

DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DE METODOLOGIA ATIVA VISANDO FACILITAR O APRENDIZADO NA DISCIPLINA DE PROCESSAMENTO DE PRODUTOS DE ORIGEM VEGETAL (PPOV)

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Ana Carolina Pinto de Almeida, Larissa Moraes Ribeiro da Silva

A disciplina de Processamento de Produtos de Origem Vegetal (PPOV), ofertada pelo departamento de Engenharia de Alimentos, se baseia em dispor os conhecimentos sobre aspectos conceituais do processamento de produtos de vegetais com técnicas de beneficiamento, transformação e conservação de alimentos como frutas, hortaliças, grãos e óleos vegetais, valorizando o controle de qualidade e legislação. No campo didático, os jogos são um meio para que os alunos possam desenvolver a capacidade de questionar, aprender, interagir, compartilhar ideias e conhecimentos além de propiciar a iniciativa para a resolução de problemas, competências necessárias para a construção acadêmica. O objetivo deste trabalho foi desenvolver uma metodologia ativa visando favorecer a aprendizagem do conteúdo da disciplina de Processamento de Produtos de Origem Vegetal através da aplicação do método de gamificação. A aplicação do método foi acompanhada durante as turmas referentes aos semestres de 2019.1 e 2019.2, na qual foi utilizado um jogo virtual com 28 perguntas acerca do conteúdo disposto ao longo da disciplina. Os alunos foram divididos em equipes de forma que a cada rodada eles teriam 2 minutos para tentar responder à pergunta que a equipe escolhesse no painel do jogo. A equipe vencedora foi aquela que conseguiu acumular mais pontos decorrente do acerto das questões. Ao final da atividade, foi realizada uma pesquisa de satisfação através de um questionário para avaliar a atividade proposta que obteve um alto nível de aceitação. A atividade foi considerada produtiva por 77,8% dos alunos em 2019.1 e 94,4% em 2019.2. Em 2019.1, o nível das perguntas foi considerado médio por 66,7% dos alunos enquanto em 2019.2 esse dado é de 83,3%. Desse modo, observou-se que a metodologia aplicada deteve impactos no sistema de aprendizagem do conteúdo, comparado a metodologia tradicional, facilitando a assimilação e compreensão, sendo, portanto, um método favorável para a aprendizagem da disciplina de PPOV.

Palavras-chave: METODOLOGIA ATIVA. JOGOS VIRTUAIS. ENGENHARIA DE ALIMENTOS. APRENDIZAGEM.