

METODOLOGIA ATIVA: JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO INVESTIGATIVO EM MICROBIOLOGIA DE ALIMENTOS.

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Moana Couto Castelo Branco Gomes, Susan Gabrielly Pereira Medeiro, Evânia Altina Teixeira de Figueiredo, Larissa Moraes Ribeiro da Silva

A utilização de metodologias ativas, onde o aluno é o protagonista da aprendizagem, tem sido explorada nos últimos anos como grande ferramenta na educação. Nesse viés, o ensino investigativo desenvolve no estudante habilidades cognitivas relevantes, por meio de situações problema, enigmas ou casos de investigação que os estimula a pensar, questionar e discutir. Uma alternativa lúdica são os jogos, que fogem do formato tradicional de ensino e estimulam o trabalho em equipe, além de facilitarem a compreensão de assuntos mais difíceis pelos estudantes. O estudo de Doenças Transmitidas por Alimentos (DTA), vem demonstrado ser um conteúdo de complicada fixação na disciplina de Microbiologia de Alimentos. Sendo assim, o presente trabalho teve como objetivo elaborar um jogo de tabuleiro para melhor aprendizagem do conteúdo de Doenças Transmitidas por Alimentos, utilizando o ensino investigativo como metodologia ativa. No semestre 2019.1 foi feito um levantamento bibliográfico acerca do conteúdo de DTA em livros e artigos científicos para a elaboração das situações problema e questões desafio. O jogo foi estruturado contendo quinze cartas de dicas para cada equipe e um tabuleiro com sessenta casas, foram utilizados como base quatro microrganismos causadores de DTA: *Bacillus cereus*, *Shigella* spp., *Listeria monocytogenes* e *Clostridium botulinum*. Um formulário também foi elaborado para a avaliação do jogo. A aplicação do jogo foi feita depois de aulas expositivas e os alunos foram divididos em quatro equipes, cada uma com um personagem que havia contraído uma doença de origem alimentar causada por uma determinada bactéria. O jogo foi finalizado quando uma das equipes conseguiu desvendar qual o microrganismo causador da doença do seu respectivo personagem. Após a aplicação dessa atividade, os discentes avaliaram o jogo como dinâmico, atrativo e eficiente na fixação do conteúdo de DTA. Nessa perspectiva, o jogo de tabuleiro foi eficiente como ferramenta de ensino investigativo.

Palavras-chave: METODOLOGIA ATIVA. JOGO. DTA. ENSINO INVESTIGATIVO.