

**CRIAÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO SOBRE
CÓDIGO DE ÉTICA PROFISSIONAL EM FISIOTERAPIA PARA DISCENTES
DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR**

*CREATION, APPLICATION AND EVALUATION OF AN EDUCATIONAL GAME
ON THE CODE OF PROFESSIONAL ETHICS IN PHYSIOTHERAPY FOR
STUDENTS OF A HIGHER EDUCATION INSTITUTION*

*CREACIÓN, APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO
SOBRE EL CÓDIGO DE ÉTICA PROFESIONAL EN FISIOTERAPIA PARA
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR*

*CRÉATION, APPLICATION ET ÉVALUATION D'UN JEU ÉDUCATIF SUR LE
CODE DE DÉONTOLOGIE PROFESSIONNELLE EN PHYSIOTHÉRAPIE POUR
LES ÉTUDIANTS D'UN ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR*

Anairtes Martins de Melo

Wemily Lis Reis Guedes

Lucas Gabriel Nunes Ramos da Silva

RESUMO: As Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de Saúde determinam que o ensino da ética profissional aos estudantes durante a sua formação seja baseado em vivências práticas, que tornem o aprendizado ativo e desafiador, com transmissão dos conteúdos de forma lúdica e atrativa, levando à utilização de métodos de ensino e aprendizagem dinâmicos e robustos. Alguns estudos já revelam que a forma lúdica de aprendizagem, como uso de jogos, traz resultados satisfatórios. A presente pesquisa objetiva relatar uma experiência de criação, aplicação e avaliação do jogo educativo “Verdadeiro ou Falso – Código de Ética do Fisioterapeuta” como tecnologia educacional a participantes do Evento Jornada de Fisioterapia do Centro Universitário Fanor WYDEN - UNIFANOR. A amostra foi composta de 24 participantes que se organizaram em duplas, portanto, 12 duplas. A primeira etapa da pesquisa foi a criação do jogo educativo, a partir de vivências pedagógicas na disciplina de História e Fundamentos de Fisioterapia ofertada no segundo semestre de 2025. Na segunda etapa aplicou-se o jogo educativo e na terceira etapa, avaliou-se o jogo a partir de um questionário com seis (6) perguntas contemplando as seguintes categorias: nível de aprendizado, aprendizado e fixação de novos conhecimentos, motivação no jogo, ambiente de competição, inibição ou medo de errar, e aceitação da metodologia como forma de aprendizado. Os resultados apontaram que 50% dos respondentes sinalizaram nível médio de dificuldade do jogo e 41,7% sinalizaram que aprendem muito com essa metodologia de jogo. Na investigação de algum desconforto ou inibição ao errar as respostas durante o jogo, foi evidenciado que 66,7% dos participantes, em nenhum momento, apresentaram desconforto ou inibição ao errar as respostas do jogo. Considera-se que esta metodologia aplicada trouxe benefícios ao aprendizado e motivação na dinâmica de aplicação, visualizados através da resposta ao questionário da pesquisa.

Palavras-chave: Jogo. Código de Ética. Ensino. Fisioterapia.

ABSTRACT: The National Curriculum Guidelines for Health courses dictate that the teaching of professional ethics to students during their training should be based on practical experiences that make learning active and challenging, with content delivered in an engaging and attractive way, leading to the use of dynamic and robust teaching and learning methods. Some studies have already shown that a playful form of learning, such as using games, brings satisfactory results. The present research aims to report on the experience of creating, applying, and evaluating the educational game "True or False – Physical Therapist Code of Ethics" as an educational technology for participants of the Physiotherapy Journey Event at the Fanor WYDEN University Center - UNIFANOR. The sample consisted of 24 participants who organized themselves into pairs, therefore, 12 pairs. The first stage of the research was the creation of the educational game, based on pedagogical experiences in the History and Fundamentals of Physiotherapy course offered in the second semester of 2025. In the second stage, the educational game was applied, and in the third stage, the game was evaluated through a questionnaire with six (6) questions covering the following categories: level of learning, acquisition and retention of new knowledge, motivation during the game, competitive environment, inhibition or fear of making mistakes, and acceptance of the methodology as a form of learning. The results showed that 50% of respondents indicated a medium level of difficulty of the game and 41.7% reported learning a lot from this game-based methodology. Regarding any discomfort or inhibition when making mistakes during the game, it was found that 66.7% of participants did not feel any discomfort or inhibition at any point when making mistakes in the game. It is considered that this applied methodology brought benefits. It is considered that this applied methodology brought benefits to learning and motivation in the application dynamics, as observed through the response to the research questionnaire.

Keywords: Game. Code of Ethics. Education. Physical Therapy.

