

JOGOS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DO TÉCNICO DE SEGURANÇA DO TRABALHO

Pâmela Rafaela Peixoto Barbosa - IFRJ - pamelarafaela@hotmail.com
Sâmia Moraes de Oliveira - IFRJ - samyamoraizdeoliveira@gmail.com
Luiz Antônio de Oliveira Chaves - IFRJ – luiz.chaves@ifrj.edu.br
Patrícia Silva Ferreira - IFRJ - patricia.ferreira@ifrj.edu.br

Área Temática: Educação e Ciências Sociais / Educação e Trabalho

Como um sistema de produção extremamente versátil os jogos digitais demandam processos, expertises e orçamentos completamente diferentes uns dos outros, o que torna a produção de jogos digitais uma atividade de grande potencial tanto econômico como social. Os jogos digitais assumiram nos últimos anos um lugar estratégico na teia sócio-cultural contemporânea, a visibilidade e o poder de sedução proporcionados por tais jogos os tornaram objeto de múltiplas aplicações, como por exemplo, como ferramentas educacionais, comunicacionais, de marketing (tanto de governo como de empresas), de treinamento empresarial, na saúde, científicos, eleitorais, militares, etc. Os jogos digitais extrapolaram o domínio exclusivo do entretenimento e foram absorvidos dentro de processos de produção dos quais historicamente nunca fizeram parte. Se considerarmos que a prática educativa demanda a construção de habilidades nos estudantes tanto nas esferas cognitivas, quanto afetivas e sociais, podemos observar que os jogos podem proporcionar todos esses enfoques. Desta forma o uso de jogos para fins educacionais, em uma instituição de ensino técnico e tecnológico como o IFRJ podem trazer um grande diferencial à formação profissional. E assim, como ponto de partida, optou-se com o presente estudo o desenvolvimento de um levantamento de informações sobre acidentes em atividades ligadas a exploração do urânio e o uso da energia nuclear visando a elaboração de jogo digital (em 2D ou em 3D) para ser testado, como ferramenta pedagógica experimental, no curso técnico de segurança do trabalho. Com base no que foi pesquisado foram elaborados dois protótipos de jogos com a simulação dos riscos tanto da etapa de exploração do urânio até a planta de energia nuclear. O foco dos jogos serão a simulação de situações onde os alunos do ensino técnico simularão o ambiente de trabalho. Neste ambiente eles estejam submetidos a situações de risco e que tenham de reconhecer os Equipamentos de Proteção Individual (EPIs) corretos a cada etapa e as ações a realizar em caso de emergências de intoxicação química e de exposição a radioatividade. A proposta será de uma aplicação prática de saberes adquiridos em aula, pois, nem sempre um aluno consegue ter a capacidade de imaginar esse tipo ambiente de trabalho apenas por ensino teórico, e nem sempre o teórico é exato, espera-se que o jogo traga ao aluno uma visão crítica e melhoria na sua formação técnica.

Palavras-chave: Jogos Educativos; Institutos Federais; Ensino Profissionalizante;

Instituição de fomento: CNPq; IFRJ;