

ANÁLISE DO GANHO COGNITIVO DE METODOLOGIA COLABORATIVA COM JOGO EDUCACIONAL NO ENSINO DE OSMOLARIDADE E TONICIDADE, FISILOGIA CARDÍACA E FARMACOLOGIA.



Rafaela Brancalhone Ferreira ; Helen Bortolote; Karla Giusti; Isabelle Nalon Lucciola; Veridiana Parizzotto Fernandes; Talita Bonato de Almeida ; Lais Tono Cardozo.

Universidade Anhembi Morumbi

Medicina, Piracicaba – SP. E-mail: lais.cardozo@ulife.com.br

INTRODUÇÃO

A aprendizagem baseada em jogos (GBL) destaca-se na educação médica por promover a interação e cumprimento de objetivos pedagógicos (VAN GAALEN et al., 2021), além de estimular o engajamento e o raciocínio clínico em ambiente seguro (KRISHNAMURTHY et al., 2022). Especialmente na farmacologia, marcada por extenso conteúdo e desafios de memorização, a GBL facilita a fixação do conhecimento (GRANAT, PAŽ, MIROWSKA-GUZEL, 2024), justificando a utilização de ferramentas já validadas para garantir eficácia e segurança pedagógica.

OBJETIVO

Fazer uma revisão bibliográfica da aplicação de jogos e estratégias de gamificação como ferramentas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem de farmacologia.

METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão bibliográfica exploratória e descritiva realizada nas bases PubMed, Science Direct e Google Scholar, utilizando os termos: “Serious Games”, “Digital Games”, “Gamification”, “Game-Based Learning” e “Pharmacology”. A busca compreendeu o período de janeiro de 2021 a setembro de 2025, selecionando artigos completos sobre o ensino de farmacologia na graduação que descrevessem a gamificação aplicada. Foram excluídos estudos fora do escopo, sem detalhamento dos jogos ou voltados a públicos distintos. A seleção dos artigos seguiu três etapas

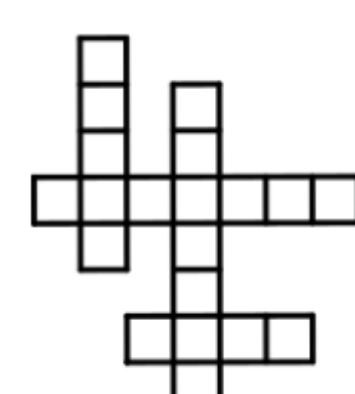


RESULTADOS



11 artigos selecionados

Alguns jogos se destacam pela simplicidade e eficácia, com fácil replicabilidade. São os casos das palavras cruzadas.



Bawazeer et al., (2022)



Aumentam o engajamento e garantem maior retenção do conteúdo em Farmacologia.

Alguns autores exploraram uma abordagem, marcada pela colaboração e pelo dinamismo, as “Escape Rooms” foi explorada tanto em ambientes virtuais quanto presenciais.

Barrickman et al., (2023); Mackenzie, Parsons e Lee (2024)



Estratégia eficaz para, além de aquisição de conhecimento, estimular habilidades transversais, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas



Algumas publicações trouxeram a gamificação baseada na tomada de decisões, esta que promove a aprendizagem ativa ao simular a responsabilidade e o raciocínio clínico real.



Bergs, et al., (2024); Karpa et al., (2023)



Resulta em uma melhora significativa no desempenho cognitivo e amplia a percepção do aluno sobre a relevância prática do tema estudado.

A gamificação também é empregada por alguns como ferramenta para fomentar a competição saudável no ensino de farmacologia.

Gudadappanavar, Benni e Javali (2021); Medes e Uzam (2023); Granat, Paž e Mirowska-Guzel (2024); Delage et al., (2024); Lima et al., (2022);

Sainz-Rozas et al. (2025)



O ambiente lúdico reduz a monotonia do ensino tradicional, resultando em uma assimilação superior do conteúdo e em um aumento no desempenho acadêmico e na retenção de longo prazo.



CONCLUSÃO

A revisão evidenciou que a gamificação constitui uma abordagem pedagógica eficaz e multifacetada no ensino de farmacologia, ampliando a retenção do conhecimento e fortalecendo competências essenciais ao processo de aprendizagem. As diferentes estratégias analisadas demonstraram impactos positivos consistentes, reforçando o potencial dos jogos como ferramentas educacionais

BIBLIOGRAFIA



Escaneie o QR Code ao lado para acessar todas as referências bibliográficas utilizadas