RESUMÉN: Las Directrices Curriculares Nacionales de los cursos de Salud determinan que la enseñanza de la ética profesional a los estudiantes durante su formación debe basarse en experiencias prácticas, que hagan el aprendizaje activo y desafiante, con la transmisión de los contenidos de forma lúdica y atractiva, llevando al uso de métodos de enseñanza y aprendizaje dinámicos y sólidos. Algunos estudios ya revelan que la forma lúdica de aprendizaje, como el uso de juegos, trae resultados satisfactorios. La presente investigación tiene como objetivo relatar una experiencia de creación, aplicación y evaluación del juego educativo "Verdadero o Falso – Código de Ética del Fisioterapeuta" como tecnología educativa a los participantes del Evento Jornada de Fisioterapia del Centro Universitario Fanor WYDEN - UNIFANOR. La muestra estuvo compuesta por 24 participantes que se organizaron en parejas, por lo tanto, 12 parejas. La primera etapa de la investigación fue la creación del juego educativo, a partir de experiencias pedagógicas en la asignatura de Historia y Fundamentos de Fisioterapia ofrecida en el segundo semestre de 2025. En la segunda etapa se aplicó el juego educativo y en la tercera etapa, se evaluó el juego a partir de un cuestionario con seis (6) preguntas que contemplaban las siguientes categorías: nivel de aprendizaje, aprendizaje y fijación de nuevos conocimientos, motivación en el juego, ambiente de competencia, inhibición o miedo a equivocarse, y aceptación de la metodología como forma de aprendizaje. Los resultados señalaron que el 50% de los encuestados indicó un nivel medio de dificultad del juego y el 41,7% indicó que aprenden mucho con esta metodología de juego. En la investigación sobre algún malestar o inhibición al equivocarse en las respuestas durante el juego, se evidenció que el 66,7% de los participantes, en ningún momento, presentó malestar o inhibición al equivocarse en las respuestas del juego. Se considera que esta metodología aplicada trajo beneficios al aprendizaje y a la motivación en la dinámica de aplicación, observados a través de la respuesta al cuestionario de la investigación.

Palabras clave: Juego. Código de Ética. Enseñanza. Fisioterapia.

RÉSUMÉ: Les directives nationales relatives aux programmes d'études en santé stipulent que l'enseignement de la déontologie professionnelle aux étudiants en formation doit s'appuyer sur des expériences pratiques favorisant un apprentissage actif et stimulant, avec une transmission des contenus ludique et attrayante, permettant ainsi l'utilisation de méthodes pédagogiques dynamiques et efficaces. Certaines études révèlent que l'apprentissage par le jeu, notamment à travers les jeux, donne des résultats satisfaisants. La présente étude vise à rendre compte de la création, de l'application et de l'évaluation du jeu éducatif « Vrai ou Faux – Code de déontologie du kinésithérapeute », utilisé comme outil pédagogique lors de l'événement « Parcours de kinésithérapie » du Centre Universitaire Fanor WYDEN - UNIFANOR. L'événement a réuni 24 participants répartis en 12 binômes. La première étape de cette étude a consisté

en la création d'un jeu éducatif, inspiré des expériences pédagogiques vécues dans le cadre du cours « Histoire et Fondements de la Physiothérapie » dispensé au second semestre 2025. Dans un second temps, le jeu a été mis en œuvre, puis évalué au moyen d'un questionnaire de six questions portant sur les points suivants : niveau d'apprentissage, acquisition et consolidation de nouvelles connaissances, motivation, environnement de compétence, appréhension ou crainte de l'erreur, et acceptation de la méthodologie comme outil d'apprentissage. Les résultats ont montré que 50 % des participants ont perçu le jeu comme présentant un niveau de difficulté moyen, et que 41,7 % ont indiqué avoir beaucoup appris grâce à cette méthode ludique. Concernant la question de savoir si des réponses erronées pouvaient engendrer une gêne ou une appréhension, il est apparu que 66,7 % des participants n'ont manifesté aucune gêne ni appréhension. On considère donc que cette méthodologie appliquée favorise l'apprentissage et la motivation, comme en témoignent les réponses aux questions de recherche.

Mots-clés: Jeu. Code de déontologie. Enseignement. Physiothérapie.

1 Introdução

A base da sociedade civil é a proteção dos direitos à vida, à liberdade e à propriedade, afirmou John Locke em "Dois Tratados sobre o Governo" (1689). Baseado nisso, todos os profissionais precisam de uma base que os represente perante a sociedade, garantindo a segurança entre profissional e paciente. As profissões da área da Saúde no Brasil são regulamentadas para o cumprimento de compromissos éticos e o seguimento de normas no exercício profissional (Veronez, 2024).

Na Fisioterapia, a base responsável é o Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional (COFFITO), que estabelece o Código de Ética e Deontologia da Fisioterapia que "trata dos deveres do fisioterapeuta, no que tange ao controle ético do exercício de sua profissão, sem prejuízo de todos os direitos e prerrogativas assegurados pelo ordenamento jurídico". O artigo 7º do código de ética prevê que é um dever do fisioterapeuta observar e conhecer os preceitos éticos e legais previstos pelo conselho, e o artigo 8º reforça que é dever do fisioterapeuta também se manter atualizado e inserido em programas que o aperfeiçoem como profissional (COFFITO, 2026).

