

TÍTULO: USO DE APLICATIVO DE ENTRETENIMENTO VIRTUAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM DISCIPLINA DE MICROBIOLOGIA BÁSICA NO ENSINO SUPERIOR

AUTORES: CARVALHO, A. S.; MAGALHÃES, K. R. C. C.

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS, MANAUS, AM (AV. GEN. RODRIGO OCTÁVIO 6200, COROADO I, FACULDADE DE CIÊNCIAS FARMACÊUTICAS, SETOR SUL, CAMPUS UNIVERSITÁRIO, CEP: 69080-900, MANAUS – AM, BRASIL)

RESUMO:

Em virtude da pandemia da COVID-19, a disciplina de Introdução a Bacteriologia e Micologia do curso de Farmácia da Faculdade de Ciências Farmacêuticas foi ofertada na modalidade remota. Nesse contexto foi elaborada uma programação contemplando recursos tecnológicos de acesso gratuito. Diante do exposto, o objetivo desse trabalho foi elaborar e aplicar uma atividade de atribuição de frequência utilizando como ferramenta pedagógica um aplicativo de entretenimento para os alunos cursantes. Para seleção do aplicativo de entretenimento foram considerados os critérios: ser de uso gratuito, ter apelo entre os discentes, estar disponível nas plataformas iOS e Android e passível de aplicação da lógica de jogos. Com base nos critérios estabelecidos, foi selecionado o aplicativo *Poke Pics*[®] desenvolvido por *Magnamoose LLC* (2020), inspirado no jogo *Pokémon* estampas ilustradas (*Nintendo*). Neste caso, a atividade proposta envolvendo o aplicativo foi nomeada de *Carta PokeBac* e as bactérias se tornaram as criaturas fictícias. Foram utilizadas as funções energia e ataque das estampas ilustradas. Para energia foram indicados planta, fogo, água para bactérias ambientais e escuridão para bactérias patogênicas para o ser humano. A função energia foi adaptada para fatores de virulência bacterianos. Após acesso as videoaulas do conteúdo programático relacionado, a atividade foi disponibilizada na sala de aula virtual contendo anexo o Manual de Regras do *Pokémon* estampas ilustradas, os links para download do aplicativo em seus dispositivos eletrônicos e uma lista de microrganismos pré-selecionados pela docente para serem utilizados na criação da *Carta PokeBac*. Dos 40 alunos cursantes, a maioria entregou a *Carta PokeBac* no prazo estabelecido (80%). Destes alunos que entregaram pontualmente, apenas 2 (6,25%) não executaram corretamente as instruções da atividade, visto que ambos não registraram fatores virulência no campo tipo de ataque da carta e sim características bioquímicas da bactéria escolhida. Aproximadamente um terço (31,25%) dos alunos manifestou satisfação em realizar a atividade por intermédio de comentários particulares da atividade na sala de aula virtual ou do Chat. Dos 20% que não entregaram a tarefa, não foi possível saber o que motivou a abstenção de execução da atividade. Diante do exposto, verificamos que o uso de aplicativo de entretenimento virtual uma ferramenta motivadora no processo de aprendizagem no ensino remoto.

Palavras-chave: aplicativo de entretenimento, ensino remoto, gamificação