

# Ressignificando o processo de ingresso no ensino superior: uma proposta didático-pedagógica

**Resumo:** A concepção da psicologia como profissão de saúde desafiou o processo formativo a afastar-se da ideologia patologizante da sociedade, preparando psicólogos para a complexidade do ser humano. O curso de Psicologia da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública (EBMSP) estruturou um currículo integrado baseado em competências cujo eixo estruturante apresenta as etapas do ciclo da vida ao longo de seis semestres a partir do método PBL (*Problem Basic Learning*). Congruente com o currículo está o Processo Seletivo Formativo (PROSEF), que agrega ao tradicional sistema classificatório uma etapa formativa que coloca o estudante em contato com experiências lúdicas de aprendizagem que lhe apresenta o ciclo de vida como objeto de estudo e intervenção da psicologia. Expõe, também, a forma como o curso se organiza, o espaço físico institucional e os futuros professores, criando um território favorável ao processo iniciático de afiliação do sujeito à nova cultura, proporcionando-lhe referências para o início da vida acadêmica. Este artigo refere-se a um relato de experiência que apresenta o PROSEF e o Jogo do Ciclo de Vida, um instrumento didático-pedagógico de mediação que possibilita aos aspirantes ao curso a ampliar conhecimentos sobre o universo psíquico do ser humano em seu complexo processo de desenvolvimento, assim como conhecer diferentes campos de prática da psicologia. A experiência testada desde 2009 permite que os esses candidatos ressignifiquem suas escolhas e adquiram referências que favorecem seu percurso de iniciação no universo acadêmico

**Palavras-chaves:** Vida acadêmica; ludicidade; jogo; Psicologia; vestibular

Mônica Ramos Daltró  
Escola Bahiana de Medicina e  
Saúde Pública  
monicadaltró@bahiana.edu.br

Milena Pereira Pondé  
Escola Bahiana de Medicina e  
Saúde Pública  
milenaponde@bahiana.edu.br

## Introdução

Fundamentada em uma proposta de educação transformadora, a Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública (EBMSP), modificou, em 2009, seu vestibular. Agregado ao projeto político-pedagógico, organizado a partir do desenvolvimento de competências, formulou o Processo Seletivo Formativo (PROSEF) fundamentado em referenciais de metodologias ativas que possibilitassem ao aspirante aos cursos conhecer um pouco sobre a profissão escolhida e sobre o processo de ensino-aprendizagem adotado pela instituição.

Esse artigo configura-se como um relato de experiência organizado em duas etapas. Inicialmente descreve um modelo de vestibular que agrega ao sistema classificatório – provas de conhecimentos gerais – uma etapa formativa que contempla discussões, reflexões pertinentes à prática profissional e atividades de socialização e integração, referentes a habilidades

interpessoais. A segunda parte do artigo expõe o desenvolvimento e experimentação de uma tecnologia educacional inovadora, o Jogo do Ciclo da Vida, desenhado para a seleção de estudantes do curso de psicologia.

O conjunto destas descrições coloca em pauta a discussão sobre o processo de iniciação dos estudantes no ensino superior. Considera-se, a partir da experiência das autoras como docentes, que a escolha feita por jovens estudantes do ensino médio tem uma natureza fluída e carecem de informações sobre a profissão e sobre as especificidades do processo de graduação oferecido. Assim, discute-se a partir da experiência apresentada a responsabilidade da instituição de ensino sobre este processo político pedagógico de iniciação a vida acadêmica.

### **Contexto em que o Estudo se Realiza: PROSEF**

O Processo Seletivo Formativo (PROSEF) visa o preenchimento de vagas iniciais do curso de graduação e se realiza em duas etapas, uma de natureza formativa e outra seletiva. Constituído como prática pedagógica, no PROSEF o aspirante ao curso de graduação é exposto, ainda durante o vestibular, a uma experiência de aprendizagem que estimula a reflexão sobre a futura profissão, sobre os valores éticos e humanos, além de oportunizar o conhecimento sobre as especificidades da proposta curricular do curso que pretende cursar.

