

INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NA LICENCIATURA EM ENFERMAGEM: WEBQUEST E HISTÓRIA EM QUADRINHOS

São Paulo – SP – Abril – 2014

Harriet Bárbara Maruxo - Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo – EEUSP
Email: harriet@uol.com.br

Cláudia Prado - Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo – EEUSP - Email:
claupra@usp.br

Denise Almeida - Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo – EEUSP -
Email: dealmeida@usp.br

Lucia Tobase - Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo – EEUSP -
Email: luciatobase@usp.br

Manoela Gomes Grossi - Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo – EEUSP
Email: manoela_ufscar@yahoo.com.br

Classe: Experiência Inovadora

Setor Educacional: Educação Superior

Meso - Tecnologia Educacional

Natureza: Relatório de Estudo

RESUMO

Introdução: A atualidade obriga o professor a estar preparado para o emprego de tecnologias em sala de aula, devendo sua capacitação iniciar ainda em seu curso de formação. Pensando nisso o Curso de Licenciatura da EEUSP, implementou a estratégia Webquest, a fim de oportunizar a vivência por futuros docentes do uso da tecnologia aliada a educação. **Objetivo:** Construir e implementar a estratégia Webquest e avaliar Histórias em Quadrinhos produzidas pelos alunos por meio da Webquest. **Metodologia:** Pesquisa aplicada de produção tecnológica. **Resultado e Discussão:** Este estudo iniciou-se com a definição do tema “Concepções Pedagógicas” para se trabalhar na Webquest, seguida de sua construção e posterior implementação em aula presencial com duração de três horas. A tarefa solicitada na Webquest consistia na criação de Histórias em Quadrinhos a respeito das concepções pedagógicas, obtendo-se um total de 19 (100%) HQs desenvolvidas. **Conclusão:** O fácil acesso as informações torna os alunos atuais ativos na busca pelo conhecimento. Faz-se então necessário agregar tecnologia e educação e para isso, os docentes deverão ser preparados desde a formação, despertando sua atenção para o uso das TIC. Acredita-se que o docente capacitado adotará a tecnologia espontaneamente, favorecendo uma metodologia ativa e significativa para o aluno.

Palavras chave: Enfermagem; Tecnologia Educacional; Informática em Enfermagem.

INTRODUÇÃO

A busca por novos saberes leva à inclusão das tecnologias da informação e comunicação (TIC) no ramo educativo como forma de auxiliar no aprendizado e torná-lo mais atrativo a alunos de uma geração que tem contato direto com o mundo digital, estando sempre um passo a frente da informação.

Sua utilização para o ensino é caracterizada pela conexão de diversas mídias que juntas articularão prática e teoria assegurando maior acesso a informações e contribuindo para a diminuição do isolamento educacional entre estudantes, possibilitando assim modificações nas práticas pedagógicas, que alterarão a relação professor-aluno. (COSTA *et al.*,2009); (CARDOSO *et al.*,2008); (BARRA,2012); (PERES; Kurcgant ,2004).

A inclusão das TIC no campo educacional leva a mudança na postura do professor, que deixa de ser o centro do processo de ensino e detentor do conhecimento, para tornar-se um facilitador da aprendizagem, que auxiliará na reconstrução de significados e possibilitará que o aluno aprenda de forma significativa.

É compromisso portanto do professor, manter-se atualizado e preparado para o emprego de tecnologias em sala de aula, adotando-as como instrumentos pedagógicos que estimularão a interação entre os alunos e a promoção do aprender a aprender. (CARDOSO *et al.*,2008)

Destaca-se então, a importância em capacitar futuros docentes para o emprego de tecnologias como recurso educacional em sala de aula, devendo este ter oportunidade de adotar e interagir com as TIC ainda em seu curso de formação com o intuito de distanciá-lo de uma concepção pedagógica tradicionalista e arbitrária, que levará o aluno a uma aprendizagem mecânica.

Entre a gama de recursos tecnológicos existentes e que poderão ser utilizados como instrumentos educacionais, cita-se a chamada Webquest que possibilita a utilização pelo alunos, de informações presentes na internet de forma estruturada e adequada. (UNAL ; BODUR ; UNAL , 2012)

A Webquest constitui-se como estratégia pedagógica que desenvolve-se por meio de um problema ou desafio proposto aos alunos em forma de tarefa. As informações serão encontradas na Web e consultadas pelos alunos, que irão analisá-las e refletir acerca destas, permitindo que a solução da tarefa seja encontrada. (JUNIOR BOTENTUIT, 2010) ; (DODGE, 1997)

Pode-se dizer que a utilização da Webquest como ferramenta educativa, orienta o aluno a utilizar a internet como recurso educacional, auxiliando-o a realizar buscas e extrair do conteúdo selecionado informações pertinentes para o desenvolvimento da tarefa, levando-o a um processo reflexivo que evitará o mecanicismo de ações e cópia de conteúdos. O aluno atuará como o elemento principal no desenvolvimento de sua aprendizagem.

