PCA - Saúde - Tecnologia aliada a saúde

Bruno Cesar da S Cotrim, Cosme Alexandre S. dos Santos, Matheus C de Oliveira

Universidade do Grande Rio Professor José de Souza Herdy (UNIGRANRIO)

Orientador: Oswaldo Borges Peres

**Resumo.** Pensando em ajudar a enfrentar a pandemia causada pelo coronavírus, desenvolvemos um jogo que visa orientar as pessoas como devem agir para minimizar os riscos de serem infectadas e desenvolverem a doença Covid-19. Neste artigo dissertamos sobre nosso jogo e mostramos que a Tecnologia da Informação pode ser utilizada inclusive na prevenção de doenças.

Contents

[1. Introdução 2](#_Toc24400671)

[2. Aplicativo feito pela equipe no Thunkable 2](#_Toc24400672)

[3. Orçamento 3](#_Toc24400673)

[4. Relevância Social e Principais Resultados 3](#_Toc24400674)

[5. Considerações Finais 3](#_Toc24400675)

[Referências 4](#_Toc24400676)

# Introdução

São muitos os problemas que estão presentes na educação brasileira, especialmente na educação pública. São diversos os fatores que proporcionam resultados negativos, um exemplo disso são as crianças que se encontram no 6º ano do ensino fundamental e não dominam habilidade de ler e escrever.

Esse fato é resultado direto do que acontece na estrutura educacional brasileira, pois praticamente todos os que atuam na educação recebem baixos salários, professores frustrados que não exercem a profissão com profissionalismo ou também esbarram nas dificuldades diárias da realidade escolar. Além dos pais que não participam na educação dos filhos, entre muitos outros agravantes.

Diante deste grande problema enfrentado pelo Brasil podemos usar a tecnologia para ajudar a resolver alguns desses problemas. Estudos apontam que alunos tem mais facilidade de aprender com tecnologias. Com o uso de computadores, tablets e celulares de forma correta podemos deixar o ambiente estudantil para o aluno e professor menos maçante.

Com isso, nosso grupo vem trazendo neste PCA uma tecnologia capaz de fazer com que alunos e professores criem seus próprios aplicativos. O Thunkable é uma ferramenta gratuita e acessível ao público, que permite que pessoas comuns que nunca tiveram contato com programação, possam criar seus aplicativos para Android e IOS.

# Aplicativo feito pela equipe no Thunkable

Além disso nossa equipe já desenvolveu um aplicativo pronto para usar, feito com a ferramenta. Criamos um aplicativo que tem como finalidade tornar a aula um tipo de “Gamefication”, promovendo mais interações dos alunos com o conteúdo passado na sala de aula, podendo também ser usado para medir o nível de conhecimento dos mesmos sobre o tema a ser escolhido.

Possibilidades para os professores:

* Inserir perguntas e respostas no App;
* Calcular a média de acertos e de erros dos alunos;
* Mostrar a pontuação dos alunos;

Para alunos:

* Responder as perguntas se divertindo;
* Visualizar a sua pontuação ao final;
* E poder tentar novamente;

A cada questão certa um ponto é somado no score do aluno, e na tela aparece a seguinte mensagem “Resposta correta” e a cada questão errada aparece na tela “Resposta Incorreta” marcando em verde a correta e em vermelho as demais. Ao final do jogo é exibido uma pontuação individual e possibilidade de tentar novamente, promovendo assim a curiosidade do aluno e descobrir a resposta correta na questão errada anteriormente.

# Orçamento

**Tanto o Pycharm quanto a biblioteca Pygame estão disponíveis na web para serem baixadas gartuitamente, consultamos a documentação do Pygame e fizemos pesquisas em sites e fóruns, e assim, concluimos o jogo, portanto não houve custo para que o jogo fosse criado.**

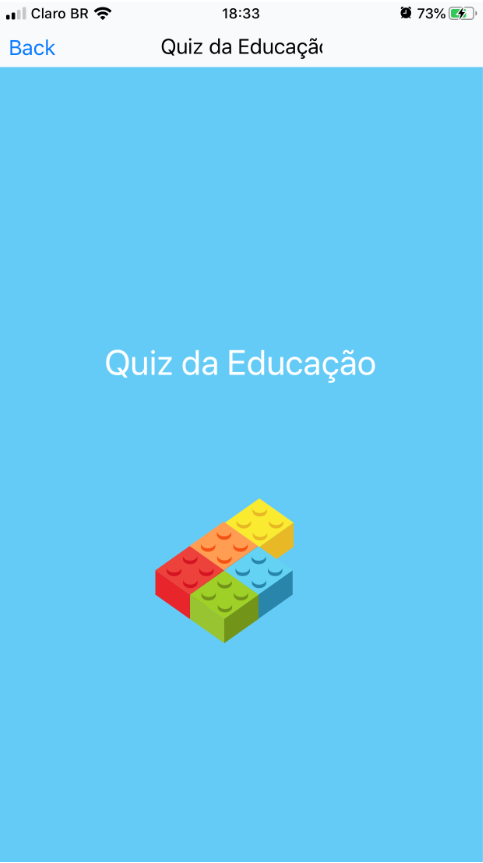
# Relevância Social e Principais Resultados

**A tecnologia está presente em nossas auxiliando-nos a resolver diversos problemas, proporcionando mais facilidade para o nosso dia a dia, é possível compram sem sair de casa, solicitar transportes, se comunicar sem que a distância atrapalhe e etc. O objetivo deste trabalho é mostrar que a tecnologia pode também ser empregada para informar e conscientizar sobre um problema tão grave como a covid-19 de maneira divertida. O resultado será conseguir despertar o interesse das pessoas para algo nada agradável, pois jogos são ferramentas ótimas para disseminar conhecimento prazeirosamente.**

# Considerações Finais

Com este artigo podemos ver que nem sempre a tecnologia é a vilã da história como todos falam, ela pode sim trazer resultados negativos para alunos quando mal explorada, mas quando bem usada, e através de um bom instrutor podemos ter retornos mais do que satisfatórios, aumentando a assiduidade escolar e a média nas notas da turma. Chega de aulas maçantes que alunos acabam focando suas concentrações em coisas não relevantes.

Através da tecnologia podemos criar diversas maneiras de trazer o interesse do aluno para a matéria dada, fazendo com que o aprendizado se torne mais fácil e prazeroso e fácil para o aluno e o professor.

   
Figura 1. Tela Principal do App

# 

# Referências

Sallit, Mathias (2020). Coronavírus: estudantes de universidades desenvolvem jogo educativo sobre a pandemia. Disponível em: <https://querob>  
olsa.com.br/revista/universidades-desenvolvem-jogo-sobre-pandemia-coronavirus