

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

#### *Disclaimer*

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## **Learning Scenarios (IO2)**

# Incerteza na ação de assistência\*

## **Público-alvo**

O público-alvo refere-se ao ensino de professores/formadores (tutores) de Ensino e Formação Profissional (EFP) no campo dos Cuidados de Assistência/Enfermagem. O cenário é dirigido aos participantes envolvidos em atividades de formação nos níveis 3 e 4 do Quadro Europeu de Qualificações (QEQ).

### *Problema a resolver - Situação de aprendizagem*

A seguinte situação de aprendizagem aborda o tema da incerteza na ação profissional na área dos cuidados/assistência. Dentro do cenário da situação de aprendizagem, são abordadas as seguintes questões: O que significa incerteza quando se atua na área dos cuidados? Que possibilidades e opções existem para lidar com situações de ação correspondentes?

Em situações de conversação, existem, muitas vezes, perspetivas diferentes, mas baseiam-se numa perceção largamente partilhada da realidade. Nos cuidados de assistência/enfermagem, estes pré-requisitos básicos de comunicação nem sempre são dados, como por exemplo no quadro clínico da demência, que a situação inicial seguinte de aprendizagem irá tratar.

### *Visão geral do cenário*

O cenário de aprendizagem é dirigido aos participantes envolvidos em atividades de formação nos níveis 3 e 4 do QEQ.

A situação de aprendizagem "Incerteza na ação de assistência" é introduzida pelo filme "Incerteza". Este filme é sobre a Sra. Martin, uma mulher que sofre de demência, que está a ser cuidada numa ala de medicina interna de um hospital para doentes agudos. O pessoal de



enfermagem é confrontado com o comportamento desafiante da Sra. Martin e deve também gerir profissionalmente a carga de trabalho na enfermaria.

Fonte do vídeo: <https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/>

## Ferramenta de Autoavaliação

### IDC-VET

Como docente/formador que deseja desenvolver competências digitais para a educação e formação, convidamo-lo, antes de integrar este cenário de aprendizagem nas suas próprias práticas de ensino, a empreender a [Ferramenta de Autoavaliação IDC-VET](#), que pode ajudá-lo a mapear os seus próprios pontos fortes e fracos ao nível de competências digitais na Educação.

A nossa aspiração é que, uma vez implementado este cenário de aprendizagem e reavaliando, posteriormente, as suas competências digitais com a nossa ferramenta de autoavaliação, possa observar melhorias nas dimensões e competências do DigCompEdu seguintes.

## Competências do DigCompEdu abrangidas

01		Envolvimento Profissional	
1.3	Prática reflexiva	Refletir individual e coletivamente, avaliar criticamente e desenvolver ativamente a sua própria prática pedagógica digital e a da sua comunidade educativa.	
	B2 Especialista	Usar uma variedade de recursos para desenvolver práticas individuais digitais e pedagógicas.	<p><i>Procuro ativamente boas práticas para o EFP, cursos ou outros conselhos para melhorar as minhas próprias pedagogias digitais e competências digitais mais abrangentes.</i></p> <p><i>Avalio e reflito sobre como utilizar as tecnologias digitais para melhorar a minha prática educativa.</i></p>

02		Recursos digitais	
----	--	-------------------	--

<b>2.2 Criação e modificação de recursos digitais</b>	Modificar e desenvolver recursos existentes com licença aberta e outros recursos onde tal é permitido. Criar ou cocriar novos recursos educativos digitais. Ter em consideração o objetivo específico de aprendizagem, o contexto, a abordagem pedagógica e o grupo de alunos/formandos, ao selecionar recursos digitais e planificar a sua utilização.	
C1 Líder	Criar, cocriar e modificar recursos de acordo com o contexto de aprendizagem, utilizando uma variedade de estratégias avançadas.	<p><i>Crio e modifico recursos e atividades digitais adaptadas ao contexto de aprendizagem e ao grupo de alunos/ formandos, utilizando estratégias inovadoras, tais como fichas de avaliação online, questionários online, jogos temáticos, plataformas de colaboração.</i></p> <p><i>Utilizo e partilho com colegas as ferramentas interativas, tais como h5p, Padlet, Mentimeter, Kahoot, e outras, mais adequadas ao conteúdo e nível dos alunos/formandos, e criamos em conjunto recursos digitais.</i></p>

