

O USO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS COMO UMA ALTERNATIVA PARA MATERIAIS AUTOINSTRUCIONAIS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Izabel Lopes¹, Kaline Araújo², Maurício Oliveira³, Ricardo Valentim⁴

¹IFRN, izabelraq@gmail.com

²UFRN, kalinesampaio@yahoo.com.br

³UFRN, mauriciojornalista@gmail.com

⁴UFRN, ricardo.valentim@ufrnet.br

Resumo – Com o surgimento das NTIC (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) e a expansão do acesso a elas, a educação a distância (EaD) teve um crescimento significativo. A internet veio gerar e disseminar conhecimento e proporcionar que diversos alunos que não podem estar presentes em uma sala de aula física estudem. Porém, os papéis se modificam quando volta-se o ensino para essa modalidade. Neste modelo de ensino, o aluno, por exemplo, tem que ser autônomo, deve construir e desenvolver hábitos para conseguir atingir suas metas, pois ele se torna responsável por definir horários de estudo, como vai estudar e de quais formas o fará. Para isso, é necessário que sejam incentivados a estudar, caso contrário não irão conseguir concluir seu curso. Acreditamos que uma das formas de mantê-los instigados seja a oferta de materiais dinâmicos, agradáveis e interativos. Por isso, este relato de experiência apresentará alguns recursos didáticos produzidos para os cursos Educação Interprofissional em Saúde e Suporte Básico de vida, ambos desenvolvidos para o ambiente virtual do SUS (AVASUS), como alternativas de estímulo do processo de ensino-aprendizagem por meio das NTIC.

Palavras-chave: educação a distância, materiais interativos, recursos educacionais abertos.

Abstract – With the emergence of ICT (New Information and Communication Technologies) and the expansion of access to them, distance education (EaD) grew significantly. The internet has come to generate and disseminate knowledge and provide that several students who can not be present in a physical classroom study. However, the roles change when teaching returns to this modality. In this teaching model, the student, for example, has to be autonomous, must build and develop habits to achieve his goals, as he becomes responsible for defining study times, how he will study and in what ways he will do so. For this, you need to be encouraged to study, otherwise you will not be able to complete your course. We believe that one way to keep them instigated is to offer dynamic, enjoyable and interactive materials. Therefore, this article will present some didactic resources produced for the courses Interprofessional Education in Health and Basic Life Support, both developed for the virtual environment of SUS (AVASUS), as alternatives to stimulate the teaching-learning process through NICT.

Keywords: distance education, interactive materials, open educational resources.

1. Introdução

Com o surgimento das NTICS (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) e a expansão do acesso a elas, a educação a distância teve um crescimento significativo. A internet veio ser uma forma de geração e disseminação do conhecimento e é por meio dela que milhares de alunos estudam, sem precisar estar ligado ao modelo presencial de ensino-aprendizagem, criando-se assim um modelo mais democrático, uma vez que pois permite que pessoas que não podem estar presente fisicamente nas salas de aula também estudem. Segundo o MEC (2003, p.3.),

a diferença básica entre educação presencial e a distância está no fato de que, nesta, o aluno constrói conhecimento – ou seja, aprende - e desenvolve competências, habilidades, atitudes e hábitos relativos ao estudo, à profissão e à sua própria vida, no tempo e local que lhe são adequados, não com a ajuda em tempo integral da aula de um professor, mas com a mediação de professores (orientadores ou tutores), atuando ora a distância, ora em presença física ou virtual, e com o apoio de sistemas de gestão e operacionalização específicos, bem como de materiais didáticos intencionalmente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados através dos diversos meios de comunicação.

Considerando esse novo contexto, os papéis tradicionais exercidos pelo professor, aluno e escola, precisam ser adaptados à nova realidade. O aluno precisa desenvolver sua autonomia com responsabilidade, pois, ele se torna o responsável por estabelecer seus horários de estudos, local e o que fará para cumprir as metas. Para que esses alunos consigam exercer essa independência com determinação, eles precisam ser incentivados a estudar, para isso é importante que tenha um olhar voltado para os recursos produzidos.

A Secretaria de Educação a Distância (SEDIS) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) se destaca no Brasil pela produção de recursos como estes, ou seja, materiais didáticos voltados para a Educação a Distância. Criada em 2003, tem como objetivo fomentar a educação na modalidade a distância e estimular o uso das NTICS como ferramentas de ensino e aprendizagem. Hoje, possui convênios com a Universidade Aberta do Brasil, Ministério da saúde e outros órgãos nas diferentes esferas. O maior fomentador de projetos da Secretaria é o Laboratório de Inovação Tecnológica em Saúde (LAIS), responsável pelo desenvolvimento e manutenção do Ambiente Virtual do Sus, o Avasus, uma plataforma de conhecimento livre e aberto para a formação de gestores, docentes, estudantes e profissionais de saúde, além da população geral, idealizada pelo Ministério da Saúde do Brasil.

