

JOGO DA SEGURANÇA: UMA ATIVIDADE INTERATIVA

José Roberto Heberle, joseheberle@univates.br¹

Edson Moacir Ahlert, edsonahlert@univates.br²

Resumo: Este trabalho expressa a vivência de uma atividade interativa entre alunos do Curso Técnico em Segurança do Trabalho, da Univates, durante a realização da Semana Acadêmica do referido Curso. Esta atividade foi definida como Jogo da Segurança. O jogo educativo com o intuito de interação possibilita o crescimento do estudante, estimula o raciocínio lógico, reforça a questão do trabalho em equipe e resolução de problemas e também exige criatividade e pensamento crítico. Portanto, através desse relato pretende-se demonstrar uma experiência de sucesso, tanto pela motivação e participação dos alunos, como também dos professores. Interagir com os estudantes, reunir os alunos do curso e as respectivas disciplinas para promoção da interdisciplinaridade, proporcionar uma atividade lúdica e participativa, desenvolver e preparar o aluno para o mercado de trabalho, bem como relacionar os conteúdos abordados durante o curso, são alguns dos objetivos da criação deste evento. A vivência descrita nesse trabalho retrata a aplicação de um jogo educativo e interativo elaborado pelo grupo de docentes do curso que resultou em grandes benefícios tanto para os estudantes quanto para os próprios professores envolvidos e permitiu também refletir a respeito da perspectiva no uso de diferentes metodologias para que o processo de ensino e aprendizagem seja interessante, motivador e de qualidade.

Palavras-chave: Jogos educativos. Aprendizagem. Educação.

1. INTRODUÇÃO

Em virtude de questões mercadológicas cada vez mais exigentes e competitivas, há uma carência de profissionais ávidos e proativos em relação ao seu desenvolvimento e das organizações em que atuam e, portanto, devem ser instigados a vivenciar as atribuições da profissão escolhida.

A principal, e talvez, uma das primeiras fontes da vivência profissional é a instituição de ensino. É neste ambiente que o aluno pretende e deve encontrar subsídios para sua evolução pessoal e profissional, sendo assim é fundamental que adotem metodologias que sirvam de alicerces na construção da aprendizagem.

¹ Graduado em Engenharia de Produção, Especialização em Engenharia de Segurança do Trabalho, Acadêmico do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu - Especialização em Docência na Educação Profissional da Univates.

² Professor da Univates, Mestre em Ambiente e Desenvolvimento.

Importante ressaltar que, atualmente, é necessária a formação de profissionais dinâmicos, com um amplo conhecimento, ou seja, que tenham visão generalista do mercado de trabalho, para que possam contribuir para a organização e a comunidade social. Logicamente que precisam possuir conhecimento da sua área de formação, porém, a amplitude de conhecimentos é fundamental para sua inserção na sociedade profissional.

Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era mais difícil. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e interagindo com muitas pessoas diferentes. Isso é complexo, necessário e um pouco assustador, porque não temos modelos prévios bem-sucedidos para aprender de forma flexível numa sociedade altamente conectada (MORÁN, 2015).

A busca pela formação de profissionais mais capacitados e cientes da condição educacional e mercadológica é constante por Instituições de Ensino e também pelo quadro de docentes e, portanto, merece atenção. Sendo assim, tendo como tema principal a elaboração e aplicação de um jogo educativo em um Curso Técnico, este estudo permite correlacionar esta atividade como uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem, além de explorar a interdisciplinaridade do Curso, pela integração na proposta dos diferentes conhecimentos subsidiados por suas disciplinas.

Como objetivo geral deste trabalho deseja-se relatar a experiência na organização, elaboração e aplicação de um jogo educativo, denominado de Jogo da Segurança, que foi realizado em um Curso de nível Técnico.

Já como objetivos específicos, buscou-se:

- Vincular a atividade como uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem, com base em bibliografias da área;
- Explicar a organização e elaboração do Jogo da Segurança;
- Demonstrar a aplicação do Jogo em um Curso do ensino Técnico;
- Conscientizar professores e alunos da importância das atividades interativas e interdisciplinares, como forma de reforçar assuntos e conteúdos abordados em sala de aula;

- Proporcionar uma atividade lúdica na Semana Acadêmica do Curso.

