma de compra das mercadorias. Exemplo: quando um fornecedor faz uma operação financeira pra comprar matéria prima, ou faz uma compra de mercadoria que ele revende, utilizando o cartão de credito. IOF é um imposto cobrado sobre operações que envolvam crédito, títulos e valores imobiliários em geral, como, por exemplo:

Seguros;

Câmbio;

Rendimentos sobre investimentos;

Empréstimos;

Financiamentos etc.

14.22 Jogue fora 10 kg da carga avariada

Essa é uma situação que ocorre quando uma mercadoria sofre alguma avaria antes de chegar ao destino final. Por motivos diversos, tais avarias pode causar insegurança ao continuar em contato com os produtos. Exemplo são vidros quebrados, vasilhames furados que ocasiona vazamento de produtos tóxicos etc., sendo recomendável o imediato descarte do produto para que não seja comprometido a qualidades de outros possíveis produtos que possam ter contato diretamente, caso seja transportados no mesmo compartimento.

São vários os motivos que levam uma mercadoria a sofrer avarias, que variam de acordo com as condições em que é movimentada, transportadas, embaladas entre outras situações adversas, podendo ocorrer entre o ciclo produtivo até o cliente final.

14.23 Pedágios (taxa R\$10,00, valor simbólico).

Pedágio é mais uma taxa cobrada pelo poder público em troca de boa infraestrutura para a transição de veículos pequenos e de grande porte. Dependendo do trajeto percorrido as transportadoras chegam a pagar mais de cinco pedágios até a entrega da carga.

De acordo com o jurídico (termo)

Direito de passagem retribuído por taxa cobrada pelo poder público ou por uma concessionária outorgada para ressarcir-se dos investimentos feitos na construção ou conservação da respectiva via de transporte terrestre.

14.24 Roubo de carga.

Em pleno século XXI, esta é uma casa no jogo que mais representa a vida real das empresas que prestam serviços logísticos no Brasil, sendo transportadora particular ou transportadora própria. O roubo de carga se tornou mais comum em estradas que cortam rodovias estaduais conhecidas como linhas vermelhas, rodovias perigosas propensas a assaltos.

De acordo com o relato revista MUNDO LOGISTICA feito por Cyro Buonavoglia, que atua na área de gerenciamento de risco há mais de 20 anos, é presidente da Buonny Projetos e Serviços de Riscos Securitários, Vivemos um momento de crise econômica e, assim, estamos em um ambiente “fértil” para a proliferação do roubo e furto de cargas. Também revela que, os roubos estão concentrados, principalmente, em São Paulo e Rio de Janeiro tanto nas áreas urbanas quanto nas rodovias.

14.25 Volte ao início

A casa sugere um novo começo, novas metas, novas expectativas e a busca por melhorias continuam, consertar os erros e equívocos cometidos

durante o percurso, tendo a oportunidade de traçar novas estratégias a fim de atingir as metas propostas.

14.26 Trocas

Esse ponto da a opção do jogador melhorar sua condição financeira ou de falta de carga suficiente para o cumprimento do objetivo.

Essa casa remete a forma mais antiga de comercio utilizado do século passado, quando ainda se trocava mercadorias por mercadoria, ou mercadorias por dinheiro e vice-versa sem tem como foco principal a vantagem financeira como os dias de hoje.

14.27 Entrega

É uma das ultimas etapas inerentes aos serviços prestados pelo operador logístico.

Depois de todo processo do (lead time) que vai do pedido até chegada da mercadoria ao destino final, passando por varias etapas entre produção e transporte, tendo como finalidade a entrega da mercadoria no tempo certo, lugar certo com o objetivo de satisfazer o cliente e consequentemente fideliza-lo.

15. SIMBOLOGIA DAS CASAS NO TABULEIRO

O tabuleiro é a base do jogo que ilustra todo um roteiro de situações possíveis diante do percurso ocorrido, no mapa territorial brasileiro, colocado em casas em trajetos distintos podendo ter dificuldades a ser resolvido pelos participantes para serem resolvidos de acordo com as habilidades de cada pessoa, ou podendo ter uma vantagem que ajude o jogador frente aos outros concorrentes.

