

PROADE II - PROJETO OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS EM ENFERMAGEM VERSÃO II

Denise Tolfo Silveira¹
Ana Luisa Petersen Cogo²
Vanessa Menezes Catalan³
Agnes Ludwig Neutzling⁴
Luísa Helena Machado Martinato⁵
Marta Friedl Treumann⁶

Introdução: Em 2006, com recursos financeiros do Edital EAD UFRGS 05/2005, o Laboratório de Ensino Virtual-Enfermagem (EENF/UFRGS) criou o PROADE (Projeto Objetos de Aprendizagem Digitais em Enfermagem). A partir desse projeto foram desenvolvidos seis objetos sobre sinais vitais em Flash MX: cinco compõem-se de hipertexto, de animações, de questões e de vídeos; e um de jogo educativo (Figura 1).



Figura 1: Layout dos Objetos Sinais Vitais.

O tema semiologia-feridas veio a integrar este conjunto de materiais, cuja denominação é fundamentos de enfermagem.

¹ Professora Adjunta da Escola de Enfermagem – UFRGS, Coordenadora do PROADE II, Doutora em Ciências pela UNIFESP, dtolfo@enf.ufrgs.br.

² Professora Assistente da Escola de Enfermagem UFRGS, Coordenadora Substituta do PROADE II, Doutoranda em Enfermagem, analuisa@enf.ufrgs.br.

³ Bolsista SEAD, Acad. de Enfermagem do 7º semestre da UFRGS.

⁴ Bolsista voluntária, Acad. de Enfermagem do 3º semestre da UFRGS.

⁵ Bolsista voluntária, Acad. de Enfermagem do 3º semestre da UFRGS.

⁶ Bolsista voluntária, Acad. de Arquitetura e Urbanismo do 9º semestre da UFRGS.

Nesse contexto, em 2007, desenvolveu-se objetos que pudessem explorar os conteúdos dos materiais produzidos pelo PROADE, assim como dar continuidade a utilização de material digital de apoio ao ensino de enfermagem. A partir disso, com apoio dos recursos financeiros do Edital EAD UFRGS 07/2007, surgiu o PROADE II (Projeto Objetos de Aprendizagem Digitais em Enfermagem - Versão II) em que foram elaborados objetos educacionais sobre consulta de enfermagem e concluído o objeto sobre semiologia de feridas.

Objetivos: Apresentar ao aluno os instrumentos necessários para realização e as fases de execução da consulta de enfermagem com enfoque no cuidado ao adulto. O material foi desenvolvido com o intuito de instigar os alunos a explorarem os materiais digitais produzidos e a relacionarem dúvidas sobre o procedimento.

Metodologia: Em 2007, foi desenvolvido 1 portal e 5 objetos sobre consulta de enfermagem, os quais englobam hipertexto, animações, questões e vídeo, além de 1 jogo educativo (Figura 2).

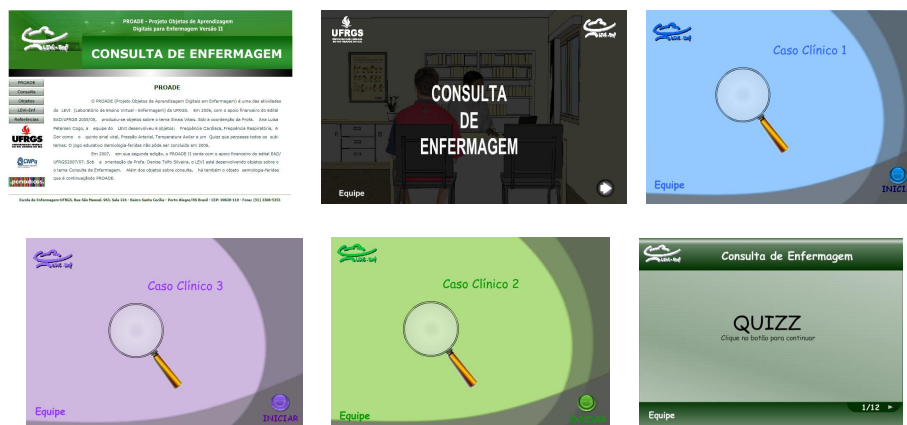


Figura 2: Layout do portal e dos objetos sobre Consulta de Enfermagem.

