

GAMETUM: UMA PROPOSTA DE ENSINO PARA O APRENDIZADO DA DIVISÃO CELULAR

Maria Gabriela Pissinati Trindade^{1*}; Melyna Gonçalves de Rezende¹, Maria Do Carmo Pimentel Batititucci¹

(1) Universidade Federal do Espírito Santo – UFES; *e-mail para correspondência: mg.pissinati.trindade@gmail.com.

As novas tecnologias são parte integrante da sociedade contemporânea, principalmente, entre os mais jovens que já nasceram imersos nos meios digitais. O uso e conhecimentos das novas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) são fundamentais para a vivência em sociedade e para a atuação no mercado de trabalho. Desse modo, a inclusão das tecnologias precisa ser pautada nas escolas e as TDIC podem ser utilizadas como ferramentas para o ensino. Uma dessas novas tecnologias são os jogos digitais que podem unir as TDIC com a estratégia de gamificação, sendo que esse tipo de método pode melhorar o desempenho dos alunos no aprendizado dos conteúdos escolares. Assim, com o propósito de promover uma nova estratégia para o aprendizado e fixação do conteúdo da divisão celular (meiose), foi desenvolvido um jogo de computador, intitulado *Gametum*, que aborda além da meiose, conteúdos de genética e gametogênese. A programação foi realizada por meio da plataforma Construct3 e as figuras produzidas no programa Adobe Photoshop. Após a construção e teste, o jogo passou pela avaliação de docentes e estudantes. O método avaliativo foi realizado por meio de formulários, um direcionado aos professores e outro para os alunos, importante destacar que tanto professores quanto alunos assinaram o termo de consentimento para recolhimento dos dados e não precisaram fornecer a identificação (formulários anônimos). No total, nove alunos e oito professores participaram da pesquisa. Ademais, também ocorreu uma aplicação da atividade (por um professor) em sala de aula para as turmas de ensino médio. Os resultados dos formulários e da aplicação do jogo foram, no geral, positivos, demonstrado o maior interesse e motivação dos alunos com a utilização de um game, as notas dadas pelos alunos para os critérios estabelecidos pelos formulários foram de 8 a 10. Referente a avaliação dos professores, *Gametum* também foi bem recebido - em relação às notas dos critérios a maioria ficou entre 7 e 10 - e considerado uma boa proposta para a revisão de conteúdos e pode ser aplicado como uma dinâmica para fixação dos saberes. Ainda, algumas propostas de alterações do jogo foram dadas pelos avaliadores, tais sugestões foram bem recebidas e serão ponderadas antes do lançamento da versão final do jogo. Por fim, é plausível que os professores possam usar *Gametum* como ferramenta metodológica para o ensino dos conteúdos de divisão celular em biologia.

Palavras-chave: Gamificação. Gametum. Novas tecnologias. Jogos digitais.