



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE MEDICINA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO NA SAÚDE**

**PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO ELETRÔNICO DENOMINADO:
PRONTUÁRIO ELETRÔNICO PARA APRENDIZAGEM**

NEWTON DE BARROS MELO NETO

Maceió,
2020

NEWTON DE BARROS MELO NETO

**PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO ELETRÔNICO DENOMINADO:
PRONTUÁRIO ELETRÔNICO PARA APRENDIZAGEM**

Produto desenvolvido a partir dos resultados obtidos no Trabalho Acadêmico de Conclusão de Curso (TACC) intitulado Prontuário Eletrônico como Recurso Pedagógico para os Cursos de Saúde. A elaboração consiste em uma exigência do Programa de Pós-Graduação em Ensino na Saúde da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Alagoas, para a obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos Silva Costa.

Maceió,
2020

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de login.....	6
Figura 2.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface central.....	7
Figura 3.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de cadastro do paciente.....	7
Figura 4.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para anamnese.....	8
Figura 5.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para exame físico.....	8
Figura 6.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para evolução.....	9
Figura 7.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para prescrição.....	9
Figura 8.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de acesso aos exames.....	10
Figura 9.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de apoio a tomada de decisão clínica, protocolos	10
Figura 10.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de apoio a tomada de decisão clínica, calculadoras.....	11
Figura 11.	Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de apoio a tomada de decisão clínica, lista de Classificação Internacional de Doenças (CID)	11

SUMÁRIO

1	TIPO DE PRODUTO.....	4
2	TÍTULO EM PORTUGUÊS.....	4
3	ÍTULO EM INGLÊS.....	4
4	PÚBLICO ALVO.....	4
5	OBJETIVO.....	4
6	APRESENTAÇÃO.....	4
7	METODOLOGIA.....	5
8	RESULTADOS ESPERADOS.....	12
9	ENDEREÇO ELETRÔNICO DE ACESSO.....	12
	REFERÊNCIAS.....	12

1 TIPO DE PRODUTO

Protótipo de um aplicativo educacional.

2 TÍTULO EM PORTUGUÊS

Protótipo de um Aplicativo Eletrônico Denominado: Prontuário Eletrônico para Aprendizagem

3 TÍTULO EM INGLÊS

Prototype of an Electronic Application Named: Electronic Medical Record for Learning

4 PÚBLICO ALVO

- Discentes, docentes e preceptores dos cursos na área de saúde;
- Todos os interessados no uso dos aplicativos como ferramenta de ensino.

5 OBJETIVO

Disponibilizar para as universidades um protótipo de aplicativo eletrônico capaz de integrar docentes, discente e preceptores dos cursos na área de saúde, de forma a aproximar a universidade do cenário de prática e da realidade profissional, visando potencializar a aprendizagem.

6 APRESENTAÇÃO

A adoção de dispositivos tecnológicos como meio de comunicação e entretenimento está redefinindo o comportamento social e principalmente as formas de interação entre pessoas. São comuns as tomadas de decisões a partir de consultas a aplicativos relacionados a previsão do tempo, trânsito, finanças, compras, entre outros, influenciando a vida cotidiana (PINA et al., 2016).

Influenciado por essa mudança de comportamento, surgem os aplicativos (Apps) com potencial para desenvolver o aprendizado dentro e fora da sala de aula. Há diversos tipos de App disponíveis no mercado, entre eles, aplicativos específicos

para a educação, tais como, jogos educacionais, livros (entre eles, dicionários, enciclopédias) e revistas, além dos direcionados para gerenciamento e organização de atividades e processos (NICHELE; SCHLEMMER, 2015).

Esses aplicativos viabilizam o espaço de convergência da Internet com as telecomunicações, criando ampla rede de comunicação e de oportunidades de aprendizagem. Dessa forma, a integração de novas mídias, contribuem para a criação de novas estratégias de ensino, aprendizagem e auto capacitação (MELO; CARVALHO, 2014).

Antes dessas mídias serem disponibilizadas aos usuários, passam por um processo que envolve o planejamento e a criação do produto. Esse processo é definido como prototipagem, representação da interface a partir de especificações preliminares para simular a aparência e a funcionalidade de um *software*. Essa representação passa por avaliação dos usuários para validar a ideia ou propor mudanças e melhorias, antes de ser desenvolvida (SANTOS, 2006).

