

## DESVENDANDO TRANSTORNOS PSICOPATOLÓGICOS NA INFÂNCIA: GAMIFICAÇÃO EM PSICOLOGIA DO DESENVOLVIMENTO

William Araújo Santos<sup>1</sup>  
Camila Carla Dantas Soares<sup>2</sup>  
Brenda Stefany Nascimento Dantas<sup>3</sup>  
Dara Raiane Vale Silvestre<sup>4</sup>  
Polion de Araújo Maia<sup>5</sup>  
Samanta Batista Góis Araújo<sup>6</sup>  
Rafael Araújo Lira<sup>7</sup>

**Resumo:** Este artigo relata a experiência de implementação da gamificação na disciplina de Psicologia do Desenvolvimento da Criança e do Adolescente, focando no estudo de transtornos psicopatológicos na infância. O objetivo foi transformar conteúdos teóricos em atividades lúdicas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e engajador. A metodologia envolveu a criação de jogos educativos, como Dominó, Jogo da Memória, Kahoot, Tinta na Cara e Tabuleiro Humano, que abordaram aspectos dos transtornos psicopatológicos e incentivaram a colaboração e a competição saudável. Os resultados esperados incluíram uma melhora na compreensão dos conteúdos, aumento na retenção de informações e desenvolvimento de habilidades práticas em diagnóstico e intervenção terapêutica. As contribuições do trabalho destacam a gamificação como uma ferramenta pedagógica valiosa no ensino de Psicologia, transformando o processo de aprendizagem em uma experiência mais envolvente e eficaz. As implicações sugerem que a gamificação pode ser aplicada em outras áreas do conhecimento, adaptando-se às necessidades e recursos específicos de cada contexto educacional.

**Palavras-chave:** Psicologia do Desenvolvimento. Transtornos Mentais. Modelos Educacionais. Gamificação.

### 1. INTRODUÇÃO

A gamificação tem se destacado como uma abordagem inovadora no campo da educação, transformando a maneira como os conteúdos são apresentados e assimilados pelos alunos. No contexto do ensino de Psicologia do Desenvolvimento, a aplicação de elementos

---

<sup>1</sup> Psicólogo. Docente do curso de Psicologia na Faculdade Caicoense Santa Teresinha (FCST). Mestre em Educação, Tecnologia e Inovação em Medicina (UFRN). Residência Multiprofissional em Atenção Básica (UFRN). Residência Multiprofissional em Saúde Materno Infantil (UFRN). E-mail: william@fcst.edu.br.

<sup>2</sup> Enfermeira. Mestre em Enfermagem (UFPB). Discente do curso de Psicologia da Faculdade Caicoense Santa Teresinha (FCST). E-mail: camilacarla.soares@hotmail.com.

<sup>3</sup> Discente do curso de Psicologia da Faculdade Caicoense Santa Teresinha (FCST). E-mail: stefanybrenda1@gmail.com

<sup>4</sup> Discente do curso de Psicologia da Faculdade Caicoense Santa Teresinha (FCST). E-mail: daravalesilvestre@gmail.com

<sup>5</sup> Discente do curso de Psicologia da Faculdade Caicoense Santa Teresinha (FCST). E-mail: polionamaia@gmail.com

<sup>6</sup> Discente do curso de Psicologia da Faculdade Caicoense Santa Teresinha (FCST). E-mail: batistasamanta333@gmail.com

<sup>7</sup> Terapeuta Ocupacional pela Universidade Potiguar. Especialista em Gestão Clínica pelo Sírío-Libanês e em Gerontologia pela UNP. rafaellira51@hotmail.com

lúdicos pode facilitar a compreensão de temas complexos, como os transtornos psicopatológicos na infância. Este trabalho tem como foco a utilização da gamificação para promover um aprendizado significativo sobre esses transtornos, transformando o conteúdo teórico em experiências práticas e interativas.

A delimitação do tema envolve o estudo e aplicação de técnicas de gamificação no ensino dos principais transtornos psicopatológicos que afetam crianças e adolescentes. Transtornos de humor, ideação e comportamento suicida, transtorno de ansiedade de separação, transtorno do espectro autista (TEA), deficiência intelectual e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) são algumas das condições abordadas. A escolha desses transtornos se justifica pela sua prevalência e pelo impacto significativo que têm na vida das crianças e suas famílias.

