

## **GAMEFICAÇÃO DAS RESOLUÇÕES E NOTAS TÉCNICAS EM ÉTICA PROFISSIONAL DE PSICÓLOGOS(AS)**

Ana Maria Ricci Molina<sup>1</sup>

ana.ricci@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

O cotidiano da sala de aula no ensino superior permite identificar que um dos desafios educacionais que se apresenta é o nível de leitura e compreensão de textos normativos. Objetivo: Aplicar a E.A. gameficação para mediar a leitura e compreensão de textos normativos em Psicologia, especificamente, as Resoluções e Notas Técnicas referentes às temáticas de psicoterapia e serviços on-line; publicidade profissional e mídias digitais e sociais; assistência às pessoas com identidade sexual e de gênero não normativas ou dissidentes; discriminação racial e violências de gênero. A E.A. foi aplicada nos(as) alunos(as) de 3o e 6o. semestre, no ano de 2024.2. Eles(as) cursavam a disciplina de Ética Profissional, do curso de Psicologia do CBM. A aplicação consistiu em solicitar que as turmas se distribuíssem em grupos para criarem jogos correspondentes as normativas escolhidas por eles. Para tanto, houve um combinado pedagógico: 1º) a liberdade de cada grupo em criar o jogo e aplicá-lo em sala de aula com demais alunos da turma; 2º) a responsabilidade de cada grupo em garantir o conteúdo das resoluções e notas técnicas devidamente compartilhadas com seus pares, durante a vivência do jogo em sala de aula; 3º) a presença de todos os grupos no dia em que não apresentariam seus jogos, pois cada um deles dependeria da participação dos demais para melhor aproveitamento da E.A.; 4o) a mediação da professora sobre o vivido pelos(as) alunos, seguida de uma síntese das normativas, para reforçar

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação pela Universidade Federal de São Carlos, UFSCAR. Mestra em Ciências - Psicologia pela Universidade de São Paulo - Fac. Filosofia, Ciências e Letras, FFCLRP-USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

aspectos aplicados e resgatar pontos não apresentados. Os jogos mais comuns entre as turmas foram: o quiz, seguido pelo jogo de tabuleiro, cruzadinha, caça-palavras e outros. Notou-se a autonomia e a participação ativa de todos os alunos, dados pela lista de presença e envolvimento lúdico observado. A gameificação foi E.A significativa no alcance dos objetivos de ler e compreender as condutas éticas prescritas. O fato das turmas terem criado e executado os jogos permitiu melhor aproveitamento dos conteúdos previstos. Como retorno, comunicaram que foi um momento de “frescor” durante o semestre. A ludicidade parece não ter fronteira etária e segue como aspecto significativo de aprendizagem mesmo no ensino superior; demonstrado nos resultados positivos de provas oficiais.

**Palavras Chaves:** Metodologia Ativa. Gameificação. Ensino Superior. Ética.