

## **“POP QUIZ PSICANÁLISE”: O Jogo como Instrumento de Revisão Após as Aulas Remotas**

Lavínia Carvalho Brito Neves<sup>1</sup>

### **Dados de Identificação**

**Disciplina:** Teorias e Técnicas Psicoterápicas I: Psicanálise e Teorias e Técnicas  
**Psicoterápicas II:** Psicanálise

**Período:** 6º e 7º

**Curso:** Psicologia

### **Objetivo(s) da Ação**

Revisar os conteúdos de psicanálise ministrados durante as aulas remotas por meio de um QUIZ.

Esta prática teve como objetivo motivar o estudo dos conteúdos a serem revisados a partir da proposta de uma atividade lúdica e dinâmica como o jogo de perguntas e repostas (QUIZ).

### **Conteúdos Trabalhados**

A prática relatada foi pensada de modo a atender a demanda de revisar os conteúdos ministrados durante as aulas remotas na pandemia de uma forma lúdica, sob a forma de um jogo de perguntas e respostas (QUIZ).

Segundo PIAGET (1986), a atividade lúdica constitui uma das maiores propulsoras das habilidades intelectuais das crianças. É possível afirmar que o lúdico,

---

<sup>1</sup> Mestre em Teoria e Clínica em Psicanálise (UERJ), Docente do UGB-FERP.

de uma maneira geral, comparece não só durante a infância, mas também em diversos momentos da vida do ser humano, desempenhando diferentes funções. MURCIA (2005) aponta que as atividades lúdicas praticadas pelo homem servem de entretenimento, relaxamento e instrumento de aprendizagem e variam de acordo com seu desenvolvimento intelectual, afetivo e físico. Rigorosamente falando, o adulto não quer abrir mão do prazer advindo do brincar da infância e busca formas mais sofisticadas de obter a satisfação antes oriundas das brincadeiras infantis (FREUD, 1909). Desta forma, a proposta de uma atividade lúdica para jovens e geralmente encontra como resposta entusiasmo e tem boa adesão por proporcionar prazer. Além disso, o jogo consiste em uma forma de sublimação das pulsões agressivas, sob a forma do que conhecemos vulgarmente como senso de competição.

A proposta foi feita para duas turmas do curso de Psicologia que tiveram aulas remotas de Psicanálise durante a pandemia. A turma do 6º período (Teorias e Técnicas Psicoterápicas I: Psicanalítica) foi proposta a revisão do conteúdo da disciplina que estudaram no 3º período, durante o segundo semestre de 2020, (Teorias e Sistemas Psicológicos II: Psicanálise). O conteúdo abarcava temas e conceitos teóricos fundamentais da teoria freudiana, tais como os promórdios e descoberta da psicanálise, inconsciente, pulsão, recalque, sonhos, teoria da sexualidade, as tópicas freudianas do aparelho psíquico as psicneuroses e casos clínicos clássicos de Freud.

Devido ao grande volume de leituras indicadas durante a disciplina, optou-se pela recomendação de uma referência bibliográfica única, que abordasse os temas de forma clara e concisa, justamente com o objetivo de revisar os conteúdos trabalhados anteriormente. O livro indicado foi *Freud, criador da psicanálise*, de Marco Antonio Coutinho Jorge e Nadiá Paulo Ferreira, volume este pertencente à coleção Passo-a-passo, da editora Zahar. Como o próprio título da coleção indica, trata-se de uma leitura de fácil entendimento, sem, no entanto, perder o rigor teórico que a psicanálise requer.

Para a turma do 7º período (Teorias e Técnicas Psicoterápicas II: Psicanalítica), além dos conteúdos supracitados, referente à disciplina que cursaram durante o 3º período no início de 2020, foi incluído o conteúdo da disciplina do 6º período que haviam cursado no segundo semestre de 2021 (Teorias e Técnicas Psicoterápicas I:

Psicanalítica), neste momento já havendo aulas híbridas. Esta disciplina, avança um pouco mais no campo da psicanálise trazendo uma perspectiva clínica, a partir do estudo dos artigos técnicos de Freud. Sendo assim, esta revisão abarcou também conceitos clínicos fundamentais como transferência, resistência, repetição, elaboração, recomendações aos iniciantes na prática psicanalítica e aspectos relacionados ao início do tratamento e seu manejo.

