
USO DE JOGOS NO ENSINO DE PATOLOGIA GERAL: UMA ESTRATÉGIA LÚDICA MEDIADA PELOS PILARES DA EDUCAÇÃO DE JACQUES DELORS

Gabrielli Teles Machado¹, Nathália Silva Carlos Oliveira², Rafael Braga Petito³, Adrianna Milagres⁴

Resumo:

Este trabalho apresenta uma análise crítica da experiência de ensino na disciplina de Patologia Geral no curso de Farmácia da Universidade Federal Fluminense, com o uso de um jogo da associação como estratégia didática. A prática foi desenvolvida com base nos quatro pilares da educação de Jacques Delors, promovendo uma abordagem lúdica e ativa no ensino de conteúdos complexos, tais como inflamação, distúrbios hemodinâmicos, neoplasias e carcinogênese. A metodologia envolveu a aplicação do jogo da associação em sala de aula e a avaliação posterior via formulário online, utilizando cartas organizadas por categorias que associavam imagens a conceitos, estimulando raciocínio, memória e cooperação. A atividade permitiu o desenvolvimento de competências cognitivas, interpessoais e profissionais, contribuindo para uma aprendizagem significativa e colaborativa no ensino superior. Conclui-se que o uso de jogos didáticos, aliados aos pilares da educação de Delors, contribui significativamente para a aprendizagem no ensino superior da área da saúde.

Palavras-chave: ensino superior; patologia geral; jogos didáticos; aprendizagem ativa; Jacques Delors.



Recebido em: 15/05/2025

Aceito em: 15/04/2026

Publicado em: 15/07/2026

¹ Monitora de Patologia Geral do Departamento de Patologia da Universidade Federal Fluminense.
E-mail:gtmachado@id.uff.br

² Professora do Departamento de Patologia da Universidade Federal Fluminense.
E-mail:ns_oliveira@id.uff.br

³ Professor do Departamento de Patologia da Universidade Federal Fluminense.
E-mail:rafaelpetito@id.uff.br

⁴ Professora do Departamento de Patologia da Universidade Federal Fluminense.
E-mail:amilagres@id.uff.br

Introdução

O ensino superior enfrenta um desafio constante: tornar o aprendizado de conteúdos complexos mais fácil e acessível aos estudantes, especialmente em cursos da área da saúde, onde o volume e a densidade conceitual das disciplinas exigem estratégias didáticas que ultrapassem a exposição tradicional feita pelo docente em sala de aula. Um dos maiores obstáculos enfrentados pelos alunos está relacionado à compreensão, assimilação e fixação dos conteúdos (Vantropa, 2020). No curso de Farmácia, o entendimento de temas como resposta inflamatória, distúrbios hemodinâmicos, neoplasias e carcinogênese é essencial para a formação de um profissional crítico, apto a compreender mecanismos biológicos complexos e aplicá-los na seleção de terapias farmacológicas. Contudo, esse conteúdo, por vezes, é transmitido de maneira muito técnica, o que dificulta o aprendizado do conteúdo pelos estudantes.

Diante disso, surge a necessidade de incorporar metodologias ativas e lúdicas que favoreçam o protagonismo discente e a construção coletiva do conhecimento, facilitando o processo ensino-aprendizagem e o tornando mais eficiente. Neste cenário, o uso de jogos didáticos se apresenta como uma alternativa promissora. Ao transformar o conteúdo didático em uma experiência interativa e desafiadora, é possível ativar processos cognitivos diversos, como a memória, o raciocínio e a tomada de decisão, ao mesmo tempo em que se promovem habilidades sociais, como trabalho em equipe e cooperação. Segundo Vygotsky (1991), a aprendizagem se dá de forma mais significativa quando ocorre em um ambiente socialmente interativo, sendo mediada por atividades que estimulam funções mentais superiores, como a memória, a atenção, o raciocínio e a linguagem. Além disso, tais atividades favorecem a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Este estudo tem como propósito relatar e analisar a aplicação do jogo da associação como estratégia pedagógica no ensino superior, buscando compreender seus efeitos no processo de aprendizado dos estudantes. A proposta foi fundamentada nos quatro pilares da educação de Jacques Delors, que orientam uma formação integral: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser (Delors *et al.*, 1998). O objetivo principal foi contribuir para a assimilação dos conteúdos abordados e para o desenvolvimento de competências essenciais à formação farmacêutica através dessa experiência lúdica.