<b>03</b>	<b>Ensino e aprendizagem</b>	
	<b>3.1 Ensino</b>	Planificar e implementar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino, de modo a melhorar a eficácia das intervenções pedagógicas. Gerir e orquestrar adequadamente estratégias de ensino digital. Experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagógicos para o ensino e formação.
	B1 Integrador	<p><i>Consigo integrar a utilização de várias tecnologias e ferramentas digitais diferentes nas aulas teóricas e no apoio à aprendizagem independente dos alunos/formandos.</i></p> <p><i>Integro várias tecnologias e ferramentas digitais diferentes em ambientes práticos de</i></p>

			<i>formação e aprendizagem baseados em trabalho.</i>
	<b>3.3 Aprendizagem colaborativa</b>	Usar tecnologias digitais para promover e melhorar a colaboração do aluno/formando. Permitir que os alunos/formandos usem tecnologias digitais enquanto parte de tarefas colaborativas, como meio de melhorar a comunicação, a colaboração e a criação colaborativa de conhecimento.	
	B2 Especialista	Utilizar ambientes digitais para apoiar a aprendizagem colaborativa	<p><i>Consigo utilizar ambientes de aprendizagem online (Internet) para apoiar a aprendizagem colaborativa dos alunos do EFP nas salas de aula.</i></p> <p><i>Consigo aplicar ambientes digitais utilizados para a colaboração e comunicação nos processos de trabalho para fins de aprendizagem colaborativa.</i></p>

<b>05</b>	<b>Capacitação de aprendentes</b>		
	<b>5.3 Envolvimento ativo do aprendente</b>	Usar tecnologias digitais para promover o envolvimento ativo e criativo dos alunos/formandos com um assunto específico. Usar tecnologias digitais no âmbito de estratégias pedagógicas que fomentem as competências transversais dos alunos, a reflexão profunda e a expressão criativa. Abrir a aprendizagem a novos contextos do mundo real, que envolvam os próprios alunos em atividades práticas, investigação científica ou resolução de problemas complexos, ou que, de outros modos, aumentem o seu envolvimento ativo em temas complexos.	
	B2 Especialista	Usar tecnologias digitais para o envolvimento ativo dos alunos/formandos com o tópico sob estudo.	<i>Explico e demonstro aos alunos e formandos do EFP as vantagens da utilização das tecnologias digitais para a aquisição ativa e eficaz de conhecimentos profissionais, competências e aptidões transversais nas salas de aula e nos ambientes de formação prática.</i>

			<i>Início e implemento projetos de formação que impliquem a utilização de tecnologias digitais para o envolvimento ativo dos alunos e formandos do EFP na aquisição de conhecimentos, aptidões e competências profissionais.</i>
	C1 Líder	Inovar estratégias digitais para aprendizagem ativa.	<p><i>Concebo a nova abordagem metódico-organizacional da aprendizagem ativa para os alunos e formandos do EFP com base na aplicação das tecnologias digitais.</i></p> <p><i>Desenvolvo novas soluções tecnológicas de aplicações digitais para a aprendizagem ativa para os alunos e formandos do EFP.</i></p>

## Construção do curriculum

Adotámos uma Taxonomia de Bloom revista (Anderson e Krathwohl, 2001):

