

 <https://doi.org/10.56344/2675-4827.v7n3a2025.35>

Os impactos da metodologia ativa em forma de jogo de tabuleiro na educação médica: um relato de experiência

Ana Luiza Pedroso Monteiro¹; Ingrid Midori Ono Jorge¹; Izabela Lucas Ferreira Evangelista¹; João Victor Almada Suzuki¹; Lara Souza de Mira¹; Cristiane Tefé-Silva²

INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, as metodologias ativas têm se destacado como abordagens fundamentais para a promoção de um aprendizado que transcende a simples transmissão de informações (Bezerra *et al.*, 2024). Dessa forma, metodologias ativas como jogos, podem aumentar a motivação intrínseca, relacionada ao desejo de aprender pelo prazer do conhecimento e extrínseca, referente ao desejo de ganhar ou obter recompensas (Moura *et al.*, 2025).

Tais metodologias buscam inserir o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, ao contrário dos métodos tradicionais, que são predominantemente expositivos e focados na figura do professor (Bezerra *et al.*, 2024). Assim, diversas estratégias podem ser utilizadas durante as aulas e todas têm como objetivo reforçar os conteúdos previamente ministrados, preferencialmente com ferramentas dinâmicas (Alexandre *et al.*, 2022), a fim de tornar o conteúdo mais atrativo. Contudo, os jogos de tabuleiro exemplificam como a metodologia pode ser aplicada de forma interativa, tornando o discente o ponto central da sua própria educação.

Ademais, observa-se que a competitividade aumenta o engajamento da turma, especialmente entre alunos que já apresentam um espírito competitivo. Envolver o aluno no processo de desenvolvimento da metodologia facilita uma aproximação da relação docente-discente (Alexandre *et al.*, 2022). Isso é benéfico, visto que, destarte, o aluno mostra-se mais interessado e aberto ao conhecimento que o docente propõe.

¹Acadêmicos do curso de Medicina do Centro Universitário Barão de Mauá. Contato: ana.mont310@gmail.com

² Docente do Centro Universitário Barão de Mauá . Contato: cristiane.silva@baraodemaua.br

O presente relato de experiência demonstra que o uso do jogo de tabuleiro como metodologia ativa contribui significativamente para o desempenho, a participação, o engajamento e a aceitação dos discentes. A estratégia mostrou-se eficaz na fixação dos conteúdos abordados, reforçando a conexão entre os temas ministrados em sala de aula e a aplicação prática por meio do jogo, evidenciando seus impactos positivos no processo de aprendizagem."

RELATO DE EXPERIÊNCIA/DISCUSSÃO

A atividade foi realizada com alunos do quarto período do curso de Medicina do Centro Universitário Barão de Mauá, em Ribeirão Preto - SP. A docente responsável pela disciplina de Agressão e Reparação propôs que os discentes se organizassem em grupos e elaborassem apresentações criativas sobre os conteúdos do componente curricular.

Um dos grupos ficou responsável pela abordagem do tema "Técnicas, bioterrorismo e transmissão e disseminação de micro-organismos", conforme descrito no Capítulo 8 da 8ª edição do livro *Robbins – Patologia*. Com o objetivo de explorar o conteúdo de forma inovadora, o grupo desenvolveu um jogo de tabuleiro gigante, utilizando-o como estratégia de metodologia ativa voltada ao engajamento dos estudantes e à construção significativa do conhecimento.

A sala foi dividida em quatro equipes, com cerca de 13 alunos cada. Cada grupo escolheu um representante para atuar como "peão" do tabuleiro, que foi disposto no chão da sala. A cada rodada, os grupos recebiam perguntas relacionadas ao conteúdo apresentado e podiam discutir entre si antes de responder. Em caso de acerto, o grupo lançava um dado gigante e avançava no tabuleiro de acordo com o número sorteado.

O percurso era composto por 21 casas, algumas das quais apresentavam desafios ou bônus, dificultando ou facilitando o avanço no jogo. A dinâmica foi intercalada com a exposição dos tópicos do conteúdo, promovendo alternância entre ensino teórico e interação lúdica. A atividade foi concluída quando um dos grupos alcançou a casa final.

O tabuleiro, com dimensões de 4m x 2m, foi produzido por uma empresa especializada em comunicação visual, e sua arte — com elementos gráficos relacionados a micro-organismos — foi elaborada pelos alunos no aplicativo Canva. O dado foi confeccionado manualmente com papelão e marcador. A apresentação teve duração total de aproximadamente 50 minutos e, como forma de incentivo, o grupo vencedor foi premiado com uma caixa de bombons.

Durante a realização da atividade, foi possível observar o fortalecimento do vínculo entre os estudantes e a docente, favorecido pela linguagem informal e pelo caráter desafiador da dinâmica. A competição saudável despertou entusiasmo e aumentou a adesão dos alunos ao conteúdo, o que os levou a acompanhar a exposição teórica com maior atenção, a fim de resolver com mais segurança as questões propostas. Essa postura ativa contrastou com a posição tradicionalmente passiva do estudante em sala de aula, colocando o discente no centro do processo de aprendizagem.

Além disso, o trabalho em grupo e as discussões entre os participantes reforçaram a construção coletiva do conhecimento, promovendo a integração entre os colegas e a corresponsabilidade na resolução das tarefas. A atividade gerou um ambiente menos rígido e mais acolhedor, em que os estudantes se sentiram motivados a interagir, refletir e aplicar o conteúdo teórico de forma concreta.

Ainda que o uso de metodologias ativas demande maior planejamento, criatividade e tempo, a experiência demonstrou que essas estratégias contribuem significativamente para a aprendizagem, ao aliar ludicidade, engajamento e aprofundamento dos conteúdos. Os próprios alunos relataram que a dinâmica aumentou seu interesse pelo tema e facilitou a compreensão dos tópicos abordados.

CONCLUSÃO

A experiência com o jogo de tabuleiro evidenciou o potencial das metodologias ativas para promover engajamento, participação e aprendizagem significativa, tornando o ambiente educacional mais dinâmico e centrado no estudante. Ao estimular o protagonismo estudantil, a atividade incentivou os alunos a assumirem

uma postura ativa e responsável diante do próprio processo de aprendizagem, saindo da posição passiva de mero receptor para agentes construtores do conhecimento. Essa mudança favorece não apenas a assimilação dos conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades importantes como o trabalho em equipe, o pensamento crítico e a autonomia. Dessa forma, metodologias lúdicas e participativas contribuem para uma formação médica mais integrada, preparando os futuros profissionais para desafios que exigem iniciativa e colaboração.

Conflito de interesses: Os autores não têm conflitos de interesse a divulgar.

Palavras-chave: Aprendizagem; Metodologia ativa, jogo de tabuleiro.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Leticia Saraiva et al. Jogo de tabuleiro como metodologia ativa de ensino: relato de experiência. In: **CONEXÃO UNIFAMETRO, XVIII Semana Acadêmica**, 2022, Fortaleza. Fortaleza: Centro Universitário Fametro – Unifametro, 2022.

BEZERRA, Erich Teles et al. Metodologias ativas e aprendizagem significativa: estratégias para promover o engajamento e a autonomia dos alunos no processo educacional. **Revista Foco**, v. 17, n. 10, p. 1–18, 2024.

MOURA, Rodrigo Scaliante de. Aplicação de um jogo de tabuleiro como estratégia de metodologia ativa no ensino de parasitologia. **Revista Caderno Pedagógico**, Curitiba, v. 22, n. 6, p. 1-12, 4 abr. 2025.