**O USO DO *GAMING* EM CONSONÂNCIA COM OUTRAS METODOLOGIAS ATIVAS NO COMPORTAMENTO INFORMACIONAL EM NEUROCIÊNCIAS**

1 Pablo Cleber Sousa Lopes Sales; 1 Almir Vieira de Sousa Neto; 1 Lahuan Araujo Costa; 1 Mikhail de Morais Veras da Fonseca; 1 Gabriela de Souza Mendonça; 2 Luan Kelves Miranda de Souza.

1 Graduando em Medicina pela Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba– FAHESP/IESVAP.

2 Mestre em Ciências Biomédicas pela à Universidade Federal do Piauí - UFPI (2016) e docente da Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba– FAHESP/IESVAP.

Área temática: Educação em Saúde

E-mail do autor: pablo-klebersousa@hotmail.com

**Introdução:** O modelo de comportamento informacional preconiza que o usuário da informação apresenta uma necessidade de busca de conhecimento, podendo derivar do seu nível satisfação com informações anteriormente adquiridas. Essa necessidade leva o usuário a uma gama de atividades, momento em que externaliza seu comportamento informacional por meio da pesquisa em sistemas de informações e fontes diversas (PALETTA. BRITO. MONTARANI. 2014). Sob esse viés, as metodologias ativas (MA), que possuem integrado a metodologia da problematização -MP-, têm um papel fulcral nesse modelo, haja vista que apresentam uma concepção de educação crítico-reflexiva com base em estímulo no processo ensino-aprendizagem, resultando em envolvimento por parte do indivíduo na busca pelo conhecimento (MACEDO. et. al. 2018). Existe uma profusão de ferramentas utilizadas dentro do conceito de MA, dentre elas, cabe destacar o *gaming* ou gamificação, uma vez que incentiva o trabalho em equipe e a interação aluno‑professor. No jogo, há algo que o participante procura atingir e, nessa procura, ocorre o despertar do interesse que chama a atenção do educando, fazendo aflorar habilidades latentes que levam o indivíduo a encontrar soluções aos diferentes problemas (GOSSENHEIMER. CARNEIRO. CASTRO. 2015). **Objetivo** Aplicar as metodologias ativas no ensino de neurociências para acadêmicos de cursos da área da saúde, levando em conta o modelo de comportamento informacional. **Materiais e métodos**: O presente trabalho trata-se de uma pesquisa de cunho descritivo do tipo relato de experiência sobre a atividade “jogos sinápticos” desenvolvida pela Liga Acadêmica de Neurociências- LANEC- vinculada à Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba– FAHESP/IESVAP. A atividade foi realizada pelos ligantes nos dias 19 e 21 de setembro de 2019 na FAHESP/IESVAP. O público alvo abarcou acadêmicos de cursos da área da saúde da cidade de Parnaíba-PI. Para fomentar esse trabalho, foram selecionados artigos nas bases de dados eletrônicas Scielo (Scientific Electronic Library Online) e ABC *Health Sciences*. A estratégia de busca incluiu os descritores propostos no DeCS -Descritores em ciências da saúde. **Resultados e discussão:** Mormente, os “jogos sinápticos” versaram em um *gaming* queconsistiu em três etapas distintas,no qual os participantes foram divididos em grupos que tinham o objetivo de acumular pontos. Os jogos são aplicados em diversos cursos do ensino superior, essa metodologia favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação ativa e da observação, de modo a constituírem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando (PALETTA. BRITO. MONTARANI. 2014). Dessa maneira, a proposta de trabalhar as MA, em específico o *gaming*, no ensino de neurociências, contou com a adesão significativa do público-alvo, que utilizou as informações encontradas, de modo a contribuir para o sucesso do modelo de comportamento informacional. A primeira etapa foi um *Team Based Learning* -TBL, o qual consiste em uma estratégia educacional que propõe aos estudantes uma aprendizagem ativa e que pode ser usada com grandes classes de estudantes divididos em pequenos grupos, proporcionando um ambiente motivador e cooperativo, contribuindo para minimizar o desinteresse dos estudantes pelo tema da aula (OLIVEIRA. et. al. 2018). Foi possível observar esse conceito na prática, uma vez que os discentes argumentavam ativamente sobre o conteúdo das questões, de modo a promover questionamentos e discussões. A segunda etapa consistiu em um *storytelling,* uma ferramenta de comunicação estruturada em uma sequência de acontecimentos que estimulam os nossos sentidos e emoções (SANTOS. 2016), essa ferramenta foi adaptada para a constituição de um caso clínico. Essa ferramenta instigou os educandos a utilizar o conhecimento prévio em neurociências e refinar a habilidade de correlacionar eventos dentro da área médica. A terceira e última etapa incidiu na discussão de um caso motivador. O caso motivador, surge como parte da MP, e possui propósitos educacionais específicos, a fim de estimular o estudante a desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes considerados primordiais ao equacionamento do caso (HOKAMA. HOKAMA. BATISTA. 2018). O uso do caso motivador obteve um feedback excepcionalmente positivo, uma vez que o conhecimento da realidade prática, mesmo inicial, permitiu uma postura crítica dos discentes perante a situação apresentada. **Considerações finais:** A partir da das MA desenvolvidas nos “jogos sinápticos”, foi possível verificar a importância desses recursos para o fomento do comportamento informacional no ensino de neurociências, de modo a promover uma atitude autônoma do acadêmico no momento em que este é submetido a oportunidades de problematização de situações, possibilitando a abertura para escolha de conteúdos e rotas que o levem a soluções criativas para os problemas por meio da reflexão, do estudo e da pesquisa.

