

# OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS: OBESIDADE E DISLIPIDEMIA

Tamyres Oliveira dos Santos, Stephani Catherini Paz Brondani, Luísa Helena Machado Martinato,  
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: Obesidade e Dislipidemia” 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

Os índices de sobrepeso e de obesidade na população estão aumentando, devido à transição nutricional a qual o país está passando. Estes agravos continuam a persistir, ainda que a desnutrição atinja grupos populacionais delimitados, representando situação de extrema gravidade social, pois expõe os indivíduos a maior risco de adoecer e morrer. (BATISTA FILHO e RISSIN, 2003). Favorecendo inclusive o desenvolvimento de dislipidemia e, conseqüentemente, agravos cardiovasculares.

Neste contexto, a prevenção e controle das Doenças Crônicas Não-Transmissíveis, como Obesidade e Dislipidemia, e seus fatores de risco são essenciais para evitar o aumento da incidência dessas doenças e suas conseqüências para a qualidade de vida e saúde da população 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 Obesidade e Dislipidemia. 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: Obesidade e Dislipidemia”. 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 Obesidade e Dislipidemia, 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, investindo em diversas ações educativas, dentre estas, o processo de ensino-aprendizagem mediada por computador e o uso de metodologia ativa de ensino. 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. Esta proposta busca uma formação de excelência para os futuros profissionais de enfermagem tendo como meta conciliar o conhecimento teórico para a prática clínica por meio da utilização das tecnologias de informação e comunicação (TICs) que facilitem o processo de aprendizagem do aluno.

A estruturação dos objetos visa a sua aplicação no ensino presencial em enfermagem, no entanto, suas características de interatividade permitem que sejam usados em atividades à distância.

BATISTA FILHO, M.; RISSIN, A. A transição nutricional no Brasil: tendências regionais e temporais. Cadernos de Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 19, Sup. I, p. S181=S191, 2003.

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