

USO DE JOGOS PARA APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE HIGIENE E CONTROLE DE QUALIDADE DO PESCADO NOS PERÍODOS DURANTE E PÓS PANDEMIA

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Antonio Mascarenhas Albano, Emylly Catherine Sousa de Oliveira, Maria Tereza Martins Sousa, Francisca Gleire Rodrigues de Menezes

O consumo de pescado vem crescendo gradativamente no Brasil ao longo dos anos, e com esse crescimento também vem o cuidado com a qualidade desse alimento, que é conhecido por possuir muitos nutrientes, contudo, também é altamente perecível e passível a contaminações, exigindo muitos cuidados desde a sua captura até a mesa do consumidor. A disciplina de Higiene e Controle de qualidade tem o objetivo de apresentar práticas e metodologias usadas em indústrias de pescado em todo o mundo. Durante o período da pandemia aulas práticas foram impossibilitadas de serem realizadas, e, portanto, para contornar o problema, e introduzir aos alunos o conteúdo de maneira mais didática e interativa possível, foi criado um jogo, que possui como objetivo divertir ao mesmo tempo que testa os conhecimentos que os alunos adquiriram durante o semestre, porém a utilização dessa ferramenta foi abaixo do esperado, portanto será implementado novamente o jogo já desenvolvido com base na plataforma Google Forms, no qual o jogador deve responder uma série de perguntas referentes a matéria de Higiene e Controle de Qualidade, no qual o nível de dificuldade do questionário é definido pela especificidade do assunto abordado, que vai desde questionamentos sobre o cotidiano de uma empresa de processamento, até abordagens da indústria do pescado, e ao final ele recebe um feedback sobre as respostas dadas. Posterior ao jogo é também encaminhado ao aluno um formulário para expressar suas opiniões, e sugestões sobre a abordagem e possíveis novas questões. Com o retorno as atividades presenciais, a introdução do jogo as atividades realizadas, tem como objetivo aumentar a participação dos alunos, incentivar os estudos e criar maneiras novas de engajamento com a disciplina ofertada.

Palavras-chave: monitoria. pescado. jogos.