

**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TECNOLOGIA E PRODUÇÃO
- TRABALHO

### **Autoimu+: ensino em saúde**

**Guilherme Lourenço de Macedo (gui-gmchess@hotmail.com)<sup>1</sup>**  
**Alceu de Souza Britto dos Santos (alceubrittoneto@hotmail.com)<sup>2</sup>**  
**Fabiana Postiglione Mansani (fpmansani@gmail.com)<sup>3</sup>**

**Resumo:** O aplicativo Autoimu+ é uma criação em conjunto de estudantes de graduação em Medicina e Engenharia de Computação com objetivo de disseminar informações sobre saúde para a população em geral. Partindo-se da constatação de que os meios de comunicação digitais estão consolidados na sociedade atual e são amplamente utilizados com fins de transmissão de notícias e conteúdos educativos, o *Autoimu+* foi desenvolvido especialmente para os aparelhos celulares e tablets, com intuito de divulgar informações sobre as doenças autoimunes, epidemiologicamente expressivas como causa de adoecimento da população, mas pouco conhecidas no meio leigo. O aplicativo abordará doenças mais prevalentes, conceitos básicos e apresentação de temas em imunologia, além de disponibilizar um quiz com perguntas e respostas para que o usuário possa testar seu conhecimento.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Ensino. Saúde. Autoimunidade.

## **INTRODUÇÃO**

A rápida progressão tecnológica e de pesquisa computacional na última década permitiu o avanço do processo de globalização e da difusão da informação (BARBOSA, 2016). O advento de novas formas de tecnologia, em especial a digital e portátil, contribui positivamente para o compartilhamento de dados e democratização do acesso ao conhecimento, disponível para todos os públicos (REIS et al, 2016). O acesso à internet, cada vez mais presente no cotidiano da população, tem se dado, predominantemente, por meio de celulares e *tablets*, aparelhos constantemente aprimorados com vantajosos recursos e disponíveis a preços acessíveis. A utilização de tais produtos com fins educacionais é uma realidade estabelecida, estando marcadamente presente em escolas e universidades (OLIVEIRA; ALENCAR, 2017). Tem-se notado que as tecnologias como meio de

---

<sup>1</sup> Aluno do curso de graduação em Medicina (UEPG), criador e desenvolvedor do projeto

<sup>2</sup> Aluno do curso de graduação em Engenharia da Computação (UEPG), desenvolvedor do projeto

<sup>3</sup> Professora associada do departamento de Medicina (UEPG) e orientadora do projeto

informatização são ferramentas fortalecedoras do processo de construção do conhecimento, principalmente pela sua ludicidade (PEREIRA et al, 2015).

Nesse contexto, acadêmicos do curso de medicina e engenharia da computação da Universidade Estadual de Ponta Grossa aliaram conhecimentos para o desenvolvimento de um aplicativo de celular, o *Autoimu+*, cuja pretensão é divulgar informações básicas sobre saúde para estudantes e para a comunidade em geral.

A temática abordada pelo aplicativo são as doenças autoimunes, afecções muito prevalentes, mas de escassa apresentação nas redes midiáticas e de pouco conhecimento pela população brasileira.

## **OBJETIVOS**

O objetivo do projeto *Autoimu+*: *ensino em saúde* é utilizar a tecnologia digital para divulgar conteúdos sobre doenças autoimunes em linguagem acessível não só para o público leigo, mas também para estudantes, buscando a prática de promoção em saúde junto à população. Trata-se de um guia de orientação para pacientes, acompanhantes e interessados no tema, que podem atualizar seus conhecimentos de forma rápida e interativa.

## **METODOLOGIA**

O desenvolvimento do conteúdo teórico para o aplicativo foi baseado em uma revisão das principais características das doenças autoimunes, contando com descrição da doença, dos principais sintomas e das formas de tratamento.

Para o desenvolvimento técnico do programa, utilizou-se o ambiente digital IDE Android Studio 3.0.1/Windows, a fim de criar os links de acesso e homepages. Esse sistema permite também a correção de erros gráficos que possam comprometer o aplicativo ainda durante a fase de criação.

## **RESULTADOS**

Estimativas apontam que as doenças autoimunes, causadas por reações do sistema imunológico contra antígenos do próprio organismo, afetam cerca de 2 a 5% da população dos países em desenvolvimento (KUMAR et al, 2008). Tal dado denota a necessidade de se ampliar o debate sobre essas doenças e promover campanhas de conscientização para a população. Nessa prerrogativa, criou-se o *Autoimu+*, como forma de promoção em saúde

através de tecnologia, em especial, por meio dos celulares, vias de comunicação já consolidadas em nossas sociedade.

Ainda em fase de conclusão, o aplicativo contará com 3 grandes *links* de acesso aos conteúdos didáticos e 2 dois *links* explicativos sobre a criação do aplicativo. São eles:

- a) *Link* “Doenças Autoimunes”: nesta área será possível a leitura de textos sobre as doenças mais prevalentes, tais como diabetes mellitus tipo1, artrite reumatoide e Lúpus Eritematoso Sistêmico;
- b) *Link* “Conhecendo a Imunologia”: disponibilizará acesso a imagens e descrições sobre as principais células e órgãos envolvidos com o sistema imunológico do organismo;
- c) *Link* “Teste seus conhecimentos”: permitirá um contato interativo, no qual o usuário poderá responder a um quiz de perguntas e respostas para testar o que aprendeu com os textos dos links supracitados;
- d) *Links* explicativos sobre o aplicativo e o contexto extensionista em que foi criado.

Desse modo, buscou-se criar um modelo para que se exponha o conteúdo e ainda instigue o usuário a avaliar o quanto aprendeu, estimulando-o a buscar novas fontes e aprofundamento do assunto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O aplicativo, após finalizado, cumprirá sua função extensionista de praticar promoção de saúde na comunidade bem como auxiliar no estudo dos acadêmicos. Constitui-se de uma iniciativa inovadora que, ao primar pelo uso de mídias digitais e móveis como forma transmissora de conhecimento, trará bons resultados na conscientização da população sobre as doenças autoimunes.

## **REFERÊNCIAS**

BARBOSA, Tatiana Péret. Tecnologias digitais: desafios e perspectivas no ensino superior em saúde. Percurso Acadêmico, vol.6, n.12, 2016.

KUMER, V. et al. Robbins Patologia Básica. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

OLIVEIRA, Ana Rachel Fonseca de; ALENCAR, Maria Simone de Menezes. O uso de aplicativos de saúde para dispositivos móveis como fontes de informação e educação em saúde. Ver. Digit. Bibliotecon. Cienc. Inf., vol.15, n.1,2017.

PEREIRA, Francisco Gilberto Fernandes *et al.* Construção de um aplicativo digital para o ensino de sinais vitais.Rev Gaúcha Enferm. vol.37, n.2, 2016.

REIS, Zilma Silveira Nogueira *et al.* Tecnologias digitais para o ensino em saúde: relato de experiências e a convergência para o projeto AVAS21. Re.Saúd.Digi.Tec.Edu., vol.1, n.1, 2016.