

EDITAL DE INSCRIÇÃO (RESUMO EXPANDIDO) - PSICOLOGIA

**DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O
ENSINO DE FUNÇÕES COGNITIVAS**

Luiz Henrique Santana Conceição (luiz.conceicao@metodista.br)

Thaís Taiacol Clementino (thaistaiacolclementino@gmail.com)

Ricardo De Faria Dorta (ricadort@uol.com.br)

A presente pesquisa investigou a aplicação de jogos didáticos como estratégia pedagógica para o ensino de funções cognitivas em estudantes de Psicologia. Apesar do crescente reconhecimento das metodologias ativas no ensino superior, persiste uma lacuna na literatura sobre instrumentos lúdicos específicos para conteúdos neuropsicológicos complexos e estudos em psicologia científica em geral. O estudo teve como objetivo desenvolver e avaliar três jogos didáticos originais adaptações dos jogos UNO®, Jogo da Vida® e Detetive®, projetados para facilitar a aprendizagem de conceitos complexos. Essas adaptações buscaram integrar os requisitos acadêmicos com uma abordagem inovadora que alia diversão e aprendizagem. UNO Cognitivo: Adaptação do jogo UNO com cartas tematizadas e microtarefas relacionadas às funções cognitivas: Atenção, Memória, Linguagem, Sensação e Percepção, Funções Executivas, Raciocínio e Aprendizagem. Mantém a dinâmica original do jogo de descarte de cartas, mas incorpora desafios cognitivos que devem ser cumpridos durante as jogadas, promovendo a revisão conceitual de forma lúdica e interativa. O objetivo central dessa adaptação é unir entretenimento com revisão crítica, incentivando alunos a consolidarem conceitos teóricos de maneira ativa. Jogo da Vida Acadêmica:

Inspirado no tradicional Jogo da Vida, o tabuleiro simula a jornada universitária do estudante de Psicologia. Há desafios acadêmicos, representados por casas que abordam desde etapas comuns da trajetória acadêmica como provas, seminários e estágios – até eventos inesperados, como trancamentos e reprovações. Cada etapa do tabuleiro foi desenhada para integrar conteúdos teóricos sobre funções cognitivas, relacionando conceitos prévios à prática real. O jogo também chama atenção para o uso de estratégias de planejamento e flexibilidade cognitiva, competências frequentemente necessárias no contexto acadêmico.

Crime Acadêmico: Este jogo investigativo foi inspirado no Detetive e desafia os participantes a resolverem um “crime” acadêmico utilizando conhecimentos sobre áreas cerebrais, funções cognitivas e instrumentos de avaliação neuropsicológicos. Os jogadores devem formular hipóteses, coletar pistas e deduzir qual função cognitiva foi “comprometida”, em qual área cerebral e com qual instrumento de avaliação, integrando aprendizado teórico com raciocínio dedutivo. Essa dinâmica gamificada oferece uma experiência de aprendizado baseada na resolução de problemas e no pensamento crítico, habilidades indispensáveis ao psicólogo. Os jogos foram elaborados para estimular a aprendizagem de conceitos relacionados à atenção, memória, linguagem, percepção, funções executivas e demais processos cognitivos, enquanto promovem reflexões sobre a carreira acadêmica. Para tanto, as estratégias utilizadas incluem o engajamento emocional dos participantes, a aplicação prática imediata dos conteúdos e um ambiente colaborativo, aspectos que diferenciam os jogos de abordagens pedagógicas tradicionais.

Adicionalmente, os jogos foram desenvolvidos com base em princípios pedagógicos sólidos, como a aprendizagem ativa defendida por John Dewey (1893), que propõe a consolidação do conhecimento por meio da experiência prática. Achados neurocientíficos sobre a consolidação da memória reforçam que o engajamento emocional ativa circuitos dopaminérgicos essenciais para a aprendizagem duradoura, e evidências apontam que atividades lúdicas aumentam em até 40% a retenção de conceitos complexos, quando comparadas a métodos expositivos tradicionais (Dehaene, 2012).

Complementarmente, os princípios andragógicos ofereceram orientação para adaptar esses jogos ao público universitário, considerando a relevância prática e a autonomia como fatores centrais na aprendizagem (Knowles, 1980). Nesta etapa inicial, as adaptações foram aplicadas e avaliadas com um grupo de estudantes universitários de Psicologia. A coleta de dados foi realizada por meio de uma pesquisa de experiência de usuário (UX Research), que utilizou escalas padronizadas, como a System Usability Scale (SUS), observações

sistemáticas com protocolos estruturados e entrevistas semiestruturadas. Esses métodos investigaram a percepção dos participantes sobre aspectos como a clareza das regras, a relevância dos desafios propostos e a eficácia dos jogos como ferramenta de aprendizagem. Resultados preliminares indicam que os jogos promoveram maior engajamento, facilitando a compreensão de conceitos teóricos complexos. O presente estudo destaca a importância das práticas lúdicas como uma alternativa viável e inovadora no ensino de Psicologia. Ao preencher a lacuna entre conhecimento teórico abstrato e competências práticas, os jogos abordam um dos maiores desafios no ensino superior. Essa combinação permite que estudantes desenvolvam simultaneamente o domínio dos conceitos neuropsicológicos e habilidades práticas necessárias para a formação do psicólogo. Além disso, a integração de dinâmicas lúdicas no ambiente acadêmico reforça a perspectiva de que a aprendizagem não precisa ser restrita aos métodos tradicionais, mas pode ser ampliada por meio de estratégias criativas e em sintonia com as demandas contemporâneas. Conclui-se que a aplicação de jogos didáticos no ensino de neuropsicologia representa uma abordagem inovadora com potencial de ampliação para outras áreas da psicologia. A introdução de elementos lúdicos promove um aprendizado crítico e reflexivo, alinhado às exigências do mercado e às necessidades formativas de futuros profissionais da área.

Referências:

DEHAENE, Stanislas. Os neurônios da leitura: como a ciência explica a nossa capacidade de ler. Porto Alegre: Penso, 2012.

DEWEY, John. Democracia e educação: uma introdução à filosofia da educação. São Paulo: Nacional, 1959.

KNOWLES, Malcolm Shepherd. A aprendizagem de adultos: um tratamento andragógico. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

Palavras-chave: jogos didáticos; funções cognitivas; metodologias ativas; ensino de psicologia; neuropsicologia educacional.