Este trabalho tem como objetivo elencar os recursos didáticos produzidos pelo LAIS e pela SEDIS para os módulos auto instrucionais Suporte Básico de Vida e Educação Interprofissional em Saúde, desenvolvidos para a plataforma AVASUS como alternativas para estimular o processo de ensino-aprendizagem dos alunos por meio das NTICS. A escolha se deu pelo fato de ambos possuírem um escopo que abriga diversos recursos, sugeridos pelos conteudistas e aperfeiçoados pela equipe técnica que elaboraram seus conteúdos.

A pesquisa consiste em um levantamento de materiais dos cursos analisados. Em seguida, houve uma separação dos recursos por categoria. Após esse momento, procurou-se dialogar com as pessoas envolvidas na produção dos materiais para colher as informações sobre como ocorre o processo de produção, do que se trata o recurso, quais ferramentas são utilizadas para produzi-lo e quais são os profissionais envolvidos.

Este trabalho está organizado da seguinte maneira: na Seção 2, é apresentado o processo de criação dos materiais, onde busca-se explicar todas as etapas de fabricação. A Seção 3 descreve o curso Educação Interprofissional em Saúde, bem como exibe alguns instrumentos de ensino-aprendizagem disponibilizados na referida formação. A Seção 4 apresenta o módulo Suporte Básico de Vida e expõe alguns dos recursos utilizados. Por fim, são apresentadas as considerações finais da atividade e expostas as referências utilizadas.

2. Processo de criação de materiais

Segundo Araújo (2017), visando a excelência na produção do conteúdo e uma abordagem contemporânea, mediatizada e interativa, que esteja consoante às práticas cotidianas da área da saúde, o LAIS destaca profissionais experientes e envolvidos com a temática para a elaboração do conteúdo do curso.

No que se refere à sistematização do processo, são realizadas 9 etapas. Na fase 1, a coordenação da produção oferece uma capacitação a esses profissionais. Nela são abordados aspectos da educação a distância, da importância da utilização das tecnologias de comunicação e informação para tornar o curso dinâmico e atrativo, além de dicas referentes a utilização da plataforma virtual de aprendizagem e do gerenciamento do processo. A partir deste ponto, como segundo passo, os autores do conteúdo pactuam um prazo de entrega e se dedicam a escrever a base do curso, ou seja, o texto que vai dar origem a todos os recursos educacionais.

No terceiro momento, este texto passa por uma revisão técnico-científica, que é uma análise do conteúdo do ponto de vista conceitual, uma avaliação entre pares com vistas a garantir que nenhum aspecto importante seja dispensado ou que pontos dispensáveis sejam incluídos, desperdiçando o envolvimento do aluno. No 4 estágio, ocorre uma revisão pedagógica, na qual se observa se apresenta características próprias da educação a distância, como dialogicidade, atividades pertinentes, inter-relação entre os diferentes tópicos, teoria ancorada em exemplos práticos do cotidiano.

Deste ponto em diante, o processo conta com o suporte e a experiência da SEDIS. Isso porque, segundo Soares (2000, p. 6), “um bom educador deve ser assistido por especialistas na área, uma equipe interdisciplinar, que deve ser formada para trabalhar na área de ensino-aprendizagem”. Se isso ocorrer, estaremos no campo da inter-relação entre comunicação-educação. A fase 5 contempla as revisões de: 5.1 estrutura, a qual organiza a estrutura textual, propõe estratégias complementares e prepara o texto para a produção de recursos mediatizados, como vídeos, podcasts, games, animações, aplicativos, objetos virtuais de aprendizagem, infográficos, histórias em quadrinhos, páginas web e outros; 5.2 língua portuguesa, em que profissionais especializados verificam e adequam o texto às normas de língua portuguesa do Brasil; e 5.3 normatização científica, que consiste no ajuste das referências e citações ao padrão exigido para textos acadêmicos publicados no país. Ao final das etapas 3, 4 e 5, o conteúdo é enviado novamente aos autores para que eles realizem as adequações solicitadas.

O sexto passo, com o texto base finalizado e sem possibilidade de modificações, é o de iniciar a produção dos recursos que irão compor o curso. Uma equipe interdisciplinar, composta por diversos especialistas, como designers, ilustradores, diagramadores,

animadores, programadores, câmeras, apresentadores, locutores, diretores de arte e criação, editores de áudio e vídeo trabalham, em consultoria com os autores do texto, para transformar conteúdo estático em linguagens vivas.