Como forma de tornar a proposta mais divertida foi utilizada a temática da série *Round 6*, a qual mostra um grupo de pessoas em dificuldades financeiras que aceitam participar de um jogo visando um grande prêmio e acabam descobrindo que se trata de um jogo de vida e morte. A série coreana lançada pela Netflix no segundo semestre de 2021, tornou-se um fenômeno da cultura pop, dando origem a diversos memes e referências, além de ter um apelo gráfico e sonoro muito grandes (quem não lembra da grande boneca e da música no jogo da batatinha frita: 1,2,3!) com o qual os jovens se identificavam. Assim, o vocabulário utilizado, as referências das provas da série na montagem do jogo e até mesmo um prêmio embrulhado prometido ao ganhador, contribuíram para que a atmosfera lúdica estivesse presente a partir de um linguagem pop que estabelecia uma conexão com os estudantes e os motivava a participar do jogo.

## **Procedimentos**

Na aula que antecedeu o jogo foi indicado o livro “Freud, criador da psicanálise”, referência para a formulação das perguntas do QUIZ. Além disso, também o material das disciplinas revisadas - aulas, slides e textos - poderiam ser utilizados como referências complementares.

O jogo foi realizado na aula seguinte e o vencedor ganharia um prêmio (caneca escrita “Psicologia” para a turma do 7 período e um livro de psicanálise para a turma do 6 período), o qual estavam embrulhados de forma que os alunos não soubessem do que se tratava o prêmio.

A turma foi dividida em grupos e em uma primeira rodada, os pontos foram contabilizados por grupo. Na segunda rodada, os grupos que fizeram mais pontos permaneceram na disputa e os que fizeram menos, foram desclassificados. Na rodada final de grupos, o grupo vencedor teve seus membros divididos em duplas. Como a referência era a série Round 6, seguindo o que acontece na série, ao invés das duplas jogarem juntas, um integrante da dupla jogou contra o outro. Assim, nesta última fase, a disputa foi entre duplas. O ganhador de cada dupla se classificava para a fase seguinte e assim foram sendo eliminados até sobrares os dois últimos, que foram para a final.

As perguntas foram projetadas no telão e para cada uma delas havia quatro alternativas, sendo somente uma correta. Na fase de grupos, foram dadas a cada grupo plaquinhas com as letras A,B,C e D que deviam ser levantadas conforme a resposta escolhida, após o tempo do cronômetro se esgotar. Na fase das duplas, a dinâmica do jogo mudou e quem levantasse a mão primeiro tinha o direito de responder a pergunta. Caso errasse, a vez era passada para seu oponente.

Após a resposta correta ser identificada, a professora explicava não só a resposta correta, mas porque as demais alternativas estavam incorretas, momento este que propiciou aos alunos tirarem suas dúvidas.

## **Resultados**

É possível afirmar que o objetivo da prática pedagógica – revisar o conteúdo das aulas remotas durante a pandemia – foi atingido com sucesso. A turma ficou muito motivada e a participação aconteceu com muito entusiasmo.

Em termos de conteúdo, o QUIZ permitiu observar quais os conteúdos tinham sido mais fixados e quais precisavam ser reforçados, seja por meio de explicação em sala de aula, seja por meio de indicação de bibliografia e exercícios de fixação do conteúdo.

Assim, concluímos que o jogo de perguntas e respostas, aliado a uma referência que faça parte da linguagem e experiência do estudante, levando à

identificação, constitui uma experiência bem-sucedida e de muita valia como forma de revisar conteúdos propostos.

## Referências

FREUD, Sigmund, **O escritor e a fantasia**, In: *Obras Completas Vol. 8.* (1906-1910) O Delírio e os Sonhos na Gradiva, Análise da Fobia de um Garoto de Cinco Anos e Outros Textos: O delírio e os sonhos, tradução: Paulo César de Souza, Rio de Janeiro, Zahar, 2015.

JORGE, Marco Antonio Coutinho & FERREIRA, Nadiá Paulo, *Freud, criador da psicanálise*, Rio de Janeiro, Zahar, 2010.

MURCIA, Juan, A. M. *et. al. Aprendizagem através de jogos*, Porto Alegre: Artemed, 2005.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo, Martins Fontes, 1986.