Portanto, tendo em vista as novas perspectivas de ensino, a busca de alternativas para um maior e melhor envolvimento do aluno e uma nova postura ou conduta do professor frente aos métodos de ensino, foi sugerido, por um grupo de professores, a organização de um conjunto de perguntas, e respostas, a ser aplicado na Semana Acadêmica do Curso Técnico em Segurança no Trabalho, da Univates (Lajeado/RS).

Pretende-se então, a partir destas considerações, expor a experiência da aplicação de um jogo educativo, relacionando a teoria com a prática, e descrevendo os processos de organização e criação do Jogo da Segurança, bem como os resultados alcançados.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Uma forte influência no sentido de melhorar o ensino e através deste contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno são objetivos das chamadas Metodologias Ativas. A partir delas é possível criar um ambiente educacional que proporcione o crescimento do aluno para aprendizado independente, de pesquisa, comunicação, consolidação e memorização do conteúdo discutido em aula.

Segundo Barbosa e Moura (2013), diante de um provérbio chinês que diz: “O que eu **ouço**, eu esqueço; o que eu **vejo**, eu lembro; o que eu **faço**, eu compreendo”. Isso foi dito pelo filósofo Confúcio e tem relação direta com aprendizagem ativa. Silberman (1996) modificou esse provérbio para facilitar o entendimento de métodos ativos de aprendizagem, dando a ele a seguinte redação:

- O que eu **ouço**, eu esqueço;
- O que eu **ouço** e **vejo**, eu me lembro;
- O que eu **ouço**, **vejo** e **pergunto** ou **discuto**, eu começo a compreender;
- O que eu **ouço**, **vejo**, **discuto** e **faço**, eu aprendo desenvolvendo conhecimento e habilidade;

- O que eu **ensino** para alguém, eu domino com maestria.

Ainda segundo Barbosa e Moura (2013), assim, a aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como uma fonte única de informação e conhecimento.

Independentemente do método ou da estratégia usada para promover a aprendizagem ativa, é essencial que o aluno faça uso de suas funções mentais de pensar, raciocinar, observar, refletir, entender, combinar, dentre outras que, em conjunto, formam a inteligência, segundo a concepção de Barbosa e Moura (2013). Ainda conforme os autores, Barbosa e Moura (2013), em outras palavras, a diferença fundamental que caracteriza um ambiente de aprendizagem ativa é a atitude ativa da inteligência, em contraposição à atitude passiva geralmente associada aos métodos tradicionais de ensino.

Ressalta-se ainda que, tão importante quanto pensar no que está fazendo, é sentir o que está fazendo. A participação dos sentimentos deve ser vista como um fator relevante na fixação do conhecimento. Podemos dizer que o bom humor, a boa disposição e a alegria são os lubrificantes das engrenagens do entendimento e da aprendizagem (BARBOSA; MOURA, 2013).

O psiquiatra americano William Glasser (1998) aplicou sua teoria da escolha para a educação. De acordo com esta teoria, o professor é um guia para o aluno e não um chefe.

Glasser (1998) também explica que não se deve trabalhar apenas com memorização, porque a maioria dos alunos simplesmente esquecem os conceitos após a aula. Em vez disso, o psiquiatra sugere que os alunos aprendem efetivamente com você, fazendo.

Além disso, Glasser (1998) também explica o grau de aprendizagem de acordo com a técnica utilizada. Isso está demonstrado figura 1, denominada de pirâmide de aprendizagem.

A teoria de William Glasser vem amplamente sendo divulgada e aplicada por professores e pedagogos mundo afora, e é uma das muitas teorias de educação existentes, e uma das mais interessantes, pois ela demonstra que **ensinar, é aprender!**

Figura 1: Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser.



Fonte: GLASSER (1998).

Para o autor a boa educação é aquela em que o professor pede para que seus alunos pensem e se dediquem a promover um diálogo para promover a compreensão e o crescimento dos estudantes (GLASSER, 1998).

