**EIXO TEMÁTICO:** Educação, Tecnologia e Complexidade do Conhecimento

## JOGO DE CARTAS DIDÁTICO NO ENSINO DA MICROBIOLOGIA DOS ALIMENTOS E BASES CELULARES E MOLECULARES: UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

SOUZA, E. C. 1 e MELO-SILVA, V. L. de 1,2

1 Centro Universitário Cesmac, Curso de Nutrição

2 Centro Universitário Cesmac, Curso de Medicina Veterinária

E-mail do apresentador: eliane.souza@cesmac.edu.br

O uso de metodologias ativas permite complementar o ensino nas aulas tradicionais, uma vez que incentivam ao docente a trabalhar conteúdos de forma dinâmica visando possibilitar o discente a participar do processo de ensino-aprendizagem como um agente ativo. Na atual pandemia causada pela COVID-19, a ideia de elaborar o jogo de cartas didático surgiu a partir da necessidade da utilização de metodologias que atraísse o discente para o ambiente das aulas remotas, corroborando assim a necessidade constante da transformação e atualização do processo ensino-aprendizagem. Esse jogo pode ser utilizado em qualquer nível de ensino, do fundamental ao superior, e pode ser desenvolvido por discentes de qualquer disciplina. O presente relato de caso teve como objetivo descrever um momento de um jogo de cartas didático no ensino das disciplinas de microbiologia de alimentos e bases celulares e moleculares, a fim de contribuir com a aprendizagem dos discentes do Centro Universitário Cesmac, localizado na cidade de Maceió-AL. O jogo elaborado foi aplicado nos de cursos de Nutrição e Medicina Veterinária através do Microsoft Teams em datas diferentes e abordou conteúdos ministrados referentes aos principais patógenos causadores de surtos de origem alimentar e macromoléculas. As turmas foram divididas em cinco equipes e cada equipe escolheu o seu capitão, visto que o chat particular desse seria o local para discussão relacionada às respostas. O jogo possuía 25 cartas enumeradas com algarismos arábicos, onde cada carta continha uma pergunta com opções de resposta: certo ou errado e uma escolha de quatro alternativas (a, b, c e d). Além disso, havia uma carta que recebeu o nome de coringa, proporcionando uma pontuação bônus. O discente capitão sorteava um aluno por equipe para escolher aleatoriamente uma carta, que ao clicar nessa carta, surgia a pergunta para a equipe responder em 30 segundos. Durante esse tempo, no chat do capitão os componentes da equipe discutiam sobre a resposta que a equipe iria escolher. A carta escolhida era retirada do jogo. O resultado nos cursos de Nutrição e Medicina Veterinária foi significativo, sendo observado participação total dos discentes, além dos mesmos detectarem que quais pontos deveriam estudar melhor os assuntos abordados. Portanto, a aplicação dessa dinâmica contribui para um ensino tanto remoto como presencial, centrado no discente como agente ativo e proporciona o desenvolvimento do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE:metodologia ativa, jogo, dinâmica, cartas.