UNIVERSIDADE MOGI DAS CRUZES

JONATHAN BELLO GOUET

CONSTRUÇÃO, DESENVOLVIMENTO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE BASEADA NO CONTEÚDO DO JOGO “QUAL A EVIDÊNCIA DISSO?”

MOGI DAS CRUZES

2025

JONATHAN BELLO GOUET

CONSTRUÇÃO, DESENVOLVIMENTO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE BASEADA NO CONTEÚDO DO JOGO “QUAL A EVIDÊNCIA DISSO?”

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação da Universidade Mogi das Cruzes como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Ciência e Tecnologia em Saúde.
Área de concentração: Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Saúde.

Orientadora: Profª Me Geovana Mellisa Castrezana Anacleto

Co-orientadora: Profª Dra Silvia Regina Matos da Silva Boschi

MOGI DAS CRUZES

2025

Ficha catalográfica
Universidade de Mogi das Cruzes - Biblioteca Central

Gouet, Jonathan Bello
G688c Construção, desenvolvimento e evidências de validade baseada no conteúdo do jogo / Jonathan Bello Gouet. -- Mogi das Cruzes, SP: Universidade de Mogi das Cruzes, 2025.
73 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Ciência e Tecnologia em Saúde) -- Universidade de Mogi das Cruzes, 2025.
Orientação: Profa. Dra. Geovana Mellisa Castrezana Anacleto.
Coorientação: Profa. Dra. Silvia Regina Matos da Silva Boschi.
Inclui bibliografia.

1. Terapia cognitivo-comportamental 2. Gamificação 3. Brincadeiras e brinquedos/psicologia 4. Psicologia/educação I. Anacleto, Geovana Mellisa Castrezana II. Universidade de Mogi das Cruzes III. Título

CDD 371.397

Elaborada por Maria Cristina Alves Silva Xavier – CRB-8/10077

ATAS

ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE MOGI DAS CRUZES

Às nove horas do dia vinte e nove de agosto de dois mil e vinte e cinco, pela Universidade de Mogi das Cruzes, realizou-se a defesa de dissertação intitulada: "CONSTRUÇÃO, DESENVOLVIMENTO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE BASEADA NO CONTEÚDO DO JOGO 'QUAL A EVIDÊNCIA DISSO?'" pelo(a) candidato(a) **Jônathan Bello Gouet,** para obtenção do grau de mestre profissional em ciência e tecnologia em saúde. Tendo sido o número de créditos alcançados pelo(a) mesmo(a) no total de 44 (quarenta e quatro), a saber: 24 unidades de crédito em disciplinas de pós-graduação e 20 unidades de crédito no preparo da dissertação, o(a) aluno(a) perfaz assim os requisitos para obtenção do grau de mestre profissional. A comissão examinadora estava constituída dos senhores professores: Geovana Mellisa Castrezana Anacleto, Silvia Regina Matos da Silva Boschi e Tabajara de Oliveira Gonzalez da Universidade de Mogi das Cruzes e Bruno Bonfá Araújo da Universidade Tuitui do Paraná (UTP), sob a presidência da primeira, como orientadora da dissertação. A sessão pública da defesa foi aberta pela senhora presidente da comissão, tendo em seguida o(a) candidato(a) realizado a apresentação da dissertação. Concluída a apresentação, tiveram início as arguições pelos membros da comissão examinadora. A seguir a comissão, em sessão secreta, conforme julgamento discriminado por cada membro, considerou o(a) candidato(a)

APROVADO (aprovado(a) /reprovado(a)) por UNANIMIDADE (unanimidade/maioria).

Mogi das Cruzes, 29 de agosto de 2025.

Comissão Examinadora	Julgamento
gov.br Documento assinado digitalmente TABAJARA DE OLIVEIRA GONZALEZ Data: 29/08/2025 20:28:06-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br	
Prof. Dr. Tabajara de Oliveira Gonzalez	APROVADO (aprovado(a)/reprovado(a))
gov.br Documento assinado digitalmente BRUNO BONFA ARAUJO Data: 29/08/2025 15:53:43-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br	
Prof. Dr. Bruno Bonfá Araújo	Aprovado (aprovado(a)/reprovado(a))
gov.br Documento assinado digitalmente SILVIA REGINA MATOS DA SILVA BOSCHI Data: 25/09/2025 10:39:31-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br	
Profª Drª Silvia Regina Matos da Silva Boschi	APROVADO (aprovado(a)/reprovado(a))
Profª Geovana Mellisa Castrezana Anacleto	APROVADO (aprovado(a)/reprovado(a))

Dedico este trabalho à minha filha, Maria Laura, que, mesmo antes de nascer, já me inspirava a acreditar na importância do brincar como linguagem universal.
À minha esposa que sempre me apoiou nos sonhos mais ousados.
E aos meus alunos, que diariamente me mostram que ensinar também é aprender.

Agradeço a Deus pela vida e pela oportunidade de transformar ideias em realizações.
Aos meus pais, por me mostrarem, desde cedo, a importância da educação como caminho de crescimento e transformação.
À minha esposa, pela paciência, compreensão e apoio incondicional durante este processo.
Aos meus amigos, que participaram de perto desse processo, mesmo com a distância geográfica.
Às minhas orientadoras, que ao longo da caminhada se tornaram também amigas.
Aos professores, por contribuírem de forma tão significativa para a minha formação.
E a todos, que em diferentes contextos me mostraram o poder dos jogos como forma de expressão, vínculo e transformação

“A maturidade do homem consiste em haver reencontrado a seriedade que tinha no jogo quando era criança.”
(Friedrich Nietzsche)

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo construir, desenvolver e validar o conteúdo do jogo “Qual a evidência disso?”, uma ferramenta didática para o ensino de Terapia Cognitivo-Comportamental. A pesquisa foi dividida em dois estudos. O primeiro estudo apresenta a construção e desenvolvimento do jogo, que iniciou o desenvolvimento da criação do conteúdo apresentado, a partir da análise dos Planos de Ensino da disciplina de Terapia Cognitivo-Comportamental de quatro Instituições do Ensino Superior (IES). Foram selecionadas as quatro primeiras IES, segundo o Ranking Universitário da Folha (2024), que disponibilizaram os planos de ensino completo por vias digitais, contendo ementa, conteúdos e bibliografia. As Instituições de Ensino Superior selecionadas foram, Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). A partir da análise dos Planos de Ensino, os conteúdos programáticos foram correlacionados com a bibliografia básica indicada e categorizados com eixos temáticos desenvolvidos para estruturar o jogo. Os eixos criados, foram: Princípios Filosóficos, Modelo Cognitivo, Técnicas e Aplicações. A partir dessa triangulação, foram criadas 40 afirmações, sendo 20 verdadeiras e 20 falsas para cada eixo, totalizando 160 afirmações. O jogo possui uma mecânica que pode ser seguida independentemente da quantidade de pessoas, que consiste na leitura de uma afirmação presente na frente da carta, no qual o jogador deverá responder se é verdadeiro ou falso. No verso da carta estará contido a resposta e um comentário explicativo. A pontuação é presente na parte superior da carta, tanto na frente, quanto no verso. O acúmulo de pontos determina o término do jogo. O estudo 2 apresenta a avaliação realizada por três juízes especialistas, que avaliar cada item de acordo com a clareza, pertinência, relevância e dimensão teórica. As três primeiras dimensões foram avaliadas por uma escala tipo Likert, com 5 pontos, sendo que 1 indicou que o conteúdo é Pouquíssimo Adequado, 2 indicou Pouco Adequado, 3 Medianamente Adequado, 4 Muito Adequado e 5 que o conteúdo estava Muitíssimo Adequado. Para Dimensão Teórica o juiz avaliador indicou “sim” ou “não”, para caso o item atendesse ou não a dimensão teórica. Para a análise de dados, foi aplicada o Coeficiente de Validade de Conteúdo, que apresentou a concordância entre os juízes, de acordo com cada critério por item. Itens com CVC inferior a 0,8 em qualquer critério, indicam a necessidade de exclusão do item avaliado, enquanto os valores acima de 0,80 indicam que o conteúdo é adequado. Já a dimensão teórica foi avaliada qualitativamente, dessa maneira apenas os itens que receberam a resposta “sim” de todos os juízes em cada um dos critérios. Itens com ao menos uma resposta “não” foram classificados como inadequados, sendo excluídos do jogo. Dos 160 itens avaliados através das quatro dimensões, dois receberam CVC inferior a 0,8 e discordância em dimensão teórica, enquanto apenas um item obteve discordância em dimensão teórica, mesmo obtendo CVC superior a 0,8, totalizando três cartas excluídas. Os demais itens apresentaram-se aceitáveis.

Palavras-chave: jogos educativos; evidência de validade de conteúdo; ensino de psicologia; recursos didáticos lúdicos.

ABSTRACT

The present research aimed to design, develop, and validate the content of the game *"What's the Evidence for That?"*, a didactic tool for teaching Cognitive-Behavioral Therapy. The research was divided into two studies. The first study presents the construction and development of the game, which began with the creation of its content based on the analysis of the syllabi of the Cognitive-Behavioral Therapy course from four Higher Education Institutions (HEIs). The four HEIs selected, according to the *Ranking Universitário da Folha* (2024), were those that made their complete syllabi available digitally, including course description, contents, and bibliography. The selected institutions were the University of São Paulo (USP), the Federal University of Rio Grande do Sul (UFRGS), the Federal University of Uberlândia (UFU), and the Federal University of Santa Catarina (UFSC). Based on the syllabus analysis, the programmatic contents were cross-referenced with the recommended basic bibliography and categorized into thematic axes developed to structure the game. The created axes were: Philosophical Principles, Cognitive Model, Techniques, and Applications. From this triangulation, 40 statements were created for each axis, 20 true and 20 false, totaling 160 statements. The game has a mechanic that can be followed regardless of the number of players: a statement is read from the front of the card, and the player must answer whether it is true or false. The back of the card contains the answer and an explanatory comment. The score is indicated at the top of the card, on both sides. The accumulation of points determines the end of the game. Study 2 presents the evaluation conducted by three expert judges, who assessed each item according to clarity, relevance, pertinence, and theoretical dimension. The first three dimensions were assessed using a 5-point Likert scale, where 1 indicated the content was Very Poorly Adequate, 2 Poorly Adequate, 3 Moderately Adequate, 4 Very Adequate, and 5 Extremely Adequate. For the Theoretical Dimension, the evaluators indicated "yes" or "no" to determine whether the item met the theoretical requirement. For data analysis, the Content Validity Coefficient (CVC) was applied to determine agreement among the judges for each criterion per item. Items with CVC lower than 0.80 in any criterion indicated the need for exclusion, while values above 0.80 indicated that the content was adequate. The theoretical dimension was evaluated qualitatively, and only items that received a "yes" from all judges across all criteria were retained. Items with at least one "no" were considered inadequate and excluded from the game. Of the 160 items evaluated across the four dimensions, two received a CVC below 0.80 and disagreement in the theoretical dimension, while one item received disagreement in the theoretical dimension despite achieving a CVC above 0.80, totaling three excluded cards. The remaining items were deemed acceptable.

Keywords: educational games; evidence of content validity; psychology teaching; playful didactic resources.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 01 – Relação Geral entre Eixos e Assuntos Abordados nos Planos de Ensino das Quatro IES 20
Quadro 02 – Conteúdo sobre Princípios da TCC – Cartas Azuis 22
Quadro 03 – Conteúdo sobre Modelo Cognitivo – Cartas Verdes 24
Quadro 04 – Conteúdo sobre Técnicas Cognitivo e Técnicas Comportamentais – Cartas Amarelas 26
Quadro 05 – Conteúdo sobre Aplicações – Cartas Vermelhas 28
Quadro 06 - Regras do Jogo Apresentadas por Modalidade 30
Figura 01 - Projeto Piloto Design das Cartas 32
Figura 02 - Design das Cartas 33
Figura 03 - Conjunto de Cartas 34
Figura 04 - Cartas Especiais 35
Figura 05 - Manual do Jogo 37
Quadro 07 – Respostas Juízes – Eixo Princípios Filosóficos – Azul 42
Quadro 08 – Respostas Juízes – Eixo Modelo Cognitivo – Verde 43
Quadro 09 – Respostas Juízes – Eixo Técnicas – Amarelo 44
Quadro 10 – Respostas Juízes – Eixo Aplicações – Vermelho 45
Quadro 11 – CVC por dimensão - Eixo Princípios Filosóficos – Azul 46
Quadro 12 – CVC por dimensão – Eixo Modelo Cognitivo – Verde 47
Quadro 13 – CVC por dimensão – Eixo Técnicas – Amarelo 48
Quadro 14 – CVC por dimensão – Eixo Aplicações – Vermelho 49

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO 12
1.1 Justificativa Institucional 14
1.2 Justificativa Teórica 14
1.3 Justificativa Pessoal 15
1.4 Objetivo Geral 15
1.5 Objetivos Específicos 16
2. REFERENCIAL TEÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO 17
2.1 Gamificação e o Ensino Baseado em Jogos 18
3. MÉTODO 20
3.1 Estudo 1 – Construção e Desenvolvimento 20
3.1.1 - Construção dos Eixos Temáticos 20
3.1.2 - Conteúdo 23
3.1.3 - Mecânica e Regras do Jogo 32
3.1.4 - Desenvolvimento do Protótipo do Jogo 33
3.2 Estudo 2 – Evidências de Validade de Conteúdo 38
3.2.1 Desenho do Estudo 38
3.2.2 População e amostra 38
3.2.3 Local 38
3.2.4 Instrumentos de Coleta de dados. 38
3.2.5 Procedimentos 39
3.2.5.1 Aspectos Éticos 40
3.2.6 Análise de dados 40
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO 43
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 55
6. REFERÊNCIAS 56
ANEXO A 61
ANEXO B 67
ANEXO C 69

1 APRESENTAÇÃO

O processo de consolidação da Psicologia no Brasil se iniciou em 1962, com o reconhecimento da Psicologia como profissão, pela Lei n° 4.119/62 e Decreto n° 53.464/64. Inicialmente, o ensino de Psicologia foi incumbido às faculdades de Filosofia, contudo, foi emancipado no século XIX (Brasil, 1964). Após diversas alterações, a Resolução CNE/CES n° 1 de 2023 fundamentou as novas Diretrizes Curriculares Nacionais, com ênfase na formação de profissionais generalistas capazes de articular teoria e prática, desenvolver habilidades colaborativas e atender às complexidades dos processos psicológicos (Brasil, 2023; Conselho Federal de Psicologia, 2018).

Sabe-se que o saber docente deve ser plural, dessa forma, o saber experimental construído no cotidiano de seu fazer, deve coexistir com o saber científico produzido pelas pesquisas (Tardif, 2014). Contudo, estratégias e metodologias podem ficar em segundo plano, uma vez que a grande maioria dos docentes de Psicologia é formada por pós-graduados com pouca ênfase pedagógica na formação (Schön; Costa, 2000).

Assim como a formação do psicólogo no Brasil deixou de ter um modelo disciplinar fragmentado para ter um currículo integrado e contextualizado, alinhado com as expectativas contemporâneas e as necessidades do mercado de trabalho diversificado, as abordagens pedagógicas também precisam ser contextualizadas e significativas para que a formação discente seja efetiva (Santos; Junior, 2022). Nesse sentido, o papel do docente em Psicologia envolve o desafio de transmitir saberes que envolvem abordagens psicoterapêuticas, unidas às experiencias de aprendizagens significativas, que aproximem o estudante da prática e isso só é possível quando o estudante trabalha de maneira ativa para a construção de seu conhecimento (Mota; Rosa, 2018).

As metodologias ativas refletiram sobre o processo de aprendizagem e sobre a necessidade dos estudantes desenvolverem habilidades diversas, para isso, era necessário que o estudante adquirisse um papel ativo, proativo, comunicativo e investigativo (Mota; Rosa, 2018). Dessa forma, as metodologias ativas se opõem aos métodos e técnicas de transmissão de conhecimento centralizador e defendem a divisão das responsabilidades no processo ensino-aprendizagem, no relacionamento

interpessoal e no desenvolvimento de capacidade para a autoaprendizagem (Batista; Lugon; Carletti, 2019).

As metodologias ativas podem ser compreendidas como instrumentos no qual o estudante pode se envolver ativamente no processo de aprendizagem, realizando tarefas mentais de alto nível, como análise, síntese e avaliação. São estratégias que conectam o conteúdo teórico com a prática, através da leitura, escrita, perguntas, discussões e resolução de problemas, de modo que se construa uma aprendizagem significativa (Bonwell; Eison, 1991; Meyers; Jones, 1993). Muitas são as metodologias ativas, como Aprendizagem Baseada em Problemas, cujo objetivo é aplicar o conhecimento prático para a resolução de problemas simulados, Sala de Aula Invertida, permitindo acesso ao estudante ao conteúdo e material previamente, de modo que a exposição em sala de aula seja esclarecedora e a construção do conhecimento seja coletivo, Ensino Baseado em Jogos, cujo objetivo é aprimorar e desenvolver o conhecimento teórico, colocando-o em prática através de dinâmicas de jogos ou gamificadas, entre outras metodologias (Mota; Rosa, 2018; Lovato, Michelotti; Loreto, 2018; Agner *et al*., 2021).