Métodos

O jogo da associação foi construído e aplicado de forma presencial na disciplina de Patologia Geral, em sala de aula, com 12 alunos do 3º período do curso de Farmácia da

Universidade Federal Fluminense. A estratégia foi elaborada com objetivo de trabalhar conteúdos que já haviam sido explorados anteriormente através de aulas expositivas. A seleção de conteúdo se baseou na ementa e planos de aula da disciplina, assim como nas dúvidas dos alunos ao longo das aulas. As cartas do jogo foram elaboradas a partir dos conteúdos de resposta inflamatória (cartas amarelas), distúrbios hemodinâmicos (vermelhas), neoplasias (azuis) e carcinogênese (verdes) (Figura 1).

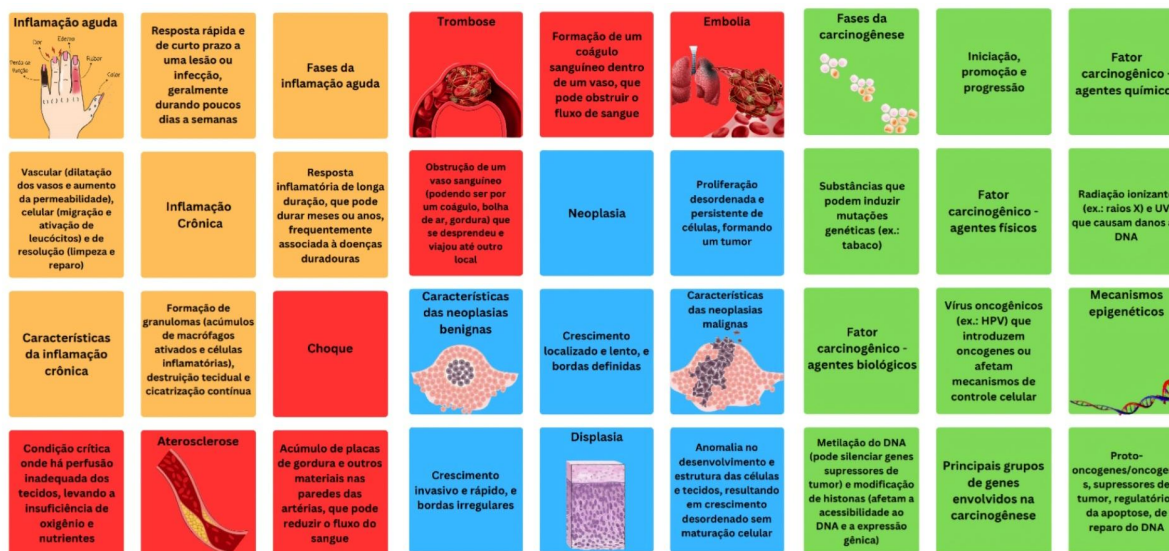


Figura 1 - Jogo da associação aplicado na turma.

As cartas foram construídas de modo que uma carta continha imagem e título e seu par (da mesma cor) dava o conceito do título/da imagem, totalizando 4 pares sobre inflamação, distúrbios e neoplasias, e 6 pares sobre carcinogênese. A atividade foi dividida em quatro momentos principais:

- Explicação das regras do jogo da associação, utilizando o quadro lousa para garantir clareza e transparência.
- Divisão da turma em grupos de 3 a 4 alunos, com representantes responsáveis por manipular as cartas.
- Execução do jogo (30 minutos), com pontuação entre os grupos.
- Ao final, houve um momento coletivo para elucidação de dúvidas e aplicou-se um formulário via *Google Forms* para avaliação qualitativa da atividade.

