

## REVISÃO DE LITERATURA - ENSINO EM MORFOLOGIA

### **GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA ENGAJAMENTO DISCENTE NO ENSINO DE MORFOLOGIA HUMANA E PRÁTICA CLÍNICA.**

*Maria Eduarda Diniz Dutra (dudadinizdutra185@gmail.com\_old)*

*Pedro Arthur Fonseca Fiquene (pedro\_fiquene@hotmail.com)*

*Sara Fiterman Lima (sara.fiterman@ufma.br)*

**Introdução:** A gamificação é a aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais, promovendo engajamento, motivação e aprendizagem ativa. No ensino de morfologia humana, favorece a assimilação de conteúdos complexos, o desenvolvimento de habilidades práticas e a preparação de profissionais da saúde para a prática clínica. **Objetivo:** Analisar criticamente a literatura científica existente acerca da utilização da gamificação como estratégia pedagógica voltada para o engajamento e a motivação de estudantes no ensino de morfologia humana e na prática clínica, identificando seus impactos no processo de ensino-aprendizagem, nas competências desenvolvidas pelos discentes, bem como as potencialidades, limitações e perspectivas futuras dessa abordagem no contexto da formação em saúde. **Método:** Realizou-se revisão integrativa da literatura com busca de artigos originais e revisões completas (2018–2024) nas bases PubMed, SciELO, Web of Science, Scopus e Google Acadêmico, utilizando combinações entre os descritores “Educação em Saúde”, “Gamificação”, “Aprendizagem”, “Prática Clínica” e “Anatomia”. A triagem qualitativa resultou na inclusão de 10 estudos entre 532 registros recuperados. **Resultados:** O uso de jogos digitais e plataformas interativas, aliado a estratégias como competição saudável,

feedback imediato e aprendizagem colaborativa, aumentaram a motivação, o engajamento e a participação discente. Em conjunto, essas abordagens melhoraram a retenção de conteúdos, a compreensão de conceitos avançados e o desenvolvimento de competências como trabalho em equipe, resolução de problemas e aplicação prática do conhecimento, além de apoiar o planejamento pedagógico e qualificar a comunicação docente-discente. Na prática clínica, aproximaram o ensino da realidade profissional e facilitam a assimilação de procedimentos de maior complexidade. Conclusão: A gamificação transforma a morfologia em experiência prática e envolvente, aumentando engajamento e aprendizagem e preparando melhor para a clínica. Inserida no currículo, eleva a qualidade educacional e consolida a formação integral.

Palavras-chave: anatomia; aprendizagem; educação em saúde; gamificação; prática clínica.