No sétimo momento, o curso é construído no ambiente virtual AVASUS, sob responsabilidade de uma equipe de informática, que insere os recursos, formata atividades e disponibiliza uma versão de validação para os autores. Caso haja necessidade de ajustes, eles são apontados e corrigidos (etapa 8) e, na fase 9, o curso é liberado para acesso ao público.

3. Educação Interprofissional em Saúde

O curso possui carga horária de 30 horas e está disponibilizado nos idiomas Português (BR), com 1.583 alunos matriculados, e Espanhol, com 232 alunos. Para acessá-los, o usuário precisa fazer um cadastro no Portal Sabiá, a partir do qual é liberada a navegação do Avasus. O público-alvo é composto por profissionais que atuam nos serviços de saúde, além de estudantes da área, docentes e gestores dos países da Região das Américas.

Propõe-se aos alunos uma primeira aproximação das bases teórico-conceituais e metodológicas da Educação Interprofissional em Saúde, como fundamentos para o desenvolvimento de competências colaborativas, além de discutir as especificidades do trabalho em saúde frente às complexas e dinâmicas necessidades de saúde. Outro objetivo seria apresentar os fundamentos da Educação Interprofissional e das práticas colaborativas em saúde, discutir as competências colaborativas importantes para o trabalho em saúde. Vale salientar que essas informações estão dispostas no plano do módulo do curso.

O curso apresenta três unidades e tem como professor conteudista Marcelo Viana da Costa. Os participantes estudam desde a história da educação interprofissional em saúde até as competências que devem desenvolver por meio desta. Os recursos utilizados para trabalhar com os temas centrais do módulo são vídeos, animações, PDFs interativos, infográficos, histórias em quadrinhos e um jogo.

Como a maioria dos cursos disponibilizados no Avasus, ele é autoinstrucional, ou seja, é voltado para que o aluno tenha um aprendizado autônomo. A avaliação realiza-se ao final de cada unidade, considerando as discussões trabalhadas nas aulas. Ao término, o sistema fornece um feedback visando configurar esse processo de avaliação como parte do processo de aprendizagem dos educandos.

3.1. Linhas do tempo interativas

Consiste em uma maneira de visualizar uma sequência de fatos em ordem cronológica de maneira interativa, sem descrevê-los de forma tradicionalmente textual. É possível acrescentar figuras, vídeos e links de interesse do aluno.

Para a produção das linhas do tempo interativas, tomou-se um modelo base, disponibilizado no Github (uma plataforma de hospedagem de código-fonte que permite aos programadores, utilitários ou qualquer usuário cadastrado na plataforma contribuam em projetos privados e/ou Open Source de qualquer lugar do mundo). São utilizadas as linguagens de marcação html, css e javascript para criar uma espécie de "página web", onde os alunos podem visualizar as informações. Foram feitas algumas adaptações no código base. No exemplo a seguir, os ícones, por exemplo, foram extraídos do site Font Awesome.

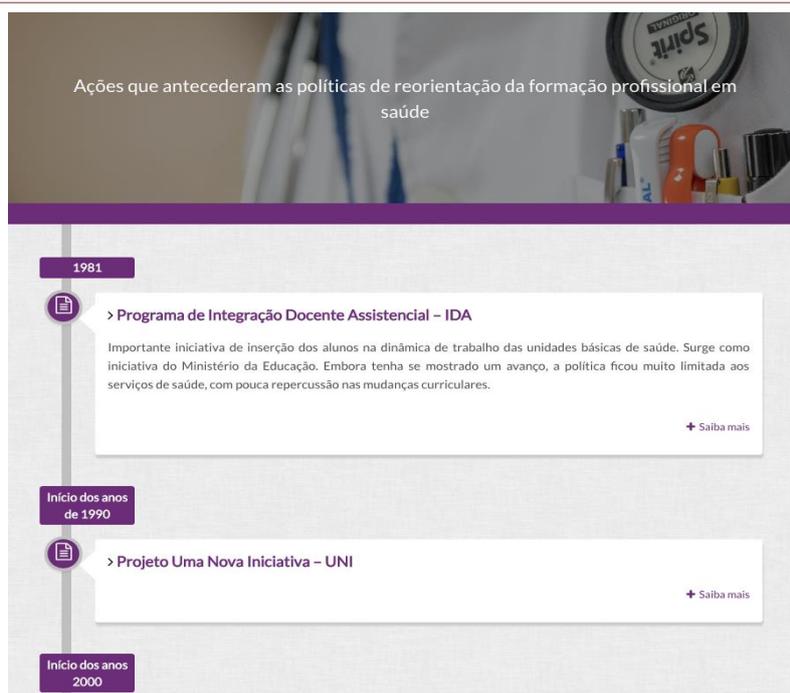


Figura 1- Linha do tempo interativa

Disponível em: <<https://avasus.ufrn.br/local/avasplugin/timeline/eis-pt/timeline1/#0>>.

