



RZESZOW UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY



Erasmus+



JOGO

Interrupções no Trabalho Administrativo e do Conhecimento

Arkadiusz Rzucidlo

Rzeszow University of Technology

„Innovative Learning Approaches for Implementation of Lean Thinking to Enhance Office and Knowledge Work Productivity”

ILA-LEAN Projeto nº 2016-1-PL01-KA203-026293

2016-2018

2018





Título do Projeto

Innovative Learning Approaches for Implementation of Lean Thinking to Enhance Office and Knowledge Work Productivity

Projeto nº: 2016-1-PL01-KA203-026293

Isenção de responsabilidade:

Este projeto foi cofinanciado pela Comissão Europeia. Esta publicação reflete as opiniões apenas dos autores e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.





Propósito do Jogo

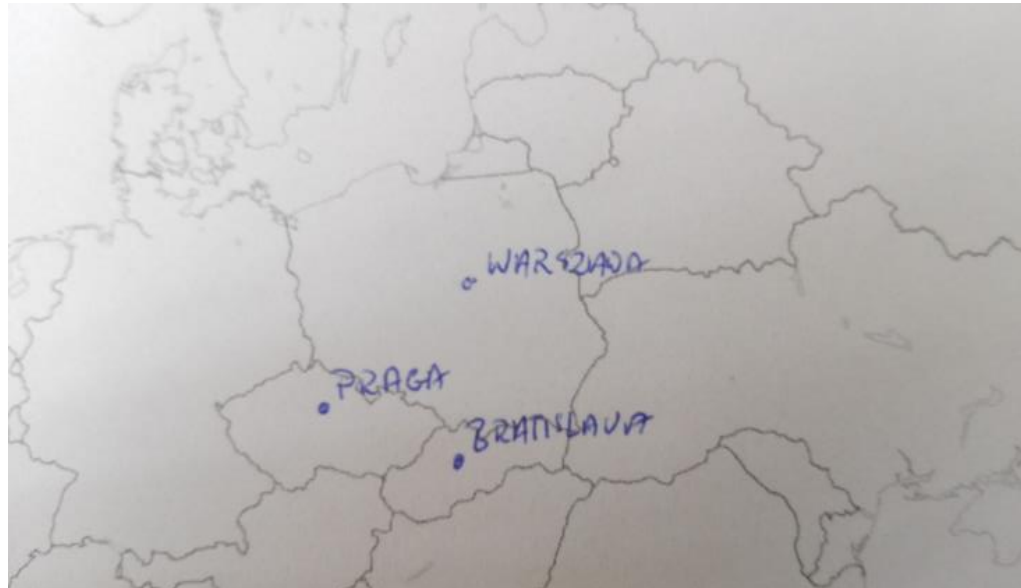
- Mostrar as causas que conduzem à baixa qualidade e produtividade no trabalho administrativo e do conhecimento



Natureza do Trabalho

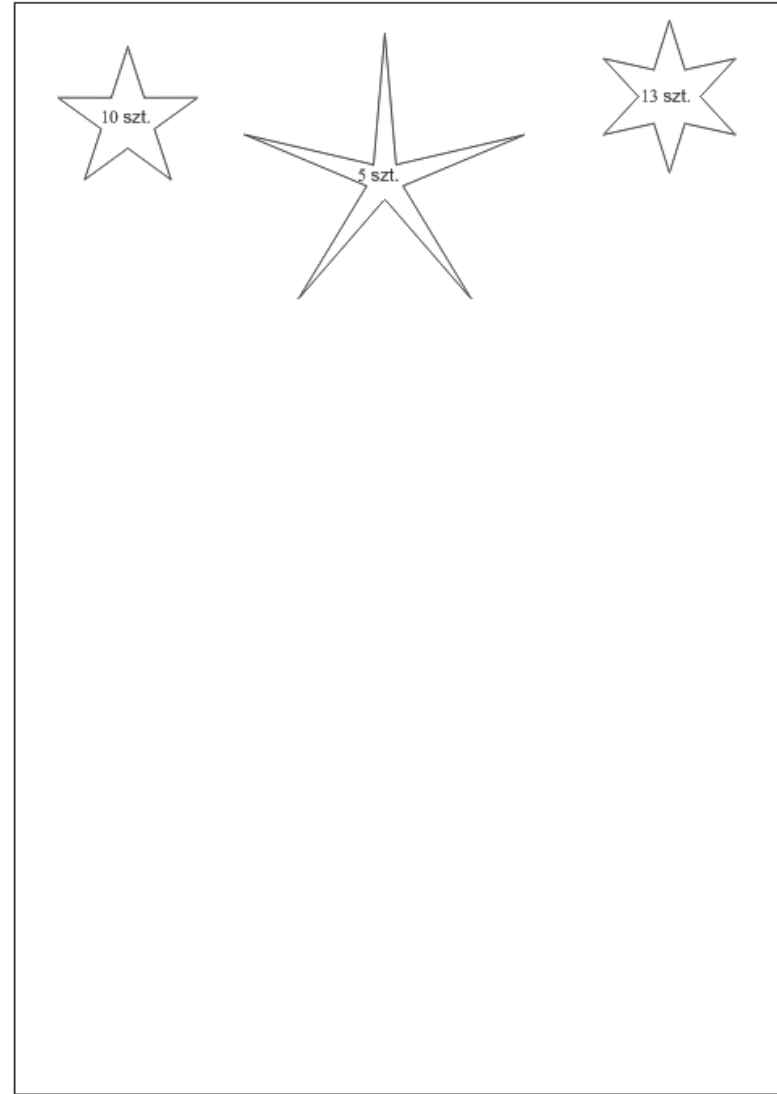
- Mesmo no trabalho do conhecimento está incluído algum tipo de trabalho administrativo
- Este jogo é sobre a execução simultânea de trabalho administrativo e do conhecimento
- Procurar Capitais Europeias representa o trabalho do conhecimento
- Recortar as figuras do template representa o trabalho administrativo

