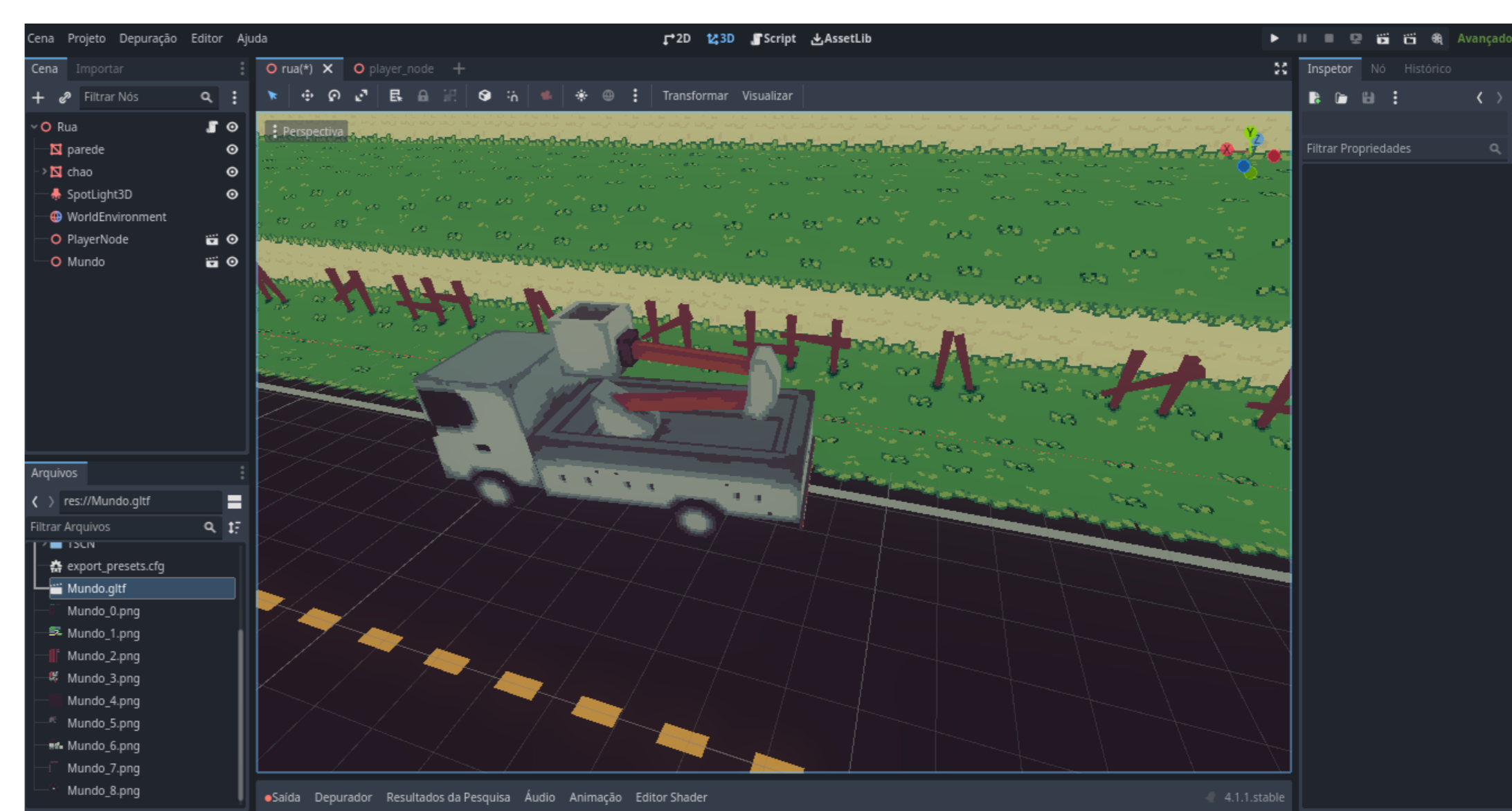


Ana Helena Alves Cosme (Curso Técnico Integrado Informática do Instituto Federal - IFRN)
Wanderson de Lima Delmiro (Curso Técnico Integrado Informática do Instituto Federal - IFRN)
Joás Leon Rocha Melo (Curso Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Federal - UFRN)
Daniel Aguiar da Silva Oliveira Carvalho (Orientador)
Francisca Érica Seixas da Silva (Orientadora)
Email: helena.alves@escolar.ifrn.edu.br, w.delmiro@escolar.ifrn.edu.br, leon.rocha.702@ufrn.edu.br,
daniel.aguiar@escolar.ifrn.edu.br, seixas.ERICA@escolar.ifrn.edu.br.

1. INTRODUÇÃO

O artigo "Security Training - ST: uma ferramenta interativa para treinamento de segurança" destaca a importância da Segurança e Saúde do Trabalho (SST) desde o trabalho seminal de Bernardino Ramazzini em 1700 até as normas modernas de segurança. Além disso, enfoca a necessidade de dispositivos de segurança, como Equipamentos de Proteção Individual e Coletiva (EPI e EPC), e a introdução do Procedimento Operacional Padrão (POP) em empresas para prevenir acidentes.