Acesso em: 18 jul. 2018>

3.2. Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são utilizadas para contar histórias de maneira lúdica. Elas unem diálogos e imagens a serviço de uma narrativa gráfica, combinando-os de modo que não seja possível de se notar as emendas (EISNER, 2005).

Para construir histórias em quadrinhos, o revisor de estrutura toma como base a ideia original do conteduidista e prepara um roteiro para o ilustrador que contém descrição dos cenários, personagens e suas respectivas falas. A partir deste roteiro, o ilustrador irá desenvolver o recurso, que pode ser disponibilizado na plataforma em forma de PDF ou como HTML. Como todos os recursos, conteduidista recebe o material para análise e aprovação antes da oferta para o público.



Figura 2: História em Quadrinhos.

Disponível em:

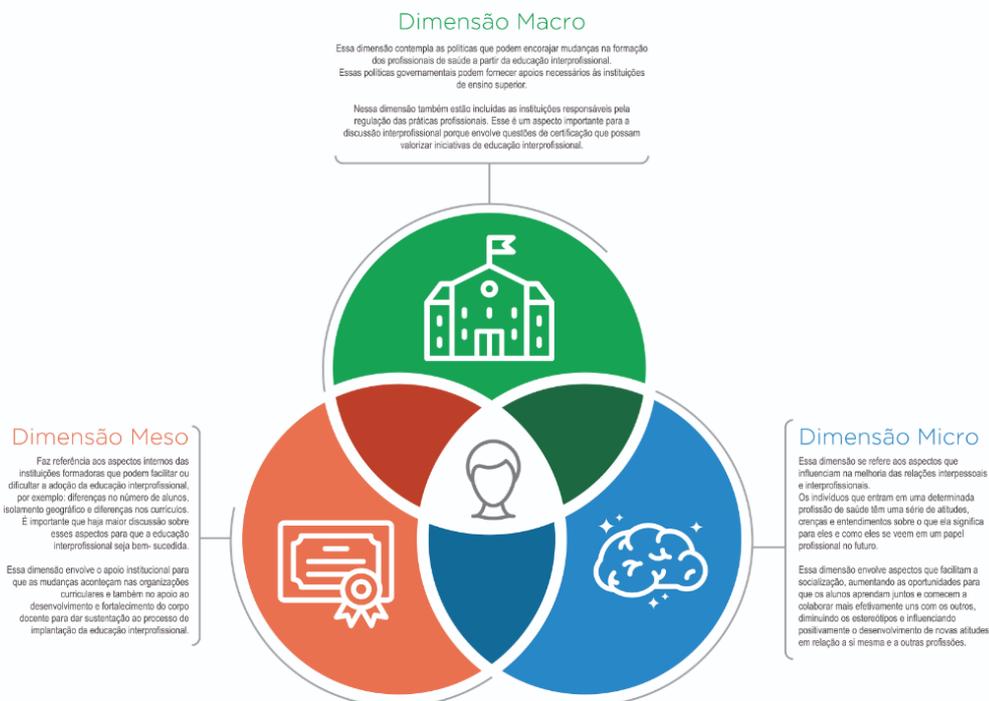
<https://avabus.ufrn.br/pluginfile.php/261505/mod_page/content/3/Quadrinho%201.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2018.

3.3. Infográficos

Os infográficos são utilizados com o objetivo de simplificar explicações mais complexas. Para isso, imagens, símbolos e anotações são inseridas em um só local. Para sua criação, na maioria das vezes, faz-se uso do programa Illustrator, do pacote Adobe. Os ícones são desenvolvidos pelo ilustrador ou baixados de sites da internet, como o Freepik e o Flaticon.

Geralmente aplicam-se a conteúdos que envolvem números, estatísticas, categorias, orientações do tipo “como usar” ou “como fazer”, ciclos de processos/doenças/fenômenos

etc., linhas históricas, informações geográficas, figuras e personagens ligados a um determinado assunto, entre outros.



Infográfico: Freepik.com editado por Dickson Tavares

Figura 3- Infográfico.

