

## **MAPA DE RISCOS: APRENDIZAGEM LÚDICA POR MEIO DE UM JOGO DE TABULEIRO**

**Julia Molina Dias**  
Instituto Federal do Paraná Campus Assis Chateaubriand  
[juliamolinadias01142004@gmail.com](mailto:juliamolinadias01142004@gmail.com)

**Mariana Bortoletto**  
Instituto Federal do Paraná Campus Assis Chateaubriand  
[marianabortoletto21@gmail.com](mailto:marianabortoletto21@gmail.com)

**Vitoria Domiciano Sodeiro**  
Instituto Federal do Paraná Campus Assis Chateaubriand  
[vitoriads226@gmail.com](mailto:vitoriads226@gmail.com)

**Grazielli Bueno**  
Instituto Federal do Paraná Campus Assis Chateaubriand  
[grazielli.bueno@ifpr.edu.br](mailto:grazielli.bueno@ifpr.edu.br)

**Katia Cristiane Kobus Novaes**  
Instituto Federal do Paraná Campus Assis Chateaubriand  
[katia.novaes@ifpr.edu.br](mailto:katia.novaes@ifpr.edu.br)

### **RESUMO**

A disciplina de Segurança do Trabalho está presente na ementa de diversos cursos profissionalizantes, visto que é de suma importância no ensino das normativas regulamentadoras vigentes. Para que possa ser efetiva a aprendizagem dos estudantes quanto aos riscos e perigos que ocorrerem nos ambientes laborais, ferramentas pedagógicas práticas se tornam fundamentais no processo de ensino. Dentre os conteúdos da área de Segurança do Trabalho, o conhecimento dos Mapas de Riscos são uma parte essencial para os futuros profissionais dentro do mercado de trabalho. Dessa maneira, a proposição de um jogo de tabuleiro, visando auxiliar professores e estudantes durante o ensino-aprendizagem, torna-se uma alternativa diferenciada na compreensão dos Mapas de Riscos. Assim, os alunos podem desenvolver argumentos e participar de discussões durante as atividades em grupo, proporcionando uma aprendizagem perene e agradável. Nesse sentido, pretende-se alcançar a aprendizagem do estudante por meio lúdico, em que o conteúdo possa ser compreendido e assimilado durante a dinâmica apresentada em sala de aula.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem; Ferramenta de ensino; Lúdico; Segurança do Trabalho.

### **1 INTRODUÇÃO**

Nos dias atuais, a busca por meios que favoreçam a aprendizagem vem crescendo por meio de métodos de ensino-aprendizagem que se desenvolvem constantemente. Isso ocorre, devido à necessidade de estimular os alunos para que se interessem pelos conteúdos ministrados, assim, as formas tradicionais de ensino se tornam cada vez mais desinteressantes

e menos usuais (PEREIRA; FUSINATO; NEVES; 2009). Dessa maneira, implementar em aula ferramentas que busquem ampliar o interesse dos estudantes pode fazer com que aprendam com mais facilidade e efetividade. Uma dessas formas é o ensino interativo, o qual pode ser:

Um jogo educativo é mais um material didático de apoio que o professor pode ter à sua disposição. Sozinho, seu potencial educacional é baixo, entretanto, quando aliado a outras práticas pedagógicas (aulas expositivas, trabalhos em grupos, monitorias, etc), seu verdadeiro potencial é revelado (PEREIRA; FUSINATO; NEVES; 2009).

Nesse sentido, a aprendizagem dos Mapas de Riscos em estilo de jogo é uma forma didática de apresentar o conteúdo para os estudantes fazendo com que seu entendimento seja adequado. Dominar uma maneira diferente de ensino é imprescindível para a melhoria da formação de futuros trabalhadores conscientes sobre a Segurança no Trabalho.

Assim, a elaboração de Mapa de Riscos se constitui em um estudo dos locais de trabalho, sendo capaz de identificar diversos fatores de risco em que os trabalhadores e terceiros estão expostos nos ambientes das atividades laborais.

A apresentação do Mapa de Riscos dentro da indústria é na forma de planta baixa do local, sendo utilizado para mostrar visualmente e de forma didática os riscos existentes em cada ambiente, para fins de conscientização, em que deve ser aplicada a informação para prevenir acidentes.