Já os Conselhos Regionais de Fisioterapia e Terapia Ocupacional (CREFITO's) exercem a função de fiscalizar e regulamentar o exercício das profissões de fisioterapeuta e terapeuta ocupacional em sua área de atuação e em nível regional, apoiando o cumprimento das diretrizes estabelecidas pelo COFFITO. Diante da importância de se conhecer as leis que regem as profissões de Fisioterapia e Terapia Ocupacional, mesmo antes da finalização do curso de graduação, nasceu o CREFITO JOVEM, onde diversos estudantes de Fisioterapia e Terapia Ocupacional das IES do Ceará se aproximam da realidade política das categorias, do mercado de trabalho e vivenciam ações de educação continuada sobre diversos temas das profissões. Este programa é promovido pela gestão do Conselho Regional de Fisioterapia e Terapia Ocupacional (CREFITO 6) regional Ceará.

As Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de Saúde determinam que o ensino da ética profissional aos estudantes durante a sua formação, seja baseado em vivências práticas, que tornem o aprendizado ativo e desafiador, com transmissão dos conteúdos de forma lúdica e atrativa, levando à utilização de métodos de ensino e aprendizagem dinâmicos e robustos (Veronez, 2024).

Alguns estudos já revelam que a forma lúdica de aprendizagem, como uso de jogos (gamificação), traz resultados satisfatórios referindo-se ao entendimento e à fixação do conteúdo, principalmente quando se compara ao ensino tradicional. O estudo de Oliveira et al. (2024) verificou que o ganho de conhecimento do grupo 'gamificado' foi 32%

maior entre o pré e o pós-teste, e, principalmente, o decaimento do aprendizado foi 3,7 vezes menor na avaliação um mês depois quando comparado ao grupo tradicional. Paiva et al. (2019) em seu estudo: “O Uso da Estratégia Gamificação na Educação Médica” mostrou que entre os integrantes participantes da pesquisa, 87,5% preferiram a aplicação de práticas de metodologias ativas em detrimento das tradicionais. A partir desses estudos ficam claras a eficácia, fixação de conteúdo e satisfação através da gamificação, oportunizando a inserção da ludicidade no ensino superior com uso de jogos como ferramenta de aprendizado.

Na instituição de ensino superior (IES) deste estudo a disciplina de História e Fundamentos da Fisioterapia aborda o código de ética em sua grade de conteúdos e o docente prioriza em sua aula a exposição de casos e vivências hipoteticamente criadas, para que os discentes possam discutir e definir a forma de proposição e resolução dos casos.

Pelos discentes participantes do programa CREFITO Jovem da IES desse estudo, foi percebida a necessidade de enfatizar o tema Código de Ética Profissional em Fisioterapia para o alunato de diversos períodos do curso, na tentativa de aproximar o aluno ao entendimento deste documento de referência ao exercício de sua futura profissão e instigar o comportamento ético, na tentativa de estabelecer uma conexão de situações/problemas que mobilizem competências resolutivas de vivências acadêmicas e profissionais baseada na legislação profissional, reforçando conceitos éticos, relações interpessoais, intelectuais e comunicativas pertinentes a situações reais na prática da profissão.

Para tanto, foi sugerida a inserção na programação de um evento acadêmico chamado Jornada de Fisioterapia, em sua décima oitava edição, a realização de uma atividade lúdica com jogo educativo sobre código de ética profissional aos participantes do evento, contemplando estudantes de vários períodos do curso.

A presente pesquisa objetiva relatar uma experiência de criação, aplicação e avaliação do jogo educativo “Verdadeiro ou Falso – Código de Ética do Fisioterapeuta” como tecnologia educacional a participantes do Evento Jornada de Fisioterapia do Centro Universitário Fanor WYDEN - UNIFANOR.

2 Metodologia

A pesquisa foi realizada no Centro Universitário Fanor WYDEN – UNIFANOR durante o segundo semestre do ano de 2025, com participantes do evento Jornada de Fisioterapia UNIFANOR, que estavam presentes na palestra sobre Ética Profissional em Fisioterapia, como parte integrante da programação do evento.

A amostra deste estudo foi composta de 24 participantes que se dispuseram em duplas, portanto, 12 duplas que estavam na sala de palestras do Evento: Jornada de Fisioterapia da IES do estudo.

A primeira etapa da pesquisa foi a criação do jogo educativo: Os temas contemplados nas 25 perguntas do jogo foram referenciados do Código de Ética em Fisioterapia com situações éticas que fossem sinalizadas como opções de respostas: Verdadeiro ou Falso. As perguntas foram criadas pelos autores da pesquisa, orientados pela docente da disciplina História e Fundamentos de Fisioterapia (Figuras 1 e 2).

Figuras 1 e 2: tela inicial do Jogo “Verdadeiro ou Falso – Código de Ética do Fisioterapeuta”



Fonte: dados da pesquisa, 2025.

A segunda etapa da pesquisa foi a aplicação do jogo educativo: que se deu no dia do evento Jornada de Fisioterapia, promovido pela IES do estudo, após a palestra sobre Ética Profissional.