Os materiais sobre Consulta de Enfermagem contemplam os temas sobre as etapas/fases da aplicação do processo de enfermagem: anamnese (entrevista), exame físico, diagnósticos de enfermagem, planejamento de enfermagem, intervenções de enfermagem e avaliação (evolução) de enfermagem. Desses objetos, 3 consistem em casos clínicos nos quais o aluno tem a possibilidade de descrever as etapas da consulta de enfermagem em que o mesmo se encontra e indicar os possíveis diagnósticos e intervenções de enfermagem para o paciente em questão. A seguir, suas respostas podem ser comparadas com a de um especialista na área. Ao final da resolução do caso clínico, o aluno tem a

possibilidade de rever todas as suas anotações e também todas as dicas do especialista (Figura 3).

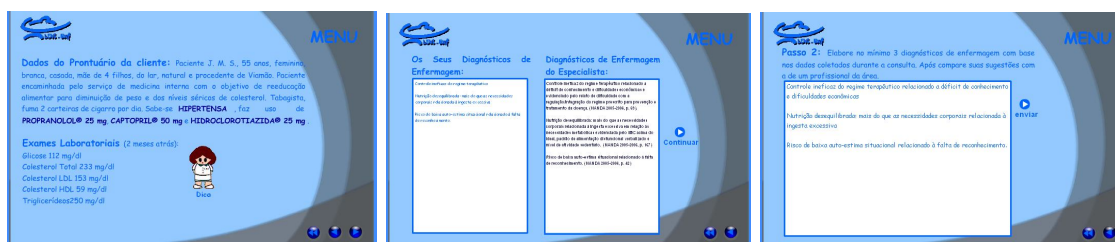


Figura 3: Seqüência de quadros de um caso clínico.

Os materiais foram desenvolvidos a partir da concepção de objetos de aprendizagem, ou seja, pequenas unidades temáticas. Os conteúdos desenvolvidos na criação dos objetos foram fundamentos na PBL (*Problem Based Learning*). Durante a exploração dos materiais, a reflexão sobre a prática torna-se uma constante para o usuário, uma vez que a problematização surge a partir de situações cotidianas, nas quais as possíveis resoluções dos problemas serão apresentadas de acordo com a opção selecionada pelo usuário. Os softwares utilizados são o *Macromedia Flash MX*, além de editores de imagens, como o *Fireworks*, e de vídeos como *Windows Movie Maker* e *SketchUp*. O *Macromedia Flash MX* foi escolhido por oferecer amplos recursos de animação, além de disponibilizar arquivos de menor tamanho em relação a outros programas. Na eventualidade do arquivo necessitar de futuras modificações, o *Flash MX* oferece imensa vantagem, pois é de fácil aprendizagem.

Resultados: Os objetos sobre sinais vitais, já concluídos, foram aplicados na graduação em Enfermagem aliados ao projeto de pesquisa devidamente aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS. Os resultados, já analisados, apontam que os alunos consideraram como positivo o desenvolvimento do projeto de aprendizagem proposto, o que dinamizou o ensino presencial. Além disso, salientou-se que para os alunos da primeira etapa do curso o ambiente virtual de aprendizagem proporciona o desenvolvimento de habilidades na área da informática e na metodologia de resolução de problemas. De modo semelhante, os objetos sobre consulta de enfermagem, já concluídos, serão aplicados à sexta etapa da graduação em Enfermagem aliados ao projeto de pesquisa em andamento, também, devidamente aprovado pelo Comitê de

Ética em Pesquisa da UFRGS. Os resultados, quando apurados e analisados, serão divulgados na forma de artigo em meio científico da área em questão.

Conclusão: Os objetos de aprendizagem desenvolvidos perfazem temas transversais no ensino de enfermagem, iniciando na 6^o etapa do curso e estando disponíveis para os demais semestres. Da mesma forma que os objetos da área de fundamentos de enfermagem, os materiais desenvolvidos poderão ser utilizados em educação permanente de profissionais de enfermagem da rede básica de saúde e/ou hospitalar.

Palavras-Chave (Descritores): educação a distância, aprendizagem baseada em problemas, educação em enfermagem.