A proposta de um processo ensino-aprendizagem que proporciona contextos em que o estudante assume papel ativo através de vivências e experimentação prática, se aproxima da metodologia adotada por Beck (2022), no ensino de Terapia Cognitivo-Comportamental; este é o referencial teórico desenvolvido por Aaron Beck entre 1960 e 1970, baseada nas influências cognitivas sobre o comportamento, reações físicas e emocionais (Alford; Beck, 1997). A proposta da TCC é trabalhar sobre as crenças e pensamentos automáticos mal-adaptativos, que impactam em padrões de funcionamento comportamental desfuncionais para o indivíduo, por meio da reestruturação cognitiva e de intervenções comportamentais (Beck, 2022).

Algumas técnicas propostas por Beck (2022) ao estudante de Terapia Cognitivo-Comportamental são Cartões de Enfrentamento, Autoexposição, Dramatização, Identificação e Avaliação de Pensamentos Automáticos, Registro de Pensamento Disfuncional (RPD), Quadro de Atividades, Plano de Ação, etc. Estas atividades promovem a identificação das crenças e dos pensamentos automáticos dos estudantes, além de promover a autoreflexão sobre as próprias estratégias de enfrentamento, emoções e comportamentos envolvidos.

Estas estratégias oferecidas na literatura de Terapia Cognitivo-Comportamental contribuem para reduzir o distanciamento entre teoria e prática, oferendo oportunidades para a validação do conteúdo através da vivência pessoal do estudante e levando ao maior aproveitamento do conteúdo. Tal estratégia tem se mostrado eficiente no desenvolvimento comportamental do terapeuta em formação, que possui a oportunidade de fixar o conteúdo ministrado em aula e oferendo maior suporte, quando este estudante chega à etapa prática.

Considerando tais características propostas no ensino de Terapia Cognitivo-Comportamental, esta pesquisa tem como objetivo desenvolver e construir uma ferramenta, estruturada na metodologia de Ensino Baseado em Jogos, para contribuir na formação do estudante, além de buscar por evidências que validem o conteúdo desta ferramenta.

1.1 Justificativa Institucional

A formação do psicólogo, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais, exige a integração entre conhecimentos teóricos, habilidades práticas e compromisso ético-social. Nesse cenário, o espaço da sala de aula assume um papel central, não apenas como local de transmissão de conteúdos, mas como ambiente de construção ativa do conhecimento. Embora a prática expositiva seja um recurso importante e tradicionalmente utilizado, sua predominância pode limitar o desenvolvimento da autonomia crítica e da capacidade de aplicação prática por parte dos estudantes. Assim, torna-se fundamental que o docente explore metodologias e ferramentas que favoreçam a participação ativa do aluno, colocando-o como protagonista em seu processo de aprendizagem. No caso do ensino da Terapia Cognitivo-Comportamental, cuja relevância científica e clínica é amplamente reconhecida, essa necessidade se intensifica: é imprescindível que as estratégias pedagógicas não apenas transmitam conceitos, mas também estimulem a vivência, a reflexão e a aplicação prática, assegurando a preparação dos futuros psicólogos para os desafios da profissão.

1.2 Justificativa Teórica

Diversas pesquisas apontam que metodologias ativas, como aprendizagem baseada em problemas, gamificação e uso de jogos educativos, promovem maior engajamento, autonomia e retenção do conteúdo por parte dos estudantes. O uso de jogos no ensino superior, especialmente em cursos da área da saúde, tem se mostrado uma alternativa eficiente para o desenvolvimento de competências cognitivas e práticas. No campo da Psicologia, o ensino da Terapia Cognitivo-Comportamental demanda a integração de conceitos abstratos com habilidades clínicas, como análise funcional, identificação de pensamentos disfuncionais e planejamento de intervenções. A utilização de jogos como recurso didático permite ao estudante exercitar essas habilidades de forma lúdica, interativa e contextualizada, favorecendo o aprendizado ativo. Portanto, a criação e validação de um jogo de cartas fundamentado teoricamente e curricularmente se justifica como uma inovação educacional respaldada por estudos sobre aprendizagem significativa e metodologias ativas.

1.3 Justificativa Pessoal

Como psicólogo e professor universitário, vivencio cotidianamente os desafios do ensino da Terapia Cognitivo-Comportamental em sala de aula. A experiência docente revela que muitos estudantes, embora interessados, apresentam dificuldades em compreender e aplicar os conceitos fundamentais da abordagem Cognitivo-Comportamental de maneira prática. Essa percepção motivou o desenvolvimento de um recurso didático que fosse ao mesmo tempo cientificamente rigoroso e pedagogicamente acessível. A proposta do jogo de cartas nasceu do desejo de tornar o aprendizado da Terapia Cognitivo-Comportamental mais envolvente, interativo e significativo, contribuindo para a formação de profissionais mais preparados, reflexivos e críticos. Além disso, este projeto representa a concretização de um percurso pessoal de reflexão sobre o ensino da Psicologia, integrando minha prática clínica, experiência acadêmica e interesse por metodologias inovadoras.

1.4 Objetivo Geral

Desenvolver um jogo de cartas como ferramenta didática para o ensino da Terapia Cognitivo-Comportamental, a partir do mapeamento de conteúdos programáticos definidos pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e pelos planos de ensino das instituições de referência em Psicologia, reunindo evidências de validade de conteúdo por meio da avaliação de especialistas na área.

1.5 Objetivos Específicos

Mapear o conteúdo programático de Terapia Cognitivo-Comportamental a partir das Diretrizes Curriculares Nacionais e dos Planos de Ensino das quatro melhores Instituições de Ensino Superior segundo o Ranking Universitário da Folha (RUF) 2024;

Desenvolver e construir um jogo de cartas baseado nos conteúdos mapeados, com foco didático e alinhamento com os objetivos de aprendizagem da formação em Terapia Cognitivo-Comportamental;

Verificar evidências de validade de conteúdo do jogo desenvolvido, por meio da avaliação de docentes de Terapia Cognitivo-Comportamental, utilizando o Coeficiente de Validade de Conteúdo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Jogos são atividades lúdicas presentes em sociedades e culturas, no qual se pode aprender normas de sociais, treinos de comportamento, valores humanos e éticos que contribuem para o aperfeiçoamento do comportamento dos jogadores para uma determinada atividade. Jogos possuem a capacidade de unir a cultura, história, imaginário, simbólico e místico. Por vezes, o jogo serviu como forma de estabelecer contato com outros seres humanos, facilitando na comunicação (Murcia, 2002).

A estrutura dos jogos cria um universo construído, ficcional, com regras e normas livremente aceitas e estabelecidas antecipadamente no mundo real, que ditam a relação entre os jogadores, podem, por exemplo, ser concebidos como competição, entretenimento, brincadeira, relaxamento e passatempo. Esse ambiente permite que os jogadores tenham emoções e sentimentos desencadeados, e essas alterações psicofisiológicas influenciam, por sua vez, pensamentos e comportamentos, de modo que permite a atividade seja imersiva. Além disso, os jogos são fenômenos antropológicos, pois refletem os valores da sociedade e da cultura em que pertencem (Huizinga; Monteiro, 2000; Xexéo *et al.*, 2017).

Alguns elementos precisam ser considerados, para criar a mecânica e a dinâmica de um jogo. Os jogos devem construir um universo temporário, com regras específicas que regem os comportamentos dos jogadores. Devem conter um desfecho não previsível, para promover o interesse e a motivação, além de promover a superação de obstáculos. Por vezes, os jogos podem promover a oposição entre os jogadores (Huizinga; Monteiro, 2000).

Os jogos podem ser divididos entre analógicos e digitais. Jogos analógicos possuem peças ou objetos palpáveis, como tabuleiros, cartas, etc. Permitem que o(s) jogador(es) criem a ambientação através do imaginário. Jogos digitais, não possuem peças ou objetos palpáveis, mas utilizam elementos gráficos interativos, visualizados por meio de monitor ou tela e permitem ao(s) jogador(es) uma imersão através da construção visual e interatividade com os estímulos visuais. Os jogos digitais permitem que diversos aparelhos estejam conectados ao mesmo tempo (Paraiso; Gil, 2019; Ramos; Knaul; Rocha, 2020).

Jogos coletivos podem contribuir no desenvolvimento da comunicação, identidade, empatia e colaboração, uma vez que promovem a interação entre os jogadores e a qualidade da interação pode determinar o sucesso ou fracasso nas

ações adotadas. Quando os jogos possuem finalidades educativas, como quando empregado para o ensino de habilidades cognitivas, sociais, morais, motoras e linguísticas, permite que tais habilidades sejam desenvolvidas e aprimoradas durante um jogo, através das consequências que o jogo e os jogadores oferecem. (Mendes e Badaró, 2020; Moratori, 2003).

Por vezes, as dinâmicas dos jogos são adotadas em contextos não lúdicos, no qual, as mecânicas são apropriadas com o objetivo de potencializar a motivação, a aprendizagem e o desempenho. Essa estratégia é nomeada de Gamificação e pode ser adotada diversos ambientes, como em ambientes educacionais e organizacionais (Menezes *et al.*, 2014).

2.1 Gamificação e o Ensino Baseado em Jogos

O termo Gamificação compreende a aplicação de elementos e mecanismos de jogos, para resolução de problemas e motivação, em contextos fora de jogo (Vianna *et al.*, 2013). A experiência do usuário, o ambiente da atividade e as demais dinâmicas de uma gamificação interagem com o indivíduo, promovendo emoções e desejos no usuário, eficazes para o engajamento do indivíduo na atividade (Zichermann; Cunningham, 2011).

Para a gamificação, a mecânica do jogo é inserida através de ferramentas como pontuação que indicam as conquistas, níveis que indicam o progresso do jogador/usuário, placar que indica comparação, divisão de times e progresso do jogador/usuário, desafios/missões que direcionam o jogador ao que deve ser feito, reforço e feedback indicando o resultado das ações do jogador e o informando sobre os próximos passos na gamificação (Fadel *et al*., 2014).

A gamificação pode ser aplicada em diversos contextos, um deles é o de ensino-aprendizagem. Atividades gamificadas são atrativas pela atividade de jogar e pelas sensações proporcionadas ao indivíduo, através da aventura, desafio e adrenalina. Esses elementos favorecem o engajamento e a aprendizagem ativa, além de contribuir para o desenvolvimento do trabalho colaborativo e de equipe (McGonical, 2012; Tolomei, 2017).

Já o Ensino Baseada em Jogos é uma técnica interativa, através de um jogo ou gamificação, que pode ter sido desenvolvido especificamente para a educação ou

que utiliza dinâmicas de jogos, com o objetivo dos estudantes, progredirem gradativamente, envolvidos por um mundo imaginário, no qual é possível experienciar vivências e consequências simuladas (Alonso-Sánchez; Nuñez; Santana-Monagas, 2025; Alotaibi, 2024; Pantaleão; Valle; Oliveira, 2003; Waluyo; Balazon, 2024).

Quando conceitos teóricos são associados a aplicação prática, podem melhorar o processo de ensino aprendizagem, pois simulam o contexto da vida real e possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de habilidades específicas (Gramigna, 2007). A construção do conhecimento se estabelece por meio de um ambiente que simula a realidade e favorece que o estudante teste e verifique inúmeras possibilidades (Crookall, 2010).

Uma estratégia proposta pela Terapia Cognitivo-Comportamental em ambientes de ensino-aprendizagem, que também pode ser associada ao Ensino Baseado em Jogos, é o *roleplay*. Essa ferramenta permite que o estudante entre numa situação, improvisada ou ensaiada, que simule a realidade. Neste processo, o estudante pode testar posturas, comportamentos e possiblidades, e a partir de sua avaliação, pode ter seu comportamento alterado de acordo com o que melhor corresponde àquela simulação. (Bonfá-Araujo; Farias, 2020; Wright *et al.*, 2019).

Através de ferramentas que permitem a testagem de comportamentos sem acesso as consequências aversivas, o medo é reduzido e o processo de aprendizagem é estabelecido por meio do lúdico. Estes são fatores que impactam na sensação de satisfação e diversão do estudante, contribuindo para o engajamento e motivação (Crookall, 2010; Prensky, 2003).

Além disso, o Ensino Baseado em Jogos favorece o feedback, que pode ser ofertado pelo próprio jogo e direciona o comportamento do estudante para um modelo específico. Outra maneira de modificar o comportamento do estudante é através dos demais jogadores/estudantes envolvidos na atividade, conforme se comunicam e indicam qual resposta ou comportamento é esperado para aquela situação. A interação entre os jogadores favorece a aprendizagem baseada em tarefas, quando os jogadores realizam divisões de papéis e executam suas atividades, de modo que seja possível alcançar os objetivos do grupo (Prensky, 2003; Sena *et al.*, 2016).

3. MÉTODO

O método foi dividido em dois estudos, para descrever a construção, desenvolvimento e evidências de validade baseada no conteúdo, foram divididos em dois estudos, sendo:

Estudo 1 – Construção e Desenvolvimento do Jogo *“Qual a Evidência disso?”*

Estudo 2 – Evidências de Validade Baseada no Conteúdo

3.1 Estudo 1 – Construção e Desenvolvimento

O nome *“Qual a evidência disso?”* foi escolhido por representar uma das perguntas mais emblemáticas da Terapia Cognitivo-Comportamental, utilizada amplamente durante o processo de Reestruturação Cognitiva por meio da técnica de Questionamento Socrático. Essa pergunta convida o paciente a refletir criticamente sobre a veracidade de seus pensamentos automáticos e crenças disfuncionais, promovendo um olhar mais racional, flexível e baseado em dados concretos. Ao adotar essa expressão como título do jogo, buscou-se não apenas criar uma identificação imediata com a prática clínica da Terapia Cognitivo-Comportamental, mas também provocar nos jogadores a mesma postura investigativa e reflexiva que se espera no contexto terapêutico. Além disso, o nome do jogo faz referência direta a uma de suas cartas especiais — o *Questionamento Socrático* — que pode ser utilizada estrategicamente durante a partida para desafiar as respostas dos oponentes com a pergunta “Qual a evidência disso?”. Dessa forma, o nome sintetiza o objetivo central do jogo: estimular o raciocínio clínico, o pensamento crítico e o aprofundamento teórico de maneira lúdica, acessível e alinhada aos fundamentos da abordagem cognitivo-comportamental.

3.1.1 - Construção dos Eixos Temáticos

Para seleção de conteúdo foram consultados, em consolidação com a Resolução CNE/CES n° 1 de 2023 da Diretrizes Curriculares Nacionais, os Planos de Ensino das Disciplina de Terapia Cognitivo-Comportamental, do curso de Psicologia, das Instituições do Ensino Superior (IES), segundo o Ranking Universitário da Folha

(Folha de São Paulo, 2024). Foram selecionadas as quatro primeiras IES que disponibilizaram os planos de ensino completo por vias digitais, contendo ementa, conteúdos e bibliografia. As Instituições de Ensino Superior selecionadas foram, Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

A partir da análise dos Planos de Ensino das disciplinas de Terapia Cognitivo-Comportamental, foram extraídos os conteúdos programáticos de cada instituição. Esses conteúdos foram, então, tabulados e organizados, de acordo com o Anexo 01, de modo a permitir o entrecruzamento com os capítulos dos livros indicados como bibliografia obrigatória. Os conteúdos foram divididos entre Filosofia, Modelo Cognitivo, Técnicas e Aplicações, quatro eixos temáticos criados para categorizar o material. Essa triangulação permitiu identificar os tópicos recorrentes e os conceitos centrais considerados fundamentais para a formação na abordagem, servindo de base para a construção e validação do material proposto nesta pesquisa.

O Quadro 01 apresenta a relação geral dos assuntos abordados nos planos de ensino analisados, de acordo com cada eixo indicado.

Quadro 01 – Relação Geral entre Eixos e Assuntos Abordados nos Planos de Ensino das Quatro IES.

