



## RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB O IMPACTO DO ACERVO LÚDICO DE JOGOS EDUCATIVOS NO APRENDIZADO DA DISCIPLINA DE HIGIENE DOS ALIMENTOS

Luana Ferreira Falconi;  
Noádia Priscila Araújo Rodrigues

### **Programa de Monitoria**

CTDR - Centro de Tecnologia e Desenvolvimento Regional Campus I - João Pessoa

### **INTRODUÇÃO**

A disciplina de Higiene dos Alimentos tem um papel fundamental na formação dos alunos de Gastronomia, abrangendo aspectos essenciais de segurança alimentar, como o controle de contaminação e a implementação de Boas Práticas de Fabricação (BPF). Tradicionalmente, o ensino desse componente curricular é feito por meio de abordagens teóricas, porém, a necessidade de novas estratégias pedagógicas para aumentar o engajamento e a retenção de conhecimentos é crescente.

Por este motivo, métodos inovadores de ensino, como a gamificação, têm sido aplicados para tornar o aprendizado mais dinâmico e eficaz, favorecendo o engajamento dos alunos e a retenção de informações complexas (RODRIGUES et al., 2023).

Este estudo teve como objetivo desenvolver um acervo de jogos educativos, desenvolvidos pelos alunos da disciplina de Higiene dos Alimentos, para promover o aprendizado de maneira lúdica e interativa. E também avaliou o impacto desta estratégia no engajamento dos estudantes e na compreensão dos conceitos técnicos relacionados à Higiene de Alimentos.

### **METODOLOGIA**

O estudo foi de natureza aplicada, com abordagem mista, quantitativa e qualitativa. A inovação do projeto residiu na criação e utilização de um acervo de jogos educativos.

Os jogos abordaram temas como contaminação cruzada, higiene pessoal e as BPF, incentivando a participação ativa dos alunos. Ao final de cada sessão, os participantes respondiam a um questionário, no qual avaliavam a eficácia dos jogos em relação ao aprendizado e ofereciam sugestões para melhorias.

Utilizou-se um questionário com escala Likert para mensurar a eficácia dos jogos e perguntas abertas para obter insights qualitativos sobre o impacto dessa abordagem. As respostas foram analisadas por meio da técnica de análise de conteúdo, categorizando-as conforme as percepções sobre engajamento e aprendizado.

Os dados foram coletados e analisados de forma ética, assegurando o anonimato dos participantes durante todo o processo, conforme os princípios de integridade da pesquisa científica.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao todo, 12 jogos foram desenvolvidos por alunos da disciplina de Higiene dos Alimentos e disponibilizados no Laboratório de Restaurante Didático e Bebidas (Tabela 1).

Os resultados mostraram que a implementação dos jogos educativos no ensino de Higiene dos Alimentos promoveu uma melhora significativa na compreensão e retenção de conteúdo, além de aumentar o engajamento dos alunos. Pois, a análise quali-quantitativa das respostas revelou que 89% dos participantes relataram maior facilidade em entender conceitos como boas práticas de fabricação e controle de contaminação. Os jogos “Piferigos” e “Amarelinha das Regras de Ouro” foram apontados como os mais eficazes em revisar conteúdos de forma lúdica. Além disso, 75% dos alunos demonstraram preferência pelos métodos gamificados em comparação às abordagens tradicionais de ensino, destacando a competitividade e o dinamismo como fatores motivadores (Imagem 1).

O uso de jogos como estratégia pedagógica é amplamente reconhecido como uma ferramenta eficaz para facilitar o aprendizado em disciplinas complexas. Matias Santos et al. (2023) afirmam que jogos tornam o ensino de conceitos abstratos mais interativo e acessível, o que é corroborado pelos resultados obtidos neste estudo. Da mesma forma, Percurso e Maringá (2009) demonstram que a aplicação de jogos em sala de aula simplifica conteúdos e aumenta a participação dos alunos, melhorando o processo de aprendizagem.

