Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
USO DE UM JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA ATIVA DE APRENDIZADO NA DISCIPLINA DE BIOSSEGURANÇA

Brenna Moizinho Barbosa;
Ian Guilherme Santos Tavares;
Wallace Felipe Blohem Pessoa (Colaborador);
Gisely Maria Freire Abilio de Castro (Orientadora).

Programa de Monitoria
CCSA - Centro de Ciências Sociais Aplicadas - Campus I - João Pessoa

RESUMO: A monitoria de biossegurança desempenha um papel essencial na formação de discentes da área da saúde, ela contribui para o aprendizado teórico e prático sobre atividades seguras em ambientes laboratoriais. No curso de Biomedicina da Universidade Federal da Paraíba, o projeto intitulado "MONITORIA INTERDISCIPLINAR DE MICROBIOLOGIA - DFP/CCS" permitiu a elaboração de um jogo de tabuleiro como ferramenta ativa de ensino, buscando tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo. Esta atividade teve como objetivo reforçar os conceitos trabalhados na disciplina, aproximando os alunos da prática e estimulando o raciocínio crítico. A partir de princípios pedagógicos participativos, o jogo foi elaborado e aplicado pelos monitores sob orientação docente, abrangendo temas como classificação de riscos, níveis de biossegurança, legislação, equipamentos de proteção individual e coletiva (EPI e EPC), resíduos de serviços de saúde, boas práticas de laboratório e higienização das mãos. O tabuleiro continha 50 casas, e as equipes avançavam conforme respondiam corretamente às questões distribuídas nessas seis categorias. As perguntas foram formuladas através de questões de múltipla escolha, situações-problema e desafios interativos, como a realização de mímicas ou o jogo "duas verdades e uma mentira". A atividade contou com a participação de 20 discentes do primeiro período, sendo 65% do total, participantes do questionário avaliativo, e a partir deles, os resultados demonstraram aceitação e reconhecimento da relevância da ação aplicada. A maioria dos alunos atribuiu nota máxima à importância da disciplina de Biossegurança e à contribuição do jogo para o aprendizado, indicando percepção positiva quanto à metodologia adotada. Além disso, 100% dos participantes afirmaram que recomendariam a atividade para turmas futuras, o que reforça o potencial do recurso lúdico como estratégia pedagógica. Os dados qualitativos apontaram que o jogo facilitou a revisão e fixação dos conteúdos, incentivando o trabalho em equipe e tornando o aprendizado mais leve e significativo. Entre as sugestões apresentadas pelos discentes, destacou-se também o ajuste no tempo de duração da atividade e a padronização da pontuação das cartas, visando otimizar a dinâmica. Ainda assim, a experiência foi considerada bem-sucedida, mostrando que metodologias ativas, como jogos educativos, contribuem para consolidar o conhecimento e aproximar teoria e prática. Neste contexto, ressalta-se que a experiência da monitoria, além de favorecer o aprendizado dos alunos, foi também formativa para os monitores responsáveis, os quais desenvolveram habilidades didáticas, de comunicação e planejamento. Dessa forma, a elaboração e aplicação do jogo representaram um importante exercício de iniciação à docência, reforçando a prática no ensino além da formação de profissionais biomédicos conscientes da importância da biossegurança. Sendo assim, conclui-se que o uso de jogos como ferramenta educativa é uma estratégia eficaz para promover a participação ativa, o aprendizado significativo e o fortalecimento das práticas seguras no contexto acadêmico e profissional.