

## VÍDEO EDUCATIVO SOBRE O MANUSEIO DO SIMPAD E LIGAMENTO E DESLIGAMENTO DO NURSING SIMULATOR: INSTRUÇÕES PRÁTICAS<sup>1</sup>

Patrícia Zanon<sup>2</sup>, Danielle Bezerra Cabral<sup>3</sup>, Angélica Zanettini Konrad<sup>4</sup>, Beatryz Aparecida Pecini Liciardi<sup>5</sup>  
Gabriel Sampaio<sup>5</sup>, Gabrielly Batista Braga<sup>5</sup>

1 Vinculado ao projeto “Desenvolvimento de tecnologias em saúde a partir de práticas simuladas em Enfermagem”.

2 Acadêmica do Curso de Enfermagem – CEO – modalidade PIVIC/UDESC. E-mail: patricia-zanon@hotmail.com

3 Orientadora, Doutora em Ciências pela Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo. Orientadora e Docente do Departamento de Enfermagem da Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Educação Superior do Oeste. E-mail: danielle.cabral@udesc.br

4 Integrante do projeto de pesquisa. Mestre em Ciências da Saúde pela Unochapecó. Docente da Faculdade de Educação Superior - FACESC. E-mail: angeliicazanettini@gmail.com

5 Acadêmica do Curso de Enfermagem - CEO - biapecini@gmail.com

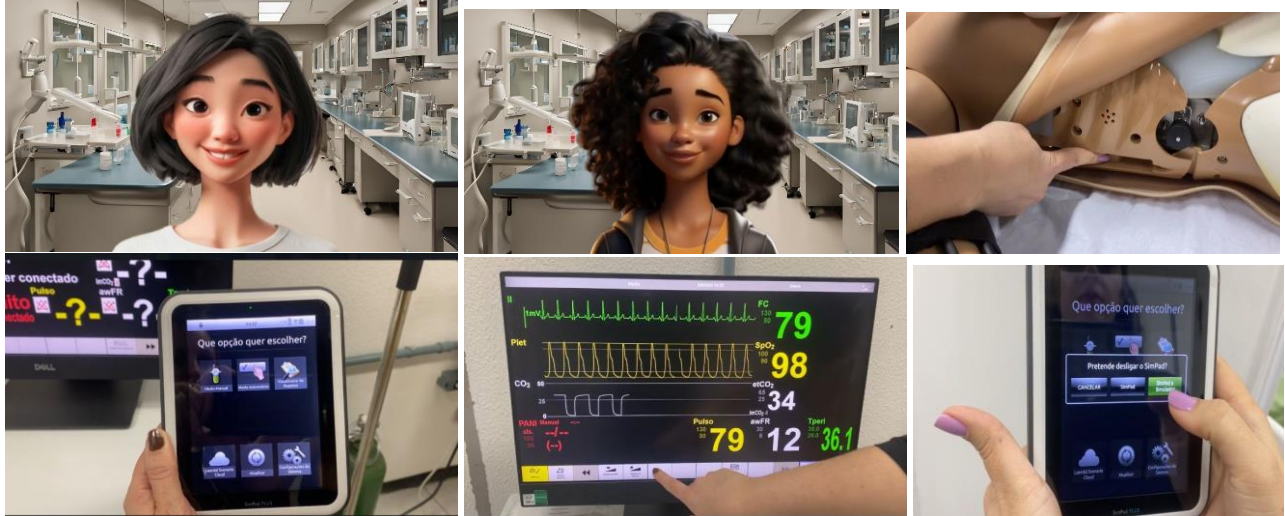
6 Acadêmico do Curso de Enfermagem – CEO - g.sampaio@edu.udesc.br

