SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
18 a 20 de agosto de 2026

Batalha Pokémon: uma estratégia lúdica para o ensino de biossegurança no Ensino Médio

Lívia Gomes RABELO[1], Sabrina Emanuely França SOARES[2], Jadla Higino VIEIRA[3], Claudimary Bispo dos SANTOS [4]

[1'2]Alunas do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Alagoas, Campus I, bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID);
[3] Professora de Biologia na Escola Estadual de Ensino Integral Integrado à Educação Profissional Professora Izaura Antônia de Lisboa, supervisora do PIBID;
[4] Professora do Curso de Ciências Biológicas da UNEAL, Campus I e Coordenadora de área de PIBID, e-mail: claudimary.santos@alunos.uneal.edu.br

E-mail do autor correspondente: livia.rabelo.2024@alunos.uneal.edu.br

RESUMO: A biossegurança compreende medidas essenciais para prevenir acidentes e reduzir riscos laboratoriais, sendo um tema fundamental na formação científica da Educação Básica. Nesse contexto, o presente trabalho teve como objetivo desenvolver e aplicar o jogo didático “Batalha Pokémon para Biossegurança” como estratégia lúdica para favorecer a aprendizagem sobre biossegurança, a identificação de riscos laboratoriais e a escolha adequada dos Equipamentos de Proteção Individual (EPIs) por estudantes do Ensino Médio. Para sua execução, foi elaborado o jogo utilizando cinco personagens da franquia Pokémon: Pikachu, Charmander, Squirtle, Bulbasaur e Koffing, associados a diferentes situações de risco em laboratório, além de cinco Equipamentos de Proteção Individual: máscara, jaleco, sapato fechado, luvas e óculos de proteção. Foram elaboradas quinze situações-problema

relacionadas aos conteúdos previamente abordados, e os estudantes foram organizados em quatro equipes, recebendo cartas dos personagens e dos EPIs. Após a apresentação de cada situação-problema, as equipes discutiam e selecionavam a resposta considerada correta. Em caso de empate, era realizada uma batalha utilizando as cartas de Pokémon e EPIs como critério de desempate, favorecendo a interação e a participação dos estudantes. Participaram da atividade 33 estudantes, que apresentaram 100% de acerto nas questões relacionadas aos conhecimentos sobre biossegurança e riscos laboratoriais. Nas situações-problema que envolviam a escolha dos Equipamentos de Proteção Individual, 100% dos estudantes escolheram o EPI correto de acordo com as recomendações trabalhadas durante o jogo. A experiência também foi avaliada positivamente, com 88% dos estudantes considerando que o jogo tornou o aprendizado mais interessante, enquanto os demais avaliaram a experiência como boa ou regular. Além disso, 94% dos participantes recomendaram a utilização da atividade em outras turmas, demonstrando boa aceitação da metodologia. Conclui-se que o jogo “Batalha Pokémon para Biossegurança” constituiu uma estratégia lúdica e participativa, contribuindo para a aprendizagem de conteúdos relacionados à biossegurança, à identificação de riscos laboratoriais e ao uso adequado dos Equipamentos de Proteção Individual no contexto escolar.

Palavras-chave: Biossegurança. Gamificação. Ludicidade. Letramento científico. Autonomia discente.