A metodologia adotada neste estudo foi fundamentada nos pilares da educação do Século XXI propostos por Jacques Delors, que contemplam uma formação que vai além do domínio de conteúdos técnicos, promovendo o desenvolvimento humano integral (Delors *et al.*, 1998). A partir desse referencial, foi estruturada a metodologia ativa utilizando o jogo da

associação, com o objetivo de contribuir para a assimilação dos conteúdos essenciais dentro da Patologia Geral, ao mesmo tempo em que se promovia o desenvolvimento de competências essenciais à formação farmacêutica.

Resultados e Discussão

O jogo aplicado foi capaz de articular o conhecimento teórico com o fomento à autonomia e ao trabalho em equipe, mostrando-se uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de habilidades como comprometimento social e técnico, além do desenvolvimento de competências cognitivas. A partir da análise dos quatro pilares da educação de Delors, observamos:

Pilar 1 - Aprender a conhecer: foi promovido ao estimular os alunos a revisarem e reconstruírem os conhecimentos teóricos, a partir de um processo interativo. O jogo foi desenhado com definições desafiadoras, que exigiam a ativação de conhecimentos prévios, ampliando a capacidade de compreensão crítica dos conteúdos.

Pilar 2 - Aprender a fazer: ao interagir com o conteúdo em um contexto de resolução de desafios, os alunos desenvolveram competências cognitivas e práticas necessárias à vida profissional, como análise de dados clínicos, tomada de decisão e raciocínio aplicado.

Pilar 3 - Aprender a conviver: foi exercitado no trabalho em grupo e na mediação coletiva do conhecimento. A interação entre os estudantes favoreceu a cooperação e o diálogo, além de desenvolver a autoconfiança, valores fundamentais para a atuação em equipes multiprofissionais na área da saúde.

Pilar 4 - Aprender a ser: foi estimulado à medida que os alunos se envolveram em uma atividade que incentiva a autonomia e a criatividade. A experiência lúdica contribuiu para a assimilação de conteúdos e para o amadurecimento acadêmico dos participantes.

Ao analisar o impacto no processo de ensino-aprendizagem, a atividade mostrou-se eficaz no engajamento discente. Os alunos demonstraram entusiasmo e concentração durante o jogo, respeitando as regras e interagindo ativamente com os colegas. As respostas no formulário indicaram que a atividade foi interessante e inovadora, com conceitos de fácil compreensão e facilitou a compreensão dos temas anteriormente abordados, auxiliando na retenção de conteúdo.

Logo, os estudantes conseguiram revisar os conteúdos complexos de forma dinâmica, ampliando sua capacidade de entendimento e associação entre os temas. O jogo exigiu raciocínio rápido, memória e capacidade de aplicar conhecimentos em situações práticas, além de estimular o trabalho em grupo, fazendo com que os alunos desenvolvessem habilidades de colaboração, respeito às regras e escuta ativa. A atividade

promoveu autoconfiança e autonomia intelectual, favorecendo o desenvolvimento pessoal e profissional.

Ao comparar os resultados obtidos nesta experiência com o trabalho publicado por Santos *et al.* (2019), que também utilizou um jogo da associação como estratégia de ensino-aprendizagem na área da saúde, observa-se uma percepção semelhante por parte dos estudantes. Em ambos os casos, os jogos didáticos foram bem recebidos, despertando maior interesse pelo conteúdo. Os autores também identificaram uma aceitação positiva por parte dos alunos, que consideraram o jogo estimulante, divertido e eficiente na fixação de conteúdos relacionados a feridas e curativos, e a ludicidade foi apontada como um fator que aumentou o interesse e a participação ativa dos discentes. No entanto, este estudo se diferencia por integrar os resultados observados com os quatro pilares da educação de Jacques Delors, oferecendo uma leitura mais ampla da aprendizagem.

