

## CAMINHADA PATOLÓGICA: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE PATOLOGIA

Saulo Cesar Vallin Fabrin <sup>1</sup>

saulo.cesar@baraodemaua.br

Eloisa Maria Gatti Regueiro <sup>2</sup>

eloisa.gatti@baraodemaua.br

Edson Donizetti Verri <sup>3</sup>

edson.verri@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

No contexto do ensino de Patologia, a compreensão dos sinais e sintomas das doenças é crucial para a formação de profissionais de saúde. O entendimento profundo dessas manifestações clínicas é fundamental para a prática eficiente da medicina, enfermagem, fisioterapia e outras áreas da saúde, pois permite diagnósticos precisos e intervenções terapêuticas adequadas. No entanto, métodos tradicionais de ensino muitas vezes falham em engajar os alunos de maneira interativa e motivadora. Aulas expositivas e leitura de textos podem se tornar monótonas, levando à falta de interesse e baixa retenção de informações essenciais. Em resposta a esses desafios educacionais, é necessário adotar abordagens inovadoras que incentivem o aprendizado ativo e promovam a participação dos alunos. "Caminhada Patológica" é um jogo de cartas, desenvolvido utilizando inteligência artificial, especificamente para melhorar o aprendizado sobre doenças e

---

<sup>1</sup> Doutor em Biologia Oral pela Universidade de São Paulo, USP. Mestre em Ciências pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

<sup>2</sup> Doutora e Mestra em Fisioterapia pela Universidade Federal de São Carlos, UFSCAR. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

<sup>3</sup> Doutor em Odontologia pela Universidade de São Paulo, USP. Mestre em Biologia e Patologia Buco-dental pela Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

seus sinais e sintomas por meio de uma abordagem lúdica e colaborativa. Este jogo não só oferece uma alternativa ao ensino tradicional, mas também cria um ambiente onde os alunos podem aplicar conhecimentos teóricos de maneira prática e interativa. Estudos têm demonstrado que a gamificação no ensino pode levar a uma melhor retenção de conhecimento e ao desenvolvimento de habilidades críticas, como pensamento analítico e resolução de problemas. O objetivo deste estudo foi avaliar a eficácia do jogo "Caminhada Patológica" na melhoria do conhecimento dos alunos sobre doenças, promovendo um ambiente de aprendizado ativo e colaborativo. O estudo incluiu alunos matriculados na disciplina de Patologia do Curso de Fisioterapia Matutino e Noturno. Os alunos foram divididos em grupos de cinco pessoas. Cada grupo recebeu um conjunto de cartas contendo informações sobre diversas doenças, incluindo sinais e sintomas. Os grupos participaram de sessões de jogo onde um "Leitor" lia os sinais e sintomas das cartas, e os demais membros tentavam adivinhar a doença correspondente. Os vencedores de cada grupo se enfrentam na final. As regras são as mesmas, mas agora cada finalista compete individualmente. Os resultados mostraram uma melhora importante no conhecimento dos alunos após a utilização do jogo. Além disso, 100% dos participantes relataram que a atividade tornou o aprendizado mais interessante e interativo. O jogo "Caminhada Patológica" demonstrou ser uma ferramenta eficaz no ensino de Patologia, melhorando tanto o conhecimento quanto o engajamento dos alunos. A abordagem lúdica e colaborativa facilitou a compreensão dos sinais e sintomas das doenças, sugerindo que jogos educativos podem ser valiosos complementos às metodologias tradicionais de ensino na área da saúde. Sugere-se que a incorporação de jogos como "Caminhada Patológica" em currículos de disciplinas da saúde, viabiliza a promoção de um aprendizado mais dinâmico e envolvente.

**Palavras-chaves:** Aprendizagem Ativa. Jogos educativos. Fisioterapia.