

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ENFERMAGEM**

HARRIET BÁRBARA MARUXO

**WEBQUEST: INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE
PROFESSORES DE ENFERMAGEM**

SÃO PAULO

2015

HARRIET BÁRBARA MARUXO

WEBQUEST: INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DE
PROFESSORES DE ENFERMAGEM

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Gerenciamento em Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências.

Área De Concentração: Fundamentos e Práticas de Gerenciamento em Enfermagem e em Saúde

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cláudia Prado

SÃO PAULO
2015

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Assinatura: _____

Data: ___/___/___

Catálogo na Publicação (CIP)
Biblioteca “Wanda de Aguiar Horta”
Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo

Maruxo, Harriet Bárbara

Webquest: inovação pedagógica na formação de professores de enfermagem / Harriet Bárbara Maruxo. São Paulo, 2015.

189 p.

Dissertação (Mestrado) – Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cláudia Prado

Área de concentração: Fundamentos e Práticas de Gerenciamento em Enfermagem e em Saúde

1. Tecnologia educacional. 2. Informática em enfermagem. 3. Ensino e aprendizagem – enfermagem. 4. Ensino superior – enfermagem. I. Título.

Nome: Harriet Bárbara Maruxo

Título: WebQuest: inovação pedagógica na formação de professores em enfermagem

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Gerenciamento em Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof. Dr.: _____ Prof. Dr.: _____
Julgamento.: _____ Julgamento.: _____

Prof. Dr.: _____ Prof. Dr.: _____
Julgamento.: _____ Julgamento.: _____

Prof. Dr.: _____ Prof. Dr.: _____
Julgamento.: _____ Julgamento.: _____

DEDICATÓRIA

À minha mãe, Teresinha, fonte da minha inspiração e que sempre esteve ao meu lado buscando me fortalecer, animar e mostrar que a vida é feita de lutas a serem vencidas.

Ao meu pai, Hamilton (*in memoriam*), que tanto se empenhou para que eu alcançasse meus sonhos e pelo desejo que você ainda estivesse aqui compartilhando minhas alegrias.

Aos meus irmãos Júnior e Glória, pelos inúmeros conselhos, preocupação e apoio incondicional ao longo desses anos.

Aos padrinhos Hilda e Maurício, Tia Leonídia e afilhada Bárbara, pela torcida constante e risos nos momentos de folga.

AGRADECIMENTO ESPECIAL

À minha orientadora Cláudia Prado

Não poderia ser diferente, se não houvesse um espaço em meio a tantas páginas para que pudesse agradecer especialmente a você por todos os conselhos, ajudas e orientações.

Por entender, ouvir, respeitar e me guiar pelo melhor caminho.

Por me ajudar a conhecer um pouco do mundo acadêmico e a ampliar meus horizontes, compartilhando ideias, criações e me incentivar a mudança enquanto educadora.

Por querer que eu fosse mais longe, quando eu não acreditava. Por manter a calma nos momentos de ansiedade.

Por nunca deixar de se preocupar e se fazer presente, mesmo quando a situação exigia a ausência.

Simplesmente agradeço por você ter me escolhido como sua orientanda. E desejo que você continue a ser essa pessoa alegre, forte, corajosa e especial que encanta a todos ao seu redor.

Muitos beijos de todo meu coração.

AGRADECIMENTOS

À Maria Nossa Senhora que sempre esteve a minha frente abrindo meus caminhos e mostrando sua força.

A Rika M. Kobayashi pela confiança depositada ao guiar-me para o mundo acadêmico e a cada dia me fazer enxergar novas perspectivas, por acreditar e tanto auxiliar do início ao término deste mestrado e mais ainda pelas palavras de incentivo quando eu não me sentia capaz.

Aos sempre e eternos amigos Juliana, Maurílio, Renata, Bruna e Deiber, que entenderam as ausências dos últimos tempos e que nunca deixaram de acreditar, trazendo a esperança quando eu desacreditava.

As memoráveis amigas da inesquecível 30ª Turma de Residência: Marina, Gabriela Toma, Natália, Maksuely e Gabriela Feitosa, por compartilharem cada momento vivido.

As secretárias e amigas Elaine Perez e Luciana Pomponetti pelo constante auxílio, apoio e risadas sem motivo, tornando meus dias mais divertidos.

Ao Enfermeiro Sérgio Henrique Simonetti por aguentar meus momentos de ansiedade, respeitar meu silêncio e mais ainda por me fortalecer a cada dia com risos e músicas, ensinando que a vida necessita de descontração.

À amiga, afilhada e companheira de mestrado Manoela Gomes Grossi Laprano, que compartilhou risadas, lágrimas, ansiedades e alegrias, que vivenciou a insegurança do início, as ligações aos fins de semana e feriado, que enfrentou a linha amarela do metrô, que deu suporte e me acalmou quando foi necessário.

À Célia H. Shiotsu pelos inúmeros conselhos e ajuda nesses anos, repassando sua experiência com a calma de quem quer ajudar.

À Professora Estela Bianchi pela amizade, conselhos, preocupação e disposição em sempre ajudar e se fazer presente. Por ouvir e principalmente ser verdadeira, pelas risadas e alegria que lhe são características, pelo carinho genuíno que me foi dedicado.

À Denise Maria de Almeida e Lúcia Tobase por terem a paciência que eu necessitava para me inserir um pouco no mundo acadêmico. Por tanto me ajudarem e responderem prontamente aos emails com dúvidas não importando o horário. Por me fazerem querer ir além do que sou e ter, quem sabe no futuro, a maturidade, amor e imenso conhecimento que vocês tem. Muito obrigada!

À Candice Heimann pelos conselhos do início até hoje, por acompanhar cada um dos meus passos, por torcer e também se irritar, pelas palavras de apoio, calma, risos constantes e garantidos, por me fazer enxergar a vida de uma outra forma.

Maruxo HB. *WebQuest: inovação pedagógica na formação de professores Enfermagem*. [Dissertação]. São Paulo: Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo; 2015.

RESUMO

Introdução: Os constantes avanços tecnológicos levam a mudanças no perfil dos alunos fazendo-se necessária a inclusão de tecnologias no campo educacional. Entre os recursos tecnológicos a serem utilizados cita-se a chamada *WebQuest*, que é pautada na resolução de desafios e tem com objetivo central o fortalecimento do processo crítico-reflexivo dos alunos, afim de torná-los responsáveis pela sua aprendizagem. Com a proposta da formação de alunos voltados a uma perspectiva reflexiva, o Curso de Licenciatura da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP) optou por utilizar a estratégia *WebQuest* em suas disciplinas, pensando na formação desses futuros professores. **Objetivos:** Construir e implementar a estratégia *WebQuest* no Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUSP; avaliar as Histórias em Quadrinho (HQs) desenvolvidas pelos alunos; e avaliar a construção das *WebQuests* realizadas pelos alunos do referido Curso. **Método:** Este estudo foi dividido em três etapas em consonância com os objetivos elencados. A primeira etapa constituiu-se como pesquisa aplicada de produção tecnológica, sendo desenvolvido e implementado uma *WebQuest* voltada a temática "Concepções Pedagógicas". A segunda etapa referiu-se a avaliação das HQs desenvolvidas pelos alunos na referida *WebQuest*, tratando-se de uma pesquisa exploratório-descritiva e documental. A terceira etapa, também considerada uma pesquisa exploratório-descritiva e documental, referiu-se a avaliação das *WebQuests* construídas pelos alunos, com a utilização de uma Rubrica que permitia a classificação das *Webquests* em Iniciante, Profissional e Mestre, conforme a pontuação alcançada. Fizeram parte deste estudo 12 HQs e 21 *WebQuests*. A coleta de dados ocorreu pela análise dos documentos produzidos pelos licenciandos, recuperadas pela plataforma *Moodle* do curso em questão. **Resultados:** A construção da *WebQuest* "Concepções Pedagógicas" iniciou-se pela definição do tema e objetivos, passando a revisão de literatura, busca por *links*, vídeos, imagens e textos disponíveis *online*, sendo posteriormente estruturada por

meio do *Google Sites*[®]. Sua implementação ocorreu de forma presencial no laboratório de informática da EEUSP, com o suporte de Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDCI), encerrando-se com a entrega das HQs via *email*. Entre as 12 (100%) HQs criadas, a Concepção mais adotada tratou-se da Tradicionalista em 5 (42%) HQs, no que tange a presença dos elementos obrigatórios evidenciou-se que 11 (92%) apresentaram os elementos: “objetivo”, “papel do professor”, “papel do estudante” e “autores vinculados à concepção”. Em relação às *WebQuests* desenvolvidas verificou-se um total de 21 (100%), das quais 10 (48%) enquadraram-se na categoria Mestre, oito (38%) na categoria Profissional e três (14%) na categoria Iniciante. Todas as *WebQuests* possuíam os elementos Introdução e Processo/Recursos, enquanto 20 (95%) possuíam o elemento Tarefa. Além disso, 14 (64%) *WebQuests* possibilitam que seus usuários desenvolvam Habilidades de Pensamento do Nível Superior. **Conclusão:** Por meio deste estudo evidenciou-se que a estratégia *WebQuest* possibilita o desenvolvimento do processo reflexivo, crítico, colaborativo e propositivo entre os alunos, tornando o professor um mediador da aprendizagem. Vale destacar, porém, a necessidade de maiores incentivos quanto a seu uso na área da saúde, principalmente no que concerne a Enfermagem.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia Educacional. Educação em Enfermagem. Informática em Enfermagem. Ensino Superior.

Maruxo HB. WebQuest: Pedagogical Innovation in the training of teachers of nursing [Dissertation]. Sao Paulo: School of Nursing, University of Sao Paulo; 2015.

ABSTRACT

Introduction: Constant technological advances lead to changes in the profile of students, requiring the inclusion of technology in the educational field. Among the technological resources that could be used is something called WebQuest, which is based on the resolution of problems, and has the central objective of strengthening the critical and reflective process of students in order to make them responsible for their learning. With the proposed training of students facing a reflexive perspective, the Nursing Licensure Course of the School of Nursing of the University of São Paulo (EEUSP), thinking about the training of these future teachers, chose to use the WebQuest strategy in its disciplines. **Objectives:** To build and implement the **WebQuest** strategy as part of EEUSP's Nursing Licensure Course to evaluate the comics drawn by students; and, to evaluate the construction of WebQuests undertaken by students of this course. **Method:** This study was divided into three stages in line with the stated objectives. The first stage consisted of constructing the technology as applied research, which resulted in the development and implementation of a WebQuest addressing the theme "Pedagogical Conceptions". The second stage referred to the assessment of comics developed by the students in the WebQuest, constituting exploratory, descriptive and documentary research. The third stage, also considered as exploratory, descriptive and documentary research, referred to the evaluation of WebQuests built by the students, with the use of a rubric that allowed WebQuests to be classified as either Beginner, Professional or Master, depending on the scores achieved. This study included 12 comics and 21 WebQuests. The data was collected for the analysis of documents produced by undergraduates, recovered by the Moodle platform of the course in question. **Results:** The construction of WebQuest 'Pedagogical Concepts', began by defining the theme and objectives, reviewing literature, searching for links, videos, images and texts available online, and subsequently restructuring them through *Google Sites®*. Construction took place in the IT laboratory of EEUSP, with the support of Digital Technologies, Communication and Information, ending with the delivery of

comics by email. Of the 12 (100%) comics created, the most widely adopted design treated the Traditionalist in 5 (42%) of the comics, regarding the presence of the mandatory elements that showed that 11 (92%) represented the elements "objective", " role of the teacher"," role of the student " and "authors linked to the design. In respect of the developed WebQuests, one was able to verify a total of 21 (100%), of which 10 (48%) fell into the category of Master, eight (38%) in the category of Professional and three (14%) in the category of Beginner. All of the WebQuests had the elements of Introduction and Process/Resources, while 20 (95%) had the element of Task. Moreover, 14 (64%) of WebQuests allowed their users to develop Skills of Higher Level Thought. **Conclusion:** Through this study one is able to demonstrate that the WebQuest strategy can facilitate the reflective, critical, collaborative and purposeful process among students, turning the teacher into a mediator of learning. It is worth noting, however, the need for greater encouragement of its use in healthcare, especially with regard to nursing.

PALAVRAS-CHAVE: Education Technology. Nursing Education. Information Technology. Education Higher.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Página inicial da disciplina “ENO 0435 – Metodologia do Ensino I de Enfermagem” na plataforma <i>Moodle</i>	39
Figura 2	Página inicial da disciplina “ENO 0436 – Metodologia do Ensino II de Enfermagem” na plataforma <i>Moodle</i>	40
Figura 3	Página inicial da disciplina “ENO 0336 – Seminários de Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem” na plataforma <i>Moodle</i>	40
Figura 4	Fases a serem percorridas do momento de escolha da <i>WebQuest</i> até sua implementação	47
Figura 5	Categorias do domínio cognitivo da Taxonomia de Bloom original	51
Figura 6	Categorias do domínio cognitivo da Taxonomia de Bloom após sua revisão em 2001	51
Figura 7	Taxonomia Digital de Bloom associada ao uso de <i>WebQuest</i>	53
Figura 8	Tela do Guia de Elaboração de <i>WebQuests</i> - definição de elementos	77
Figura 9	Tela do Guia de Elaboração de <i>WebQuests</i> - Rota de Aprendizagem	78
Figura 10	Tela do vídeo ilustrativo a respeito da criação de <i>WebQuests</i> utilizando o <i>Google Sites®</i>	79
Figura 11	Tela do roteiro desenvolvido em <i>Power Point®</i> ilustrando o elemento “Introdução”	90
Figura 12	Tela do roteiro desenvolvido em <i>Power Point®</i> ilustrando o elemento “Tarefa”	91
Figura 13	Tela do roteiro desenvolvido em <i>Power Point®</i> ilustrando o elemento “Processo”	92

Figura 14	Tela ilustrativa referente a Página de Início da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	94
Figura 15	Tela ilustrativa referente ao elemento “Introdução” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	95
Figura 16	Tela ilustrativa referente ao elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	96
Figura 17	Tela ilustrativa referente ao elemento “Processo” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	97
Figura 18	Tela ilustrativa referente a seção 1 do elemento “Processo” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	98
Figura 19	Tela ilustrativa referente ao elemento “Avaliação” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	99
Figura 20	Tela ilustrativa referente ao elemento “Conclusão” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	100
Figura 21	Tela ilustrativa referente ao elemento “Para você Pensar” da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	101
Figura 22	Tela ilustrativa referente ao elemento Fórum de Dúvidas para a confecção das HQs na plataforma <i>Moodle</i>	103
Figura 23	Tela ilustrativa retratando HQ desenvolvida em <i>Power Point®</i>	105
Figura 24	Tela ilustrativa retratando HQ desenvolvida em um dos sites sugeridos na <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”	106
Figura 25	Tela ilustrativa retratando HQ Tradicionalista	108
Figura 26	Tela ilustrativa que representa uma HQ desenvolvida no cenário da Sala de Aula	110
Figura 27	Tela ilustrativa representativa de uma HQ desenvolvida por meio de um Diálogo entre Amigos	111
Figura 28	Tela ilustrativa representativa de uma HQ desenvolvida com o uso de super heróis	112

Figura 29	Gráfico representativo dos Recursos disponíveis para a resolução dos desafios nas <i>WebQuests</i> desenvolvidas	117
Figura 30	Tela ilustrativa do elemento “Introdução” da <i>WebQuest</i> “Sistema Nervoso Central”	118
Figura 31	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “Sistema Nervoso Central”	119
Figura 32	Tela ilustrativa do elemento “Processo” da <i>WebQuest</i> “Sistema Nervoso Central”	119
Figura 33	Tela ilustrativa do elemento “Recursos” da <i>WebQuest</i> “Sistema Nervoso Central”	120
Figura 34	Tela ilustrativa do da <i>WebQuest</i> “ <i>Cateterismo Vesical</i> ”	121
Figura 35	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Cateterismo Vesical</i> ”	121
Figura 36	Tela ilustrativa do elemento “Processo” da <i>WebQuest</i> “ <i>Cateterismo Vesical</i> ”	122
Figura 37	Tela ilustrativa do elemento “Recursos” da <i>WebQuest</i> “ <i>Cateterismo Vesical</i> ”	122
Figura 38	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Equilíbrio Ácido-Base</i> ”	123
Figura 39	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Equilíbrio Ácido-Base</i> ”	124
Figura 40	Tela ilustrativa do elemento “Processo” da <i>WebQuest</i> “ <i>Equilíbrio Ácido-Base</i> ”	125
Figura 41	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Doença por Vetores</i> ”	126
Figura 42	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Doença por Vetores</i> ”	127
Figura 43	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>BLS</i> ”	128

Figura 44	Tela ilustrativa do elemento “Avaliação” da <i>WebQuest “BLS”</i>	129
Figura 45	Tela ilustrativa da <i>WebQuest “Anotação de Enfermagem”</i>	130
Figura 46	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest “Anotação de Enfermagem”</i>	131
Figura 47	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest “Suporte Básico de Vida”</i>	132
Figura 48	Tela ilustrativa do elemento “Processo” da <i>WebQuest “Suporte Básico de Vida”</i>	132
Figura 49	Tela ilustrativa da <i>WebQuest “Esquizofrenia”</i>	133
Figura 50	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest “Esquizofrenia”</i>	133
Figura 51	Tela ilustrativa da <i>WebQuest “Doenças Infectocontagiosas”</i>	134
Figura 52	Tela ilustrativa da <i>WebQuest “Desenvolvimento Infantil”</i>	135
Figura 53	Tela ilustrativa da <i>WebQuest “Diabetes Mellitus”</i>	136
Figura 54	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest “Métodos Contraceptivos”</i>	137
Figura 55	Tela ilustrativa da seção I do elemento “Processo” da <i>WebQuest “Métodos Contraceptivos”</i>	138
Figura 56	Tela ilustrativa representando a <i>WebQuest “Diabetes Mellitus”</i>	139
Figura 57	Tela ilustrativa representando alguns dos recursos utilizados na <i>WebQuest “Diabetes Mellitus”</i>	139
Figura 58	Tela ilustrativa representando o recurso Jogo da <i>WebQuest “Epidemiologia”</i>	140

Figura 59	Tela ilustrativa representando o recurso <i>Chat</i> da <i>WebQuest</i> “ <i>Epidemiologia</i> ”	141
Figura 60	Tela ilustrativa representando o roteiro de avaliação da <i>WebQuest</i> “ <i>Epidemiologia</i> ”	141
Figura 61	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Cuidar e Finitude</i> ”	142
Figura 62	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Sistema Cardiovascular</i> ”	143
Figura 63	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Atendimento Pré Hospitalar</i> ”	144
Figura 64	Tela ilustrativa da seção referente ao elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Atendimento Pré Hospitalar</i> ”	145
Figura 65	Tela ilustrativa referente a <i>WebQuest</i> “ <i>Cuidar em Neonatologia</i> ”	146
Figura 66	Tela ilustrativa da seção referente ao elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Cuidar em Neonatologia</i> ”	147
Figura 67	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Nutrição</i> ”	148
Figura 68	Tela ilustrativa das subseções da <i>WebQuest</i> “ <i>Nutrição</i> ”	148
Figura 69	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Nutrição</i> ”	149
Figura 70	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Introdução ao SUS</i> ”	150
Figura 71	Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da <i>WebQuest</i> “ <i>Introdução ao SUS</i> ”	151
Figura 72	Tela ilustrativa da <i>WebQuest</i> “ <i>Campanha de Saúde</i> ”	152
Figura 73	Tela ilustrativa do elemento “Processo” da <i>WebQuest</i> “ <i>Campanha de Saúde</i> ”	152

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Relação entre as Categorias da Taxonomia Digital de Bloom e a Habilidade de Pensamento desenvolvida	114
Tabela 2	Distribuição dos desafios propostos no elemento “Tarefa” das <i>WebQuests</i> criadas	115

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Critérios utilizados para avaliação das Histórias em Quadrinhos desenvolvidas pelos Licenciandos da EEUSP	75
Quadro 2	Rubrica adaptada para avaliação das <i>WebQuests</i> confeccionadas pelos Licenciandos da EEUSP do 2º semestre de 2013	80
Quadro 3	Classificação do autor da <i>WebQuest</i> conforme pontuação alcançada após avaliação	82
Quadro 4	Relação entre os desafios propostos no elemento “Tarefa” das <i>WebQuests</i> e a classificação na Taxonomia Digital de Bloom	116

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BLS	<i>Basic Life Suport</i>
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem
EEUSP	Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo
GEPETE	Grupo de Estudos e Pesquisas de Tecnologia da Informação nos Processos de Trabalho em Enfermagem
HQ	História em Quadrinhos
HTML	<i>Hyper Text Markup Language</i>
IDPC	Instituto Dante Pazzanese de Cardiologia
LDB	Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MOODLE	<i>Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment</i>
PAE	Programa de Aperfeiçoamento em Ensino
PCR	Parada Cardio-Respiratória
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
UFTM	Universidade Federal do Triângulo Mineiro
USP	Universidade de São Paulo
ZDP	Zona de desenvolvimento proximal

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	23
1 INTRODUÇÃO	29
1.1 O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no processo educativo.....	32
1.2 O uso de ambiente virtual de aprendizagem no ensino.....	33
1.3 A formação docente e o uso das TDIC.....	35
1.4 <i>WebQuest</i> como estratégia de ensino.....	41
1.5 As rubricas avaliativas.....	48
1.6 A taxonomia de Bloom e seu uso em <i>WebQuests</i>	49
2 JUSTIFICATIVA	55
3 OBJETIVOS	59
4 REFERENCIAL TEÓRICO – PEDAGÓGICO	63
4.1 O sócio-interacionismo de Vygotsky.....	65
4.2 Donald Shön e a prática reflexiva.....	68
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	71
5.1 Tipo de estudo.....	73
5.2 Cenário do estudo	82
5.3 Objetos do estudo	83
5.4 Coleta de dados.....	83
5.5 Questões éticas	84
6 RESULTADOS	85
6.1 A <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”: do planejamento a implementação.....	87
6.1.1 A estruturação da <i>WebQuest</i> “Concepções Pedagógicas”.....	88
6.1.2 A implementação da estratégia em sala de aula	93

6.2 As Histórias em Quadrinhos.....	102
6.3 O desenvolvimento de <i>WebQuests</i> : o aluno como autor	113
6.3.1 <i>WebQuests</i> da categoria “Iniciante”.....	117
6.3.2 <i>WebQuests</i> da categoria “Profissional”.....	125
6.3.3 <i>WebQuests</i> da categoria “Mestre”.....	136
7 DISCUSSÃO.....	153
8 CONCLUSÃO.....	169
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	173
REFERÊNCIAS	177
ANEXOS.....	185

APRESENTAÇÃO

APRESENTAÇÃO

O interesse pela área acadêmica foi-me despertado durante o período da graduação, realizada na Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), na cidade de Uberaba, Minas Gerais. Nessa época, participava de monitorias e projetos de iniciação científica, os quais promoviam a capacitação de professores do ensino infantil ao fundamental sobre situações de emergência no ambiente escolar.