Diante dessa reflexão, considera-se importante a utilização de ambientes multimídia por meio de aplicativo, para subsidiar e incrementar o processo ensino aprendizagem. O objetivo é disponibilizar um protótipo de aplicativo eletrônico capaz de integrar docentes, discente e preceptores dos cursos na área de saúde, de forma a aproximar a universidade do cenário de prática e da realidade profissional.

7 METODOLOGIA

O protótipo foi elaborado com base nos ícones disponibilizados nos diversos *software* de Prontuário Eletrônico (PE) disponibilizados no mercado, e para atingir o objetivo proposto, foram inseridas funções interativas voltados para aprendizagem. O processo de desenvolvimento foi definido em duas etapas:

- **Concepção e definição do problema:**

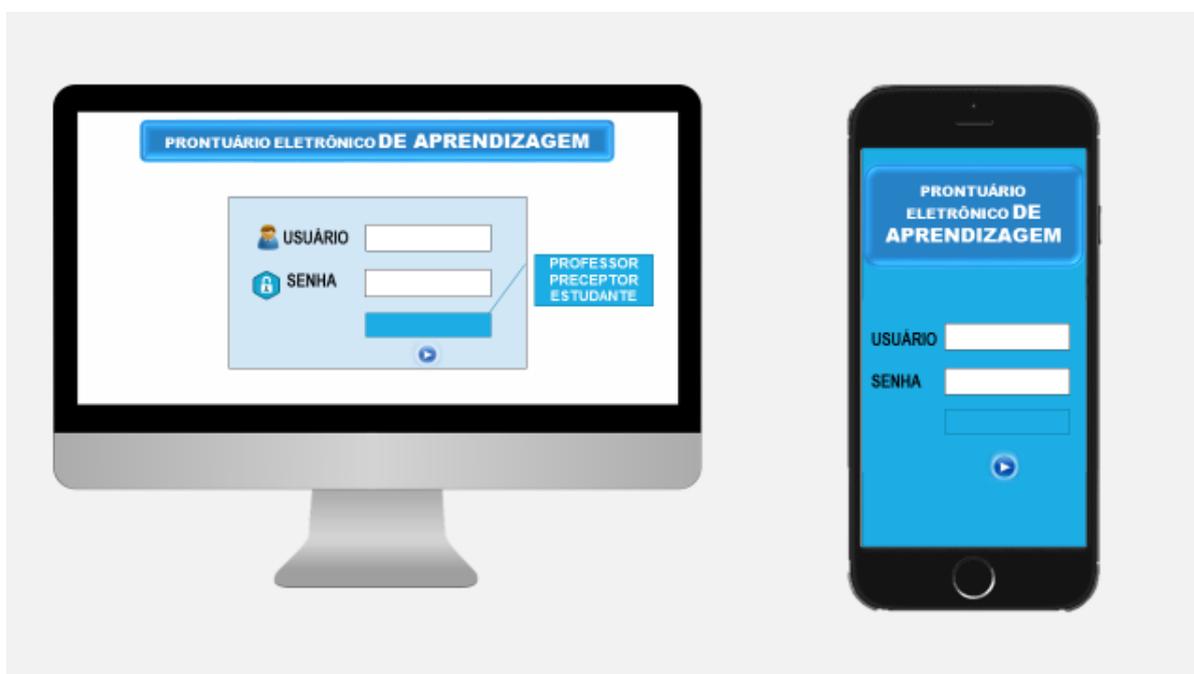
Etapa essencial para a criação e desenvolvimento do produto. A definição surgiu a partir da necessidade de aprimoramento do processo de aprendizagem usando o PE como recurso pedagógico e pela carência de ferramenta tecnológica para tornar o entendimento dos conteúdos atraentes e de fácil assimilação e articulação com a prática.