Os ouvintes foram convidados a participar do jogo e as 25 perguntas foram projetadas na tela da sala da palestra e respondidas pelos participantes. Foi orientado a divisão dos participantes em duplas e entregue pelos autores duas placas de acrílico: uma continha um símbolo em formato da letra V na cor verde, para indicar o verdadeiro e a outra, o símbolo em letra X, na cor vermelha, para indicar o falso. Os participantes após a leitura das perguntas sinalizavam com as placas as respostas (Figura 3).

Figura 3: Participantes da pesquisa sinalizando resposta Verdadeira com placa verde.



Fonte: dados da pesquisa, 2025.

A terceira etapa da pesquisa foi a avaliação do jogo educativo, através de questionário, desenvolvido pelos autores, baseado no estudo de Carneiro Filho, Carvalho, Melo (2024). Este foi disponibilizado ao final da etapa anterior, por QR CODE,

através da plataforma *google forms*® e continha seis (6) perguntas contemplando a avaliação das seguintes categorias: nível de aprendizado, aprendizado e fixação de novos conhecimentos, motivação no jogo, ambiente de competição, inibição ou medo de errar, e aceitação da metodologia como forma de aprendizado, com respostas sinalizadas através de escala *Likert*, como mostrado nas figuras 4, 5, 6, 7, 8 e 9:

Figuras 4 e 5: Perguntas do questionário de avaliação do jogo educativo

09:37

Como você avalia o nível de dificuldade das perguntas do jogo?

☐ Muito fácil

☐ Fácil

☐ Médio

☐ Difícil

☐ Muito difícil

Você considera que aprendeu ou fixou novos conhecimentos ao participar do jogo?

☐ Não aprendi nada

☐ Aprendi pouco

☐ Aprendi de forma razoável

☐ Aprendi bastante

☐ Aprendi muito

docs.google.com

09:37

Durante o jogo, você se sentiu motivado a continuar respondendo até o final?

☐ Nada motivado

☐ Pouco motivado

☐ Razoavelmente motivado

☐ Muito motivado

☐ Extremamente motivado

Na sua opinião, o jogo estimulou um ambiente de competição entre os participantes?

☐ Nada competitivo

☐ Pouco competitivo

☐ Moderadamente competitivo

☐ Muito competitivo

☐ Extremamente competitivo

Você sentiu desconforto ao errar respostas durante o jogo?

docs.google.com

Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Figuras 6 e 7: Perguntas do questionário de avaliação do jogo educativo

09:37

Você sentiu algum tipo de inibição ou desconforto ao errar respostas durante o jogo?

☐ Não, em nenhum momento

☐ Pouco inibido

☐ Moderadamente inibido

☐ Muito inibido

☐ Extremamente inibido

Você considera esse tipo de Metodologia como uma forma de aprender ou estimular seu aprendizado?

☐ Não aprendo nada com essa metodologia de jogo

☐ Aprendo Pouco com essa metodologia de jogo

☐ Aprendo Razoavelmente com essa metodologia de jogo

☐ Aprendo Muito com essa metodologia de jogo

☐ Consigo ter um Extremo aprendizado com essa metodologia de jogo

docs.google.com

09:37

Como você avalia o nível de dificuldade das perguntas do jogo?

☐ Muito fácil

☐ Fácil

☐ Médio

☐ Difícil

☐ Muito difícil

Você considera que aprendeu ou fixou novos conhecimentos ao participar do jogo?

☐ Não aprendi nada

☐ Aprendi pouco

☐ Aprendi de forma razoável

☐ Aprendi bastante

☐ Aprendi muito

Durante o jogo, você se sentiu motivado a continuar respondendo até o final?

docs.google.com

Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Figuras 8 e 9: Perguntas do questionário de avaliação do jogo educativo

The image shows two smartphones side-by-side, each displaying a Google Form. The left phone shows two questions: 'Durante o jogo, você se sentiu motivado a continuar respondendo até o final?' with options from 'Nada motivado' to 'Extremamente motivado', and 'Na sua opinião, o jogo estimulou um ambiente de competição entre os participantes?' with options from 'Nada competitivo' to 'Extremamente competitivo'. The right phone shows two questions: 'Você sentiu algum tipo de inibição ou desconforto ao errar respostas durante o jogo?' with options from 'Não, em nenhum momento' to 'Extremamente inibido', and 'Vou considera esse tipo de Metodologia como uma forma de aprender ou estimular seu aprendizado?' with options from 'Não aprendo nada com essa metodologia de jogo' to 'Consigno ter um Extremo aprendizado com essa metodologia de jogo'. Both forms have a Google Docs link and a page indicator at the bottom.

Fonte: dados da pesquisa, 2025.

O levantamento dos dados para compor os resultados deste relato de experiência foi de forma quantitativa de acordo com o relatório gerado pelo *google forms*® após as respostas dos participantes.

3 Desenvolvimento da experiência

A criação do jogo educativo surgiu a partir das vivências pedagógicas na disciplina de História e Fundamentos de Fisioterapia ofertada no segundo semestre do ano de 2025 na IES da pesquisa, onde a docente propôs ao alunato uma atividade de busca de casos de infração do código de ética profissional em Fisioterapia, divulgados na mídia local e nacional para confrontar com os artigos do código de ética, e no fechamento dessa atividade surgiram algumas perguntas baseadas em casos trazidos pelos discentes, que foram inseridas no jogo.

