



JOGO DA SEGURANÇA E SAÚDE NO TRABALHO: o jogo de tabuleiro como auxiliar no processo de aprendizagem

Marcelo Ferreira Pinto¹

Aline Cristina Teixeira Mallet²

Marcos Guimarães de Souza Cunha³

1. Dados de Identificação

Disciplina: Saúde, segurança e qualidade de vida no trabalho.

Período: 2º Período.

Curso: Graduação tecnológica em Gestão de RH.

2. Objetivo(s) da Ação

Adaptar jogo de tabuleiro à disciplina visando estimular os alunos, de uma forma lúdica, a revisarem os assuntos ministrados, tornando o processo de aprendizagem mais interativo e dinâmico.

3. Conteúdos Trabalhados

- Higiene, saúde, segurança e meio ambiente do trabalho.
- Acidentes de trabalho, doenças do trabalho e doenças ocupacionais.
- Responsabilidades no campo da segurança e saúde do trabalho.

¹ Mestre em Gestão e Estratégia em Negócios (UFRRJ).

² Doutorado em Biotecnologia (UFL).

³ Doutor em Projetos e Materiais na área de Engenharia Biomédica (UNESP).



4. Materiais para a prática:

- Projetor multimídia (Datashow).
- Laptop/Computador.
- Conexão à internet.

5. Procedimentos:

5.1. Preparo:

Semana antecedente: os alunos foram orientados a revisar toda a matéria ministrada até aquele encontro, como preparo para a competição da aula seguinte.

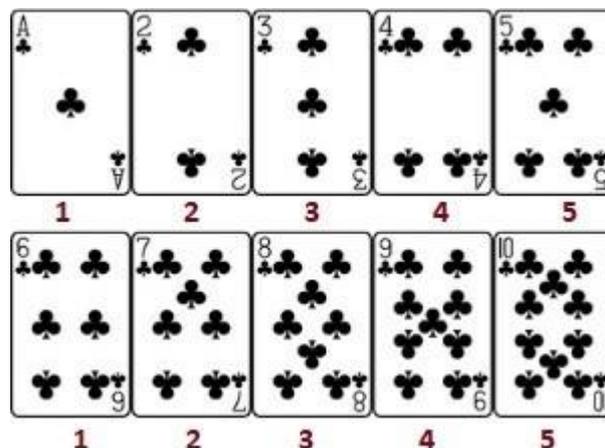
Dia do jogo: foram selecionados 5 (cinco) alunos e cada um deveria formar sua equipe de 5 (cinco) integrantes (total de vinte e cinco participantes presentes). Em ordem sorteada, cada um dos cinco alunos escolheu um membro por vez, se revezando nas escolhas, até formarem as cinco equipes. Num segundo sorteio, foi determinada a ordem de jogada para cada equipe.

5.2. O jogo

O tabuleiro do jogo, salvo em pdf, foi projetado no modo “tela cheia”, para que todos da turma possam visualizá-lo, utilizando o leitor de pdf Foxit reader® (<https://www.foxit.com>).



Figura 3 – Número de casas em vermelho.



Fonte: Elaborada pelo autor

Caso o peão termine seu movimento em uma das casas marcadas (figura 4), a equipe só fará o movimento se acertar a pergunta feita pelo professor (recomendo um número de 20 a 25 questões, em variados graus de dificuldade).

Figura 4 – Exemplo de casas marcadas (35 e 40).



Fonte: Elaborada pelo autor

As cartas com figuras (Valete, Dama e Rei) são denominadas “cartas especiais” e têm os seguintes efeitos, respectivamente (figura 5):



Figura 5



Fonte: Elaborada pelo autor

Caso seja sorteada a carta “desafiar” (figura 5), a equipe em questão pode escolher uma outra equipe para responder uma das perguntas elaboradas pelo professor. Se errar, retorna duas casa. Se acertar, o peão da equipe desafiada permanece onde está. Independente da resposta da equipe desafiada, o peão da equipe desafiante permanecerá no mesmo lugar.

5.3. Final do jogo.

O término do jogo pode considerado quando:

- Uma das equipes atingir o final do tabuleiro.
- Esgotado o tempo de aula.
- Esgotadas as perguntas preparadas pelo professor.

Todas estas possibilidades devem ser esplanadas no início, quando forem ensinadas as regras, assim como a pontuação para cada colocação das equipes.

5.4. Pontuação.

De acordo com a colocação:

- Do primeiro ao terceiro lugar: 1,0 ponto.
- Do quarto ao quinto lugar: 0,5 ponto.
- Último lugar: não pontua.



Obs.: Para não prejudicar os alunos ausentes, toda a pontuação obtida no jogo corresponde a pontuação extra (não compõe os dez pontos regulamentares). Assim, quem faltou no dia do jogo não perde na pontuação regulamentar.

6. Considerações finais/Resultados.

A experiência revelou-se altamente positiva, promovendo a participação ativa dos alunos, revisão dos conteúdos de forma descontraída e estímulo à competitividade saudável. A abordagem, inovadora para a disciplina, demonstrou ser uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais envolvente, mostrando-se como uma alternativa viável e atraente para futuras atividades pedagógicas.

7. Metodologia ativa aplicada neste relato

Gamificação.

8. Referências

ALCANTARA, Elisa F. S. (org.) **Inovação e renovação acadêmica**: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas. Volta Redonda, RJ: FERP, 2020.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina C. **Metodologias Inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1.ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

SILVA, Andreza R. L. da; BIEGING, Patrícia; BUSARELLO, Raul I. (organizadores). **Metodologia ativa na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. 150p.