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
APLICAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO DO ESPERMOGRAMA

Ana Beatriz Franco Da Silva
Fabio Marcel Da Silva Santos

Orientador (A)	Fabio Marcel Da Silva Santos

Programa Monitoria
CCS - Centro de Ciências da Saúde, Campus I - João Pessoa - PB

RESUMO: O espermograma constitui um dos principais exames laboratoriais empregados na avaliação da fertilidade masculina, por meio da análise de parâmetros seminais que permitem avaliar a quantidade, a qualidade e a viabilidade dos espermatozoides. O conteúdo de espermograma ministrado para estudantes da área da saúde exige concentração aos detalhes técnicos além da capacidade interpretativa. A monitoria tem como propósito auxiliar no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem e proporcionar uma melhor assimilação do conhecimento pelos discentes. O objetivo deste trabalho foi relatar a experiência desenvolvida na elaboração e aplicação de um jogo de tabuleiro como recurso lúdico no ensino do espermograma, visando a favorecer a aprendizagem do conteúdo de espermograma de forma interativa e dinâmica, estimulando o desenvolvimento do raciocínio clínico. As atividades foram realizadas no componente curricular Urinálises e Fluidos Biológicos vinculado ao Departamento de Ciências Biomédicas do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba no período letivo 2025.1. O referido componente curricular é ofertado ao curso de Biomedicina. Nesse contexto, a monitora juntamente com o docente da disciplina, desenvolveu um jogo de tabuleiro intitulado "Sêmen Lab" como uma estratégia de gamificação para tornar o ensino mais interativo e acessível, favorecendo melhor aproveitamento dos conteúdos e melhor desempenho dos futuros profissionais. Como componentes do jogo foram utilizados um tabuleiro com casas numeradas, um dado, quatro pinos e cartas contendo perguntas teóricas e casos clínicos relacionados ao espermograma. As questões abordaram temas como interpretação de resultados, causas de alterações espermáticas e correlação com aspectos fisiológicos e patológicos. A aplicação do jogo ocorreu após a aula prática de avaliação do espermograma realizada em laboratório. Os discentes foram divididos em quatro grupos e em cada rodada retiravam uma carta para responder às perguntas. A cada acerto, o grupo avançava no tabuleiro e o primeiro a alcançar o final era considerado o vencedor. Após aplicação do jogo, os estudantes foram convidados a responder um formulário de avaliação da atividade através do Google Forms. A utilização da gamificação permitiu a integração dos alunos da disciplina estimulando a competitividade saudável e descontração no processo de aprendizado. Além disso, essa dinâmica possibilitou a compreensão dos conceitos, além da interpretação dos exames laboratoriais. Foi possível observar o engajamento dos discentes durante a dinâmica, sendo possível a revisão do conteúdo de maneira leve e participativa. O jogo didático também promoveu o raciocínio clínico entre os discentes. Os dados obtidos por meio do formulário de avaliação indicaram que 100% dos participantes consideraram o jogo de tabuleiro um recurso facilitador no processo de aprendizagem, especialmente

na compreensão dos conceitos teóricos e na interpretação dos exames de espermograma. Além disso, 95,8% dos discentes concordaram que as atividades e o suporte da monitora contribuíram significativamente para o aprimoramento do desempenho acadêmico. Sob essa perspectiva, constatou-se que a monitoria proporcionou impactos positivos na formação profissional da monitora, estimulando sua criatividade para desenvolver o jogo, senso crítico e capacidade de buscar estratégias didáticas de transmitir o conteúdo para os discentes, tornando a experiência extremamente enriquecedora.