

OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS: HIPERTENSÃO ARTERIAL SISTÊMICA E DIABETES MELLITUS

Stephani Catherini Paz Brondani, Luísa Helena Machado Martinato, Tamyres Oliveira dos Santos,
Denise Tolfo Silveira

Resumo - O Laboratório de Ensino Virtual da Escola de Enfermagem da Universidade Federal do Rio Grande do Sul desenvolveu o projeto “Objetos de Aprendizagem Digitais: Hipertensão Arterial Sistêmica e Diabetes Mellitus” a fim de subsidiar as dúvidas sobre agravos crônicos não-transmissíveis no meio acadêmico e na rotina profissional na atenção primária à saúde. Trata-se de dois objetos de aprendizagem digitais constituídos de hipertexto, de animações e de vídeo, fundamentados na *Problem-Based Learning*. Os softwares utilizados na formulação dos materiais digitais são o *Adobe Flash CS4*, o *Adobe Fireworks CS4* e o *Windows Movie Maker*. Os objetos de aprendizagem elaborados contemplam temas presentes na vida profissional dos acadêmicos e trabalhadores de saúde. Assim, os objetos construídos estão sendo utilizados em educação continuada de profissionais da rede básica de saúde e/ou hospitalar e por alunos da graduação

Palavras-chave: Enfermagem; Doenças Crônicas; Objetos de Aprendizagem

Introdução

Um dos problemas de saúde pública é o aumento da incidência de doenças crônicas não-transmissíveis (DCNT's) no Brasil e no mundo, tendo como agravante o fato de serem cada vez mais precoces. Estimativas da Organização Mundial de Saúde (OMS) apontam que as DCNTs já são responsáveis por 58,5% de todas as mortes ocorridas no mundo e por 45,9% da carga global de doença, constituindo um sério problema de saúde pública, tanto nos países ricos quanto nos de média e baixa renda. (BRASIL, 2011)

Neste cenário epidemiológico, no Brasil as doenças cardiovasculares, neoplasias, doenças respiratórias crônicas, diabetes e doenças músculo-esqueléticas, entre outras respondem pela maior parcela dos óbitos no país e de despesas com assistência hospitalar no SUS, totalizando cerca de 75% dos gastos com atenção à saúde. (BRASIL, 2011)

Neste contexto, a prevenção e controle das DCNT e seus fatores de risco são essenciais para evitar o aumento da incidência dessas doenças e suas conseqüências para a qualidade de vida e o sistema de saúde no país.

Atento a este fato, o Ministério da Saúde tem elaborado intervenções por meio de ações de promoção à saúde, prevenção e controle, avaliação das ações, programas e políticas, para reduzir o impacto dessas doenças na população em geral.

Dessa forma, percebeu-se a necessidade da criação de objetos de aprendizagem que subsidiassem a atuação dos profissionais de saúde em Atenção Primária à Saúde em doenças como Diabetes Mellitus (DM) e Hipertensão Arterial Sistêmica (HAS). Atendendo a essa demanda foi desenvolvido pelo Laboratório de Ensino Virtual em Enfermagem (Levi-Enf) com o apoio dos recursos financeiros do Edital EAD UFRGS 12/2010 o Projeto “Objetos de Aprendizagem Digitais: Hipertensão Arterial Sistêmica e Diabetes Mellitus”. Segundo Coscarelli (2004), objetos de aprendizagem “são pequenos instrumentos, na maioria das vezes digitais, que podem ser utilizados diversas vezes”. Para essa autora, esses podem apresentar-se em diferentes formas de mídias (vídeos, gráficos, imagens) auxiliando na aprendizagem.

Os objetos construídos têm por objetivo apresentar aos alunos e/ou equipe de saúde os instrumentais necessários para a compreensão do tratamento, da fisiologia, da ação das drogas e da abordagem em relação ao portador de tais doenças, complementando seus conhecimentos a partir de casos vivenciados em práticas de estágio e de serviço.

Metodologia

Na formulação dos objetos sobre HAS e DM, utilizou-se a didática *Problem-Based Learning* (PBL) a fim de problematizar os saberes do cotidiano, a partir da formulação de hipóteses para a integração com conteúdos, além dos recursos do software *Adobe Flash CS4* e *Adobe Fireworks CS4* para sua construção.

De acordo com a concepção de objetos de aprendizagem, os materiais contemplam pequenas unidades temáticas. Esses materiais didáticos foram elaborados utilizando-se o software *Adobe Flash CS4*, empregando multimídia e interatividade. A interatividade dos alunos e da equipe de saúde com os objetos ocorrerá com a decisão desses de

acessarem determinado hipertexto, animação ou vídeo. Esses objetos respeitam o tempo de aprendizagem individual por possibilitar ao aluno a livre “navegação”.

Resultados

Os objetos estão sendo aplicados na graduação de cursos na área da saúde e estão disponíveis na página do Levi-Enf na Escola de Enfermagem da UFRGS, Coletânea de Entidades de Suporte ao uso de Tecnologia na Aprendizagem, vinculado ao Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Os objetos de aprendizagem dão continuidade a projetos que visem atender não apenas a atual demanda das ciências da saúde, mas também as futuras atividades que serão incorporadas na Universidade, como atividades de educação permanente da Escola de Enfermagem e projetos como o Pró-Saúde e PET-Saúde.

Conclusões

Os objetos de aprendizagem elaborados contemplam temas presentes na vida profissional dos acadêmicos e trabalhadores de saúde. Assim, os objetos construídos estão sendo utilizados em educação continuada de profissionais da rede básica de saúde e/ou hospitalar e por alunos da graduação. Os objetos de aprendizagem foram desenvolvidos de forma a permitir que o usuário construa o seu percurso cognitivo, optando pelos segmentos (hipertexto, animação ou vídeo) que desejar acessar. A estruturação desses visa a sua aplicação no ensino presencial em enfermagem, no entanto, suas características de interatividade permitem que sejam usados em atividades à distância.

Brasil, http://portal.saude.gov.br/portal/saude/profissional/visualizar_texto.cfm?idtxt=31877&janela=1 acessado em 26/08/2011.

COSCARELLI, C. **Objetos para aprender fazendo**. São Paulo: Universia, 2004. Disponível em: <http://www.universia.com.br/html/materia/materia_dacf.html>. Acesso em: 12 set. 2010.