Ao ministrar as aulas, passei a vislumbrar a realização de um programa de pós-graduação nível de mestrado. Contudo, estava iniciando minha trajetória profissional e desejava começá-la pela área assistencial, acreditando que uma futura docência dependia e necessitava de uma experiência prévia assistencial do enfermeiro.

O interesse pela cardiologia surgiu durante o estágio curricular supervisionado do último ano da graduação, realizado na Unidade Coronariana, o qual me incentivou a buscar aprimoramento profissional nessa área.

Assim, no ano de 2010, ingressei na Residência em Enfermagem Cardiovascular no Instituto Dante Pazzanese de Cardiologia (IDPC) em São Paulo. Como Residente, passei a fazer parte do Grupo de Estudo em Educação, responsável pelos treinamentos, atualizações e estabelecimento de protocolos para a equipe de enfermagem da instituição.

No momento de entrada no grupo, ocorria uma grande mobilização para a confecção e participação em aulas à distância desenvolvidas pelos próprios membros do grupo com temáticas diversas ligadas à enfermagem. Os participantes dividiam-se ora como tutores, ora como discentes, em diferentes épocas. Essa foi uma das primeiras experiências que me colocaram em contato direto com o Ensino à Distância, iniciando meu interesse pela tecnologia digital aliada à educação.

No segundo ano de Residência, em 2011, passei a ministrar aulas a respeito dos princípios da cardiologia aos novos funcionários que ingressavam à instituição. Nesse mesmo ano, cursando a disciplina de Ensino II, foi necessário novamente desenvolver um curso a distância com temática também referente à cardiologia.

Tendo sido despertado esse interesse pelo uso da tecnologia digital na área da saúde e como recurso educacional, participei de um congresso voltado à tecnologia educacional, no qual diversos recursos, já utilizados em universidades,

foram apresentados, deixando-me mais interessada em adquirir novos conhecimentos sobre a temática.

Ainda em 2011, fui contratada como Enfermeira da Unidade de Terapia Intensiva do IDPC, na qual tive a oportunidade de ter mais contato com o uso de tecnologias voltadas a área da saúde, além de atuar na educação permanente da equipe de enfermagem no período noturno.

Ciente da necessidade de manter-me atualizada quanto ao uso de recursos tecnológicos, expressei esse interesse à diretora do Serviço de Educação Continuada do IDPC, Prof. Dr^a. Rika M. Kobayashi, que me apresentou ao Grupo de Estudos e Pesquisas de Tecnologia da Informação nos Processos de Trabalho em Enfermagem (GEPETE) da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, liderado pelas Professoras Doutoras Cláudia Prado, Heloisa Helena Ciqueto Peres e Maria Madalena Januário Leite.

Em 2012, passei então a frequentar o GEPETE e assumi a vice-coordenação do Grupo de Educação do IDPC iniciando a construção da minha trajetória como pesquisadora e fortalecendo minha posição como educadora.

Incentivada à realização de pesquisas e com o desejo de adquirir sempre maior aprimoramento educacional e acadêmico, ingressei no mestrado por meio do Programa de Pós-Graduação em Gerenciamento em Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP). Nesse programa, passei a ter contato com diferentes experiências durante as aulas frequentadas na EEUSP e em outras unidades da Universidade de São Paulo (USP), como a Escola Politécnica, a Escola de Comunicação e Arte e a Faculdade de Educação, além do contato estabelecido com o Curso de Licenciatura em Enfermagem.

Durante a participação em eventos e aulas, muito se discutia a respeito da dificuldade da formação docente e inclusão de tecnologias em sala de aula para alunos de uma geração que apresentam muitas vezes maior fluência digital que os próprios professores.

Ficando clara para mim a necessidade da inclusão da tecnologia nos currículos dos cursos de formação docente, passei a me questionar se apenas o conhecimento sobre a existência de recursos tecnológicos para a educação seria suficiente para que o futuro docente soubesse utilizá-los em sala de aula.

Acredito que o uso de tecnologias nos cursos de formação docente deve permitir que o aluno experimente todas as etapas referentes à sua utilização,

passando pela vivência inicial como discente e futura experiência como docente, realizando, nesse âmbito, a construção do material pedagógico e posterior aplicação, possibilitando a exploração e uso da tecnologia a seu favor, identificando vantagens e dificuldades em sua utilização.

Nessa perspectiva, com o desejo de apresentar a tecnologia como recurso educacional aos futuros docentes e possibilitar que estes protagonizem seu processo de aprendizagem, foi-me apresentada uma estratégia de ensino, conhecida como *WebQuest*, que conforme sua utilização em sala de aula, permitiria que o aluno vivenciasse a experiência como discente e docente.

Assim, iniciou-se a realização deste estudo que tratou, em um primeiro momento, a respeito da construção e implementação da estratégia *WebQuest* junto aos alunos do Curso de Licenciatura da EEUSP e avaliação das atividades desenvolvidos por estes como discentes ao participarem dessa estratégia. Vale destacar que o momento da construção e implementação da *WebQuest*, foi visto também como um desafio, já que houve a necessidade de capacitar-me quanto às especificidades de cada elemento que compõe a *WebQuest*. Foi necessário ainda criar um problema a ser solucionado pelos alunos, devendo este ser intrigante e estimular os alunos a seguir em frente, não os desmotivando para o uso futuro da estratégia como docentes, devido à dificuldade ou tempo despendido para a solução do problema.

E, em um segundo momento, o Curso permitiu que os discentes atuassem como docentes, realizando a construção de sua própria *WebQuest*.

Acredito que a proposta de construção de produtos tecnológicos por alunos que vivenciaram essa experiência, como discentes e docentes, poderá influenciar outras pesquisas na área de tecnologia educacional, já que ainda se evidencia certa resistência em agregar a tecnologia como recurso educacional.

1 INTRODUÇÃO

1 INTRODUÇÃO

A promulgação da Lei 9394/96, Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promoveu alterações nos padrões do processo de formação educacional brasileiro. No caso dos cursos de ensino superior em Enfermagem, foram criadas em 2001 as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem (DCN), que mencionavam os princípios essenciais e necessários à formação do profissional enfermeiro, devendo estes serem introduzidos e respeitados nos currículos acadêmicos das instituições de ensino superior em Enfermagem. ^(1,2)

Conforme estabelecido pelas DCN, os cursos de graduação em Enfermagem devem garantir a formação de Enfermeiros generalistas, humanistas, críticos e reflexivos, que possam exercer a enfermagem baseada em princípios éticos, intervindo e reconhecendo situações de saúde-doença, garantindo a saúde integral do cidadão. O profissional Enfermeiro deve ainda apresentar competências específicas da profissão como liderança, comunicação, administração e gerenciamento, além do processo de educação permanente, sendo o responsável pelo seu próprio aprimoramento e treinamento de sua equipe, incentivando-a à atualização constante com a finalidade de mantê-la atuante no mundo atual. ^(2,3)

Como se sabe, a globalização impele à busca por indivíduos capacitados, que apresentem natureza crítica e sejam capazes de analisar e resolver situações problema de forma ética, e que possam adaptar-se facilmente às constantes mudanças que vêm ocorrendo na atualidade, primando-se sempre pela supremacia da profissão e qualidade assistencial. Para tanto a formação do enfermeiro precisará ser voltada para a responsabilidade e compromisso com o seu próprio conhecimento, de forma que o aluno em sua formação deverá ser confrontado com questionamentos e problemas que o estimularão à reflexão e busca por soluções, tornando-se um sujeito ativo em seu processo de aprendizado. ^(3,4)

A proposta de fazer do aluno o centro do processo de aprendizagem em instituições de ensino superior enfrenta a resistência de discentes e docentes, além de dificuldades estruturais e pedagógicas ^(3,5). Acredita-se, porém, que para se estar em consonância com a DCN na formação do profissional Enfermeiro é necessário

que os cursos de graduação optem pela participação ativa, reflexiva e crítica de seus alunos, não os deixando marginalizados em seu processo de aprendizagem.

Vale destacar ainda que o processo de ensino-aprendizagem é diretamente influenciado pela sociedade e pela situação econômica vivenciada, de forma que o avanço científico e o fácil acesso a informações, verificado atualmente, já não permitem a existência de verdades absolutas, impelindo professores a buscarem constantes atualizações para conseguirem atuar e atender às expectativas de alunos já não considerados seres passivos e receptores do conhecimento, mas sim críticos e contestadores. ^(6,7)

1.1 O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO EDUCATIVO

A busca por novos saberes leva à inclusão de tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) no ramo educativo com a proposta de auxiliar no aprendizado dos alunos, tornando-o atrativo para os chamados “nativos digitais”. Esses alunos têm contato direto com o mundo digital e, não raro, encontram-se um passo à frente das informações, impelindo professores a buscarem novos recursos pedagógicos que aliem tecnologia e educação.

No que diz respeito à Enfermagem, ao se agregarem as TDIC no processo educativo, possibilita-se que o aluno vivencie novas formas de adquirir e administrar o conhecimento, desenvolvendo outros meios para a construção de seu aprendizado. ^(8,9)

O emprego das TDIC para a aprendizagem será caracterizada pela conexão de diversas mídias que, juntas, articularão prática e teoria assegurando um maior acesso a informações e contribuindo para o desenvolvimento de habilidades na manipulação da ferramenta computacional, indispensável nos dias de hoje para a área da saúde ^(8,9,10).

A utilização das TDIC para o ensino já é citada desde o ano de 1998 com a Declaração Mundial sobre a Educação Superior, que tratava das potencialidades e desafios de sua utilização nos cursos de graduação, sendo considerados meios de diminuir o isolamento educacional entre os estudantes, proporcionando modificações no processo de transmissão dos conteúdos e metodologias de ensino, alterando a relação professor-aluno ao torná-los mais próximos. ⁽¹¹⁾

Nessa perspectiva, o professor, considerado um transformador da realidade, deverá manter-se atualizado e preparado para o emprego de tecnologias em sala de aula, adotando-as como instrumentos pedagógicos que estimularão a interação por parte dos alunos em seu aprendizado, promovendo o desenvolvimento individual de cada discente, de acordo com o seu ritmo. ⁽⁹⁾

A inclusão das tecnologias no campo educacional leva a uma mudança de postura por parte do professor, que deixa de ser o centro do processo de ensino e detentor do conhecimento, para tornar-se um facilitador da aprendizagem, com o dever de gerar situações que promovam a reflexão do aluno frente a problemas que o levarão a realizar análises críticas sobre o assunto apresentado.

1.2 O USO DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM NO ENSINO

Até alguns anos atrás, o processo educacional era centrado nas instituições de ensino e vinculado exclusivamente à utilização de livros didáticos. Nos anos 90, com o advento da internet, porém, o ensino começou a ser impulsionado pelo seu uso, de forma que a informação passou a encontrar-se à disposição de qualquer indivíduo e não mais detida apenas nas escolas. ⁽¹²⁾

A internet e todas suas possibilidades permite que dúvidas sejam sanadas rapidamente contando com o acesso a informações atualizadas e recentes. Tais circunstâncias favoreceram não apenas a autonomia dos alunos, no que concerne ao aprendizado, mas propiciaram o surgimento de outro tipo de ensino difundido mundialmente e conhecido como educação *online*.

A educação *online* tem como proposta a integração de tecnologias vinculadas à internet viabilizando à conectividade e à interação entre os participantes, resultando na disseminação de matérias, disciplinas e conteúdos independente da distância física, oportunizando assim que modelos tradicionalistas se modifiquem ou se adaptem às necessidades do mundo contemporâneo e favoreçam o auto-aprendizado dos nossos atuais estudantes. ^(13, 14, 15)

Ressalta-se, porém, que o grau de interatividade e o distanciamento de modelos tradicionalistas de ensino na educação *online* dependerão da estrutura do curso e de seu planejamento, visto que apenas aulas e materiais elaborados com

diferentes recursos tecnológicos e sem a mediação docente não promoverão o processo reflexivo do aluno, levando-o a uma aprendizagem mecanicista.

À vista disso, reconhece-se que para que a educação *online* não caia no tradicionalismo das salas de aula, faz-se necessário que o professor atue como um mediador entre os participantes, utilizando ferramentas que promovam a interação entre os alunos instigando-os ao debate.

Para tanto, a educação *online* conta com o apoio dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), que consistem de espaços eletrônicos disponibilizados na internet e considerados salas de aulas virtuais que agregam diferentes ferramentas tecnológicas, servindo como um suporte para as TDIC^(15,16). Nestes ambientes, os alunos têm acesso a materiais disponibilizados e realizam as atividades propostas, sendo também possível o fornecimento de *feedback* e a resolução de dúvidas.⁽¹⁷⁾

Dependendo do objetivo e estrutura do AVA, ele poderá fornecer ao professor relatórios contendo o tempo de conexão de cada aluno e os materiais e *links* consultados e acessados⁽¹⁷⁾.

Destaca-se, que apesar de estarem vinculados à educação *online*, os AVAs poderão ser usados também como um apoio ao ensino presencial, para que a interação entre os alunos não fique restrita à sala de aula, ocorrendo também extraclasse.⁽¹⁸⁾

É prioritário que os AVAs sejam atrativos aos alunos e possibilitem a interação e conectividade entre seus participantes, permitindo o compartilhamento de experiências, dúvidas e ideias, levando à reconstrução de significados e à aprendizagem significativa.⁽¹⁵⁾

A interação entre os usuários de um AVA dependerá da mediação a ser estabelecida pelo professor, que terá o papel de incentivar e provocar o usuário em sua participação.^(14,19)

Vale destacar que apenas a utilização de um AVA dotado de múltiplas ferramentas tecnológicas não promoverá isoladamente a comunicação e interação entre os participantes, podendo-se tornar uma recriação de salas de aula pautadas em uma concepção tradicionalista

A fuga desse cenário dependerá do professor, que deverá ter domínio do AVA a ser utilizado, conhecendo-lhe as limitações, as vantagens e as ferramentas que poderão ser empregadas, estabelecendo objetivos e realizando um planejamento prévio que considere mediação e interação como elementos principais ao

desenvolvimento do processo reflexivo do aluno e conseqüente reconstrução de significados.

1.3 A FORMAÇÃO DOCENTE E O USO DAS TDIC

Internet, equipamentos de última geração e informações à nossa disposição sem barreiras físicas são alguns exemplos de como a tecnologia incorporou-se naturalmente à nossa rotina e impactou a vida em sociedade.

As mudanças impelidas pela tecnologia alcançaram, como era esperado, o ramo educativo e as salas de aulas, causando um desequilíbrio entre as gerações de quem ensina e de quem aprende, já que se veem professores sem manejo ou resistentes ao uso da tecnologia em sala de aula e alunos com fluência digital e acesso rápido a uma quantidade inegável de informações. ⁽²⁰⁾

Os jovens de hoje não veem a tecnologia como algo centrado nas mãos de especialistas, mas como aliada, utilizando-a conforme sua necessidade ⁽²¹⁾. Nesse ponto surge uma problemática, visto a resistência e preconceito que escolas, professores e pais externalizam quando se trata da inclusão de TDIC na educação.

Com essa perspectiva, nossos alunos, nativos digitais, que esperam informações rápidas por parte da escola, sentem-se decepcionados ao terem que lidar com uma realidade, por vezes ainda pautada no tradicionalismo, e afastada das inovações tecnológicas que permeiam a sociedade em geral. ⁽²¹⁾

Essa mudança no perfil do aluno impele à necessidade imediata de transformações na área educativa, pautando-se na utilização de metodologias ativas que promovam interação e reflexão por parte dos alunos. Para tanto as escolas deverão inicialmente preparar e capacitar o ser docente para atuar como mediador da aprendizagem e não mais como figura que detém o conhecimento.

A capacitação docente e a aceitação de tais mudanças são os pontos elementares para a incorporação das TDIC à educação, visto que o professor deve mostrar-se preparado para atuar com essas ferramentas, tornando o processo de ensino-aprendizagem atrativo aos alunos e pautado na interatividade e reflexão, oportunizando a reorganização de informações. ^(20,21)

A mudança no paradigma educacional necessitará que atuais e futuros docentes desenvolvam habilidades para utilizar a tecnologia associada ao ensino, sendo destacadas pela literatura três competências básicas que devem ser trabalhadas na formação docente: ⁽²⁰⁾

- Competência tecnológica: equivale à manipulação de ferramentas de criação e programas e ou aplicativos que utilizam a internet;⁽²⁰⁾
- Competência didática: refere-se à criação de materiais e tarefas aos alunos a respeito de novas formas de ensino, promovendo seu conhecimento e adaptação;⁽²⁰⁾
- Competências tutorias: trata-se da capacidade de comunicação e da disponibilidade de aceitar novas propostas de ensino, bem como se ajustar às características inerentes a cada aluno, acompanhando seu processo de aprendizagem.⁽²⁰⁾

Deve-se destacar, porém que a tecnologia deverá ser usada como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem e incorporada às práticas educativas para promover mudanças e inovações e não apenas como recurso tecnológico que não cause impacto ou tenha significado ao seu utilizador.⁽²²⁾

A tecnologia é muitas vezes vendida como um produto que promove a autonomia dos alunos em seu processo educativo independente da forma como é empregada, acreditando-se que ao dar ao aluno a oportunidade de utilizar computadores, *tablets* ou outros recursos em sala de aula, contribui-se para mudanças no processo educacional.

Nessas situações, a tecnologia é tratada meramente como um recurso do qual não se extrai sua potencialidade, podendo muitas vezes ser substituída por outros tipos de estratégias não tecnológicas.

A utilização da tecnologia no campo educacional apenas para acompanhar uma tendência mundial não garante a formação de alunos reflexivos, nesse ponto cabe aos professores a preparação para identificar o momento que necessita da utilização da TDIC.