TRABALHO DO CONHECIMENTO



TRABALHO ADMINISTRATIVO

Exemplo de Trabalho Normalizado



ESTRELAS

**TRABALHO
ADMINISTRATIVO**

5



Exemplo de Trabalho Normalizado



**MAPA DA
EUROPA**

**TRABAHO DO
CONHECIMENTO**

6

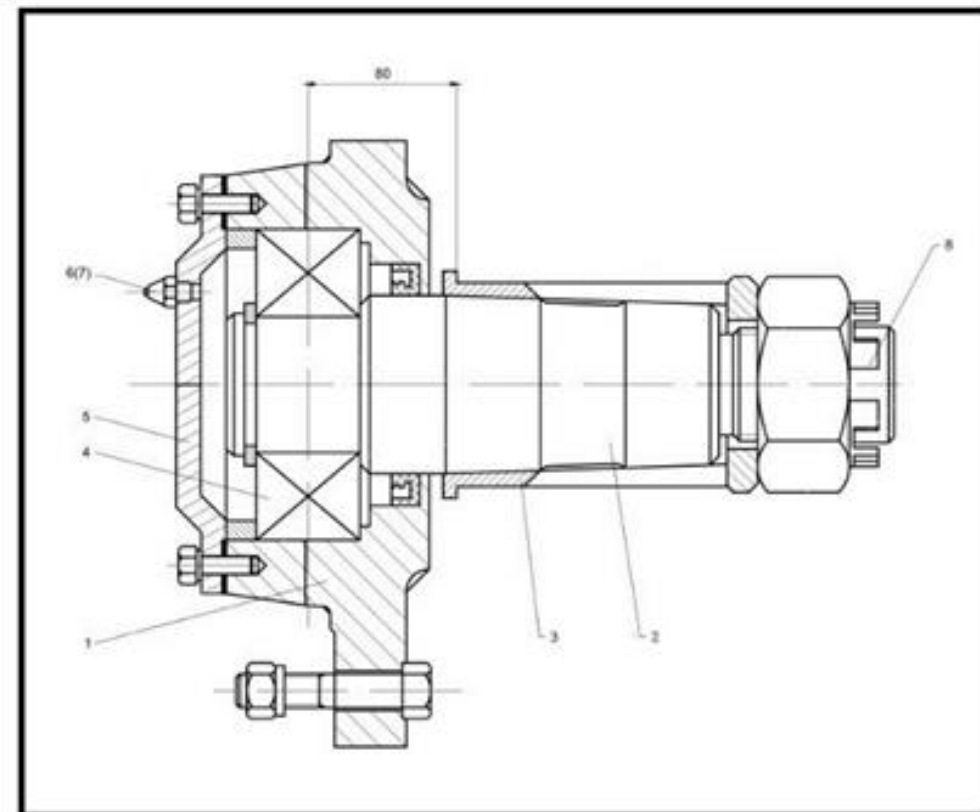
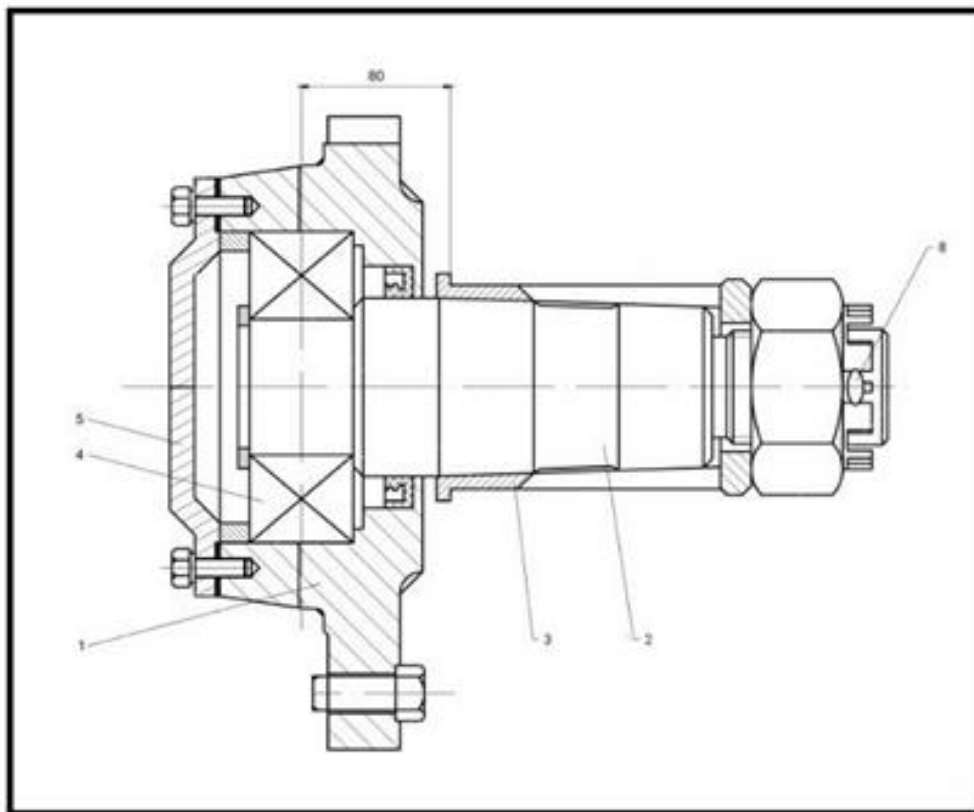