- **Definição e desenvolvimento:**

A construção do protótipo foi realizada no *Microsoft PowerPoint*, no *Microsoft Paint* e no site *Marvel app* que é um serviço *on-line* que tem como objetivo ajudar a montar protótipos de aplicações para *smartphones*. As telas criadas referem-se a:

Interface de *login* Figura 1, permite o controle por meio da identificação do usuário mediante a inserção de um usuário e senha, disponibilizando o acesso para docentes, discentes e preceptores;

Figura 1. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de login



Fonte: elaborado pelo autor.

Interface central Figura 2: após realizar o acesso, é apresentada, ao usuário, a área central do ambiente. Nesta interface, são listadas as opções para navegação: quiz, pacientes, pesquisa, indicadores, e-mail institucional e o ícone de vigilância hospitalar destinado para notificação de riscos e agravos à saúde, denominado VIGHOSP.

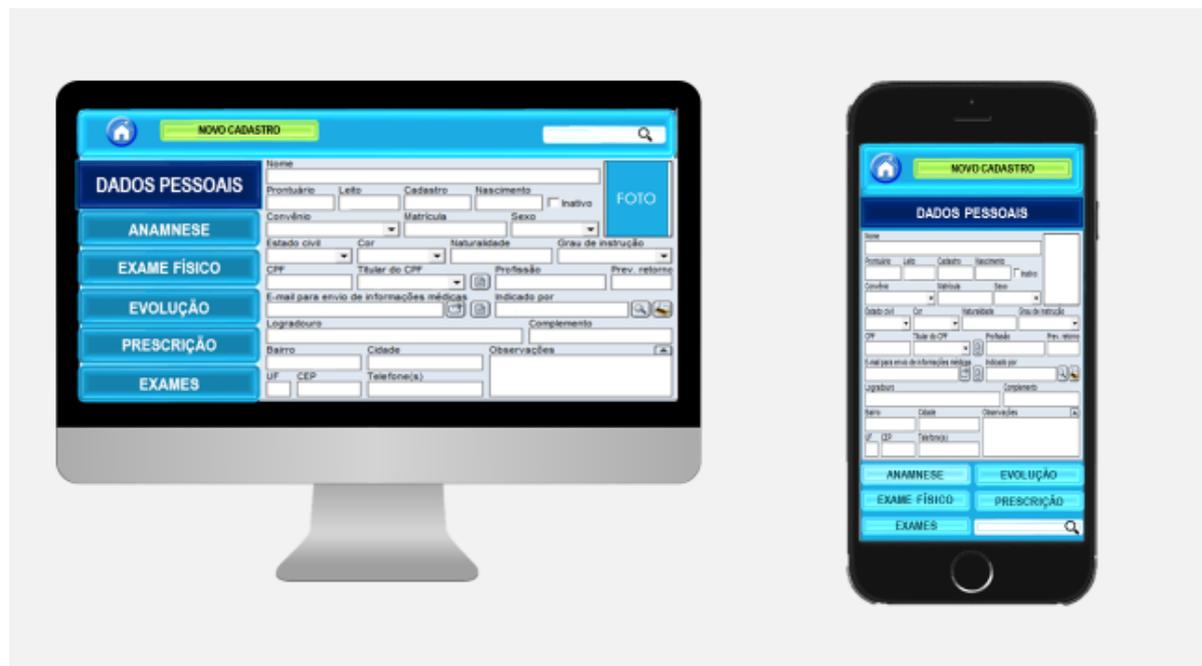
Figura 2. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface central



Fonte: elaborado pelo autor.

Interface para cadastro do paciente Figura 3: destinado para coletar as informações pessoais.

Figura 3. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de cadastro do paciente



Fonte: elaborado pelo autor.