A experiência de trabalhar com os jogos demonstra que, pelo fato dos discentes manterem a atenção e o interesse na atividade, propicia uma aprendizagem significativa que promove maior retenção dos conteúdos e informações trabalhados, além de desenvolver o senso crítico (DAROS; ALMEIDA; SANCHES, 2016).

Fialho (2008) afirma que para que o docente possa despertar o interesse do estudante para a aprendizagem, este deve utilizar uma linguagem atraente, que aproxime o estudante da realidade, transformando os conteúdos em vivência. O autor ressalta ainda que atividades lúdicas colaboram no desenvolvimento cognitivo dos

estudantes; promovem a dialogicidade e a convivência social, além de desenvolver a criatividade, o espírito de equipe, competição e a cooperação.

Nesse caminho, o professor necessita cumprir o papel de facilitador para que o estudante tenha capacidade de pesquisar, refletir e decidir por ele mesmo o que é necessário para buscar os objetivos propostos.

As metodologias ativas são, portanto, ponto de partida para avançar em processos mais abrangentes de reflexão, de integração, de abrangência generalista, de revitalização de novas práticas.

Para Daros, Almeida e Sanches (2016), as metodologias ativas estão baseadas em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos. Em resumo, Bastos (2006, p.4) define metodologias ativas como “processo interativo de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões, individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema”.

Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam recursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando tecnologias adequadas (MORÁN, 2015).

A aprendizagem sem sombra de dúvida é um desafio que os docentes precisam encarar, e dentre uma vasta gama de metodologias ativas para aplicação em sala de aula, encontram-se os jogos interativos, sendo uma atividade que possibilita ativar habilidade mentais, intelectuais e criativas como forma de proporcionar para a organização educacional uma atividade que agrada e que não torna o aprendizado algo pesado, desestimulante e desconfortável.

Melo e Salviano (2016) enfatizam que o uso de jogos educativos na educação favorece o desenvolvimento da inteligência, da personalidade e da sensibilidade, além

do aspecto de estreitamento de laços sociais do grupo, e o estímulo à motivação e à criatividade.

Os jogos educacionais, segundo Daros, Almeida e Sanches (2016), devem ser desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de novos conhecimentos e, principalmente, despertar o desenvolvimento de habilidades operatórias, que é uma aptidão que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais.

O jogo trata-se de um recurso diferenciado e proporciona uma atividade alegre e divertida, porém não pode perder ou se deixar de lado o seu cunho de aprendizagem.

A principal importância do jogo educativo é quando aprender se torna divertido, conforme Lopes (2001, p. 23):

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (LOPES (2001, p. 23):.

Para Daros, Almeida e Sanches (2016), os jogos, em si, não são a consciência moral, nem social, nem a prática, em se tratando de adolescentes e jovens, mas fazem intensificar essa consciência e essa prática. Os jogos possibilitam uma nova visão do mundo e uma nova postura diante da sociedade.

Ainda de acordo com Daros, Almeida e Sanches (2016), os jogos interativos podem variar, inclusive de acordo com as preferências dos discentes, porém, sua utilização prescinde da dedicação dos docentes, aos quais cabe:

Planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos tecnológicos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade (DAROS; ALMEIDA; SANCHES, 2016, p. 6).

O principal diferencial entre a educação tradicional e a educação lúdica é que, por meio de jogos, o indivíduo pode vivenciar muitas situações, em cenários diferentes da vida real, porém essas experiências geram um arquivo de memória que é utilizado em outras situações reais, por gerarem um aprendizado (DAROS; ALMEIDA; SANCHES, 2016).

É importante ainda comentar a perspectiva existente em relação a gamificação, que consiste em utilizar recursos de jogos em outros contextos, como na educação. Para Fadel (2014), o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e memória

A gamificação tem como princípio despertar emoções positivas e explorar aptidões, atreladas a recompensas virtuais ou físicas ao se executar determinada tarefa. Os autores consideram também que gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento do público (FADEL, 2014).

