



JOGO EDUCACIONAL DE EPIDEMIOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR

DANILA TORRES LEITE

INTRODUÇÃO: As metodologias ativas constituem uma estratégia de ensino-aprendizagem baseada na problematização, na qual o discente, que analisa, reflete e decide sobre determinada situação, apresentando envolvimento ativo no seu processo de formação. **OBJETIVOS:** Relatar a experiência da aplicação de um jogo sobre epidemiologia no ensino superior. **RELATO DE EXPERIÊNCIA:** Objetivou-se desenvolver, por meio de metodologias ativas, o conteúdo sobre delineamentos de pesquisas epidemiológicas, pertencente ao plano de ensino e aprendizagem da disciplina de Análises Estatísticas e Epidemiológicas da graduação em Biomedicina. Inicialmente foi aplicada de aula invertida (vídeo aulas curtas, tópicos de leitura e exercícios com autocorreção sobre o conteúdo). Após duas semanas, em sala de aula foi realizada discussão sobre o tema e a aplicação do jogo, seguindo as etapas a seguir: (I) Alocação dos estudantes em grupos. Cada grupo recebeu um envelope lacrado, identificado com um codinome para identificação do grupo, e somente o docente manteve o registro de identificação dos integrantes, de forma que um grupo não poderia reconhecer os integrantes de outro grupo durante o decorrer da atividade. (II) Cada envelope continha um tipo de delineamento (por exemplo coorte, caso-controle etc) e a ficha de instruções para que o grupo propusesse um protocolo de pesquisa seguindo o delineamento do envelope, contudo na redação não deveria constar o nome do próprio delineamento, mas todas as demais informações: população, amostra, variáveis, objetivos, tempo de estudo, etc. (III) Os envelopes com as proposições foram recolhidos após 50 minutos de elaboração, e então foram redistribuídos pelo docente para grupos diferentes. (IV) Cada grupo ao receber um delineamento proposto tinha como missão interpreta-lo e reconhecer a qual o tipo de estudo pertencia. (V) O fechamento da atividade foi realizado com a verificação entre propostas e respostas fornecidas pelos grupos. **DISCUSSÃO:** Metodologias de ensino tradicionais estritamente tecnicistas e conteudistas não condizem com a necessidade de formação atual dos profissionais de saúde e com as Diretrizes Curriculares Nacionais. **CONCLUSÃO:** O jogo engaja e motiva o estudante, permite o desenvolvimento de competências múltiplas e do aprendizado colaborativo. É um recurso para o docente aumentar o interesse dos alunos em suas salas de aula.

Palavras-chave: **JOGO EDUCACIONAL; METODOLOGIA ATIVA; INOVAÇÃO; ENSINO; APRENDIZAGEM**