Abaixo seguem os significados das casas quanto a temática, e suas respectivas ações das problemáticas.


Comando das casas	O que acontece com o jogador de acordo com a casa.
Início É a primeira casa do tabuleiro.	É onde todos os piões devem estar para começar a partida.
Direito à carta Ajuda o jogador a ter mais opções de montar ou modificar estratégias, para atacar e se defender dos oponentes.	O jogador pode puxar uma carta a mais do baralho, somando com as que já possuem.

<p>O CD te doou 5 kg Vantagem para quem precise de quilos para cumprir seus objetivos.</p>	<p>O jogador ganha 5 kg. Soma-se com os quilos que já possui.</p>
<p>Acesso livre É uma característica de estradas bem pavimentadas e sem fluxo pesado. Não existindo legislação que proíbe a movimentação de cargas.</p>	<p>O jogador não faz nenhuma ação. Simplesmente fica parado. Também não recebe nenhuma punição ou restrição.</p>
<p>A estrada está ótima, Poucas são as estradas que se encontram em situação de boa qualidade, de acordo com a 20ª edição da pesquisa CNT de rodovias de 2016, apenas 6,1%, tem uma pavimentação de ótima qualidade. Sendo a maioria nos estados da região sul e sudoeste.</p>	<p>O jogador não faz nenhuma ação. Simplesmente fica parado. Também não recebe nenhuma punição ou restrição.</p>
<p>Direito a negociar 10 kg por 5,00. Tem o propósito de deixar o oponente frágil em relação à quantidade de cargas, tornando - os insuficientes para não alcançar o objetivo.</p>	<p>O jogador tem direito de comprar de qualquer jogador, 10 kg por R\$5,00.</p>
<p>Trevo de três setas É o mesmo que rotatória. (direita, esquerda e frente), opções de direção, tomada de decisão. A falta de informação ou de tecnologia muitas vezes torna uma decisão arriscada.</p>	<p>O jogador joga o dado de direção pra saber a direção que deve seguir.</p>
<p>Siga em frente 1, 2 ou 3 casas. Faz o jogador pular posições no trajeto, para que aumente a chance de cumprir o objetivo mais rápido.</p>	<p>O jogador pula 1, 2 ou 3 casas, conta-se a partir da próxima casa.</p>
<p>Sua carga esta parada. Sinaliza uma pausa no trajeto.</p>	<p>O jogador não faz nenhuma ação. Simplesmente fica parado.</p>

<p>Tenha uma boa viagem. Termo muito usado como saudação de pontos turísticos, para moradores e viajantes.</p>	<p>O jogador não faz nenhuma ação. Simplesmente fica parado.</p>
<p>Acesso à ilha (azul, laranja e verde). É uma forma que o jogador tem de aumentar seus recursos financeiros, em contrapartida a perda de carga.</p>	<p>O jogador troca obrigatoriamente 25 kg por R\$ 50,00, R\$100,00 ou R\$150,00 de acordo com a cor da ilha.</p>
<p>Carga em excesso (multa R\$ 5,00) É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$5,00 em multa. Obs.: os valores das multas são ilustrativos.</p>
<p>Carga com grande volume ou altura da carga transportada (multa R\$ 5,00) É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$5,00 em multa. Obs.: os valores das multas são ilustrativos.</p>
<p>O motorista não parou (multa R\$ 5,00 valor simbólica) É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$5,00 em multa. Obs.: os valores das multas são ilustrativos.</p>
<p>O pneu furou (R\$ 5,00) É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$5,00. Obs.: os valores das multas são ilustrativos.</p>
<p>Não possui registro (multa R\$5,00 valor simbólico). É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$5,00 em multa. Obs: os valores das multas são ilustrativos.</p>