Acredita-se que o docente que não vivenciar a tecnologia em seu processo formativo correrá o risco de não a associar ao ensino, empregando-a em sala de aula mecanicamente para alinhar-se à tendência imposta pela era da tecnologia, não extraíndo dela todo o seu potencial, o que fará com que os alunos não entendam o real significado do seu uso.

Faz-se, portanto necessário que os cursos de formação docente oportunizem a utilização da tecnologia agregando-a como elemento de sua grade curricular, para que o docente em formação vivencie o uso da TDIC e aprenda a discernir o momento e o tipo de tecnologia que poderá ser utilizado.

Destaca-se então que o futuro docente deva ter em seu curso oportunidades de adotar e interagir com as TDIC, já que se relata na literatura que a prática não pode ser vivenciada por aquilo que se desconhece, bem como não se pode produzir a aprendizagem de conteúdos não estudados. Assim faz-se importante que os cursos de Licenciatura atuais preparem seus profissionais para o que se espera que eles realizem em sala de aula. ⁽²⁰⁾

Nesse sentido, os Cursos de Licenciatura da Universidade de São Paulo visam à formação de professores que atuem como agentes modificadores da realidade, e que busquem soluções aos desafios e problemas existentes nas escolas. ⁽²³⁾

Adotando-se esse panorama o Curso de Licenciatura da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP) encontra-se em consonância com as políticas econômicas, sociais e políticas do país, estando o processo educativo atrelado a essa realidade, preparando os licenciados para ocuparem diferentes espaços de saúde e promovendo mudanças em relação ao ensino profissionalizante. ⁽²⁴⁾

O Curso enfatiza a formação de docentes que atuarão na Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem, tornando-os críticos-reflexivos, que busquem e utilizem novos conhecimentos em sua prática educacional, agregando a ela inovações tecnológicas existentes. ⁽²⁴⁾

Acredita-se que a utilização da tecnologia como recurso pedagógico tornará o profissional docente um facilitador da aprendizagem, atuando como um indivíduo motivador que explora ferramentas educativas novas e atrativas aos alunos.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico do Curso de Licenciatura da EEUSP (2013), a utilização de tecnologias como recurso pedagógico é vista como um instrumento que auxilia na construção do conhecimento por parte dos licenciandos, que passarão a atuar de forma mais ativa em seu processo de aprendizagem. ⁽²⁴⁾

Dessa forma o Curso de Licenciatura da EEUSP proporciona a seus alunos contato direto com recursos tecnológicos por meio da manipulação e construção de ferramentas.

Entre as disciplinas que oferecem a vivência com as TDIC, no referido Curso, citam-se as seguintes: “ENO 0435 – Metodologia do Ensino de Enfermagem I”,

“ENO 0436 – Metodologia do Ensino de Enfermagem II” e “ENO 0336 – Seminários de Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”.

As disciplinas “ENO 0435 – Metodologia do Ensino de Enfermagem I” e “ENO 0436 – Metodologia do Ensino de Enfermagem II” têm duração de um semestre cada uma, com carga horária individual de 150 horas, integrando teoria e prática e apresentando por objetivo a capacitação do licenciando quanto aos aspectos teórico-metodológicos do processo de ensino-aprendizagem, com o intuito de possibilitar sua atuação na Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem. ⁽²⁴⁾

A disciplina “ENO 0336 – Seminários de Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”, tem duração de 30 horas, e ocorre por meio da confecção de produtos tecnológicos. Seu objetivo consiste em articular de forma crítica os conhecimentos adquiridos em situações vivenciadas durante o processo de aprendizado diário com a Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem. ⁽²⁵⁾

Cada uma das disciplinas do Curso de Licenciatura da EEUSP possui uma página na plataforma *Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)*, como representado na Figura 1, permitindo o acesso aos materiais das aulas pelos alunos e possibilitando a resolução de dúvidas e discussões de tópicos nos fóruns existentes.

Figura 1: Página inicial da disciplina “ENO 0435 – Metodologia do Ensino I de Enfermagem” na plataforma Moodle

Fonte: Moodle EEUSP

As aulas ocorrem de forma presencial e são mediadas pelo uso de TDIC, contando com o apoio dos computadores e internet disponíveis no Laboratório de Informática da EEUSP.

As Figuras 2 e 3 representam a tela de início das disciplinas “ENO 0436 – Metodologia do Ensino II de Enfermagem” e “ENO 0336 – Seminários de Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”, respectivamente.

Figura 2: Página inicial da disciplina “ENO 0436 – Metodologia do Ensino II de Enfermagem” na plataforma Moodle

Programação

ENO 436 – METODOLOGIA DO ENSINO DE ENFERMAGEM II - 2013

Olá Licenciandos,

Que bom nos reencontrarmos em nosso ambiente virtual!
Sempre temos a impressão que o segundo semestre passa mais rápido que o primeiro. Por isso, desejamos que nossa convivência seja ainda mais próxima e proveitosa.

Equipe Licenciatura



 [QUADRO DE AVISOS](#)
 [PLANILHA ATIVIDADES DA DISCIPLINA](#)
 [TUTORIAL DO MOODLE](#)
 [ENO 436 - INSTRUMENTO AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 3: Página inicial da disciplina “ENO 0336 – Seminários de Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem” na plataforma Moodle

Programação

ENO 336 - SEMINÁRIOS DE EDUCAÇÃO



 [Fórum de notícias](#)

Fonte: Moodle EEUSP

O recurso tecnológico ou estratégia de ensino empregada será de escolha do docente, devendo ser criativa e com objetivos bem delimitados, propiciando ao aluno a oportunidade de administrar seu processo de aprendizagem, agregando conhecimento àquele já existente.⁽¹⁰⁾

É inquestionável, portanto, a necessidade que os futuros docentes têm de apresentar desenvoltura quanto ao manejo das ferramentas tecnológicas e seu emprego no campo educacional, afim de atuarem como facilitadores da aprendizagem, constituindo um vínculo com o aluno. Destacando-se ainda a importância no conhecimento de diferentes metodologias de ensino que agreguem tecnologia e educação, citando-se como exemplo as chamadas *WebQuests*, discutidas no tópico adiante.

1.4 WEBQUEST COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

Diversos recursos tecnológicos são difundidos e utilizados no campo educacional, citando-se como exemplo a chamada *WebQuest* a qual permite que alunos utilizem informações presentes na internet de forma estruturada e adequada.⁽²⁶⁾

A *WebQuest* foi desenvolvida no ano de 1995, na Universidade de San Diego, pelo professor Bernie Dodge e seu auxiliar Thomas March. A ideia surgiu a partir de aulas ministradas em uma disciplina que se destinava a formação de professores em tecnologia.⁽¹⁸⁾ Visando atender à grade curricular do curso, Dodge teria que tratar a respeito da simulação educacional, porém no momento não dispunha do *software* necessário para tal atividade.⁽²⁷⁾

Dessa forma, para que os alunos não ficassem prejudicados quanto ao conteúdo, orientou-os a que, em grupo, recolhessem informações disponíveis na internet a respeito do *software*, elaborando um relatório final de avaliação⁽²⁷⁾. Como auxílio aos alunos, Dodge organizou um *chat* com um dos desenvolvedores do programa e uma videoconferência com um professor que já testara o *software*.⁽²⁷⁾

Além disso, propôs também aos alunos que sugerissem maneiras de se utilizar o *software* na instituição de ensino, atividade a que chamou "Tarefa". Os resultados mostraram a Dodge uma nova estratégia de ensino que possibilitava a reflexão dos alunos, motivando-os à aprendizagem com a utilização de recursos existentes na internet, dando origem então à chamada *WebQuest*.⁽²⁷⁾

Segundo Dodge (1997), a *WebQuest* define-se como uma atividade cuja informação será obtida pelos alunos integralmente, ou quase, a partir de dados provenientes da *Web*, podendo-se ainda utilizar outros recursos como videoconferências. ⁽²⁸⁾

Alguns autores destacam que a *WebQuest* constitui-se como uma estratégia de ensino utilizada por professores por meio do desenvolvimento de um problema ou desafio proposto aos alunos em forma de “Tarefa”, e cujas informações serão encontradas parcial ou totalmente na *Web*, devendo serem consultadas pelos alunos que irão analisar, refletir e solucionar o problema que lhes foi criado. ^(27,29)

Em geral o uso da internet como fonte de consulta em pesquisas no campo educacional é visto com restrições por professores, pois nem todos os conteúdos encontrados na internet podem ser considerados confiáveis, podendo o aluno ter dificuldades em discernir entre o que poderá ou não ser utilizado. ^(17,18,22,29)

Ademais, muitos acreditam que a internet é uma facilitadora de cópia e reprodução de conteúdos pelos alunos, os quais, dependendo de sua maturidade educacional, não se preocuparão em analisar e refletir acerca das informações encontradas, favorecendo o mecanicismo da aprendizagem. ^(17,18,22,29)

À vista disso, a *WebQuest* será um guia para o aluno, direcionando-o a informações pré-selecionadas pelos professores, provenientes de fontes confiáveis da internet, que estimulará a criatividade dos alunos para a resolução do desafio proposto incitando o desenvolvimento do seu processo reflexivo e senso crítico, evitando a cópia de conteúdos e constituindo uma estratégia que auxiliará na reconstrução do conhecimento. ^(18,27,,29)

A *WebQuest* representa um meio de incluir ferramentas tecnológicas na prática pedagógica com utilização direta da *Web*, contribuindo igualmente para a motivação, expectativa e autonomia dos alunos frente ao seu processo de aprendizagem.

Outra particularidade que a *WebQuest* apresenta refere-se à proposta de trabalho em grupo, considerada uma de suas principais características ao oportunizar a cooperação entre os alunos na resolução dos desafios, diminuindo o individualismo e o isolamento que o uso da tecnologia, principalmente a informática, provoca. ⁽²⁷⁾

Acredita-se que o compartilhamento de experiências com outras pessoas em um grupo possibilita a inclusão de novos saberes e viabiliza o surgimento de uma

aprendizagem significativa, fundamentando a *WebQuest*. Vale destacar, porém que a *WebQuest* não será utilizada apenas em grupos, mas também individualmente conforme os objetivos delimitados.⁽²⁷⁾

Em resumo, Mercedes (2008), citado por Chaves (2013), apresenta algumas das características que definem uma *WebQuest*, sendo estas:⁽¹⁷⁾

- A presença de uma estrutura clara que deve deixar explícito ao aluno o que se espera dele e o que este deve fazer;
- A promoção de uma aprendizagem independente e reflexiva;
- O trabalho em grupo e cooperativo, em que cada membro dependerá do outro, ao mesmo tempo que cada um possui responsabilidades individuais no decorrer do processo;
- A possibilidade de que o aluno tenha controle de seu processo de aprendizagem favorecendo o “aprender a aprender” e conseqüentemente sua autonomia;
- A possibilidade de utilização dos recursos da internet em sala de aula com qualidade, gerando uma experiência motivadora a alunos e professores;
- O fato de poder ser trabalhada de forma interdisciplinar, além de facilitar o acesso a informações.

Pode-se dizer que a utilização da *WebQuest* como estratégia de ensino orienta o aluno a utilizar a internet como recurso educacional, auxiliando-o a realizar buscas e extrair de cada conteúdo selecionado as informações que forem realmente importantes para solucionar o desafio e confeccionar a “Tarefa” solicitada, fortalecendo seu processo reflexivo e evitando o mecanicismo das ações. O aluno será levado a exercitar seu senso crítico para chegar a um parecer final, atuando como responsável pelo desenvolvimento de sua aprendizagem.

As *WebQuests* poderão ser classificadas de acordo com sua duração em Curtas, quando a realização do desafio levará de uma a três aulas para ser completada e tem por objetivo a aquisição de um conhecimento; ou Longas que demoram de uma semana até um mês para que toda a atividade seja desenvolvida, objetivando-se desenvolver e apurar o conhecimento e sendo indicada quando o professor dispõe de grandes períodos de tempo para determinada disciplina e ou conteúdo programado.⁽²⁷⁾

De modo igual a um projeto, a *WebQuest* é composta por elementos obrigatórios em sua estrutura que possuem finalidades específicas. Sua elaboração depende que o autor conheça profundamente cada um de seus elementos, assegurando uma construção concreta que não interfira ou prejudique na utilização pelos alunos.⁽¹⁸⁾ A seguir descreve-se os elementos constituintes e indispensáveis a uma *WebQuest*.

A - Introdução: trata-se da apresentação do assunto e ou temática a ser estudada, com sugestões das atividades que serão realizadas, mas sem revelar o real conteúdo. É importante ser convidativa e instigante, motivando o aluno a percorrer as demais partes da *WebQuest*. Deve-se destacar que, caso não haja uma página inicial antes da introdução esta deve conter o público-alvo, tema central, autores e data da última atualização.^(17,18,27)

B – Tarefa: é considerada o elemento primordial de uma *WebQuest*, dependendo dela o sucesso ou fracasso. É pela “Tarefa” que se define qual atividade os alunos terão que fazer e como a informação será trabalhada para se chegar a um determinado objetivo, de forma a transformá-la em conhecimento. A “Tarefa” deve ser atrativa, motivante e desafiadora, estimulando os alunos a seguir em frente. Alerta-se que a “Tarefa” deverá ser compatível com a faixa etária dos discentes, bem como as com habilidades por eles apresentadas, não podendo ser algo abstrato ou artificial. Sua criação é vinculada a criatividade do docente.^(17,18,27,29)

C – Processo: consiste no passo a passo que o aluno deverá seguir para completar a “Tarefa”. Cada passo deve ser apresentado de forma clara, para que o aluno entenda o quê e como deve ser feito, sendo fornecidas as diretrizes necessárias para a realização da atividade proposta. Nesse elemento devem-se especificar os papéis de cada aluno no grupo, caso a atividade a ser desempenhada seja em grupo, detalhando a responsabilidade de cada membro na execução da “Tarefa”, compartilhando assim a responsabilidade em sua conclusão. O processo é o guia dos alunos para a resolução do desafio. Nessa etapa são fornecidos os *links* e redirecionamento a outros *Websites*, de acordo com o objetivo a ser alcançado. Deve-se sempre deixar claro aos alunos o que deve ser procurado, bem como a finalidade a ser atingida.^(17,18,27,29)

D –Recursos: trata-se das informações necessárias à concretização da “Tarefa”, sendo composta por endereços de *Websites* e ou outros materiais complementares determinados pelos professores, como livros, revistas, jornais,

entre outros. Esse elemento pode ser agregado ao item *Processo* nas *WebQuests* atuais, não tendo sido mais colocado em separado, já que se acredita que é na etapa do fornecimento do passo a passo que o aluno necessitará ter acesso aos *links* selecionados. Alerta-se, porém que para isso há a necessidade de organização dos *links* e manutenção da clareza da metodologia em todas as etapas. O grande fator problemático deste elemento encontra-se no fato de que o docente deverá ter discernimento entre o que poderá ou não ser utilizado como fonte de pesquisa pelos alunos, atentando-se as informações contidas nos *links*, que facilmente tornam-se ultrapassadas ou inacessíveis, cabendo ao docente a atualização da página. ^(17,27)

E – Avaliação: refere-se aos indicadores que serão utilizados pelo docente para que se saiba se o aluno, na elaboração da “Tarefa”, atingiu seu objetivo final. Este elemento pode apresentar meios avaliativos qualitativos ou quantitativos, devendo, em ambos os casos, explicar claramente aos alunos como serão avaliados, para que se possa reconhecer erros e pontos de melhoria. Deve-se ainda fornecer os critérios utilizados para sua realização, indicando se a “Tarefa” foi ou não satisfatoriamente concluída. Uma das formas de avaliação utilizada constitui-se nas chamadas rubricas avaliativas que apresentam os critérios a serem utilizados no processo avaliativo separados por pontuações, possibilitando que o aluno tenha conhecimento pleno de tudo que é esperado de seu desempenho. ^(17,27,29)

F – Conclusão: trata-se de um resumo da atividade desenvolvida, que deverá destacar sua importância e possibilitar que o aluno realize uma reflexão a respeito do que foi trabalhado, convidando-o a buscar mais conhecimentos sobre o tema e a utilizá-lo em outros contextos. A conclusão deverá ser simples e clara, estando em consonância com a motivação verificada na introdução. ^(17,27,29)

G – Créditos: constitui-se das fontes utilizadas para a elaboração da *WebQuest*, como imagens, músicas, livros, *Websites*, bem como agradecimentos a pessoas e ou instituições que tenham auxiliado no processo de construção. Em caso da utilização de livros, deve-se destacar a referência bibliográfica empregada. ^(17,18)

A opção por realizar cursos em AVA, como a *WebQuest* que não deixa de ser um AVA, dependerá do planejamento realizado pelo docente que deverá ter clara a necessidade de implementar recursos que possibilitem colaboração, compartilhamento de ideias e reflexão entre os alunos participantes, distanciando-se de modelos tradicionalistas e transcendendo o ambiente de sala de aula. ⁽⁴⁾

Assim sendo, antes de se optar pelo uso da estratégia *WebQuest*, o professor deverá realizar um estudo primário, informando-se a respeito de sua definição, objetivo e elementos constituintes, conhecendo estes últimos de maneira profunda. Além disso, deve-se levar em conta o público-alvo e sua fluência digital, os recursos materiais disponíveis e necessários e o tempo pretendido para a implementação da estratégia. Após essas considerações iniciais e análises, será possível decidir-se pela escolha ou não da *WebQuest*.

Feita a escolha pela *WebQuest* inicia-se o planejamento pedagógico, que leva em conta o tema no qual a estratégia será aplicada estabelecendo-se os objetivos educacionais a serem alcançados pelos alunos e os tópicos que serão abordados, para tanto é primordial que o professor tenham domínio do tema a ser desenvolvido.

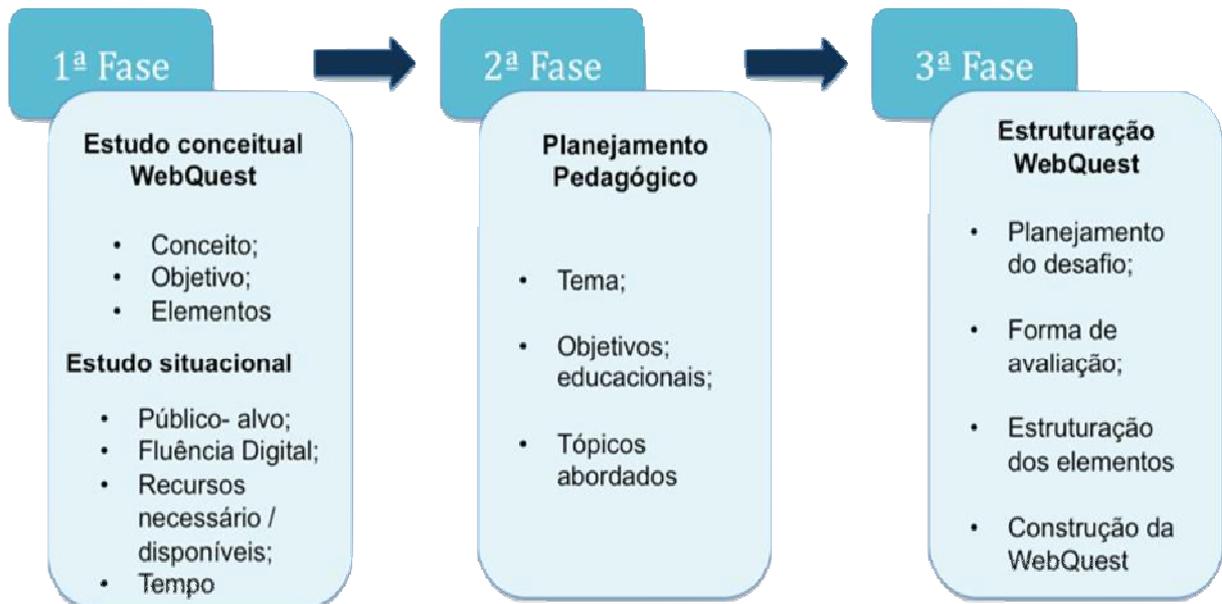
Findadas essas duas etapas, o professor deverá iniciar a estruturação da *WebQuest* e todos seus elementos, levando-se em conta as características próprias de cada um. Nesse ponto, planeja-se o desafio a ser solucionado pelos alunos, sua forma de apresentação e avaliação.