A motivação para esta pesquisa surge da necessidade de explorar novas metodologias pedagógicas que possam engajar os alunos de maneira mais eficaz e promover um ambiente de aprendizado mais dinâmico e participativo. A educação tradicional muitas vezes falha em manter o interesse dos estudantes, especialmente quando se trata de temas complexos e densos. A gamificação, ao incorporar elementos de jogos, pode tornar o processo de aprendizado mais atraente e eficiente. Essa abordagem não apenas facilita a compreensão dos conteúdos, mas também estimula a motivação intrínseca dos alunos, promovendo um maior envolvimento com o material didático.

A pergunta problema que norteia este estudo é: como a gamificação pode ser utilizada de maneira eficaz para ensinar os transtornos psicopatológicos na infância aos alunos de Psicologia do Desenvolvimento? A pergunta surge da necessidade de dinamizar o conteúdo “Transtornos Psicopatológicos na Infância” dentro da disciplina Psicologia do Desenvolvimento da Criança e do Adolescente.

Para alcançar este objetivo, foi utilizado um delineamento metodológico que envolveu a aplicação de diversas atividades gamificadas, tais como jogos de memória, *quizzes* interativos e jogos de tabuleiro. Esses jogos foram desenvolvidos e aplicados em uma aula prática, com a participação ativa dos alunos. A metodologia incluiu a leitura prévia de material teórico, seguida pela participação nos jogos, permitindo que os alunos associassem a teoria à prática de maneira lúdica e colaborativa. Essa abordagem metodológica foi escolhida por sua capacidade de engajar os alunos de maneira ativa e dinâmica, facilitando a internalização do conhecimento através da prática e da experiência.

Este trabalho está organizado em sessões que detalham cada etapa do estudo. A primeira sessão apresenta uma revisão da literatura sobre gamificação e seu uso no ensino de Psicologia. Esta revisão inclui uma discussão sobre os fundamentos teóricos da gamificação, suas aplicações em contextos educacionais e os benefícios comprovados dessa abordagem. A segunda sessão descreve o planejamento e desenvolvimento das atividades gamificadas, incluindo os transtornos abordados e os jogos utilizados. Serão apresentados os critérios utilizados para a seleção dos transtornos e os princípios que guiaram a criação dos jogos educativos.

A terceira relata a aplicação prática das atividades, destacando a participação dos alunos e os resultados obtidos. Serão discutidas as reações dos alunos às atividades gamificadas, bem como a eficácia dessas atividades na promoção do aprendizado dos transtornos psicopatológicos. A quarta sessão discute os achados do estudo, analisando a eficácia da gamificação como ferramenta pedagógica. Foi realizada uma análise crítica dos resultados, destacando as vantagens e limitações da gamificação no ensino de Psicologia do Desenvolvimento.

Finalmente, a quinta sessão apresenta as considerações finais, refletindo sobre as implicações da pesquisa e sugestões para futuras investigações. Foram discutidas as contribuições do estudo para a prática pedagógica e possíveis direções para pesquisas futuras sobre o uso da gamificação no ensino de Psicologia.

O objetivo geral deste trabalho é promover um aprendizado significativo sobre os transtornos psicopatológicos na infância por meio da gamificação, transformando o conteúdo teórico em experiências práticas e lúdicas. Especificamente, buscou-se incorporar novas metodologias pedagógicas para tornar o ensino mais dinâmico e envolvente, estimular a participação ativa dos alunos através de jogos educativos, desenvolver competências práticas para a identificação e compreensão dos transtornos psicopatológicos, e orientar os futuros profissionais de psicologia para atuarem na promoção da saúde mental, além de combater preconceitos e estigmas sociais associados a esses transtornos.

## **2. A GAMIFICAÇÃO E SEU USO NO ENSINO DE PSICOLOGIA**

A gamificação é uma abordagem que aplica elementos típicos de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a experiência de aprendizagem dos participantes. Segundo Japiassu e Rached

(2020), gamificação envolve o uso de design de jogos e mecânicas de jogo para enriquecer experiências educacionais, transformando atividades que tradicionalmente são vistas como árduas ou entediantes em processos mais envolventes e motivadores.

Gamificação é o uso de elementos e design de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação, negócios e saúde, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a experiência do usuário. Essa abordagem utiliza mecânicas de jogos como pontos, níveis, desafios, recompensas e rankings para transformar atividades cotidianas em experiências mais interativas e envolventes. A ideia central é aplicar o que torna os jogos atraentes para atividades que normalmente não teriam esse apelo lúdico (JAPIASSU; RACHED, 2020).