Disponível em:

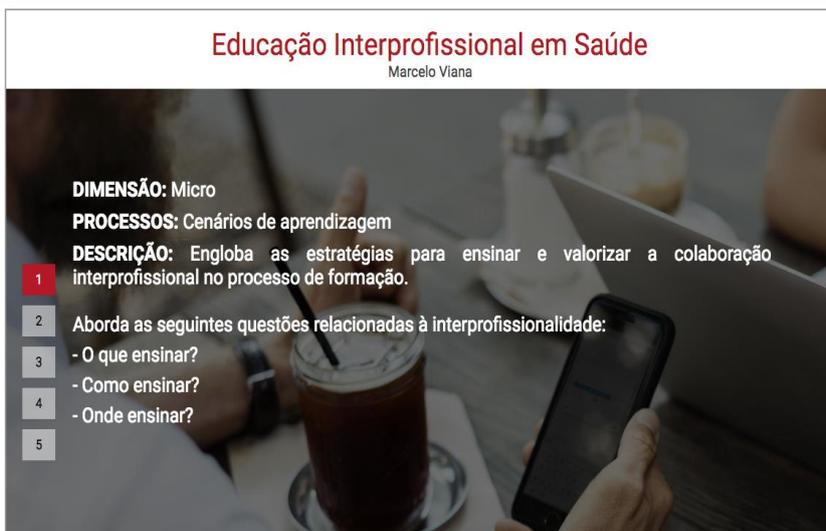
<https://avusus.ufrn.br/pluginfile.php/261509/mod_page/content/2/Infogr%C3%A1fico%201.jpg>. Acesso em: 18 jul. 2018.

3.4. Figuras Interativas

Figuras interativas são recursos que trazem informações importantes ao aluno de maneira que a assimilação do assunto seja gradualmente alcançada por meio de etapas, abas, ícones ou botões. São uma alternativa ao conteúdo e à imagem estáticos.

Assim como outros conteúdos citados neste artigo, pegou-se um código base no Github para gerá-las.

Educação Interprofissional em Saúde
Marcelo Viana



DIMENSÃO: Micro
PROCESSOS: Cenários de aprendizagem
DESCRIÇÃO: Engloba as estratégias para ensinar e valorizar a colaboração Interprofissional no processo de formação.

- 1
- 2 Aborda as seguintes questões relacionadas à interprofissionalidade:
 - 3 - O que ensinar?
 - 4 - Como ensinar?
 - 5 - Onde ensinar?

Figura 4- Figuras Interativas

Disponível em: <<https://avasus.ufrn.br/mod/resource/view.php?id=14269>>. Acesso em: 18 jul. 2018.

3.5. Jogos

Trabalhar os conteúdos por meio de jogos desperta nos alunos um maior interesse no aprendizado, na curiosidade e no espírito competitivo.

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo [...] (LOPES, 2001, p. 23).

O jogo trata-se de uma série de associações entre as competências (localizadas no menu esquerdo) e as opções apresentadas e cada etapa para que o aluno possa fixar o conteúdo proposto. Para isso, o participante deveria ver a descrição de cada uma competência e prestar atenção na cor de cada uma, pois ao ler as opções dispostas na tela e perceber a qual competência ela faz referência, ele deveria selecionar a cor da competência que acha correta e na opção que achar correta, colorindo-a. Depois de pintar todos os quadros, o jogador recebe um feedback do sistema, onde as repostas verde são as corretas e, em vermelho, as incorretas. No menu lateral ainda será possível verificar etapa na qual se encontra, quantidade de acertos na etapa atual e soma de acertos até então, ou seja, é possível verificar o resultado parcial. Finalizadas todas as fases, será dado o resultado final na tela.

Dentre os projetos de jogos realizados pela equipe de Interativos da SEDIS, o primeiro a ser pensado em ter uma versão dedicada para o mobile ao invés de acomodar o layout feito para computador foi esse. A diferença na hora de pensar o jogo para os dois tipos é que quando se pensa em criar para o mobile, se pensa em um usuário que use o celular na tela vertical, diferente do pc, onde a tela é horizontal. Além disso, foi criada também uma interação diferenciada aos usufruidores mobiles. O acesso visual às informações (perguntas e respostas) no computador é completo, devido o tamanho da tela. No celular, o usuário precisa deslizar a tela para ver todas as opções, sendo assim, a opção de tocar e segurar na tela para abrir informações foi aplicada em algumas funções. O projeto, nas duas versões, foi produzido usando o software Construct 2.



Figura 5- Jogo

Disponível em: <<https://avusus.ufrn.br/mod/resource/view.php?id=14271>. Acesso em: 18 jul. 2018.

4. Suporte Básico de Vida

O curso Suporte Básico de Vida possui carga horária de 30 horas e é ofertado no idioma Português (BR). A versão original conta com 17.490 alunos matriculados. Além dela, é ofertada uma versão com Audiodescrição, possuindo 1.229 alunos matriculados até a presente data, e a opção com legendagem, que até o momento desta pesquisa continha 345 discentes matriculados. Os conteudistas foram Isabel Karolyne Fernandes Costa, José Eugênio Lopes Leite e Manuela Pinto Tibúrcio. Ele está disponível para qualquer interessado no assunto, independentemente de estar vinculado à área da saúde. Para acessá-lo, devem ser realizados os mesmos procedimentos citados no tópico anterior.