Após terem sido percorridos esses passos institui-se a construção da *WebQuest* no ambiente de hospedagem escolhido. Destaca-se que a estrutura da *WebQuest* dependerá das habilidades tecnológicas do professor, bem como de sua criatividade e recursos disponíveis, podendo-se afirmar que este é um processo simples, se pensarmos que atualmente existem *sites* de hospedagem que oferecem diferentes recursos para a confecção da *WebQuest*, não sendo necessário conhecimentos de programação, *web design* ou manipulação de *Hyper Text Markup Language* (HTML).

Vale destacar que antes da construção o professor deverá selecionar previamente as fontes da internet que os alunos utilizarão como consulta, atentando-se para a necessidade da confiabilidade e direcionamento do aluno no do seu processo reflexivo.

As fases que envolvem da escolha até o momento da construção de uma *WebQuest* estão melhor resumidas na Figura 4.

Figura 4: Fases a serem percorridas do momento de escolha da *WebQuest* até sua implementação.



Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2015

Nessa perspectiva, a utilização de *WebQuests* bem elaboradas, que apresentem “Tarefas” dinâmicas e criativas, possibilitará aos alunos um maior desenvolvimento cognitivo, alcançando níveis mais elevados de aprendizagem. Deve-se destacar que “Tarefas” que limitem o senso criativo do aluno, como questionários, resumos, entre outros não permitirão que seu próprio desenvolvimento ocorra, desmotivando os alunos a prosseguirem na busca pelo conhecimento e conseqüentemente perdendo a essência da *WebQuest*.⁽²⁷⁾

A *WebQuest* deve estimular a aprendizagem ativa dos alunos, em que estes serão os protagonistas do seu processo educativo, tendo a oportunidade de desenvolverem criticidade e reflexões acerca de determinado tema, elaborando hipóteses e solucionando problemas, além de possibilitar uma melhor organização dos pensamentos, incentivando a autonomia do aprendiz.^(17, 27)

Com a utilização da estratégia *WebQuest* em sala de aula o professor atuará como um facilitador da aprendizagem, observando os alunos no desenvolvimento da “Tarefa”, verificando dificuldades e oferecendo a oportunidade de orientá-los.⁽¹⁸⁾

A estratégia *WebQuest* ao integrar recursos computacionais e internet torna-se uma estratégia extremamente válida para ser usada em sala de aula, visto que a geração de alunos atuais, nativos digitais, exige a inclusão de atividades que os estimulem e exercitem seu cognitivo.

Dessa forma ao possibilitar que o aluno solucione um problema por meio de um desafio, elabore hipóteses e desenvolva diferentes tipos de atividade com a utilização de recursos provenientes da internet, favorece-se sua motivação e interesse, contribuindo para a aprendizagem significativa, baseada na autonomia discente. ^(12,29)

1.5 AS RUBRICAS AVALIATIVAS

A forma de estruturação e apresentação de uma *WebQuest* é responsável pelo estímulo aos alunos no que concerne a exploração dos conteúdos. *WebQuests* que apresentem um formato estático ou não sejam consideradas atrativas tendem a desestimular o aluno em sua análise ou resolução do desafio. A elaboração acertadamente planejada e estruturada de uma *WebQuest* contribuirá para o desenvolvimento de raciocínio crítico e entendimento profundo do conteúdo por parte dos alunos ⁽²⁶⁾.

Nessa perspectiva faz-se necessário que as *WebQuests* sejam avaliadas antes de sua concreta aplicação, possibilitando alterações estruturais e de conteúdo. Como é de conhecimento geral, toda forma de avaliação é considerada complexa, não sendo diferente no caso das *WebQuests* cuja avaliação é essencial para fundamentar seu sucesso e alcance dos objetivos. Um dos meios de se realizar a avaliação de uma *WebQuest* desenvolve-se por meio das chamadas rubricas avaliativas.

As rubricas consistem de instrumentos avaliativos que apresentam indicadores considerados importantes no desenvolvimento de uma atividade ⁽²¹⁾. Cada indicador possui uma pontuação específica, que ao fim serão somados gerando uma conceituação final. ⁽¹⁸⁾

Deve-se destacar que as rubricas poderão ser utilizadas tanto para a avaliação da *WebQuest* em si como, por exemplo, a existência ou não de todos os seus elementos constituintes, como também para a avaliação da atividade proposta aos alunos. Nesse último caso, a utilização de rubricas é de grande valia, visto que fornecerá previamente aos alunos um roteiro a respeito do que se espera em relação à atividade a ser desenvolvida, permitindo que os alunos desenvolvam ou aprimorem habilidades para a realização da “Tarefa”. ⁽¹⁸⁾

Sua elaboração poderá ser feita baseando-se no desafio a ser solucionado pelo aluno, considerando-se nesse caso, seu objetivo e as informações que deverão estar presentes em sua apresentação final. ⁽²⁹⁾

A construção de uma rubrica possibilita que o docente saiba se a proposta foi ou não bem desenvolvida ou se atingiu ou não seu objetivo final. Para sua elaboração deve-se considerar principalmente o objetivo da atividade a ser confeccionada bem como as características que deve possuir, separando-as em níveis que indiquem o grau alcançado pelo aluno e o esperado. ⁽¹⁸⁾

No caso da avaliação de uma *WebQuest* e não especificamente do elemento “Tarefa”, a rubrica deverá analisar de forma geral itens como estrutura, aparência, imagens, tema, seções existentes, tipo de desafio, presença dos elementos ditos obrigatórios, entre outros considerados básicos em sua constituição. Se houver necessidade e for desejo ou objetivo do professor, poderá ainda por meio da rubrica, avaliar informações mais específicas como tipo de letra, tamanho e número de palavras. As rubricas funcionarão como um guia, devendo-se, porém levar em consideração durante o processo avaliativo, o grau de experiência do autor da *WebQuest* ^(26,27).

Ao avaliar uma *WebQuest* deve-se atentar ainda quanto à relevância apresentada aos dias de hoje, assim como a motivação que proporciona aos alunos, verificando se o desafio desenvolvido terá ou não aplicabilidade futura. ⁽¹⁷⁾

É de responsabilidade do professor realizar um teste prévio com a rubrica criada antes de sua aplicação aos alunos, afim de se corrigirem erros, e frases que não tenham ficado claras, realizando assim um refinamento da *WebQuest*.

1.6 A TAXONOMIA DE BLOOM E SEU USO EM WEBQUESTS

A avaliação da aprendizagem é ainda considerada nos dias de hoje um paradigma de difícil abordagem pelos educadores, que não raro optam apenas pela utilização de provas e notas para verificar o aprendizado do aluno.

As dificuldades nesse processo residem muitas vezes na falta de planejamento do professor que não delimita os objetivos da aula ou disciplina durante sua estruturação, de forma que o não estabelecimento dos objetivos de aprendizagem tende a conturbar o docente que não saberá o que esperar do aluno em sua análise do resultado final, comprometendo a avaliação.

Neste ponto, a literatura destaca a necessidade e a importância no desenvolvimento dos objetivos de aprendizagem pelos docentes e sua exposição de forma explícita aos alunos, para que estes tenham o claro conhecimento do que lhes é esperado ^(15,30).

É por meio dos objetivos de aprendizagem que se reconhece as competências que o aluno deverá alcançar ou desenvolver no decorrer da disciplina, sua clara identificação possibilita ainda a escolha assertiva das estratégias que poderão ser empregadas pelo docente^(15,30).

A delimitação dos objetivos de aprendizagem é por vezes negligenciada pelos docentes, seja pela dificuldade em sua realização, falta de conhecimento ou acreditar que lacunas em sua delimitação e não exposição aos alunos são aspectos que não comprometerão o processo de aprendizagem.

Pensando em facilitar a determinação dos objetivos de cursos e ou disciplinas, no ano de 1956 surgiu a chamada Taxonomia dos Objetivos Educacionais, também conhecida como Taxonomia de Bloom, nome de um de seus criadores, e que tem por meta auxiliar no planejamento e estruturação do processo de aprendizagem, permitindo a classificação do tipo de aprendizagem conforme o objetivo estabelecido^(22,30,31,32,33).

Por essa teoria, os objetivos de aprendizagem foram estruturados em três domínios: Cognitivo, que envolve o desenvolvimento de um novo aprendizado; Afetivo, que refere-se ao comportamento, interesses e emoções; e o Psicomotor, que trata das aptidões manuais que deverão ser desenvolvidas ou aprimoradas pelo aluno. Entre estes três domínios, apenas o domínio cognitivo foi estudado e implementado em sua totalidade^(22,30,31,32,33).

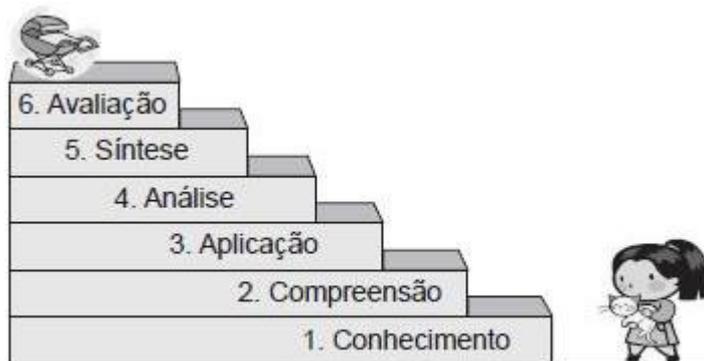
A Taxonomia de Bloom organiza os objetivos de aprendizagem em níveis hierárquicos que abarcam do mais simples ao mais complexo objetivo. Essa Taxonomia destaca também os resultados de aprendizagem alcançados, que são representados pelos níveis hierárquicos que a compõem e, assim como os objetivos, são classificados desde o aprendizado mais simples até o mais complexo^(22,31,32).

Em se tratando dos objetivos educacionais estes, referem-se às ideias gerais do que se espera do aluno dentro do perfil traçado. Enquanto os objetivos instrucionais tratam de particularizações dos objetivos educacionais, ou seja, suas especificações⁽²²⁾.

Publicada no ano de 1956, a Taxonomia de Bloom sofreu sua primeira revisão nos anos 90, sendo republicada em 2001. As alterações consistiam primeiramente na separação entre verbos e substantivos, que passariam a pertencer a dimensões separadas e na alteração de algumas categorias no que concerne a posição hierárquica e ou nomenclatura. Essas mudanças podem ser evidenciadas na Figura

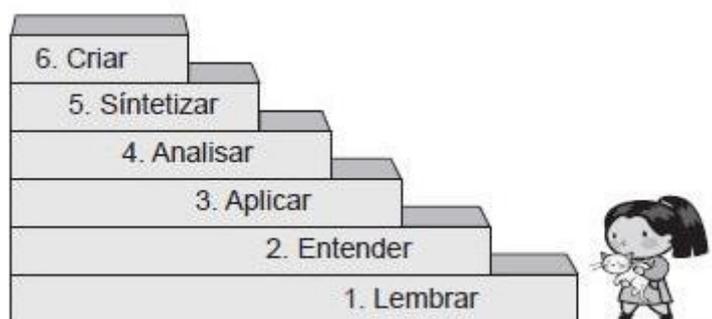
5, que representa a primeira Taxonomia, e Figura 6 que trata da Taxonomia Revisada em 2001^(30,33).

Figura 5: Categorias do domínio cognitivo da Taxonomia de Bloom original



Fonte: Ferraz, 2010

Figura 6: Categorias do domínio cognitivo da Taxonomia de Bloom após sua revisão em 2001



Fonte: Ferraz, 2010

Além desta primeira atualização, as mudanças no cenário educacional e inserção de tecnologias no ensino impeliram que outras mudanças fossem realizadas na Taxonomia de Bloom com o intuito de considerar as TDIC no processo de ensino-aprendizagem.

Visando atender a mudança no cenário educacional, Andrew Churches (2009) elaborou a chamada Taxonomia Digital de Bloom, a qual agrega o domínio cognitivo aos recursos tecnológicos utilizados para o ensino-aprendizagem, afim de alcançar os alunos dessa nova geração^(33,34,35). Destaca-se que a forma como os recursos tecnológicos serão implementados na área educativa é que determinará o grau de

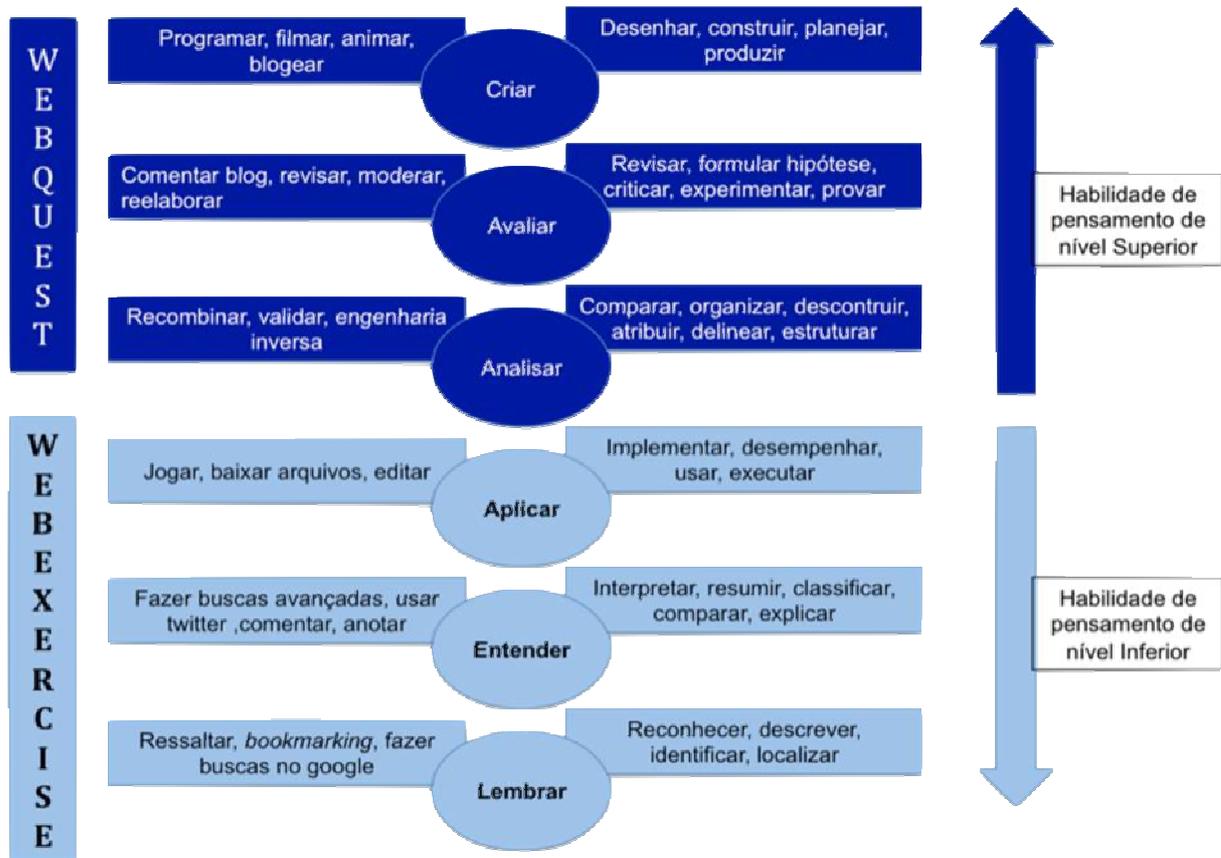
aprendizagem a que os alunos chegarão, sendo, portanto considerados os meios para se alcançar um determinado resultado e não os responsáveis por este resultado^(33,34,35).

Em se tratando de *WebQuests*, o estabelecimento de objetivos claros é imprescindível para o docente e o aluno, visto que, no caso docente, os objetivos servirão como subsídio para a elaboração do desafio, ao passo que, para o aluno, a identificação dos objetivos o norteará para a resolução da atividade proposta^(22,34,35).

Vale destacar que um dos resultados esperados ao se utilizar a *WebQuest* como estratégia de ensino é que o aluno alcance os níveis mais altos de aprendizado, dependendo este fato do tipo de desafio criado pelo docente. Para tanto o docente terá como aliado a Taxonomia de Bloom que servirá como eixo norteador para o estabelecimento de objetivos educacionais atrelado ao tipo de aprendizagem que o aluno deverá ter com a utilização de uma *WebQuest*^(22,34,35).

É relatado pela literatura que atividades que limitem o senso criativo do aluno e não causem mudanças de conceitos farão com que o aluno permaneça em níveis de pensamento inferiores, configurando na verdade um *WebExercise* e não uma *WebQuest*, que deverá possibilitar ao aluno o alcance dos níveis: criar, avaliar e analisar, propostos pela Taxonomia Digital de Bloom e melhor exemplificado na Figura 7^(22,34,35,36).

Figura 7: Taxonomia Digital de Bloom associada ao uso de *WebQuest*



Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2015. (Adaptação: Paiva e Padilha;2012)

Assim, pensando-se que a *WebQuest* é uma estratégia de ensino vinculada a recursos tecnológicos, acredita-se que o uso da Taxonomia Digital de Bloom seja de grande importância para auxiliar o docente em seu planejamento e verificar, ao propor uma atividade, se esta permitirá que o aluno transforme seu conhecimento e reconstrua significados, alcançado os níveis mais altos de aprendizagem, além de possibilitar que o professor avalie se sua criação consistiu-se como uma *WebQuest* ou um *WebExercise* conforme os níveis hierárquicos propostos.

2 JUSTIFICATIVA

2 JUSTIFICATIVA

Adotando-se o exposto anteriormente, é visto que o uso da tecnologia no campo educacional torna-se indissociável, já que os atuais alunos, provenientes de uma geração tecnológica, perdem a motivação para o ensino tradicionalista, necessitando de metodologias que incluam sua participação ativa em seu processo de ensino-aprendizagem.

Para tanto, pressupõe-se que a inclusão de recursos tecnológicos em sala de aula contribuirá para a autonomia discente, formando alunos ativos, críticos e reflexivos, determinados na busca pela aprendizagem.

No caso da *WebQuest* o aluno terá a oportunidade de ser o responsável pelo seu processo de aprendizagem, enquanto o docente será o mediador dessa estratégia. Não basta, porém que o aluno conheça a tecnologia somente como usuário, é necessário sua participação direta nesse processo atuando também em seu planejamento e construção.

Ao possibilitar que o aluno vivencie a experiência de agregar tecnologia e educação em todas as suas fases, oportuniza-se o desenvolvimento de competências que subsidiarão a inclusão das TIC em sua vida profissional seja como docente ou por meio da educação permanente no aprimoramento de sua equipe de trabalho. Nessa perspectiva surgiram os seguintes questionamentos:

1. *“Como realizar a construção e implementação da estratégia WebQuest em sala de aula?”*
2. *“A experiência de utilização dessa estratégia servirá como incentivo aos alunos para que estes desenvolvam sua própria WebQuest complementando seus conhecimentos?”*

À vista disso, o Curso de Licenciatura da EEUSP buscando capacitar seus alunos para o uso da tecnologia no campo educacional, acreditando que sua inclusão oferecerá a oportunidade no desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa, apresenta-se como proposta para este trabalho a construção e implementação da estratégia *WebQuest*, avaliação das atividades desenvolvidas como resposta ao desafio proposto e a confecção pelos próprios alunos, de

WebQuests com temática voltada à Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem.

3 OBJETIVOS

3 OBJETIVOS

- Construir e implementar a estratégia *WebQuest* no Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUSP.
- Avaliar as atividades desenvolvidas pelos alunos na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” no Curso de Licenciatura em Enfermagem.
- Avaliar a construção das *WebQuests* realizadas pelos alunos do Curso de Licenciatura em Enfermagem.

4 REFERENCIAL TEÓRICO – PEDAGÓGICO

4 REFERENCIAL TEÓRICO-PEDAGÓGICO

O referencial pedagógico é o responsável por fornecer os subsídios necessários à fundamentação de um estudo. No caso em questão, ao se realizar a construção, implementação de uma *WebQuest* com avaliação de suas atividades e posterior proposta de desenvolvimento pelos próprios alunos, esta aproxima-se dos referenciais de Vygotsky e Shön, com o intuito de aprofundar as discussões por meio dos resultados alcançados. Para tanto, em um primeiro momento abordar-se-á o Sócio-Interacionismo de Vygotsky, seguido da teoria da Prática Reflexiva embasada em Donald Shön.