Eixo	**Assuntos**
Princípios Filosóficos	Plano de Tratamento Contrato Terapêutico Relação Terapêutica Monitoramento do Caso A Participação Ativa do Paciente Adaptação Cultural Orientada aos Objetivos Focada no Presente Psicoeducativa Automonitoramento
Modelo Cognitivo	Situações desencadeadoras Pensamentos Automáticos Crenças Intermediárias Crenças Nucleares Emoções Comportamentos Reações Fisiológicas
Técnicas	Psicoeducação Reestruturação Cognitiva Questionamento Socrático Seta Descendente Registro de Pensamentos Ativação Comportamental Dessensibilização Sistemática Técnicas de Exposição Gradual Técnicas de Relaxamento Técnicas de Respiração Roleplay Treino de Habilidades Sociais
Aplicações	As diferenças no Processo Terapêutico Infantil, com Adolescentes, com Idosos, além de apresentar as diferenças no Processo Individual do Processo em Grupo. As diferenças na Avaliação Diagnóstica e Intervenção em casos de Ansiedade, Depressão, Transtornos Alimentares, Dependência Química, Tabagismo, Tricotilomania, Esquizofrenia, Autismo, Transtornos do Sono e Disfunções Sexuais.

Fonte: Autoria Própria (2025).

3.1.2 - Conteúdo

Foram desenvolvidas 160 afirmações, divididas entre os quatro Eixo Temáticos que nortearam a construção do jogo, resultando, desta forma, em 40 afirmações por Eixo. Das 40 afirmações por Eixo, 20 afirmações eram verdadeiras e 20 afirmações falsas.

As pontuações foram atribuídas por grau de dificuldade e complexidade, dessa forma, afirmações consideradas fáceis apresentam 10 pontos, afirmações consideradas médias apresentam 20 pontos, afirmações consideradas difíceis apresentam 30 pontos e afirmações consideradas muito difíceis apresentam 40 pontos, conforme apresentado nos Quadros 02, 03, 04 e 05.

As cores foram atribuídas aos temas, para que o jogador possa discriminar o tema por um estímulo visual. Dessa forma, Princípios Filosóficos são representados pela cor azul, Modelo Cognitivo representados pela cor verde, Técnicas representadas pela cor amarela e Aplicações pela cor vermelha.

Quadro 02 – Conteúdo sobre Princípios da TCC – Cartas Azuis

Item	Afirmação	Verdadeiro ou Falso	Dificuldade	Pontuação
1	A aliança terapêutica é vista como condição essencial para o sucesso da TCC.	Verdadeira	Fácil	10
2	O vínculo entre terapeuta e paciente deve ser colaborativo, empático e validante.	Verdadeira	Fácil	10
3	A TCC emprega instrumentos e autorregistros para avaliar o progresso clínico.	Verdadeira	Fácil	10
4	O reforço de pequenas vitórias contribui para a reestruturação cognitiva.	Verdadeira	Fácil	10
5	A TCC parte de uma formulação inicial do caso que é revista e ajustada ao longo do tratamento.	Verdadeira	Média	20
6	O plano terapêutico é guiado por metas claras, mas deve ser flexível diante de novas informações.	Verdadeira	Média	20
7	A conceitualização cognitiva evolui à medida que o terapeuta entende mais sobre o paciente.	Verdadeira	Média	20
8	A relação terapêutica é ao mesmo tempo instrumental e curativa.	Verdadeira	Média	20
9	O humor, os pensamentos e os comportamentos são monitorados ao longo do tratamento.	Verdadeira	Média	20
10	O progresso terapêutico é avaliado continuamente com base em metas e indicadores definidos.	Verdadeira	Média	20
11	Os feedbacks do paciente ajudam a ajustar o percurso da terapia.	Verdadeira	Média	20
12	A TCC valoriza o fortalecimento de pensamentos, emoções e comportamentos positivos.	Verdadeira	Média	20
13	A ênfase nos pontos fortes promove motivação e senso de autoeficácia.	Verdadeira	Média	20
14	Trabalhar com valores e aspirações eleva o envolvimento terapêutico.	Verdadeira	Média	20
15	O terapeuta testa hipóteses sobre o caso e reformula quando necessário, com base em dados clínicos e resposta do cliente.	Verdadeira	Difícil	30
16	Rupturas na aliança devem ser reconhecidas e reparadas o quanto antes.	Verdadeira	Difícil	30
17	A TCC deve ser culturalmente sensível e adaptada ao contexto sociocultural do cliente.	Verdadeira	Difícil	30
18	Crenças culturais, religiosas e sociais devem ser consideradas na conceitualização cognitiva.	Verdadeira	Difícil	30
19	A adaptação cultural amplia a eficácia e a adesão ao tratamento.	Verdadeira	Difícil	30
20	Técnicas cognitivas e comportamentais podem ser reformuladas conforme os valores do cliente.	Verdadeira	Difícil	30

Quadro 02 – Conteúdo sobre Princípios da TCC – Cartas Azuis

21	A TCC desestimula a identificação de pontos fortes no paciente.	Falsa	Média	20
22	Reforçar vitórias contribui para a manutenção do sofrimento.	Falsa	Média	20
23	Avaliar progresso terapêutico ao longo do processo é desnecessário.	Falsa	Média	20
24	O humor do paciente não influencia o plano terapêutico na TCC.	Falsa	Média	20
25	A TCC visa resolver exclusivamente problemas do passado remoto.	Falsa	Média	20
26	A TCC ignora o aqui-e-agora e foca em memórias reprimidas.	Falsa	Média	20
27	A TCC não possui tempo delimitado e deve durar o quanto for necessário.	Falsa	Média	20
28	A alta é sempre improvisada, sem necessidade de planejamento.	Falsa	Média	20
29	A flexibilidade no plano terapêutico compromete a estrutura da TCC.	Falsa	Difícil	30
30	O terapeuta não deve alterar suas hipóteses ao longo do tratamento.	Falsa	Difícil	30
31	A relação terapêutica não interfere no progresso do paciente.	Falsa	Difícil	30
32	A TCC desconsidera aspectos culturais do paciente para manter a objetividade.	Falsa	Difícil	30
33	Crenças culturais são irrelevantes para a formulação cognitiva.	Falsa	Difícil	30
34	Os feedbacks do paciente devem ser ignorados para manter a estrutura da sessão.	Falsa	Difícil	30
35	A aliança terapêutica não precisa ser reparada se rompida.	Falsa	Difícil	30
36	A TCC parte de uma conceitualização fixa e imutável durante todo o tratamento.	Falsa	Muito Difícil	40
37	A colaboração com o paciente é irrelevante no processo terapêutico da TCC.	Falsa	Muito Difícil	40
38	O terapeuta deve tomar todas as decisões sem considerar o paciente.	Falsa	Muito Difícil	40
39	Técnicas da TCC devem ser aplicadas de forma padronizada para todos os pacientes.	Falsa	Muito Difícil	40
40	Pacientes não devem participar das decisões do processo terapêutico.	Falsa	Muito Difícil	40

Quadro 03 – Conteúdo sobre Modelo Cognitivo – Cartas Verdes

Item	Afirmação	Verdadeiro ou Falso	Dificuldade	Pontuação
41	O modelo cognitivo parte do princípio de que situações ativam pensamentos automáticos.	Verdadeira	Fácil	10
42	Pensamentos automáticos são ideias rápidas e momentâneas que surgem em resposta a uma situação.	Verdadeira	Fácil	10
43	A identificação de pensamentos automáticos é o primeiro passo da reestruturação cognitiva.	Verdadeira	Fácil	10
44	Situações externas ou internas funcionam como gatilhos para respostas cognitivas e emocionais.	Verdadeira	Média	20
45	O mesmo evento pode gerar diferentes respostas cognitivas dependendo da interpretação do indivíduo.	Verdadeira	Média	20
46	Situações neutras podem ser percebidas como ameaçadoras devido a distorções cognitivas.	Verdadeira	Média	20
47	A análise de situações específicas é essencial para identificar padrões de pensamento.	Verdadeira	Média	20
48	Muitas vezes, o paciente não está plenamente consciente de seus pensamentos automáticos.	Verdadeira	Média	20
49	Pensamentos automáticos refletem interpretações e não fatos.	Verdadeira	Média	20
50	Crenças intermediárias incluem regras, atitudes e pressupostos sobre si, os outros e o mundo.	Verdadeira	Média	20
51	A modificação dessas crenças facilita a mudança sustentada de padrões de pensamento.	Verdadeira	Média	20
52	Crenças nucleares são ideias centrais, rígidas e absolutistas sobre o self, o mundo e o futuro.	Verdadeira	Média	20
53	Pensamentos automáticos são influenciados pelas crenças mais profundas do indivíduo.	Verdadeira	Difícil	30
54	“Se..., então...” é uma estrutura típica das crenças intermediárias.	Verdadeira	Difícil	30
55	Essas crenças funcionam como filtros cognitivos entre as crenças centrais e os pensamentos automáticos.	Verdadeira	Difícil	30
56	Crenças intermediárias são mais acessíveis à consciência do que as crenças nucleares.	Verdadeira	Difícil	30

Quadro 03 – Conteúdo sobre Modelo Cognitivo – Cartas Verdes

57	São aprendidas precocemente e geralmente permanecem inativas até serem ativadas por eventos relevantes.	Verdadeira	Difícil	30
58	Crenças nucleares negativas comuns incluem: “Sou inútil”, “Sou incapaz”, “Sou indesejável”.	Verdadeira	Difícil	30
59	Crenças nucleares são profundamente enraizadas e influenciam diversas áreas da vida do paciente.	Verdadeira	Difícil	30
60	A mudança terapêutica mais profunda ocorre quando crenças nucleares são reestruturadas.	Verdadeira	Muito Difícil	40
61	Pacientes estão sempre cientes de seus pensamentos automáticos.	Falsa	Média	20
62	“Se..., então...” é uma estrutura típica de pensamentos distorcidos, não de crenças.	Falsa	Média	20
63	Emoções são independentes dos pensamentos e crenças.	Falsa	Média	20
64	Emoções negativas indicam equilíbrio entre cognição e realidade.	Falsa	Média	20
65	Reações fisiológicas não fazem parte da estrutura do modelo cognitivo.	Falsa	Média	20
66	Pensamentos, emoções e comportamentos funcionam isoladamente.	Falsa	Média	20
67	A reestruturação de pensamentos não impacta o bem-estar físico.	Falsa	Média	20
68	Situações neutras não afetam a cognição de nenhuma forma.	Falsa	Difícil	30
69	Os pensamentos automáticos são sempre lógicos e verdadeiros.	Falsa	Difícil	30
70	A análise de situações específicas não é relevante para o modelo cognitivo.	Falsa	Difícil	30
71	A reestruturação cognitiva começa com a alteração do comportamento antes dos pensamentos.	Falsa	Difícil	30
72	Crenças centrais não influenciam áreas diversas da vida do paciente.	Falsa	Difícil	30
73	O modelo cognitivo desconsidera o papel das emoções e do corpo.	Falsa	Difícil	30
74	O modelo cognitivo não tem utilidade prática, sendo apenas explicativo.	Falsa	Difícil	30
75	O modelo cognitivo parte do princípio de que pensamentos surgem sem influência das situações.	Falsa	Muito Difícil	40
76	Crenças intermediárias não influenciam os pensamentos automáticos.	Falsa	Muito Difícil	40
77	Crenças nucleares são fáceis de identificar e mudam rapidamente.	Falsa	Muito Difícil	40
78	A espiral negativa acontece apenas no nível consciente.	Falsa	Muito Difícil	40
79	A intervenção só pode começar pelas crenças nucleares.	Falsa	Muito Difícil	40
80	Modificar pensamentos automáticos é irrelevante para o tratamento clínico.	Falsa	Muito Difícil	40

Quadro 04 – Conteúdo sobre Técnicas Cognitivo e Técnicas Comportamentais – Cartas Amarelas

Item	Afirmação	Verdadeiro ou Falso	Dificuldade	Pontuação
81	A psicoeducação é uma técnica essencial na TCC para ensinar ao paciente o modelo cognitivo e aumentar sua compreensão sobre os sintomas.	Verdadeira	Fácil	10
82	O registro de pensamentos ajuda o paciente a monitorar situações, emoções, cognições e reações comportamentais.	Verdadeira	Fácil	10
83	As colunas de pensamento auxiliam na organização da reestruturação cognitiva.	Verdadeira	Fácil	10
84	A reestruturação cognitiva visa identificar e modificar pensamentos distorcidos que geram sofrimento.	Verdadeira	Média	20
85	O questionamento socrático é usado para desafiar crenças disfuncionais por meio de perguntas guiadas, lógicas e investigativas.	Verdadeira	Média	20
86	A ativação comportamental é uma intervenção usada para tratar a depressão, aumentando a frequência de atividades reforçadoras.	Verdadeira	Média	20
87	As técnicas de exposição gradual são eficazes para fobias e evitamento, ajudando o paciente a enfrentar seus medos de forma controlada.	Verdadeira	Média	20
88	O relaxamento muscular progressivo é usado para reduzir a ativação fisiológica associada à ansiedade.	Verdadeira	Média	20
89	As técnicas de respiração diafragmática ajudam na autorregulação do sistema nervoso autônomo, reduzindo a ansiedade.	Verdadeira	Média	20
90	O treino de habilidades sociais ajuda pacientes a desenvolverem assertividade, empatia, escuta ativa e expressão emocional.	Verdadeira	Média	20
91	A programação de atividades é aplicada para estruturar a rotina, combater a inatividade e gerar reforçadores naturais.	Verdadeira	Média	20
92	O ensaio comportamental permite ao paciente praticar novas habilidades ou respostas em ambiente seguro.	Verdadeira	Média	20
93	A técnica da seta descendente permite acessar crenças intermediárias e centrais a partir de pensamentos automáticos.	Verdadeira	Difícil	30
94	A dessensibilização sistemática envolve a exposição gradual a estímulos temidos, combinada a técnicas de relaxamento.	Verdadeira	Difícil	30
95	O roleplay ou dramatização é utilizado para simular situações sociais ou conflituosas, facilitando a aprendizagem emocional e cognitiva.	Verdadeira	Difícil	30

Quadro 04 – Conteúdo sobre Técnicas Cognitivo e Técnicas Comportamentais – Cartas Amarelas

96	O uso de cartas de enfrentamento ou lembretes terapêuticos reforça pensamentos funcionais fora da sessão.	Verdadeira	Difícil	30
97	A autoavaliação diária aumenta a consciência dos padrões comportamentais e cognitivos que mantêm o sofrimento.	Verdadeira	Difícil	30
98	A técnica de enfrentamento de crenças nucleares envolve testes empíricos e comportamentais que desafiam essas crenças na prática.	Verdadeira	Muito Difícil	40
99	Técnicas baseadas em imaginação, como reestruturação de memórias, são utilizadas para ressignificar experiências traumáticas.	Verdadeira	Muito Difícil	40
100	A técnica AWARE é usada para trabalhar reações de ansiedade antecipatória com aceitação e ação planejada.	Verdadeira	Muito Difícil	40
101	Técnicas de exposição devem ser usadas apenas quando o paciente estiver confortável com o medo.	Falsa	Média	20
102	O registro de pensamentos não deve ser usado fora da sessão.	Falsa	Média	20
103	A reestruturação cognitiva só pode ser aplicada verbalmente, durante a sessão.	Falsa	Média	20
104	O uso de metáforas não contribui para o entendimento do paciente.	Falsa	Média	20
105	O uso de escalas subjetivas (como SUDs) não é confiável e deve ser evitado.	Falsa	Média	20
106	O ensaio comportamental deve ser improvisado, sem planejamento.	Falsa	Média	20
107	A autoavaliação não contribui para o tratamento.	Falsa	Média	20
108	A psicoeducação atrapalha o andamento da terapia ao fornecer informações demais ao paciente.	Falsa	Difícil	30
109	A seta descendente é uma técnica voltada exclusivamente para psicoeducação.	Falsa	Difícil	30
110	Técnicas de relaxamento são contraindicadas para transtornos de ansiedade.	Falsa	Difícil	30
111	O treino de habilidades sociais é desnecessário na maioria dos casos.	Falsa	Difícil	30
112	A distração consciente impede a mudança cognitiva efetiva.	Falsa	Difícil	30
113	A análise funcional do comportamento não se aplica na TCC.	Falsa	Difícil	30
114	O questionamento socrático deve ser evitado, pois pode causar confusão ao paciente.	Falsa	Muito Difícil	40
115	A ativação comportamental piora os sintomas depressivos, pois força o paciente a agir.	Falsa	Muito Difícil	40
116	A dramatização é considerada uma técnica desatualizada e pouco eficaz.	Falsa	Muito Difícil	40
117	A técnica AWARE não possui embasamento científico e deve ser evitada.	Falsa	Muito Difícil	40
118	Técnicas baseadas em imaginação não produzem efeitos terapêuticos reais.	Falsa	Muito Difícil	40

Quadro 04 – Conteúdo sobre Técnicas Cognitivo e Técnicas Comportamentais – Cartas Amarelas

119	O treino de autocompaixão reforça padrões disfuncionais.	Falsa	Muito Difícil	40
120	A substituição de pensamentos disfuncionais é opcional e raramente eficaz.	Falsa	Muito Difícil	40

