

# JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA DISCIPLINA DE MICROBIOLOGIA DO PESCADO

Samile Oliveira de Castro, Emylly Catherine Sousa de Oliveira, Maria Tereza Martins Sousa, Lucas Daniel Borges, Sara Andrade dos Santos, Francisca Gleire Rodrigues de Menezes

Devido a pandemia de Covid-19, foi necessário fortalecer o link entre as tecnologias da informação e comunicação, e o ensino a distância. A monitoria nas disciplinas da graduação é um exercício de assistência entre aluno-professor. Na disciplina de Microbiologia do Pescado, foi inserida uma atividade que teve como objetivo a aplicação dos conceitos oferecidos com intuito de captar o interesse dos discentes, através de métodos de auto avaliação e resolução de atividades. Foi criado então, um jogo de raciocínio lógico, inspirado em um já existente, intitulado teste de Einstein. Na versão adaptada para a disciplina, os alunos tiveram que descobrir, a quais casas pertenciam os microrganismos através de características específicas. Sua elaboração foi através do programa Excel, sendo ao final disponibilizado pela plataforma do Sigaa. Dos 16 alunos matriculados no semestre 2021.1, 6 responderam a atividade, ressaltando que o jogo não fugiu do tema e que abordou com precisão os microrganismos que foram discutidos nas aulas. Entretanto, 4 participantes avaliaram que o jogo foi de nível moderado, necessitando de um tempo maior para sua realização, 2 ressaltaram que o nível foi fácil, conseguindo resolver em poucos minutos. Todavia, todos afirmaram que o jogo contribuiu para a aprendizagem. Nas perguntas de auto avaliação, os participantes reforçaram que esse tipo de atividade deveria ser aplicado nas disciplinas de modo geral, por ser um método mais dinâmico, instigador, divertido e interessante. Como crítica geral da turma, foram sugeridas melhoramento no layout, uso de plataformas diversas, e realização de outras atividades do mesmo gênero no decorrer da disciplina. Diante do que foi exposto, observou-se que a implementação de métodos de avaliações dinâmicas e até mesmo lúdicos no ensino superior, pode vir a ajudar o ensino-aprendizagem, por ser capaz de aliviar a tensão e pressão do ambiente universitário.

Palavras-chave: educação. monitoria. microbiologia.