<p>Carga não embalada (multa R\$10,00)</p> <p>É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$10,00.</p> <p>Obs.: os valores das multas são ilustrativos.</p>
<p>Pague o IOF da carga (multa R\$ 5,00 valor simbólico)</p> <p>É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$5,00 .</p> <p>Obs. os valores das multas são ilustrativos.</p>
<p>Jogue fora 10 kg da carga avariada.</p> <p>É uma forma de causar a diminuição de carga do jogador.</p>	<p>O jogador perde 10 kg da carga.</p> <p>Obs. a quantidade de cargas ilustrativa.</p>
<p>Jogue fora 10 kg da carga vencida.</p> <p>É uma forma de causar a diminuição de carga do jogador.</p>	<p>O jogador perde 10KG da carga.</p> <p>Obs.: a quantidade de cargas ilustrativa.</p>
<p>Pedágio (taxa R\$10,00, valor simbólico).</p> <p>É uma forma de diminuir gradativamente os recursos do jogador.</p>	<p>O jogador perde R\$10,00.</p> <p>Obs.: os valores das multas e taxas são ilustrativos.</p>
<p>Volte duas ou três casas.</p> <p>Essa é uma casinha que serve para atrasar a chegada do jogador ao destino final.</p>	<p>O jogador volta duas casas, conta-se a partir da próxima casa.</p>

<p>Roubo de carga.</p> <p>É uma forma de diminuir as cargas do jogador.</p>	<p>O jogador fica sujeito a ser confiscado pelos outros jogadores.</p>
<p>Volte ao início</p> <p>A casa tem o propósito de desmotivar e dar uma nova chance de melhorar os recursos e quantidade de carga, além de poder mudar a estratégia e o percurso do jogo.</p>	<p>O jogador volta a estaca zero.. Volta a casa 0 = Início.</p>

<p>Atacado</p> <p>Possibilita o jogador comprar carga e aumentando seu estoque.</p>	<p>O jogador tem a opção de fazer compras de carga, somente em forma de atacado EX: A partir de 3 Unidades, KG10 sai por R\$15,00 Então 3x10KG = R\$45,00.</p>
<p>CD(Centro de distribuição)</p> <p>Possibilita o jogador comprar carga e aumentando seu estoque.</p>	<p>O jogador tem a opção de fazer compras de carga, sendo que o kg e do mesmo valor do seu peso EX: 10KG= R\$10,00 e 25KG= R\$25,00.</p>
<p>Varejo</p> <p>Possibilita o jogador comprar carga e aumentando seu estoque.</p>	<p>O jogador tem a opção de fazer compras de carga, no valor especificado.</p>
<p>Trocas </p> <p>Possibilita o jogador a equilibrar o estoque e as finanças. De acordo com a vontade do jogador, ele tem a opção de aumentar a carga ou os recursos financeiros.</p>	<p>O jogador tem a opção de fazer trocas, tanto de cargas para dinheiro, quanto de dinheiro para cargas.</p>

<p>Entrega Essa é a última casinha, casa que simboliza a efetiva entrega da mercadoria. (a carga)</p>	<p>O jogador chegou ao seu destino. (cumpru um dos objetivos).</p>
--	--

16. PIÕES

Os piões são pecinhas distribuídas aos participantes, que simbolizam os participantes no jogo, os piões são seis caixinhas de madeiras que lembram caixas de entrega na cor madeira e cada representada com uma letra do alfabeto (A, B, C, D, E e F). No jogo eles servem para mostrar a localidade dos participantes no jogo. No lado pedagógico representa o transporte.

O transporte como um integrante das atividades logística tem a finalidade de planejar, controlar o fluxo eficiente de matérias primas e estoques (de produtos em processo ou acabados), bem como distribuir as mercadorias a partir do ponto de origem até o ponto de consumo. Podendo ser aéreo, rodoviário, aquaviareo, dutoviário e ferroviário.

17. Processo de desenvolvimento

No início, o jogo era uma proposta diferente pra ser apresentado no JEPE, pelos alunos do curso de tecnólogo em logística, para marcar presença no evento. E depois de ser apresentado a alguns docentes o projeto ganhou força para ser desenvolvido juntamente com o apoio de colegas de sala.