A etapa formativa, objeto de discussão neste artigo, promove vivências multidisciplinares que valorizam os aspectos vocacionais e humanísticos do futuro profissional, além de viabilizar o primeiro contato com os futuros colegas e professores. A cada semestre, um tema gerador é escolhido para transversalizar o processo, organizado da seguinte forma, segundo o Manual do Candidato 2015.1: (ESCOLA BAHIANA DE MEDICINA E SAÚDE PÚBLICA, 2015)

#### **1ª Fase: vivencial formativa**

Embora a participação do estudante nessa fase seja obrigatória, ela não tem nenhuma valoração somativa. Sua natureza é formativa, realiza-se em uma manhã constando de um acolhimento de 30 minutos e três rodízios de 60 minutos com objetivos educacionais específicos:

- **Acolhimento:** consiste na primeira etapa do processo, na qual aspirantes aos diferentes cursos na instituição, vocacionada em saúde, reúnem-se em uma atividade lúdica. As atividades desenvolvidas visam a redução dos níveis de estresse próprios à circunstância, além de semear a ideia de interdisciplinaridade como essencial ao fazer multiprofissional da saúde;
- **Exibição de Filmes:** no rodízio seguinte, os estudantes, ainda agrupados em diferentes cursos, são convidados a analisar um curta-metragem que apresenta a ótica da atuação de um profissional de saúde sobre um determinado tema. A saúde do planeta, o envelhecimento, as tecnologias em saúde, a felicidade, já foram temas, em edições anteriores. Antes da exibição do filme, os participantes recebem um questionário que os desafia a pensar dimensões éticas e humanísticas presentes no filme. Após a apresentação do curta, abre-se uma plenária para discussão;
- **Dinâmica de Grupo:** nessa etapa, os estudantes, ainda misturados em diferentes cursos, são convidados a realizar uma atividade coletivamente, que pode ser um painel ilustrativo, uma colcha de retalhos, uma tela a propósito do tema gerador proposto, depois de apresentar suas ideias, expectativas e objetivos em relação ao futuro e à vida acadêmica;
- **Vivência Profissional:** refere-se a uma vivência específica sobre a profissão escolhida. Nessa etapa, os estudantes são separados por curso. Através de atividades dirigidas pelos docentes do curso, os aspirantes descrevem a sua representação sobre a profissão escolhida e vivenciam atividades que lhes permitem conhecer um pouco mais sobre ela; simultaneamente são apresentadas as metodologias de ensino ou propostas curriculares de maneira que o aspirante possa conhecer a forma como a aprendizagem está compreendida nos projetos político-pedagógicos de cada curso.

## 2ª Fase: Avaliação Somática

Essa etapa é composta por uma prova de conhecimentos gerais, uma redação e tem natureza eliminatória e classificatória. A prova tem 30 questões objetivas de múltipla escolha, elaboradas com base nas quatro áreas do conhecimento: Linguagens, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Matemática. Além disso, contém cinco questões discursivas, de natureza transdisciplinar e a redação. Toda a prova está elaborada a partir do tema gerador trabalhado na 1ª etapa. Tem como objetivo avaliar as habilidades e competências

cognitivas desenvolvidas pelo candidato ao longo da educação básica, enquanto a redação compreenderá uma produção de texto dissertativo-argumentativo que busca estimular o candidato a refletir sobre sua percepção de mundo e do seu papel como futuro profissional da área da saúde.

Essas duas fases dão centralidade significativa ao estudante focalizando o desenvolvimento de novas competências que, *a priori*, contrapõe-se ao antigo modelo de vestibular que privilegiava a memorização de conceitos e o substitui por um processo avaliativo que leva em conta o raciocínio crítico e a lógica. Têm como objetivo selecionar o estudante para preenchimento do número de vagas e, secundariamente, promover a capacidade do candidato de gerar novas soluções, estimulando sua criatividade; vivenciar a prática da atuação do psicólogo de forma a dar maior segurança frente a sua escolha; reduzir o nível de ansiedade durante o processo de seleção; promover o conhecimento sobre o modelo educacional proposto pela instituição.

