

Trabalho apresentado no 23º CBCENF

Título: VITGAME: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO COMO PROPOSTA DIDÁTICA PARA ENSINO SOBRE AS PRINCIPAIS VITAMINAS

Relatoria: LYZANDRA STEPHANI MARTINS EVANGELISTA

Fernanda Maria da Cunha Silva

Ana Ravelly

Autores: Nathara Killen

Larissa Helena

Maria Gonçalves

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: TECNOLOGIA, PESQUISA, CUIDADO E CIDADANIA

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: A educação em saúde vai além da transmissão de informações, configurando combinações de práticas pedagógicas com o objetivo de facilitar a incorporação de ações conducentes à saúde. Atualmente, no âmbito acadêmico, os discentes precisam estar adaptados às exigências modernas, que requerem maior conhecimento de temas gerais. Adicionado a isso, é reconhecido a necessidade constante de desafios acerca da melhoria das metodologias de ensino, onde as metodologias ativas ganharam um destaque. E neste cenário, os aplicativos educativos destacam-se como possíveis instrumentos nas estratégias de aprendizagem. **Objetivo:** Desenvolver um protótipo de aplicativo para dispositivos móveis que contribua como ferramenta didática no aprendizado de estudantes de enfermagem acerca das principais vitaminas. **Metodologia:** Trata-se de um estudo experimental para a criação de protótipo de aplicativo móvel. O projeto foi desenvolvido na plataforma online, App Inventor, disponibilizada gratuitamente pela Massachusetts Institute of Technology, onde projetos de aplicativos podem ser criados sem conhecimento sobre linguagem de programação para softwares. Foi realizado levantamento bibliográfico na literatura especializada e selecionados artigos, através das bases de dados LILACS, SciELO, Google Scholar. Utilizando-se os seguintes descritores: aprendizagem; vitaminas; e nutrição. No período de 2012 a 2020, totalizando uma amostra de 13 artigos. **Resultado:** Intitulado “VitGame”, o aplicativo encontra-se concluído e compatível apenas com plataformas Android. Pode ser acessado pelo link: <https://abre.ai/vitgame>. Possui ao todo 16 telas. O primeiro ambiente, denominado Tela Inicial VitGame, possui 2 botões: “Iniciar Game” e “Vitaminas”. Ao pressionar o primeiro botão, encontra-se um jogo, que está organizado com perguntas referente aos assuntos abordados. Processo similar ocorre quando o é pressionado o botão “Vitaminas”, que irá para um ambiente representados por Vitaminas Hidrossolúveis e Vitaminas Lipossolúveis, onde cada conteúdo foi abordado separadamente, sendo estes, B1, B2, B3, B6, B9, B12 e C e A, D, E e K, respectivamente. **Conclusão:** O aplicativo VitGame agrega e dinamiza de forma lúdica o ensino sobre as vitaminas, aumentando assim o viés de ensino-aprendizagem.