O primeiro protótipo foi todo feito manualmente, o tabuleiro era feito com duas folhas EVA e as casas foram feitas no programa de computador impresso e posteriormente colados à folha. As cartas foram produzidas em no Power Point e posteriormente recortadas e coladas nas cartas de baralho comprados no armarinho juntamente com os dados normais de seis faces e as notinhas de dinheiro fictícias que representa a moeda nacional. Os piões eram seis cubinhos sendo cada um de uma cor distinta que serviam para colocar flores de plásticos comprados em casa de festas, Logo em seguida foram cortados alguns cartões de visitas antigos e por ter um material mais grosso, foi usado como base para colar os kg também feitos no Power point e impressos.

FIGURA I- protótipo de EVA feito manualmente.

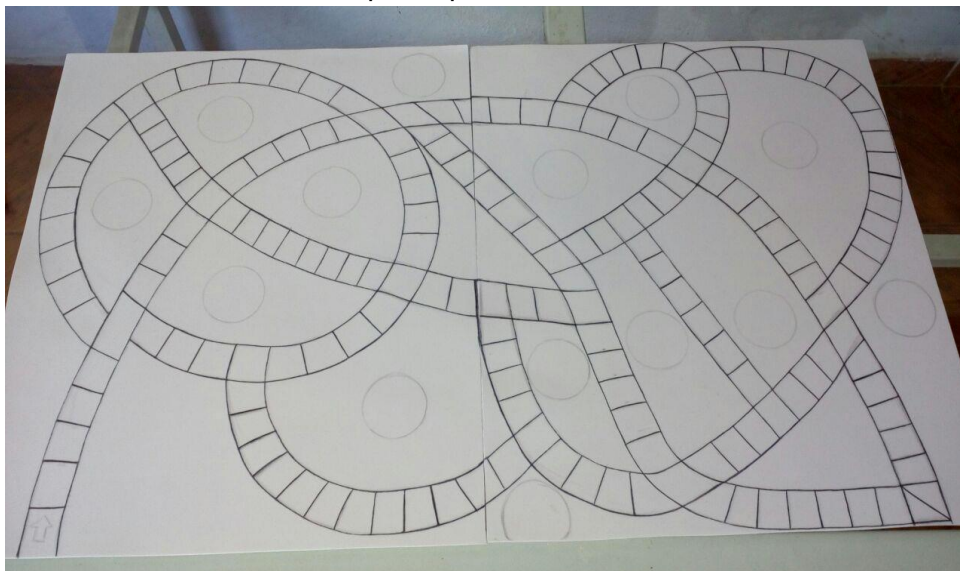


FIGURA II- materiais usados para fazer as casas do tabuleiro e as fichas de cargas.

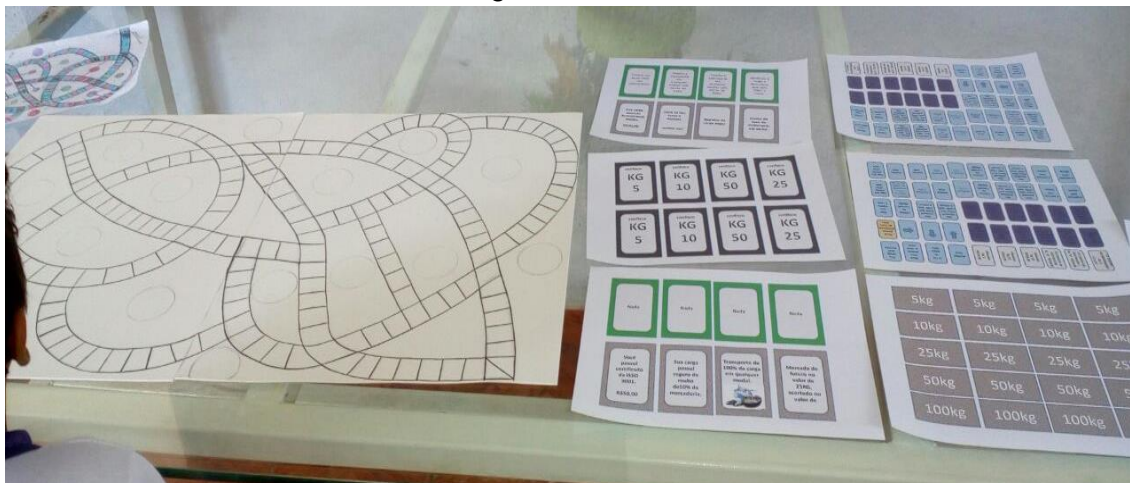


Figura III- Piões e notinha de dinheiro.