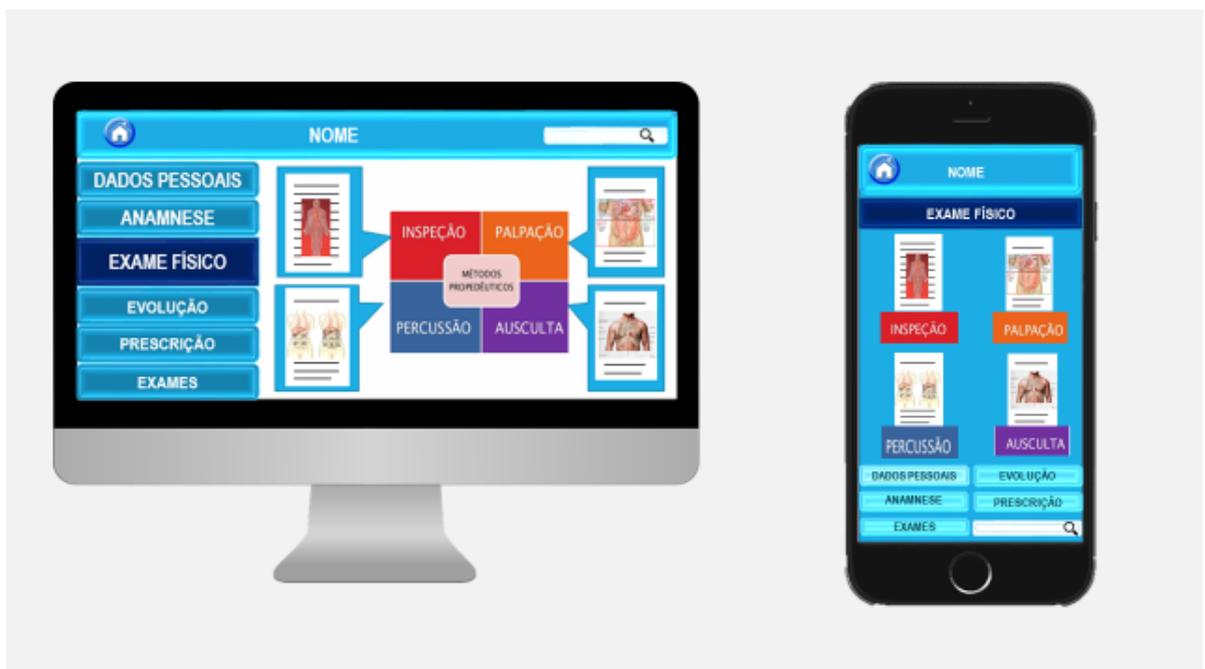
Interfaces destinadas as informações e achados clínicos: anamnese, exame físico, evolução e prescrição, respectivamente Figuras 4, 5, 6 e 7.

Figura 4. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para anamnese



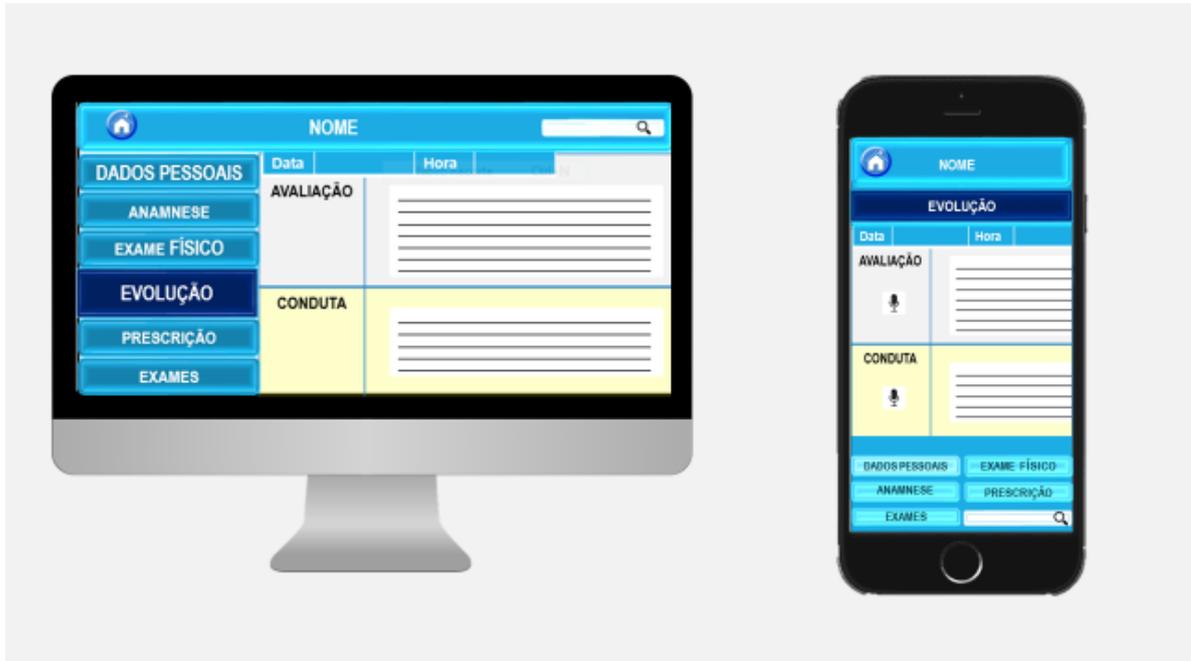
Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 5. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para exame físico



