



Impacto do Jogo Educacional ImUnoPlay no Desenvolvimento do Raciocínio Imunológico Aplicado entre Estudantes de Medicina: Avaliação Cognitiva e Perceptiva

Sarah Nichole Rodrigues e Sousa¹, Luane Felix dos Santos², Sandy Evelin Anacleto Souto de Abreu³, Lara Raab Agostinho⁴, Brenda Almeida Casseb⁵, Eduarda Victoria Vieira de Souza⁶, Patrícia Ucelli Simioni⁷

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

Curso de Medicina, Campus Piracicaba, SP, BRASIL, patricia.simioni@ulife.com.br

Introdução

A imunologia é uma disciplina de alta complexidade na formação médica. A gamificação surge como estratégia ativa para tornar o aprendizado mais claro e aplicado. O ImunoPlay foi desenvolvido para aproximar teoria e prática clínica por meio de desafios que simulam interações imunológicas reais.

Objetivos

Avaliar o impacto cognitivo e perceptivo do ImunoPlay no ensino de imunologia entre estudantes de Medicina, analisando desempenho pré e pós-intervenção e a percepção discente sobre clareza, engajamento e aplicabilidade.

Metodologia

Estudo observacional com alunos do segundo ano de Medicina, organizados em grupos e participantes de oficinas mediadas por docentes. O jogo utiliza cartas representando células, moléculas e desafios imunológicos. Foram aplicados pré-teste, pós-teste e questionários de percepção. O estudo foi aprovado pelo CEP (CAAE: 79763724.2.0000.5492).

Resultados

As médias de desempenho diminuíram no pós-teste, indicando que o conteúdo das avaliações finais exigiu maior complexidade cognitiva. A atividade foi bem recebida: os estudantes destacaram dinâmica colaborativa, maior motivação e boa interação entre pares, embora alguns tenham relatado dificuldade em relacionar diretamente as jogadas com a teoria.

Resultados continuação

Tabela 1 – Desempenho médio (Class Scoring) dos estudantes antes e após a aplicação do jogo ImunoPlay.

Turma	Pré-teste (%)	Pós-teste (%)	Δ (pontos percentuais)
A	82,03	62,00	-20,03
B	88,54	57,89	-30,65
Geral	85,28	59,95	-25,33

Tabela 2 – Percepção discente sobre o jogo ImunoPlay (síntese descritiva)

Dimensão Avaliada	Tendência das Respostas	Observações
Motivação durante a atividade	Predominância de avaliações positivas	Estudantes relataram boa interação em grupo.
Clareza das regras	Variabilidade moderada	Necessidade de maior orientação inicial.
Contribuição para compreensão conceitual	Respostas heterogêneas	Útil na revisão, mas alguns tiveram dificuldade de associação.
Interação e dinâmica coletiva	Altamente positiva	Favoreceu comunicação e cooperação.
Intenção de recomendar para outras turmas	Presente na maioria	Indica aceitação do formato.

Conclusões

O ImunoPlay mostrou-se uma ferramenta motivadora e interativa, favorecendo participação ativa, discussão entre pares e aplicação prática de conceitos. Ainda que os escores cognitivos apresentem variações, a percepção discente foi amplamente positiva, reforçando o potencial da gamificação como estratégia complementar no ensino de imunologia.

Bibliografia

- Meyers, C., & Jones, T. B. (2019). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Maruyama, F. et al. (2022). "Gamification in Medical Education: A Systematic Review." *Medical Teacher*, 44(3), 101–110.
- Mitre, S. M. et al. (2008). "Active Learning in Medical Education: Current Perspectives." *Advances in Health Sciences Education*, 13(5), 681–693.
- Cardozo, R. M. et al. (2020). "Educational Games as a Tool for Learning Complex Subjects in Medicine." *Medical Education*, 54(2), 123–132.
- Marcondes, R. et al. (2022). "Impact of Gamification on Student Engagement in Higher Education." *Journal of Medical Education*, 23(4), 345–358.