Os fundamentos teóricos da gamificação estão enraizados na psicologia comportamental e na teoria da autodeterminação. A teoria da autodeterminação, proposta por Deci e Ryan (1985), sugere que a motivação intrínseca é impulsionada por três necessidades psicológicas básicas: autonomia, competência e relacionamento. A gamificação pode satisfazer essas necessidades ao proporcionar aos alunos a liberdade de escolher (autonomia), a oportunidade de desenvolver habilidades (competência) e a possibilidade de interagir com outros (relacionamento).

## 2.1 Aplicações da Gamificação na Educação

Na educação, a gamificação tem sido utilizada para transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais interativo e participativo. De acordo com Faria (2021), a aplicação de elementos de jogos, como pontos, *badges* e *rankings*, pode promover um maior envolvimento dos alunos, melhorando a retenção de informações e a motivação para aprender.

No contexto brasileiro, estudos como o de Silva e Pompeo (2019) destacam que a gamificação tem sido eficaz em ambientes educacionais brasileiros, promovendo um engajamento maior dos alunos e facilitando a assimilação de conteúdos complexos. Segundo esses autores, a gamificação tem o potencial de revolucionar o ensino ao integrar tecnologia e pedagogia de maneira inovadora.

No ensino de Psicologia, a gamificação tem sido explorada como uma ferramenta eficaz para facilitar a compreensão de conceitos complexos e promover habilidades práticas. Segundo a revisão de Ferreira e Freitas (2019), a gamificação pode ajudar a desenvolver competências como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração em equipe. Esses são aspectos

cruciais para futuros psicólogos, que precisam integrar teoria e prática em sua formação profissional.

Os benefícios da gamificação no contexto educacional são amplamente reconhecidos. Ela não só aumenta o engajamento dos alunos, mas também promove um aprendizado mais profundo e significativo. Conforme Portugal (2021), a gamificação pode:

- a) Aumentar a Motivação: Elementos de jogo como desafios, recompensas e feedback imediato mantêm os alunos motivados e envolvidos.
- b) Melhorar a Retenção de Conhecimento: Atividades gamificadas, ao serem repetitivas e interativas, ajudam na retenção de informações.
- c) Estimular a Participação Ativa: Alunos são incentivados a participar ativamente do processo de aprendizagem, ao invés de serem meros receptores passivos de informação.
- d) Promover Habilidades Sociais: Jogos que envolvem colaboração e competição saudável ajudam a desenvolver habilidades sociais e de trabalho em equipe.

Estudos brasileiros, como o de Moreno, Araújo e Gomes (2024), corroboram esses benefícios ao demonstrar que a gamificação pode transformar o ambiente de sala de aula, tornando-o mais dinâmico e inclusivo. Esses autores enfatizam que a gamificação promove não apenas a aprendizagem cognitiva, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Apesar dos muitos benefícios, a gamificação também enfrenta desafios e limitações. Um dos principais desafios é garantir que os elementos de jogo sejam apropriados para o conteúdo e contexto educacional. Segundo Portugal (2021), há o risco de que a gamificação, se mal implementada, possa se tornar superficial, focando mais na diversão do que no aprendizado efetivo. Além disso, a resistência dos professores e a falta de recursos tecnológicos podem ser barreiras significativas para a implementação bem-sucedida da gamificação.

No contexto brasileiro, Moreno, Araújo e Gomes (2024) apontam que a falta de formação específica dos professores em gamificação e a insuficiência de recursos tecnológicos nas escolas são desafios consideráveis. Esses fatores podem limitar a eficácia das iniciativas gamificadas e requerem soluções integradas que envolvam treinamento docente e investimento em infraestrutura tecnológica.

A gamificação apresenta um potencial significativo para transformar a educação, tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz. No contexto do ensino de Psicologia, a aplicação de elementos de jogos pode facilitar a compreensão de transtornos psicopatológicos

complexos e promover habilidades práticas essenciais. No entanto, para maximizar os benefícios da gamificação, é crucial uma implementação cuidadosa e bem planejada, que considere as necessidades e contextos específicos dos alunos. Estudos brasileiros recentes destacam a eficácia e os desafios dessa abordagem, sublinhando a necessidade de um suporte contínuo aos educadores e investimentos adequados em tecnologia educacional.