Ele objetiva apresentar as ações de suporte básico de vida recomendadas pelo American Heart Association no atendimento às vítimas de parada cardiorrespiratória (PCR), parada respiratória (PR) e obstrução de Vias Aéreas por Corpo Estranho (OVACE) e seu grupo-alvo são profissionais de saúde, bombeiros, condutores de veículos de emergência e acadêmicos da área da saúde.

É composto por quatro unidades e os materiais ofertados para estudo dos conteúdos são PDFs interativos, vídeos, animações, ilustrações, infográficos e um jogo. Possui atividades avaliativas automatizadas com feedbacks, além de questionários pré e pós-teste, compostos por questões de múltipla escolha com quatro alternativas.

4.1. Animações

A animação a seguir foi feita para representar o coração humano. Ela mostra o lugar localiza-se o coração, além de mostrar as principais veias, artérias e o fluxo sanguíneo. Como referência para a produção, os profissionais responsáveis tomaram como base um vídeo disponível no

canal YouTube, uma animação 3D de um coração batendo com corte interno. Além do referido vídeo, foram pesquisados materiais como desenhos e fotografias do coração, interna e externamente, para que pudesse ser feito uma nova versão. Ocorreu uma separação das partes mais importantes e das que teriam menos relevância para que os menos importantes fossem simplificados ou não desenhados.

Foram utilizados princípios da animação de recortes, e em algumas partes, o uso de animação tradicional (quadro a quadro). O software utilizado foi o ToonBoom Harmony.

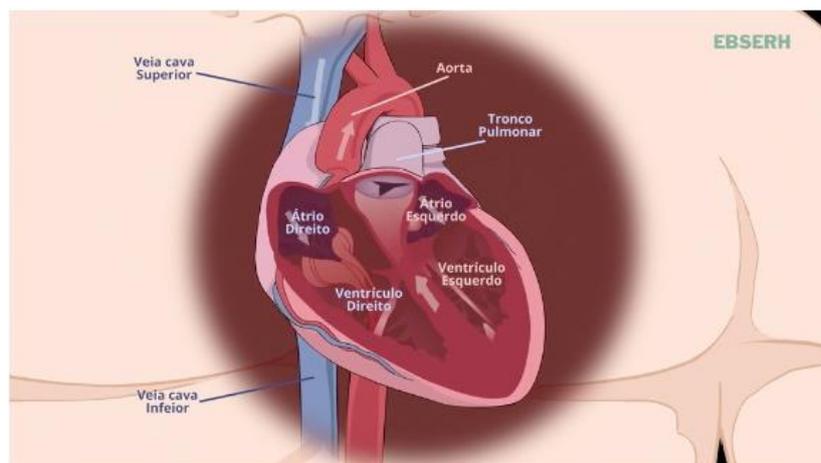


Figura 6- Animação do coração humano com corte interno.

Disponível em: <<https://avusus.ufrn.br/mod/page/view.php?id=11718>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

4.2. PDFs Interativos

Para subsidiar o aluno, os cursos do Avasus contam com um e-book interativo, que contém capítulos referentes às unidades de aprendizagem. Cada capítulo possui textos dialógicos, estratégias para motivar o aluno, figuras, infográficos e hiperlinks.

É neste PDF interativo que se encontra o conteúdo teórico escrito pelo autor, além das chamadas para o acesso aos recursos adicionais na plataforma. Para sistematizar o conhecimento para o aluno, o e-book é dividido e cada unidade apresenta o seu respectivo capítulo.

Assistolia

Então, caro aluno, chegamos ao ritmo de pior prognóstico numa PCR: a assistolia. Para entendermos melhor sobre ele, vamos à origem de seu termo, lá na antiga Grécia: "ásistole" (a não; sístole: contração) significa a total ausência de atividade ventricular controlada associada à inatividade elétrica cardíaca. Ou seja, nessa modalidade, o coração encontra-se mesmo parado, sem ritmo algum. Então, é caracterizada ao eletrocardiograma por uma linha reta (figura 3.5), casos raros de deflexões agônicas podem também ser visualizadas.



Figura 5 - Assistolia caracterizada por um traçado isoeletrico no ECG

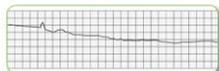


Figura 6 - Assistolia com deflexões agônicas no traçado do ECG

A assistolia corresponde à ausência total de qualquer ritmo cardíaco. É a situação terminal. Evidências cada vez mais contundentes apontam que a identificação de assistolia deve corresponder ao término dos esforços, mas não deve ser considerada isoladamente, outros parâmetros médicos devem estar associados na tomada da decisão de encerramento da RCP.

