



O JOGO “PSICOGAMES” COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE DISCIPLINAS DO CURSO DE PSICOLOGIA DO UGB/FERP

Vitor Siqueira de Moraes Mesquita

Dados de Identificação

Disciplina: Neurociências e Comportamento, Psicopatologia, Psicodiagnóstico, Teorias e técnicas psicoterápicas cognitivo comportamentais I e II, Intervenção cognitivo comportamental e Psicologia Hospitalar.

Períodos: 4º, 5º, 6º, 7º, 8º e 9º.

Curso: Psicologia.

Objetivo da Ação

Descrever o jogo “Psicogames” como metodologia de ensino relativa ao trabalho complementar a nota final de cada avaliação bimestral realizada ao longo do semestre acadêmico.

Conteúdos Trabalhados

A ideia de criar o jogo “Psicogames” surgiu como uma forma de incentivo a participação dos alunos na aula de revisão para as avaliações bimestrais e, também, como instrumento de avaliação, visto que o jogo pode gerar ao aluno 3,0 pontos que serão somados às provas que valem 7,0 pontos, cada uma. A proposta de um jogo é muito importante para o desenvolvimento social, pois existem alunos que se “fecham”, tem vergonha de perguntar sobre determinados conteúdos, de expressar dúvidas (Brandão, 2007). Para Noé (S/N), outro benefício da aplicação dos jogos em sala é a busca pela cooperação mútua, participação da equipe na busca incessante de esclarecer um problema proposto pelo professor. Mas para que isso aconteça, o



educador precisa de um planejamento organizado e jogos que instiguem o aluno a buscar o resultado, devendo ser interessante e desafiador. O aluno não pode encarar o jogo como uma parte da aula em que não irá fazer uma atividade escrita ou não precisará prestar atenção no professor, promovendo assim uma conduta de indisciplina e desordem, mas precisa ser conscientizado de que aquele momento é importante para sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e suas experiências para participar, argumentar, propor soluções na busca de chegar aos resultados esperados pelo orientador.

Procedimentos

A turma é dividida em grupos com no mínimo 5 e no máximo 7 alunos. Cada grupo precisa elaborar uma apresentação em Power Point contendo 5 questões (produzidas por eles ou retiradas de provas de concursos) que contemplem os conteúdos estudados durante cada bimestre. O arquivo, em Power Point, deve ser enviado para o e-mail do professor no dia da realização do jogo, definido no início do semestre e consta no cronograma de atividades da disciplina. Das 5 questões enviadas, somente 3 serão escolhidas e projetadas pelo professor. As questões devem ter quatro opções de respostas objetivas. No dia da realização do jogo, os grupos são identificados por números e é realizado um sorteio para definir a ordem de enfrentamento dos grupos para resolverem as questões. A pontuação é dividida da seguinte forma: a participação do aluno na atividade vale 1,5 pontos e cada questão vale 0,5 pontos. Caso o aluno participe e seu grupo acerte as três questões escolhidas e projetadas pelo professor, a nota final é de 3,0 pontos que serão acrescidos a nota da prova bimestral que será realizada na semana seguinte. Caso erre alguma questão, o grupo não recebe a pontuação referente à questão.



Resultados

O “Psicogames” foi realizado nos dois semestres letivos do ano de 2023 e a avaliação dos alunos tem sido excelente, visto que a participação deles aumentou nas aulas que antes eram de revisão, além de promover maior integração e socialização, em sala e fora da sala de aula, entre eles. Cabe destacar que algumas questões trazidas pelos alunos no jogo podem ser usadas pelo professor na elaboração das avaliações bimestrais.

Referências

BRANDÃO, Carlos R. O que é educação? São Paulo: Brasiliense, 2007. (Coleção primeiros passos).

NOÉ, Marcos. A importância dos Jogos no Ensino da Matemática. Equipe Brasil Escola, S/d. Disponível em <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-importancia-dosjogos-no-ensino-matematica.htm>>. Acesso em 10 jun. 2016.