

## O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE PROCESSOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS

Ana Paula Casagrande Silva Rodrigues<sup>1</sup>

[ana.casagrande@baraodemaua.br](mailto:ana.casagrande@baraodemaua.br)

Flávia Andressa Farnocchi Marucci Dalpicolo<sup>2</sup>

[flavia.farnocchi@baraodemaua.br](mailto:flavia.farnocchi@baraodemaua.br)

Centro Universitário Barão de Mauá

Metodologias ativas são estratégias de ensino que colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, promovendo sua participação ativa, crítica e reflexiva na construção do conhecimento. Tais metodologias se apoiam na ideia de que a aprendizagem é mais significativa quando o aluno participa ativamente das experiências educativas, interage com seus colegas, aplica o conhecimento e reflete sobre sua própria prática. Com foco em uma abordagem ativa de ensino-aprendizagem, o presente relato tem como objetivo descrever uma experiência de aprendizagem proposta na disciplina Psicologia Geral e Processos Psicológicos Básicos. Esta disciplina é oferecida no primeiro semestre do curso de Psicologia e tem como propósito introduzir aos estudantes os principais processos psicológicos do comportamento humano, como Sensação, Percepção, Memória, Consciência, Motivação, Emoção e Inteligência. Com o intuito de fortalecer a aprendizagem e estimular o protagonismo estudantil, foi implementada uma experiência de aprendizagem com caráter prático e colaborativo. A estratégia consistiu na proposta de uma atividade, inserida como componente avaliativo da disciplina, na qual os alunos, organizados em grupos, seriam responsáveis por desenvolver e conduzir

---

<sup>1</sup> Doutora e Mestra em Saúde Mental pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo, FMRP-USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

<sup>2</sup> Doutora em Saúde Mental pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da USP, FMRP-USP e Mestra em Psicologia pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto - USP, FFCLRP-USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

uma atividade lúdica sobre um dos temas abordados na disciplina. As inscrições para os grupos ocorreram por meio da ferramenta "Escolha" da plataforma Moodle na sala de aula virtual da disciplina. Cada grupo foi orientado a elaborar uma proposta de jogo, dinâmica ou atividade lúdica que aplicasse os conceitos do tema escolhido. Para apoiar o planejamento, foram fornecidos roteiros com sugestões de subtemas e exemplos de dinâmicas. As atividades elaboradas deveriam ser descritas e contextualizadas por escrito, considerando sua fundamentação teórica e aplicabilidade prática. Esta experiência de aprendizagem foi realizada em duas turmas ingressantes do curso de psicologia, com média 60 alunos por turma. Os grupos tiveram autonomia para criar diferentes formatos de condução e foram programadas reuniões de supervisão com a docente responsável pela disciplina. As intervenções ocorreram ao longo do semestre, após a finalização do conteúdo teórico de cada processo psicológico. Todos os grupos elaboraram propostas pertinentes ao conteúdo, promovendo engajamento e participação ativa dos colegas. Observou-se uma distinção relevante entre as turmas: a turma matutina priorizou dinâmicas com elementos de competição, enquanto a turma noturna organizou estações experenciais com foco em vivências e reflexões. A experiência contribuiu significativamente para a consolidação do conteúdo, estimulando a aplicação prática do conhecimento teórico e promovendo habilidades interpessoais, como comunicação, organização, cooperação e criatividade. Ao assumir o papel de facilitadores do aprendizado, os alunos se tornaram protagonistas do processo educacional, assumindo responsabilidades na elaboração e condução das atividades. A dinâmica também favoreceu a construção de um ambiente colaborativo, em que a aprendizagem foi compartilhada entre pares. A experiência demonstrou ser uma estratégia eficaz para integrar teoria e prática no ensino de processos psicológicos básicos, favorecendo uma aprendizagem significativa, colaborativa e ativa. Ao envolver os estudantes de forma direta na construção do conhecimento, a proposta contribuiu para o desenvolvimento de competências fundamentais à formação em Psicologia.

**Palavras-chaves:** Metodologias ativas. Atividades lúdicas. Processos psicológicos básicos.