Exemplo de trabalho extra: emails



1º email: Encontre 5 diferenças nas figuras seguintes



7

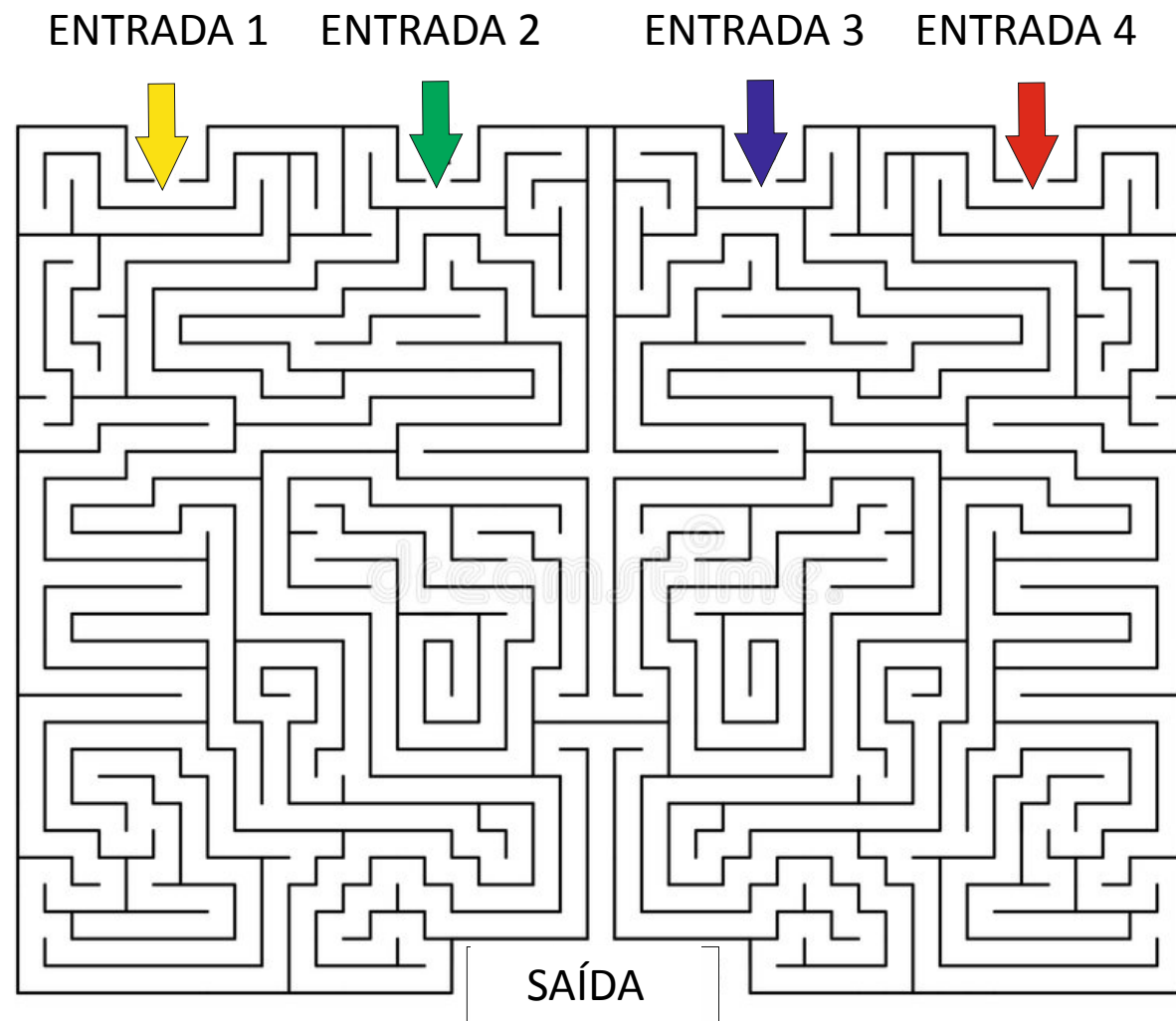




Exemplo de trabalho extra: emails



2º email: Encontre a entrada do labirinto que conduz à saída





Exemplo de trabalho extra: chamada telefónica



1ª chamada:

Coloque „=” ou „≠”

$$3\frac{1}{5} + \left(1\frac{1}{5} + 0,5\right) \dots \dots \dots \left(1,2 + \frac{1}{2}\right) + 3,5$$

$$\frac{2}{7} + \frac{7}{9} * 4,1 \dots \dots \dots \left(\frac{2}{7} + \frac{7}{9}\right) * 4,1$$

$$(3,7 + 4,2) * 1,5 \dots \dots \dots (4,2 + 3,7) \div \frac{2}{3}$$

$$3,1 - \left(1,1 \div \frac{5}{8}\right) \dots \dots \dots 3,1 - 1,9 \div \frac{5}{8}$$





Exemplo de trabalho extra: chamada telefónica

2ª chamada:

Some os valores apresentados

Podem usar
Calculadora

$$3,234$$

$$2 \cdot \pi$$

$$4 \frac{1}{5}$$

$$3,1415$$

$$2,013$$

$$14 \frac{2}{5}$$

$$0,5 - \frac{1}{4}$$

$$\text{COS}(60)$$



Ronda 1

Trabalho normal + Interrupções

Imprimir 3 estrelas
Imprimir mapa da Europa

Imprimir 2 emails
Imprimir 2 chamadas telefónicas

11





Instruções de Trabalho

- O jogador mais rápido será o vencedor!
- Relembrar: o trabalho deve ser feito com boa qualidade!

INSTRUÇÕES:

- Recortar o papel com uma tesoura. Começar pela 1ª figura (1ª estrela) seguindo as linhas desenhadas. De seguida mudar para o 2º trabalho
- O 2º trabalho é marcar a capital de apenas um país membro da União Europeia. Retornar ao 1º trabalho.
- Recortar outra figura. Mudar para o 2º trabalho e marcar outra capital.
- Colocar as figuras recortadas numa pilha e contá-las.