7 Acadêmica do Curso de Enfermagem - CEO - bragagabi2704@gmail.com

**Objetivo:** produzir um vídeo educativo sobre o manuseio do Simpad e o correto ligamento e desligamento do simulador de alta fidelidade *Nursing Anne Simulator*, com base em um *storyboard* já validado. **Metodologia:** a atividade contempla um dos objetivos do projeto de pesquisa intitulado “Desenvolvimento de tecnologias em saúde a partir de práticas simuladas em Enfermagem”, aprovada sob parecer ético nº 4.382.688. Trata-se de um estudo metodológico, desenvolvido com caráter qualitativo, estando, atualmente, em sua quarta etapa: produção de um vídeo educacional a partir de dois *storyboards* (desenho sequencial) previamente validados. Lembrando que a etapa final será a validação de aparência do vídeo produzido. Esta etapa foi precedida por um período de estudo entre os meses de abril a agosto de 2024, em que os acadêmicos realizaram filmagens do simulador *Nursing Anne Simulator* no laboratório de habilidades de simulação do Departamento de Enfermagem, assim como uma revisão de literatura a respeito dos *softwares* utilizados para a produção de vídeos educacionais. O produto tecnológico contempla todo o conteúdo descrito nos dois *storyboards*, em que o primeiro abordava as informações de como ligar e desligar o simulador de alta fidelidade e, o segundo a respeito do correto manuseio do Simpad, dispositivo utilizado para controlar remotamente o simulador. Ainda, observou-se a necessidade de construir um avatar com dinamicidade para uma melhor adequação ao vídeo e, por isso, no momento da construção do produto, não foi utilizado o avatar presente nos *storyboards*. Para o desenvolvimento do produto audiovisual foi utilizada como base teórica a Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia de Richard Mayer (Dos Santos, 2013), a qual descreve quatorze princípios a serem observados durante o desenvolvimento de um produto educacional multimídia. Dentro destes princípios é válido o destaque de alguns, como a coerência, sinalização, redundância, contiguidade espacial e temporal, que dizem respeito aos aspectos mais técnicos da produção de material. **Resultados e Discussões:** no presente momento, a criação do vídeo teve como resultado a dinamização/otimização do manuseio do simulador e suas funcionalidades básicas, objetivando facilitar o acesso dos facilitadores aos métodos de utilização do equipamento. Dessa forma, o produto explica didaticamente o correto manuseio do equipamento, garantindo assim que o usuário tenha acesso prático ao simulador, sem prejuízos quanto à sua funcionalidade. Além disso, o mesmo facilita a conexão do usuário com o simulador, visto que uma barreira pré-existente dessa aproximação é o manual do usuário. Este é um documento de suma importância, pois fornece