4.1. O SÓCIO-INTERACIONISMO DE VYGOTSKY

Lev Semionóvich Vygotsky (1896 –1934), considerado como um dos grandes representantes que influenciaram a psicologia do século XX, e cujos trabalhos são tidos como referências até os dias atuais, é o responsável pela Teoria do Sócio-Interacionismo, que retrata o homem como uma construção própria e única, resultado da interação de suas características internas com o meio social, mediante uma troca mútua entre estes.^(29,37,38,39,40)

O Sócio-interacionismo proveniente do construtivismo concretizou-se no século XX. Segundo essa teoria, o homem, responsável pelo seu próprio caminho, não construirá individualmente seu conhecimento, necessitando da interação com o meio, sociedade e indivíduos que a compõem, agregando a estes seus conhecimentos individuais e capacidade de reflexão sobre suas ações.^(37,41)

A junção desses elementos permitirá a construção de um novo conhecimento ou ainda sua reconstrução e ou transformação. O conhecimento não será formado a partir da somatória de ideias fragmentados, mas advindas das interações e conhecimento individual do homem associados para criar um novo conceito, promovendo mudança.^(37,41)

O homem não nasce inteligente ou com o conhecimento constituído e imutável, a construção do conhecimento dar-se-á pelo compartilhamento existente entre ele e o meio no qual convive, a interação com outras pessoas e as reflexões que realiza a respeito de suas ações, possibilitando que as respostas geradas por essas interações e reflexões sejam analisadas, organizadas e alteradas, induzindo a construção, reconstrução e mudanças no conhecimento.^(29,41)

Rego (1995, p.71) destaca nas palavras abaixo um exemplo da importância da interação do homem com o meio na construção do conhecimento.

O desenvolvimento pleno do ser humano depende do aprendizado que realiza num determinado grupo cultural, a partir da interação com outros indivíduos de sua espécie. Isto quer dizer que, por exemplo, um indivíduo criado em uma tribo indígena, que desconhece o sistema de escrita e não tem nenhum tipo de contato com o ambiente letrado, não se alfabetizará. O mesmo ocorre com a aquisição da fala. A criança só aprenderá a falar se pertencer a uma comunidade de falantes[...]

Partindo-se desse princípio afirma-se que o Sócio-Interacionismo traduz-se em uma teoria fundamentada na capacidade do homem em construir seu próprio aprendizado em conjunto com as interações que sofrerá do meio no qual se encontra e compartilhamento com os demais indivíduos em sociedade.

Para Vygotsky o homem apresenta dois níveis de desenvolvimento. O primeiro, conhecido como nível de desenvolvimento real, traduz-se como as ações que o homem consegue realizar sozinho, sem auxílio de outras pessoas. O segundo nível, chamado nível de desenvolvimento potencial, corresponde às realizações que necessitarão da intervenção de outro sujeito, com maior experiência no assunto^(17,37,41). Entre os dois níveis, existe uma zona imaginária conhecida como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) que corresponde ao que o indivíduo não consegue realizar sozinho e necessita da intervenção de outras pessoas, que o auxiliarão para o aprimoramento ou desenvolvimento de um aprendizado.^(17,37,41)

A ZDP é pautada no compartilhamento, interação e mediação, realizados por outras pessoas que tenham maior domínio no assunto. É por ela que se inicia a aprendizagem até sua consolidação, por meio da intervenção ou mediação de sujeitos mais capacitados no assunto, sendo, portanto o local em que o ensino deve atuar.^(17,37,41)

Nesse contexto Thofehr e Leopardi, (2006, p.697) destacam que:

A ZDP consiste na trajetória que cada ser humano vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no nível de desenvolvimento real, em uma perspectiva de constante mutação.

A ZDP indica a área na qual o aprendizado esta em desenvolvimento, necessitando da intervenção de uma segunda pessoa que tenha domínio do assunto para se consolidar. Caso não haja mediação na ZDP o homem não desenvolvera seu processo de aprendizagem, visto que sozinho ele poderá chegar até

determinado ponto do processo de aprendizagem, não conseguindo ultrapassar a barreira existente. ^(17,37,41)

Em resumo o que hoje representa a ZDP necessitando da mediação de terceiros, amanhã tornar-se-á o nível de desenvolvimento real, o qual o aluno será capaz de realizar sozinho, visto que já houve o desenvolvimento de um novo conhecimento⁽⁴¹⁾. É pela interação com outros indivíduos que o aluno alcançará níveis de pensamento mais profundos, evidenciando-se a necessidade de mediação e atuação na ZDP. ⁽³⁷⁾

Vygotsky, citado por Prado (2013), acreditava que o aluno é ativo na busca pelo seu conhecimento, podendo educar a si mesmo. Nesse ponto, o professor configurava o papel de mediador ou facilitador da aprendizagem, com o dever de criar situações que propiciassem a autonomia do aluno para o desenvolvimento do seu próprio aprendizado. É nesse contexto que o professor atua na ZDP do aluno, desenvolvendo ações que favoreçam o compartilhamento de idéias e auxiliando-o a enxergar e propor soluções para a resolução de problemas. ⁽³⁷⁾

Vale destacar que não caberá ao professor a figura de detentor e transmissor do conhecimento e nem ao aluno o papel de receptor passivo de informações. Essas condições não favorecem a interação do aluno com o meio, que acabará por formar um conhecimento fragmentado resultado da junção de diversas informações repassadas sem a possibilidade de produzir novos saberes ou transformá-los, configurando uma aprendizagem mecanizada, em que o professor, dono de todo o saber, repassa ao aluno, considerado um receptáculo vazio, as informações que julgar importantes, não permitindo seu desenvolvimento próprio.

O professor deverá instigar o aluno a assumir o controle do seu processo educativo auxiliando-o no desenvolvimento de habilidades, conhecimentos ou atitudes ainda não desenvolvidas, estimulando a construção compartilhada do conhecimento e valorizando-o como responsável pelo seu processo de aprendizagem. ^(17,37)

Thofehrn e Leopardi (2006, p.697) referem que: “A mediação, ou seja, a interlocução entre sujeitos, não consiste somente na transmissão do conteúdo, mas, principalmente, ensinar o outro a refletir sobre suas ações...”. ⁽⁴¹⁾

No caso do ensino na Enfermagem o sócio-interacionismo apresenta-se como uma teoria que auxilia em sua fundamentação, ao retratar a construção do conhecimento baseada nas habilidades individuais do aluno e sua interação com o

meio que o cerca, fortalecendo o compartilhamento de idéias e o desenvolvimento do processo crítico-reflexivo do aluno na resolução de desafios e necessário ao futuro profissional.

4.2. DONALD SHÖN E A PRÁTICA REFLEXIVA

Donald Shön (1930-1997) é considerado um dos principais pensadores responsáveis pela Teoria da Prática Reflexiva no século XX, sua fundamentação e influência adveio de Dewey, cujos estudos tratavam da aprendizagem reflexiva. É com Donald Shön, porém, que se tratou da importância e da necessidade da formação de profissionais baseados na prática reflexiva, passando ele a ser visto como um dos grandes difusores dessa teoria. ⁽³⁸⁾

O processo reflexivo tem seu início com o surgimento de situações problemas e inesperadas, possibilitando dois tipos de ações. A primeira trata do não enfrentamento da situação, em que o profissional prossegue em seu planejamento inicial ignorando-a ou desviando-se dela. A segunda refere-se à reflexão em face da situação, o que poderá gerar ou não uma intervenção conforme o caso ⁽⁴²⁾. A prática reflexiva é fundamentada por três processos reflexivos sendo eles: a reflexão na ação, a reflexão sobre a ação e a reflexão sobre a reflexão na ação ^(42,43).

A reflexão na ação consiste no processo reflexivo que é gerado enquanto a situação inesperada ainda está ocorrendo. O profissional depara com o evento e passa a refletir durante a sua ação, sem interrompê-la; é essa reflexão durante a ação que poderá dar um novo molde ao que está sendo feito, possibilitando sua reformulação enquanto a ação ainda está sendo executada ^(42,44,45).

Passado esse momento, surge a reflexão sobre a ação tratando-se de uma reflexão após a ação já ter sido realizada, afim de se verificar se a conduta adotada e o resultado foram adequados. É nesse momento que o profissional verifica se suas atitudes contribuíram para criar a situação inesperada ^(42,44,45).

A diferença entre a reflexão na ação e a reflexão sobre a ação encontra-se no período de tempo em que ocorrem: a primeira desenvolve-se no presente no momento da ocorrência da situação, enquanto a segunda é realizada após a ação ter sido concluída, de forma retrospectiva ^(42,44,45).

Encerrando as reflexões que compõem a Prática Reflexiva, têm-se a reflexão sobre a reflexão na ação, que permite o desenvolvimento do profissional a partir de sua vivência anterior; é nessa reflexão que o profissional poderá buscar bases

científicas ou outros tipos de estratégias para consolidar seu aprimoramento e conhecer o que resultou na situação inesperada, evidenciando futuros problemas e achando respostas e soluções que poderão ser colocadas em prática futuramente. A reflexão sobre a reflexão na ação contribui para a atuação do profissional no futuro, que já terá vivenciado a situação anteriormente e refletido sobre as atitudes tomadas, consolidando sua formação^(42,44,45).

Vale destacar que muitas vezes a ação frente a situações inesperadas torna-se estática quando levamos em conta currículos acadêmicos em moldes que não permitam diversidade. A falta de reflexão por parte do profissional fará com que este não saiba ou não se sinta preparado para lidar com problemas que possam ocorrer. Além disso, o profissional pode estar tão acostumado a submeter-se a uma política dominante que a aceite normalmente e não considere a reflexão frente o inesperado^(38,46).

Projetos pedagógicos que separam teoria e prática, trabalhando-as paralelamente, são exemplos de situações que levam o profissional em formação a não saber lidar com situações inesperadas, visto que para esse futuro profissional a teoria e a prática são momentos independentes, surgindo assim a dificuldade no enfrentamento mediante o inesperado.

Nessa perspectiva Vaz (2013) citando Pimenta (2005, p.20), enfatiza que: “Há em Shön uma forte valorização da prática na formação dos profissionais, mas uma prática refletida que lhes possibilite responder as situações novas nas situações de incerteza e indefinição”.

Pensando-se então na formação de professores, acredita-se que a prática reflexiva auxilie no enfrentamento de situações problema, permitindo que novas respostas sejam geradas a partir da própria reflexão frente ao inesperado⁽⁴⁴⁾. Enfatiza-se ainda a necessidade de agregar prática e teoria em sala de aula e não apenas em campos de estágio, conferindo assim maior significado e criatividade na resolução de problemas e possibilitando a constante transformação do conhecimento.^(38,46)

Shön defende que a formação do profissional deve ocorrer em um ambiente que imite a prática, para que, desde o início, o aluno se prepare para as situações que poderá enfrentar em seu dia a dia, propondo soluções criativas e não mecanicistas.⁽⁴⁶⁾

Dessa forma, cabe aos cursos de formação docente instigar seus alunos e futuros docentes na resolução de problemas, trazendo a prática para a sala de aula e aliando-a a teoria, como meio de fortalecer o processo reflexivo do profissional em formação.

Por essa teoria, Shön nos leva a pensar que, ao propormos a resolução de um desafio com a utilização de uma estratégia que agrega tecnologia e educação como a *WebQuest* e posterior construção desta estratégia, estamos propondo que o aluno em seu curso de formação docente saia de sua zona de conforto e passe a vivenciar o lado da docência ainda em sala de aula e não apenas em seus campos de atividade prática. Acredita-se que é por meio da vivência prática voltada à reflexão, que o aluno e futuro docente irá fundamentar-se para desenvolver respostas sólidas e satisfatórias frente a eventos inesperados.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5.1 TIPO DE ESTUDO

Esta pesquisa constituiu-se de dois tipos de estudos: pesquisa aplicada de produção tecnológica e estudo descritivo-exploratório documental. Para melhor apresentação deste tópico, optou-se por dividi-lo em etapas conforme os objetivos elencados nos capítulos anteriores, sendo então composto pelas três etapas destacadas a seguir:

1ª Etapa: refere-se ao primeiro objetivo do estudo, ou seja, a construção e implementação da estratégia *WebQuest*.

Este primeiro objetivo constituiu-se como uma pesquisa aplicada de produção tecnológica, definida pela literatura como o desenvolvimento ou criação de um novo produto ou processo que atenda ao interesse da sociedade e ou a necessidade do mercado do trabalho ⁽⁴⁷⁾.

O produto desenvolvido em questão consistiu numa *WebQuest*, voltada para a temática "Concepções Pedagógicas". Sua construção iniciou-se em julho de 2013, a partir do planejamento que englobou a definição do tema e estabelecimento dos objetivos educacionais.

Essa primeira fase foi realizada pela pesquisadora em conjunto com a equipe da Licenciatura constituída de Professores, Tutores, Monitora, Educadora e Aluna do Programa de Aperfeiçoamento em Ensino (PAE). Nesse período, ocorreu a estruturação da *WebQuest*, primeiramente pela elaboração de um roteiro em *Power Point®*, que foi revisado e aprimorado. Posteriormente procedeu-se sua efetiva construção no ambiente escolhido para hospedagem, o *Google Sites®*.

Além das ferramentas *Power Point®* e *Google Sites®*, contou-se com o auxílio do *Youtube®*, que serviu como material de consulta aos alunos, com o uso de vídeos; ademais, foram fornecidos *links* provenientes de sites considerados confiáveis e disponíveis *online*. O detalhamento das etapas percorridas para a construção da *WebQuest* "Concepções Pedagógicas" será tratado no capítulo Resultados.

A implementação ocorreu na disciplina "ENO 0436 - Metodologia do Ensino em Enfermagem II", em 22 de agosto de 2013, em um encontro presencial, no

Laboratório de Informática da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo. Nesse primeiro momento, por tratar-se de uma nova experiência aos alunos e pensando-se na mediação docente para o esclarecimento de dúvidas, optou-se por sua implementação presencial.

2ª Etapa: é voltada ao segundo objetivo tratando-se da avaliação das atividades desenvolvidas pelos alunos na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”.

Nesta etapa o estudo caracterizou-se como uma pesquisa exploratório-descritiva e documental. As pesquisas exploratório-descritivas têm por objetivo promover uma maior familiaridade com o problema a ser estudado, por meio de levantamento de dados e informações mais precisas e adicionais, que auxiliarão na descrição do objeto de interesse. ⁽⁴⁷⁾

A pesquisa documental, por sua vez, corresponde aos dados coletados por meio oral, escrito ou visual com a utilização de fontes com maior diversidade e sem tratamento analítico, como jornais, tabelas, revistas, vídeos de programas, entre outros. Após a coleta o pesquisador deverá estudar o documento a ser utilizado e dele extrair as informações pertinentes a seu estudo. ⁽⁴⁷⁾

Assim, para esse segundo objetivo, optou-se pela utilização de pesquisa exploratório-descritiva e documental, já que a avaliação realizada incidiu sobre a resolução do desafio proposto no elemento “Tarefa” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” e consequentes atividades desenvolvidas pelos alunos na disciplina “ENO 0436 - Metodologia do Ensino em Enfermagem II”.

O desafio proposto e atividade solicitada tratou do desenvolvimento de Histórias em Quadrinhos (HQs), em dupla, a respeito das Concepções Pedagógicas estudadas, devendo a dupla escolher uma das Concepções para confeccionar a HQ. A entrega da atividade ocorreu três semanas após o encontro presencial, em 12 de setembro de 2013, sendo esta enviada por email e posteriormente disponibilizada na página da disciplina na plataforma *Moodle* em *link* específico.

Na perspectiva de estimular a aprendizagem colaborativa e a construção do conhecimento de forma coletiva, e considerando-se os objetivos do Curso de Licenciatura da EEUSP, optou-se por realizar a atividade em dupla.

A construção de HQs como desafio proposto no elemento “Tarefa” trazia como objetivo estimular o desenvolvimento do processo reflexivo do aluno frente às concepções pedagógicas, no que concerne a diferenciação dos papéis do professor e aluno e coerência quanto sua utilização nos dias atuais.

Para tanto, disponibilizou-se no próprio elemento “Tarefa” alguns itens considerados obrigatórios e que deveriam aparecer e ser identificados nas HQs durante a leitura. Esses itens consistiam no seguinte:

- Resgate histórico e objetivo da concepção;
- Papel do professor e do aluno na concepção;
- Autores vinculados;
- Reflexão a respeito da pertinência da concepção para se trabalhar em sala de aula nos dias atuais.

Para avaliar as HQs, criou-se um quadro (Quadro 1), constituído pelos critérios obrigatórios que permitiam assinalar a presença ou não destes. A avaliação das HQs e verificação do alcance do seu objetivo ocorreu exclusivamente pela constatação da presença ou da ausência dos critérios obrigatórios para sua construção.

Vale destacar que essa não foi uma atividade na qual se atribuiu valor quantitativo, mas sim qualitativo, em que foi fornecido a cada dupla um *feedback* por email a respeito do que foi ou não abordado na história desenvolvida.

Quadro 1: Critérios utilizados para avaliação das História em Quadrinhos desenvolvidas pelos Licenciandos da EEUSP

CONCEPÇÃO		
CRITÉRIOS	SIM	NÃO
1. Resgate Histórico da Concepção		
2. Objetivo da Concepção		
3. Papel do professor e do aluno		
4. Autores vinculados		
5. Reflexão a respeito da pertinência da concepção para se trabalhar em sala de aula nos dias atuais		

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

3ª Etapa: refere-se ao terceiro objetivo, tratando-se da avaliação das *WebQuests* construídas pelos alunos na disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”.

Esse objetivo, assim como o anterior, caracterizou-se também como uma pesquisa exploratório-descritiva e documental.

Para a conclusão da disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”, que faz parte da grade curricular do Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUSP, solicitou-se aos alunos cursantes a criação de sua própria *WebQuest*, com temática voltada à Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem.

Antes da confecção de suas *WebQuests*, os alunos tiveram a oportunidade de vivenciar a estratégia na disciplina “ENO 0436 - Metodologia do Ensino de Enfermagem II”. O tempo para o desenvolvimento da atividade foi de três meses, sendo as explicações sobre a construção da *WebQuest* fornecidas no encontro ocorrido em 22 de agosto de 2013, quando a estratégia foi aplicada.

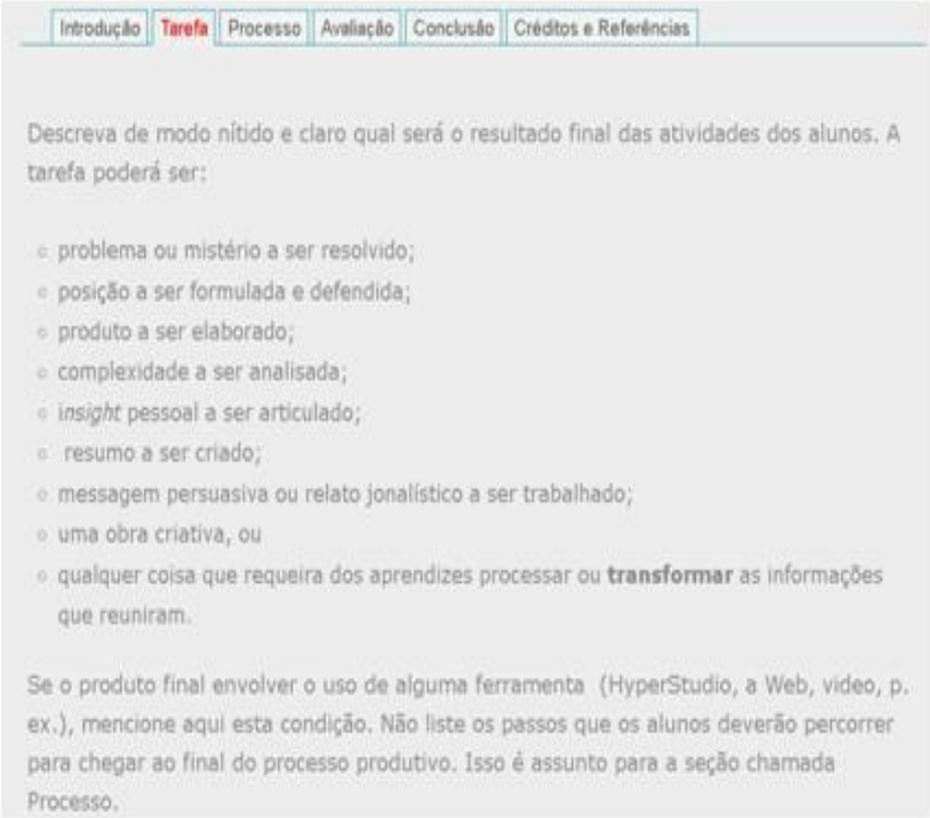
Para auxiliar os alunos na criação de suas *WebQuests* foi desenvolvido um Guia para Elaboração de *WebQuests* (Figuras 8, e 9) pela equipe de Licenciatura da EEUSP.

