

Autoras: Karoline Andrade Pereira¹ e Maressa Priscila Negrão Braga Bispo²

Título: Práticas inovadoras em Psicologia Escolar: Um Relato de Experiência

Afiliação institucional: ¹Universidade Federal do Maranhão e ²Colégio Educallis

No intuito de distanciar-se de um passado caracterizado pela adoção de práticas adaptacionistas e reprodutoras de um cenário escolar baseado em controle coercitivo, a Psicologia Escolar nos dias de hoje projeta uma perspectiva crítica dos fenômenos em análise. Entretanto, vestígios daquele passado ainda controlam condutas disciplinares em cenários escolares, visto que é habitual a implementação de sistemas de mudança de comportamento amparados em medidas aversivas. Assim, a busca por uma praxe inovadora que modifique o ambiente educativo a fim de impulsionar o desenvolvimento crítico e saudável dos alunos de maneira respeitosa é primordial. Portanto, o objetivo desse estudo é apresentar um relato de experiência de estágio curricular em Psicologia Escolar, desenvolvido em uma escola da rede privada em São Luís – MA, em que foi confeccionado um jogo que promove a reflexão de comportamentos-problema. A demanda para confecção do jogo originou-se de um procedimento em que a soma de cartões de advertência d@s alun@s que descumprem as normas de convivência da instituição (e.g., uso de celular em sala, conversa e atraso) resulta em uma atividade reflexiva. Isto é, os cartões funcionam com uma espécie de gradação de ocorrência. Assim, quando @ alun@ atinge três cartões é convidad@ para ir à escola no contraturno, e realizar uma atividade individual que fomente a reflexão do seu comportamento – geralmente composta por um texto e questões discursivas. Todavia, a eficácia desse procedimento era questionada uma vez que as respostas d@s alun@s eram bastante elaboradas, entretanto o componente atitudinal permanecia inalterado. O primeiro passo na reformulação de tais atividades reflexivas foi contabilizar as ocorrências disciplinares mais frequentes. Tal análise resultou em um gráfico que favoreceu a identificação das três principais ocorrências: atividade não realizada, atitude de indisciplina e uso de celular. Então, a transposição do procedimento tradicional para jogos incluiu a criação de tabuleiro com 16 itens, em que @s alun@s eram convidados a levantar estímulos antecedentes e consequentes dos comportamentos que geraram os cartões de advertência. Para a criação do instrumento, foram utilizados um computador,

uma impressora, papel A3, dados e pinos. Vale destacar que nesse formato é recomendado que em média quatro alun@s participem simultaneamente do jogo, que deve ser mediado por um profissional da Pedagogia ou da Psicologia. A gamificação é uma técnica amplamente utilizada em cenários diversos, que objetiva cativar os indivíduos participantes por meio de diversão, desafios e bonificações a fim de alcançar um objetivo estabelecido previamente. No contexto em questão, o objetivo das atividades reflexivas se mantém: promoção da reflexão e mudança de comportamentos-problema dos alunos. Entretanto, o uso de jogos indica maior adesão e engajamento d@s alun@s, logo, maior probabilidade do alcance dos resultados esperados.