

Estrutura Digital com a Criação de Filmes Educativos para a Prática por Simulação: Sebent@ Digital

João Cainé (coord.), Cláudia Augusto, Manuela Machado
Escola Superior de Enfermagem

Âmbito

Por razões éticas na promoção da segurança da pessoa doente, o estudante nunca executará pela primeira vez uma intervenção diretamente na pessoa alvo de cuidados. Isso pressupõe que o estudante tenha uma forte componente de prática por simulação em contexto laboratorial. O projeto visou a produção de filmes educativos de apoio a essa prática, com base em cenários clínicos laboratoriais e reais, relacionados com os cuidados de enfermagem à luz do atual estado da arte e no contexto daquilo que são os cuidados de saúde em Portugal.

Finalidades

Promover a autonomia do estudante
Diminuir o *gap* teoria-prática
Estimular a criatividade e o realismo na construção de cenários clínicos
Facilitar o trabalho pedagógico com grandes grupos de estudantes na prática por demonstração
Reduzir o viés de comunicação docente-estudante em conteúdos altamente padronizáveis
Promover o trabalho de *debriefing*
Aumentar o nível de satisfação dos docentes e estudantes com as práticas por simulação
Melhorar o sucesso escolar no âmbito das práticas por simulação

Contexto

Escola Superior de Enfermagem
Licenciatura em enfermagem
UC: Fundamentos de Enfermagem I e II
UC: Enfermagem do Adulto e Idoso

[Relatório do projeto \(link\)](#)

Email de contacto:
jcaine@ese.uminho.pt



Processos

Fase 1: Formação dos participantes sobre a construção dos filmes educativos – sessões formativas sobre a construção de guiões de filmes educativos.

Fase 2: Construção dos guiões dos filmes educativos – incluiu o acompanhamento técnico por parte do GAE no apoio à construção dos guiões dos filmes educativos, com o apoio científico de docentes das áreas temáticas definidas e os enfermeiros colaboradores.

Fase 3: As filmagens foram efetuadas nos laboratórios de simulação clínica da ESE. A narração dos destes filmes foi feita utilizando duas estratégias distintas: através da fala direta dos personagens do filme e através da narração com voz *over*. Foram solicitadas sugestões de melhoria aos docentes e tutores das estudantes a partir da avaliação dos três primeiros filmes produzidos. A produção dos filmes foi um processo complexo, incluindo filmagens, construção de guiões, narrações e pós-produção com a inclusão de som e elementos gráficos.

Fase 4: Disponibilização dos filmes na *Blackboard* através de uma tipologia de UC criada para o efeito, na qual fossem adicionados como conteúdo de suporte educativo acessível a estudantes e docentes nas UC a que estavam associados, em qualquer momento ou contexto da atividade letiva. A visualização dos filmes é dinâmica e associada ao momento temporal de cada temática específica. Na tela do monitor, para cada filme, aparece uma breve apresentação de contextualização do mesmo. Cada filme tem associado um conjunto de notas explicativas que aprofundam e ajudam a interpretar o que foi visualizado, assim como questões de tipo *quizz* e de carácter aberto com o objetivo de facilitar o *debriefing*.

Resultados

No 2º semestre do ano letivo de 2019/20 iniciou-se a implementação dos recursos produzidos no contexto das práticas laboratoriais. No entanto, com o surgimento da pandemia Covid-19 e o encerramento da Universidade do Minho, a suspensão das atividades presenciais alterou a programação efetuada e impediu a sua aplicação no contexto das atividades de simulação clínica. Esta impossibilidade alterou os pressupostos do projeto no que se refere à utilização dos filmes como ferramenta de apoio à aprendizagem dos estudantes em contexto de simulação. Expectávamos implementá-la no 2º semestre do ano letivo 2020/21, mas as condições sanitárias não o permitiram. Em alternativa, alguns filmes foram utilizados como apoio a atividades letivas que foram convertidas para trabalho assíncrono.

Recursos

- 35 filmes educativos que reproduzem práticas clínicas altamente padronizáveis