

EDUCAÇÃO, NEUROCIÊNCIA E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA PRÁTICA EXTENSIONISTA: TRABALHANDO RACIOCÍNIO LÓGICO, MEMÓRIA E ATENÇÃO

EDUARDO DA SILVA MARCELLO¹; YASMIN PAULA DOS SANTOS²;
NATÁLIA EBONE PAIM³; FABIANE MADEIRA DOS SANTOS
FERREIRA⁴; ADRIANA LOURENCO DA SILVA⁵; GIOVANA DUZZO
GAMARO⁶

¹*Universidade Federal de Pelotas – emarcello674@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – santosyasmipa739@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas-ebonenatalia@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas-fabymsantosferreira@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas-adrilourenco@gmail.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas– giovana.gamaro@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Curiosamente é um projeto de extensão cujo principal objetivo é a divulgação científica relacionada às diversas áreas das neurociências. Para tanto, por meio de atividades lúdicas utilizando diversos materiais didáticos, busca a interação com a comunidade extra muros. Por meio de diversas ações o projeto atua junto a comunidade escolar com realizações de oficinas temáticas, ou ainda capacitações junto a alunos e/ou professores da rede municipal, bem como atuações pontuais em eventos na cidade ou vinculadas a programas institucionais.

Os achados vinculados à área de neurociências permitem a compreensão do comportamento, da aprendizagem, da regulação das emoções entre outras funções biológicas. No entanto, esses dados ainda são, em grande parte, restritos a espaços acadêmicos e técnicos, dificultando o alcance à população em geral.

Diante disso, uma das estratégias do grupo é levar a neurociência *in loco* com intuito de despertar o interesse da população sobre temas ligados à atenção, memória, percepção sensorial e funcionamento do cérebro. Desta forma, o presente trabalho relaciona neurociência, educação, divulgação e articula ações de ensino, pesquisa e extensão. O principal objetivo do presente trabalho foi desenvolver atividades para estimular o aprendizado e a curiosidade promovendo a aproximação entre os saberes entre universidade e sociedade.

2. METODOLOGIA

A atividade foi construída no formato de uma trilha interativa no estande da UFPel durante a Fenadoce 2025. Ela foi composta por jogos, testes rápidos de atenção e dinâmicas que instigavam a curiosidade, o raciocínio lógico do público e proporcionaram momentos de aprendizado informal.

As atividades incluíram jogos de pares em tabuleiros, desafios de memorização de padrões, jogos de concentração e atenção seletiva e quebra cabeças que promoviam o desenvolvimento de estratégias e lógica.

Todos estudantes do projeto estudaram as bases teóricas de cada atividade, bem como participaram de treinamentos prévios sobre as dinâmicas, bem como orientações de comunicação adequada com o público.

Durante a visitação da comunidade nos corredores da Fenadoce, a equipe do *Curiosamente* convidava-os a conhecer o projeto e a interagir com as atividades expostas de acordo com a preferência do visitante. Durante a participação houve interação entre os extensionistas e o público por meio de explanações envolvidas nas atividades realizadas.

A metodologia foi fundamentada nos princípios freireanos de educação popular (FREIRE, 1983), promovendo a horizontalidade na relação entre universidade e sociedade.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A avaliação qualitativa foi realizada por meio da observação do engajamento dos visitantes e coleta informal de comentários, dúvidas e reflexões feitas pelo público ao longo das interações. A ação extensionista teve visitação de 15 pessoas ao longo das duas horas de participação do projeto no evento. Cabe ressaltar que este número refere-se ao registro formal, apenas pelos visitantes que assinaram o livro de presença. A média de idade dos participantes foi de 24 anos, envolvendo participantes de diferentes faixas etárias, com destaque para crianças, adolescentes e famílias.

A curiosidade gerada pelos jogos e pela ambientação do estande atraía naturalmente o público, que era recebido de forma ativa e acolhedora pelos estudantes e professores orientadores. Muitas pessoas permaneceram no estande, interagindo com múltiplas atividades e dialogando com os monitores. Os visitantes demonstravam interesse em compreender alguns aspectos do funcionamento do cérebro relacionados ao dia a dia, como momentos de distração ou a dificuldade de lembrar de algo. Comentários como “*nunca pensei que isso fosse neurociência*” e “*agora entendi por que às vezes esqueço onde coloquei as coisas*” foram frequentes e evidenciam a apropriação crítica do conteúdo.

Para os estudantes envolvidos, a experiência foi igualmente rica: além do contato direto com o público, houve um aprimoramento das habilidades de comunicação científica, escuta ativa e simplificação de conteúdos acadêmicos. A participação nesta ação contribuiu para o fortalecimento da responsabilidade social universitária, mostrando o impacto positivo da popularização científica em grandes eventos. Além do desenvolvimento de habilidades de oratória, compreensão, trabalho em grupo interdisciplinar.

4. CONSIDERAÇÕES

A recorrente participação do projeto *Curiosamente* na Fenadoce se consolida a cada ano como uma ação de extensão universitária divulgando o que a universidade produz e levando até o público. Os resultados observados de forma preliminar demonstram que estratégias interativas e lúdicas são importantes motivadores para a promoção do conhecimento científico junto à

população. As atividades propostas estimulam o interesse sobre o funcionamento do cérebro, os jogos e dinâmicas facilitam a compreensão de conceitos abstratos da neurociência, cumprindo o objetivo de tornar esse saber acessível e relevante para a vida cotidiana.

Na perspectiva da universidade, a ação reforçou seu papel como agente de transformação social, ampliando o alcance do conhecimento acadêmico. Para os estudantes, o projeto possibilitou a vivência de uma prática extensionista significativa, contribuindo para sua formação humanística e cidadã. A continuidade dessas ações se mostra essencial para fortalecer a relação dialógica entre universidade e comunidade, promovendo ciência com empatia, acessibilidade e engajamento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEAR, M. F.; CONNORS, B. W.; PARADISO, M. A. *Neurociências: desvendando o sistema nervoso*. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

BOCCHI, R. A neurociência anunciada no pensamento de Paulo Freire: saberes necessários para a melhora no desempenho das aulas. Disponível em: <https://robertabocchi.com.br/a-neurociencia-anunciada-no-pensamento-de-paulo-freire-saberes-necessarios-para-a-melhora-no-desempenho-das-aulas/>. Acesso em: 16 ago. 2025.

COSENZA, R.; GUERRA, L. *Neurociência e aprendizagem: fundamentos para a prática educativa*. Disponível em: <https://www.acervo.paulofreire.org/bitstreams/5dcea31a-ff1c-43bc-b4e5-05f28ef9d176/download>. Acesso em: 16 ago. 2025.

DAMÁSIO, A. R. *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GAZZANIGA, M. S.; IVRY, R. B.; MANGUN, G. R. *Cognitive neuroscience: the biology of the mind*. 5. ed. New York: W. W. Norton, 2018.

KANDEL, E. R.; SCHWARTZ, J. H.; JESSELL, T. M. *Princípios de neurociência*. 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC (UFABC). *Projeto Experimente Música: oficinas de musicalização e desenvolvimento cognitivo*. Disponível em: <https://cursos.ufabc.edu.br/bacharelado-em-neurociencia/extensao>. Acesso em: 16 ago. 2025.