



DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO EDUCACIONAL PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA EPIDEMIOLOGIA

Breno Gomes do Nascimento ¹
Letícia Valéria da Silva Anjos ²
Alicia Barros Lira ³
Kailane Evelin da Silva Santana ⁴
Talita Helena Monteiro de Moura ⁵

RESUMO

Introdução: O uso de elementos interativos característicos dos jogos em contextos educacionais, como na prática da gamificação, têm ganhado destaque. Essa abordagem mostrou-se relevante na formação de profissionais da saúde, por oferecer estratégias pedagógicas inovadoras que favorecem o aprendizado de conteúdos complexos, como a epidemiologia. **Objetivo:** Desenvolver um jogo de tabuleiro para o ensino-aprendizagem de conceitos da epidemiologia no ensino superior. **Métodos:** Estudo desenvolvido durante a disciplina de Epidemiologia do curso de Enfermagem da UFPE. Foram calculados os principais indicadores de morbidade e mortalidade do município do Cabo de Santo Agostinho-PE, através da busca no site do Departamento de Informação e Informática do SUS (DataSUS), a fim de identificar as necessidades prioritárias de intervenção a serem trabalhadas pelos discentes. **Resultados:** O jogo “Epidemio em Ação no Cabo” simula desafios da saúde pública, usando gamificação para promover o raciocínio epidemiológico. Quatro jogadores, como gestores ou profissionais da saúde, avançam no tabuleiro a cada rodada respondendo questões e reduzindo indicadores simbólicos. Vence quem mais contribuir para a melhoria da saúde no território em questão. **Conclusão:** Essa estratégia mostrou-se uma ferramenta lúdica e eficaz para aproximar os conteúdos de epidemiologia da realidade dos estudantes. Ao contextualizar os indicadores de saúde do município, a proposta contribuiu para o aprendizado acerca do contexto epidemiológico real do município de Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco. **Contribuições e implicações para a Enfermagem ou Saúde:** A estratégia apresentada mostrou-se valiosa para os estudantes de Enfermagem, ao atuar como facilitadora na apropriação de conceitos fundamentais da epidemiologia. No campo da pesquisa, pretende-se realizar a validação de conteúdo e aparência da tecnologia educacional junto a especialistas, para adequação e aplicabilidade no ensino de graduação.

Palavras-chave: Gamificação; Epidemiologia; Ensino de Enfermagem; Aprendizagem Ativa.

¹ Graduando do Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, breno.gomesnascimento@ufpe.br;

² Graduando pelo Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, leticia.sanjos@ufpe.br;

³ Graduando pelo Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, alicia.barros@ufpe.br;

⁴ Graduando pelo Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, kailane.santana@ufpe.br;

⁵ Professor orientador: Enfermeira, Doutora em Educação Tecnológica e Professora Substituta do Departamento de Enfermagem - UFPE, talita.monteiro@ufpe.br