Investe-se, assim, em um processo de seleção de candidatos que envolve a possibilidade de que simultaneamente a instituição possa avaliar o candidato, e o candidato possa avaliar sua escolha pela profissão e pela instituição em que pretende estudar. Considerando que o aumento desenfreado de cursos de graduação, associado a um forte discurso que mercantiliza a educação vem dificultando a avaliação sobre a escolha, realizada, muitas vezes apenas referenciada pelos custos, deixando a análise sobre a qualidade de ensino para o segundo plano.

### **Vivência Profissional em Psicologia: relato da experiência**

A Vivência Profissional no curso de Psicologia, objeto central de estudo deste artigo, tem como propósito apresentar aos candidatos ao curso seus objetos de estudo e de intervenção, assim como as especificidades da vida acadêmica através de metodologias ativas de promoção à aprendizagem, mediada pelos docentes e pela coordenação do curso.

A experiência já se singulariza, nessa etapa do processo, com a presença de docentes e do coordenador do curso, como condutores da atividade a ser realizada. O coordenador de curso elege semestralmente uma atividade didático-pedagógica de natureza

lúdica que possa alcançar os objetivos para, simultaneamente, apresentar a psicologia como profissão, seus campos de estudo e dar indicações sobre a metodologia de ensino utilizada pelo curso. Os professores têm acesso às informações sobre a dinâmica somente no dia do vestibular, de forma a afiançar as exigências de sigilo do processo. São também semestralmente escolhidos para garantir que todo o corpo docente conheça e compreenda a experiência de ingresso nos cursos, mas é sempre viabilizada a presença de professores do primeiro semestre. Estes são então desafiados a colocar concorrentes por uma vaga ao curso de Psicologia em uma atividade lúdica que contemple a aprendizagem de conteúdos teóricos e informativos, mas também a reflexão sobre si e suas escolhas, sustentando, assim, o cuidado com o trabalho de iniciação desses sujeitos na vida acadêmica. (COULON, 2008)

A escolha pela atividade didático-pedagógica, atribuída ao coordenador de curso, fundamenta-se nos princípios da ludicidade, ou seja, considera a dimensão das aprendizagens significativas e das experiências internas dos sujeitos que a vivenciam. (LUCKESI, 2005) Parte-se do princípio de que o instrumento didático tem função de mediação e o uso da atividade lúdica se configura como uma metáfora criativa que promove no estudante um estado de prontidão para aprender (D'ÁVILA, 2014), no caso, sobre a psicologia, sobre o curso e sobre a Bahiana. Nessa perspectiva, a Vivência Profissional, ambiciona que o candidato ao curso de Psicologia tenha contato com uma dimensão subjetiva que o atravessa como sujeito, mas que é, também, objeto do curso escolhido, integrando, assim, distintas faces da experiência de escolha profissional.

A vivência sempre se inicia como um convite aos estudantes a refletir sobre sua escolha, preenchendo uma ficha, que inclui nome, idade, sexo e a questão: “Para você, ser psicólogo (a) é...”. O candidato tem cinco minutos para respondê-la individualmente. Sequencialmente, é proposta uma atividade grupal e uma plenária se abre no fim para discutir as respostas apresentadas.

Neste artigo, apresenta-se também o Jogo do Ciclo da Vida (JCV),<sup>1</sup> um jogo de tabuleiro configurado como um instrumento didático-pedagógico elaborado para apresentar um dos eixos temáticos que compõem o currículo do curso de psicologia da Bahiana. Esse eixo se realiza a partir do uso do método da Aprendizagem Baseada em Problemas, conhecido como PBL

(2) A concepção ampliada de saúde se afasta da perspectiva de saúde como ausência de doença e focaliza a promoção da saúde, que inclui a assistência, prevenção e investimento no empoderamento social e individual de sujeitos.