**Palavras-chave**: Jogos. Educação. Metodologia.

**Referências**

GOSSENHEIMER, Agnes Nogueira; CARNEIRO, Mára Lúcia Fernandes; DE CASTRO, Mauro Silveira. Estudo comparativo da metodologia ativa “gincana” nas modalidades presencial e à distância em curso de graduação de Farmácia. **ABCS Health Sciences**, v. 40, n. 3, 2015. Disponível em: < <https://www.portalnepas.org.br/abcshs/article/view/801/696>>. Acesso em: 08/10/2019.

HOKAMA, Paula OM; HOKAMA, Newton Key; BATISTA, Nildo. Caso Motivador como Estratégia Problematizadora e Integradora no Ensino Médico em um Curso de Oncologia. **Revista Brasileira de Educação Médica**, p. 165-174, 2018. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/rbem/v42n4/1981-5271-rbem-42-4-0165.pdf>>. Acesso em: 08/10/2019.

MACEDO, Kelly Dandara da Silva et al. Metodologias ativas de aprendizagem: caminhos possíveis para inovação no ensino em saúde. **Esc Anna Nery**, v. 22, n. 3, p. e20170435, 2018. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ean/v22n3/pt_1414-8145-ean-22-03-e20170435.pdf>>. Acesso em: 08/10/2019.

OLIVEIRA, Bruno Luciano Carneiro Alves de et al. Team-based learning como forma de aprendizagem colaborativa e sala de aula invertida com centralidade nos estudantes no processo ensino-aprendizagem. **Rev. bras. educ. méd**, v. 42, n. 4, p. 86-95, 2018. Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/rbem/v42n4/1981-5271-rbem-42-4-0086.pdf>>. Acesso em: 08/10/2019.

PALETTA, Francisco Carlos. BRITO, Thalita Doreto. MONTARANI, Thiago Augusto. Modelos de comportamento de busca da informação: seu uso em pesquisas de estudos de usuários. XVIII Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias – SNBU. Belo Horizonte, MG. Anais (on-line). Disponível em: <<https://www.bu.ufmg.br/snbu2014/wp-content/uploads/trabalhos/27-1700.pdf>>. Acesso em: 08/10/2019.

SANTOS, Leonardo Schwertner dos. Storytelling: o poder da narrativa estratégica dentro do branding e marketing. 2017. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/1629/1/2016LeonardoSchwertnerdosSantos.pdf>>. Acesso em: 08/10/2019.