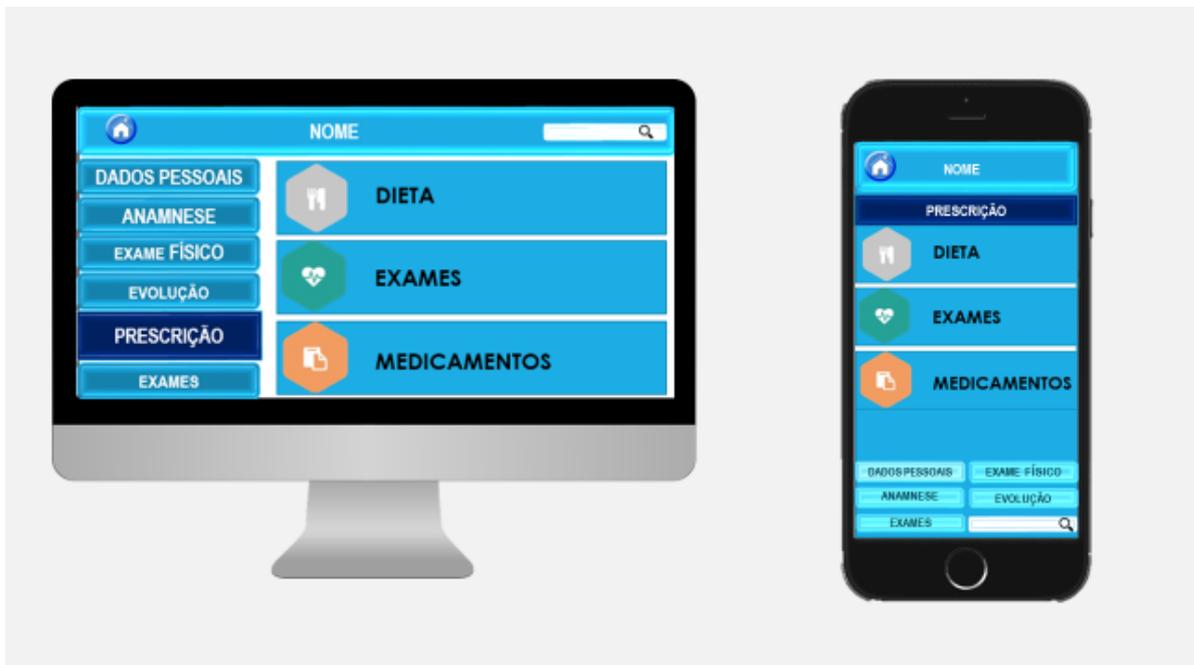
Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 6. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para evolução



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 7. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface para prescrição



Fonte: elaborado pelo autor.

Interfaces de suporte assistencial, destinadas para apoiar o profissional a tomada de decisão clínica, como: resultados de exames laboratoriais e de imagens