Quadro 05 – Conteúdo sobre Aplicações – Cartas Vermelhas

Item	Afirmação	Verdadeiro ou Falso	Dificuldade	Pontuação
121	A TCC com crianças utiliza linguagem lúdica, metáforas e recursos visuais para facilitar a expressão emocional e o aprendizado de estratégias.	Verdadeira	Fácil	10
122	Grupos TCC têm protocolos estruturados, geralmente por tempo limitado.	Verdadeira	Fácil	10
123	No atendimento infantil, os pais ou cuidadores frequentemente participam como cointerventores.	Verdadeira	Média	20
124	Com adolescentes, a TCC deve integrar temas como identidade, autonomia e relacionamentos.	Verdadeira	Média	20
125	O trabalho com idosos requer atenção às perdas, reorganização de papéis e às queixas somáticas.	Verdadeira	Média	20
126	A TCC em grupo enfatiza o aprendizado por observação, o apoio mútuo e a normalização de experiências.	Verdadeira	Média	20
127	O processo individual permite intervenções mais específicas, confidenciais e alinhadas com os esquemas do paciente.	Verdadeira	Média	20
128	Em grupo, o terapeuta atua como facilitador do processo coletivo.	Verdadeira	Média	20
129	Na ansiedade generalizada, a TCC foca na identificação de distorções catastróficas.	Verdadeira	Média	20
130	Na depressão, a TCC utiliza ativação comportamental, identificação de pensamentos automáticos e reconstrução da autoestima.	Verdadeira	Média	20
131	Nos transtornos do sono, a TCC atua na modificação de crenças disfuncionais e higiene do sono.	Verdadeira	Média	20
132	Para transtorno de pânico, a TCC combina psicoeducação, exposição interoceptiva e reestruturação.	Verdadeira	Difícil	30
133	O protocolo para depressão inclui tarefas progressivas e avaliação de crenças centrais.	Verdadeira	Difícil	30
134	Na bulimia e anorexia, a TCC trabalha distorções cognitivas sobre imagem corporal e perfeccionismo.	Verdadeira	Difícil	30

Quadro 05 – Conteúdo sobre Aplicações – Cartas Vermelhas

135	Para dependência química, a TCC identifica gatilhos, crenças permissivas e estratégias de enfrentamento.	Verdadeira	Difícil	30
136	A tricotilomania é tratada com TCC por meio de reversão de hábito e treino de respostas alternativas.	Verdadeira	Difícil	30
137	Na esquizofrenia, a TCC auxilia na reinterpretação de pensamentos delirantes.	Verdadeira	Difícil	30
138	No autismo, a TCC é adaptada com uso de suportes visuais e treino de habilidades sociais.	Verdadeira	Difícil	30
139	A TCC considera a abstinência como uma meta, mas reconhece recaídas como parte do processo.	Verdadeira	Muito Difícil	40
140	A TCC pode ser aplicada preventivamente em contextos educacionais e comunitários.	Verdadeira	Muito Difícil	40
141	A TCC não é indicada para adolescentes devido às mudanças hormonais.	Falsa	Média	20
142	Idosos têm resistência natural à TCC, tornando-a ineficaz.	Falsa	Média	20
143	Modificar crenças sobre o sono é irrelevante em casos de insônia.	Falsa	Média	20
144	A participação dos pais atrapalha o progresso terapêutico infantil.	Falsa	Difícil	30
145	A TCC em grupo não promove mudanças significativas.	Falsa	Difícil	30
146	A TCC individual é menos eficaz que o formato em grupo.	Falsa	Difícil	30
147	O terapeuta em grupo deve apenas observar sem intervir.	Falsa	Difícil	30
148	A TCC é ineficaz para ansiedade generalizada por não abordar causas profundas.	Falsa	Difícil	30
149	A ativação comportamental reforça crenças negativas em depressão.	Falsa	Difícil	30
150	A TCC não aborda distorções cognitivas em transtornos alimentares.	Falsa	Difícil	30
151	O uso de estratégias de enfrentamento é desnecessário em dependência química.	Falsa	Difícil	30
152	Técnicas de reversão de hábito não funcionam em compulsões motoras.	Falsa	Difícil	30
153	A TCC não é adaptável ao espectro autista.	Falsa	Difícil	30
154	Crianças não se beneficiam da TCC porque não possuem pensamento racional suficiente.	Falsa	Muito Difícil	40
155	Protocolos estruturados são restritivos e pouco adaptáveis em TCC.	Falsa	Muito Difícil	40
156	A exposição interoceptiva piora os sintomas de pânico.	Falsa	Muito Difícil	40
157	Recaídas indicam fracasso terapêutico na TCC.	Falsa	Muito Difícil	40
158	A TCC busca eliminar totalmente delírios e alucinações na esquizofrenia.	Falsa	Muito Difícil	40
159	A TCC é limitada a contextos clínicos e não tem uso comunitário.	Falsa	Muito Difícil	40
160	A TCC é contraindicada para populações LGBTQIA+ ou indígenas.	Falsa	Muito Difícil	40

3.1.3 - Mecânica e Regras do Jogo

O jogo possui uma mecânica que pode ser seguida independentemente da quantidade de pessoas. O jogo consiste na leitura de uma afirmação presente na frente da carta, no qual o jogador deverá responder se é verdadeiro ou falso. No verso da carta estará contido a resposta e um comentário explicativo. A pontuação é presente na parte superior da carta, tanto na frente, quanto no verso. O acúmulo de pontos determina o término do jogo.

O jogo *"Qual a evidência disso?"* pode ser jogado por três formas diferentes, de acordo com a quantidade de jogadores. Anki é a modalidade individual, Double é a modalidade em dupla e Multiplayer é a modalidade com três ou mais jogadores.

Quadro 6. Regras do Jogo Apresentadas por Modalidade

Tipo	**Número de jogadores**	**Objetivo**	**Modo de jogar**
Anki	1 jogador (individual)	Promoção de aprendizado e reflexão sobre diversas afirmações da área de psicologia.	Para iniciar, as cartas devem ser embaralhadas e organizadas em uma pilha à esquerda, com o lado das afirmações voltado para cima. O jogador deve retirar a carta do topo e ler a afirmação em voz alta. Em seguida, é necessário determinar se a afirmação é verdadeira ou falsa, com base no conhecimento ou intuição. Após a escolha, a carta deve ser virada para conferir a resposta correta, localizada no verso. Em caso de acerto, a carta deve ser mantida, representando pontos acumulados. Caso contrário, deve ser descartada em uma pilha à direita. O objetivo do jogo é acumular o máximo de pontos, sendo possível comparar uma rodada com outra e observando o seu desempenho.
Double	2 jogadores (dupla)	Proporciona uma dinâmica de desafio e aprendizado compartilhado	Para iniciar, as cartas devem ser embaralhadas e posicionadas em uma pilha no centro da mesa, com o lado das afirmações voltado para cima. O jogador 01 deve retirar a carta do topo e ler a afirmação em voz alta para o jogador 02, que deve decidir se a afirmação é verdadeira ou falsa, utilizando conhecimento ou intuição. Em seguida, o jogador 01 deve verificar a resposta correta, virando a carta. Em caso de acerto, o jogador 02 permanece com a

Quadro 6. Regras do Jogo Apresentadas por Modalidade

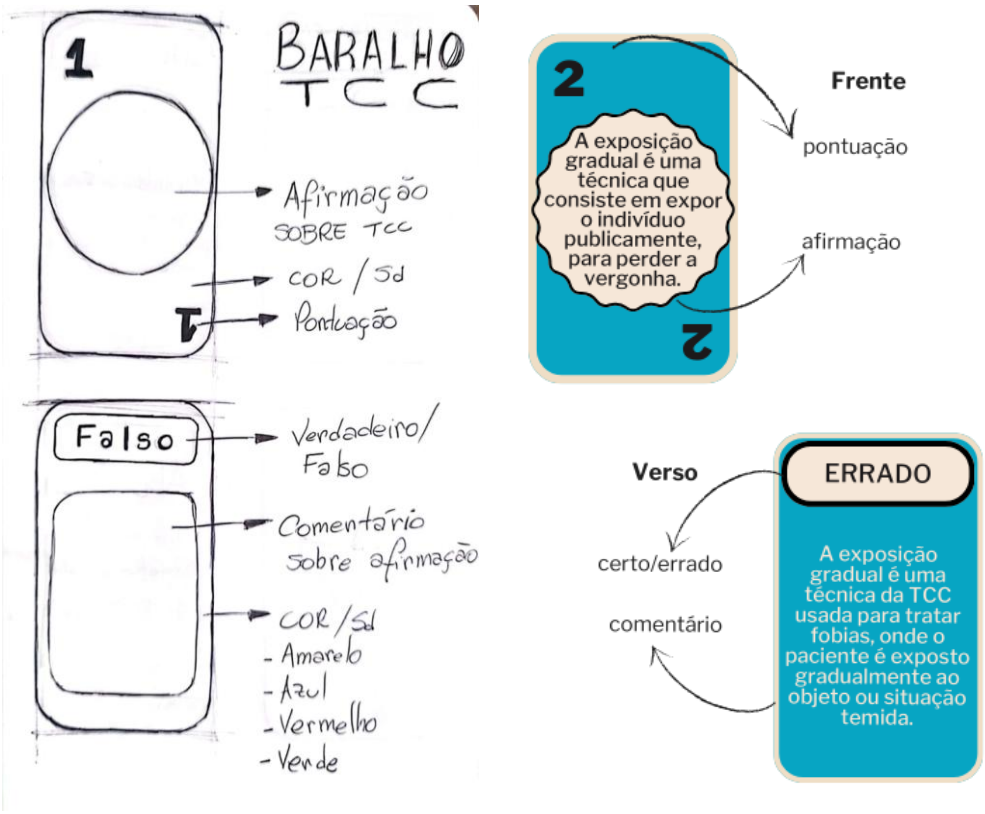
			carta e acumula pontos. Caso contrário, a carta deve permanecer com o jogador 01. O jogo continua dessa maneira, com a alternância dos papéis, até que as cartas sejam esgotadas. Ao final cada jogador deverá somar a pontuação das cartas acumuladas. Vence quem tiver a maior pontuação.
Multiplayer	Três ou mais jogadores. (as cartas roxas entram em cena para tornar o desafio ainda mais interessante)	Proporciona uma dinâmica de desafio e aprendizado compartilhado	Para iniciar, todas as cartas, incluindo as roxas, devem ser embaralhadas e distribuídas igualmente entre os jogadores. O grupo deve decidir quem iniciará a partida. O jogo ocorre de forma dinâmica: o primeiro jogador retira a carta do topo de sua pilha e lê a afirmação em voz alta para o participante à direita, que deve decidir se a afirmação é verdadeira ou falsa. Em caso de acerto, a carta deve ser mantida, somando pontos; em caso de erro, a carta deve ser entregue a quem fez a leitura. Em seguida, o próximo jogador realiza a leitura para o seguinte, e assim o ciclo se repete até que as cartas sejam esgotadas. Ao final cada jogador deverá somar a pontuação das cartas acumuladas. Vence quem tiver a maior pontuação.

Fonte: Autoria Própria (2025).

3.1.4 - Desenvolvimento do Protótipo do Jogo

O desenvolvimento do protótipo do jogo, foi realizado em uma plataforma online de design e comunicação visual, a partir de um esboço das cartas. A primeira versão foi desenvolvida, conforme apresentado na figura 01. A versão final foi desenvolvida, conforme a figura 02, com o objetivo de comunicar ao jogador que, assim como as cartas com design sofisticado, o referencial teórico permanece se atualizando através de evidências científicas.

Figura 01: Projeto Piloto Design das Cartas



Fonte: Autoria Própria (2025).

Figura 02: Design das Cartas



Fonte: Autoria Própria (2025).

O design das cartas, conforme apresentado na figura 03, apresenta um formato retangular com cantos arredondados e cor como estímulo discriminativo de acordo com o tema proposto. A frente da carta contém no topo, o nome do jogo centralizado em letras brancas e maiúsculas. O canto superior esquerdo possui um número que indica a pontuação. Ao centro da carta, há o ícone em marca d'água de acordo com o tema, acompanhado logo abaixo por uma afirmação escrita com letras brancos. Na base da carta, o nome do jogo aparece centralizado em letras brancas.

Já o verso da carta mantém o mesmo padrão visual com cor discriminando o tema da carta, um número no canto superior esquerdo indicando a pontuação, seguido pela resposta "FALSA" ou "VERDADEIRA" em destaque, escrita em caixa alta e negrito, também em branco. O centro da carta traz a explicação sobre a afirmação anterior. Na parte inferior, o nome do jogo reaparece, centralizado em letras brancas.

Figura 03: Conjunto de Cartas



Fonte: Autoria Própria (2025).

Foram desenvolvidas cartas especiais, para serem utilizadas na versão em grupo, com uma imagem e uma instrução de como essa carta pode ser utilizada, na frente, conforme Figura 04.

Ao jogar a carta Parada de Pensamento e gritar "PARE!", o jogador interrompe a rodada e assume o direito de responder no lugar do próximo da fila. Ao jogar a carta Reestruturação Cognitiva, todos os jogadores devem embaralhar as cartas que acertaram até o momento e redistribuí-las aleatoriamente entre si. Já com a carta Monitoramento de Atividade, o jogador escolhe um adversário para monitorar durante as próximas três rodadas. Se o jogador monitorado errar qualquer resposta nesse período, quem monitora fica com a carta em disputa. E por fim, a carta Questionamento Socrático pode ser usada imediatamente após a resposta de outro jogador. Quem joga esta carta deve dizer: “Qual a evidência disso?”, desafiando a resposta. Se o oponente estiver certo, quem questionou fica duas rodadas sem jogar. Se estiver errado, o desafiante vence e fica com a carta.

Foi desenvolvido também o Manual do Jogo, para apresentar ao(s) jogador(es) os modos de jogar, as regras, além dos temas propostos em cada cor de carta e funções das cartas especiais, conforme a figura 5.

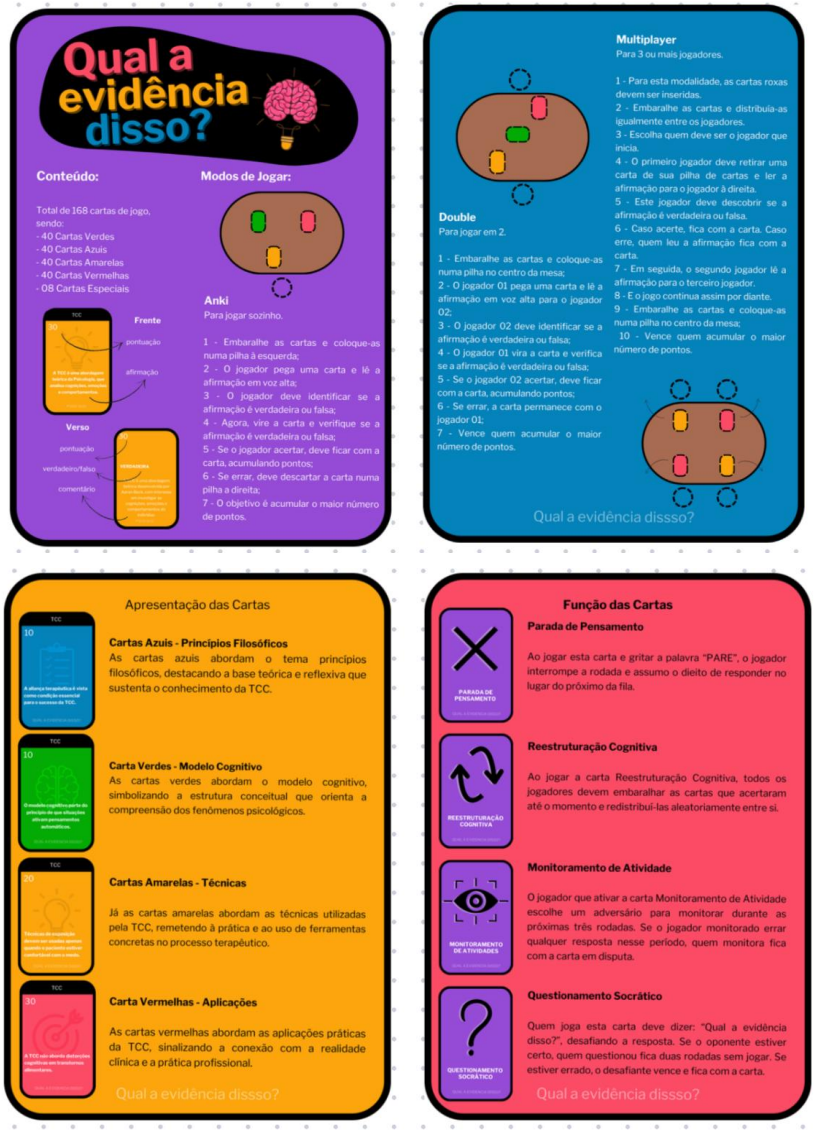
Além do desenvolvimento das cartas, foi elaborado o Manual do Jogo, com o objetivo de orientar os jogadores de maneira clara e acessível. Nesse manual, são descritos os modos de jogar, as regras que organizam a dinâmica, além de conter a explicação dos temas representados por cada cor de carta, permitindo que o participante compreenda a lógica pedagógica presente na proposta. O manual também detalha as funções das cartas especiais, esclarecendo seu papel estratégico dentro da partida e sua contribuição para tornar a experiência mais envolvente e dinâmica, conforme ilustrado na Figura 5.