Nesse contexto, o Curso de Licenciatura da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, acreditando que a inclusão de tecnologias como recurso pedagógico oferece a oportunidade do desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa, com a formação de profissionais críticos e reflexivos, buscou capacitar seus alunos para o uso da tecnologia no campo educacional, apresentando como proposta a construção e implementação da estratégia Webquest para futuros docentes que atuarão na Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem.

OBJETIVO

O presente estudo teve como objetivo *construir e implementar uma Webquest sobre Concepções Pedagógicas e avaliar Histórias em Quadrinhos produzidas pelos alunos do Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUSP.*

METODOLOGIA

O trabalho tratou-se de uma pesquisa aplicada de produção tecnológica acerca da elaboração e aplicação de uma Webquest. O estudo foi desenvolvido na Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP), no Curso de Licenciatura em Enfermagem. Fizeram parte do estudo os alunos cursantes da Licenciatura do segundo semestre de 2013 e do primeiro semestre de 2014 e que concordaram em participar por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

O produto desenvolvido consistiu em uma Webquest que abordou a temática “Concepções Pedagógicas”. Sua construção iniciou-se em julho de 2013, por meio de revisão bibliográfica acerca do tema, seguido da busca de materiais como vídeos, artigos e ilustrações, de fontes confiáveis e que estivessem disponíveis online.

Neste mesmo mês procedeu-se a estruturação da Webquest por meio de um roteiro em *Power Point*[®], que passou por revisões e aprimoramento, antes de ser efetivamente construída no ambiente de hospedagem *Google Sites*[®]. Além destas ferramentas contou-se ainda com o auxílio do *Youtube*[®].

O acesso a Webquest foi disponibilizada aos alunos por meio do link: <https://www.sites.google.com/site/concepcoespedagogicas/>, sendo este encontrado na página do ambiente virtual de aprendizagem *Moodle*, utilizado pelo Curso de Licenciatura da EEUSP.

A implementação da estratégia ocorreu em disciplinas do curso de licenciatura, em dois momentos. O primeiro em agosto de 2013, com alunos do segundo semestre do curso e o segundo em março de 2014 com alunos do primeiro semestre. Em ambos os casos a prática foi desenvolvida em aula presencial, com duração de três horas, em Laboratório de Informática específico da Universidade.

Foi solicitado aos participantes que estes desenvolvessem como tarefa uma história em quadrinhos a respeito da temática estudada, no caso Concepções Pedagógicas. Cada história em quadrinhos necessitava ser elaborada seguindo roteiro estruturado, composto por critérios que deveriam ser identificados durante a leitura, de forma que as histórias em quadrinho precisariam conter: o Resgate Histórico e Objetivo da Concepção, o Papel do professor e do Aluno na Concepção, os Autores vinculados e uma breve Reflexão a respeito da Concepção.

A avaliação incidiu sobre estes mesmos critérios especificando se estavam ou não presentes. Os dados foram então analisados mediante tabulação no programa Microsoft Office Excel, sendo os resultados apresentados de forma quantitativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A confecção da Webquest iniciou-se com a escolha do tema “Concepções Pedagógicas”. A decisão ocorreu devido a dificuldade de abordagem que a temática apresenta por se tratar de um assunto amplo, em que cada concepção possui características e autores próprios. Assim, acreditava-se que a inclusão de um recurso tecnológico, motivaria os alunos no

estudo, possibilitando que estes vivenciassem um outro tipo de estratégia de ensino.

Como se sabe a inclusão da TIC no processo educativo, possibilita que o aluno adquira novas formas de administrar o conhecimento, desenvolvendo outros meios para a construção de seu aprendizado. (COSTA *et al.*,2009); (CARDOSO *et al.*,2008)

Findada a escolha do tema partiu-se para sua estruturação, que ocorreu inicialmente em *Power Point*[®], no qual foi definido o que cada seção da Webquest teria, os tipos de materiais que seriam disponibilizados como artigos, ilustrações, vídeos e música.

