



## IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica  
XIV Salão de Ensino e Extensão  
IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu  
III Seminário de Inovação Tecnológica



## IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica  
XIV Salão de Ensino e Extensão  
IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu  
III Seminário de Inovação Tecnológica

<b>Título:</b>	<b>APLICATIVOS PARA O CAMPO DA EDUCAÇÃO</b>		
<b>Autores:</b>	Jorge Gabriel Rocha Lemes Júlia Bagatini Santos Wesley Warken Kolling Vera Elenei da Costa Somavilla Cristiane Pimentel Hernandes Camilo Darsie		
<b>Área</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias	<b>Dimensão:</b>	<input type="checkbox"/> Ensino <input checked="" type="checkbox"/> Pesquisa <input type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação
<b>Resumo:</b>	<p><b>INTRODUÇÃO:</b> O aprimoramento do campo tecnológico, nas últimas décadas, oportunizou transformações intensas no que se refere às tecnologias educativas, que podem ser encaixadas no escopo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Com a criação e popularização de smartphones, tablets e computadores, o acesso a uma gama extensa de informações tornou-se quase instantânea, de fácil acesso e manuseio - para muitas pessoas -, gerando impactos nas maneiras de ensinar e aprender. A possibilidade de sanar dúvidas em poucos segundos e de acesso a conteúdos diversos aumentou a construção dos conhecimentos por meio de iniciativas individuais. Assim, os aplicativos direcionados ao campo da educação passaram a ser pensados e implementados, servindo como potencializadores da aprendizagem, a partir de conhecimentos especializados, visto que organizam informações em suas interfaces de maneira interativa e didática. <b>OBJETIVO:</b> Elucidar como o desenvolvimento de aplicativos tem se tornado uma importante ferramenta no que se refere à educação. <b>METODOLOGIA:</b> Pesquisa nas bases de dados PubMed, SciELO e MEDLINE com utilização dos descritores “Aplicativos” e “Educação”. Encontraram-se 184 artigos. Os critérios de inclusão foram artigos na íntegra disponibilizados gratuitamente em português e inglês, publicados e indexados nos bancos de dados nos últimos dez anos e que tivessem</p>		

**Comentado [1]:** A relação de nomes dos autores nos anais do evento e no atestado de participação terá como referência a ordem listada na inscrição.

**Comentado [2]:** Lembre-se de validar com o professor orientador se a área na qual você está inscrevendo o trabalho é a mais adequada.

**Comentado [3]:** Lembre-se de validar com o professor orientador se o trabalho está sendo inscrito na dimensão correta

**Comentado [4]:** Leia atentamente as orientações para escrita e formatação do resumo.

Site do Evento: [www.unisc.br/Mostra](http://www.unisc.br/Mostra)



## IV Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXIX Seminário de Iniciação Científica  
XIV Salão de Ensino e Extensão  
IV Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu  
III Seminário de Inovação Tecnológica

como pauta principal o desenvolvimento de aplicativos com a finalidade da educação em saúde. Excluíram-se documentos escritos em outros idiomas, qualquer tipo de documento que não se adequa como artigo original e artigos que não tivessem como temática principal a questão norteadora. Foram selecionados 6 artigos. **PRINCIPAIS RESULTADOS:** Através da integração de recursos técnico-científicos, como dispositivos eletrônicos, softwares educacionais e plataformas de aprendizagem online é que se torna viável a execução do ensino tecnológico, já que não apenas potencializa a distribuição de conteúdo de alta qualidade, mas também enriquece a experiência de aprendizagem, oferecendo interatividade, personalização e flexibilidade aos estudantes. Tais ferramentas podem facilitar a colaboração entre alunos e professores, independentemente das barreiras físicas, permitindo a troca de informações e a realização de atividades conjuntas de maneira virtual. Entretanto, importante ressaltar que tal implementação lida com desafios significativos referente a gestão, pois se deparam com uma série de obstáculos que são imprevisíveis e podem ser complexos de solucionar em determinadas circunstâncias. A intersecção entre o ensino tecnológico e as ferramentas eletrônicas cria um ambiente propício para a formação de indivíduos preparados para enfrentar desafios contemporâneos, com habilidades adaptadas às demandas do mercado de trabalho cada vez mais orientado pela inovação e tecnologia. **CONCLUSÕES:** Reforça-se a ideia de que o desenvolvimento de aplicativos na área da educação representa uma importante possibilidade de aprimoramento dos processos de aprendizagem. A acessibilidade simplificada às informações confere um caráter interativo, autônomo e eficiente ao processo educacional, permitindo a resolução instantânea de dúvidas. Contudo, não se acredita que sejam capazes de substituir dinâmicas presenciais, mediadas por professores, de forma ampla. Tais aplicativos devem ser tomados como recursos complementares, associados a estratégias didáticas pensadas e organizadas por profissionais do campo da educação.

**Link do Vídeo:** <https://drive.google.com/file/d/1VqkLQ7tcEky-wi4AXjwllrohghtUqLO3/view?usp=sharing>

**Comentado [5]:** Antes de submeter o trabalho teste se o link está compartilhado corretamente.  
Dica: envie o link para um colega e peça que ele tente visualizar e fazer download.