### **3. PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES GAMIFICADAS**

O planejamento das atividades gamificadas na disciplina de Psicologia do Desenvolvimento da Criança e do Adolescente teve como objetivo transformar o conteúdo teórico sobre os principais transtornos psicopatológicos na infância em experiências de aprendizagem lúdicas e interativas. Para isso, foram considerados os seguintes transtornos:

- a) Transtornos de Humor (depressão, distímia, bipolaridade)
- b) Ideação e Comportamento Suicida
- c) Transtorno de Ansiedade de Separação
- d) Transtorno do Espectro Autista (TEA)
- e) Deficiência Intelectual
- f) Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)

O desenvolvimento das atividades gamificadas baseou-se na criação de jogos educativos que transformaram o conteúdo teórico sobre os transtornos psicopatológicos na infância em experiências interativas e envolventes para os alunos. As atividades foram estruturadas para abordar de maneira eficaz e lúdica os conceitos, etiologia, critérios de diagnóstico, curso, prognóstico e tratamento de cada transtorno selecionado.

Um dos jogos desenvolvidos foi o Dominó, com o tema Transtornos de Humor. Este jogo consistiu na confecção de peças de dominó que se encaixavam de acordo com perguntas e respostas sobre depressão, distímia e bipolaridade. As peças, confeccionadas em MDF e plastificadas, foram desenhadas para promover a associação correta entre os conceitos abordados.

Outro jogo criado foi o Jogo da Memória, que abordou de forma geral os transtornos psicopatológicos. As peças, também plastificadas, continham conceitos e figuras representativas que os alunos deveriam associar. Este jogo teve como objetivo principal estimular a memorização e a compreensão dos diferentes transtornos de uma maneira divertida e interativa.

Além disso, o *Kahoot*<sup>8</sup> foi utilizado como uma plataforma de jogo de perguntas e respostas, permitindo que os alunos participassem em tempo real por meio de seus dispositivos móveis. Este jogo promoveu a competitividade saudável e o engajamento dos alunos, ao mesmo tempo em que reforçou o conhecimento adquirido nas aulas teóricas.

Outro destaque foi o jogo Tinta na Cara, que focou no Transtorno do Espectro Autista (TEA). Neste jogo, os alunos foram divididos em dois grupos, e cada membro enfrentou um adversário do grupo oposto. Ao responder corretamente às perguntas sobre TEA, os participantes tinham a oportunidade de pintar a cara do oponente, incentivando a rapidez de raciocínio e o conhecimento sobre o transtorno de forma lúdica.

O Tabuleiro Humano foi uma atividade que transformou o aprendizado em uma dinâmica de tabuleiro grande (dimensão: 3mx3m), onde os alunos avançavam respondendo perguntas e cumprindo desafios. Penalidades, como voltar uma casa, foram incluídas para aumentar a interatividade e o envolvimento dos alunos.

A seleção dos transtornos psicopatológicos para a gamificação foi baseada em critérios que consideraram a prevalência desses transtornos na infância e sua relevância no contexto clínico e educacional. Além disso, foram escolhidos transtornos que apresentam uma diversidade de sintomas e desafios terapêuticos, proporcionando uma ampla gama de conteúdo para ser trabalhado através dos jogos. A escolha dos transtornos visou garantir que os futuros psicólogos desenvolvessem habilidades diagnósticas e terapêuticas essenciais para a prática clínica.

Os princípios que orientaram a criação dos jogos educativos incluíram o engajamento, relevância, interatividade, diversidade de abordagens e clareza dos objetivos e regras. As atividades foram projetadas para serem atraentes e envolventes, incentivando a participação ativa dos alunos. A relevância dos jogos foi garantida ao refletir situações clínicas reais, facilitando a aplicação prática do conhecimento teórico. A interatividade foi enfatizada para promover a colaboração e a competição saudável entre os alunos. Além disso, foi utilizada uma diversidade de abordagens, com diferentes tipos de jogos, como memória, perguntas e respostas e enigmas, para atender a diversos estilos de aprendizagem. Por fim, cada jogo foi desenvolvido com objetivos claros e regras bem definidas para garantir a eficácia da aprendizagem.

---

<sup>8</sup> Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos que permite a criação e participação em quizzes interativos.

#### **4. PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS E RESULTADOS OBTIDOS**

A participação dos alunos nas atividades gamificadas foi significativamente alta e entusiástica. Desde o início das atividades, observou-se um elevado nível de engajamento e interesse por parte dos alunos. A gamificação despertou a curiosidade e motivou os estudantes a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem, rompendo com a tradicional abordagem expositiva. A transformação do conteúdo teórico em jogos educativos fez com que os alunos participassem de maneira mais dinâmica e interativa nas aulas.