A estrutura de uma Webquest dependerá exclusivamente das habilidades tecnológicas que o professor apresente, bem como sua criatividade e recursos disponíveis.

Os elementos que a compõem são fixos e obrigatoriamente deverão estar presentes em sua montagem, entre estes cita-se a introdução, tarefa, processo, avaliação e conclusão, cada um destes possui finalidades específicas. A construção de uma Webquest é considerada simples, se pensarmos do ponto de vista tecnológico, não exigindo grande conhecimento técnico em informática, porém, faz-se necessário ao autor o conhecimento profundo de cada um de seus componentes, como meio de assegurar uma construção concreta e que futuramente não prejudique sua utilização pelos alunos. (PEREIRA, 2009)

Dessa forma a preocupação principal com a elaboração da Webquest foi o seu conteúdo e não a página em si, já que diversos sites oferecem programações para sua implementação *online*. Assim explica-se a necessidade em primeiro elaborar um roteiro que vislumbre a parte estrutural, e apenas posteriormente iniciar sua montagem no ambiente selecionado. No caso optou-se pela utilização do *Google Sites*[®] devido à quantidade e qualidade de ferramentas fornecidas.

A estratégia foi implementada em aula presencial com duração de três horas. Nesse tempo foi realizado a exposição dos objetivos, disponibilização do link de acesso a Webquest e esclarecimento de dúvidas. Os alunos foram orientados a seguir todas as indicações fornecidas na própria Webquest.

A ideia dessa etapa inicial era permitir que os alunos conhecessem e explorassem todos os componentes da Webquest, acessando os links e materiais disponíveis, iniciando a trajetória para a resolução da tarefa solicitada, que no caso tratava-se da confecção de uma história em quadrinhos (HQ) a respeito das concepções pedagógicas (tradicionalista, behaviorista, humanista, cognitivista ou sócio-construtivista).

Em uma Webquest, o elemento “Tarefa” é aquele com o maior destaque, considerado a parte mais importante e complexa. É pela “Tarefa” que se define qual atividade deverá ser desenvolvida e como a informação será trabalhada para se chegar a um produto final. O tipo de atividade solicitada nesse elemento, é o ponto chave para assegurar o sucesso ou fracasso da Webquest, já que é por meio desta que se garante o processo reflexivo do aluno e reconstrução de significados. A tarefa deverá portanto ser atrativa, motivante e desafiadora, estimulando os alunos a prosseguirem. (CHAVES, 2013); (PARRO, 2013); (JUNIOR BOTENTUIT, 2010); (PEREIRA, 2009)

Nesse contexto, foram entregues um total de 19 (100%) HQ, das quais 17 (89%) foram confeccionadas por sites próprios de HQ, que haviam sido disponibilizados como sugestão na Webquest, enquanto duas (11%) foram desenvolvidas em *Power Point*®.

Entre as Concepções trabalhadas a Tradicionalista foi aquela que mais apareceu, resultando em 6 (32%) HQ, seguida a ela vieram as Concepções Construtivista e Sócio-Construtivista com 5 (26%) HQ cada, o Behaviorismo e o Humanismo apareceram em apenas 1 (5%) dos casos. Em uma (5%) das HQs entregue, não foi possível identificar o tipo de concepção trabalhada, os autores enviaram junto ao arquivo um documento explicando o sentido da HQ, porém como a atividade solicitava que o entendimento viesse exclusivamente por meio da leitura da HQ, este foi desconsiderado.

A utilização de HQ como recursos didático, permite que o aluno adquira conhecimentos referentes a conceitos, estilos de vida e informações, facilitando a compreensão de temas rotulados como complexos ao unir texto, imagem e conversação, sendo então considerada um elemento facilitador da aprendizagem que auxiliará na retenção de conteúdos. Deve-se ainda considerar o quesito diversão e criatividade inerentes a qualquer HQ, o que

contribui para estimular o aluno em seu processo de ensino-aprendizagem. (ALCANTARA, 2009)

No que tange aos cenários em que as HQs foram elaboradas, verificou-se que 8 (42%) destas desenvolveram-se por meio de relações interpessoais com Diálogo entre amigos, 7 (37%) ambientaram-se em Sala de Aula, sendo o professor a figura central que adotava e expunha a concepção aos alunos, 4 (21%) HQs encaixaram-se na categoria Outros, ocorrendo em diferentes cenários como trabalho, programa infantil, campo de estágio e super heróis.