18. Ultima atualização do protótipo do jogo

As modificações ocorrerão principalmente no layout do tabuleiro e das cartas, além de ganhar uma embalagem personalizada e manual com as principais instruções o jogo também ganhou na qualidade dos piões e nos dados de direção.

O tabuleiro sendo a parte mais importante, pois é responsável por toda aparência do produto principal do jogo, os trajetos, imagens, casas, ilhas ganhou cores e formatos de design mais chamativos no ponto de vista apresentação, e toda parte gráfica do tabuleiro foi impressa em papel resistente fotográfico resinado. Em papel resistente com cortes que possibilitam dobras estratégicas para serem guardado na embalagem.

As cartas foram feitas e impressas diretamente em material adequado e na aparência das cartas personalizadas Serviço de design de todas as cartas. Impressão de todas as cartas do baralho cada pacote contendo 107 cartas diferentes, em papel especial para cartas ou cartão, 8 cm X 5cm responsável por toda aparência da carta, imagens gráfica de informação e ilustração. As Fichas de cargas ganharam padronização e foram impressas em papelão grosso 4 cm X 2,30cm. As notas de dinheiro/ foram impressas em papel liso, 11 cm X 5 cm, com a logo marca do projeto.

Os Peões foram confeccionados em material MDF em formato de caixa, no tamanho 16mmx20mm, com as letras (A, B, C, D, E, F) marcadas a laser.

Os Dados de direção de seis lados de 18 mm x 18mm personalizado, foram confeccionados em madeira com as letras F, D e E, que são respectivamente as direções, frente, direita e esquerda. Com o intuito de dar segurança ao jogo, a embalagem foi adicionada com o propósito de guardar todos os componentes com segurança. Para isso, da embalagem foi impresso em material de papelão colorido, Com 37 cm largura, 26 cm comprimento, 5 cm altura pois além de ser importante pra que de todas as peças são também aumenta o a vida útil do jogo. E por ultimo foi impresso o manual de instruções do jogo, em material fotográfico com instruções e imagem do jogo, contendo capa e contra capa em oito paginas no tamanho A4, dobradas e grampeadas.

19. Apresentações em eventos.

O jogo proporcionou alguns encontros em eventos feitos por instituições de ensino e cultural, onde foi possível fazer algumas apresentações, possibilitando o contato com vários alunos, professores e pessoas comuns de diversas classes sociais que possibilitou expandir conhecimentos da logística através do jogo (TOP-LOG) e explorar a relação que as pessoas tem entre as função nos canais de distribuição utilizados no Brasil como também seu contato direto ou indireto com a Logística.

Figura – I Imagens do conecta 2017



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB
Fonte: arquivo pessoal.

Figura – II, Imagens do conecta 2017



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB
Fonte: arquivo pessoal.

Figura – III, Imagens do conecta 2017



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB
Fonte: arquivo pessoal.

Figura – IV, Imagens do conecta 2017



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB
Fonte: arquivo pessoal.

Figura – V, Imagem do conecta 2017.



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB
Fonte: arquivo pessoal.

Figura – VI Imagem do EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA.



Local: Pavilhão do Parque da cidade, outubro- 2017.

Fonte: arquivo pessoal

Figura – VII Imagem do EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA



Local: Pavilhão do Parque da cidade, outubro- 2017.

Fonte: arquivo pessoal.

Figura – VIII Imagem do conecta 2018.



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB

Fonte: arquivo pessoal.

Figura – IX Imagem do conecta 2018.



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB

Fonte: arquivo pessoal.