Os alunos participaram em grupos, colaborando entre si para resolver os desafios propostos pelos jogos. Essa colaboração não apenas fomentou o espírito de equipe, mas também facilitou a troca de conhecimentos e experiências entre os participantes.

Cada grupo demonstrou uma forte competição saudável, buscando alcançar os melhores resultados nos jogos. As reações dos alunos às atividades gamificadas foram, em sua maioria, positivas. Muitos alunos relataram que as atividades eram divertidas e que tornavam o aprendizado dos transtornos psicopatológicos mais interessante e acessível.

A abordagem lúdica dos jogos fez com que os alunos se sentissem mais à vontade para participar e interagir, reduzindo a ansiedade e o medo de errar. Além disso, os alunos apreciaram a diversidade de jogos e a forma como cada jogo abordava diferentes aspectos dos transtornos psicopatológicos. A variedade de atividades permitiu que diferentes estilos de aprendizagem fossem contemplados, o que foi especialmente benéfico para aqueles que têm dificuldades em assimilar o conteúdo de maneira tradicional.

A eficácia das atividades gamificadas na promoção do aprendizado dos transtornos psicopatológicos foi avaliada por meio de observações em sala de aula, feedback dos alunos e resultados de avaliações formais. Os resultados indicaram que a gamificação teve um impacto positivo significativo no aprendizado dos alunos.

Primeiramente, os discentes relataram que houve uma melhora na compreensão dos conteúdos. Os alunos demonstraram uma compreensão mais profunda dos transtornos psicopatológicos, sendo capazes de identificar conceitos, etiologias, critérios de diagnóstico, curso, prognóstico e tratamentos com maior facilidade. Além disso, observou-se um aumento na retenção de informações. A natureza interativa e repetitiva dos jogos contribuiu para uma maior retenção de informações, com muitos alunos relatando que se lembravam melhor do conteúdo após participarem das atividades gamificadas. O feedback dos alunos foi majoritariamente positivo, com muitos expressando satisfação com a metodologia gamificada

e sentindo que aprenderam de forma mais eficaz e que as atividades tornaram o conteúdo mais acessível e menos intimidador.

## **5. ANÁLISE DA APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES GAMIFICADAS**

A gamificação emergiu como uma ferramenta pedagógica eficaz no ensino de Psicologia do Desenvolvimento, especialmente no contexto da compreensão e aprendizado sobre os transtornos psicopatológicos na infância. Os resultados obtidos indicam que a implementação de jogos educativos não só aumentou o engajamento dos alunos, mas também melhorou significativamente a retenção de informações e a compreensão dos conceitos teóricos.

As atividades gamificadas mostraram-se eficazes na promoção do aprendizado dos transtornos psicopatológicos entre os alunos de Psicologia. A combinação de elementos lúdicos com conteúdo educacional proporcionou um ambiente de aprendizagem mais envolvente e dinâmico, que facilitou a assimilação e retenção de conhecimentos complexos.

A gamificação também ajudou a desenvolver habilidades práticas que são essenciais para a prática clínica, preparando os alunos de maneira mais completa para os desafios que encontrarão em sua futura carreira profissional. Além disso, a abordagem interativa e colaborativa das atividades fortaleceu o espírito de equipe e a comunicação entre os alunos, habilidades que são igualmente importantes no contexto clínico.

Em resumo, a integração de atividades gamificadas na disciplina de Psicologia do Desenvolvimento da Criança e do Adolescente foi uma estratégia pedagógica bem-sucedida, que não apenas tornou o aprendizado mais agradável, mas também mais eficaz. As experiências positivas relatadas pelos alunos e os resultados obtidos confirmam o potencial da gamificação como uma ferramenta valiosa no ensino de Psicologia.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A implementação da gamificação na disciplina de Psicologia do Desenvolvimento da Criança e do Adolescente, voltada para o estudo dos transtornos psicopatológicos na infância, demonstrou ser uma estratégia pedagógica eficaz e inovadora. Este estudo se propôs a transformar conteúdos teóricos complexos em atividades lúdicas e interativas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e engajador. Os resultados obtidos indicam que a gamificação não apenas aumentou o engajamento dos alunos, mas também melhorou significativamente a retenção de informações e a compreensão dos conceitos teóricos.

