

GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO SOBRE QUEIMADURAS: INOVAÇÃO E ENGAJAMENTO NA EXPERIÊNCIA DOCENTE

Autores: Adilson Gomes de Campos¹, Naudia Dias Silva², Cristiane Coimbra de Paula³, Fernanda Mesquita Pucca⁴, Marilene Hiller⁵, Manoel Antônio Ramos Neto⁶, Karyme Lucila Jabra⁷, Beluce Arruda de Camargo Monteiro⁸, Walkiria Shimoya-Bittencourt⁹.

¹ Mestre em Enfermagem pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Professor do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: adilson.campos@univag.edu.br

² Doutora em Biociência Animal pela Universidade de Cuiabá - UNIC. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: naudia.dias@univag.edu.br

³ Doutora em Biociência Animal pela Universidade de Cuiabá - UNIC. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: cristiane.paula@univag.edu.br

⁴ Mestre em Ciências da Saúde pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: fernanda.pucca@univag.edu.br

⁵ Mestre em Enfermagem pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: marilene.hiller@univag.edu.br

⁶ Médico Oncologista. Professor do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: manoel.neto@univag.edu.br

⁷ Mestre em Enfermagem pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: karyme.jabra@univag.edu.br

⁸ Doutoranda em Biociência Animal pela Universidade de Cuiabá - UNIC. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: beluce@univag.edu.br

⁹ Doutora em Ciências pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). E-mail: wshimoya@univag.edu.br

Introdução

A gamificação tem se consolidado como uma metodologia ativa eficaz no ensino médico, promovendo maior engajamento, motivação e retenção de conteúdo pelos estudantes. Além de motivar e ensinar os alunos de forma lúdica. Diante deste contexto, a disciplina de Habilidades Médicas – Habilidades Técnicas do quarto semestre do curso de medicina propõem atividades lúdicas e dinâmicas para aprimorar o conhecimento. Portanto, o objetivo deste estudo foi apresentar um relato de prática exitosa realizada em 2024 e 2025 com alunos do curso de Medicina do UNIVAG, durante a disciplina de Habilidades Técnicas do quarto semestre, sobre o uso da gamificação para o ensino sobre queimaduras, tema de grande relevância na formação médica por sua complexidade e frequência nos atendimentos de urgência.

Método

Trata-se de um relato de experiência realizado na disciplina de Habilidade Técnicas do quarto semestre do curso de medicina durante os semestres letivos de 2024 e 2025. Após abordagem teórica sobre classificação, condutas e complicações das queimaduras, os estudantes participaram de um *quiz* interativo utilizando a plataforma *Kahoot*, com perguntas elaboradas a partir de casos clínicos reais. A atividade promoveu competição saudável, revisão de conteúdo e estímulo ao raciocínio clínico, além de favorecer a interação entre os alunos e o *feedback* imediato. Ao final, foi aplicado questões subjetivas e objetivas sobre o tema, no qual um percentual elevado dos estudantes relatou aumento na compreensão do tema e destacaram maior motivação para estudar.

Descrição

Durante a atividade, os estudantes apontaram como principais diferenciais a interatividade, o dinamismo e a possibilidade de identificar lacunas de aprendizagem. A estratégia também permitiu ao docente identificar com clareza as áreas com maior dificuldade, reforçar pontos críticos do conteúdo e adaptar a abordagem conforme as necessidades específicas da turma. A experiência demonstrou que o uso do *Kahoot* como ferramenta de gamificação é uma prática pedagógica inovadora e eficaz, contribuindo para o aprendizado ativo e significativo dos estudantes. Entre os pontos positivos, destacam-se o engajamento, a melhoria na assimilação do conteúdo e o estímulo ao pensamento clínico.

Conclusão

O uso de gamificação na formação médica provou-se uma estratégia pedagógica eficaz, que alia motivação, participação ativa e avaliação contínua. Esse modelo aumenta o engajamento dos estudantes, fortalece a assimilação de conteúdos complexos e contribui para o desenvolvimento do pensamento clínico. Expandir o uso da gamificação de forma planejada e embasada para outros conteúdos e disciplinas torna o aprendizado mais dinâmico, motivador e eficaz, promovendo aprendizagem ativa, autonomia estudantil e engajamento real no processo educativo.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino médico; Queimaduras; Metodologias ativas; *Kahoot*.

Referências

ARAÚJO, U. F.; SASTRE, G. A. A complexidade da didática: contribuições para a formação docente. São Paulo: Cortez, 2019.

BARROS, F. B.; CAETANO, J. A. Gamificação no ensino de enfermagem: relato de experiência com uso do Kahoot. Revista Brasileira de Educação Médica, v. 46, n. 1, p. 1–6, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v46.1-20210430>

CAMARGO, R. A. S. et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação médica: revisão integrativa. Revista Brasileira de Educação Médica, v. 44, n. 1, p. e041, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v44.1-20190237>

FONSECA, L. M. M. et al. Tecnologias digitais de informação e comunicação e a promoção da aprendizagem ativa na área da saúde. Revista Latino-Americana de Enfermagem, v. 28, p. e3225, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1518-8345.3407.3225>

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

LIMA, L. G. M. et al. Estratégias inovadoras no ensino de queimaduras: relato de experiência com estudantes de medicina. Revista Pesquisa em Educação Médica, v. 8, n. 3, p. 123–129, 2021.

NUNES, K. R. S. et al. A gamificação como estratégia inovadora na educação em saúde: uma revisão integrativa. Revista Enfermagem em Foco, v. 11, n. 3, p. 178–182, 2020. DOI: <https://doi.org/10.21675/2357-707X.2020.v11.n3.3196>

SILVA, R. A. et al. O uso do Kahoot como ferramenta de gamificação em sala de aula: percepções de docentes e discentes. Revista Tecnologias na Educação, v. 15, n. 39, p. 43–54, 2023. DOI: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2023.42497>