



**XI CONGRESSO DA SOCIEDADE PAULISTA DE
PARASITOLOGIA**
“Parasitologia Translacional: Da Pesquisa Básica a Saúde Pública”
10 a 12 de abril de 2026 – São Paulo (SP)

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE PARASITOLOGIA: PERCEPÇÃO DISCENTE
E IMPACTO NA APRENDIZAGEM EFETIVA**

Guilherme França da Silva^{1*}; Pablo Lorrán Pereira Santos¹; Juliane Tatiane Pereira Pimentel², Paula Adriane Piccolo Pieruzzi³, Paula Yuri Sugishita Kanikadan¹; Herakles Antonio Garcia Perez¹; Marcelo Andreetta Corral^{1,3}; Arianne Costa Baquião¹

1. Faculdade de Medicina, Universidade Santo Amaro.
2. Ludens Spirit.
3. Laboratório de Investigação Médica (LIM-06), Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo.

* Autor correspondente: Guilherme.mct2012@gmail.com

A gamificação configura-se como uma estratégia metodológica de alta densidade técnica para a instrumentalização do design instrucional, fundamentando-se em mecânicas lúdicas destinadas a otimizar o engajamento epistêmico e a retenção cognitiva. No ensino médico, essa estratégia exige uma calibração docente rigorosa para assegurar que o componente lúdico atue como facilitador, e não como distrator, dos objetivos pedagógicos estabelecidos. Diante disso, este estudo visou analisar a percepção discente e a eficácia da aprendizagem cognitiva a partir da implementação de recursos gamificados no ensino de parasitologia em um curso de Medicina. Conduziu-se um estudo observacional analítico transversal com uma amostra de conveniência contemplando 99 acadêmicos de uma instituição privada em São Paulo (SP). A instrumentação pós-intervenção estruturou-se em dois eixos: um psicométrico, via escala de Likert de 5 pontos para mensurar aceitabilidade, autopercepção da curva de aprendizado e engajamento prévio; e um cognitivo, composto por uma avaliação somativa de 6 itens objetivos com foco em aplicação clínica e retenção conceitual. Os dados evidenciaram elevada adesão ao estudo prévio (média = 4,63) e percepções favoráveis quanto à aprendizagem (média = 4,16) e capacidade de correlação clínica (média = 4,19), com desempenho cognitivo médio de 93,5% de acertos. A neutralidade observada quanto ao desejo por aulas expositivas tradicionais (média = 3,01) sinaliza uma transição paradigmática no perfil discente. Sob a óptica da Teoria da Autodeterminação e da Teoria da Carga Cognitiva, a gamificação atuou como um reforçador positivo no modelo de Flipped Classroom, reduzindo a carga cognitiva intrínseca e potencializando a translação do conhecimento teórico para a resolução de problemas complexos. A estratégia gamificada demonstrou eficácia superior na sedimentação de conceitos e na aplicabilidade prática, validando a convergência entre satisfação discente e rigor acadêmico. Recomenda-se a expansão transversal desta metodologia no currículo médico para fortalecer o aprendizado baseado em problemas, a consolidação do raciocínio clínico precoce e a promoção da saúde pública em processos formativos.

Palavras-chave: estratégias ativas de aprendizagem; gamificação; ensino de parasitologia.