APLICATIVO TECNOLÓGICO COMO COMPLEMENTO AO ENSINO APRENDIZAGEM NA ÁREA DA SAÚDE

Gabriel Coutinho Gonçalves
Faculdade Nordeste – FANOR DeVry Brasil
gabrielcoutinhoo@hotmail.com
Thalita Rachel Dantas Araújo Pinheiro
Faculdade Nordeste – FANOR DeVry Brasil
thalita_rachel@hotmail.com
Anairtes Martins de Melo
Universidade Estadual do Ceará – UECE
amelo@fanor.edu.br
Fábia Azambuja Pereira Salviano
Universidade Estadual do Ceará - UECE
fsalviano@fanor.edu.br

INTRODUÇÃO

Atualmente os meios de comunicação interferem na educação formal, percebendo-se um crescimento vertiginoso evidenciado pela Organização das Nações Unidas - ONU (2012) onde informa que um terço dos 7 bilhões de habitantes do mundo tem acesso à *internet* e utilizam tecnologias móveis no seu dia a dia. Com o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação-TIC's, em especial o desenvolvimento da Internet, os materiais e ambientes educativos informatizados incorporam novos elementos, principalmente no que diz respeito à busca e publicação de informações e às formas de interação e comunicação para o processo de ensino aprendizagem (HANDAL; HERRINGTON, 2003).

Os aplicativos educacionais permitem uma abordagem para aprender e relembrar assuntos que podem ser necessários no dia a dia dos alunos, além de servir de base para novos estudos sobre o tema abordado.

OBJETIVOS

Diante do exposto esta produção se propõe a descrever o desenvolvimento do aplicativo 'FISIOSPITAL', criado com o intuito de agregar informações multimídias aos acadêmicos do curso de graduação em Fisioterapia que participam da disciplina de Estágio Hospitalar. Como objetivo específico: identificar como os discentes utilizaram o aplicativo nomeado 'FISIOSPITAL' relacionando a sua aplicação, acessibilidade, adaptabilidade, proveito e compatibilidade/valoração do aplicativo.

METODOLOGIA

Pesquisa do tipo descritiva, transversal com abordagem quantitativa, desenvolvida em uma Instituição de Ensino Superior, particular, localizada no município de Fortaleza, Estado Ceará, nordeste brasileiro, no primeiro semestre do ano de 2014. A amostra foi composta por 17 alunos matriculados na disciplina de estágio Hospitalar em Fisioterapia. O procedimento da pesquisa foi dividido em 4 (quatro) fases: Primeira fase deu-se a criação do aplicativo como um recurso de informação tecnológica. Segunda fase: o aplicativo 'FISIOSPITAL' foi apresentado em sala de aula aos discentes da disciplina de estágio Hospitalar em Fisioterapia. Na terceira fase após a apresentação e assinatura do Termo de consentimento livre e esclarecido pelos pesquisados foi aplicado o instrumento de pesquisa adaptado dos estudos de Guerra (2008). Na quarta fase foram analisadas as respostas da pesquisa e apresentadas a partir do programa *Microsoft Office Excel* 2007. A pesquisa obedeceu a Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde/Ministério da Saúde.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O nome dado ao aplicativo construído tem relação aos termos Fisioterapia e Hospital, onde da união gerou o 'FISIOSPITAL'. Este contém 10 abas com informações sobre Fisioterapia respiratória em diversos temas. A construção e os possíveis ajustes ao aplicativo foram realizados no período de 45 dias. Na pergunta inicial: qual recurso tecnológico utilizado para acessar o aplicativo 'FISIOSPITAL'?. 100% (n=17) assinalaram celular e como nesta indagação poderia informar mais de um item explicitamos que 3 entrevistados (17,6%) empregaram o uso pelo computador 1 entrevistado fez uso de *tablet* correspondendo a 5,9%. Para Sacool e colaboradores (2010) que o crescente uso da tecnologia de redes sem fio e de dispositivos móveis está permitindo a população ao acesso de serviços e dados, independente de sua localização física. Sendo assim, possibilita os mesmos a levarem consigo aparelhos tecnológicos, podendo acessá-lo de qualquer lugar, potencializando o uso na educação, formando uma aprendizagem com mobilidade. Concordam Silva e Fernandes (2014) quando relata que o acesso à informação se torne mais rápido e fácil com o uso de tecnologias móveis e atualmente a cultura audiovisual eletrônica proporciona aos jovens informações, valores, saberes e outros

modos de ler e perceber o conhecimento. A segunda pergunta do instrumento se voltava a classificação do aplicativo quanto a sua aplicação: 76,4% da amostra (n=13) enfatizaram que o aplicativo é mais um recurso que atende a necessidade dos discentes a aprender.