Sendo assim é inevitável vincular a interação do jogo educativo com a gamificação e suas interface com o aprendizado por meio dessas metodologias, contribuindo no aumento do engajamento e a participação dos alunos nas atividades de aula.

3. RELATO DA EXPERIÊNCIA

Tendo como objetivo principal a criação de um evento cultural onde a participação do aluno prevalecesse, e que não seja apenas um ouvinte, surge a experiência do Jogo da Segurança.

Outro objetivo peculiar dessa atividade foi agrupar, de forma compacta, todos os conteúdos discutidos em sala de aula e provocar entre os alunos um clima de “inquietação” e discussão sobre os temas relevantes da profissão na qual estão se formando, visto que apenas os alunos que estão em fase de conclusão de curso podem participar do Jogo.

Diante dos argumentos anteriormente mencionados, pode-se afirmar que o Jogo da Segurança enquadra-se como uma metodologia ativa pelo fato de possuir as características fundamentais citadas pelos autores relatados nesse estudo, sendo elas: propor uma nova visão do mundo e uma nova postura diante da sociedade, favorecer o desenvolvimento da inteligência, da personalidade e da sensibilidade, colaborar no desenvolvimento cognitivo dos estudantes, a convivência social, a

criatividade, o espírito de equipe, a competição e a cooperação, entre outros argumentos já expostos no decorrer desse trabalho.

A atividade permitiu descobrir que os jogos colaboram para uma aprendizagem mais abrangente, consistente e engajam os envolvidos em um processo de evolução educacional, pois além de contribuir para a compreensão e revisão dos conteúdos abordados em sala de aula, faz com que o participante tenha uma experiência mais próxima da realidade da atuação profissional, e assim subentende-se que o Jogo da Segurança agrega diversas metodologias ativas e isso o torna atrativo, dinâmico e interessante, tanto aos alunos como ao corpo docente.

A sugestão do jogo surgiu por parte de um professor, em uma reunião de classe, chamando a atenção de todos e despertando o interesse. A partir daí tratou-se de criar uma comissão organizadora, composta por professores, para estruturar a proposta, sendo o passo inicial a discussão e troca de ideias entre os professores.

Baseando-se nos moldes do Jogo do Milhão, programa exibido na televisão, na emissora SBT – Sistema Brasileiro de Televisão, um professor da equipe de docentes do Curso Técnico em Segurança do Trabalho sugeriu a realização do jogo da Segurança.

Para que o Jogo da Segurança se tornasse realidade, a comissão tratou de organizar o Jogo, sendo inicialmente solicitado o envolvimento de todos professores do curso, para que os mesmos desenvolvessem algumas questões pertinentes a(s) sua(s) disciplina(s).

A partir desta ideia moldou-se a realização do Jogo da Segurança, sendo este composto por alunos em fase de conclusão do curso, através de uma disputa em dupla, necessitando então responder as perguntas elaboradas pelos professores, que por sua vez agregou-se uma pontuação para as respostas corretas, para as respostas erradas e ainda, caso o aluno (participante) não saiba responder e for passar a sua vez (sua oportunidade) ao o outro participante. O número de questões depende da quantidade de participantes e também em virtude da quantidade de rodadas a realizar.

Com este princípio, o jogo da segurança foi ganhando vida, elaborando-se então um regulamento contendo as regras do jogo, somatório de pontos, participantes, inscrições, tempo de resposta, entre outras definições importantes ao bom

funcionamento do evento. De forma sucinta e objetiva, o roteiro abaixo descreve a abordagem do Jogo da Segurança, que foi dividido em três fases.

3.1 Jogo da Segurança – Primeira fase

Nesta primeira fase não explicadas as regras para as rodadas iniciais e também as diretrizes do funcionamento do jogo em relação a pontuação, tempo de resposta, ordem das perguntas e repostas e a passagem para a próxima fase. Abaixo a explicação desta primeira etapa.