Figura 04: Cartas Especiais



Fonte: Autoria Própria (2025).

Figura 05: Manual do Jogo



Fonte: Autoria Própria (2025).

3.2 Estudo 2 – Evidências de Validade de Conteúdo

3.2.1 Desenho do Estudo

Trata-se de um estudo metodológico do tipo de análise psicométrica, pois refere-se à evidências de validade de conteúdo de um jogo de cartas educativo.

3.2.2 População e amostra

Após o desenvolvimento do jogo, um teste foi conduzido para avaliar o conteúdo. Foram selecionados três juízes profissionais de psicologia com referencial teórico da TCC com experiência de docência no ensino superior na disciplina ou conteúdo de TCC, para análise do conteúdo das cartas. A amostra foi selecionada por conveniência, ou seja, os pesquisadores entraram em contato via e-mail ou telefone com pessoas que fazem parte do critério de inclusão. Por ser uma amostra de conveniência, não houveram critérios de exclusão.

A equipe de juízes especialistas foi composta por três profissionais com formação e atuação destacadas na área da Psicologia. A primeira juíza é uma psicóloga com vinte anos de experiência clínica e nova anos de docência. A segunda juíza é uma psicóloga com quinze anos de experiência e onze anos de docência. O terceiro juiz é um psicólogo com quatorze anos de experiência clínica e três de docência. Os três juízes possuem título de mestre, além disso, somente a primeira juíza é doutoranda atualmente.

3.2.3 Local

O questionário foi aplicado por e-mail – no qual as regras e as afirmações das cartas foram apresentadas e os avaliadores responderam as questões.

3.2.4 Instrumentos de Coleta de dados.

A análise dos itens que foram apresentados com base em quatro dimensões, descritas na Carta Convite, conforme Anexo 02, sendo elas:

- **Clareza de Linguagem (CL):** Busca avaliar a linguagem dos itens, tendo como referência a população que responderá a eles, verificando se a linguagem do item está suficientemente clara, compreensível e adequada para os respondentes;
- **Pertinência Prática (PP):** Deverá verificar se o item avalia o construto proposto, se realmente é importante para o instrumento;
- **Relevância Teórica (RT):** Tem por objetivo avaliar o grau de concordância entre o item e o referencial teórico, verificando se há uma relação entre o item e o construto avaliado;
- **Dimensão teórica (DT):** Irá verificar se o item se refere ao fator para o qual foi elaborado;

As dimensões Clareza de Linguagem (CL), Pertinência Prática (PP), Relevância Teórica (RT) puderam ser respondidas de acordo com uma escala de 5 pontos, sendo que 1 indicou que o conteúdo é Pouquíssimo Adequado, 2 indicou Pouco Adequado, 3 Medianamente Adequado, 4 Muito Adequado e 5 que o conteúdo estava Muitíssimo Adequado. Na Dimensão Teórica o juiz avaliador poderia indicar “sim” ou “não”, para indicar se concordava que a afirmação correspondia ao Eixo Temático indicado pelo pesquisador. Havia também um campo Observação, para que o juiz avaliador pudesse expressar opiniões e comentários sobre o item.

É importante destacar que a avaliação em Dimensão Teórica foi realizado diferentemente do que foi proposto pelo autor Hernandez-Nieto (2002); autor propõe que os avaliadores indiquem o eixo temático, no qual o conteúdo se enquadra, enquanto, para esta pesquisa optou-se por solicitar ao juiz avaliador indicar “sim” ou “não” caso concordasse se o conteúdo correspondesse ou não ao eixo, previamente indicado pelo pesquisador.

3.2.5 Procedimentos

Primeiramente o projeto de pesquisa foi encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Mogi das Cruzes, sendo aprovado, sob protocolo 86814125.9.0000.5497. Após aprovação os pesquisadores iniciaram o processo de seleção dos juízes entrando em contato com profissionais via e-mail ou telefone, para explicar os objetivos da pesquisa. Assim que os profissionais apresentaram interesse em participar, foi encaminhado via e-mail o link do TCLE, a Carta Convite e o questionário em planilha. Os juízes terão o prazo de 30 dias para responder o questionário. Ao final da avaliação, os juízes retornaram o e-mail com o TCLE devidamente assinado e o questionário respondido.

3.2.5.1 Aspectos Éticos

Com relação aos aspectos éticos, está pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Mogi das Cruzes, sendo aprovado, sob protocolo 86814125.9.0000.5497. Como documento de proteção ao pesquisador e pesquisado, foi utilizado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que informou aos participantes a garantia de absoluto anonimato e sigilo das respostas durante e após a pesquisa, cuja participação foi de forma voluntária.

Como benefícios, os juízes se sensibilizaram com os conhecimentos do jogo, e indiretamente auxiliarão com uma ferramenta de conhecimento para os estudantes de psicologia e da TCC. Como os juízes poderiam ser expostos a riscos mínimos como desconforto e cansaço devido ao tempo gasto no preenchimento dos questionários, ou sentirem incomodo com algumas questões, neste caso, os participantes poderiam interromper o preenchimento entrando em contato imediatamente com os pesquisadores para que fossem orientados e acolhidos de forma integral e imediata; a assistência imediata e integral ocorreria sem custos para o participante, sendo esta, responsabilidade do pesquisador. Além disso, por se tratar de pesquisa em ambiente virtual, é o possível vazamento de dados. Os pesquisadores seguiram as informações disponíveis da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709/2018 que estabelece regras para a coleta de dados, armazenamento e compartilhamento de informações, visando a preservar a privacidade e confidencialidade dos dados pessoais.

3.2.6 Análise de dados

Para a avaliação, foi utilizado o Coeficiente de Validade de Conteúdo, uma ferramenta psicométrica utilizado para avaliar o quanto itens de um instrumento são representativos e adequados em relação ao conteúdo que se propõe a medir. (Hernández-Nieto, 2002).

Cada item foi avaliado individualmente pelos juízes, que atribuíram notas de 1 a 5 para avaliar a clareza, pertinência e relevância dos itens do jogo desenvolvido.

Para avaliar a dimensão teórica, os juízes selecionaram entre sim, para os itens que atendem a dimensão teórica, ou não, para os itens que não atendem.

Para as dimensões clareza, pertinência e relevância, foi calculada a média aritmética das notas atribuídas a cada critério por item. Essa média é então dividia pela nota máxima possível na escala utilizada, subtraída a correção para viés de resposta, visando refinar os resultados e minimizar possíveis distorções de julgamento.

Para cada item, calcula-se o IVC individual da seguinte forma:

$$IVCi = \frac{\sum x}{N}$$

Onde:

x = soma das notas atribuídas pelos juízes ao item

N = número total de juízes

O IVC geral do instrumento é calculado pela média dos IVCs individuais:

$$IVCtotal = \frac{\sum IVCi}{n}$$

Onde:

n = número total de itens avaliados

Um IVC ≥ 0,80 geralmente é considerado aceitável para validar o conteúdo do instrumento.

Como os especialistas podem ter opiniões diferentes, calcula-se o Erro Aleatório (E).

$$E = \frac{Desvio\ Padrão\ Médio}{\sqrt{N}}$$

O valor final do CVC varia de 0 a 1, os valores inferiores a 0,80 em qualquer critério, indicam a necessidade de exclusão do item avaliado, enquanto os valores acima de 0,80 indicam que o conteúdo é adequado.

Já a dimensão teórica foi avaliada qualitativamente, dessa maneira apenas os itens que receberam a resposta “sim” de todos os juízes em cada um dos critérios. Itens com ao menos uma resposta “não” foram classificados como inadequados, independentemente do resultado de CVC, sendo excluídos do jogo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base na avaliação realizada pelos juízes especialistas e no cruzamento de suas respostas, procedeu-se ao cálculo do Coeficiente de Validade de Conteúdo. As respostas individuais dos juízes encontram-se organizadas no Quadro 07, 08, 09 e 10. Os resultados consolidados, de acordo com os eixos, são apresentados nos Quadros 11, 12, 13 e 14, que demonstram o CVC por dimensão avaliada: Clareza, Pertinência e Relevância e Dimensão, de acordo com os eixos.

A análise dos 160 itens resultou na exclusão de três itens: dois pertencentes ao Eixo Princípios Filosóficos e um ao Eixo Modelo Cognitivo. No primeiro eixo, foram eliminados: o item 12 *"A TCC valoriza o fortalecimento de pensamentos, emoções e comportamentos positivos"*, que apresentou CVC inferior a 0,8 e recebeu uma resposta "não" em dimensão teórica, tornando-se inaceitável para a composição do jogo, independentemente resultado do CVC; e o item 27 *"A TCC não possui tempo delimitado e deve durar o quanto for necessário"*, que, apesar de obter CVC superior a 0,8, também recebeu uma resposta "não" em dimensão teórica, sendo igualmente considerado inaceitável (Quadro 07). No Eixo *Modelo Cognitivo*, foi excluído o item 57 *"São aprendidas precocemente e geralmente permanecem inativas até serem ativadas por eventos relevantes"*, em razão do CVC inferior a 0,8 e da presença de uma resposta "não" em dimensão teórica (Quadros 08).

Os demais itens receberam notas superiores a 0,8 e concordância integral em dimensão teórica, o que pode ser interpretado que os itens são aceitáveis, totalizando 157 itens, sendo 38 itens do Eixo Princípios Filosóficos, 39 itens do Eixo Modelo Cognitivo, 40 itens do Eixo Técnicas e 40 itens do Eixo Aplicação.

A exclusão dos itens pertencentes ao Eixo Princípios Filosóficos reforça a necessidade de maior precisão teórica na elaboração de conteúdos introdutórios sobre a TCC, de modo a evitar ambiguidades conceituais. Já a exclusão do item do Eixo Modelo Cognitivo evidencia o cuidado necessário na descrição de constructos psicológicos abstratos. Essa análise sugere que as divergências observadas não se restringem a escolhas pontuais, mas refletem desafios mais amplos na definição e delimitação de conceitos centrais da abordagem, como as crenças nucleares. Tais resultados ressaltam a importância de uma redação clara e consistente, que minimize

interpretações divergentes e favoreça maior consenso teórico e pedagógico no ensino da TCC.

Do ponto de vista metodológico, os resultados obtidos reforçam a relevância de associar medidas quantitativas e qualitativas na validação de conteúdo. A utilização apenas de índices como o CVC poderia levar à manutenção de itens conceitualmente frágeis; por outro lado, o julgamento teórico dos especialistas possibilitou identificar incoerências conceituais que não seriam captadas pelos valores numéricos. Dessa forma, a combinação de métodos mostrou-se essencial para garantir a fidedignidade e validade do instrumento. Por fim, ressalta-se que a exclusão de três itens não representa fragilidade, mas sim um processo natural de refinamento do material.

Quadro 07 – Respostas Juízes – Eixo Princípios Filosóficos - Azul

Item	Clareza			Pertinência			Relevância			Dimensão Teórica		
	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
12	5	5	2	5	5	1	5	5	1	S	S	N
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
19	5	5	3	5	5	3	5	5	3	S	S	S
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Quadro 07 – Respostas Juízes – Eixo Princípios Filosóficos - Azul

26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
27	5	5	3	5	5	3	5	5	3	S	S	N
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
29	5	5	3	5	5	4	5	5	4	S	S	S
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 08 – Respostas Juízes – Eixo Modelo Cognitivo – Verde

Item	Clareza			Pertinência			Relevância			Dimensão Teórica		
	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3
41	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
48	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
49	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
51	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
57	5	5	1	5	5	1	5	5	1	S	S	N
58	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
61	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
62	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Quadro 08 – Respostas Juízes – Eixo Modelo Cognitivo – Verde

63	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
64	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
65	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
68	5	5	3	5	5	3	5	5	3	S	S	S
69	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
70	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
71	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
72	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
77	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
78	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
79	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 09 – Respostas Juízes – Eixo Técnicas – Amarelo

Item	Clareza			Pertinência			Relevância			Dimensão Teórica		
	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3
81	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
82	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
83	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
84	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
85	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
86	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
87	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
89	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
91	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
92	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
93	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
94	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
95	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
97	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
98	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
99	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Quadro 09 – Respostas Juízes – Eixo Técnicas – Amarelo

100	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
101	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
102	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
103	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
104	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
105	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
106	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
107	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
108	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
110	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
111	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
112	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
113	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
114	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
115	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
116	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
117	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
118	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
119	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
120	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 10 – Respostas Juízes – Eixo Aplicações – Vermelho

Item	Clareza			Pertinência			Relevância			Dimensão Teórica		
	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3
121	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
122	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
123	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
124	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
125	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
126	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
127	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
128	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
129	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
130	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
131	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
132	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
133	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
134	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
135	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
136	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
137	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Quadro 10 – Respostas Juízes – Eixo Aplicações – Vermelho

138	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
139	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
140	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
141	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
142	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
143	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
144	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
145	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
146	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
147	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
148	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
149	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
150	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
151	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
152	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
153	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
154	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
155	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
156	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
157	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
158	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
159	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S
160	5	5	5	5	5	5	5	5	5	S	S	S

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 11 – CVC por dimensão - Eixo Princípios Filosóficos - Azul

Item	CVC_Clareza	CVC_Pert	CVC_Rel	Relevância
1	0,963	0,963	0,963	Aceitável
2	0,963	0,963	0,963	Aceitável
3	0,963	0,963	0,963	Aceitável
4	0,963	0,963	0,963	Aceitável
5	0,963	0,963	0,963	Aceitável
6	0,963	0,963	0,963	Aceitável
7	0,963	0,963	0,963	Aceitável
8	0,963	0,963	0,963	Aceitável
9	0,963	0,963	0,963	Aceitável
10	0,963	0,963	0,963	Aceitável
11	0,963	0,963	0,963	Aceitável
12	0,763	0,696	0,696	Inaceitável
13	0,963	0,963	0,963	Aceitável
14	0,963	0,963	0,963	Aceitável
15	0,963	0,963	0,963	Aceitável
16	0,963	0,963	0,963	Aceitável
17	0,963	0,963	0,963	Aceitável
18	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Quadro 11 – CVC por dimensão - Eixo Princípios Filosóficos - Azul

19	0,830	0,830	0,830	Aceitável
20	0,963	0,963	0,963	Aceitável
21	0,963	0,963	0,963	Aceitável
22	0,963	0,963	0,963	Aceitável
23	0,963	0,963	0,963	Aceitável
24	0,963	0,963	0,963	Aceitável
25	0,963	0,963	0,963	Aceitável
26	0,963	0,963	0,963	Aceitável
27	0,830	0,830	0,830	Inaceitável
28	0,963	0,963	0,963	Aceitável
29	0,830	0,896	0,896	Aceitável
30	0,963	0,963	0,963	Aceitável
31	0,963	0,963	0,963	Aceitável
32	0,963	0,963	0,963	Aceitável
33	0,963	0,963	0,963	Aceitável
34	0,963	0,963	0,963	Aceitável
35	0,963	0,963	0,963	Aceitável
36	0,963	0,963	0,963	Aceitável
37	0,963	0,963	0,963	Aceitável
38	0,963	0,963	0,963	Aceitável
39	0,963	0,963	0,963	Aceitável
40	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 12 – CVC por dimensão – Eixo Modelo Cognitivo – Verde

Item	**CVC_Clareza**	**CVC_Pert**	**CVC_Rel**	**Relevância**
41	0,963	0,963	0,963	Aceitável
42	0,963	0,963	0,963	Aceitável
43	0,963	0,963	0,963	Aceitável
44	0,963	0,963	0,963	Aceitável
45	0,963	0,963	0,963	Aceitável
46	0,963	0,963	0,963	Aceitável
47	0,963	0,963	0,963	Aceitável
48	0,963	0,963	0,963	Aceitável
49	0,963	0,963	0,963	Aceitável
50	0,963	0,963	0,963	Aceitável
51	0,963	0,963	0,963	Aceitável
52	0,963	0,963	0,963	Aceitável
53	0,963	0,963	0,963	Aceitável
54	0,963	0,963	0,963	Aceitável
55	0,963	0,963	0,963	Aceitável
56	0,963	0,963	0,963	Aceitável
57	0,696	0,696	0,696	Inaceitável
58	0,963	0,963	0,963	Aceitável
59	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Quadro 12 – CVC por dimensão – Eixo Modelo Cognitivo – Verde