Na etapa de aplicação do jogo educativo, que ocorreu em sala de palestra, concomitante ao evento Jornada de Fisioterapia, observou-se que os participantes, ao serem solicitados buscar uma dupla para responderem juntos às perguntas do jogo, estes optaram por escolher os colegas que estavam sentados próximos e não necessariamente os que teriam mais afinidade de amizade.

Ao entregar as placas de sinalização de Verdadeiro ou Falso como o recurso lúdico físico para que os participantes respondessem às perguntas, foi percebida uma grande motivação entre eles, inclusive na escolha de quem ficaria com a placa verde ou a vermelha, para sinalizar a resposta na hora do jogo.

No decorrer da atividade após as respostas visualizadas pelos participantes, os autores da pesquisa explicavam e expunham exemplos da situação ética relacionada a

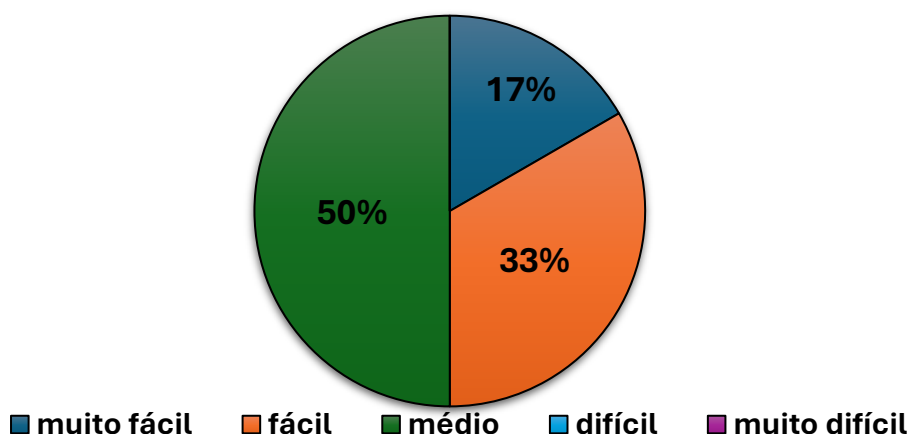
pergunta respondida e em muitos momentos, os exemplos foram complementados por explicações de professores que estavam na sala de palestra no momento da aplicação do jogo. Esse fato trouxe um grande enriquecimento da atividade, porém também um maior uso do tempo para finalizar o jogo.

Esta fase durou em média 35 a 40 minutos e percebeu-se em certo cansaço em relação a quantidade de perguntas e tempo utilizado para finalização da atividade.

Na terceira etapa da pesquisa, foi disponibilizada aos participantes, a avaliação do jogo educativo por leitura de QR CODE. Os resultados mostram que na pergunta 1: Como você avalia o nível de dificuldade das perguntas do jogo? 50% dos respondentes sinalizaram nível médio de dificuldade e 33,3% sinalizaram nível fácil (Gráfico 1).

Gráfico 1: Análise das respostas a categoria: Nível de Dificuldade das Perguntas do Jogo Educativo

Como você avalia o nível de dificuldade das perguntas do jogo?



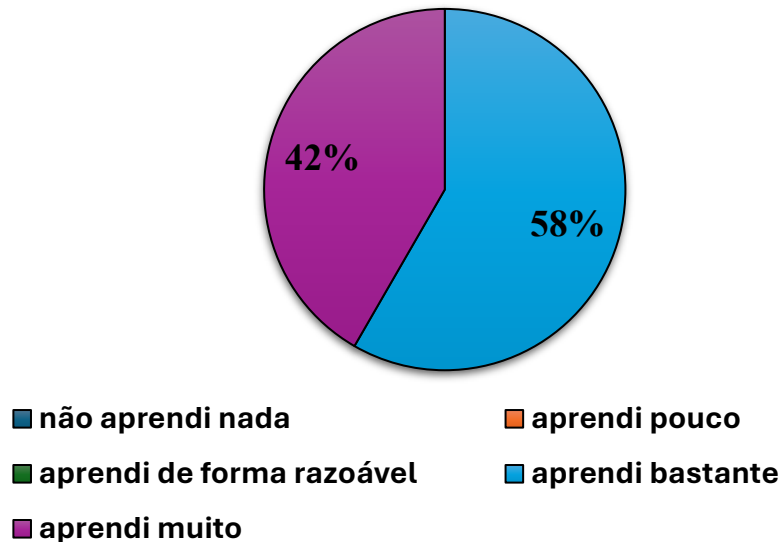
Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Para Silva et al. (2025) a reflexão do nível de dificuldade de uma atividade educacional pelo estudante, tem a função de estimular a adoção de novas práticas de estudo, pois diante de uma atividade que foi considerada difícil, tende a levar o alunato ao reconhecimento de que precisa existir uma mudança no comportamento para reforço do estudo daquele conteúdo que não conseguiu suprir aquela atividade.