- Durante o jogo cada participante recebe trabalhos extra (email ou chamada telefónica) prioritários. O trabalho normal deve ser interrompido para que o trabalho extra possa ser executado.
- Há 2 emails e 2 chamadas telefónicas para cada jogador (na Ronda 1).
- Quando um jogador terminar, deve registar o tempo e a quantidade de figuras recortadas e capitais assinaladas (devem ser iguais).



VAMOS JOGAR!

Podem usar
internet

Podem usar
calculadora



Discussão

- Que tipos de desperdício identificou?
- Quais foram as causas da baixa produtividade?
- Quais foram as causas da baixa qualidade?
- Como aumentar a produtividade do trabalho?
- Como aumentar a qualidade do trabalho?



Interrupções no Trabalho Administrativo e do Conhecimento que levam à “multitarefa”

- Emails
- Chamadas telefónicas
-

15





RZESZOW UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY



Ronda 2

Trabalho normal

[Imprimir 3 estrelas](#)
[Imprimir mapa da Europa](#)

16





Instruções de Trabalho

- O jogador mais rápido será o vencedor!
- Relembrar: o trabalho deve ser feito com boa qualidade!

INSTRUÇÕES:

- Fazer o 1º trabalho todo (recortar figuras) e de seguida fazer o 2º trabalho (assinalar capitais).
- Não há interrupções.
- Colocar as estrelas em 3 stocks
- Quando um jogador terminar, deve registar o tempo e a quantidade de figuras recortadas e capitais assinaladas



VAMOS JOGAR!

Podem usar
internet



Discussão

- Conseguem ver as diferenças?



RZESZOW UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY



Erasmus+

Obrigado!

20

