

META GAME

SANTOS, Willians Souza dos¹; SOUZA, Adrianny Thaís Alves²; OLIVEIRA, Renata Rolins da Silva³

1Discente do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal Goiano-Câmpus Ceres, willians_.90@hotmail.com

2 Discente do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal Goiano-Câmpus Ceres, ata.souza@outlook.com

3Docente, Bióloga Especialista em Psicopedagogia, Mestranda em Ensino de Ciências Universidade Estadual de Goiás ó Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências. Instituto Federal Goiano-Câmpus Ceres, renata.rolins@ifgoiano.edu.br

Resumo: Muitos conteúdos curriculares de Biologia têm como característica serem considerados extensos e trabalhosos, tanto de ensinar como de aprender. Tendo em vista que essa dificuldade está atribuída aos métodos como esses conteúdos são trabalhados em sala de aula, acadêmicos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas produziram o **õMETA GAMEö**, um jogo didático baseado no conteúdo de Metabolismo Energético. O jogo teve como finalidade ser um instrumento de auxílio no processo de ensino aprendizagem, visto que é um conteúdo de difícil compreensão. O jogo foi apresentado no I EPP ó I Encontro de Práticas Pedagógicas, realizado no Instituto Federal Goiano-Câmpus Ceres, evento que teve como público os alunos do Ensino Médio e Fundamental II das escolas da região. Este trabalho tem como objetivo relatar sobre a experiência vivenciada por acadêmicos de Biologia, no qual é exaltada a importância de elaborar e explorar metodologias diferenciadas para o ensino de Biologia. O **õMETA GAMEö** condiciona um aprendizado de forma descontraída e divertida, aproximando o professor e o estudante do lúdico e assim proporcionando uma melhor assimilação do conteúdo de Metabolismo Energético. O jogo didático foi desenvolvido baseado em um jogo de tabuleiro convencional, com adaptações para abordar o conteúdo. O jogo possui 4x4m de dimensão, em que peões gigantes são utilizados para a movimentação no tabuleiro. O tabuleiro é dividido em quatro temas relacionados ao conteúdo Metabolismo Energético, sendo que as folhas representam as perguntas sobre fotossíntese, os cogumelos as de fermentação, os ursos as de respiração celular e as mitocôndrias õpoderosasö representam as perguntas sobre anabolismo, catabolismo e quimiossíntese, somando um total de 28 casas. Durante o evento, os acadêmicos aplicaram um questionário relacionado a alguns aspectos do jogo, como por exemplo se as regras estavam claras, se as ilustrações do jogo chamavam a atenção, sobre nível de dificuldade do conteúdo abordado nas questões, etc. Com a participação dos alunos, foi possível perceber que eles se mostraram entusiasmados ao responder as perguntas relativas ao conteúdo. Ao avaliar as respostas dos questionários, pode-se afirmar que o **õMETA GAMEö** superou o esperado e em geral os alunos atribuíram o jogo como bom, e que eles gostariam de ter essa metodologia aplicada de forma frequente em sua sala de aula. A partir da aplicação do **õMETA-GAME** no I EPP foi possível perceber que os jogos, quando bem direcionados, podem proporcionar uma aprendizagem efetiva de conteúdos, facilitando a construção de novos conhecimentos de forma lúdica.

Palavras-chave: Ensino de Biologia. Metabolismo Energético. Jogo didático