Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
MÉTODOS LÚDICOS EM BIOQUÍMICA DE ALIMENTOS: IMPACTO NA APRENDIZAGEM DE DISCENTES DO CURSO DE GASTRONOMIA

Matheus Araujo Foshi;
Matheus Barbosa Ferreira;
Ingrid Conceição Dantas Goncalves (Orientadora).

Programa de Monitoria
CTDR - Centro de Tecnologia e Desenvolvimento Regional - Unidade Lynaldo Cavalcanti/Mangabeira - Campus I - João Pessoa

RESUMO: A disciplina de Bioquímica de Alimentos faz parte da grade curricular do curso de gastronomia e de diversos outros cursos que envolvem alimentos como Nutrição, e Engenharia de Alimentos. Por envolver conhecimentos prévios em Química Orgânica e Biologia, comumente é uma disciplina onde os alunos apresentam dificuldade de aprendizagem e maiores índices de reprovação. Métodos lúdicos de aprendizagem têm se tornado cada vez mais comuns nas universidades e é uma ferramenta que o educador usa para tornar mais fácil o processo de ensino-aprendizagem. O objetivo do trabalho executado foi aplicar estratégias lúdicas no ensino da Bioquímica de Alimentos. Três estratégias lúdicas foram utilizadas com os discentes de Gastronomia dos períodos 2024.2 e 2025.1. Foram utilizados quizes no aplicativo Kahoot, utilizando a metodologia da gamificação, onde cada aluno, através de um aparelho conectado à internet, conseguiu interagir com o jogo em tempo real. As perguntas abordavam conteúdos estudados na disciplina, e conforme os alunos acertavam ou erravam, subiam ou desciam em um ranking visível para todos. Outro jogo implementado foi uma versão adaptada do "Passa ou Repassa". Para essa atividade, a turma foi dividida em equipes, e cada membro era responsável por responder perguntas relacionadas a um tema específico da disciplina, como Proteínas, Lipídeos, Carboidratos ou Enzimas. O diferencial era que o aluno só podia responder questões referentes ao tema escolhido, incentivando a especialização e o domínio daquele conteúdo. A atividade contou com um equipamento contendo dois botões, onde uma pessoa de cada equipe ficava posicionada. Quando acreditavam saber a resposta, batiam no botão, acendendo uma luz que indicava quem respondeu primeiro. Caso a resposta estivesse correta, os pontos eram somados para a equipe. Ao final, os pontos acumulados determinavam a classificação das equipes, mostrando outra maneira de demonstrar o conteúdo. Além dos jogos, foram realizadas algumas atividades práticas realizadas no Laboratório de Cozinha Experimental que abordaram os conteúdos de escurecimento enzimático, coagulação ácida e enzimática, estudo da pectina, dentre outros. As atividades foram sendo realizadas de forma concomitante a cada assunto ministrado. A participação nos jogos e atividades interativas contribuiu para que os discentes revisassem o conteúdo de maneira mais leve e prática, ajudando na fixação dos conceitos e na melhora do desempenho geral da turma. Avaliando o desempenho entre uma avaliação e outra, no período 2025.1, na primeira avaliação 45,9% dos alunos obtiveram notas acima de 7,0. Na avaliação dois, que acontece normalmente na metade do semestre 77% dos alunos obtiveram notas acima do conceito 7,0. A utilização de atividades lúdicas, como jogos interativos e atividades práticas, mostrou um resultado eficiente, visto a dificuldade que muitos discentes sempre tiveram na disciplina de bioquímica ou em disciplinas que contêm conteúdo muito extenso e complexo. Inserindo essas atividades, os alunos demonstraram mais interesse em estudar, facilidade na compreensão do conteúdo, além da possível melhora na relação entre os integrantes da turma como um todo e os monitores. Além disso, as atividades contribuíram na prática com melhor desempenho nas notas, reiterando a importância das metodologias lúdicas e ativas no contexto educacional.