



## USO DE JOGO DE TABULEIRO EDUCACIONAL PARA O ENSINO APRENDIZAGEM DA EPIDEMIOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Alicia Barros Lira<sup>1</sup>  
Breno Gomes do Nascimento<sup>2</sup>  
Kailane Evelin da Silva Santana<sup>3</sup>  
Letícia Valéria da Silva Anjos<sup>4</sup>  
Weslla Albuquerque de Paula<sup>5</sup>

### RESUMO

**Introdução:** O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência na criação e aplicação de um jogo de tabuleiro, com acadêmicos de enfermagem da UFPE, com base nos postulados teórico-práticos da gamificação, que busca fomentar um aprendizado significativo aos estudantes. **Objetivo:** Descrever a experiência de estudantes da graduação de enfermagem com o uso de um jogo de tabuleiro para ensino-aprendizagem sobre indicadores epidemiológicos de morbimortalidade e a tomada de decisão em saúde. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, que descreve a vivência ocorrida durante a disciplina de Epidemiologia do curso de enfermagem da UFPE, ofertada no semestre letivo 2024.2. A partir de informações extraídas do site do Departamento de Informação e Informática do SUS (DataSUS), um grupo de quatro estudantes traçou o perfil epidemiológico do município do Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco, identificando as principais demandas de saúde. Com base nesses dados, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro que simula a gestão da saúde pública, no qual os jogadores assumem o papel de gestores e tomam decisões para equilibrar recursos e melhorar os indicadores de saúde locais. O jogo foi testado com graduandos de enfermagem da mesma turma, durante a atividade de encerramento da disciplina. **Resultados:** Participaram como jogadores quatro estudantes, os quais demonstraram elevado engajamento e motivação durante a partida, sendo relatado que o jogo facilitou a compreensão dos desafios epidemiológicos propostos ao promover aprendizagem significativa, o raciocínio crítico e tomada de decisão baseadas em dados reais do município. **Contribuições e implicações para a Enfermagem ou Saúde:** A estratégia do jogo foi capaz de promover um ensino dinâmico, estimulando o raciocínio crítico e a análise epidemiológica. Ele prepara futuros enfermeiros para a gestão em saúde pública, fortalecendo sua atuação na prevenção de doenças e na implementação de políticas eficazes.

**Palavras-chave:** Epidemiologia; Jogos; Técnicas de ensino; Ensino de Enfermagem; Aprendizagem Ativa.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [alicia.barros@ufpe.br](mailto:alicia.barros@ufpe.br)

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [breno.gomesnascimento@ufpe.br](mailto:breno.gomesnascimento@ufpe.br)

<sup>3</sup> Graduando pelo Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [kailane.santana@ufpe.br](mailto:kailane.santana@ufpe.br)

<sup>4</sup> Graduando pelo Curso de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [leticia.sanjos@ufpe.br](mailto:leticia.sanjos@ufpe.br)

<sup>5</sup> Orientadora. Professora do Departamento de Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [weslla.paula@ufpe.br](mailto:weslla.paula@ufpe.br)