informações técnicas sobre o equipamento, entretanto apresenta-se em forma de um documento extenso e que necessita de grande tempo de leitura, dificultando o acesso do usuário nas dúvidas pontuais de um item específico. Em controversa, um vídeo permite ao usuário ver o passo a passo, avançar, retornar e pausar nos momentos de dúvidas e, buscar as informações de forma ágil em um momento de urgência, respeitando distintos ritmos de aprendizagem. Para o desenvolvimento desse produto fez-se necessário a utilização de recursos disponíveis gratuitamente em plataformas especializadas, como o *Canva*<sup>®</sup>, *Vidnoz AI*<sup>®</sup> e *ElevenLabs*<sup>®</sup>. O primeiro é uma plataforma *on-line* e gratuita, que permite a criação de designs, e foi utilizado de maneira estratégica para a inserção e edição dos vídeos registrados no laboratório, executados pelos acadêmicos. Este recurso fornece uma interface intuitiva e versátil que permite ao usuário acrescentar produtos de outras fontes externas, como áudios e vídeos de avatares animados, personalizando e enriquecendo a apresentação. O *Vidnoz AI*<sup>®</sup> é uma plataforma de Inteligência Artificial (IA) baseada em suporte de vídeo e criatividade visionária, possibilitando a criação de diversos avatares a partir de uma descrição, por isso, ele proporcionou, neste projeto, a elaboração de dois *avatares* dinâmicos para complementar o produto tecnológico final, simulando expressões e movimentos faciais, agregando uma camada interativa ao futuro usuário (**figura 1**). E, por fim, o aplicativo *ElevenLabs*<sup>®</sup> é um conversor de texto em fala e gerador de voz de IA, que desempenhou um papel indispensável na geração de um áudio narrativo gerado através do texto previamente elaborado nos *storyboards*, garantindo assim uma melhor qualidade sonora com ausência de ruídos e distorções. O tempo de duração total do vídeo foi de 4 minutos e 30 segundos. Na contemporaneidade, o aprendizado tem se mostrado conectado ao uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), excelentes ferramentas educacionais que facilitam o processo de ensino-aprendizagem para estudantes e profissionais de saúde (Alves et al., 2019; Silva et al., 2023). O vídeo educativo, um recurso salutar das TICs, auxilia o protagonismo dos estudantes no seu processo de ensino-aprendizagem por conter elementos audiovisuais, como imagens, sons e textos e utilizar uma linguagem objetiva (Alves et al., 2019; Gorla et al., 2022). Ao longo do desenvolvimento e produção, foram observados os princípios da Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia, mantendo-se uma linha coerente no decorrer do vídeo, evitando-se redundâncias no *design* de áudio e imagens e garantindo o destaque de informações de maior relevância e que podem ser úteis em momentos de maior necessidade. **Conclusão:** Diante desse resultado, conclui-se que é possível perceber que o vídeo elaborado facilitará o acesso dos profissionais e facilitadores aos métodos de utilização do equipamento. Relembrando um acordo entre os participantes da pesquisa que este produto tecnológico, quando concluído todas as etapas de validação, ficará disponível no site do Departamento de Enfermagem da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), para uma reprodução contínua. Com o produto finalizado, será dado início ao processo de validação de aparência, a próxima e última etapa que será realizada do produto em questão. É importante ressaltar o quanto a produção do vídeo educativo proporcionou, aos acadêmicos, o desenvolvimento de suas habilidades, não apenas científicas, inerentes ao ato da pesquisa, mas também as habilidades no uso de recursos tecnológicos e audiovisuais, por vezes distantes da atuação profissional, mas que cada vez mais se expandem como uma necessidade dentro dos serviços de saúde e educação.

**Figura 1.** Imagens das cenas do vídeo educativo. Chapecó, Brasil, 2024.



Fonte: Elaborada pela autora.

**Palavras-chave:** Vídeo Educativo. Simulador de Alta Fidelidade. Ensino.

#### Referências:

Alves, M.G.; Batista, D.F.G.; Cordeiro, A.L.P.C.; Silva, M.D.; Canova, J.C.M.; Dalri, M.C.B. Construção e validação de videoaula sobre ressuscitação cardiopulmonar. **Revista Gaúcha de Enfermagem.** 2019; 40:e20190012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rgenf/a/KBnmjwc66WBQffZx34w3Bt/?lang=pt#ModalHowcite>. Acesso em: 12 set. 2024.

Da Silva, A.C.; Santiago, A.T.; Sarraf, C.J.O.P.; Sá, S.C.; Costa, C.F.F.B.; Lopes, G.S., et al. Elaboração e validação de tecnologia educativa de introdução a farmacologia, farmacocinética e farmacodinâmica. **Brazilian Journal of Health Review.** 2023; 6(1):2085-93. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/56747>. Acesso em: 12 set. 2024.

Dos Santos, N.R.S. Um modelo para representação de objetos de aprendizagem multimodais interativos. 2013. Tese (**Doutorado**), Universidade Federal do Rio Grande do Sul., Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias na Educação. Programa de Pós-Graduação em Informática na Saúde. Porto Alegre. 2013. 206p. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/87980/000911488.pdf;jsessionid=C7CD4F5EEDFA36438626A5A7AC85A629?sequence=1>. Acesso em 12 de set. 2024.

Gorla, B.C.; Jorge, B.M.; De Oliveira, A.R.; Rocha, L.A.C.; Assalin, A.C.B.; Girão, F.B. Cateter venoso central de curta permanência: produção de vídeos educativos para a equipe de enfermagem. **Escola Anna Nery.** 2022; 26:e20210392. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ean/a/67gTwP5ds58hVGmDSnCQ7Xy/?lang=pt>. Acesso em: 12 set. 2024.