**A VISÃO DO ALUNO COMO CONSTRUTOR DE JOGOS EDUCATIVOS NA DISCIPLINA DE NEUROFISIOLOGIA**

beatriz.seitz@gmail.com

Faculdades Pequeno Príncipe

Beatriz Salles Seitz Ramos¹

Carla Waldeck Santos²

Curso de Psicologia

**Caracterização do problema:** Na disciplina de Neurofisiologia, no segundo período do curso de graduação em Psicologia, consta no planejamento de aprendizagem a proposta de construção de um jogo pelos alunos cujo objetivos são: englobar os conteúdos ministrados ao longo do semestre; relacionar as áreas neuronais estimuladas na execução do mesmo; e, levantar em que situação clínica o profissional psicólogo poderá aplicar este tipo de jogo formulado. Sendo assim, trata-se da criação de um jogo educativo sobre Neurofisiologia que, segundo Bates (2004, p. 80), “o objetivo de um jogo educacional é ensinar um corpo específico de conhecimento. Você deve ter uma ideia clara do que esse conhecimento é desde o início”. Piaget introduz o jogo como uma assimilação funcional tendo a interiorização dos esquemas, favorecendo assim, o desenvolvimento mental cognitivo. Dessa forma, ojogo pode ser uma ferramenta pedagógica eficiente, uma vez que deixa o aluno mais motivado, livre e criativo, possibilitando uma vivência do conteúdo de maneira mais prática, reforçando a aprendizagem significativa. A interatividade do aluno através da manipulação do conteúdo em sua própria maneira para a construção de um jogo sério, reforça a aprendizagem (BITTENCOURT E GIRAFFA, 2003; PESSINI, KEMCZINSKI E HOUNSELL, 2015; PIAGET, 1978).

**Relato de experiência:** O objetivo de trabalhar o jogo dentro da disciplina foi em auxiliar o aluno na consolidação dos conteúdos trabalhados ao longo do semestre. Bem como, exercitar a capacidade de aplicar o jogo como uma ferramenta de trabalho da psicologia pensando nas áreas cerebrais estimuladas. Neste contexto, foi desenvolvido o “Neurenga”, um jogo similar ao popular “Jenga”, que consiste em 54 peças de madeira empilhadas em grupos de três, formando uma torre. A meta é retirar as peças e construir novos andares, mantendo o equilíbrio. O jogo desenvolvido apresenta as mesmas 54 peças, porém divididas em nove grupos de diferentes cores, sendo cada cor representante de um conteúdo do semestre que interage entre si. O jogador deve então, observar as três peças do último nível da torre e, através das dicas apresentadas no manual, encontrar no restante da torre, uma peça que se relacione com alguma das outras três no último nível atual. O vencedor será o jogador anterior ao que derrubar a torre. O processo de construção do jogo apresentou algumas dificuldades por parte dos alunos desenvolvedores. Primeiramente, dentro do processo criativo, a dificuldade se apresentou principalmente no ato de juntar um formato de jogo aos conceitos da Neurofisiologia. Decidido o formato, foi necessária uma revisão da matéria ministrada para seleção dos conteúdos, consolidando ainda mais o conhecimento adquirido.

**Resultados alcançados:** A atividade cumpriu seu objetivo principal de estimular a criatividade para construção de um jogo educativo englobando os conteúdos trabalhados em Neurofisiologia, reforçando e consolidando os conceitos aprendidos ao longo do semestre.

**Recomendações:** Diante do resultado alcançado, recomenda-se a continuação da atividade nos outros semestres.

**Palavras-chave:** Jogos Educacionais; Neurociências; Aspectos Pedagógicos.

**REFERÊNCIAS**:

BATES, B. **Game Design.** 2.ed. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2004. p. 39-94. Disponível em: https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/11-game-design-second-edition.pdf Acesso em 16. agosto. 2017.

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem. **Technical Reports Series**, 2003. Disponível em: http://www.pucrs.br/facin-prov/wp-content/uploads/sites/19/2016/03/tr031.pdf . Acesso em: 31. julho.2017.

PESSINI, A.; KEMCZINSKI, A.; HOUNSELL, M.S. Uma Ferramenta de Autoria para o desenvolvimento de Jogos Sérios do Gênero RPG. **Computer on the beach,** 2015. Disponível em: https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/acotb/article/view/6994/3938. Acesso em 31. julho.2017.

PIAGET, J, **A formação do símbolo na criança : imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.