60	0,963	0,963	0,963	Aceitável
61	0,963	0,963	0,963	Aceitável
62	0,963	0,963	0,963	Aceitável
63	0,963	0,963	0,963	Aceitável
64	0,963	0,963	0,963	Aceitável
65	0,963	0,963	0,963	Aceitável
66	0,963	0,963	0,963	Aceitável
67	0,963	0,963	0,963	Aceitável
68	0,830	0,830	0,830	Aceitável
69	0,963	0,963	0,963	Aceitável
70	0,963	0,963	0,963	Aceitável
71	0,963	0,963	0,963	Aceitável
72	0,963	0,963	0,963	Aceitável
73	0,963	0,963	0,963	Aceitável
74	0,963	0,963	0,963	Aceitável
75	0,963	0,963	0,963	Aceitável
76	0,963	0,963	0,963	Aceitável
77	0,963	0,963	0,963	Aceitável
78	0,963	0,963	0,963	Aceitável
79	0,963	0,963	0,963	Aceitável
80	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 13 – CVC por dimensão – Eixo Técnicas – Amarelo

Item	**CVC_Clareza**	**CVC_Pert**	**CVC_Rel**	**Relevância**
81	0,963	0,963	0,963	Aceitável
82	0,963	0,963	0,963	Aceitável
83	0,963	0,963	0,963	Aceitável
84	0,963	0,963	0,963	Aceitável
85	0,963	0,963	0,963	Aceitável
86	0,963	0,963	0,963	Aceitável
87	0,963	0,963	0,963	Aceitável
88	0,963	0,963	0,963	Aceitável
89	0,963	0,963	0,963	Aceitável
90	0,963	0,963	0,963	Aceitável
91	0,963	0,963	0,963	Aceitável
92	0,963	0,963	0,963	Aceitável
93	0,963	0,963	0,963	Aceitável
94	0,963	0,963	0,963	Aceitável
95	0,963	0,963	0,963	Aceitável
96	0,963	0,963	0,963	Aceitável
97	0,963	0,963	0,963	Aceitável
98	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Quadro 13 – CVC por dimensão – Eixo Técnicas – Amarelo

99	0,963	0,963	0,963	Aceitável
100	0,963	0,963	0,963	Aceitável
101	0,963	0,963	0,963	Aceitável
102	0,963	0,963	0,963	Aceitável
103	0,963	0,963	0,963	Aceitável
104	0,963	0,963	0,963	Aceitável
105	0,963	0,963	0,963	Aceitável
106	0,963	0,963	0,963	Aceitável
107	0,963	0,963	0,963	Aceitável
108	0,963	0,963	0,963	Aceitável
109	0,963	0,963	0,963	Aceitável
110	0,963	0,963	0,963	Aceitável
111	0,963	0,963	0,963	Aceitável
112	0,963	0,963	0,963	Aceitável
113	0,963	0,963	0,963	Aceitável
114	0,963	0,963	0,963	Aceitável
115	0,963	0,963	0,963	Aceitável
116	0,963	0,963	0,963	Aceitável
117	0,963	0,963	0,963	Aceitável
118	0,963	0,963	0,963	Aceitável
119	0,963	0,963	0,963	Aceitável
120	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Fonte: Autoria Própria (2025).

Quadro 14 – CVC por dimensão – Eixo Aplicações – Vermelho

Item	**CVC_Clareza**	**CVC_Pert**	**CVC_Rel**	**Relevância**
121	0,963	0,963	0,963	Aceitável
122	0,963	0,963	0,963	Aceitável
123	0,963	0,963	0,963	Aceitável
124	0,963	0,963	0,963	Aceitável
125	0,963	0,963	0,963	Aceitável
126	0,963	0,963	0,963	Aceitável
127	0,963	0,963	0,963	Aceitável
128	0,963	0,963	0,963	Aceitável
129	0,963	0,963	0,963	Aceitável
130	0,963	0,963	0,963	Aceitável
131	0,963	0,963	0,963	Aceitável
132	0,963	0,963	0,963	Aceitável
133	0,963	0,963	0,963	Aceitável
134	0,963	0,963	0,963	Aceitável
135	0,963	0,963	0,963	Aceitável
136	0,963	0,963	0,963	Aceitável
137	0,963	0,963	0,963	Aceitável
138	0,963	0,963	0,963	Aceitável
139	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Quadro 14 – CVC por dimensão – Eixo Aplicações – Vermelho

140	0,963	0,963	0,963	Aceitável
141	0,963	0,963	0,963	Aceitável
142	0,963	0,963	0,963	Aceitável
143	0,963	0,963	0,963	Aceitável
144	0,963	0,963	0,963	Aceitável
145	0,963	0,963	0,963	Aceitável
146	0,963	0,963	0,963	Aceitável
147	0,963	0,963	0,963	Aceitável
148	0,963	0,963	0,963	Aceitável
149	0,963	0,963	0,963	Aceitável
150	0,963	0,963	0,963	Aceitável
151	0,963	0,963	0,963	Aceitável
152	0,963	0,963	0,963	Aceitável
153	0,963	0,963	0,963	Aceitável
154	0,963	0,963	0,963	Aceitável
155	0,963	0,963	0,963	Aceitável
156	0,963	0,963	0,963	Aceitável
157	0,963	0,963	0,963	Aceitável
158	0,963	0,963	0,963	Aceitável
159	0,963	0,963	0,963	Aceitável
160	0,963	0,963	0,963	Aceitável

Fonte: Autoria Própria (2025).

Considerando-se que o jogo foi estruturado sob os seguintes Eixos Temáticos: Princípios Filosóficos, Modelo Cognitivo, Técnicas e Aplicações; e que cada eixo compreende um grau de dificuldade cumulativo, que contribui para a compreensão do próximo eixo. Observou-se que a avaliação dos juízes apresentou discordância em itens do Eixo Princípios Filosóficos e Modelo Cognitivo, eixos estes que compreendem as etapas iniciais do conteúdo para a formação do Psicólogo e, por sua vez, possuem menor complexidade, se comparado aos demais temas abordados.

A partir desta reflexão, são levantadas diversas hipóteses. A primeira hipótese se refere a natureza transitória dos conteúdos, uma vez que a TCC é construída a partir de níveis de conhecimento interdependentes, uma vez que os Princípios Filosóficos, derivado do empirismo e foco em evidências, sustenta a construção do Modelo Cognitivo, que por sua vez, organiza a compreensão de fenômenos clínicos e orienta a prática terapêutica. Assim, a discordância encontrada na avaliação dos juízes, pode ser decorrente a maneira como os assuntos são abordados em diversos momentos da formação do Psicólogo.

Essa articulação pode ser melhor compreendida ao se revisitar a própria TCC. Desenvolvida nas décadas de 1960 e 1970 por Aaron Beck, a abordagem surgiu com o objetivo de conceitualizar o tratamento de indivíduos com cognições negativas e estratégias de enfrentamento disfuncionais, utilizando recursos como a reestruturação cognitiva, a solução de problemas e o treinamento de habilidades (Beck, 2022; Wright *et al*., 2019). Mais do que uma teoria, a TCC constitui um referencial que estuda os processos cognitivos em interação com o ambiente, oferecendo ao terapeuta — e ao estudante em formação — estratégias experimentais e vivenciais que permitem compreender e intervir sobre cognições, emoções e comportamentos (Beck, 2022; Wenzel, 2018; Gillihan, 2020a; Gillihan, 2020b; Bennett-Levy *et al*., 2023; Knapp; Beck, 2008).

Nesse sentido, os próprios instrumentos e técnicas pedagógicas da TCC, como o Registro de Pensamentos Disfuncionais, as técnicas imaginativas, o role-playing e a aplicação das estratégias em si mesmo, reforçam a ideia de que o aprendizado ocorre em um processo ativo e experiencial. Esse movimento aproxima os estudantes de metodologias ativas de ensino, nas quais eles assumem papel protagonista na construção de sua formação. Portanto, não surpreende que alguns conteúdos transitem entre eixos distintos: a própria lógica da TCC propõe uma integração dinâmica, que pode se manifestar de modos variados na prática pedagógica e, consequentemente, nas avaliações realizadas pelos juízes.

Uma segunda hipótese refere-se às diferenças pedagógicas. Embora o ensino da TCC esteja ancorado em uma literatura consolidada, a forma de condução pode variar de acordo com as preferências ou estratégias adotadas pelos docentes. Essas variações podem estar relacionadas à experiência empírica acumulada, à estrutura disponível para a aula ou ainda à formulação dos planos de ensino. Tais fatores contribuem para que os conteúdos sejam enfatizados ou organizados de modos distintos, o que pode ter influenciado a avaliação dos juízes. Nesse sentido, torna-se pertinente refletir sobre a necessidade de revisar e aprimorar as ferramentas pedagógicas, de modo a construir um plano de ensino mais uniforme e consistente.

Uma segunda hipótese refere-se às diferenças pedagógicas. Embora o ensino da TCC esteja amparado por uma literatura consolidada, a forma de condução varia segundo a trajetória, a experiência empírica e as escolhas metodológicas de cada docente. Essa constatação dialoga com Tardif (2002), ao defender que os saberes docentes são plurais e heterogêneos, sendo construídos não apenas a partir de

referenciais teóricos, mas também da experiência cotidiana, da socialização profissional e da identidade do professor. Assim, os modos como os conteúdos são organizados e transmitidos em sala de aula podem refletir tanto concepções pedagógicas quanto elementos históricos e subjetivos da prática docente.

Nesse sentido, pesquisas recentes em educação, como a de Santos e Junior (2022), demonstram que métodos tradicionais baseados em aulas expositivas e reprodução de conteúdos tendem a limitar a autonomia crítica do estudante, que assume uma posição de consumidor de informações. Por outro lado, estratégias inovadoras permitem maior protagonismo estudantil, favorecendo a construção de conhecimentos contextualizados e significativos, além de promover habilidades colaborativas e reflexivas.

Considerando-se tais questões pedagógicas, articula-se também a reflexão de Schön e Costa (2000), quando propõe que o profissional, neste caso, lê-se docente, solucionam problemas instrumentais, selecionando os meios técnicos mais apropriados para propósitos específicos. À luz dessa discussão, compreende-se que a discordância identificada entre os juízes pode refletir justamente essa diversidade de abordagens pedagógicas. Dependendo de como o docente organiza suas aulas – privilegiando a exposição teórica, a prática vivencial ou a integração de ambas – os mesmos conteúdos podem ser compreendidos e enfatizados de maneiras distintas. Esse cenário reforça a necessidade de revisar e aprimorar as ferramentas pedagógicas utilizadas no ensino da TCC, de modo a construir um plano formativo mais claro, uniforme e coerente com os princípios contemporâneos da educação em Psicologia.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Recomenda-se que investigações futuras avancem para a análise da aplicabilidade da ferramenta em contextos reais de ensino, por meio de sua utilização com estudantes de Psicologia. Essa etapa permitirá compreender de que maneira o recurso contribui para o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Terapia Cognitivo-Comportamental, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de competências clínicas, ao raciocínio crítico e à apropriação dos fundamentos teóricos. Além de verificar a eficácia pedagógica, esse movimento possibilitará identificar ajustes necessários para ampliar a clareza, a objetividade e a usabilidade do material em sala de aula.

Após a aplicação com a população discente, recomenda-se a realização de uma nova rodada de avaliação por juízes especialistas. Esse processo poderá contemplar não apenas a revisão de eventuais fragilidades e observações levantadas anteriormente, mas também a análise crítica sobre a densidade do material, incluindo a pertinência de reduzir o número de cartas a fim de tornar a ferramenta mais funcional. A devolutiva de juízes em diferentes estágios da pesquisa pode favorecer um ciclo contínuo de aprimoramento, aproximando a proposta de um padrão metodológico sólido e validado.

Sugere-se, ainda, a definição de critérios adicionais de inclusão e exclusão para a seleção da amostra de juízes, de modo a compor um grupo mais diversificado em termos de experiências profissionais, práticas docentes e referenciais teóricos adotados. Tal estratégia ampliará a pluralidade de perspectivas consideradas, enriquecendo o processo avaliativo e permitindo identificar nuances importantes sobre a aplicabilidade e os limites da ferramenta. Com isso, cria-se um movimento investigativo que integra teoria, prática pedagógica e avaliação crítica, fortalecendo a construção de metodologias inovadoras e fundamentadas para o ensino da Terapia Cognitivo-Comportamental.

REFERÊNCIAS

ABREU, C. N. DE ; GULHARDI, H. J. **Terapia comportamental e cognitivo-comportamental: práticas clínicas.** São Paulo: Roca, 2004.

ABREU, C. N. DE ; ROSO, M. **Psicoterapias cognitiva e construtivista : novas fronteiras da prática clínica.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

AGNER, L. T. W. et al. Educação em Algoritmos e Estruturas de Dados no Contexto do Ensino Baseado em Jogos Digitais. **Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología**, n. 30, p. e9, 24 dez. 2021.

ALFORD, B. A.; BECK, A. T.; JONES, J. V. The Integrative Power of Cognitive Therapy. **Journal of Cognitive Psychotherapy**, v. 11, n. 4, p. 309–312, jan. 1997.

ALONSO-SÁNCHEZ, J. A.; NÚÑEZ, J. L.; SANTANA-MONAGAS, E. Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences. **TechTrends**, v. 69, p. 507–518, 18 fev. 2025.

ALOTAIBI, M. S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. **Frontiers in psychology**, v. 15, n. 1, 2 abr. 2024.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5 TR**. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2023.

AZEVEDO, M. L. DE et al. Terapias comportamentais e cognitivas: ondas do mesmo mar ou praias diferentes? **Revista Psicologia em Pesquisa**, v. 16, n. 2, p. 1–23, 2 abr. 2022.

BANDURA, A.; AZZI, R.; POLYDORO, S. **Teoria social cognitiva: conceitos básicos.** 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BATISTA, N. M. DE O.; LUGON, T. S. S.; CARLETTI, E. Z. B. METODOLOGIAS ATIVAS E PSICOLOGIA: POSSIBILIDADES PARA O ENSINO APRENDIZAGEM EM NEUROPSICOLOGIA. **COSMOS ACADÊMICO**, v. 4, n. 1, 2019.

BECK, A. T. et al. **Cognitive therapy of depression**. New York: Guilford Press, 1979.

BECK, A. T.; FREEMAN, A.; DAVIS, D. D. **Cognitive therapy of personality disorders**. New York: Guilford Press, 2007.

BECK, J. **Terapia Cognitiva: Teoria e Prática**. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 1997.

BECK, J. **Terapia cognitivo-comportamental: teoria e prática**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2022.

BENNETT-LEVY, J. et al. **Experimentando a Terapia Cognitivo-comportamental de Dentro para Fora: Um Manual de Autoprática/Autorreflexão para Terapeutas**. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2023.

BONFÁ-ARAUJO, B.; FARIAS, E. S. DE. AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA: A MONITORIA COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 24, 21 ago. 2020.

BONWELL, C. C.; EISON, J. A. **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. San Francisco: Jossey-Bass, 1991.

BRASIL. **Decreto nº 53.464, de 21 de janeiro de 1964**. Regulamenta a Lei nº 4.119, de 27 de agôsto de 1962, que dispõe sôbre a profissão de psicólogo. Brasília, DF: Presidência da República, 1964. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1950-1969/d53464.htm. Acesso em: 17 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE n° 1/2023.** Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Psicologia. Brasília, MEC, 2023. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/docman/outubro-2023-pdf/252621-rces001-23/file. Acesso em: 17 set. 2025

BUNGE, E. et al. **Sessões de Psicoterapia com Crianças e Adolescentes**: Erros e Acertos. 1. ed. Novo Hamburgo/RS: Sinopsys, 2015.

BUNGE, E.; GOMAR, M.; MANDIL, J. **Terapia Cognitiva Com Crianças e Adolescentes: Aportes Técnicos**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2012.

CABALLO, V. E. **Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais**. São Paulo: Santos, 2003.

CABALLO, V. E.; MIGUEL ÁNGEL SIMÓN. **Manual de psicologia clínica infantil e do adolescente: transtornos específicos**. São Paulo: Santos Editora, 2005.

CABALLO, V. E.; SIMÓN, M. A. **Manual de psicologia clínica infantil e do adolescente: transtornos gerais**. São Paulo: Santos Editora, 2025.

CAMINHA, R. M. et al. **Psicoterapias cognitivo-comportamentais**: **teoria e prática.** São Paulo: Casa Do Psicólogo, 2003a.

