Trabalho apresentado no 22º CBCENF

Título: CONSTRUÇÃO DE UM APLICATIVO SOBRE SUPORTE BÁSICO DE VIDA: PERCURSO METODOLÓGICO

Relatoria: Daniela de Souza Motta
Fábio da Costa Carbogim
Autores: Ana Carolina Carraro Tony
Thalita de Oliveira Felisbino

Modalidade: Pôster
Área: Tecnologias, Pesquisa, Cuidado e Cidadania
Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: o suporte básico de vida (SBV) é responsável por nortear as ações sequenciais a serem tomadas durante atendimento primário a vítima. Durante uma situação de parada cardiorrespiratória (PCR) o SBV se concentra em uma sequência de ações que vão desde o reconhecimento do quadro de PCR até ações de compressões torácicas e também o uso de recursos tecnológicos. A realização precoce do atendimento de emergência em situações de PCR é determinante para otimização da sobrevida da vítima. A utilização de smartphones como uma ferramenta pedagógica engrandece o processo de aprendizagem, dinamizando os conteúdos expostos fazendo assim com que o aluno se insira na construção coletiva do conteúdo abordado. Acredita-se que uso dessa tecnologia digitai propiciará um incremento a formação dos acadêmicos de enfermagem/saúde, fornecendo informações técnicas e práticas sobre a temática, sendo uma ferramenta disponível, a qualquer momento, através de seu smartphone. Objetivo: desenvolver e validar um aplicativo multimídia em plataforma móvel para o ensino de SBV para estudantes de graduação em enfermagem/saúde na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais. Metodologia: Trata-se da descrição do percurso metodológico para construção de um aplicativo para o ensino de SBV em situação de PCR a estudantes de enfermagem e saúde. Resultados: na fase 1 foi realizado inquérito com estudantes de graduação em enfermagem sobre as necessidades/demandas em relação a temática. Na fase 2, iniciou-se o desenvolvimento do aplicativo, baseado na teoria histórico-cultural e na metodologia do Design Instrucional Contexualizado (DIC), que tem como objetivo planejar, desenvolver e aplicar situações didáticas intencionalmente, onde a partir da sequência interna predefinida e proposta pelo aplicativo. Dessa forma, espera-se que o usuário seja capaz de articular e programar as ferramentas necessárias para seu processo de aprendizagem, tendo o aplicativo como mediador. Para o desenho do aplicativo serão seguidas as seguintes etapas: análise, desenho (design), desenvolvimento, implementação e avaliação. Conclusão: diante do objetivo definido, para o desenvolvimento do aplicativo se procederá a criação do ambiente virtual, avaliação da plataforma por experts. Deverão ser considerados os aspectos educacionais, os recursos didáticos e a interface do ambiente virtual Diante das avaliações e sugestões realizadas nessa etapa, serão feitos reajustes, buscando readequar o conteúdo à plataforma.