

FARMACOLOGIA DO TRANSPLANTE: O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE IMUNOSSUPRESSORES PARA GRADUAÇÃO

Gamificação; Farmacologia; Transplante

Introdução

O transplante de órgãos demanda uma terapia imunossupressora contínua e monitorização rigorosa, exigindo do farmacêutico clínico competência técnica na identificação de classes, posologia e manejo de RAMs, conforme preconizado por diretrizes internacionais de segurança do paciente (KDIGO). Contudo, a complexidade farmacológica dos imunossupressores impõe desafios pedagógicos na formação acadêmica, sendo necessária a implementação de metodologias ativas que favoreçam a aprendizagem significativa dos estudantes. Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo avaliar uma intervenção educativa (aula teórica dialogada + gamificação) e seu impacto na fixação do conhecimento para alunos da graduação do curso de Farmácia.

Métodos

Trata-se de um relato de experiência com abordagem quantitativa, realizado com discentes da graduação em Farmácia, em junho de 2026. A intervenção educativa foi estruturada em três etapas: (1) aplicação de um teste de conhecimento (pré-teste) composto por duas questões objetivas (Q1 e Q2) e uma questão de verdadeiro/falso (Q3) — englobando identificação de fármacos, classificação farmacológica e reconhecimento de Reações Adversas a Medicamentos (RAMs) — elaborado com base no conteúdo da aula; (2) realização da aula pela farmacêutica preceptora da ênfase de Transplante de um Hospital Universitário (HU); (3) revisão teórica da aula sobre imunossupressores em transplante e criação de um jogo de dominó temático na plataforma Canva, pela residente farmacêutica da ênfase de Transplante do HU. Após a aula teórica e a gamificação, o instrumento foi reaplicado (pós-teste), mediante consentimento dos discentes, e os dados corrigidos foram tabulados para realização de uma análise comparativa do desempenho acadêmico, a fim de avaliar a eficácia da estratégia de ensino empregada.

Resultados / Discussão

No total, 16 discentes participaram da aula. No pré-teste, o desempenho foi de 13 acertos na Q1 (identificação do fármaco imunossupressor), 12 na Q2 (agrupamento do imunossupressor por classe farmacológica) e na Q3 (marcar V ou F em relação às ocorrências de RAM com uso de imunossupressores), dentre as 4 afirmativas, 11 alunos acertaram no mínimo 50% dos itens. Após a aula dialogada, foi realizada a divisão da turma em dois grupos de 8 alunos, para a aplicação do jogo de dominó dos imunossupressores. Os alunos precisavam utilizar dos conhecimentos teóricos adquiridos na aula para conectar as peças e formar a ordem correta. Ao final, apenas uma equipe acertou a sequência do dominó, sendo realizada a revisão da sequência da outra equipe para identificar a peça a ser corrigida, o que auxiliou no engajamento e na fixação de conceitos importantes da aula. Após a reaplicação do teste, observou-se evolução no desempenho dos alunos em todas as questões: 16 acertos na Q1, 13 na Q2 e 16 na Q3, considerando que todos os alunos acertaram no mínimo 50% dos itens na última questão.

Considerações Finais

As metodologias ativas aplicadas nesta aula, ao integrar teoria e prática, permitiram aos alunos uma imersão na complexa farmacoterapia e realidade clínica do Transplante. Tais estratégias mostraram-se eficazes para o engajamento e a consolidação do aprendizado entre os farmacêuticos clínicos em formação, como também demonstrou ser um recurso importante para a prática docente em preceptoria de residentes farmacêuticos.

Imagens Anexas



Material educativo



Material Educativo



Momento da dinâmica

Referência Bibliográfica

KIDNEY DISEASE: IMPROVING GLOBAL OUTCOMES (KDIGO). KDIGO Clinical Practice Guideline on the Care of Kidney Transplant Recipients: a summary of a KDIGO Controversies Conference. Kidney International, v. 98, n. 2, p. 295-307, 2020. SANTOS, M. V.; COSTA, J. S. A preceptoria farmacêutica no cenário de transplantes: inovação pedagógica na formação do farmacêutico clínico. Jornal de Assistência Farmacêutica e Farmácia Clínica, v. 8, n. 2, p. 112-128, 2026. SILVA, A. P.; OLIVEIRA, R. F. Gamificação como estratégia de ensino em farmacologia clínica: impacto no desempenho acadêmico e engajamento disc