São ritmos em que a desfibrilação não está indicada. Deve-se, então, promover RCP de boa qualidade, aplicar as drogas indicadas e procurar identificar e tratar as causas reversíveis. Um maior aprofundamento sobre esse ritmo e seu tratamento veremos no curso de suporte avançado.

O tratamento para ASSISTOLIA no SBV será sempre COMPRESSÕES CARDÍACAS. Enquanto o paciente monitorizado com o DEA, quando analisado pelo aparelho, este, avisará por estímulos sonoros que você deverá continuar com as compressões cardíacas de alta qualidade, na sequência de 30 compressões e duas ventilações.

Você se lembra dos fatores de risco que o Sr. Ernani possuía para doenças cardiovasculares? Além do histórico familiar (seu pai morreu de um infarto agudo do miocárdio) ele era sedentário, andava estressado, estava acima do peso e foi tabagista por muitos anos. Além disso, consumia bebida alcoólica e comidas gordurosas, o que nos leva a pensar que o seu colesterol provavelmente deveria estar acima dos níveis considerados normais. Prazo cheio para um colapso súbito, não é mesmo?

Alguns dados:



Fonte: American Heart Association, 2015.

Apesar de avanços nos últimos anos relacionados à prevenção e ao tratamento da parada cardiorrespiratória, muitas são as vidas perdidas nestes eventos. Por esse motivo, ela permanece como um problema mundial de saúde pública.

Nessa altura, você já deve estar se perguntando: **quem pode ajudar a salvar a vida de uma pessoa em PCR?** A resposta é: **qualquer cidadão pode, inclusive você!**

Uma manifestação típica da obstrução grave é o sinal universal de asfixia em que por não conseguir falar, a vítima coloca as mãos na face anterior do pescoço sinalizando que não é capaz de respirar e costuma apresentar uma expressão facial de pânico.

O risco de obstrução total das vias aéreas por um corpo estranho alojado na laringe está associado a uma mortalidade em torno de 45% e em pacientes afetados por uma obstrução parcial das vias aéreas pode ocorrer risco de encefalopatia hipóxica próximo de 30% (SMITH et al., 2015).



Figura 1 - Sinal universal da asfixia

Assim, todas as pessoas devem estar atentas para o sinal universal da asfixia, para indicar a necessidade de ajuda e alívio imediato.

Tratamento para engasgo em adultos e crianças conscientes

Como vimos no tópico anterior, esses eventos em números absolutos, são pouco frequentes, no entanto, ações rápidas e oportunas podem prevenir a ocorrência desses óbitos. Todavia, sabemos ainda que a maioria das pessoas que sofre de asfixia fora do ambiente hospitalar morre sem receber cuidados de ressuscitação cardiopulmonar (RCP). Dessa forma, a autoaprendizagem de alívio do engasgo e RCP por meio de vídeos e/ou módulos em computador com prática real pode ser uma alternativa racional aos cursos ministrados por instrutores (AMERICAN HEART ASSOCIATION, 2015).

Figura 7- PDF Interativo

Araujo, 2017, p. 4.

4.3. Situação problema audiovisual

A metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas é aquela na qual o ensino e a aprendizagem ocorrem a partir de problemas e esses problemas de ensino são elaborados por uma equipe de especialistas para cobrir todos os conhecimentos essenciais (BERBEL, 1998). O problema de ensino perpassa todas as quatro unidades de aprendizagem do curso, sendo retomado e fazendo correlações com o conhecimento aplicado.

No caso deste curso, optou-se por transformar o problema em um curta-metragem, o qual retrata o problema clínico por meio da linguagem cinematográfica. O vídeo apresenta uma situação descreve uma situação de parada cardiorrespiratória de um cidadão brasileiro típico que não toma as precauções necessárias para evitar complicações decorrentes de um estilo de vida pouco saudável.



Figura 8- Situação problema.

Disponível em: <<https://avasus.ufrn.br/mod/page/view.php?id=11709>>. Acesso em: 18 jul. 2018.

4.4. Palavras Cruzadas

As palavras cruzadas são uma espécie de jogo ou passatempo que consiste em preencher os espaços vazios de um espaço com letras. Como dica das letras a serem completadas, é indicado o significado das palavras que serão colocadas na vertical e na horizontal. As células cinzas simbolizam blocos que não serão colocadas letras. Os blocos brancos significam os espaços a serem preenchidos. Eles são numerados e se cruzam na horizontal e vertical.