Os alunos participaram ativamente das atividades gamificadas, colaborando entre si e demonstrando uma forte competição saudável. A abordagem lúdica dos jogos despertou a curiosidade e motivou os estudantes a se envolverem mais profundamente no processo de aprendizagem. As atividades gamificadas permitiram que os alunos aplicassem conhecimentos teóricos em situações práticas simuladas, promovendo o desenvolvimento de habilidades clínicas essenciais para a prática profissional.

As reações positivas dos alunos às atividades gamificadas confirmam a eficácia dessa abordagem pedagógica. Muitos relataram que as atividades tornaram o aprendizado mais interessante e acessível, reduzindo a ansiedade e o medo de errar. A diversidade de jogos contemplou diferentes estilos de aprendizagem, beneficiando alunos com variadas preferências e necessidades educacionais. A natureza interativa e repetitiva dos jogos contribuiu para uma maior retenção de informações, com muitos alunos relatando que se lembravam melhor do conteúdo após participarem das atividades.

No entanto, é importante reconhecer as limitações e desafios associados à implementação da gamificação. A criação e execução de jogos educativos demandam tempo e recursos consideráveis, tanto para o desenvolvimento dos materiais quanto para a preparação das aulas. Além disso, alguns alunos podem ter se sentido intimidados pela competição ou pela necessidade de responder rapidamente, o que pode ter afetado seu desempenho e aprendizado. A gamificação é mais eficaz para conteúdos que podem ser facilmente transformados em atividades lúdicas, mas pode não ser tão eficiente para conceitos mais abstratos ou complexos. Ademais, a dependência de tecnologias, como o acesso a dispositivos e à internet, pode não ser viável em todas as instituições ou para todos os alunos.

A análise crítica dos resultados deste relato revela que a gamificação é uma ferramenta pedagógica valiosa no ensino de Psicologia do Desenvolvimento. A combinação de elementos lúdicos com conteúdo educacional proporcionou um ambiente de aprendizagem mais envolvente e dinâmico, facilitando a assimilação e retenção de conhecimentos complexos. A abordagem interativa e colaborativa das atividades fortaleceu o espírito de equipe e a comunicação entre os alunos, habilidades essenciais no contexto clínico.

Para mitigar as limitações identificadas, futuras pesquisas podem explorar estratégias que tornem a gamificação mais acessível e inclusiva, garantindo que todos os alunos se beneficiem igualmente dessa abordagem. Além disso, a expansão do uso de jogos educativos

para outras áreas do conhecimento pode proporcionar insights valiosos sobre a eficácia da gamificação em diferentes contextos educacionais.

Em conclusão, a integração de atividades gamificadas na disciplina de Psicologia do Desenvolvimento da Criança e do Adolescente foi uma estratégia pedagógica bem-sucedida, que não apenas tornou o aprendizado mais agradável, mas também mais eficaz. As experiências positivas relatadas pelos alunos e os resultados obtidos confirmam o potencial da gamificação como uma ferramenta valiosa no ensino de Psicologia. Ao transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais envolvente e interativa, a gamificação prepara melhor os alunos para os desafios da prática profissional, contribuindo para a formação de futuros psicólogos mais competentes e bem preparados para atuar na área clínica.

## REFERÊNCIAS

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. **Intrinsic motivation and self-determination in human behavior**. New York: Plenum, 1985.

FARIA, Alexandre Ferreira de. **Gamificação na Educação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Engenharia da Computação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás – PUC. Goiânia, 2021.

FERREIRA, Lucas Nobre Bonifácio; FREITAS, Daniel Barbieri. Gamificação como ferramenta de ensino na disciplina de estatística do curso de Psicologia. **Programa de Iniciação Científica-PIC/UniCEUB-Relatórios de Pesquisa**, 2019.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, v. 12, n. 1, p. 49-60, 2020.

MORENO, Douglas Aquino; ARAÚJO, Gustavo Cunha de; GOMES, Jayanne Xavier. Uma revisão sistemática dos benefícios da gamificação no ensino básico. **Singular, Sociais e Humanidades**, v. 1, n. 6, p. 249-265, 2024.

PORTUGAL, Marc-Antoine. **Gamificação em contexto educacional. Elementos positivos que guiam a efeitos negativos**. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Psicologia da Educação, Desenvolvimento e Aconselhamento) – Universidade de Coimbra – UC. Coimbra, 2021.

SILVA, Lucas Santos; POMPEO, Arthur. Aplicação da Gamificação na Educação Superior Brasileira: Uma revisão das propostas de mecânicas sob a luz da evolução tecnológica. **Revista Tecnológica da FATEC Americana**, v. 7, n. 02, p. 75-87, 2019.

