



## ESTRATÉGIA DIDÁTICA NOS MOLDES DO “BANCO IMOBILIÁRIO” PARA O ENSINO DO CICLO DE KREBS

ANNA LIGIA BETTIM; VICTORYA APARECIDA DE SIQUEIRA; RIAN BATISTA LIMA; TATIANE ANGÉLICA PHELIPINI BORGES; LAIS DANCIGUER GUANAES

**Introdução:** Utilizar a aprendizagem baseada em jogos (ABJ) para o ensino da Bioquímica é uma estratégia de ensino cativante, pois insere desafios, recompensas e competições, deixando o processo de aprendizagem interessante. **Objetivo:** desenvolver jogo didático para o ensino da Bioquímica. **Metodologia:** O desenvolvimento do jogo foi realizado em duas etapas: (1) definição do tema, o público-alvo e os objetivos educacionais; (2) definir o *design* conceitual por meio de sete perguntas norteadoras propostas por Schell (2019) o *design* gráfico e o objeto da proposta de ensino. **Resultados:** O tema abordado foi o Ciclo de Krebs para discentes de cursos de graduação em Enfermagem, por se tratar de uma via metabólica complexa, e que amedronta a maioria. O objetivo educacional foi facilitar a compreensão das reações e a memorização das etapas do Ciclo de Krebs. Na etapa 2 do *design* conceitual, o qual foi baseado nos moldes do jogo “Banco Imobiliário”. Definiu-se como (1) espaço: qualquer ambiente; (2) tempo: 1 hora; (3) objetos/atributos/estado: 2 a 6 jogadores, 1 tabuleiro, 1 dado, 5 tipos de cartas; (4) ações: De acordo com o número obtido no lançamento do dado, o jogador avançará as casas no tabuleiro. A cor da casa determinará o rumo do jogo. Ao investir no “imóvel”, o jogador pode: (a) melhorar sua eficiência metabólica, avançando 2 casas ou ganhando 1 ATP ou (b) diminuir sua eficiência metabólica, voltando 3 casas; (5) regras: Não há limites de rodadas. Um jogador pode realizar uma jogada extra se estiver de posse de uma carta especial. Caso um jogador vá para a cadeia, ele deve ficar sem jogar por 2 rodadas. O vencedor será aquele que acumular o maior número de ATPs; (6) habilidades: motoras, cognitivas, sociais e (7) sorte: para obtenção de números altos no dado e cartas que contribuam positivamente para função do jogo. Com a conclusão do *design* conceitual, deu-se início a elaboração do protótipo utilizando material de papelaria. **Conclusão:** O desenvolvimento do jogo sobre o Ciclo de Krebs demonstrou ser uma abordagem inovadora e eficaz, pois além da competitividade, exige-se o raciocínio lógico e analogias fáceis de associar com o assunto.

Palavras-chave: **METODOLOGIA ATIVA; APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGO; BIOQUIMICA; ENSINO; CICLO DE KREBS**