



FBIO: MODELO DE JOGO DE TABULEIRO INVESTIGATIVO PARA REVISÃO DOS CONTEÚDOS DE BIOLOGIA CELULAR NO ENSINO SUPERIOR

MÁRCIA REGINA HOLANDA DA CUNHA; PEDRO HENRIQUE SANTANNA FIGUEIRÊDO; MARIA HELENA NOGUEIRA MORGADO; HELLEN ALVES DOS SANTOS; BÁRBARA ROSS POYES JACINTO

Introdução: Jogos de tabuleiro, em particular, emergem como construtores de conhecimento poderosos, propondo um meio lúdico para a resolução de problemas complexos. Além de estimular o interesse e a participação, esses jogos incentivam a colaboração, o pensamento crítico e a aplicação direta de conceitos em um formato tangível e interativo. **Objetivo:** O jogo "FBIO" promove uma experiência educativa que se desenvolve um contexto investigativo, por meio da revisão do conteúdo em biologia celular, enfatizando as características funcionais das ultraestruturas celulares. **Metodologia:** O tabuleiro é apresentado com uma imagem que emerge a temática da célula e suas organelas celulares, associado a símbolos investigativos policiais (digitais, quepe e marcadores de evidências), cartas com 2 dicas relacionadas às estruturas e componentes celulares (Retículo Endoplasmático Rugoso, Membrana Plasmática, Mitocôndria, Ribossomo, Retículo Endoplasmático Liso, Lisossomo, Citoplasma, Complexo de Golgi, Núcleo e Peroxissomo). O jogo contém cartas de efeito, que proporcionam vantagens ou desafios adicionais aos jogadores e um dado e peões. Pode ser aplicado de forma colaborativa (até 6 jogadores) assim, a dinâmica do jogo se baseia na busca por dicas, que auxiliam a decifrar as estruturas celulares propostas. O jogo foi aplicado após a explicação do conteúdo didático na disciplina de Biologia Celular aos estudantes do curso de Educação Física (bacharelado e licenciatura), na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). **Resultados:** Participaram da competição com o jogo FBIO, dez equipes composta por 4 ou 6 jogadores, totalizando 10 equipes (n=45), a faixa etária da maioria (84%) dos estudantes estava entre 18 a 28 anos. A realização do torneio foi aplicada em dois turnos (matutino e noturno), promovendo uma competição saudável e a colaboração mútua. Para avaliação da experiência e eficácia do jogo utilizamos o formulário MEEGA+ e a avaliação sobre a experiência de jogabilidade foi positiva com destaques a sua relevância (85%), estética (90%), operabilidade (88%), acessibilidade (100%) e potencial para interação social (89%). com bom índice de acerto no jogo (89%) e tempo máximo de 51 minutos. **Conclusão:** O uso deste recurso educacional promoveu uma forma de aprendizado e revisão do conteúdo proposto, estimulando a autonomia e colaboração no ensino superior.

Palavras-chave: Educação em pares, Citologia, Jogo sério, Aprendizagem baseada em jogos, Engajamento no aprendizado.