



## RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB DINÂMICAS E JOGOS COMO FERRAMENTAS ATIVAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA BROMATOLOGIA

Ana Beatriz Saraiva Daltro (BOLSISTA 2024.1);  
Bruna Rafaelle Rodrigues Pontes (BOLSISTA 2023.2);  
Ana Beatriz Saraiva Daltro (Voluntária 2023.2);  
Bruna Rafaelle Rodrigues Pontes (Voluntária 2024.1)  
Celene Ataíde Cordeiro Ribeiro

### **Programa de Monitoria**

CCS - Centro de Ciências da Saúde Campus I - João Pessoa

### **INTRODUÇÃO**

A Bromatologia é a ciência que estuda a composição dos alimentos, fornecendo subsídios para modificações tecnológicas que o alimento pode sofrer, além de destrinchar toda a cadeia produtiva de cada grupo alimentar, descrevendo as substâncias químicas da sua formação, o processo industrial que podem passar e possíveis aditivos alimentares. Além de desenvolver análises laboratoriais para confirmar a qualidade do alimento e determinar sua composição química (Ferrão, 2017). Pode ser visto, então, que a Bromatologia apresenta assuntos extensos e de alta importância, já que a composição alimentar acompanha o acadêmico de nutrição durante toda a graduação, sendo base de diversas outras disciplinas, caracterizando então a necessidade de uma boa fixação do conteúdo e entendimento de todos os processos bromatológicos. Nesse contexto, como maneira de fixação e maior participação do aluno, os jogos e dinâmicas são peça chave no aprendizado, pois essa metodologia dá um destaque ativo ao aluno tornando-o protagonista da aprendizagem, despertando interesse pelo conteúdo trabalhado em sala (Gurpinar et al., 2013; Coimbra; Martins, 2014). Assim, os jogos e dinâmicas são uma ferramenta complementar, que auxiliam na compreensão e na consolidação dos assuntos estudados.

### **METODOLOGIA**

Foram desenvolvidos dois momentos usando ferramentas ativas após avaliações da disciplina para fixar o conteúdo, o primeiro momento foi uma dinâmica de "Quem sou eu?", no qual a turma foi dividida em dois grupos se eram escolhidos representantes a cada rodada (ao final todos os alunos participaram), eles recebiam um papel com alguma palavra relacionada aos temas da última prova da disciplina, o grupo precisava dar dicas sobre a palavra e o representante precisava adivinhar a palavra a partir das dicas. No segundo momento foi desenvolvido um Quizze (plataforma virtual de aprendizagem), com questões de múltipla escolha relacionadas aos assuntos da última avaliação realizada pelos discentes. Em ambos os momentos foi atribuída uma pontuação, de até 1 (um) ponto, extra na prova em questão. Para coleta de dados sobre a avaliação dos jogos e dinâmicas realizadas, no qual foi pedido para os alunos descreverem a experiência de ter participado dessa metodologia e perguntando as principais vantagens de realizar esses momentos, foi feito pelo Google Forms com ambos os períodos de 2023.2 e 2024.1.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A partir dos dados coletados sobre a utilização de dinâmicas e jogos no contexto acadêmico, observa-se uma aceitação majoritária e uma percepção positiva sobre essas ferramentas. Quando perguntados sobre a principal vantagem da aplicação de jogos e dinâmicas em sala de aula, os participantes destacaram, em primeiro lugar, a facilitação da compreensão do conteúdo, com 70,6% das respostas. Esse dado sugere que atividades lúdicas contribuem significativamente para a assimilação do conhecimento. Em seguida, os itens mais apontados foram o aumento da retenção do conhecimento e o fato de que essas práticas tornam a aula mais divertida, ambos com 64,7% das respostas. Além disso, a maior interação entre os alunos foi mencionada por 41,2% dos participantes, revelando que essas atividades também promovem um ambiente colaborativo, essencial para o desenvolvimento acadêmico. Esses resultados reforçam que jogos e dinâmicas não apenas auxiliam na fixação dos conteúdos, mas também tornam o processo de aprendizado mais agradável e interativo, aspectos frequentemente associados a um aumento no engajamento e na motivação dos estudantes. A correlação entre a diversão e a retenção do conteúdo destaca o potencial das metodologias ativas em transformar o ambiente educacional.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O uso de dinâmicas e jogos no ambiente acadêmico se mostrou uma ferramenta eficiente no processo de ensino-aprendizagem, com efeitos positivos tanto na compreensão quanto na retenção do conteúdo. Além de tornar o ambiente de aula mais agradável e interativo, essas atividades promovem a colaboração entre os alunos, favorecendo um aprendizado mais ativo e participativo. Portanto, a incorporação regular de jogos e dinâmicas no currículo pode ser uma abordagem eficaz para aumentar o engajamento, a motivação e o desempenho dos estudantes, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e produtivo.

## **REFERÊNCIAS**

COIMBRA, M.; MARTINS, A.

O estudo de caso como abordagem metodológica no ensino superior. [s.l.], Nuances: estudos sobre Educação, v.24, n.3, p.31-46, 2014.

FERRÃO, L. Bromatologia. Rio de Janeiro: SESES. 1 ed. 2017. 152p.

GURPINAR, E., et al. Do learning approaches of medical students affect their satisfaction with problem-based learning? [s.l.], Advances in Physiology Education, v.37, n.1, p.85-88, 2013.