CAMINHA, R. M. et al. **Psicoterapias cognitivo-comportamentais: teoria e prática: organizado por Renato M. Caminha, Ricardo Wainer, Margareth Oliveira e Neri M. Piccoloto; ed: casa do psicólogo; 2003**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003b.

CAMINHA, R. M.; CAMINHA, M. G.; DUTRA, C. A. **A prática cognitiva na infância e na adolescência**. Novo Hamburgo: Sinopsys, 2017.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. Ano da formação em psicologia: revisão das diretrizes curriculares nacionais para os cursos de graduação em psicologia /Conselho Federal de Psicologia, Associação Brasileira de Ensino de Psicologia e Federação Nacional dos Psicólogos. – São Paulo: Conselho Federal de Psicologia/Associação Brasileira de Ensino de Psicologia/ Federação Nacional dos Psicólogos, 2018.

CROOKALL, D. Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. **Simulation & Gaming**, v. 41, n. 6, p. 898–920, dez. 2010.

DATTILIO, F. M. et al. **Estratégias Cognitivo-comportamentais de Intervenção em Situações de Crise**. Porto Alegre: Artmed, 2025.

FADEL, L. M. et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimentel Cultural , 2014.

FREEMAN, A. S. et al. **Terapia cognitivo-comportamental em grupo para populações e problemas específicos**. São Paulo: Roca, 2003.

FRIEDBERG, R. D.; MCCLURE, J. M.; JOLENE HILLWIG GARCIA. **Cognitive therapy techniques for children and adolescents : tools for enhancing practice**. New York: Guilford Press, 2014.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Psicologia - Ranking de Cursos - RUF 2024 | Folha**. Disponível em: <https://ruf.folha.uol.com.br/2024/ranking-de-cursos/psicologia/>.

GILLIHAN, S. J. **Treine seu cérebro: terapia cognitivo-comportamental em 7 semanas**. São Paulo: Editora Manole, 2020a.

GILLIHAN, S. J. **Terapia cognitivo-comportamental: Estratégias para lidar com ansiedade, depressão, raiva, pânico e preocupação**. 1. ed. São Paulo: Editora Manole Saúde, 2020b.

GRAMIGNA, M. R. **Jogos de empresa e técnicas vivenciais**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

HERNÁNDEZ-NIETO, H. **Contributions to statistical analysis : sensibility (estability and consistency) of different coefficients of relative variance and the coefficient of proportional variance (Cvp) : the coefficient of content validity (Ccv) and the Kappa coefficient (K), to determine content validity according to the technique of experts panel**. Mérida, Venezuela: Universidad De Los Andes, 2002.

HUIZINGA, J.; MONTEIRO, J. P. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KNAPP, P.; BECK, A. T. Cognitive therapy: foundations, conceptual models, applications and research. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n. suppl 2, p. s54–s64, out. 2008.

SANTOS, L. S. **Aprendizagem Baseada em Projetos: contribuições para a formação em Psicologia**. Dissertação—Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente: Universidade do Oeste Paulista, 2022.

LEAHY, R. L. **Técnicas de Terapia Cognitiva**. São Paulo: Artmed, 2006.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; DA SILVA LORETO, E. L. Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 15 maio 2018.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** São Paulo: Record, 2012.

MCMULLIN, R. E.; MARIA OLÍVIA GIRARDELLO. **Manual de técnicas em terapia cognitiva.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MELNIK, T.; SOUZA, W. F. DE ; CARVALHO, M. R. DE. A importância da prática da psicologia baseada em evidências: aspectos conceituais, níveis de evidência, mitos e resistências. **Revista CostaRRiCense de PsiCología** , v. 33, n. 2, 2014.

MENDES, R. L. V.; BADARÓ, A. C. OS IMPACTOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NAS HABILIDADES SOCIAIS EM ADOLESCENTES. **CADERNOS DE PSICOLOGIA**, v. 2, n. 3, 2020.

MENEZES, G. S. et al. Reforço e recompensa: a Gamificação tratada sob uma abordagem behaviorista. **Projetica**, v. 5, n. 2, p. 9, 20 dez. 2014.

MEYERS, C.; JONES, T. B. **Promoting Active Learning. Strategies for the College Classroom**. [s.l.] Jossey-Bass Inc, 1993.

MORATORI, P. B. **POR QUE UTILIZAR JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM?** Dissertação—Universidade Federal do Rio de Janeiro: 2003.

MOTA, A. R.; ROSA, C. T. W. DA. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 25, n. 2, p. 261–276, 28 maio 2018.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizaje a través del juego**. Archidona (Málaga): Aljibe, 2002.

NEUFELD, C. B.; RANGÉ, B. **Terapia Cognitivo-Comportamental em Grupos: Das Evidências à Prática**. São Paulo: Artmed, 2017.

PANTALEÃO, L. H.; VALLE, A.; OLIVEIRA, R. M. Utilização de um jogo de produção como ferramenta de aprendizagem de conceitos de Engenharia de Produção: o jogo do barco. **XXIII Encontro Nac. de Eng. de Produção - ENEGEP**, v. 23, 21 out. 2003.

PARAÍSO, D. L.; GIL, H. **Contexto lúdico em atividades da Prática de Ensino Supervisionada no 1.º Ciclo do Ensino Básico: jogos digitais versus jogos analógicos**. [s.l.] Politécnico de Leiria. Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, 2019.

PEUKER, A. C. et al. Avaliação de processo e resultado em psicoterapias: uma revisão. **Psicologia em Estudo**, v. 14, n. 3, p. 439–445, set. 2009.

PRENSKY, M. Digital game-based learning. **Computers in Entertainment**, v. 1, n. 1, p. 21, 1 out. 2003.

RAMOS, D. K.; KNAUL, A. P.; ROCHA, A. Jogos analógicos e digitais na escola: uma análise comparativa da atenção, interação social e diversão. **Revista Linhas**, v. 21, n. 47, p. 328–354, 18 dez. 2020.

RANGE, B. **Psicoterapias Cognitivo-Comportamentais: Um diálogo com a psiquiatria**. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

RANGÉ, B. P.; FALCONE, E. M. DE O.; SARDINHA, A. History and current panorama of cognitive therapies in Brazil. **Revista Brasileira de Terapias Cognitivas**, v. 3, n. 2, 2007.

RANGÉ, B. P.; MARLATT, G. A. Terapia cognitivo-comportamental de transtornos de abuso de álcool e drogas. **Brazilian Journal of Psychiatry**, v. 30, p. s88–s95, 1 out. 2008.

SALCOVSKIS, P. M.; SERRA, A. M. **Fronteiras da terapia cognitiva.** São Paulo: Casa Do Psicológica, 2005.

SANTOS, L. DA S.; JUNIOR, K. S. FORMAÇÃO DE DOCENTES DO CURSO DE PSICOLOGIA SEGUNDO A ABORDAGEM CCS . **XVII Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-graduação em Educação** , 2024.

SENA, S. DE *et al*. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **RENOTE**, v. 14, n. 1, 26 ago. 2016.

SCHÖN. A.; COSTA, R. C. **Educando o profissional reflexivo : um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2002.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em FOCO**, v. 7, n. 2, 6 set. 2017.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc. Como reinventar empresas a partir de jogos**. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

WAINER, R. **Terapias cognitivo-comportamentais para crianças e adolescentes**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2009.

WALUYO, B.; BALAZON, F. G. Exploring the impact of gamified learning on positive psychology in CALL environments: A mixed-methods study with Thai university students. **Acta Psychologica**, v. 251, p. 104638, 7 dez. 2024.

WENZEL, A. **Inovações em Terapia Cognitivo-Comportamental**. São Paulo: Artmed, 2018.

WRIGHT, J. H. et al. **Aprendendo a Terapia Cognitivo-Comportamental - 2.ed.** São Paulo: Artmed, 2018.

XEXÉO, G. et al. O Que São Jogos: Uma Introdução ao Objeto de Estudo do Ludes. 2017.
YOUNG, J. **Terapia Cognitiva para Transtornos da Personalidade: Uma Abordagem Focada no Esquema**. São Paulo: Artmed, 2003.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design : implementing game mechanics in web and mobile apps**. Sebastopol, Calif.: O'reilly Media, 2011.

ANEXO A

RELAÇÃO ENTRE CONTEÚDO PROGRAMÁTICO, LITERATURA INDICADA E EIXO TEMÁTICO

Quadro 15 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade de São Paulo

Conteúdo Programático	Livro	Eixo
Histórico e fundamentos da Terapia Cognitivo-Comportamental	Rangé, B. P., Falcone, E. M. de O., & Sardinha, A. (2007). História e panorama atual das terapias cognitivas no Brasil. Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Caminha, R., Wainer, R., Oliveira, M., Piccoloto, N. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais. Knapp, P., & Beck, A. T. (2008). Fundamentos, modelos conceituais, aplicações e pesquisa da terapia cognitiva.	Princípios Filosóficos
Antecedentes filosóficos	Beck, A., & Alford, B. (2000). O poder integrador da terapia cognitiva. Salkovskis, P. M. (2005). Fronteiras da terapia cognitiva. Bandura, A., Azzi, R. G., & Polydoro, S. (2008). Teoria social cognitiva: Conceitos básicos. Abreu, C. N., & Roso, M. (2003). Terapia cognitivo e construtivista: Novas fronteiras na prática clínica.	Princípios Filosóficos
Princípios	Knapp, P., & Beck, A. T. (2008). Fundamentos, modelos conceituais, aplicações e pesquisa da terapia cognitiva. Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Leahy, R. (2006). Técnicas de terapia cognitiva: Manual do terapeuta. Rangé, B. P. (2001). Psicoterapias cognitivo-comportamentais: Um diálogo com a psiquiatria.	Princípios Filosóficos
Pensamentos Automáticos	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. McMullin, R. E. (2005). Manual de técnicas em terapia cognitiva. Leahy, R. (2006). Técnicas de terapia cognitiva: Manual do terapeuta. Freeman, A. (2004). Terapia cognitivo-comportamental em grupo para populações e problemas específicos.	Modelo Cognitivo
Crenças Intermediárias	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. McMullin, R. E. (2005). Manual de técnicas em terapia cognitiva. Young, J. (2003). Terapia cognitiva para transtornos de personalidade: Uma abordagem focada no esquema. Leahy, R. (2006). Técnicas de terapia cognitiva: Manual do terapeuta.	Modelo Cognitivo

Quadro 15 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade de São Paulo

Crenças Centrais	Beck, A., Freeman, A., & Davis, D. D. (2005). Terapia cognitiva dos transtornos de personalidade. Young, J. (2003). Terapia cognitiva para transtornos de personalidade: Uma abordagem focada no esquema. Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Beck, A., Rusch, A., Shaw, B., & Emery, G. (1997). Terapia cognitiva da depressão.	Modelo Cognitivo
Conceitualização Cognitiva	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. McMullin, R. E. (2005). Manual de técnicas em terapia cognitiva. Knapp, P., & Beck, A. T. (2008). Fundamentos, modelos conceituais, aplicações e pesquisa da terapia cognitiva. Friedberg, R. D., & McClure, J. M. (2004). A prática clínica de terapia cognitiva com crianças e adolescentes.	Modelo Cognitivo
Técnicas Comportamentais	Abreu, C. N., & Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental: Práticas clínicas. Leahy, R. (2006). Técnicas de terapia cognitiva: Manual do terapeuta. Dattilio, F. M., & Freedman A. (2004). Estratégias cognitivo-comportamentais de intervenção em situações de crise. Freeman, A. (2004). Terapia cognitivo-comportamental em grupo para populações e problemas específicos.	Técnicas
Técnicas Cognitivas	Leahy, R. (2006). Técnicas de terapia cognitiva: Manual do terapeuta. McMullin, R. E. (2005). Manual de técnicas em terapia cognitiva. Freeman, A. (2004). Terapia cognitivo-comportamental em grupo para populações e problemas específicos. Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática.	Técnicas
Técnicas da Aprendizagem Social	Bandura, A., Azzi, R. G., & Polydoro, S. (2008). Teoria social cognitiva: Conceitos básicos. Caballo V. E. (2003). Manual de avaliação e treinamento das habilidades sociais. Caminha, R., Wainer, R., Oliveira, M., Piccoloto, N. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais. Freeman, A. (2004). Terapia cognitivo-comportamental em grupo para populações e problemas específicos.	Técnicas
Prevenção de Recaída	Rangé, B. P., & Marlatt, G. A. (2008). Terapia cognitivo-comportamental de transtornos de abuso de álcool e drogas. Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Leahy, R. (2006). Técnicas de terapia cognitiva: Manual do terapeuta. Young, J. (2003). Terapia cognitiva para transtornos de personalidade: Uma abordagem focada no esquema.	Aplicações

Fonte: Autoria Própria. 2025.

Quadro 16 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Conteúdo Programático	Livro	Eixo
Concepções de normalidade e patologia no desenvolvimento humano	CABALLO, Vicente E.; SIMÓN, Miguel Ángel. Manual de Psicologia Clínica Infantil e do Adolescente. Transtornos Gerais. São Paulo: Santos Editora, 2005. CABALLO, Vicente E.; SIMÓN, Miguel Ángel. Manual de Psicologia clínica infantil e do adolescente: Transtornos Específicos. São Paulo: Santos Editora, 2005. BUNGE, Eduardo; GOMAR, Martin; MANDIL, Javier. Terapia Cognitiva com Crianças e Adolescentes. Aportes Técnicos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012.	Princípios Filosóficos
Conceitualização do caso	Friedberg, Robert D.; McClure, Jessica M. A Prática Clínica de Terapia Cognitiva com Crianças e Adolescentes. Porto Alegre: Artmed, 2004. BUNGE, Eduardo; GOMAR, Martin; MANDIL, Javier. Terapia Cognitiva com Crianças e Adolescentes. Aportes Técnicos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012. Ricardo Wainer et al. Terapias cognitivo-comportamentais para crianças e adolescentes. Porto Alegre: Artmed, 2011.	Técnicas
Estruturação da sessão	Bunge et al. Sessões de Psicoterapia com crianças e adolescentes: erros e acertos. Porto Alegre: Synopsys, 2015. Friedberg, Robert D.; McClure, Jessica M. A Prática Clínica de Terapia Cognitiva com Crianças e Adolescentes. Porto Alegre: Artmed, 2004. Caminha et al. A prática Cognitiva na Infância e na Adolescência. Porto Alegre: Synopsys, 2017.	Princípios Filosóficos
O desenvolvimento da terapia e os processos de mudanças envolvidos.	Ricardo Wainer et al. Terapias cognitivo-comportamentais para crianças e adolescentes. Porto Alegre: Artmed, 2011. BUNGE, Eduardo; GOMAR, Martin; MANDIL, Javier. Terapia Cognitiva com Crianças e Adolescentes. Aportes Técnicos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012. Renato Maiato Caminha et al. A prática Cognitiva na Infância e na Adolescência. Porto Alegre: Synopsys, 2017.	Técnicas
A Clínica Cognitiva Aplicada a Transtornos prevalentes na Infância e Adolescência	CABALLO, Vicente E.; SIMÓN, Miguel Ángel. Manual de Psicologia Clínica Infantil e do Adolescente. Transtornos Gerais. São Paulo: Santos Editora, 2005. CABALLO, Vicente E.; SIMÓN, Miguel Ángel. Manual de Psicologia clínica infantil e do adolescente: Transtornos Específicos. São Paulo: Santos Editora, 2005. Wainer et al. Terapias cognitivo-comportamentais para crianças e adolescentes. Porto Alegre: Artmed, 2011. Friedberg, Robert D.; McClure, Jessica M. A Prática Clínica de Terapia Cognitiva com Crianças e Adolescentes. Porto Alegre: Artmed	Aplicações

Fonte: Autoria Própria. 2025.

Quadro 17 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade Federal de Uberlândia

Conteúdo Programático	Capítulo/Livro	Eixo
Modelo de Personalidade e Psicopatologia na abordagem Cognitivo-Comportamental	Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders. New York: International Universities Press. APA (1995). DSM-IV. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. Porto Alegre: Artes Médicas. Caminha, R. M.; Wainer, R.; Oliveira, M.; Picolloto, N. M. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais. Teoria e prática. São Paulo: Casa do Psicólogo.	Aplicações
Métodos de Avaliação Cognitivo-Comportamental	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Porto Alegre: Artes Médicas. Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders. APA (1995). DSM-IV. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais.	Técnicas
Conceituação Cognitiva	Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders. McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Caminha, R. M. et al. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais.	Aplicação
A estrutura da primeira sessão	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Caminha, R. M. et al. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais.	Técnica
Demais Sessões	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva.	Técnica
Problemas na estruturação da sessão	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Caminha, R. M. et al. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais.	Técnica
Identificando Pensamentos Automáticos	Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders. McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva.	Modelo Cognitivo
Identificando emoções	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders.	Modelo Cognitivo
Avaliação de Pensamentos automáticos	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Caminha, R. M. et al. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais.	Modelo Cognitivo
Identificação e Modificação de Crenças Intermediárias	Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders. McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva.	Modelo Cognitivo
Identificação e Modificação de Crenças Centrais	Beck, A. (1976). Cognitive therapy and emotional disorders. McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva.	Modelo Cognitivo

Quadro 17 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade Federal de Uberlândia

Técnicas Cognitivas Complementares	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva.	Técnica
Construção de imagem	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva.	Técnica
Término do processo terapêutico	McMullin, R. E. (2005). Manual de Técnicas em Terapia Cognitiva. Caminha, R. M. et al. (2003). Psicoterapias cognitivo-comportamentais.	Técnica

Fonte: Autoria Própria. 2025.