A principal limitação foi a baixa presença de alunos em sala, porém essa ferramenta pode ser aplicada para grupos maiores. De acordo com Berbel (2011), as metodologias ativas, como jogos didáticos, são flexíveis e podem ser adaptadas a diversos contextos educativos, incluindo variações no número de alunos, desde que haja planejamento e mediação adequada. Em turmas menores, as interações são mais próximas, com um acompanhamento individualizado e maior flexibilidade na dinâmica, sendo mais facilmente organizado. Já em turmas maiores, é possível estimular a cooperação em subgrupos, tendo uma heterogeneidade maior, porém é possível manter a dinâmica alinhada e participativa.

A literatura defende que, independentemente do tamanho da turma, o papel do educador como facilitador é fundamental, sendo responsável por criar um ambiente que estimule a curiosidade, o diálogo e a construção ativa do conhecimento. Como destaca Berbel (2011), a adaptação da metodologia ao contexto e a clareza nos objetivos pedagógicos são fatores determinantes para o sucesso da prática ativa.

Em síntese, essa experiência evidencia como estratégias inovadoras no ensino superior podem ir além da mera transmissão de conhecimento, favorecendo uma formação integral e crítica.

Conclusões

O uso do jogo da associação como ferramenta pedagógica demonstrou ser uma estratégia eficaz para a aprendizagem de conteúdos densos na área da saúde. A experiência fortaleceu o processo de ensino-aprendizagem ao promover participação ativa, colaboração e desenvolvimento cognitivo. Concluímos que a adoção de metodologias lúdicas, alinhadas aos pilares da educação de Delors, contribui significativamente para a assimilação dos conteúdos abordados e para a formação de profissionais reflexivos.

Referências

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **Metodologia da problematização**: fundamentos e aplicações. Londrina: EDUEL, 2011.

DELORS, Jacques; AL-MUFTI, In'am; AMAGI, Isao; CARNEIRO, Roberto; CHUNG, Fay; GEREMEK, Bronislaw; GORHAM, William; KORNHAUSER, Aleksandra; MANLEY, Michael; QUERO, Marisela Padrón; SAVANÉ, Marie-Angélique; SINGH, Karan; STAVENHAGEN, Rodolfo; SUHR, Myong Won; NANZHAO, Zhou. **Educação**: um tesouro a descobrir; relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 1998. Disponível em: https://www.dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf. Acesso em: 28 abr. 2025.

NUNES, Oldemar. **A memória de curto prazo do universitário e a prática de jogos**: um estudo exploratório. 2010. 52 f. Tese (Doutorado) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2010. Disponível em: <https://repositorio.metodista.br/server/api/core/bitstreams/d926ab6a-f3fd-411d-a298-4671109d56e2/content>. Acesso em: 28 abr. 2025.

MELO-JÚNIOR, Mário Ribeiro de; ARAÚJO-FILHO, Jorge Luiz Silva; PATU, Vasco José Ramos Malta; MACHADO, Marcos Cezar Feitosa de Paula; PONTES-FILHO, Nicodemos Teles de. Integrando o ensino da patologia às novas competências educacionais. **Revista Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 12, p. 110-114, nov. 2007. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000300011&lang=pt. Acesso em: 28 abr. 2025.

SANTOS, Livia da Silva Firmino dos; CAMA, Alessandra Conceição Leite Funchal; NOGUEIRA, Glycia de Almeida; TAVARES, Graziela Silva; ROSA, Aline Furtado da; NUNES, Camila Mendoza Candido Fraga. Jogo da memória sobre feridas e curativos como estratégia de ensino-aprendizagem: Wound and healing puzzle as a teaching-learning strategy. **Revista Enfermagem Atual In Derme**, [S. l.], v. 83, n. 21, 2019. DOI: 10.31011/reaid-2017-v.83-n.21-art.288. Disponível em: <https://revistaenfermagematual.com.br/revista/article/view/288>. Acesso em: 28 abr. 2025.

VANTROBA, Edevana Leonor. Adversidades e dificuldades do ensino/aprendizagem na educação de nível superior. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, [S. l.], ano 05, ed. 07, v. 05, p. 28-45, jul. 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/adversidades-e-dificuldades>. Acesso em: 28 abr. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.