Nível	Descrição	Cobertura
Criar	Juntar elementos para formar um todo coerente ou funcional; reorganizar elementos num novo padrão ou estrutura através da geração, planeamento ou produção	FC
Avaliar	Fazer julgamentos com base em critérios e normas através de verificação e	FC
Analisar	Quebrar o material em partes constituintes, determinando a forma como as partes se relacionam umas com as outras e com uma estrutura ou objetivo global através de	FC
Aplicar	Executar ou utilizar um procedimento através da execução ou implementação	PA
Compreender	Construção de significado a partir de mensagens orais, escritas e gráficas através da interpretação, exemplificação, classificação, resumo, dedução, comparação e explicação	PA

Recordar	Recuperar, reconhecer e relembrar conhecimentos relevantes da memória a longo prazo	PA
PA = Pré-requisitos de aprendizagem, FC= Foco do cenário de aprendizagem		
Fonte: Anderson & Krathwohl (2001)		

### *Descrição do cenário*

Em situações de conversação, existem muitas vezes perspetivas diferentes, mas estas encontram-se numa perceção amplamente partilhada da realidade. Na enfermagem ou cuidados de assistência, estas condições básicas de comunicação nem sempre são dadas, como por exemplo no quadro clínico da demência. O prestador de cuidados e o paciente podem estar em realidades diferentes. A incerteza das situações sócio comunicativas, que de qualquer forma existe, é exacerbada em certas situações de cuidados. Este problema de incerteza deve refletir-se no cenário de aprendizagem de um estudo de caso com um paciente com demência.

Neste cenário, os aprendentes (alunos/formandos) adquirem a capacidade de explicar e rever a incerteza específica da ação no campo de trabalho dos cuidados. São capazes de desenvolver várias soluções e interações possíveis, tendo em conta as particularidades dos clientes a cuidar e das condições de enquadramento, e de as avaliar em relação a um objetivo previamente definido, por exemplo, cuidados orientados para a pessoa idosa doente mental.

Os aprendentes adquirem a capacidade de refletir sobre interpretações diferentes e anteriormente não percebidas da respetiva incerteza de ação, bem como sobre o comportamento associado dos clientes a serem atendidos. Ao fazê-lo, estão conscientes das suas próprias interpretações orientando as suas ações, a diferença dos outros e a multiplicidade de perspetivas associadas. Adotam a perspetiva dos outros e concebem ofertas de interação criativa de cuidados com base nas diferentes alternativas de ação disponíveis.

Os aprendentes adquirem a capacidade de agir apesar das exigências contraditórias dos vários atores envolvidos nos cuidados. Para tal, refletem sobre a incerteza particular da ação face a exigências contraditórias e desenvolvem soluções alternativas orientadas para objetivos e devidamente adaptadas. Para tal, lidam com as consequências de exigências não satisfeitas e têm-nas em conta na conceção de opções de interação nos cuidados psiquiátricos gerontológicos.

Fonte: Evers, T. (2015)

### *Objetivos do cenário*

O objetivo é:

- Sensibilização para a relevância de agir na incerteza

- Exploração das próprias experiências e sentimentos
- Integração de conhecimentos especializados e de conhecimentos situacionais
- Criar opções de ação

### Requisitos

Infra-estruturas e tecnologia de ensino/aprendizagem:

- Acesso à internet
- Computador ou *tablet*
- Ferramentas de apresentação (ex: projetor)
- Alunos: *Smartphone*

### Planificação geral

Unidade 1	Sensibilização para a relevância do tema "incerteza na assistência", reflexão das atitudes e condições necessárias e desenvolvimento de opções para agir
Duração	4 horas
Metodologia	Apresentação do caso em vídeo, Discussão e reflexão em grupo, Entrevista a peritos, Produção de um vídeo, Discussão e reflexão em grupo.
O que faz o tutor	O tutor apresenta um estudo de caso. Depois de ver o vídeo, a turma é dividida em grupos e o tutor pede aos aprendentes que introduzam numa ferramenta de quadro branco <i>online</i> do seu grupo de alunos (por exemplo, Miro, Flinga) os seus pensamentos e sentimentos que resultaram do visionamento do filme. O professor guia a etapa do processo (ver o que faz o aprendente). Após a apresentação, o tutor mostra uma entrevista com o Prof. Dr. Thomas Evers. A investigação do Prof. Evers centra-se na questão da "incerteza na assistência de cuidados". Após o vídeo, o tutor introduz a tarefa "produção de vídeo". O tutor está a orientar a apresentação e discussão.
O que faz o aprendente	Os aprendentes tomam conhecimento do estudo de caso da Sra. Martin e assistem ao filme "Incerteza nos Cuidados de Assistência".