- 1-** Na primeira fase são realizadas seis rodadas de perguntas.
- 2-** Em cada rodada participam dois jogadores (um contra o outro).
- 3-** Os nomes dos jogadores estarão em envelopes (um em cada). Para sortear os 12 (doze) jogadores e a ordem dos enfrentamentos, é convidado um aluno da plateia, para selecionar aleatoriamente e abrir os envelopes em ordem crescente, para que se conheça apenas na hora quem se enfrenta em cada rodada.
- 4-** Para cada rodada da primeira fase são dez perguntas no total, sendo cinco formuladas inicialmente para cada jogador.
- 5-** Cada pergunta tem três possibilidades de respostas (uma correta e duas erradas): A, B ou C.
- 6-** O jogador tem a possibilidade de RESPONDER à pergunta que lhe for formulada ou PASSAR para o adversário responder.
- 7-** Se o jogador responder de maneira CORRETA a pergunta que lhe foi formulada, ele acumula um ponto.
- 8-** Se o jogador responder de maneira ERRADA, é descontado um ponto, podendo acumular resultado negativo. Passa-se então para nova pergunta, esta para o adversário.
- 9-** Se o jogador PASSAR a pergunta para o adversário e este responder de maneira CORRETA, este último acumulará dois pontos.
- 10-** Se o jogador PASSAR a pergunta para o adversário e este responder de maneira ERRADA, ninguém pontua e passa-se para a próxima pergunta.
- 11-** O tempo máximo para a oferta de cada resposta é de dez segundos. Se o jogador PASSAR a pergunta para o adversário responder, este deverá responder imediatamente, sem tempo para pensar.
- 12-** A ordem das perguntas é intercalada entre os jogadores.

13- Para definir quem é o primeiro jogador a responder em cada rodada, é feito o sorteio com auxílio de um dado. O jogador que obter o número mais alto é o que iniciará respondendo. Havendo empate nos números, faz-se novo sorteio.

14- Ao final de cada rodada, havendo empate, será feita a “pergunta de desempate”, a qual estará guardada em um envelope. Para definição de quem responde na sequência, é feito o sorteio com auxílio de um dado. O jogador que obter o número mais alto é quem responde. Havendo empate nos números, faz-se novo sorteio.

15- Na pergunta de desempate (valendo um ponto), caso o jogador PASSAR a resposta para o adversário e este último ERRAR, o ponto do erro vai para o jogador que passou a vez. Se o jogador sorteado optar por responder e ERRAR a resposta, o ponto é atribuído ao adversário. Se responder CERTO sem passar, recebe o ponto de desempate.

16- Sempre que uma pergunta for respondida de maneira errada pelo jogador, o mediador do jogo irá informar a resposta correta.

17- Os jogadores serão posicionados de costas para a plateia para que não vejam eventuais respostas ou dicas ofertadas pela torcida.

18- Em cada fase os jogadores têm sua pontuação zerada, não acumulando para a seguinte. A vitória em cada rodada serve apenas para garantir vaga na fase seguinte.

Ao final desta fase será apurada a pontuação computada e a partir daí identificados os jogadores para a próxima fase do jogo.

3.2 Jogo da Segurança – Segunda fase

Nesta etapa são relacionados os vencedores da fase anterior e colocados em posição para sequência do jogo. Inicia-se então esta rodada.

1- Na segunda fase são realizadas três rodadas de perguntas.

2- Os vencedores das duas primeiras rodadas da primeira fase se enfrentam na primeira rodada da segunda fase.

3- Os vencedores da terceira e quarta rodadas da primeira fase se enfrentam na segunda rodada da segunda fase.

4- Os vencedores da quinta e sexta rodadas da primeira fase se enfrentam na terceira rodada da segunda fase.

5- Para cada rodada são seis perguntas ao total, sendo três para cada jogador.

6- As regras para ordem dos respondentes, tempo de resposta e valor da pontuação seguem os mesmos critérios da primeira fase.

7- Classificam-se para a fase final os dois vencedores com maior pontuação na segunda fase.

8- Havendo empate entre os três vencedores da segunda fase, cada um deles poderá escolher um envelope (do total de três). Em apenas dois dos três envelopes conterà a indicação FINALISTA. Em um deles haverá a indicação de “3º Lugar”.

