

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO MÉDICO: IMPACTOS NA APRENDIZAGEM E NO ENGAJAMENTO DE ESTUDANTES DE SAÚDE

Hiago Gabriel Dazzi Correa¹.

¹Universidade Brasil Instituição (UB), Fernandópolis, São Paulo.

<http://lattes.cnpq.br/4702570968511829>

PALAVRAS-CHAVE: Ensino Médico. Gamificação. Metodologias Ativas.

DOI: 10.47094/IIICOLUBRASMU.2026/RE/8

INTRODUÇÃO

As transformações observadas na formação dos profissionais da saúde nas últimas décadas têm impulsionado a busca por estratégias pedagógicas capazes de superar as limitações dos modelos tradicionais de ensino. No contexto da educação médica, a necessidade de desenvolver competências relacionadas ao raciocínio clínico, à tomada de decisão, à resolução de problemas e ao trabalho em equipe tem favorecido a adoção de metodologias ativas que posicionam o estudante como protagonista do processo de aprendizagem. Nesse cenário, a gamificação tem se destacado como uma ferramenta educacional inovadora, caracterizada pela incorporação de elementos típicos dos jogos, como desafios, recompensas, pontuações e feedbacks, em contextos não relacionados ao entretenimento.

A utilização da gamificação no ensino médico tem despertado crescente interesse devido ao seu potencial de promover maior engajamento, motivação e participação dos estudantes durante as atividades acadêmicas. Diferentemente das abordagens centradas exclusivamente na transmissão de conteúdos, as estratégias gamificadas estimulam a interação, a colaboração e a aprendizagem ativa, favorecendo a construção do conhecimento de forma mais dinâmica e significativa. Além disso, a associação entre tecnologia e educação tem ampliado as possibilidades de aplicação dessa metodologia em diferentes cenários de ensino, incluindo disciplinas básicas, atividades práticas, simulações clínicas e processos de avaliação.

Estudos recentes sugerem que a gamificação pode contribuir para o aumento da retenção do conhecimento, melhoria do desempenho acadêmico e desenvolvimento de habilidades essenciais para a prática profissional. Entretanto, sua implementação também apresenta desafios relacionados à capacitação docente, ao planejamento pedagógico e à adequação das estratégias às necessidades dos estudantes e dos objetivos educacionais propostos. Dessa forma, a discussão sobre os impactos da gamificação no ensino médico torna-se relevante diante das constantes mudanças observadas na formação em saúde e da necessidade de aperfeiçoamento dos processos de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, compreender as potencialidades e limitações da gamificação pode contribuir para a adoção de práticas educacionais mais eficazes e alinhadas às demandas contemporâneas da educação médica.

OBJETIVO

Analisar, por meio da literatura científica recente, os impactos da gamificação no ensino médico, destacando suas contribuições para a aprendizagem, o engajamento discente e o desenvolvimento de competências acadêmicas e profissionais, bem como os principais desafios relacionados à sua implementação nos processos de ensino-aprendizagem em saúde.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza básica, com objetivos exploratórios e descritivos, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica. A investigação foi realizada a partir da análise de publicações científicas relacionadas à gamificação no ensino médico, com foco em seus impactos sobre a aprendizagem, o engajamento e o desenvolvimento de competências acadêmicas e profissionais. Foram considerados artigos científicos, revisões de literatura e demais produções acadêmicas pertinentes à temática, disponíveis em bases de dados nacionais e internacionais. Após a seleção do material, os estudos foram submetidos à leitura crítica e análise temática, permitindo a identificação das principais contribuições, potencialidades e desafios associados à utilização da gamificação como metodologia ativa na formação de estudantes da área da saúde. Por se tratar de uma pesquisa baseada em fontes secundárias de domínio público, não houve necessidade de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da literatura evidenciou que a gamificação tem se consolidado como uma estratégia promissora no contexto da educação médica, especialmente por favorecer maior participação dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Os estudos analisados apontam que a incorporação de elementos característicos dos jogos, como desafios, sistemas de pontuação, recompensas e feedbacks imediatos, contribui para o aumento do engajamento discente e da motivação para o aprendizado. Esse aspecto torna-se particularmente relevante diante das dificuldades frequentemente observadas nos modelos tradicionais de ensino, marcados pela centralização do conteúdo no docente e pela participação passiva dos estudantes.