	<p>Os aprendentes introduzem os seus pensamentos e sentimentos na ferramenta <i>online</i>. Os grupos de aprendentes agrupam-se e discutem os <i>feedbacks</i> e apresentam em plenário à turma.</p> <p>Os aprendentes ouvem a entrevista de peritos com o foco: "Quais são as dificuldades e possibilidades de atuação em situações incertas?".</p> <p>Após o vídeo, os aprendentes produzem, em grupos, vídeos sobre ideias alternativas para reações (ver anexo).</p> <p>Os aprendentes assistem aos vídeos dos outros grupos em plenário e discutem as diferentes abordagens.</p>
Equipamento e apoio	<p>Internet (para o Miro, Flinga ...)</p> <p>Monitor para apresentação do caso e entrevistas a peritos</p> <p><i>Smartphones</i> para a produção de vídeos</p>
Referência ao DigCompEdu	<p><u>1 Envolvimento profissional:</u></p> <p>1.3 Prática reflexiva</p> <p><u>2 Recursos digitais:</u></p> <p>2.2 Criação e modificação de recursos digitais</p> <p><u>3 Ensino e aprendizagem:</u></p> <p>3.1 Ensino</p> <p>3.3 Aprendizagem colaborativa</p> <p><u>5 Capacitação dos aprendentes:</u></p> <p>5.3 Envolvimento ativo</p>
Avaliação de/para aprendizagem	<p><i>Role-playing</i> e reflexão posterior</p>
Recursos/ <i>links</i> /conteúdo relevante/exemplos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vídeo "Incerteza": <a href="https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/9911f654c0b64a3dbba5/">https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/9911f654c0b64a3dbba5/</a></li> <li>- Vídeo "Incerteza - Ação Não-violenta" O caso pode ser alargado ao tema da "ação não violenta". O caso já conhecido recebe uma "resolução" (segundo vídeo) por meio de imobilização / restrição da liberdade. Aqui, como na situação anterior, os sentimentos, experiências e opções de ação teriam de ser discutidos.</li> </ul> <p><a href="https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/">https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/</a></p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vídeo “Entrevista ao perito Prof. Dr. Thomas Every”: <a href="https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/fa237847109c449d9409/">https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/fa237847109c449d9409/</a></li><li>- Anexo: "Filmar com um <i>smartphone</i>"</li><li>- Miro: <a href="https://miro.com/de/">https://miro.com/de/</a></li><li>- Flíngua: <a href="https://flinga.fi/">https://flinga.fi/</a></li></ul>
--	--

### Referências

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom’s Taxonomy of educational objectives: Complete edition. New York: Longman.

Evers, T. (2015). Die besondere Ungewissheit im Handeln – bildungstheoretisch und empirisch fundierte Kompetenzerfassung am Beispiel gerontopsychiatrischer Pflegepraxis. bwp@ Spezial 10 – Berufsbildungsforschung im Gesundheitsbereich. Online: [http://www.bwpat.de/spezial10/evers\\_gesundheitsbereich-2015.pdf](http://www.bwpat.de/spezial10/evers_gesundheitsbereich-2015.pdf)

### Anexo

## "Filmar com um *smartphone*" para a sua própria narrativa

O objetivo deste método é desenvolver ideias alternativas de ação com a ajuda do potencial do grupo e apresentá-las a outros, bem como melhorar a sua própria competência mediática.