Corroborando com o achado da pesquisa, Silva (2003) afirma que é necessário considerar o aluno como um sujeito ativo que manipula o conteúdo a sua maneira, respeitando sua forma de aprender e seus interesses pessoais. Dessa forma, o computador se torna uma ferramenta que promove a interação, proporcionando aos alunos momentos de concentração em uma tarefa, e por estarem totalmente envolvidos, gostando ou não do que estão fazendo. Ao se perguntar sobre a primeira impressão ao tentar utilizar o aplicativo 'FISIOSPITAL' observou-se que, 11 dos pesquisados, ou seja 64,7% da amostra, referiram que não havia complicação para utilização do aplicativo e logo foi entendido como utilizá-lo de várias maneiras, porém 6 discentes, representando 35,3% dos entrevistados referiram que apesar de não ser complicado necessitaram de um certo tempo compreender como utilizá-lo.

Para Shaffer (2003) a implantação de novas ferramentas de auxílio para o processo educacional contribuem para aprendizagem. O uso de computadores na educação traz mudanças reais e proporcionam facilidades ou dificuldades no manuseio destas ferramentas. Na pergunta que se refere a ligação entre o aplicativo e algo já visto na sala de aula – adaptabilidade do aplicativo aos assuntos da disciplina, verificou-se que 52,9% da amostra (n=9) relatam que o aplicativo é adaptado para os assuntos e abordagem do que foi visto em sala de aula e que desta forma facilitou bastante o entendimento do que já havia sido explicado. Porém, 35,3% (n=6) discentes da pesquisa assinalaram que o assunto presente no aplicativo tem algo do que foi visto em sala de aula e entenderam um pouco mais do que havia sido ensinado.

Para Arendt (2003) na abordagem construtivista, o professor deve promover situações de aprendizagem que permita ao aluno interagir com os conceitos abordados nos estudos. O gráfico 4 representa a pergunta relacionada ao aproveitamento do uso do aplicativo 'FISIOSPITAL'. 88,2% (n=15) dos participantes

da pesquisa afirmaram que o aplicativo é proveitoso, porém precisa de ajustes para ajudar o entendimento dos alunos.

Já a pergunta sobre compatibilidade e valorização do aplicativo desta pesquisa, 76,4% dos entrevistados (n=13), consideraram que o aplicativo foi uma atividade de fácil manuseio, como recurso de multimídia, para facilidade ao entendimento. A preocupação da inserção da informática na Educação se refere as evidências disponíveis onde o aluno não demonstra um contato regrado e orientado. Para o estudante, vem a ser uma ferramenta importante para a situação de ensino aprendizagem contribuindo positivamente para a aceleração de seu desenvolvimento cognitivo e intelectual, em especial no que diz respeito ao raciocínio lógico e formal, à capacidade de pensar com rigor e de modo sistemático (FARIA, 2009).

CONCLUSÃO

Ao término deste estudo foi possível verificar que é viável a produção de aplicativos para complemento do ensino e aprendizagem em Saúde. Os discentes acessaram o aplicativo na prática diária das atividades da disciplina de estágio Hospitalar através de telefonia móvel e referiram que este recurso tecnológico atende a necessidade de aprender. Enfatiza-se também que o aplicativo 'FISIOSPITAL' é adaptado para os assuntos e para a abordagem do que foi visto em sala de aula e que desta forma facilitou bastante o entendimento do que já havia sido explicado, porém precisa de ajustes para ajudar o entendimento dos alunos.

Desta forma, podemos concluir que a inserção de novas tecnologias para o aprendizado no ensino superior é exequível como complemento do ensino da saúde.

REFERÊNCIAS

ARENDT, R. J. J. Construtivismo ou construcionismo? Contribuições deste debate para a Psicologia Social. **Estudos de psicologia**, Natal, v. 8, n. 1, p. 5-13, 2003. Disponível em: <http:// www.scielo.br /pdf/epsic/v8n1/17230.pdf>. Acesso em: 09 mai 2014.

FARIA, E. V. A tecnologia da informação e da comunicação como ferramenta para a construção e democratização do conhecimento. **Scientia FAER**, ano 1, v. 1, p. 18-36, 2009. Disponível em: <www.faer.edu.br/.../18_-_36_elisio_viera[1].pdf >. Acesso em: 09 mai 2014.

GUERRA , E. P. M. **Dissertação: Concepção e validação de um modelo educativo interdisciplinar para o ensino de física térmica.** Disponível em: <

http://web.unifoa.edu.br/portal_ensino/mestrado/mecsma/arquivos/e_38.pdf>, acesso em 01 de maio de 2014.
HANDAL, B.; HERRINGTON, A. Re-examining categories of computer-based learning in mathematics education. **Contemporary Issues in Technology and Teacher Education**, v. 3, n. 3, p. 275-287, 2003.

ORGANIZAÇÕES DAS NAÇÕES UNIDAS**. Fatos de empregos sobre inclusão social. Em: Rio +20: Um futuros que queremos. Rio de Janeiro: 2012.** Disponível em **<http://www.onu.org.br/rio20/empregos_inclusao-social.pdf >** Acesso em 01 de maio de 2014.

SACCOL, A. I. C.Z et al. **Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua**. 1. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. v. 1. 162p

SHAFFER, D. W. **How computers games help children learn**. New York: Palgrave MacMillan, 2006.

SILVA, A. C. A. “Dimensões do sucesso e fracasso escolar: estudo dirigido à infância”. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, UNICAMP, 2003.166p.