Desse modo, torna-se imprescindível a aprendizagem quanto aos Mapas de Risco durante o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Segurança do Trabalho nos cursos técnicos, engenharias, entre outros, além de treinamentos. Assim, a fim de incentivar e facilitar a aprendizagem do estudante, a proposição de um jogo de tabuleiro pode se constituir em uma interessante ferramenta pedagógica que poderá simular a prática em um ambiente de trabalho.

A vista disso, o jogo pode ser uma ferramenta que auxilia e ajuda na compreensão e assimilação de conteúdos da área de Segurança do Trabalho, no qual os docentes aplicam um método de ensino-aprendizagem, além de tornar possível a aproximação entre o professor e os estudantes.

Nesse sentido, o presente trabalho objetiva desenvolver um jogo de tabuleiro baseado em Mapa de Riscos, que se encontra dentro dos conteúdos do componente curricular de Segurança do Trabalho e no cotidiano das empresas. A abordagem dessa temática se torna fundamental para os cursos técnicos, dentre outros, visto que a prevenção de acidentes é de suma importância para a formação de futuros profissionais.

## **2 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS**

O jogo de tabuleiro tem como finalidade o estudo de um local de trabalho e as atividades realizadas em uma indústria. A empresa foi escolhida de acordo com as atividades efetuadas por um técnico em Eletromecânica, o qual Mattede (2014) descreve como é um profissional da área da manutenção, responsável por integrar as áreas de instrumentação e controle de processos industriais junto com a eletrônica e mecânica industrial, manutenção de equipamentos e instalações eletroeletrônicas industriais, observando normas técnicas e de segurança.

A proposta desenvolvida para este jogo possibilita ao estudante realizar o entendimento sobre o Mapa de Riscos, que decorrerá de acordo com o mapeamento dos riscos encontrados nos ambientes da indústria, podendo ser percorrido por um percurso que apresenta distintas áreas de trabalho. À vista disso, a elaboração do protótipo de um jogo de tabuleiro, fazendo uso de uma planta baixa que representa uma empresa, busca trazer a o cenário real de uma indústria, mostrando os riscos aos quais podem estar expostos ao desenvolver suas atividades laborais.

Para tanto, o jogo contará com peões para representar cada jogador (de 3 a 10), dois dados para movimentação dos peões, uma roleta usada para diferentes desafios ao decorrer do jogo e o tabuleiro. Para as jogadas, deve-se ter um Fiscal de Segurança que ficará responsável pela fiscalização das respostas dos participantes, além de instruir os jogadores em cada ambiente que passarem, descrevendo os serviços realizados naquele local. Por fim, o jogador descreverá quais riscos e equipamentos fazem parte do ambiente laboral.

A montagem do jogo de tabuleiro deu-se de forma manual, em cartolina branca, na qual foi desenhada a planta baixa, cujas atividades desenvolvidas por ambiente envolvem a utilização de torno e solda, uma vez que em ambos podem ocorrer riscos mecânicos, químicos e ergonômicos. Ainda, serão observados aspectos quanto ao nível de complexidade dos riscos, classificando-os em pequeno, médio ou grande.

### **3 CONCLUSÕES**

O ensino-aprendizagem dentro da disciplina de Segurança do Trabalho pode fazer com que o estudante adquira uma postura e práticas seguras ao desenvolver suas atividades laborais, garantindo assim, plena consciência e atenção aos pequenos detalhes, tornando seu trabalho mais seguro.

Nesse sentido, a proposta de uma ferramenta didática, como um jogo de tabuleiro para ser aplicado em sala de aula, faz com que o ensino seja mais dinâmico. Com isso, as regras, o funcionamento e a planta baixa utilizada no jogo já foram desenvolvidos. E como trabalho futuro, o jogo será aplicado nas turmas que têm a disciplina de Segurança do Trabalho em sua

grade curricular no IFPR - Campus Assis Chateaubriand, de modo a permitir a avaliação do desempenho dos estudantes e analisar a eficiência do jogo. A partir desses dados, serão desenvolvidas as melhorias necessárias no protótipo para que se torne mais efetivo.

## REFERÊNCIAS

MATTEDE, H. **Conceitos de Eletricidade**. Mundo da Elétrica: Belo Horizonte 2014.

PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. D. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In: VII ENPEC, 2009. Florianópolis. **Anais...** Florianópolis-SC, 2009.