O Guia descrevia as orientações para a construção da *WebQuest*, apresentando definições, elementos constituintes e exemplos, além da chamada rota de aprendizagem, que funciona como um eixo norteador para os alunos no desenvolvimento de suas atividades.

Além dessas informações, o Guia continha o cronograma da atividade, prevendo a realização de um plantão de dúvidas presencial e não obrigatório com a pesquisadora no mês de Outubro de 2013 e uma devolutiva parcial referente ao andamento da *WebQuest*. O Guia apresentou também a forma de avaliação dos licenciandos, que será discutida adiante.

Figura 8: Tela do Guia de Elaboração de *WebQuests* - definição de elementos

- **Tarefa** - é a parte mais importante de uma WQ. Ela fornece uma meta e um foco para a energia dos alunos, e torna concretas as intenções curriculares do autor. Uma tarefa bem concebida é motivante, e exige dos estudantes um pensar que vai além da compreensão baseada em memorização.



Descreva de modo nítido e claro qual será o resultado final das atividades dos alunos. A tarefa poderá ser:

- problema ou mistério a ser resolvido;
- posição a ser formulada e defendida;
- produto a ser elaborado;
- complexidade a ser analisada;
- *insight* pessoal a ser articulado;
- resumo a ser criado;
- mensagem persuasiva ou relato jornalístico a ser trabalhado;
- uma obra criativa, ou
- qualquer coisa que requeira dos aprendizes processar ou **transformar** as informações que reuniram.

Se o produto final envolver o uso de alguma ferramenta (HyperStudio, a Web, video, p. ex.), mencione aqui esta condição. Não liste os passos que os alunos deverão percorrer para chegar ao final do processo produtivo. Isso é assunto para a seção chamada Processo.

- **Processo** - Traduz a dinâmica da atividade, isto é, a organização dos alunos para a atividade em cada etapa, o que devem buscar e quais os objetivos devem atingir. É importante que os alunos saibam claramente quais os resultados que devem obter em cada etapa da atividade. Nesta seção também cabe sugerir de que forma os alunos deverão organizar as informações que serão reunidas: usando fluxogramas, mapas mentais, etc. O processo é uma espécie de receita, indicando passo a passo a direção que os alunos devem seguir.

Fonte: Moodle EEUSP; Equipe de Licenciatura 2013

Figura 9: Tela do Guia de Elaboração de *WebQuests* - Rota de Aprendizagem

WEB QUEST – ROTA DE APRENDIZAGEM

Proposta: transformar uma das aulas ministradas em uma webquest curta com duração de cinco horas.

- a) **Planejamento**
 - Definir o tema
 - Selecionar fontes de informação
 - Delinear a tarefa
 - Estruturar o processo

- b) **Formatação**
 - Escrever a introdução
 - Escrever a conclusão
 - Inserir o conteúdo no gabarito

- c) **Publicação**
 - Fazer os acertos finais
 - Publicar a Webquest

- d) **Gabarito**
 - Nessa etapa é necessário usar um editor HTML, o que exige conhecimento em informática. O suporte oferece ferramentas de produção gratuitas, acervo de imagens, editores de html, hospedagem de sites, etc.

Fonte: Moodle EEUSP; Equipe de Licenciatura 2013

Além do auxílio do Guia para a elaboração das *WebQuests*, a aluna do PAE, Enfermeira Carla Weidle Marques da Cruz, preparou um vídeo explicativo no *Youtube®* (Figura 10) intitulado “Como criar *WebQuests* usando o *Google Sites®*”, com duração de doze minutos. O *link* foi disponibilizado no próprio Guia e na plataforma *Moodle* da disciplina “ENO 0436 - Metodologia do Ensino de Enfermagem

II". O acesso ao vídeo foi realizado pelo link: <http://www.youtube.com/watch?v=LyOhGsoBFng>

Figura 10: Tela do vídeo ilustrativo a respeito da criação de *WebQuests* utilizando o *Google Sites*®



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=LyOhGsoBFng>

Autora: Carla Weidle Marques da Cruz; 2013

A apresentação das *WebQuests* ocorreu em sala de aula, com acesso a internet, em 21 de novembro de 2013. Nessa data os licenciandos mostraram suas criações aos colegas e a equipe de professores da Licenciatura.

Após a apresentação em sala de aula, os *links* para acesso às *WebQuests* ficaram disponíveis na plataforma *Moodle* da disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”.

A avaliação das *WebQuests* desenvolvidas pelos licenciandos ocorreu pela adaptação de duas rubricas avaliativas, conhecidas por serem aplicadas exclusivamente em *WebQuests*.

A primeira rubrica utilizada para a adaptação faz parte de uma série de cadernos temáticos confeccionados pela Secretaria do Estado de Educação do Paraná em 2008, e serviu como base para a maior parte da rubrica final utilizada ⁽⁴⁸⁾. A segunda foi a Rubrica de Oscar Texeira elaborada no ano de 2007. ⁽⁴⁹⁾

Foram considerados como critérios avaliativos: estética, efetividade emocional e cognitiva da introdução, nível cognitivo e sofisticação técnica da tarefa, clareza e

riqueza do processo, quantidade e qualidade dos recursos e clareza dos critérios avaliativos, gerando um total de 0 a 30 pontos conforme disponibilizado no Quadro 2.

A avaliação pela Rubrica forneceu uma nota que foi atribuída aos alunos, para se chegar ao conceito final da disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”.

Quadro 2: Rubrica adaptada para avaliação das *WebQuests* confeccionadas pelos Licenciandos da EEUSP do 2º semestre de 2013

CATEGORIAS	INICIANTE	PROFISSIONAL	MESTRE	
	<i>WebQuest</i> precisa ser melhorada antes de ser aplicada	Há alguns itens a serem melhorados	<i>WebQuest</i> pronta para ser aplicada	
Estética: Refere-se à própria página da <i>WebQuest</i> , não aos recursos (<i>links</i>) selecionados				
<i>Pontuação</i>	0	1	2	Pontos
Apelo visual	Visualmente desagradável; o fundo dificulta a legibilidade do texto.	O modelo e o fundo são visualmente sóbrios, mas pouco cativantes.	O modelo e o fundo são esteticamente agradáveis e chamam a atenção.	
Introdução				
<i>Pontuação</i>	0	1	2	
Efetividade Motivacional da Introdução	Sem qualquer relevância para os alunos, muito fantasiosa ou complexa.	A Introdução relaciona-se de algum modo com o interesse dos alunos e descreve uma questão ou problema instigante.	A Introdução apresenta o tema para os alunos, relacionando-o com o interesse ou meta dos aprendizes, descrevendo de modo envolvente uma questão ou problema instigante.	
<i>Pontuação</i>	0	1	2	
Efetividade Cognitiva da Introdução	A Introdução não prepara o leitor para aquilo que virá à frente, não se fundamentando no que o aprendiz já sabe.	A Introdução faz alguma referência ao conhecimento prévio dos alunos e mostra de alguma forma o que virá à frente.	A Introdução fundamenta-se no conhecimento prévio dos alunos, mencionando explicitamente conceitos ou princípios importantes, e efetivamente prepara os aprendizes para o tema, prenunciando novos conceitos e princípios.	
Tarefa: A tarefa é o resultado final dos esforços dos alunos.				
<i>Pontuação</i>	0	3	6	
Nível Cognitivo da Tarefa	Não há descrição da Tarefa ou esta requer simples compreensão de páginas web e respostas a questões.	A Tarefa requer análise e articulação de informações vindas de diferentes fontes.	A Tarefa requer síntese de múltiplas fontes de informação, exigindo reflexão e necessidade de ir além dos dados originais.	
<i>Pontuação</i>	0	1	2	

Sofisticação Técnica da Tarefa	A Tarefa requer resposta escrita ou oral simples.	A Tarefa requer uso de processador de texto ou software simples de apresentação.	A Tarefa requer uso de software multimídia, vídeo, videoconferência ou qualquer recurso digital.	
Processo: Descrição passo a passo de como o aluno irá desenvolver a tarefa.				
<i>Pontuação</i>	0	1	2	
Clareza do Processo	O Processo não está descrito claramente. Os alunos não saberão exatamente o que devem fazer a partir da simples leitura das instruções.	Algumas orientações estão dadas, mas outras não. Os estudantes podem ficar confusos.	Cada passo está claramente descrito. Os estudantes saberão claramente o que fazer no próximo passo.	
<i>Pontuação</i>	0	3	6	
Riqueza do Processo	Não há definição dos passos que devem ser seguidos para executar a tarefa ou há apenas um passo que fale sobre a tarefa	Alguns passos foram colocados separados uns dos outros; há pelo menos dois passos para auxiliar na execução da tarefa	Os passos existentes são necessários e suficientes para que a tarefa seja executada, estando estes separados e bem explicados	
Recursos: Refere-se a todos os recursos ligados à página				
<i>Pontuação</i>	0	1	2	
Quantidade de recursos	Os recursos indicados não são suficientes e/ou adequados para a realização da tarefa, ou são demasiados para serem consultados no tempo previsto.	Os recursos asseguram a informação necessária à realização da tarefa, mas nem todos têm uma contribuição específica ou são suficientes.	Presença de diversos recursos, como textos, vídeos, imagens, entre outros, podendo até incluir recursos <i>off-line</i> . Os recursos correspondem clara e significativamente à informação necessária para realização da tarefa. Cada recurso tem uma contribuição diferenciada dos restantes.	
<i>Pontuação</i>	0	2	4	
Qualidade dos recursos	Os <i>links</i> são comuns. Eles levam a informações que podem ser encontradas em uma enciclopédia escolar ou apresentam qualidade duvidosa.	Alguns <i>links</i> apresentam informações que não são encontradas em materiais escolares.	Os recursos são de qualidade evidente e fazem excelente uso das vantagens da <i>Web</i> : atualidades, diversidade, estética, multimídia, interatividade, acessibilidade, comunicação.	
Avaliação				
<i>Pontuação</i>	0	1	2	

Clareza dos Critérios Avaliativos	Os alunos não têm qualquer idéia de como serão julgados.	Os critérios para a avaliação são descritos pelo menos parcialmente e são adequados à aprendizagem necessária.	Os critérios para a avaliação são claramente descritos, de forma qualitativa e quantitativa, e correspondem aos saberes e ao desempenho necessários.	
Pontuação final				

Adaptado por: Harriet Bárbara Maruxo e Carla Weidle Marques da Cruz; 2013

A pontuação alcançada na Rubrica classificou seu desenvolvedor como iniciante, profissional ou mestre. Assim para facilitar o entendimento desta classificação, optou-se por criar uma legenda, de acordo com a pontuação atingida, conforme segue abaixo no Quadro 3:

Quadro 3: Classificação do desenvolvedor da WebQuest conforme pontuação alcançada após avaliação

PONTUAÇÃO	CATEGORIAS	DEFINIÇÃO
0 a 10 pontos	Iniciante	<i>WebQuest</i> com necessidade de melhora antes de ser aplicada
11 a 20 pontos	Profissional	<i>WebQuest</i> boa, mas ainda há pontos que necessitam de aprimoramento
21 a 30 pontos	Mestre	<i>WebQuest</i> pronta para ser aplicada

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Além da avaliação pela Rubrica, utilizou-se para esse estudo a Taxonomia Digital de Bloom, visando verificar se a *WebQuest* desenvolvida pelos alunos permitiria que seus futuros usuários alcançassem Habilidades de Pensamento Superiores, indicando um aprendizado profundo, ou Habilidades de Pensamento Inferiores, configurando um aprendizado simples.

Para isso, a análise das *WebQuests* pela Taxonomia Digital de Bloom foi realizada considerando-se o desafio criado pelos alunos no elemento “Tarefa” de cada uma das *WebQuests*. Destaca-se que essa análise não foi apreciada para fornecer a nota final dos alunos da disciplina composta exclusivamente pela pontuação obtida na Rubrica Avaliativa. A Taxonomia Digital de Bloom foi utilizada apenas para os fins deste estudo.

5.2 CENÁRIO DO ESTUDO

O estudo foi desenvolvido na EEUSP, no Curso de Licenciatura em Enfermagem.

O curso de Licenciatura em Enfermagem foi criado no ano de 1974 vinculado inicialmente à Faculdade de Educação e depois, no ano de 2005, passando ser de responsabilidade da EEUSP. A proposta do curso constitui-se na formação de docentes, aptos a atuarem na Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem, buscando o desenvolvimento dos sujeitos como agentes transformadores da realidade, capazes de instigar desafios e propor respostas as questões existentes no campo da Enfermagem, tornando a prática educacional crítica e reflexiva. ⁽²⁴⁾

5.3 OBJETOS DO ESTUDO

Fizeram parte do estudo 12 HQs e 21 *WebQuests* produzidas pelos alunos do Curso de Licenciatura da EEUSP, que frequentaram as disciplinas “ENO 0436 - Metodologia do Ensino em Enfermagem II” e “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem” no segundo semestre de 2013.

Tanto no caso das HQs como das *WebQuests*, os alunos, após a construção, enviaram os *links* de acesso e arquivos, respectivamente, por email, sendo estes anexados e disponibilizado na plataforma *Moodle* das disciplinas acima citadas. A consulta ao material deu-se pelo acesso a plataforma *Moodle* pela pesquisadora, após a concordância dos alunos por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) citado adiante.

5.4 COLETA DE DADOS

A coleta de dados ocorreu pelo acesso dos documentos produzidos pelos licenciandos e recuperadas pela plataforma *Moodle* das disciplinas em que a pesquisadora tinha acesso

As HQs foram analisadas numericamente por estatística simples com auxílio do programa *Microsoft Excel®*, evidenciando a presença ou não dos itens considerados obrigatórios.

No caso das *WebQuests*, a pesquisadora acessou cada uma delas, criando um banco de dados com as imagens dos elementos e recursos disponibilizados pelos licenciandos. Além disso, a pesquisadora acessou também cada *link* disponível nas *WebQuests* nos elementos “Processo” e ou “Recursos”.

Posteriormente, cada uma das *WebQuest* foi analisada pela Rubrica Avaliativa citada anteriormente, e pela Taxonomia Digital de Bloom. Os dados numéricos foram tratados por estatística simples com o programa *Microsoft Excel®*.

5.5 QUESTÕES ÉTICAS

Este estudo adveio de um recorte do Projeto “Avaliação da formação docente em enfermagem na perspectiva de docentes e de licenciandos” que foi inscrito e aprovado na Plataforma Brasil com o Parecer nº 145.091, assim como pelo Comitê de Ética em Pesquisa da EEUSP (ANEXO A).

A avaliação das HQ e *WebQuests* desenvolvidas foi realizada mediante concordância dos licenciandos na participação do estudo, após assinatura do TCLE elaborado conforme as normas da Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, que versa sobre os aspectos éticos em pesquisas envolvendo seres humanos.

O TCLE tratou a respeito da finalidade da pesquisa, garantindo o sigilo e anonimato dos participantes, bem como o voluntariado em caso de concordância na participação. Cada participante recebeu duas cópias do termo citado, ficando com uma cópia após a assinatura, e a outra permanecendo na posse da pesquisadora. Os licenciandos poderiam desistir de sua participação em qualquer fase da pesquisa, não lhes acarretando danos.

A consulta ao material pela plataforma *Moodle* pela pesquisadora foi realizado apenas após a assinatura do TCLE.

6 RESULTADOS

6 RESULTADOS

Os resultados serão apresentados em seções iniciando-se pelo relato sobre a construção e implementação da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, seguido da análise das HQs desenvolvidas pelos alunos como resposta ao desafio proposto no elemento “Tarefa” e finalizado pela avaliação das *WebQuests* construídas pelos alunos, que passaram nessa etapa a atuar como docentes.

6.1 A *WEBQUEST* “CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS”: DO PLANEJAMENTO À IMPLEMENTAÇÃO

A confecção da *WebQuest* para os alunos cursantes da Licenciatura em Enfermagem iniciou-se pelo seu planejamento em julho de 2013 por meio de reunião realizada entre a pesquisadora e os profissionais da Equipe de Licenciatura, definindo-se em qual tema da disciplina “ENO 0436 - Metodologia do Ensino em Enfermagem II” a estratégia *WebQuest* seria implementada, respeitando-se o cronograma da disciplina, elaborado no início do ano de 2013. A temática escolhida para a aplicação da estratégia *WebQuest* tratou-se das “Concepções Pedagógicas”.

Deve-se destacar que antes da ocorrência dessa reunião, tanto a pesquisadora como os demais membros da Equipe de Licenciatura já haviam realizado embasamentos teóricos a respeito da estratégia *WebQuest* por meio de artigos, manuais e sites específicos, trazendo claro a reunião seu conceito, objetivo e elementos constituintes.

Escolhido o tema, a pesquisadora procedeu à etapa de definição dos objetivos educacionais ou gerais da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, buscando por meio destes, esclarecer os resultados esperados com esta estratégia, apresentando assim os seguintes objetivos educacionais:

- Introduzir o tema “Concepções Pedagógicas” aos licenciandos permitindo a identificação de seu conceito;
- Conceituar e caracterizar os diferentes tipos de concepções pedagógicas, bem como seus objetivos e papel do professor e aluno;
- Estimular o desenvolvimento do processo crítico-reflexivo dos alunos no que diz respeito à escolha da concepção a ser trabalhada pensando-se nas características do público-alvo;

- Possibilitar que os alunos vivenciem e utilizem uma estratégia ativa que agrega tecnologia e educação pensando em seu emprego futuro em sala de aula ou aprimoramento da equipe de enfermagem em serviço.

Findada a definição dos objetivos educacionais, iniciou-se a revisão de literatura sobre o tema “Concepções Pedagógicas”, realizada em livros, artigos e manuais de universidades, sendo elencadas as concepções que seriam abordadas bem como as características fundamentais e necessárias ao conhecimento dos futuros docentes.

Elaborou-se então inicialmente, um documento em *Word*[®] com o conceito de “Concepções Pedagógicas” e as características de cada uma das concepções que seriam trabalhadas, no caso a concepção Tradicionalista, Behaviorista, Humanista, Construtivista e Sócio-Construtivista, contextualizando-as historicamente, diferenciando-as sobretudo em relação ao papel do aluno e professor e evidenciando seus principais representantes e objetivos.

O documento elaborado foi apreciado pela Educadora e Monitora da Licenciatura, que conforme necessidade sugeriram mudanças e inclusão de conceitos.

Após esse primeiro momento de definição dos objetivos educacionais e revisão de literatura sobre a temática, procedeu-se à estruturação da *WebQuest*, o que contou com o estabelecimento dos objetivos instrucionais ou específicos de cada elemento da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, definição do desafio e fontes que seriam utilizadas para sua resolução e determinação do tipo de avaliação que seria realizada.