9- Havendo empate entre apenas dois dos vencedores da segunda fase, ambos com pontuação mais baixa do que o primeiro finalista, os dois empatados terão a oportunidade de responder uma pergunta extra para o desempate. Responderá à pergunta o candidato que tirar o maior número no sorteio com dado.

A pontuação da resposta será igual à da pergunta de desempate da primeira fase.

3.3 Jogo da Segurança – Última fase

Dando continuidade ao jogo e de posse dos vencedores da segunda fase, inicia-se a rodada final, onde desta sairá o vencedor do Jogo da Segurança.

1- Na fase final é realizada uma única rodada de perguntas.

2- A rodada final terá um total de dez perguntas (cinco para cada jogador).

3- As regras de pontuação, tempo para resposta e ordem dos respondentes seguem as mesmas da fase anterior.

4- Vence o JOGO DA SEGURANÇA o finalista que fizer a maior pontuação na rodada final.

5- Havendo empate na pontuação dos dois finalistas, ao final da última rodada de perguntas, será feita a “pergunta de desempate”.

6- O prêmio para o vencedor é entregue logo após o anúncio “GAME OVER”.

Assim encerra-se o Jogo da Segurança e faz-se a entrega do prêmio ao ganhador. Durante o jogo, é realizada a computação dos pontos conforme respostas

certas ou erradas, ocorrendo então às devidas eliminações até a que seja definido o vencedor.

Para o sucesso do Jogo foi necessário o envolvimento do quadro docente do curso. É necessário, computar os pontos, efetuar as perguntas, dar a resposta certa caso o competidor erre ou se nenhum deles souber a resposta, organizar as duplas e assim por diante. Nesse sentido os docentes acabam sendo envolvidos na organização e na execução do jogo.

Importante ressaltar ainda que além da estruturação formal, procedimental e documental do Jogo, como já citado, o regulamento, a organização, a definição e distribuição das atividades e responsabilidades de cada professor no dia da sua realização, deve-se organizar a estrutura física, ou seja, local de realização, material audiovisual, como computadores, projetor, som, microfone, entre outros recursos de caráter fundamental para o sucesso do evento.

No segundo semestre de 2015, com muita aflição, ansiedade e expectativa foi organizado e colocado em prática o Jogo da Segurança. A Figura 2 mostra a participação do público em geral (professores e alunos) no Auditório durante a realização do Jogo da Segurança.

Figura 02: Identificação e realização do Jogo da Segurança 1ª Edição – 2015.



Fonte: Do autor (2015).

Já a Figura 3 mostra o mestre de cerimônia fazendo o questionamento para dois competidores (alunos), sendo projetada a pergunta e as três alternativas de resposta, bem como o tempo que de dez segundos que o competidor tem para responder.

Figura 03: Identificação e realização do Jogo da Segurança 1ª Edição – 2015.



Fonte: Do autor (2015).

O resultado foi surpreendente e em virtude da boa aceitação, organizou-se a segunda edição, realizando-se alguns ajustes e melhorias identificadas na execução da 1ª edição.

Com intenção de repetir o sucesso da primeira edição, no segundo semestre de 2016 foi executada a 2ª Edição do Jogo da Segurança e percebeu-se uma expectativa de alunos e professores na realização da atividade. Isso é motivador, uma vez que a realização do evento depende da participação dos alunos e do envolvimento e dedicação dos professores, ocasionando uma aproximação e interação entre as duas partes.

No Jogo da Segurança os alunos participantes são identificados com crachás, vestimentas e necessitam usar alguns EPI's – Equipamento de Proteção Individual – como capacete de segurança, óculos de proteção, luvas, colete refletivo, entre outros para criar um clima diferente e ligado a sua área de atuação profissional. O local do evento também é “decorado” com equipamentos e materiais pertinentes a área de

Segurança no Trabalho, por exemplo, cones de sinalização, fita de isolamento, cinto de segurança, capacete de proteção e luvas de proteção.

Na Figura 4 pode ser visto a projeção da pergunta a um dos competidores, bem como a três alternativas de respostas, onde o mesmo deve responder em dez segundos. Também observa-se nesta foto a caracterização dos participantes com os EPI's, e a sinalização do local ambiente com cones e fitas de isolamento.