Quadro 18 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade Federal de Santa Catarina

Conteúdo Programático	Capítulo/Livro	Eixo
Histórico de TCCs	Rangé, B. P. (2001). Psicoterapias cognitivo-comportamentais: Um diálogo com a psiquiatria. Azevedo, M. L. et al. (2022). Terapias comportamentais e cognitivas: ondas do mesmo mar ou praias diferentes? Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática.	Princípios Filosóficos
Psicoterapia e Ciências	Melnik, T. et al. (2014). A importância da prática da psicologia baseada em evidências. Peuker, A. C. et al. (2009). Avaliação de processo e resultado em psicoterapias.	Princípios Filosóficos
Princípios fundamentais	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Rangé, B. P. (2001). Psicoterapias cognitivo-comportamentais. Abreu, C. N.; Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental: Práticas clínicas.	Princípios Filosóficos
Avaliação Cognitivo-Comportamental	Peuker, A. C. et al. (2009). Avaliação de processo e resultado em psicoterapias. American Psychiatric Association (2014). DSM-5. Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática.	Aplicação
Conceitualização Cognitiva	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Beck, A. et al. (1997). Terapia cognitiva da depressão. Abreu, C. N.; Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental.	Modelo Cognitivo
Relação Terapêutica	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Abreu, C. N.; Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental.	Princípios Filosóficos
Setting e estrutura da sessão	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Abreu, C. N.; Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental.	Técnica
Indicações e contraindicações	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. American Psychiatric Association (2014). DSM-5. Rangé, B. P. (2001). Psicoterapias cognitivo-comportamentais.	Técnica

Quadro 18 - Relação do Conteúdo Programático, Literatura Indicada e Eixo Temático da Universidade Federal de Santa Catarina

Estratégias terapêuticas e principais técnicas	Beck, J. (1997). Terapia cognitiva: Teoria e prática. Melo, W. (2014). Estratégias psicoterápicas e a terceira onda em terapia cognitiva. Abreu, C. N.; Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental.	Técnica
TCC e transtornos mentais	American Psychiatric Association (2014). DSM-5. Beck, A. et al. (1997). Terapia cognitiva da depressão. Abreu, C. N.; Guilhardi, H. (2004). Terapia comportamental e cognitivo-comportamental.	Aplicações
TCC em grupos	Neufeld, C. B.; Rangé, B. (2017). Terapia Cognitivo-comportamental em grupos: das evidências à prática.	Aplicações
Tópicos atuais em TCC	Melo, W. (2014). Estratégias psicoterápicas e a terceira onda em terapia cognitiva. Azevedo, M. L. et al. (2022). Terapias comportamentais e cognitivas: ondas do mesmo mar ou praias diferentes? Melnik, T. et al. (2014). A importância da prática da psicologia baseada em evidências.	Aplicações

Fonte: Autoria Própria. 2025.

ANEXO B

CARTA CONVITE

Você está sendo convidado a participar da etapa de validação de conteúdo, como juiz-avaliador, de *"Qual a Evidência disso?"*, um jogo de cartas desenvolvido para contribuir no processo de ensino-aprendizagem de Terapia Cognitivo-Comportamental, pelo discente Jonathan Bello Gouet, do Mestrado de Ciência e Tecnologia em Saúde.

"Qual a Evidência disso?" é um jogo de cartas criado com o objetivo de facilitar o processo de ensino-aprendizagem da Terapia Cognitivo-Comportamental, especialmente em contextos educacionais. O jogo foi desenvolvido com base nos princípios da TCC e está estruturado de forma a promover a fixação de conceitos-chave por meio da interação lúdica.

O jogo segue o estilo verdadeiro ou falso, no qual um jogador deve ler a afirmação escrita na frente da carta e virar para descobrir se a afirmação lida é verdadeira ou falsa. As cartas estão organizadas em quatro categorias principais:

- Princípios: abordam fundamentos teóricos da TCC;
- Modelo Cognitivo: exploram a relação entre pensamentos, emoções e comportamentos;
- Técnicas: apresentam ferramentas e estratégias utilizadas na prática clínica;
- Aplicações: conectam o conteúdo com situações práticas do cotidiano clínico.

Para a avaliação do conteúdo, os itens serão apresentados da seguinte forma: uma frase em formato de afirmação e ao lado, um indicador se tal frase é verdadeira ou falsa. A análise dos itens que serão apresentados logo abaixo com base em quatro dimensões. Utilizando uma escala de 5 pontos, sendo que 1 indica que o conteúdo é Pouquíssimo Adequado, 2 indica Pouco Adequado, 3 Medianamente Adequado, 4 Muito Adequado e 5 que o conteúdo é Muitíssimo Adequado, você deverá indicar o quanto o item está adequado quanto a Clareza de Linguagem (CL), Pertinência Prática (PP) e Relevância Teórica (RT). Na Dimensão teórica (DT), você apenas indicará entre "sim" ou "não" a adequação do item para o fator que foi construído. Demais observações, sugestões e comentários para cada item poderão ser feitas no espaço "observações" ou ao final do formulário, conforme exemplo a seguir.

Frase em formato de afirmação.	Indicador se a afirmação é verdadeira ou falsa.

CL					**PP**					**RT**					**DT**		**Observação**
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Sim	Não	

Descrição das variáveis a serem avaliadas:

- **Clareza de Linguagem (CL):** Busca avaliar a linguagem dos itens, tendo como referência a população que responderá a eles, verificando se a linguagem do item está suficientemente clara, compreensível e adequada para os respondentes;
- **Pertinência Prática (PP):** Deverá verificar se o item avalia o construto proposto, se realmente é importante para o instrumento;
- **Relevância Teórica (RT):** Tem por objetivo avaliar o grau de concordância entre o item e o referencial teórico, verificando se há uma relação entre o item e o construto avaliado;
- **Dimensão teórica (DT):** Irá verificar se o item se refere ao fator para o qual foi elaborado;
- **Observações:** Opiniões e comentários sobre o item

Agradeço, desde já, sua valiosa colaboração neste processo de validação. Sua participação como juíza-avaliadora é fundamental para assegurar a qualidade, a clareza e a relevância teórica e prática do jogo *"Qual a Evidência disso?"*. Além de contribuir para o aprimoramento do material, sua análise representa um apoio essencial ao meu processo formativo como pesquisador e profissional em desenvolvimento. Muito obrigado!

Jonathan Bello Gouet
Discente no Mestrado de Ciência e Tecnologia em Saúde

Geovana Melissa Castrezana Anacleto
Docente e Orientadora no Mestrado de Ciência e Tecnologia em Saúde

ANEXO C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Nome do Estudo: CONSTRUÇÃO, DESENVOLVIMENTO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE BASEADA NO CONTEÚDO DO JOGO “QUAL A EVIDÊNCIA DISSO?”
Investigador Principal: Jonathan Bello Gouet
Vínculo Institucional: Discente na Universidade de Mogi das Cruzes
Telefone para Contato com o investigador principal: (11) 96640-8190
E-mail do investigador principal: johnathangouet@umc.br

Você está sendo convidado(a) a participar de um estudo científico, sendo que as informações sobre o mesmo estão descritas nos itens que se seguem. É importante que você leia, ou que alguém leia para você, esse documento com atenção e, em caso de qualquer dúvida ou informação que não entenda, peça ao(a) pesquisador(a) responsável pelo estudo que explique a você. Você não é obrigado(a) a participar desta pesquisa. Ao final desse documento, estará disponível um termo de aceite, para que você assinale a opção “SIM” ou “NÃO”. Caso aceite em participar da pesquisa, você deverá assinalar a opção SIM, e em seguida, será solicitado que você preencha com um endereço de e-mail para recebimento de uma cópia desse documento. Caso não deseje participar da pesquisa, você deverá assinalar a opção NÃO, e a sua participação será encerrada automaticamente.

Você pode se recusar ou se retirar do estudo a qualquer momento, sem ter que dar maiores explicações, não implicando em qualquer prejuízo.

Este estudo **foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Mogi das Cruzes**, sob protocolo 86814125.9.0000.5497 que avaliou o estudo e as condições necessárias para a sua proteção e o respeito aos seus direitos como participante da pesquisa. Um Comitê de Ética em Pesquisa (também conhecido como CEP) é um órgão responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de estudos que envolvem seres humanos, com o objetivo de assegurar a dignidade, os direitos, a segurança, a proteção e o bem-estar de todos os participantes.

Por que este estudo está sendo realizado?

O objetivo dessa pesquisa é construir e validar o conteúdo de um jogo de cartas como estratégia complementar de ensino de Terapia Cognitivo-Comportamental. Você foi convidado a participar deste estudo porque é especialista em Terapia Cognitivo-Comportamental, para validação do conteúdo do jogo desenvolvido.

Se eu aceitar participar, a que procedimentos estarei sendo submetido?

Este estudo envolve a validação de conteúdo de um jogo de cartas como estratégia complementar de ensino de Terapia Cognitivo-Comportamental. Para isso, você será solicitado(a) a análise dos itens com base em quatro dimensões, clareza de Linguagem, Pertinência Prática, Relevância Teórica e Dimensão Teórica. As três primeiras dimensões você avaliará utilizando uma escala de 5 pontos, sendo que 1 indica que o conteúdo é Pouquíssimo Adequado, 2 indica Pouco Adequado, 3 Medianamente Adequado, 4 Muito Adequado e 5 que o conteúdo é Muitíssimo Adequado, você deverá indicar o quanto o item está adequado quanto a Clareza de Linguagem (CL), Pertinência Prática (PP) e Relevância Teórica (RT). Na Dimensão teórica (DT), você apenas indicará entre “sim” ou “não” a adequação do item para o fator que foi construído. Demais observações, sugestões e comentários para cada item poderão ser feitas no espaço “observações” ou ao final do formulário, conforme exemplo a seguir. Entretanto, se se sentir desconfortável, basta avisar ao pesquisador e esse irá te orientar sobre o que fazer. Você poderá, inclusive, desistir a qualquer momento, sem qualquer problema. O questionário será aplicado por meio de uma plataforma online de formulários, permitindo que você responda no local e horário que for mais confortável para você.

Se eu aceitar participar, quais os Riscos e Desconfortos envolvidos?

Ao participar deste estudo, você irá responder ao questionário. Sinta-se à vontade para responder cada pergunta no seu tempo e apenas quando se sentir seguro. Você não é obrigado(a) a responder a todas as perguntas da pesquisa e caso tenha qualquer dúvida ou qualquer problema, basta comunicar-se com a equipe que estará te acompanhando. Como juízes você poderá estar exposto a riscos mínimos como desconforto e cansaço devido ao tempo gasto no preenchimento dos questionários, ou se sentir incomodo com algumas questões. Se isso ocorrer, você poderá interromper o preenchimento entrando em contato imediatamente com os pesquisadores para que sejam orientados e acolhidos de forma integral e imediata; a

assistência imediata e integral será custeada pelo pesquisador, não gerando custos para você. Além disso, por se tratar de pesquisa em ambiente virtual, é o possível vazamento de dados. Os pesquisadores irão seguir as informações disponíveis da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709/2018 que estabelece regras para a coleta de dados, armazenamento e compartilhamento de informações, visando a preservar a privacidade e confidencialidade dos dados pessoais.

Se eu aceitar participar do estudo, terei algum benefício?

Como benefícios, você, como juiz pode se sensibilizar com os conhecimentos do jogo, e indiretamente auxiliar com uma ferramenta de conhecimento para os estudantes de psicologia e da TCC.

Se eu aceitar participar, quais os meus direitos?

Se depois de ler este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido até o final, ou ele ter sido lido para você por alguém, e ter todas as explicações dadas pelo(s) pesquisador(es) e todas as dúvidas sanadas por este(s) você aceitar participar do estudo, deverá assinar as duas vias deste documento, entregar uma para o pesquisador e levar outra para casa. Se precisar de mais tempo, você poderá levar este Termo para casa para revisar e discutir com a sua família ou que outras pessoas que possam te ajudar na decisão. Ao participar dessa pesquisa você não estará abrindo mão de seus direitos, incluindo o direito de pedir indenização e assistência a que legalmente tenha direito.

Vou ser pago para participar deste estudo?

A sua participação é voluntária. Isso implica que você não receberá qualquer tipo de pagamento para participar deste estudo. Será necessário que você utilize uma rede de internet para que possa responder ao questionário, visto que o preenchimento será totalmente virtual. Caso não concorde com isso, você poderá recusar-se a participar.

Vou ter minha identidade mantida em segredo?

Durante sua participação, a equipe envolvida nesta pesquisa coletará algumas informações pessoais suas. Essas informações serão utilizadas somente para os fins desta pesquisa. Todos os dados coletados durante o estudo serão identificados

através de suas iniciais, número de seleção e número do participante, ou de outra forma que não seja possível saber quem você é, garantindo a sua confidencialidade e o sigilo nas informações coletadas. Nenhum dado capaz de identificá-lo será publicado. Sua identidade será mantida em segredo quando os resultados do estudo forem publicados. Ao documentar os resultados deste estudo, garantimos também o sigilo de sua identidade.

Mesmo tendo aceitado, posso desistir posteriormente de participar deste estudo?

Você não é obrigado(a) a participar desta pesquisa. Você pode optar por não participar, ou deixar o estudo a qualquer momento. A sua decisão não implicará em quaisquer penalidades ou perda de benefícios que tenha por direito. Além disso, o pesquisador responsável poderá, em alguma eventualidade, interromper o estudo a qualquer momento. Neste caso ele deverá notificar você após ter informado o **Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Mogi das Cruzes,** que avaliou e aprovou o estudo.

Em casos de dúvidas para quem eu devo ligar?

Em caso de dúvidas ou perguntas, ou caso deseje desistir de participar da pesquisa, você deverá entrar em contato com um dos pesquisadores abaixo:

Jonathan Bello Gouet

Telefone: 11 96640-8190

Email: johnathangouet@umc.br

Geovana Mellisa Castrezana Anacleto

Telefone: **(011) 4798-7055**

Email: geovanamc@umc.br

Silvia Regina Matos da Silva Boschi

Telefone: **(011) 4798-7229**

Email: boschi@umc.br

Poderá também entrar em contato com um dos pesquisadores citados acima, no **Mestrado em Ciência e Tecnologia e Saúde da Universidade de Mogi das Cruzes, Av. Dr. Cândido Xavier de Almeida e Souza nº 200 – Mogi das Cruzes /SP - Cep: 08780-911. Tel: (011) 4798-7229**

Em caso de quaisquer perguntas, preocupações ou reclamações com relação aos seus direitos como participante do estudo, você poderá entrar em contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Mogi das Cruzes, Av. Dr. Cândido Xavier de Almeida e Souza nº 200 – Mogi das Cruzes /SP - Cep: 08780-911 Tel/Fax: (011) 4798-7085, E-mail: cep@umc.br, horário de funcionamento: segunda a sexta-feira, das 12 às 18h.** Caso se faça necessário direcionamento do problema a instâncias superiores, você poderá **entrar** em contato diretamente com a **CONEP – Comissão Nacional de Ética em Pesquisa, pelo telefone (61)3315-5877 ou pelo e-mail conep@saude.gov.br.**

TERMO DE ACEITE

A seguir, há duas opções “SIM e NÃO”.
Caso aceite em participar da pesquisa e clicar na opção SIM, você será direcionado(a) ao questionário (instrumento avaliativo do estudo), sendo necessário fornecer seu endereço de e-mail para receber uma cópia do TCLE.
Caso não deseje em participar da pesquisa e clicar na opção NÃO, sua participação será encerrada automaticamente.
Eu, declaro que concordo em participar desta pesquisa.
( ) SIM
E-mail: _____

( ) NÃO

Este documento foi formulado em acordo com a resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde, carta circular n° 51 – SEI/2017 CONEP/SECNS/MS - 28/09/2017 e ofício circular nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS 24/02/2021.