

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO EM TEMPOS DE COVID-19: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Júlia Diana Pereira Gomes¹

Monaliza Ribeiro Mariano Grimaldi²

Paula Marciana Pinheiro de Oliveira³

Ticianne da Cunha Soares⁴

Julyana Rodrigues Maciel⁵

Maria do Livramento Fortes Figueredo⁶

Descritores: Gamificação. Educação a Distância. Jogos. Educação de Pós-Graduação em Enfermagem.

Introdução: A pandemia da COVID-19 possibilitou o acesso a aulas remotas, nas quais foram utilizadas diversas estratégias de ensino. O objetivo da gamificação é estimular a participação ativa dos alunos. **Metodologia:** Estudo do tipo relato de experiência, no tocante a um jogo para alunos da graduação em enfermagem, abordando o conteúdo dos Cuidados de Enfermagem relacionados à Eliminação Vesical, e com temática lúdica da série La Casa de Papel. O jogo foi construído no PowerPoint, e aplicado em aula online síncrona, no período de setembro de 2020. A experiência ocorreu em uma Universidade do Ceará, durante o estágio à docência do mestrado. A participação dos alunos não feriu nenhum aspecto ético. **Resultados:** O jogo construído contém um total de 31 slides, divididos em sete partes, no primeiro slide aparece um GIF, com a temática lúdica e a frase “Clique para iniciar”, o segundo apresenta ícones com GIFs da série, nomeados da parte 1 a 7. A interceptora conduzia as partes do jogo e surgia uma cena da série para cada pergunta e três opções de respostas. À cada item respondido erroneamente surgia uma cena triste e a mensagem: “Tente novamente!”, enquanto que para as respostas corretas, surgia uma cena alegre com “Você acertou!”. As perguntas versavam sobre anatomia do sistema urinário, técnicas e cuidados no cateterismo vesical, tipos de sondas e hábitos de vida relacionados a micção. **Conclusão e Implicações:** Os alunos se sentiram motivados a responder as perguntas, o que contribuiu efetivamente para o ensino-aprendizado dinâmico.