Na pergunta 2: Você considera que aprendeu ou fixou novos conhecimentos ao participar do jogo? 58,3% dos participantes responderam que aprenderam bastante e 41,7% responderam que aprenderam muito (Gráfico 2).

Gráfico 2: Análise das respostas a categoria: Aprendizado e Fixação de Novos Conhecimentos com a participação do Jogo Educativo.

Você considera que aprendeu ou fixou novos conhecimentos ao participar do jogo?



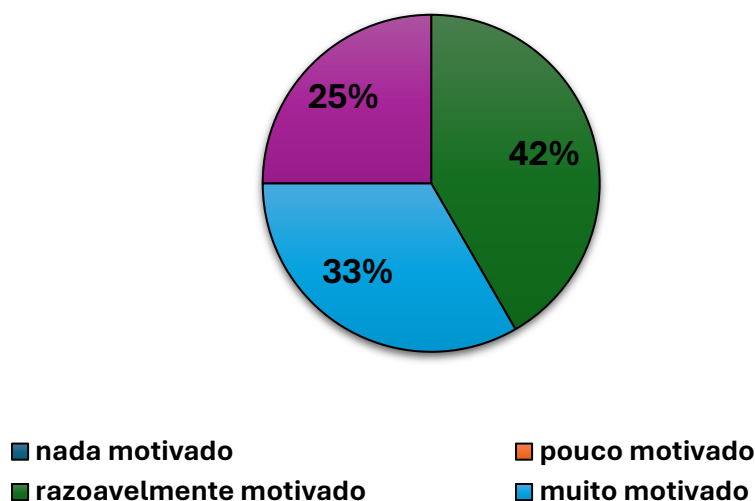
Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Para Paiva et al. (2019), a presença de um professor como moderador em uma atividade que utilize jogo educativo é importante para sanar eventuais dúvidas durante o processo e colaborar com a fixação dos conteúdos estudados ou já conhecidos. Caso não haja a presença do discente, este pode ser substituído ou acrescido com a presença de moderadores treinados e que tenham conhecimentos e estudos prévios dos temas abordados, colaborando para uma discussão inteligente e sem queda de produtividade.

Na terceira pergunta do questionário de avaliação da atividade observa-se que 41,7% dos participantes se sentiram razoavelmente motivados durante o jogo, para continuar respondendo até o final, enquanto 33,3% se sentiram muito motivados (Gráfico 3).

Gráfico 3: Análise das respostas a categoria: Motivação em Continuar no Jogo Educativo

Durante o jogo, você se sentiu motivado a continuar respondendo até o final?



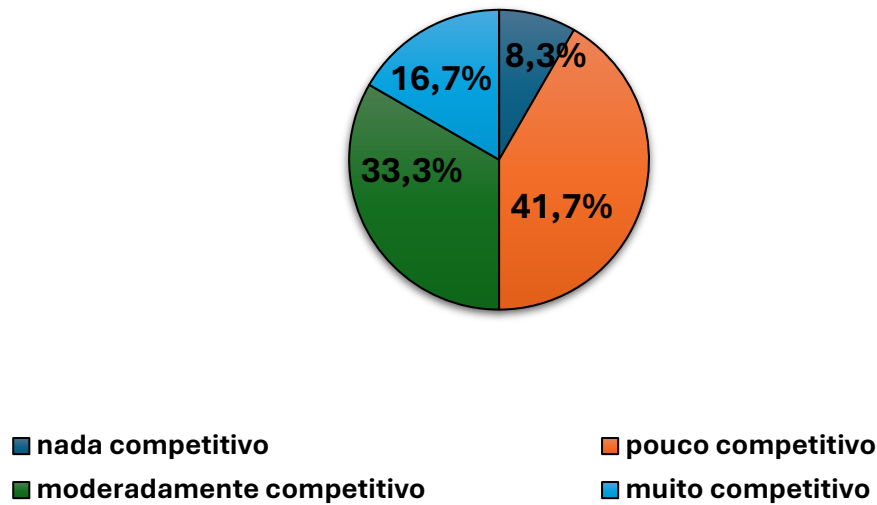
Fonte: dados da pesquisa, 2025.

No estudo de Maia (2023) há evidências de vão de encontro aos resultados expostos na pesquisa, pois no estudo foi visto que a busca da inovação no ensino com metodologias ativas utilizando jogo educativo, promove a interação nas soluções de problemas do cotidiano, facilitando o entendimento e a compreensão, pois aproxima da realidade. Além disso, por meio do jogo, os participantes buscam uma interpretação constante dos casos apresentados, motivando-os a continuar nas jogadas.

Na pergunta 4: Na sua opinião, o jogo estimulou um ambiente de competição entre os participantes? Percebe-se que 41,7% sinalizou como pouco competitivo e 33,3%, assinalou moderadamente competitivo (Gráfico 4).

Gráfico 4: Análise das respostas a categoria: Ambiente de Competição durante o Jogo Educativo

Na sua opinião, o jogo estimulou um ambiente de competição entre os participantes?