No âmbito da segurança alimentar, Rodrigues et al. (2023) observaram resultados positivos com o uso de jogos educativos para fortalecer práticas de higiene de alimentos entre agricultores, reforçando a eficácia desta metodologia para promover o aprendizado em Higiene de alimentos.

Essas evidências apontam que os jogos podem desempenhar um papel fundamental no ensino de disciplinas que exigem a aplicação prática de conceitos teóricos, como é o caso da Higiene dos Alimentos.

**TABELA 1** - Lista de jogos disponíveis para empréstimo na Ludoteca da monitoria de Higiene dos Alimentos do Curso de Bacharelado em Gastronomia da Universidade Federal da Paraíba

NOME DO JOGO	Código na Ludoteca	Vídeos explicativos
Tabuleiro DTA	AGJSW 2022.2	<a href="https://drive.google.com/file/d/1GkK4KZmcvQuOGeCUr25kvE-jiF_7m2MY/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1GkK4KZmcvQuOGeCUr25kvE-jiF_7m2MY/view?usp=sharing</a>
Jogo dos Sete Erros	CRJMJ 2022.2	<a href="https://drive.google.com/file/d/1FBh7LO0uyZcxzmgjKS12E116i19mIqT8/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1FBh7LO0uyZcxzmgjKS12E116i19mIqT8/view?usp=sharing</a>
Jogo da Memória	LAGB 2022.2	<a href="https://drive.google.com/file/d/1ZwejkKz6mPVI DqjHWfAOxZ8-rh44O7v2/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1ZwejkKz6mPVI DqjHWfAOxZ8-rh44O7v2/view?usp=sharing</a>
Higienga	BCV 2023.2	<a href="https://drive.google.com/file/d/1zWRy-7DxR_juyeY1QADPGk1RmKozXbVY/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1zWRy-7DxR_juyeY1QADPGk1RmKozXbVY/view?usp=sharing</a>
Amarelinha das Regras de Ouro	AAR 2023.2	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
Passa ou Repassa	OAD 2023.2	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
Cards das Boas Práticas	LMN 2023.2	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
Dominó	ARDL 2024.1	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
Amigos do chef	MMMT 2024.1	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
“O que faço?”	BMKS 2024.1	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
“Por que isso?”	MIDT 2024.1	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
Jogo de Dama	KMM 2024.1	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>
Piferigos	CLMM 2024.1	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11ToH9eaQv_SDdwjYi4qKfzXtFIRpfT93?usp=sharing</a>

Fonte: Elaborado pela autora

**IMAGEM 1** - (A) Estudantes jogando "Amarelinha das Regras de Ouro"; (B) Estudantes jogando "Piferigos"; (C) Acervo de jogos da Monitoria de Higiene de Alimentos



Fonte: Monitora da disciplina

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados deste estudo demonstram que o uso de jogos educativos no contexto da monitoria da disciplina de Higiene dos Alimentos potencializa o envolvimento dos alunos e promove uma maior fixação dos conceitos técnicos. A metodologia lúdica revelou-se uma ferramenta eficaz para simular cenários práticos de higiene alimentar, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes na formação dos futuros profissionais de Gastronomia.

O uso de jogos educativos como estratégia complementar ao ensino tradicional mostra-se promissor, especialmente em disciplinas de caráter técnico, podendo ser replicado em outros contextos de ensino para aprimorar a formação acadêmica e profissional dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

MATIAS SANTOS, Daniel et al. O uso de jogos digitais: uma proposta pedagógica voltada ao ensino de matemática. RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar, [S. l.], v. 4, n. 9, p. e493824, 2023. DOI: 10.47820/recima21.v4i9.3824.

PERCURSO, R.; MARINGÁ, N. A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia. Percurso, n. 1, p. 65–83, 2009.

ROCKENBACH, L. et al. Jogos educacionais. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12990/000572691.pdf>. Acesso em: 18 out. 2024.

RODRIGUES, Noádia Priscila Araújo et al. Development of an educational gamification strategy to enhance the food safety practices of family farmers in public food markets of Northeast Brazil: a case study. Foods, v. 12, p. 1972, 2023.