Em se tratando da inclusão dos elementos preconizados pelo roteiro fornecido, foi visto que os itens Objetivo da Concepção, Papel do Professor e Aluno e autores Vinculados foram aqueles melhor contemplados nas HQs, aparecendo em 17 (89%) casos. O item que menos apareceu tratou-se do Resgate Histórico da Concepção, visualizado em 15 (79%) HQs.

Pela análise da tarefa solicitada percebeu-se que os alunos conseguiram desenvolvê-la, demonstrando preocupação em seguir o roteiro fornecido e abordar seus itens dentro da HQ, independente do cenário ou situação escolhida.

Vale ressaltar que as HQs são vistas como meios de comunicação que permitem que o leitor seja transportado a outra realidade pela visualização de imagens, fator este também considerado como um aspecto facilitador para a compreensão de determinados temas, a literatura expõe as HQs como um recurso didático-pedagógico que auxiliará na construção do aprendizado. (ALCANTARA, 2009)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fácil acesso as informações que vemos na atualidade, torna os alunos da chamada Geração Y, naturalmente ativos em sua busca pelo conhecimento. O uso de metodologias de ensino arbitrárias que os trate como seres passivos gera desmotivação na continuidade de sua formação. Faz-se necessário cada dia mais agregar tecnologia e educação como recurso pedagógico, tornando o aluno o responsável pelo seu processo de aprendizagem.

Para tanto os docentes devem ser preparados desde a sua formação para o emprego de tecnologias em sala de aula, vivenciando todas as etapas

deste processo. Há portanto a clara necessidade da inclusão de recursos tecnológicos nos currículos dos cursos de formação docente para que este veja a tecnologia como sua aliada no dia a dia em sala de aula, não renunciando ao seu uso pela falta de habilidade em seu manejo, ou receio no seu emprego devido a ausência de contato prévio.

Acredita-se então, que a partir do momento que se chame a atenção do professor, em sua formação, para o uso da tecnologia como recurso pedagógico, este passará a adotá-la espontaneamente e não por imposição do sistema, favorecendo que o processo de ensino-aprendizagem seja centrado em uma metodologia ativa, voltada a autonomia discente.

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, C.S. “Ler ou não Ler, eis a Questão”: O uso das histórias em quadrinhos na educação brasileira. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, XXV., 2009. Fortaleza.
- BARRA, D.C.C.; *et al.* Avaliação da tecnologia Wiki: ferramenta para acesso à informação sobre ventilação mecânica em Terapia Intensiva. *Rev Bras Enferm, Brasília*. v.65, nº3, p.466-473, 2012.
- CARDOSO, J.P.; *et al.* Construção de uma práxis educativa em informática na saúde para ensino de graduação. *Ciência & Saúde Coletiva*. v.13, nº1, p.283-288, 2008.
- COSTA, J.B.; *et al.* Proposta educacional on-line sobre úlcera por pressão para alunos e profissionais de enfermagem. *Acta Paul Enferm*. v.22, nº 5, p. 607-611, 2009.
- DODGE, B. Some thoughts about WebQuests. San Diego State University. 1997. Disponível em: [HTTP://webquest.sdsu.edu/about_WebQuests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_WebQuests.html). Acessado em 15.abr.2014.
- JUNIOR BOTENTUIT, João Batista. Concepção, Avaliação e Dinamização de um portal educacional de webquests em língua portuguesa. 2010. 637f. Tese (Doutorado em Ciências da Educação) – Universidade do Minho. Portugal.
- PARRO, Maria Cláudia. **Ambiente virtual de aprendizagem**: uma proposta de educação continuada para enfermeiros de serviços de saúde ocupacional hospitalar. 2013. 100f. Tese (Doutorado em Enfermagem Fundamental) – Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto.

PEREIRA, Marta Cristiane Alves. **Proposta didático-pedagógica para a disciplina Administração dos Serviços de Enfermagem Hospitalar:** desenvolvimento e implementação da metodologia WebQuest. 2009. 143f, Tese (Doutorado em Enfermagem Fundamental) - Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto.

PERES, H.H.C.; KURCGANT, P. O ser docente de enfermagem frente ao mundo da informática. *Rev Latino-am Enfermagem*. v. 12, nº 1, p. 101-108, 2004.

Unal, Z.; Bodur, Y.; Unal, A. A Standardized Rubric for Evaluating Webquest Design: Reliability Analysis of ZUNAL Webquest Design Rubric. *Journal of Information Technology Education: Research*. v. 11, p.169-183, 2012.