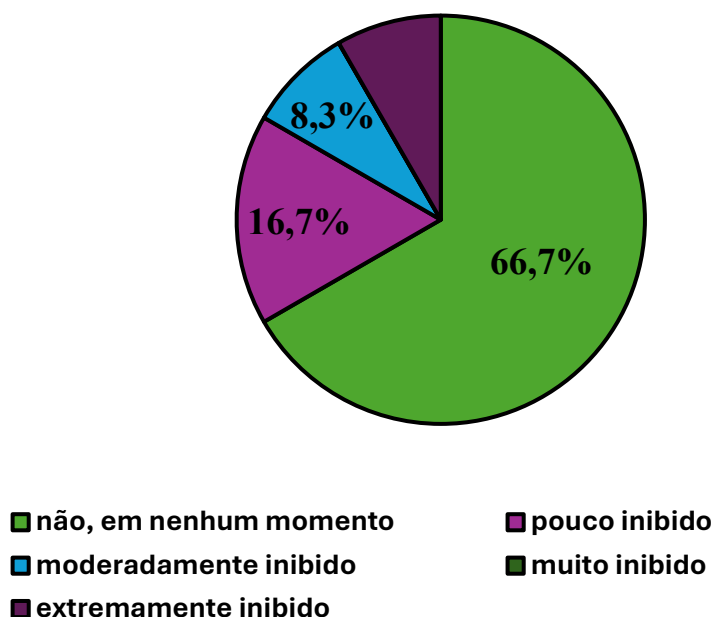
Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Paiva et al. (2019) afirma que jogos têm potencial de estímulo à competitividade, porém não se resume apenas a isso, uma vez que as regras e normas do jogo criado devem oportunizar um espaço colaborativo, divertido e capaz de garantir a aprendizagem, pois assim garante-se a eficácia do método.

A quinta pergunta investiga algum desconforto ou inibição ao errar as respostas durante o jogo. Foi evidenciado que 66,7% dos participantes, em nenhum momento, apresentaram desconforto ou inibição ao errar as respostas do jogo, já 16,7% sentiram-se pouco inibidos; e moderadamente inibidos e extremamente inibidos com 8,3%, cada resposta, como mostrado no gráfico 5.

Gráfico 5: Análise das respostas a categoria: Inibição ou Medo de Errar durante o Jogo Educativo

**Você sentiu algum tipo de inibição ou desconforto ao
errar respostas durante o jogo?**



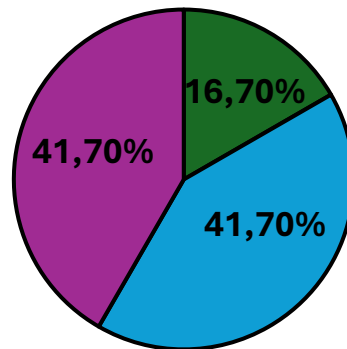
Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Para Souza (2021) o aprendizado pode ser permeado por vários sentimentos e algumas atividades de ensino-aprendizagem podem despertar algumas dificuldades, inseguranças e medo de errar. Os jogos, por si sós, são ferramentas que promovem a visualização desses sentimentos; porém, ao estimularem um caráter mais leve de exposição a esses sentimentos, podem desmistificá-los. O caráter lúdico e a diversão na aplicação do jogo educativo, muitas vezes amenizam o peso dos erros, pois a participação e a interação tornam-se mais importantes que o resultado.

Na última pergunta do questionário de avaliação da atividade do jogo educativo: Você considera esse tipo de metodologia como uma forma de aprender ou estimular seu aprendizado? 41,7% sinalizaram que aprendem muito com essa metodologia de jogo, e, com o mesmo percentual (41,7%), houve a sinalização da opção: consigo ter um aprendizado extremo com essa metodologia de jogo. Já 16,7% sinalizaram que aprendem razoavelmente com essa metodologia (Gráfico 6).

Gráfico 6: Análise das respostas à categoria: Metodologia com Jogo Educativo como Forma de Aprendizado.

Vou considera esse tipo de Metodologia como uma forma de aprender ou estimular seu aprendizado?



- não aprendo nada com essa metodologia de jogo
- aprendo pouco com essa metodologia de jogo
- aprendo razoavelmente com essa metodologia de jogo
- aprendo muito com essa metodologia de jogo
- consigo ter um extremo aprendizado com essa metodologia de jogo

Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Para Melo, Andrade, Kato (2024) o jogo educativo se comporta como um mediador pedagógico, pois promove o relacionamento e a compreensão do sujeito com os seus conhecimentos prévios, no seu contexto de estudo, e o alunato consegue se ver como um sujeito ativo nesse aprendizado, podendo descrever a função do jogo nesse processo, sem nenhum tipo de distinção ou condição, dando sentido ao que se faz, ao que se transforma.

4 Considerações finais

Considera-se a partir desse relato de experiência que o jogo criado em formato de Verdadeiro ou Falso, a partir de casos trazidos pelos discentes da disciplina de História e Fundamentos da Fisioterapia, trouxe benefícios ao aprendizado e motivação na dinâmica de aplicação, visualizados através da resposta ao questionário da pesquisa.