6.1.1 Estruturação da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”

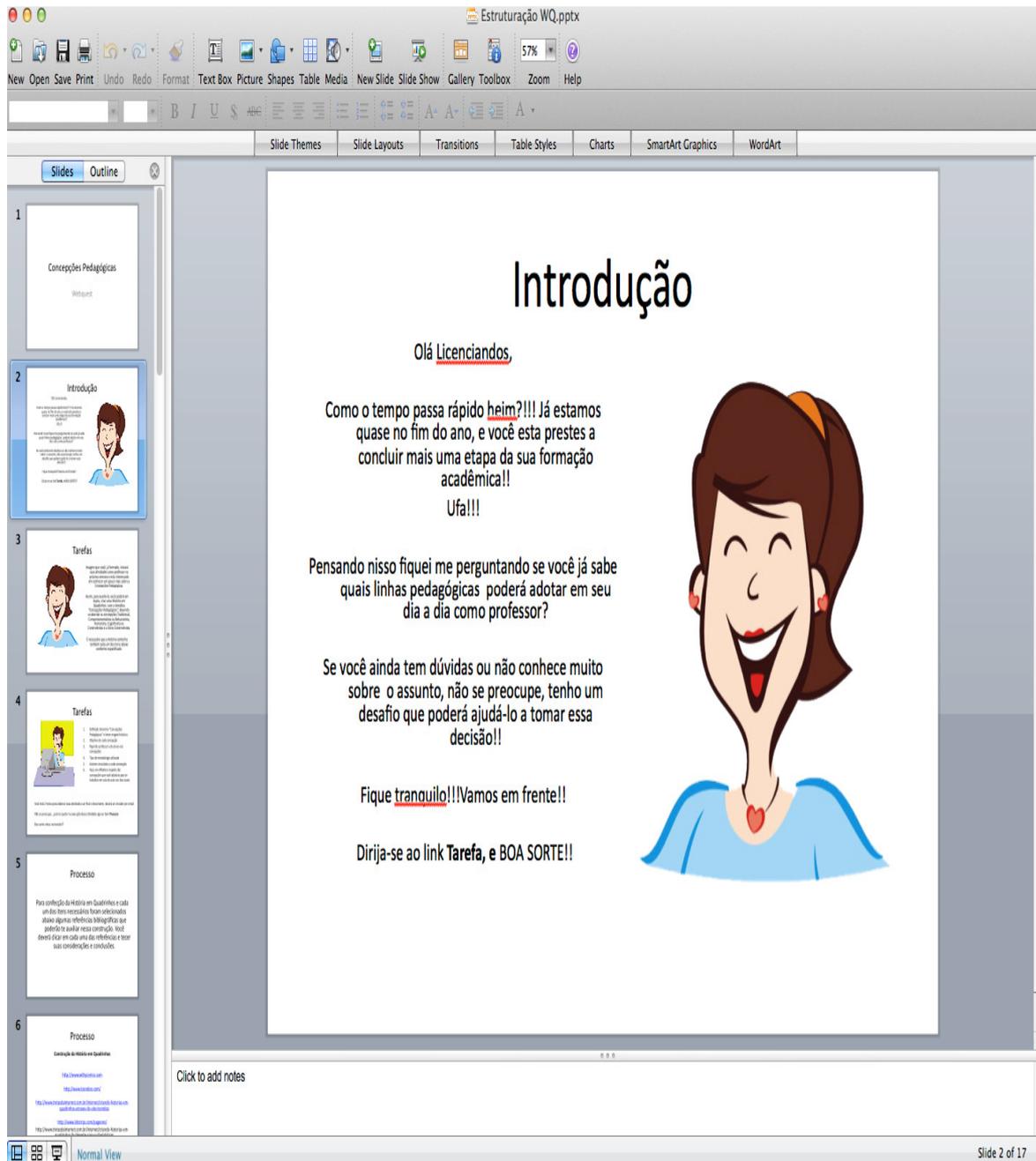
A estruturação da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” iniciou-se mediante a definição dos objetivos instrucionais de cada um de seus elementos conforme citado a seguir:

- Início: Apresentar a temática aos alunos disponibilizando-lhes objetivo geral da *WebQuest*.

- Introdução: Instigar os alunos para a escolha de sua linha pedagógica de atuação, despertando-lhes interesse pelo tema e incentivando-os a prosseguir.
- Tarefa: Promover o processo reflexivo dos alunos frente à temática por meio da resolução de um desafio, mostrar a importância do colaborativo para o desenvolvimento da atividade e solução do problema, possibilitar a vivência com outro tipo de estratégia de ensino (HQ).
- Processo: Permitir que os alunos conheçam as características das concepções pedagógicas e atuem como os responsáveis pelo seu processo de aprendizagem, selecionando as fontes que serão consultadas.
- Avaliação: Verificar o desempenho dos alunos frente à resolução do desafio.
- Conclusão: Evidenciar as ideias centrais contidas no tema Concepções Pedagógicas.
- Para você Pensar: Fornecer fontes complementares aos alunos sobre o tema Concepções Pedagógicas

Realizada a definição dos objetivos instrucionais dos elementos da *WebQuest* em questão, a pesquisadora iniciou a construção de um *storyboard* em *Power Point*[®] (Figura 11), no qual estruturou-se todos os elementos que fariam parte da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” : início, introdução, tarefa, processo, avaliação, conclusão e para você pensar.

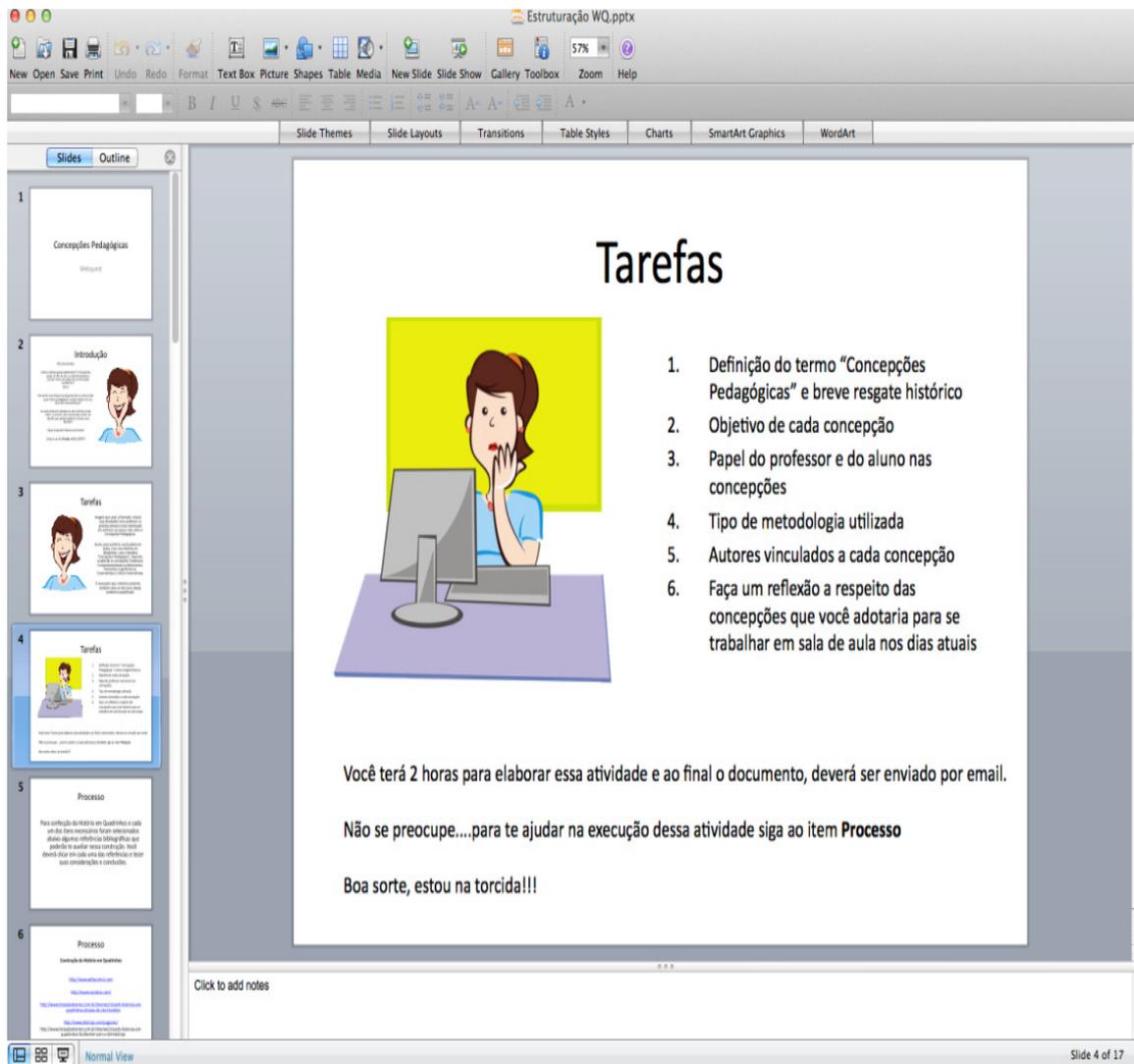
Figura 11: Tela do roteiro desenvolvido em *Power Point®* ilustrando o elemento “Introdução”



Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Optou-se por utilizar como figura representativa e que daria vida a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” a tutora virtual da Licenciatura conhecida como “Nina”. Por meio dela iniciou-se a confecção do elemento “Introdução”, que desperta a atenção dos alunos questionando-lhes se já possuíam pleno conhecimento a respeito da linha pedagógica que adotariam como docentes e os desafiava a seguir em frente e descobrir sobre o assunto. Seguido da Introdução, apresentou-se o desenvolvimento do elemento “Tarefa” (Figura 12).

Figura 12: Tela do roteiro desenvolvido em *Power Point®* ilustrando o elemento “Tarefa”



Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

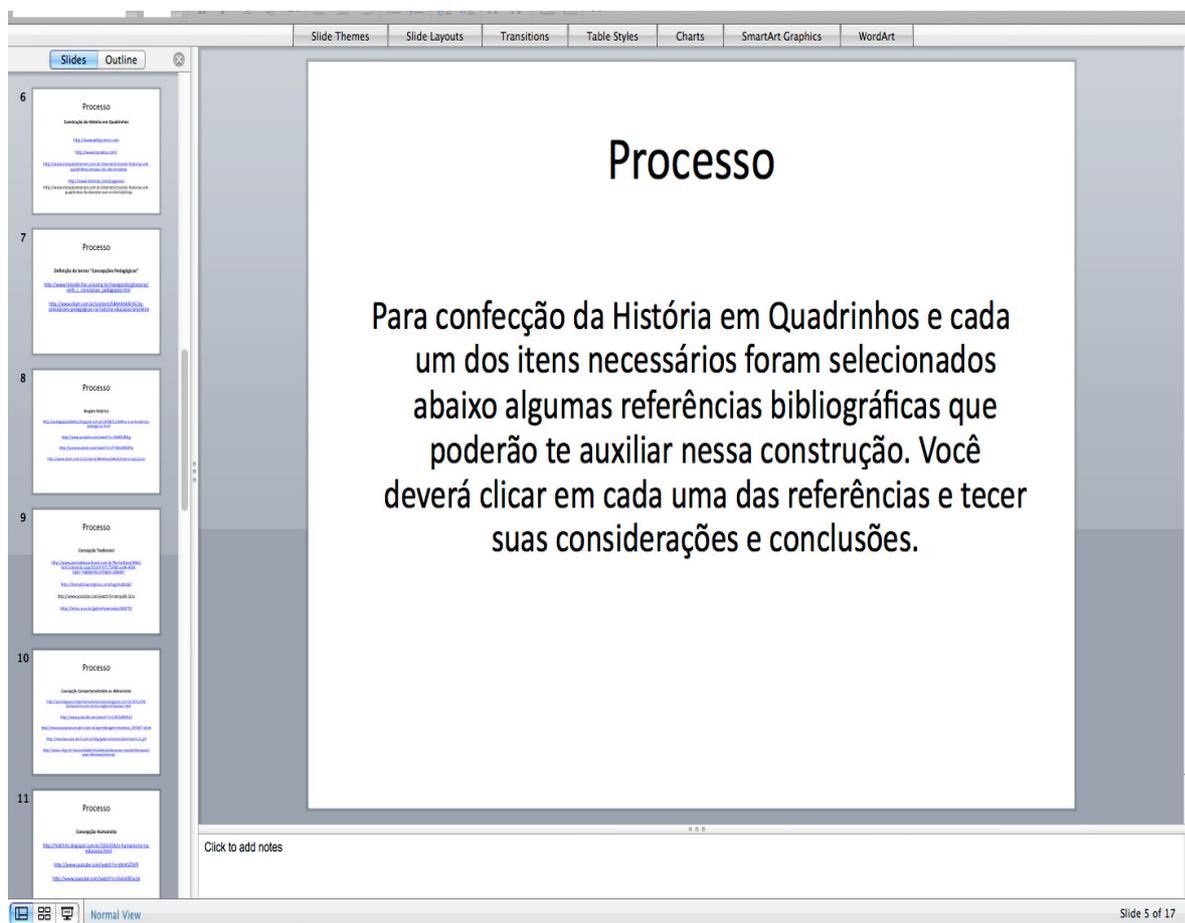
A “Tarefa”, como já mencionado anteriormente, consistiu na criação de uma HQ a respeito de uma das Concepções Pedagógicas trabalhadas. A HQ deveria conter alguns critérios considerados obrigatórios, sobre os quais incidiu a avaliação, possibilitando verificar se os alunos teriam atingido ou não os objetivos propostos na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”.

Seguiu-se então o próximo elemento, o “Processo”, (Figura 13), em que foram definidos os *links* aos quais os alunos teriam acesso para a solução do desafio e consequente confecção da “Tarefa”.

Os *links* faziam parte de sites de universidades, *blogs* de professores, vídeos do *Youtube®*, letras de músicas, tiras humorísticas e outros materiais disponíveis *online* que viessem de fontes confiáveis. Por questão organizativa, decidiu-se

separar esse item em Seções, cada uma das quais representava uma Concepção, havendo ainda seções referentes ao Resgate Histórico e o fornecimento de instruções para a montagem da HQ *online*.

Figura 13: Tela do roteiro desenvolvido em *Power Point®* ilustrando o elemento “Processo”



Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Ainda utilizando o *Power Point®* definiu-se o elemento “Avaliação”, realizado por meio de um *feedback* fornecido aos alunos após o envio da HQ ao email disponibilizado. Para a “Avaliação” considerou-se a presença ou não na HQ, dos critérios sinalizados anteriormente no Quadro 1.

O elemento “Conclusão” trouxe um resumo de todas as concepções. O último elemento da referida *WebQuest* chamado de “Para você Pensar” apresentava alguns *links* extras que poderiam ou não serem consultados.

Estruturado o *storyboard* em *Power Point®*, procedeu-se à construção da *WebQuest* em ambiente virtual, sendo no caso escolhido o *Google Sites®*.

Havia dúvida entre dois ambientes virtuais para a utilização, sendo esses *PhPWebquest*[®] e *Google Sites*[®], que foram selecionados devido à grande quantidade de ferramentas que forneciam para a confecção de *WebQuests* e constante referência a ambos nos materiais estudados. Porém, no caso do primeiro ambiente, foram realizadas duas tentativas de cadastro em datas e com emails diferentes, não sendo disponibilizada pelo servidor a senha de acesso. Dessa forma, e devido ao curto prazo para estruturação da *WebQuest*, selecionou-se o ambiente virtual *Google Sites*[®].

Na última semana de julho de 2013 realizou-se a estruturação da *WebQuest* na página do *Google Sites*[®]. Vale destacar que após a confecção da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” pela pesquisadora, a Educadora e Monitora da Licenciatura avaliaram e testaram os links fornecidos antes que a *WebQuest* fosse implementada.

6.1.2 Implementação da estratégia em sala de aula

A implementação da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” ocorreu em aula presencial para os alunos da disciplina “ENO 0436 - Metodologia do Ensino em Enfermagem II” na data de 22 de agosto de 2013 no Laboratório de Informática da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo.

No momento presencial realizou-se a exposição dos objetivos da aula, fornecimento do *link* para acesso a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” por meio da plataforma *Moodle* e esclarecimento de dúvidas pela pesquisadora, conforme necessidade.

O objetivo central dessa etapa inicial seria que os alunos, em dupla, explorassem todos os componentes da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, acessando os *links* e materiais disponíveis, para que assim pudessem se decidir com qual concepção pedagógica trabalhariam. Nessa etapa presencial, algumas duplas já haviam conseguido esboçar os roteiros com a proposta das HQs, outras ainda se decidiam sobre qual concepção adotar.

Assim, a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” foi constituída e apresentada da seguinte forma:

Página inicial: citava o tema que seria trabalhado na *WebQuest* e seu objetivo central dando boas vindas aos alunos. Nessa página constava a data de atualização, autores e colaboradores; (Figura 14)

Figura 14: Tela ilustrativa referente a Página de Início da *WebQuest* "Concepções Pedagógicas"

CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS

Pesquisar o site

Início →

Início

Sejam bem vindos a Webquest "*Concepções Pedagógicas*".

A partir daqui vocês conhecerão um pouco mais sobre esse tema, conseguindo reconhecer as características de cada uma das concepções e suas diferenças entre si.

Para começar clique na imagem abaixo e vamos em frente!



Desenvolvido por: *Harriet Bárbara Maruxo*
Colaboradores: *Denise Maria de Almeida* e *Lucia Tobase*
Criado em: *julho de 2013*
Última atualização: *19/08/2013*

[Denunciar abuso](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Introdução: lembrava aos licenciandos a respeito da proximidade da conclusão do seu curso, questionando se já conheciam a linha pedagógica a linha pedagógica que adotariam como docentes, convidando-os a seguirem em frente, caso ainda tivesse dúvidas ou desconhecêssem a temática; (Figura 15)

Figura 15: Tela ilustrativa referente ao elemento “Introdução” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”

The screenshot shows a web page with the title "CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS" at the top. On the right, there is a search box and a button labeled "Pesquisar o site". On the left, there is a navigation menu with the following items: "Início", "Introdução" (highlighted with a right arrow), "Tarefa", "Processo" (expanded to show "Seção I" through "Seção VIII"), "Avaliação", "Conclusão", and "Para você pensar". The main content area is titled "Introdução" and features a cartoon illustration of a smiling woman with brown hair, wearing a blue top and a red heart necklace. To the right of the illustration, the text reads:

Olá Licenciandos,

Como o tempo passa rápido, heim?!?! Já estamos quase no fim do ano, e vocês estão prestes a concluir mais uma etapa em suas formações acadêmicas!!

Ufa!!!

Pensando nisso fiquei me perguntando: Vocês sabem quais linhas pedagógicas poderão adotar em seu dia a dia como professores?

Se vocês ainda têm dúvidas ou desconhecem sobre o assunto, não se preocupem, tenho um desafio que poderá ajudá-los a tomar essa decisão!!

Fiquem tranquilos!!!Vamos em frente??

Dirijam-se ao link [Tarefa](#), e BOA SORTE!!

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Tarefa: propunha que os alunos já se imaginassem formados iniciando suas atividades como docentes e desejando conhecer um pouco mais sobre as Concepções Pedagógicas. Pediu-se que fosse escolhida em dupla uma das concepções e desenvolvida uma HQ seguindo um roteiro estruturado. Nesse elemento explicava-se também a forma de entrega da atividade, ocorrida por email (Figura 16).

Figura 16: Tela ilustrativa referente ao elemento “Tarefa” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”

The screenshot shows a web page with the title "CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS" at the top. A search bar with the text "Pesquisar o site" is located in the top right corner. On the left side, there is a vertical navigation menu with the following items: "Início", "Introdução", "Tarefa" (highlighted with a right-pointing arrow), "Processo" (with a downward arrow), "Seção I", "Seção II", "Seção III", "Seção IV", "Seção V", "Seção VI", "Seção VII", "Seção VIII", "Avaliação", "Conclusão", and "Para você pensar".

The main content area is titled "Tarefa" and contains the following text:

Imaginem que vocês, já formados, iniciarão suas atividades como professor na próxima semana e estão interessados em conhecer um pouco mais sobre algumas Concepções Pedagógicas.

Assim, para auxiliá-los, selecionem uma das concepções pedagógicas: *Tradicional, Comportamentalista ou Behaviorista, Humanista, Cognitivista ou Construtivista e a Sócio Construtivista* e em dupla criem uma História em Quadrinhos (HQ).

É necessário que o roteiro da HQ contemple os itens abaixo:

1. Breve resgate histórico da concepção
2. Objetivo da concepção
3. Papel do professor e do aluno na concepção
4. Autores vinculados a concepção
5. Reflexão a respeito da pertinência da concepção para se trabalhar em sala de aula nos dias atuais.

To the right of the text is an illustration of a person sitting on the floor, reading a large blue book. The person is wearing light blue pants and white sneakers with blue accents.

Processo: esse elemento foi dividido em oito seções separadas de acordo com a concepção, e que forneciam acesso a *sites*, vídeos, letras de músicas e outros materiais *online* selecionados, que auxiliassem os alunos a refletirem sobre a concepção adotada (Figura 17). Além disso, uma das seções foi destinada a sites que permitiam a elaboração de HQ *online* e tutoriais explicativos para sua confecção. (Figura 18)

Figura 17: Tela ilustrativa referente ao elemento “Processo” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”

CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS

Processo

Para confecção da História em Quadrinhos e cada um dos itens necessários, foram selecionadas algumas referências bibliográficas que poderão lhes auxiliar nessa construção.