(Problem Basic Learning). Este relato de experiência é parte de uma tese de doutoramento que apresenta um currículo para a formação de psicólogos como profissionais de saúde ampliada<sup>2</sup>. O PROSEF está organicamente articulado a esta proposta curricular e o Jogo do Ciclo da Vida (JCV) caracteriza uma ferramenta didática na medida em que integra, simultaneamente, a produção de vários saberes referentes a habilidades, conhecimentos e atitudes mobilizados como respostas à situação lúdica apresentada. (D'ÁVILA, 2014)

## O Jogo do Ciclo Da Vida (Jcv): Tecnologia Educacional

O entendimento do psicólogo como profissional de saúde oportunizou grandes desafios ao processo formativo, entre eles, o de afastar-se da ideologia patologizante da sociedade, preparando o psicólogo para lidar com o ser humano em toda a sua complexidade estrutural, biológica, sócio-histórica e relacional.

Para dar conta desses desafios, o Eixo I do currículo do curso de Psicologia da Bahiana foi organizado de forma a apresentar o ser humano em seu complexo e subjetivo processo de transformação, como o objeto primordial de estudo e intervenção da psicologia. Congruente com essa perspectiva, as autoras deste artigo criaram e adaptaram um jogo de tabuleiro, denominado o Jogo do Ciclo de Vida, para ser utilizado na vivência do PROSEF, com vista a apresentar ao aspirante ao curso o objeto de estudo da psicologia, indicar o caminho teórico a ser trilhado no referido Eixo, ao longo do curso; proporcionar vivência da experiência de competição de forma lúdica, além de apresentar diferentes possibilidades de atuação prática do psicólogo. Da forma como está estruturado, o jogo também pode ser utilizado na formação de profissionais de educação e saúde que demandem a compreensão sobre a complexidade do processo de desenvolvimento humano.

A primeira versão do jogo foi criada em 2002, sem nenhuma sistematização formal, com o objetivo de apresentar aos estudantes do curso de Medicina o programa da disciplina Desenvolvimento do Ciclo de Vida (DCV), com carga horária de 45 horas, ministrada no terceiro semestre, pela 1<sup>a</sup> autora deste artigo. Objetivava possibilitar ao estudante:

- Compreender os processos psicológicos básicos da gestação e puerpério, infância, adolescência, vida adulta – juventude, maturidade, velhice;
- Desenvolver o senso de responsabilidade nos relacionamentos interpessoais, envolvendo sujeitos de diferentes níveis de desenvolvimento;
- Sensibilizar para a escuta dos aspectos subjetivos dos sujeitos e suas especificidades em diferentes etapas de vida e níveis de desenvolvimento.

O referencial teórico adotado para a construção do conhecimento e da leitura subjetiva da experiência pedagógica que emerge com o jogo é o da psicanálise. Essa perspectiva pedagógica considera que o essencial num trabalho de formação profissional é justamente o desenvolvimento da capacidade integrativa do sujeito (JOSSO, 2004) e que metodologias ativas baseadas na ludicidade possibilitam aos estudantes essa experiência integrativa, evidenciando o saber-fazer, o saber-pensar.

O JCV foi utilizado pela primeira vez, no âmbito do curso de Psicologia, no Processo Seletivo Formativo de 2010.1, quando passou por uma primeira adaptação, que envolvia a inclusão de imagens, de cartas e regras que relacionam o processo de desenvolvimento do ciclo de vida à prática do psicólogo. Em 2013, já no âmbito do doutorado e do trabalho contínuo de construção do currículo, aqui apresentado, o jogo foi sistematizado formalmente, com a inclusão de imagens exclusivamente produzidas para ele e produção formal de tabuleiro, caixa e manual. As regras do jogo estão apresentadas a seguir:

O Jogo do Ciclo da Vida proporciona aos jogadores, de forma lúdica e divertida, a ampliação de seus conhecimentos a respeito do universo psíquico do ser humano em seu complexo processo de desenvolvimento. Com as Jogadas Master, os jogadores podem, ainda, conhecer diferentes possibilidades de atuação dos psicólogos como profissionais de saúde. O jogo começa na etapa da gestação, e vencerá aquele jogador que conseguir chegar no fim da vida depois de envelhecer.

O jogo está constituído por um tabuleiro com 64 casas, seis pinos, um dado e dez cartas Bônus de Qualidade de Vida (BQV) que permitem ao jogador retornar, uma vez, ao início do jogo, caso perca a vida no decorrer do processo. Inclui também um grupo de oito Cartas Desafios (CD), a serem usadas exclusivamente na Jogada Master.

