Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
EFICÁCIA PERCEBIDA DA GAMIFICAÇÃO NA RECUPERAÇÃO MNEMÔNICA E ENGAJAMENTO EM NEUROPSICOLOGIA

Italo de Oliveira Costa;
Maria Eduarda Alexandre Galvão;
Paloma Victoria de Sales Alves;
Giulyanna Karlla Arruda Bezerra;
Orientador (A) Carla Alexandra Da Silva Moita Minervino.

Programa de Monitoria
CE - Centro de Educação, Campus I - João Pessoa

RESUMO: O campo da Neuropsicologia, dada a sua complexidade conceitual e a necessidade de articulação entre teoria e prática, impõe desafios significativos à retenção e consolidação do conhecimento no Ensino Superior. Nesse contexto, a gamificação, caracterizada pela aplicação de mecânicas de jogos (pontuação, regras e competição) a domínios não lúdicos, emerge como uma metodologia ativa promissora para otimizar a experiência de ensino-aprendizagem. Este estudo justifica-se pela necessidade de avaliar a contribuição de estratégias lúdicas na dinamização da revisão de conteúdos complexos e no incremento do engajamento discente. A educação é uma das principais áreas onde a gamificação é tanto implementada, quanto pesquisada. O potencial da gamificação vai além de tornar o aprendizado "divertido", pois envolve a capacidade de resolução de problemas e articulação da teoria de modo mais prático. A fim de auxiliar os discentes do componente Neuropsicologia, a monitoria elaborou estratégias de revisão e aprendizagem que dinamizam as neurociências: As atividades envolveram competição em grupos, supervisão docente e inspiração em jogos tradicionais. Objetivo: Analisar a percepção discente da eficácia de intervenções gamificadas como metodologia de revisão e catalisador da recuperação mnemônica de conteúdos trabalhados no componente curricular de Neuropsicologia do curso de Psicopedagogia. Método: Foi conduzido estudo exploratório-descritivo, abordagem quanti-qualitativa. A intervenção consistiu na aplicação de 3 estratégias lúdicas temáticas (bingo pedagógico sobre historicidade; dinâmica de desenho e adivinhação de neuroanatomia; e mímica sobre funções cognitivas). A avaliação da percepção foi realizada mediante um questionário online de autorrelato, utilizando uma escala do tipo Likert de 5 pontos, aplicada aos discentes do componente curricular após a conclusão das atividades. O universo amostral foi composto por 20 participantes (N=20) de um total de 36 matriculados. Resultados: Os resultados revelaram uma percepção altamente positiva da intervenção. A maioria dos participantes (95%) indicou concordância (total ou parcial) que as estratégias lúdicas e de gamificação favoreceram a consolidação do conteúdo. Especificamente, 80% dos discentes relataram que as atividades auxiliaram no resgate mnemônico de conceitos que haviam sido esquecidos. Adicionalmente, 75% manifestaram concordância total de que a proposta tornou o aprendizado mais motivador e interessante (elevando a concordância geral para 95%). Contudo, em relação à redução da ansiedade avaliativa, a concordância total foi de 50%, sinalizando uma margem para aprimoramento na gestão do estresse acadêmico. Conclusão: Os achados demonstram que a aplicação da gamificação e de estratégias lúdicas na revisão de Neuropsicologia

possui uma eficácia significativa na otimização do processo de ensino-aprendizagem. A alta taxa de concordância, particularmente no que tange à fixação de conteúdo e à recuperação de memória, referenda o potencial dessas metodologias ativas para superar a passividade didática. Sugere-se que a integração de métodos didáticos alternativos, ativos e estimulantes, é essencial para disciplinas de alta complexidade no Ensino Superior, promovendo um aprendizado mais robusto e engajador, ao mesmo tempo que se reconhece a necessidade de refinar a abordagem para mitigar a ansiedade relacionada às avaliações.