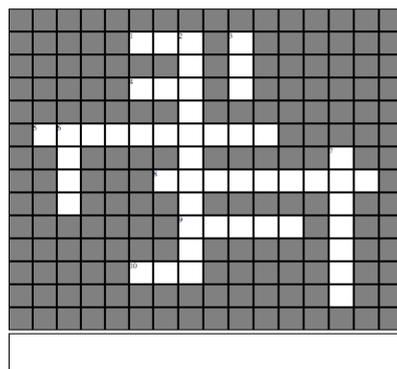
Após ler a dica e identificar qual a palavra cabe naquele local, o jogador escreve uma letra em cada célula branca, até preencher todo o jogo. Neste caso, ao clicar sobre os números, os espaços a serem preenchidos ficam em amarelo para mostrar ao participante a quantidade de letras que devem ser colocadas nas lacunas.

Utilizou-se um template disponibilizado no GitHub com a estrutura do jogo. A estrutura utiliza-se do código html, css e javascript.

Exercício - Palavras cruzadas

CRUZADAS

Clique nos números para visualizar a pergunta e em seguida digite a resposta para completar a palavra cruzada. Não use acentos nas palavras se forem acentuadas. Algumas palavras cruzadas são compostas por 2 palavras; por isso, quando for escrever no quadro de respostas, não coloque espaço entre elas.



NORMAL

- 1 Sigla que representa a principal causa de parada cardiorrespiratória na modernidade..
- 4 Sigla definida como cessação abrupta das funções cardíacas, respiratória e cerebral.
- 5 Uma das principais causas de morte súbita na era pré-moderna.
- 8 Método antigo de RCP que consistia na aplicação de calor ao corpo inerte.
- 9 Fórum entre organizações de todo o mundo que discute e coordena todos os aspectos da RCP.
- 10 Sigla da Associação sem fins lucrativos que publica diretrizes internacionais para RCP.

BAIXO

- 2 Colapso inesperado que ocorre imediatamente ou em um período de uma hora após o início dos sintomas
- 3 Sigla que compreende o conjunto de medidas utilizadas no atendimento a uma vítima em parada cardiorrespiratória.
- 6 Método criado por Paracelsus que caracterizou a primeira tentativa de ventilação artificial.
- 7 Criador do manequim Resusci Anne.

Figura 9- Palavra cruzada..

Disponível em: <<https://avusus.ufrn.br/mod/resource/view.php?id=11715>>. Acesso em: 11 jul. 2018.

5. Considerações Finais

Nesta pesquisa, procurou-se listar alguns dos recursos didáticos produzidos pelo LAIS e pela SEDIS para os módulos auto instrucionais Suporte Básico de Vida e Educação Interprofissional em Saúde, desenvolvidos para o Avasus. De acordo com o supracitado, é necessário que os alunos se sintam empolgados para estudar a distância e, uma das formas de entusiasamá-los, é disponibilizando bons materiais nos cursos EaD.

Algumas decorrências dos módulos analisados podem ser depreendidas a partir de dados coletados no ambiente virtual de aprendizagem Avasus . Ao concluí-los, o educando é convidado a avaliá-lo, atribuindo de uma a cinco estrelas e escrevendo um comentário. Todos os feedbacks ficam expostos na página inicial dos cursos, no campo “Informações gerais”, no item “Avaliações”. A média geral de ambos é de cinco estrelas, e a natureza dos comentários é majoritariamente positiva, o que por si só reflete que os alunos estão satisfeitos com os recursos de ensino-aprendizagem disponibilizados.

Assim, deduz-se que os cursos têm boa qualidade e encorajam os alunos a estudarem na modalidade EaD.

Referências

- _____. Innovation in health: using the resources of distance education to teach basic life support to the brazilian population. In: INTERNATIONAL CONFERENCE OF EDUCATION, RESEARCH AND INNOVATION, 10., Seville, 2017. Conference proceedings... Seville, 2017.
- BERBEL, N. N.: “Problematization” and Problem-Based Learning: different words or different ways? Interface — Comunicação, Saúde, Educação, v.2, n.2, 1998.
- EISNER, W. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____. Narrativas Gráficas de Will Einser. São Paulo: Devir, 2005.
- LOPES, M. da G. Jogos na Educação: criar, fazer e jogar. São Paulo: Cortez, 2001.
- SOARES, I. O. Educomunicação: um campo de mediações. Comunicação & Educação. São Paulo: ECA/USP- Editora Segmento, Ano VII, set/dez. 2000, nº 19.
- REFERENCIAIS DE QUALIDADE PARA CURSOS A DISTÂNCIA. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/ReferenciaisdeEAD.pdf>> Acesso em: 15 jul. 2018.