É necessário um mínimo de dois e máximo de seis jogadores. Cada jogador escolhe um peão e coloca no início do tabuleiro. Em seguida, cada um deles lança o dado. O jogador que obtiver o maior número começa o jogo. Os demais jogadores seguirão no sentido horário. Cada jogador lança o dado na sua vez e anda no tabuleiro o número de casas obtidas no dado. Todas as descrições contidas nas casas deverão ser lidas em voz alta, o que permite a todos os jogadores aprender sobre o conteúdo ali colocado. O jogador será excluído definitivamente do jogo, caso chegue nas casas da morte pelo dado e não possuam nenhuma Carta BQV. Vence o jogador que primeiro levar o peão até o fim do tabuleiro, colocando a possibilidade de morrer na velhice como uma vitória, a ser experimentada por poucos. No fim do jogo, abre-se o debate sobre a experiência de participar do jogo e sobre o processo de aprendizagem vivenciado.

A Jogada Master, construída no contexto do PROSEF, acrescenta ao jogo a reflexão sobre as distintas possibilidades de atuação do psicólogo como profissional de saúde, trabalhando para promover saúde e qualidade de vida de pessoas, organizações e/ou comunidades. O tabuleiro apresenta o ciclo da vida dividido didaticamente em faixas etárias. No fim de cada bloco, os jogadores encontram pontes nomeando essa fase. O jogador que primeiro ultrapassar essa ponte recebe a Carta Desafio correspondente à etapa ultrapassada, que contempla uma lista de possibilidades de atuação do psicólogo naquela etapa. Com a carta em mãos, o jogador escolhe outro jogador para identificar três possibilidades de atuação do psicólogo com sujeitos, naquela etapa do ciclo da vida. O jogador desafiado terá 30 segundos para responder e, caso não saiba, fica uma vez sem jogar. O próximo jogador que alcançar aquela etapa será questionado, até que algum dos participantes consiga responder. Essa prática se repetirá a cada ponte ultrapassada.

Na experiência lúdica vivida a partir do JCV, o candidato ao curso de Psicologia, além de adquirir conhecimentos referentes à psicologia, simultaneamente coloca em ato a experiência de compartilhar, competir, ganhar, perder, vivenciar relações humanas que exigem sua participação e implicação como sujeito. Coloca em relevo todo o campo em que a psicologia se realiza e, ao mesmo tempo, a impossibilidade de oferecer-se a esse lugar sem ser afetado por ele, por seus objetos. O jogo permite ao jogador-estudante o desafio de dialogar com o conteúdo e sua subjetividade, tudo posto



no contexto do processo seletivo, ofertando-lhe possibilidades de escolhas mais fundamentadas, mais autônomas e conscientes (FREIRE, 2011), o que Pineau (2006) descreve, inspirado na teoria de Ausubel, como sendo uma aprendizagem significativa, uma experiência voltada para a ampliação da autonomia e da capacidade de avaliar e refletir sobre a escolha que está sendo realizada.

No contexto em que está inserido, o Jogo do Ciclo da Vida, mostra-se articulado ao projeto político-pedagógico do curso, está colocado como um instrumento de mediação de uma aprendizagem que faz circular sentidos e significados, que acionam a dimensão cognitiva, social, afetiva e histórica do sujeito aprendente. Assim, o PROSEF ressignifica a experiência de seleção, dando-lhe status de experiência de aprendizagem, um sentido iniciático, que possibilite ao estudante pensar no ingresso na universidade não como um fim, mas como o início de uma nova etapa do próprio ciclo da vida, com acesso a novas linguagens, novas formas de relacionamento e de produção de saberes, sobre si e sobre o mundo.

## Considerações Finais

Este artigo apresenta um modelo de processo seletivo que ressignifica a experiência do vestibular dando a esta um sentido didático que possibilita ao candidato ao curso uma experiência de aprendizagem em dois níveis, o primeiro sobre a profissão escolhida, o segundo, sobre a experiência de estudar naquele curso, naquela instituição.