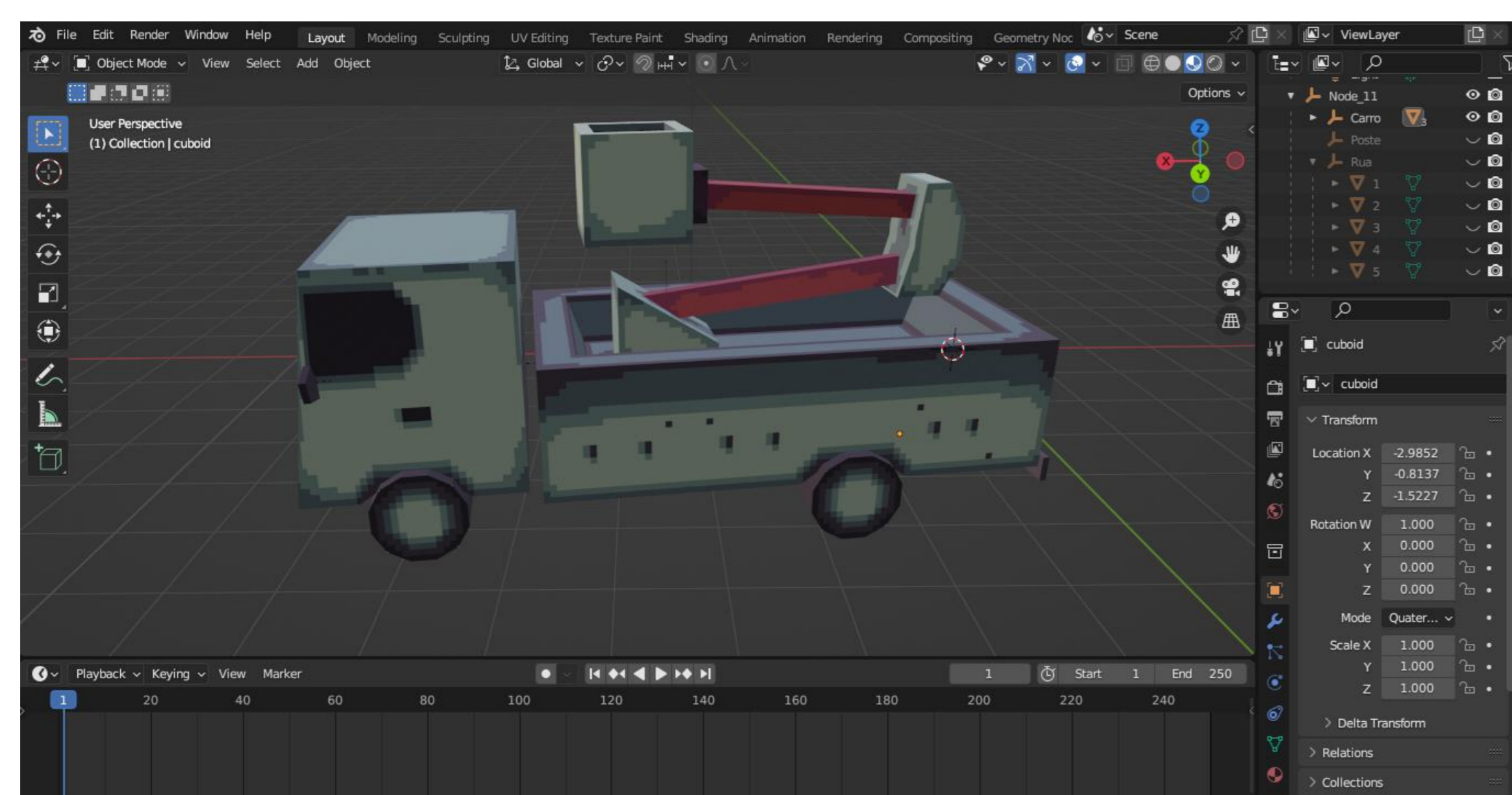


2. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia do projeto envolveu a criação de um jogo educativo para treinamento em segurança no ambiente de trabalho. Utilizou-se o *Aseprite* para ilustrações e animações, enquanto a *Godot Engine* foi escolhida para desenvolver o jogo e a *Blender Engine* para modelos 3D. A abordagem ágil Scrum com o auxílio do *Trello* ajudou no gerenciamento do projeto. O feedback dos funcionários foi coletado, e tutoriais em plataformas como o YouTube foram consultados para adquirir as habilidades necessárias para o desenvolvimento do jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto destacou a eficácia da combinação da *Godot Engine* e do *Blender* para a criação do jogo, tornando as regras de segurança mais compreensíveis. A metodologia ágil Scrum, em conjunto com o *Trello*, agilizou o desenvolvimento e permitiu a incorporação contínua do feedback dos funcionários. A interatividade do jogo provou ser uma estratégia eficaz para ensinar as regras de segurança.



4. CONCLUSÃO

A pesquisa demonstrou a importância de criar um ambiente de aprendizado atraente para promover a adesão eficaz às regras de segurança. Além disso, enfatizou a necessidade de colaboração multidisciplinar e feedback dos usuários para o sucesso de projetos educativos interativos. O artigo destaca a relevância contínua da pesquisa na interseção entre educação, jogos e segurança no trabalho.

5. REFERÊNCIAS

Godot Docs. 4.1 branch. Disponível em: <https://docs.godotengine.org/en/stable/index.html>. Acesso em: 21 ago. 2023.

Blender 3.6 Reference Manual. Blender Manual. Disponível em: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>. Acesso em: 21 ago. 2023.

ATENDIMENTO AO CLIENTE. POP (Procedimento Operacional Padrão): o que é + como fazer. Zendesk Português. Disponível em: <https://www.zendesk.com.br/blog/pop-procedimento-operacional-padrao/>. Acesso em: 21 ago. 2023.

DE, Eduarda; SOUZA, Lima; VINÍCIUS DA SILVA, Marcus; et al. UM RELATO DE EXPERIÊNCIA: O USO DE JOGOS NO ENSINO DE ESTATÍSTICA. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA13_ID10399_18082019222513.pdf. Acesso em: 18 ago. 2023.