Figura 04: Identificação e realização do Jogo da Segurança – 2º Edição – 2016.



Fonte: Do autor (2016).

O indivíduo ao participar de um jogo lida com situações-problema; estas possibilitam a investigação do pensamento. A busca de respostas favorece ao aluno aquisição de novas aprendizagem, pois não é possível a resolução de problemas sem aprender (MELO; SALVIANO, 2016).

Para Melo e Salviano (2016), o jogo propicia ao professor o papel de condutor, no sentido de estimulador e avaliador da aprendizagem. Ele pode avaliar as jogadas, hipóteses e raciocínio dos alunos durante o jogo. Por meio da análise das situações-problema é possível fazer uma reflexão e avaliação do conhecimento prévio do aluno sobre determinado assunto; e este pode avaliar suas ações, hipóteses, jogadas, etc.

Para o professor, esta atividade permite-lhe também identificar o nível de conhecimento dos estudantes, suas angustias e os elementos sobre os quais deve-se focar para melhorar o nível de crescimento educacional.

Na 2ª Edição foi proposto aos alunos, através de um Fórum de Discussão, que efetuassem comentários sobre o Jogo da Segurança, expondo sua opinião, comentários, sugestões e críticas. A seguir são transcritos alguns trechos das postagens feitas no Fórum de discussão:

- Aluno 1: “Achei o jogo superinteressante, com perguntas que fazem parte do nosso dia-a-dia em sala de aula”.
- Aluno 2: “Achei o jogo bem legal. Relembrar, jogar, brincar, é ótimo”.
- Aluno 3: Achei bastante divertido, foi interessante para relembrar alguns conteúdos”.
- Aluno 4: “Achei uma ideia muito boa, junta uma atividade para testar os conhecimentos dos alunos além de fazer uma atividade de integração com o curso técnico. A proximidade dos professores com os alunos mostra como o curso tem uma dinâmica muito boa”.
- Aluno 5: “Um método legal de nos fazer relembrar o que aprendemos ao longo do curso. Abertura super criativa e engraçada”.
- Aluno 6: “Achei muito criativo, divertido e organizado, com certeza espero um dia poder participar”.
- Aluno 7: “O jogo é muito legal e divertido e é uma maneira criativa de relembrar assuntos que foram aprendidos durante o curso”.
- Aluno 8: “É uma forma de mostrar os conhecimentos que foram adquiridos durante o curso e também pela integração dos demais alunos com os formandos”.
- Aluno 9: “Muito bom, ótimo, divertido e, perguntas muito bem elaboradas. Que continue assim”.
- Aluno 10: “Achei o jogo muito divertido, diferente e de grande aprendizado”.

De acordo com os comentários pode-se afirmar que o Jogo da Segurança tem o intuito de trazer uma maior aproximação aluno e professor; proporcionar uma atividade dinâmica aos alunos; aumentar o conhecimento na área de atuação do

profissional de Segurança do Trabalho; aprofundar a interdisciplinaridade do curso e ainda cultivar a troca de conhecimentos e experiências entre os futuros profissionais.

4. CONCLUSÃO

Os resultados obtidos com o Jogo da Segurança foram satisfatórios. Por parte dos professores, todos comentam ser um sucesso e se orgulham da realização do mesmo e de fazerem parte deste evento. Por parte dos alunos os comentários também são animadores, pois comentam ser muito legal, divertido e ao mesmo tempo educativo em virtude de revisar os conteúdos do curso de forma descontraída.

Pelos retornos positivos por parte dos estudantes, bem como do corpo docente, o Jogo da segurança teve o intuito de trazer uma maior aproximação entre aluno e professor; proporcionar uma atividade dinâmica aos estudantes; aumentar o conhecimento na área de atuação; aprofundar a interdisciplinaridade do curso e ainda cultivar a troca de conhecimentos e experiências entre os futuros profissionais.