Em 1998, foi implantado o Exame Nacional de Ensino Médico (ENEM) com a finalidade original de avaliar o desempenho individual dos educandos, ao final da educação básica. A partir de 2009 tornou-se também um instrumento classificatório e seletivo para o acesso ao ensino superior (SANTOS, 2011), junto com o sistema de cotas e as políticas públicas como o Programa Universidade para Todos (PROUNI), e o Fundo de Financiamento Estudantil (FIES), que facilitaram e ampliaram o ingresso dos estudantes do ensino básico no ensino superior. Passados mais de 15 anos, novos desafios se colocam para as universidades públicas e privadas: a qualidade de ensino e a evasão. A predominância da racionalidade instrumental e mercantil nos contextos educacionais tende a supervalorizar indicadores e resultados que desconsideram

as singularidades dos contextos e dos processos educativos, como afirma Santos (2011) o que vulnerabiliza todo o processo educacional.

A experiência apresentada, vivenciada numa instituição educacional, sem fins lucrativos, destaca a responsabilidade institucional no processo de iniciação na vida universitária, acadêmica. Nesta, o estudante depara-se com os desafios da escolha profissional, uma construção psíquica – frequentemente construída a partir de representações fantasiosas sobre um ideal profissional – e pouca ou nenhuma informação sobre o processo formativo vivido ao longo do curso, que diferente do que é pensado pelo senso comum, não se configura como uma experiência universal, mas sim a partir de singularidades e especificidades contextuais. (AMARAL; MARTÍNEZ, 2009)

A etapa formativa do PROSEF busca criar, um território favorável para os estudantes, aprovados ou não, vislumbrarem a aprendizagem conforme o que Coulon (2008) denominou de Ofício de Estudante, uma tarefa que, segundo o autor, tem caráter iniciático e de afiliação do sujeito à nova cultura acadêmica universitária, oferecendo-lhes referências para o início da vida acadêmica, na medida em que já conhecerão alguns colegas, alguns professores, o espaço acadêmico, o coordenador do curso, além da proposta metodológica do curso.

Estratégias dessa natureza são também consideradas importantes para a redução da evasão. A evasão é um fenômeno crescente no Brasil e prejudicial às instituições e ao estudante. Nos cursos de psicologia, os níveis nacionais de evasão variam de 13 a 55 % e resultam de motivos diversos, dados consonantes com outros cursos das áreas de Ciências Exatas e Humanas. O modelo educacional brasileiro, por si, já favorece a evasão, e os discursos em torno do ingresso na vida universitária circulam mais em torno da aprovação ou não no vestibular ou através do ENEM, do que em torno de um planejamento de carreira, isso porque, diferentemente de outros países do mundo, a escolha tem que ser feita antes do ingresso na universidade. (BERTELLI; DUARTE, 2013, CASTRO, 2012) O PROSEF busca oferecer, aos aspirantes aos cursos da Bahiana, instrumentos para consolidar suas escolhas e, por isso, não é incomum que estudantes, já no momento vivencial, afirmem que a experiência os ajuda a ter certeza do que não desejam fazer.

No campo específico da psicologia, a experiência das autoras como docentes, identificam a imaterialidade do objeto da psicologia

como um elemento que muito mobiliza os jovens estudantes, imersos numa cultura que privilegia o narcisismo, o imediatismo e a imagem. (BIRMAN, 2009) O Jogo do Ciclo de Vida – já testado na prática desde 2009 – coloca-se como uma construção didática que se contrapõe ao modelo de ensino e de seleção que fragmenta o sujeito, privilegiando a memorização de conceitos e põe, na centralidade do processo, a aprendizagem e a produção de subjetividades, na medida em que busca informar, apoiar a escolha, diminuir a ansiedade, acolher as dúvidas e faz isso através de um percurso lúdico integrativo.