Além do impacto sobre a motivação, a literatura destacou os benefícios relacionados à aprendizagem e à retenção do conhecimento. As estratégias gamificadas favorecem a

participação ativa dos estudantes, estimulando a resolução de problemas, a tomada de decisões e a aplicação prática dos conteúdos abordados. Em cursos da área da saúde, essas características contribuem para a aproximação entre teoria e prática, permitindo que os discentes desenvolvam habilidades importantes para a futura atuação profissional. Diversos estudos relatam melhora do desempenho acadêmico em atividades que utilizaram recursos gamificados quando comparadas a abordagens exclusivamente expositivas.

Outro aspecto frequentemente observado refere-se ao desenvolvimento de competências interpessoais e profissionais. A utilização de dinâmicas colaborativas estimula o trabalho em equipe, a comunicação e a capacidade de adaptação a diferentes cenários de aprendizagem. Em ambientes simulados, a gamificação também pode favorecer o raciocínio clínico e a tomada de decisões em situações complexas, competências consideradas fundamentais para a formação médica contemporânea.

Entretanto, os estudos também apontam desafios para sua implementação. Entre eles destacam-se a necessidade de planejamento pedagógico adequado, a capacitação dos docentes para utilização dessas ferramentas e a disponibilidade de recursos tecnológicos compatíveis com as propostas educacionais. Dessa forma, os resultados sugerem que a gamificação não deve ser compreendida apenas como um recurso lúdico, mas como uma metodologia ativa capaz de potencializar a aprendizagem quando aplicada de maneira alinhada aos objetivos educacionais e às necessidades dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da literatura permitiu identificar que a gamificação apresenta potencial para contribuir significativamente com o processo de ensino-aprendizagem na educação médica, favorecendo maior engajamento, motivação e participação dos estudantes. Os estudos analisados indicam que a utilização de elementos característicos dos jogos pode estimular a aprendizagem ativa, a retenção do conhecimento e o desenvolvimento de competências relevantes para a formação profissional em saúde.

Além dos benefícios relacionados ao desempenho acadêmico, observou-se que a gamificação pode favorecer habilidades como trabalho em equipe, comunicação, raciocínio clínico e tomada de decisão, aspectos fundamentais para a prática médica contemporânea. Entretanto, sua efetividade depende de planejamento pedagógico adequado, capacitação docente e alinhamento entre as estratégias gamificadas e os objetivos educacionais propostos.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação constitui uma metodologia ativa promissora para o ensino médico, podendo contribuir para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e centrados no estudante. Novos estudos são importantes para ampliar a compreensão de seus impactos em diferentes contextos educacionais e fortalecer sua aplicação na formação dos profissionais da saúde.

PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

GENTRY, Sarah V. et al. Serious gaming and gamification education in health professions: systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, Toronto, v. 21, n. 3, e12994, 2019.

HUANG, Wei-Dong et al. Gamification in medical education: a systematic literature review grounded in the Structure of Observed Learning Outcomes framework. *BMC Medical Education*, London, v. 24, 2024.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

SANTOS, João Victor Silva et al. Gamificação no ensino em saúde: contribuições para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes. *Revista Brasileira de Educação Médica*, Brasília, v. 47, n. 4, p. 1-10, 2023.

VAN GAALEN, A. E. J. et al. Gamification of health professions education: a systematic review. *Advances in Health Sciences Education*, Dordrecht, v. 26, n. 2, p. 683-711, 2021.

WANG, Yi-Fan et al. Gamification in medical education: a systematic review and meta-analysis. *Medical Education Online*, London, v. 27, n. 1, 2022.

WANG, Yi-Fan et al. Gamification in medical education: identifying and prioritizing key elements. *Medical Education Online*, London, v. 29, n. 1, 2024.

XU, Hui et al. The rise and potential of gamification in medical education: a bibliometric and visualized analysis. *Frontiers in Medicine*, Lausanne, v. 12, 2025.

XU, Min; SU, Yanjun. The use of gamification in medical education: a literature review. *Medical Science Educator*, New York, v. 31, p. 1343-1352, 2021.