**Etapa 1** (aprox. 15 min)

### Selecione um caso: Que situação deve ser tratada?

Todos descrevem **brevemente** uma situação de caso que tenha experimentado ou observado no seu grupo de trabalho. Cheguem agora a acordo sobre uma situação com a qual todos se podem relacionar e que será depois utilizada para a filmagem do vídeo. Pensem em conjunto sobre que acções alternativas existem para a situação do caso e escolham uma que gostariam de retratar.

**Etapa 2** (aprox. 60 min)

### Criar um conceito: Qual é a melhor forma de encenar o caso?

Simple, mas essencial: defina previamente o que quer "contar" e como pode implementar a "história" em vídeo. É melhor escolher de antemão quais os aspetos que deseja enfatizar. Deve ser possível contar a história de uma forma compreensível dentro de poucos minutos.

Pense também nas cenas que pretende utilizar para apresentar a sua história. Numa breve sessão de brainstorming, recolha as suas ideias comuns e escreva o enredo e o diálogo em tópicos num "guião".

### **Etapa 3** (aprox. 10 min)

#### **O elenco: quem faz o quê?**

Agora preencha os diferentes papéis, tanto os dos "actores" para o estudo de caso, como os do "operador de câmara" (quem filma com o telemóvel?) e "realizador" (quem mantém a visão geral?).

### **Etapa 4** (aprox. 20 min)

#### **O cenário do filme: escolha o local e os adereços!**

Agora encontre um local adequado para o seu vídeo e pense sobre os adereços de que poderá precisar e organize-os em conjunto. Mas mantenha-o tão simples quanto possível, decida o que é realmente importante para retratar o caso!

### **Etapa 5** (aprox. 45 min)

#### **A gravação está a decorrer: agora filme o estudo de caso com o seu *smartphone*!**

As filmagens propriamente ditas podem agora começar, o(a) operador(a) de câmara filma as cenas individuais do estudo de caso com o smartphone. A resolução do vídeo não deve ser demasiado alta para que a quantidade de dados não seja muito elevada. Isto pode ser configurado em muitos smartphones. Nos dispositivos Android, encontrará a definição para a resolução do vídeo no menu de contexto da câmara. Assim, defina a câmara para o modo de vídeo e toque no menu de contexto. Em seguida, toque na resolução desejada. No iPhone (a partir do iPhone 6), por exemplo, abra as "Configurações" e seleccione a entrada "Câmara". Toque em "Gravar vídeo" e seleccione a resolução desejada na janela seguinte. Contudo, as definições que pode seleccionar aqui dependem do modelo do iPhone ou da câmara instalada.

A fim de, posteriormente, ter de editar o filme o menos possível, este deve ser filmado no chamado "corte da câmara". Isto significa que as filmagens são realizadas na ordem cronologicamente correta. Depois de cada cena, a câmara é parada, a próxima filmagem é preparada e depois continua a filmar. Assim, as filmagens são feitas pela ordem em que serão mostradas. Se planeia gravar o estudo de caso como um "vídeo de uma só tomada" (onde o vídeo é filmado numa só peça), pode poupar-se ao passo seguinte!

### **Etapa 6** (aprox. 45 min)

## **A edição: corte o seu filme para 5 minutos!**

As filmagens estão agora terminadas, mas o que acontece a todas as gravações? Agora entra no processo de edição. Sinta-se à vontade para usar os programas pré-instalados no seu smartphone/tablet/laptop para isto; com o Android isto é muito fácil com o "Google Photo App" que vem com ele, com iOS por exemplo com "iMovie". Também pode utilizar a app gratuita "Spark Video" App" da Adobe ou qualquer outra aplicação com a qual já esteja familiarizado.

### **Tarefa:**

Agora realize a "filmagem do vídeo" nas etapas descritas acima e carregue o vídeo acabado (máx. 5 min.) para a pasta partilhada na nuvem.

## **Avaliação de/para a aprendizagem**

Os tutores serão apoiados na utilização de competências digitais para conduzir a avaliação da aprendizagem utilizando um jogo de *role-playing* com posterior reflexão.