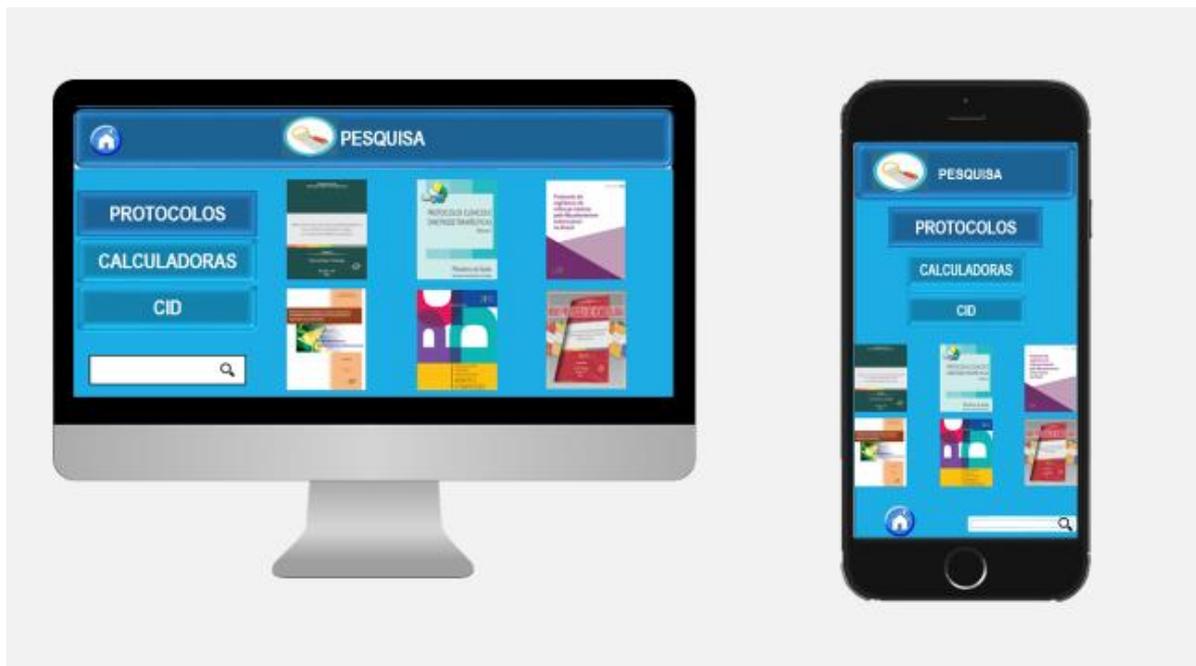
Figura 8, protocolos do Ministério da Saúde (MS) Figura 9, calculadoras Figura 10 e lista de Classificação Internacional de Doenças (CID) e Problemas Relacionados à Saúde Figura 11.

Figura 8. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de acesso aos exames



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 9. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de apoio a tomada de decisão clínica, protocolos



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 10. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de apoio a tomada de decisão clínica, calculadoras



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 11. Prontuário Eletrônico para Aprendizagem: Interface de apoio a tomada de decisão clínica, lista de Classificação Internacional de Doenças (CID)



Fonte: elaborado pelo autor.

8 RESULTADOS ESPERADOS

Contribuir com a comunidade acadêmica trazendo a proposta de um produto interativo, capaz de potencializar a aprendizagem.

9 ENDEREÇO ELETRÔNICO DE ACESSO

<https://sites.google.com/view/newtondebarrosmelonetooe/p%C3%A1gina-inicial>

REFERÊNCIAS

MELO, Rafaela da Silva; CARVALHO, Marie Jane Soares. Aplicativos Educacionais Livres para Mobile Learning. **XI Evidosol e VIII Ciltec** [Internet], v. 3, n. 1, p.1-6, jun. 2014.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/329572683_APLICATIVOS_EDUCACIONAIS_LIVRES_PARA_MOBILE_LEARNING. Acesso em: 22 fev. 2020.

NICHELE, Aline Grunewald; SCHLEMMER, Eliane. Aplicativos para o ensino e aprendizagem de Química. **Renote**, [s.l.], v. 12, n. 2, p.1-9, 15 fev. 2015. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1679-1916.53497>.

PINA, Fernanda et al. Adoção de M-Learning no Ensino Superior: O Ponto de Vista dos Professores. **Read. Revista Eletrônica de Administração (porto Alegre)**, [s.l.], v. 22, n. 2, p.279-306, ago. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1413-2311.0262015.54352>.

SANTOS, Robson Luis Gomes dos. **Usabilidade de interfaces para sistemas de recuperação de informação na web: estudo de caso de bibliotecas on-line de universidades federais brasileiras: desenvolvimento do protótipo**. Desenvolvimento do Protótipo. 2006. 9731 v. Tese (Doutorado) - Curso de Ppg em Design, Puc-rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Cap. 10.