Figura – X Imagem do conecta 2018.



Local: Centro de Conversões Ulisses Guimarães- BSB

Fonte: arquivo pessoal.

Figura XI -Imagem IMPACTO HUB, Setembro -2018



Local:Local: Universidade de Brasília (UnB), **Centro Comunitário Athos Bulcão**, Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte, Brasília – DF.

Figura XII- Imagem Fórum de finanças Sociais e Negócios de Impacto em Brasília. Outubro-2018



Local: Caixa Cultural, Setor Bancário Sul, Brasília – DF. Outubro-2018

20. Jogos de logística no mercado

No mercado não existem jogos de tabuleiro que consegue atingir tipos de públicos diferentes, os jogos que existem no mercado atualmente não consegue suprir um grande público, na sua maioria são voltados para o simples lazer ou ligado a um foco público determinada categoria. Existe apenas um jogo de logística no mercado o Transport DHL(jogo transport dhl da estrela é composto por um tabuleiro com mapa-múndi dividido em países. Os jogadores precisam cumprir seus objetivos individuais de importação e atingir uma meta de valor recebido por serviços prestados. Quando o jogador cai na casa da DHL, ele ganha um benefício, que pode ser garantir uma entrega mais rápida ou uma remessa mais barata.)

O Top-log é composto com rota não linear, dando opções de mais de 68 rotas diferentes com o auxílio de um dado que dá a direção a ser seguida, contendo 177 casas divididas entre situações que ajudam ou prejudicam o jogador, o jogo também depende dos oponentes que ambos têm a mesma meta. O jogo considera os custos logísticos, o comportamento competitivo entre os jogadores (transportadores), as alterações no ambiente, a escassez de recursos, as condições das rodovias, tributos, fenômenos naturais, as características das mercadorias, as características do transporte, as embalagens, documentação, legislação de cada lugar, dentre outros fatores que podem influenciar o valor final das atividades logísticas e, conseqüentemente, o preço final das mercadorias.

21. CONCLUSÃO

A proposta tem como foco o levar o conhecimento através do jogo e pode passar por melhorias e modificações. Diversos testes estão sendo realizados pelos alunos do Curso Superior de Tecnologia em Logística. Os jogadores afirmam que o jogo estimula o raciocínio por meio do enfrentamento de problemas e desafios, apresentando os conhecimentos de maneira acessível e lúdica.

Apenas com a teoria, os alunos não vivenciam os desafios que irá encontrar no cotidiano. “O jogo reproduzem estas situações, podendo ser uma ferramenta didática para complementar a formação dos candidatos”. “O jogo não prepara os alunos para o que enfrentarão nas ruas, mas dá uma base simples e resumida dos desafios”. Contribuição do estudo para a área Incentivar os estudantes a desenvolver novas práticas e inserção da logística no seu cotidiano. Estimular o conhecimento tendo como base as matérias do curso de logística, que são comuns a diversas outras áreas.

REFERÊNCIAS

BALLOU, Ronald H. Gerenciamento da Cadeia de Suprimentos(Planejamento, Organização e Logística Empresarial), 4ª edição . Ed. Bookilometroan

Art. 22 da Lei de Licitações - Lei 8666/93

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12619.htm

<http://www.antt.gov.br/>

<http://cms.pesquisarodovias.cnt.org.br//Relatorio%20Geral/Pesquisa%20CNT%20de%20Rodovias%202018%20-%20web%20-%20alta.pdf>

O Conselho Nacional de Trânsito - CONTRAN, usando da competência que lhe confere o artigo 12, inciso I da Lei 9.503, de 23 de setembro de 1997, que institui o Código de Trânsito Brasileiro - CTB e conforme Decreto nº 4.711 de 29 de maio de 2003, que dispõe sobre a Coordenação do Sistema Nacional de Trânsito;

http://www.denatran.gov.br/download/Resolucoes/RESOLUCAO_CONTRAN_302.pdf.

<http://www.revistamundologistica.com.br/artigos/roubo-de-cargas-no-brasil-cenario-e-solucoes>