

O POTENCIAL DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA REVISÃO DE CONTEÚDOS DA DISCIPLINA PSICOPATOLOGIA

Alessandra Ackel Rodrigues ¹

alessandra.rodrigues@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Ao final de cada bimestre, os professores são usualmente questionados sobre a realização de revisão de conteúdo para as avaliações. Tal prática pode ser realizada de diferentes formas, como roteiros de estudo, exposição dialogada, entre outros. Nesse sentido, tem-se como desafio a criação de condições para que o discente tenha uma postura ativa nesse processo. Psicopatologia é uma disciplina alocada no 5º semestre do curso de Psicologia, cujo conteúdo é de grande extensão e complexidade, sendo de fundamental importância para a formação profissional. No primeiro bimestre, trabalha-se no nível cognitivo análise e, ao final dele, espera-se que o discente seja capaz de identificar alterações de funções psíquicas como, por exemplo, afeto, sensopercepção e juízo crítico de realidade. Já no segundo, emprega-se o nível cognitivo síntese, visando que o aluno desenvolva a competência de elaborar hipóteses diagnósticas para casos clínicos conforme os critérios do DSM-5-TR. Esse trabalho objetiva relatar a experiência da revisão realizada na disciplina Psicopatologia por meio de jogos pedagógicos. No primeiro bimestre, foram utilizadas três estratégias de revisão: caça sintomas, palavras cruzadas e bingo das funções psíquicas. No segundo, utilizou-se o bingo da psicopatologia. O caça sintomas constitui-se de um quadro com letras diversas e algumas combinações destas indicavam alterações de funções psíquicas estudadas. Ao encontrá-las, o aluno deveria explicar seu significado. Nas palavras cruzadas, partia-se de uma lista de descrições teóricas de alterações e o aluno deveria nomeá-la e inserir a resposta na lacuna. Para a realização dos bingos, foram elaborados mini casos que apresentavam, no primeiro bimestre, alterações de funções psíquicas e no segundo, critérios diagnósticos dos transtornos mentais. Os alunos recebiam uma folha de papel e deveriam dividi-la em 12 espaços para preenchimentos com as alterações ou diagnósticos escolhidos da lista elaborada

¹ Graduada na Universidade Federal de São Carlos (2006), Especialista em Psicologia Clínica: Psicoterapia Comportamental e Cognitiva (2011) e Especialização em Docência na Educação Superior (2017). Concluiu formação em Terapia por Contingências de Reforçamento (2006), em Terapia Cognitivo-comportamental na Infância e Adolescência (2017), em Relação Terapêutica, Supervisão e Autoterapia (2022) e em Supervisão Clínica (2022/2023). Docente do Centro Universitário Barão de Mauá

pela docente. Durante o bingo, a docente sorteava um mini caso e então os alunos respondiam com o nome da alteração ou hipótese diagnóstica, preenchendo a cartela. Como resultados da atividade, observou-se empenho dos alunos na confecção das cartelas e identificação das alterações ou hipóteses diagnósticas. Durante o bingo, foi possível a verificação e resgate da aprendizagem e esclarecimento de dúvidas. As palavras cruzadas e caça sintomas contribuíram para o desenvolvimento do nível cognitivo compreensão, essencial para que o discente avançasse aos níveis análise e síntese, retomados com a estratégia do bingo. Conclui-se que o uso de jogos como estratégia pedagógica mostrou-se como um recurso fértil e favorecedor da participação ativa do aluno na construção da sua aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo didático-pedagógico. Psicopatologia. Metodologia ativa.