As Metodologias Ativas trazem um melhor esclarecimento na disseminação do conhecimento e torna o aprendizado mais interativo entre professores e alunos. Com essa percepção o Jogo da Segurança possibilita incrementar o aprendizado conjunto e prepara o aluno para atuar profissionalmente. Neste momento o aluno é incentivado a desenvolver o raciocínio rápido e a gerenciar a pressão em virtude do tempo para responder, a ansiedade, dúvidas e exposição pública.

Assim o Jogo da Segurança pode ser considerado uma Metodologia Ativa, pelo fato de possuir diversos elementos descritos anteriormente e proporcionar o envolvimento educativo dos discentes e docentes, e proporcionar aprendizado ativo por parte dos estudantes.

Desta forma, considera-se os objetivos propostos foram atendidos, uma vez que pode-se vincular a atividade como uma metodologia ativa, explorando-se os conceitos e definições de autores no assunto, fez-se a explicação da estrutura do jogo e demonstrou-se a sua aplicação, destacando o clima de cooperação, interação e competição, reforçando os conteúdos e assuntos abordados nas disciplinas de forma lúdica e estimulante através de um Jogo educativo.

Como forma de melhoria poder-se-ia criar uma avaliação mais formal do Jogo de Segurança, com o intuito de criar subsídios para uma verificação real da contribuição do método no incremento da qualidade de aprendizado do estudante. Essa avaliação pode ser através de um formulário, questionário ou uma pesquisa formal de opinião. Também é viável sugerir a possibilidade de utilizar um software para a aplicação do jogo, tendenciado então a um estilo de gamificação.

Enfim, diante dos argumentos e elementos aqui expostos, é plausível definir que a utilização de jogos educativos, aqui definido como Jogo da Segurança, trata-se de um recurso de aprendizagem eficaz no desenvolvimento e crescimento educacional, tanto na formação dos discentes como de docentes e, portanto, pode e deve ser utilizado na estrutura curricular nas Instituições de ensino.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013 Disponível em: <<http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/349>>. Acesso em: julho de 2017.

BASTOS, C. C. **Metodologias Ativas**, 2006. Texto Digital. Disponível em: <<http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>>. Acesso em: abril de 2017.

BERDEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**, 2011. Disponível em: http://www.proiac.uff.br/sites/default/files/documentos/berbel_2011.pdf. Acesso em: julho de 2017.

DAROS, F. A. G.; ALMEIDA, L. M.; SANCHES, L. C. **Jogos Interativos Educacionais: Uma Prática de Integração Disciplinar nos Cursos de Biomedicina e Farmácia**. Anais VIII Fórum Nacional de Metodologias Ativas de Ensino - Aprendizagem na Formação em Saúde, 2016. Disponível em: <<http://faculdadespequenoprincipe.edu.br/forum/anais/05jogos-interativos-educacionais-uma-pratica-de-integracao-disciplinar-nos-cursos-de-biomedicina-e-farmacia.pdf>>. Acesso em: junho de 2017.

FABEL, L. M. et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FIALHO, N. N. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. Congresso Nacional de Educação da PUCPR - EDUCERE. 2008. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf>. Acesso em: julho de 2017.

GLASSER, W. **Choice Theory**: A New Psychology of Personal Freedom. The William Glasser Institute. 1998.

LOPES, M. G. **Utilização de jogo educativo como proposta para favorecer o ensino de ciências nas turmas do 8º ano da Escola Municipal Maria Caproni de Oliveira** - Município de Carvalhópolis MG. Disponível em: <https://www.mch.ifsuldeminas.edu.br/~biblioteca/biblioteca_digital/Documentos/TC-C-da-Biologia2013/TCC-Priscila.pdf>. Acesso em: julho de 2017.

MELO, A. M.; SALVIANO, F. A. P. **Metodologia Ativa no Ensino Superior de Fisioterapia com um Jogo Educativo em Modelo Dominó**. III CONEDU - Congresso Nacional de Educação, 2016. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA18_ID73_22062016111721.pdf>. Acesso em: julho 2017.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf> Acesso em: agosto de 2017.

SILBERMAN, M. Active learning: 101 strategies do teach any subject. Massachusetts: Ed. Allyn and Bacon, 1996