Esta atividade com o jogo educativo sobre código de ética profissional em Fisioterapia para discentes de uma instituição de ensino superior criou um ambiente propício à troca de informações entre os estudantes e professores com possibilidade de crescimento crítico sobre o tema.

Sugere-se que seja estimulado o uso de métodos semelhantes de aprendizado para que os discentes participem do processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica e divertida, além de dinâmica e ativa.

Referências Bibliográficas

- CARNEIRO FILHO, Francisco César Gomes; CARVALHO, Milena Nara Braga; MELO, Anairtes Martins de. Jogo Educativo sobre conceitos em Neonatologia e Pediatria: Relato de experiência na disciplina de Fisioterapia em saúde da criança. *In: ANAIS DO UNIFANOR EXPERIENCE*. 2024, Fortaleza. **Anais eletrônicos** [...] Fortaleza: Unifanor, 2024. p. 141 - 150. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1sq8xTnoRmPvPjOBNFH5NM8KdwsRex6ms/view?usp=sharing> . Acesso em: 7 fev. 2026.
- FALBO, Gilliat Hanois et al. Elaboração e validação de quiz de cunho interprofissional sobre aleitamento materno para estudantes de saúde. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 49, n. 1, p. e003, 2025.
- MELO, Mônica Patricia; ANDRADE, Adela Molina; KATO, Danilo Seithi. O jogo como mediador pedagógico no diálogo de conhecimentos locais-tradicionais no Ensino das Ciências: o caso de duas escolas culturalmente diversas na Colômbia. **Ciência & Educação** (Bauru), v. 30, p. e24023, 2024.
- OLIVEIRA, Clístenes Queiroz et al. Aula expositiva versus gamificação na fixação do conhecimento em estudantes de Medicina: um estudo randomizado. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 49, n. 1, p. e025, 2025.
- PAIVA, José Hícaro Hellano Gonçalves Lima et al. O uso da estratégia gameificação na educação médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 43, p. 147-156, 2019.
- PIRES, Maria Raquel Gomes Maia et al. *Validation of Ludic-Quest to the playfulness of health games: gameplay and emotions on the field*. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 75, n. 04, p. e20210822, 2022.
- SILVA, Darley Rodrigues da et al. *Serious game* sobre contraceptivos para adolescentes no pós-parto: desenvolvimento, validação e avaliação. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 38, p. eAPE001433, 2025.
- SOUZA, Amanda. A importância dos jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem no século XXI. *Pensar Além*, v. 6, n. 2, 2021.
- VERONEZ, Marcelo Henrique Gazolli. Metodologias Ativas no Ensino de Ética Profissional nos cursos da área da Saúde: Experiência da Universidade Santa Cecília. **Unisanta Health Science**, v. 8, n. 2, p. 83-85, 2024.

Editorial

Editor-chefe:

Vicente de Paulo Augusto de Oliveira Júnior
Centro Universitário Fanor Wyden
vicente.augusto@wyden.edu.br

Editor responsável:

Suely Alves Silva
Centro Universitário Fanor Wyden
suely.silva@wyden.edu.br

Autor(es):

Anairtes Martins de Melo
Centro Universitário Fanor Wyden
anairtes.melo@professores.unifanor.edu.br
Contribuição: *Investigação, orientação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Wemily Lis Reis Guedes
Centro Universitário Fanor Wyden
wemily.lis.guedes@gmail.com
Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Lucas Gabriel Nunes Ramos da Silva
Centro Universitário Fanor Wyden
lucasgabriel10.nunes@gmail.com
Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Submetido em: 09.02.2026

Aprovado em: 15.02.2026

Publicado em: 15.02.2026

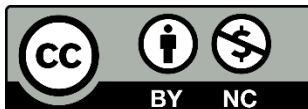
DOI: 10.5281/zenodo.18648909

Financiamento: N/A

Como citar este trabalho:

MELO, Anairtes Martins de; GUEDES, Wemily Lis Reis; SILVA, Lucas Gabriel Nunes Ramos da. CRIAÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO SOBRE CÓDIGO DE ÉTICA PROFISSIONAL EM FISIOTERAPIA PARA DISCENTES DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR. **Revista de Educação à Distância**, [S. l.], p. 75–90, 2026. DOI: 10.5281/zenodo.18648909. Disponível em: <https://wyden.periodicoscientificos.com.br/index.php/READ/article/view/1281>. Acesso em: 15 fev. 2026. (ABNT)

Melo, A. M. de, Guedes, W. L. R., & Silva, L. G. N. R. da. (2026). Criação, aplicação e avaliação de jogo educativo sobre código de ética profissional em fisioterapia para discentes de uma instituição de ensino superior. *Revista de Educação à Distância*, 75–90. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18648909> (APA)



© 2025 Revista de Educação à Distância. Centro Universitário Fanor Wyden – UniFanor Wyden. Este trabalho está licenciado sob uma licença *Creative Commons* Atribuição - Não comercial - Compartilhar 4.0 Internacional CC-BY NC 4.0 Internacional).