Para Luckesi (2005), atividades que envolvem o brincar, jogar, demanda do ser humano uma entrega em que corpo e mente se colocam integralmente e proporcionam ampliação da consciência sobre o conjunto da experiência. Mas do que uma experiência voltada para o prazer e o relaxamento, a atividade lúdica mobiliza uma atitude interna que põe o sujeito e sua subjetividade no jogo do aprender. Se considerarmos que a pessoa do psicólogo se configura como um importante instrumento de sua atuação profissional, experiências desta natureza põe o estudante defrontado, desde o processo de ingresso no curso, com o desafio de exercitar, a integração das dimensões afetivas, cognitivas, sócio-históricas e inconscientes.

Deste relato de experiência emerge a identificação da necessidade de desenvolvimento de posteriores estudos que avaliem o impacto desta experiência na vida acadêmica destes estudantes, ampliando assim as possibilidades discursivas na formação do psicólogo.

## Resignifying admission process in higher education: a didactic and pedagogical proposal

**Abstract:** The conception of Psychology as Health profession has challenged the formative process to turn away of the sick society ideology, preparing psychologists to the human being complexities. The Psychology course of Escola Bahiana de Medicina e Saude Publica (EBMSP) structured a new kind of integrated curriculum, based on competences with structural axis that presents steps of the Circle of Life, analyzed during six semesters starting from the PBL Method (Problem Basic Learning). Congruent with the curriculum there is the Training Selective Process (PROSEF/TSP), that experiences the student with some practice learning experiences that presents the Circle of Life as a studying object, enabling psychology interventions. Also create a friendly environment that permit the students to meet their potential teachers, the University intern space and how the course will work, all based on the experiences proposed by PROSEF processes and the Circle of Life Game.

Since 2009 the Circle of Life Game has been tested as a Didactic-Pedagogic instrument of mediation that allows the pre-students to open their minds about the psychic universe of the human being, and the development of life. Using the Master play movements, the players meet different fields of Psychology all the time. The game helps the Pre-Students to rethink about their choices and acquire references for the whole academic formation process.

**Key Words:** Entrance Test, Academic Life, Game, Psychology,

## Referências

AMARAL, A. L. N.; MARTÍNEZ, A. M. Aprendizagem criativa no ensino superior: a significação da dimensão subjetiva. In: MARTÍNEZ, A. M.; TACCA, M. C. V. R. (Org.). *A complexidade da aprendizagem: destaque ao ensino superior*. Campinas, SP: Alineia, 2009.

BERTELLI, S. B.; DUARTE, W. F. *Universitários em pontes: a problemática da evasão do ensino superior e caminhos em orientação profissional*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.

BIRMAN, J. *Cadernos sobre o mal: agressividade, violência e crueldade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

CASTRO, A. K. dos S. Sisson de. *Evasão no ensino superior: um estudo no curso de psicologia da UFRGS*. 2012. 118 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Psicologia, Porto Alegre, 2012.

COULON, A. *A condição de estudante: a entrada na vida universitária*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2008.

D'ÁVILA, C. M. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 87-100, 2014.

ESCOLA BAHIANA DE MEDICINA E SAÚDE PÚBLICA. Manual do Candidato: Prosef 2015.1. [2015?]. Disponível em: <<http://www.bahiana.edu.br/CMS/Uploads/Manual-do-Candidato-Processo-Seletivo-Formativo-PROSEF-2015-1-BAHIANA.pdf>>. Acesso em: 10 junho 2015.

FREIRE, P. *Educação como prática da liberdade*. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

JOSSO, M. C. *Experiências de vida e formação*. São Paulo: Cortez, 2004.

LUCKESI, C. C. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. Site oficial do Professor Cipriano Carlos Luckesi, 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em 10 julho de 2015.

PINEAU, G. As histórias de vida em formação: gênese de uma corrente de pesquisa ação-formação existencial. *Educação e Pesquisa*, v. 32, n. 2, p. 329-343, 2006.

SANTOS, J. Política pública de acesso ao ensino superior: um olhar sobre a utilização do Enem/Sisu na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. In: CONGRESSO LUSO AFRO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, 11., 2011, Salvador. *Anais eletrônicos...* Salvador: UFBA, ago. 2011. [ Links]

**Recebido:** 19.10.2015 **Aprovado:** 5.02.2016.