Para ter acesso as referências é necessário que vocês utilizem o menu abaixo ou a esquerda e cliquem em cada uma das [Seções](#) oferecidas. Nelas vocês poderão consultar as referências selecionadas e assim tecerem suas considerações e conclusões.

Subpáginas (8): [Seção I](#) [Seção II](#) [Seção III](#) [Seção IV](#) [Seção V](#) [Seção VI](#) [Seção VII](#) [Seção VIII](#)

Comentários

 **Harriet Maruxo**

Desenvolvido por: *Harriet Bárbara Maruxo*
 Colaboradores: *Denise Maria de Almeida e Lucia Tobase*
 Criado em: *julho de 2013*
 Última atualização: *19/08/2013*

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Figura 18: Tela ilustrativa referente a seção 1 do elemento “Processo” da WebQuest “Concepções Pedagógicas”

The image shows a web page interface. On the left is a vertical navigation menu with the following items: 'Introdução', 'Tarefa', 'Processo' (expanded), 'Seção I' (selected), 'Seção II', 'Seção III', 'Seção IV', 'Seção V', 'Seção VI', 'Seção VII', 'Seção VIII', 'Avaliação', 'Conclusão', and 'Para você pensar'. The main content area is titled 'Seção I' and features the heading '**CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS**'. Below this, there are two columns of links. The left column is titled 'Sites para confeccionar HQ' and contains links for 'Bitstrips', 'ToonDoo', and 'Wittycomics'. The right column is titled 'Tutorial: O que fazer?' and contains links for 'Utilizando o Bitstrips' and 'Utilizando o ToonDoo'. At the bottom of the page is a cartoon illustration of a woman with brown hair, wearing a blue shirt and a red necklace, sitting at a desk with a computer monitor. She has her hand to her chin in a thinking pose. The background of the illustration is a bright yellow square.

Avaliação: versava a respeito dos critérios que seriam considerados para verificar o desenvolvimento do aluno e o alcance dos objetivos educacionais da *WebQuest* em questão (Figura 19).

Figura 19: Tela ilustrativa referente ao elemento “Avaliação” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”

The screenshot shows a web page with the title "CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS" in a stylized font. In the top right corner, there is a search bar and a button labeled "Pesquisar o site". On the left side, there is a vertical navigation menu with the following items: "Início", "Introdução", "Tarefa", "Processo" (expanded), "Seção I", "Seção II", "Seção III", "Seção IV", "Seção V", "Seção VI", "Seção VII", "Seção VIII", "Avaliação" (highlighted with a right-pointing arrow), "Conclusão", and "Para você pensar". The main content area is titled "Avaliação" and contains the following text: "Após a conclusão do trabalho e envio por email, será fornecido um *feedback* referente a apropriação do tema, sendo avaliados os seguintes itens em sua HQ:". Below this text is a list of five evaluation criteria:

- Resgate histórico da concepção
- Objetivo
- Papel do professor e do aluno
- Autores vinculados
- Reflexão a respeito da pertinência da concepção para se trabalhar em sala de aula nos dias atuais

 To the right of the text is a cartoon illustration of a smiling woman with brown hair, wearing a blue shirt and a necklace, sitting at a desk with a computer monitor and keyboard. The background behind her is a solid yellow square.

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Conclusão: continha os pontos principais de cada uma das concepções e como elas poderiam ser adotadas em sala de aula, além da tutora virtual mostrar-se empolgada com as atividades que seriam entregues; (Figura 20).

Figura 20: Tela ilustrativa referente ao elemento “Conclusão” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”

Conclusão

Parabéns!

Você conseguiu concluir seu trabalho!!! Estou curiosa para ver as construções que você realizou!

Quando falamos de concepções pedagógicas devemos ter em mente que estas são consideradas meios de compreender, teorizar e praticar a educação, definindo como esta será praticada e quais métodos serão utilizados no processo educativo. Nesse contexto a escolha da concepção pedagógica determinará como o professor deverá se comportar e o que esperar dos alunos.

A adoção de uma concepção tradicionalista implicará em um professor considerado ser único na decisão do processo ensino-aprendizagem e em alunos receptores passivos que reproduzem as informações transmitidas. Enquanto que na behaviorista a aprendizagem é baseada no condicionamento, de forma que os alunos necessitam de notas e outros incentivos para aprender e cumprir suas tarefas escolares.

A concepção sócio-constructivista aposta que o ser humano não pode ser compreendido fora de seu contexto, visando assim à consciência crítica do alunos que será constantemente desafiado, aprendendo a partir do que lhe é significativo .

A escolha das concepções a serem utilizadas deve levar em conta o público-alvo, e as expectativas frente a esse grupo. Deve-se ter em mente que em sala de aula muitas vezes não conseguiremos adotar

Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Para você pensar: tratou-se de uma seção extra, que continha *links* que propunham a reflexão do aluno, não sendo estes de visualização obrigatória, mas apenas um complemento. (Figura 21)

Figura 21: Tela ilustrativa referente ao elemento “Para você Pensar” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”



Autora: Harriet Bárbara Maruxo; 2013

Percorrida a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” na última hora do momento presencial realizou-se um fechamento do conteúdo, afim de que todos os

alunos conhecessem um pouco de todas as concepções, caso nem todas fossem abordadas nas HQs. Esse fechamento foi realizado por meio de aula expositivo-dialogada em *Power Point®*.

Nessa hora final foi também exposta a proposta para a conclusão da disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”, tratando-se da construção de *WebQuests* pelos licenciandos, com temática voltada à Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem. Nesse momento, o aluno teria a oportunidade de vivenciar a prática docente, preocupando-se com o planejamento, conteúdo, forma de apresentação, entre outros.

A entrega dessa atividade ocorreu em 21 de novembro de 2013, sendo apresentada em sala de aula, a pesquisadora, demais alunos e a Equipe da Licenciatura.

Os *links* das *WebQuests* ficaram disponíveis na plataforma *Moodle* na página da disciplina.

6.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

O desafio proposto aos alunos no elemento “Tarefa” da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, consistiu na confecção de HQs relacionadas as concepções apresentadas.

Os alunos deveriam, em dupla, escolher uma Concepção Pedagógica e desenvolver uma HQ virtual, utilizando os *sites* disponibilizados na *WebQuest* ou outro recurso que permitisse sua construção. A entrega da HQ foi realizada virtualmente, com utilização de email fornecido na própria *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”. O prazo para a entrega foi de vinte dias após a aula em que a estratégia foi aplicada.

Como proposta de mediação para a entrega da atividade e resolução de dúvidas, abriu-se um Fórum na página da disciplina “ENO 0436 - Metodologia do Ensino em Enfermagem II” afim de sanar quaisquer problemas referentes a entrega ou confecção da HQ, conforme mostrado na Figura 22. Neste Fórum os alunos poderiam postar quaisquer tipos de dúvidas, evidenciando-se um total de duas participações referentes a confirmação no recebimento da HQ e questionamento a respeito do endereço de email na qual a atividade deveria ser enviada.

Figura 22: Tela ilustrativa referente ao elemento Fórum de Dúvidas para a confecção das HQs na plataforma Moodle

The screenshot shows a forum thread on Moodle. At the top right, it says 'Todos os usuários deste fórum' with a help icon and the word 'Todos'. The main thread is titled 'FÓRUM DE DÚVIDAS' and was posted by a user on Monday, 9 September 2013, at 10:59. The content of the post is: 'Olá licenciandos, Dúvidas quanto a criação da HQ? Entre em contato conosco nesse espaço! Abçs.' Below the post is a 'Responder' button. There are four replies. The first reply, from a user with a smiley face icon, is dated Thursday, 12 September 2013, at 16:17. It says: 'Olá a todos, Estamos com uma dúvida quanto a enviar a HQ pelo e-mail. Fizemos nossa tirinha no ToonDoo, onde há a opção para enviá-la por e-mail para quem quisermos. Enviamos para o e-mail que foi solicitado e gostaríamos de saber se está correta a forma que utilizamos. Não conseguimos salvar a HQ em nenhum tipo de documento no computador, ficou só online mesmo. Obrigada desde já Bjos'. Below this reply are 'Mostrar principal' and 'Responder' buttons. The second and third replies are identical, dated Thursday, 12 September 2013, at 17:51, and say: 'Boa tarde, acho que anotei o email errado..alguem pode me mandar o correto? obrigada'. They also have 'Mostrar principal' and 'Responder' buttons. The fourth reply, dated Thursday, 12 September 2013, at 22:24, says: 'O e-mail é: harriet@usp.br'.

Fonte: Moodle EEUSP

Com a criação das HQs, esperava-se que os alunos compreendessem as principais características das Concepções Pedagógicas, incluindo papel do professor e aluno, e refletissem acerca de sua utilização no dia a dia. Era esperado também que com o seu uso os alunos experimentassem outro tipo de estratégia que poderá ser empregada em sala de aula ou em serviço.

A verificação do alcance dos objetivos das HQs foi evidenciado pela presença ou não dos critérios considerados obrigatórios para seu desenvolvimento. Assim as HQs deveriam conter:

- Resgate histórico e objetivo da concepção;
- Papel do professor e do aluno na concepção;
- Autores vinculados;
- Reflexão a respeito da pertinência da concepção para se trabalhar em sala de aula nos dias atuais.

Nessa perspectiva, formou-se um total de 12 duplas, que confeccionaram 12 (100%) HQs. Todas as duplas realizaram a entrega da atividade por email, sendo que 10 (83%) a realizaram dentro do prazo dos vinte dias estabelecido, enquanto duas (17%) atrasaram a entrega em até cinco dias.

Entre as 12 (100%) HQs criadas, 10 (83%) foram desenvolvidas nos *sites* disponibilizados como sugestão na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, enquanto duas (17%) foram realizadas em *Power Point®*.

As Figuras 23 e 24 retratam exemplos de HQs realizadas em *Power Point®* e nos sites sugeridos, respectivamente, sendo apresentadas nas próximas páginas.

Figura 23: Tela ilustrativa retratando HQ desenvolvida em *Power Point*®



Fonte: Moodle EEUSP

Figura 24: Tela ilustrativa retratando HQ desenvolvida em um dos sites sugeridos na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”



Fonte: Moodle EEUSP

Além dessa análise verificou-se também o tipo de concepção pedagógica trabalhada na HQ, os cenários que as histórias se desenvolveram e a presença ou não dos elementos obrigatórios.

Assim, em relação às Concepções Pedagógicas, evidenciou-se que todas as concepções trabalhadas na *WebQuest* foram abordadas nas HQs entregues, sendo que a concepção Tradicionalista apareceu em cinco (42%) HQs, seguida das concepções Construtivista em três (25%) HQs, Sócio-Construtivista em duas (17%) HQs, Behaviorismo em uma (8%) HQ e Humanismo também em uma (8%) HQ. A Figura 25 na página a seguir, destaca um exemplo de HQ que utilizou a Concepção Pedagógica Tradicionalista, transpondo-a ao ambiente de trabalho.

Figura 25: Tela ilustrativa retratando HQ Tradicionalista



Em relação aos cenários escolhidos pelos alunos para a criação das HQs, verificou-se a presença de quatro ambientes diferentes, sendo eles:

- Sala de Aula retratada em 5 (42%) HQs e representando o professor como figura central que adotava e expunha a concepção pedagógica aos estudantes (Figura 26);
- Dialogo entre Amigos encontrada também em 5 (42%) HQs, abordando discussões a respeito da estratégia vivenciada como estudantes em sala de aula, ou sobre qual concepção, eles como professores deveriam adotar em seu dia a dia (Figura 27);
- Ambiente de Trabalho que apareceu em 1 (8%) HQ mostrando uma discussão referente a relação entre chefe e funcionário com o uso de uma determinada concepção (Figura 25);
- Escola para mutantes dos X-Men retratada também em 1 (8%) HQ, demonstrando super-heróis que testavam entre si o aprendizado adquirido em sala de aula (Figura 28)

No que se refere à inclusão dos elementos obrigatórios no enredo para a confecção das HQs, verificou-se que os itens “objetivo”, “papel do professor”, “papel do estudante” e “autores vinculados à concepção” apareceram em 11 (92%) das HQs, o “resgate histórico” foi observado em 10 (83 %) das HQs, enquanto “reflexão a respeito da utilização da concepção nos dias atuais” apareceu também em 10 (83%) HQs, podendo-se então dizer que os objetivos educacionais foram alcançados.

Figura 26: Tela ilustrativa que representa uma HQ desenvolvida no cenário da Sala de Aula



Fonte: Moodle EEUSP

Figura 27: Tela ilustrativa representativa de uma HQ desenvolvida por meio de um Diálogo entre Amigos

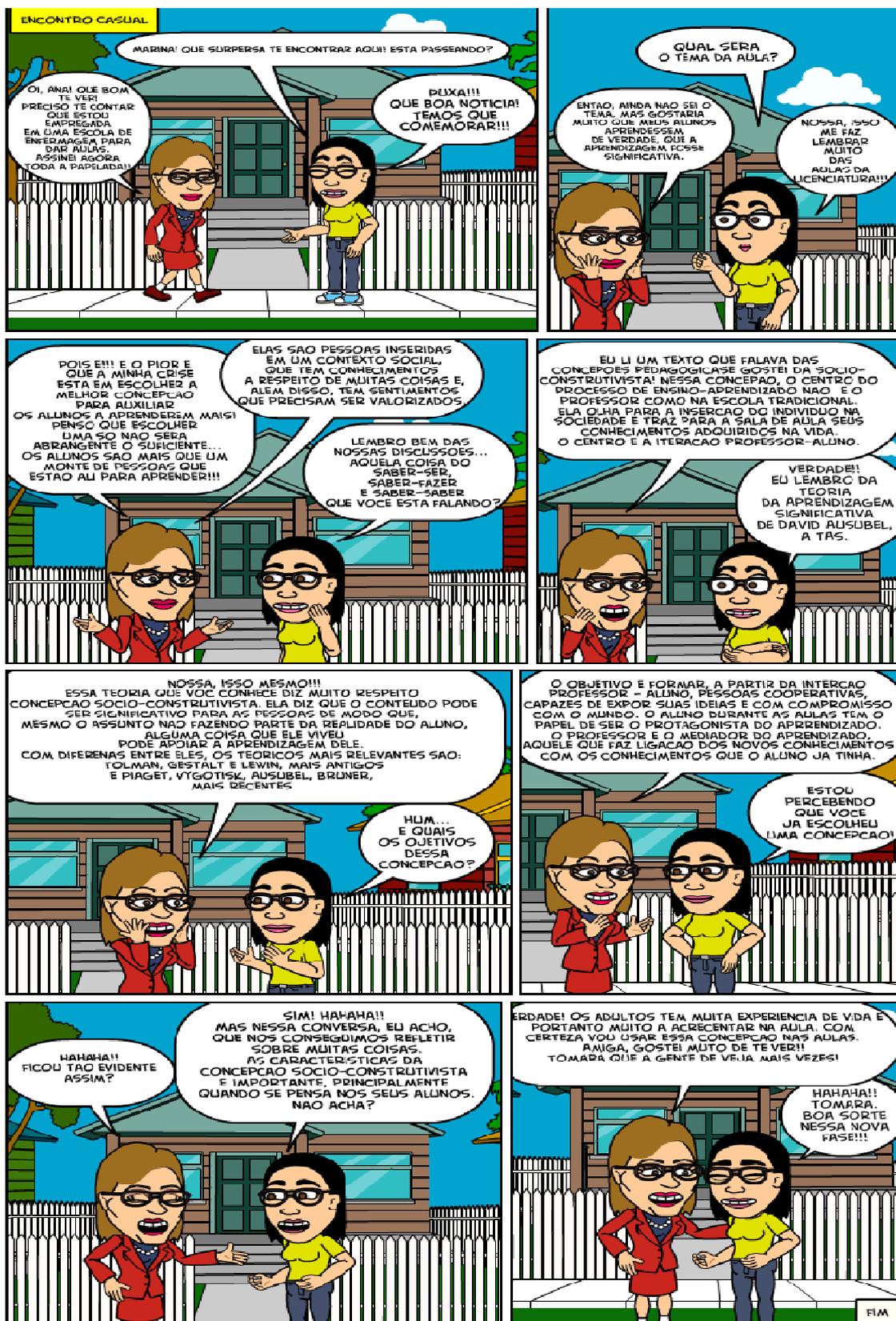


Figura 28: Tela ilustrativa representativa de uma HQ desenvolvida com o uso de super heróis



Fonte: Moodle EEUSP

6.3 O DESENVOLVIMENTO DE *WEBQUESTS*: O ALUNO COMO AUTOR

As *WebQuests* produzidas pelos alunos do curso de Licenciatura da EEUSP resultavam da conclusão da disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem”, devendo suas temáticas serem voltadas à Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem.

Os alunos tiveram um total de três meses para desenvolverem as *WebQuests* que foram apresentadas em aula presencial, com o apoio de internet, por meio do acesso aos seus *links*. Antes da apresentação e entrega final da atividade, os alunos tiveram a oportunidade de participar de um Plantão de Dúvidas presencial com a pesquisadora. Esse plantão tinha por objetivo esclarecer questões relativas a parte estrutural e pedagógica de uma *WebQuest*, ocorrendo no mês de outubro, que marcava um mês para a entrega final da atividade.

Durante a apresentação, os alunos expunham suas *WebQuests* aos colegas de turma, pesquisadora e Equipe do curso de Licenciatura, percorrendo cada um dos seus elementos, sendo que após a apresentação todos os *links* foram disponibilizados na página da disciplina “ENO 0336 - Seminários da Educação: Vivenciando o Processo de Educação na Enfermagem” existente na plataforma *Moodle* e possível de ser acessada, mediante autorização, no seguinte endereço: <http://moodle.redealuno.usp.br/moodle/course/view.php?id=816>

Foram desenvolvidas 21 (100%) *WebQuests*, sendo avaliadas conforme a Rubrica disponível no Quadro 2, a somatória de pontos final alcançada pelo aluno, conforme os itens analisados nas *WebQuests* pela Rubrica, enquadraria o aluno nas categorias: Iniciante, Profissional e Mestre, conforme Quadro 3.

Essas categorias indicam se a *WebQuest* necessita de aprimoramento ou não antes de sua concreta aplicação. Esperava-se que os alunos ficassem na Categoria Iniciante, visto esta ter sido a primeira experiência e contato com esse tipo de estratégia utilizada. À vista disso, 10 (48%) *WebQuests* enquadraram-se na categoria Mestre, oito (38%) na categoria Profissional e três (14%) na categoria Iniciante. A rubrica permitiu ainda analisar se os elementos considerados obrigatórios, Introdução, Tarefa, Processo/Recursos, Avaliação e Conclusão, estavam ou não presentes na *WebQuest* desenvolvida. Evidenciando-se que todas as *WebQuests* (21 – 100%) apresentavam os elementos Introdução, Processo/Recursos, 20 (95%) possuíam o elemento Tarefa, 12 (57%) apresentaram a forma que a Avaliação seria realizada e 17 (81%) possuíam Conclusão.

Além dos elementos obrigatórios, outros itens analisados trataram da presença ou não dos Objetivos da *WebQuest* aos futuros usuários, Critérios que o desafio proposto no elemento “Tarefa” deveria conter e Nome da *WebQuest* e Autor.

Entre esses itens, 16 (76%) apresentaram o Objetivo e o Nome da *WebQuest*, 10 (48%) descreviam no elemento “Tarefa” os critérios que ela deveria conter e sete (33%) possuíam o Nome do Autor.

As *WebQuests* foram também avaliadas pela Taxonomia Digital de Bloom que permitiu classificá-las conforme a Habilidade de Pensamento que o futuro usuário poderia alcançar. Para isso, foram analisados os desafios propostos no elemento “Tarefa” de cada *WebQuest*, possibilitando sua classificação em Habilidade de Pensamento Superior ou Habilidade de Pensamento Inferior.

Para promover uma Habilidade de Pensamento de Nível Superior em seu usuário, as *WebQuest* devem se enquadrar nas categorias Analisar, Avaliar ou Criar. Caso a *WebQuest* se enquadre em categorias como Lembrar, Entender e Aplicar, esta será considerada um *WebExercise* e não uma *WebQuest*, visto que nesse caso o usuário desenvolverá uma Habilidade de Pensamento de Nível Inferior.

Como nesse caso, analisavam-se os desafios criados nas *WebQuests* obteve-se um total de 23 classificações, já que algumas *WebQuests* propunham mais de um desafio. As categorias encontradas conforme a Taxonomia Digital de Bloom, estão relacionadas na Tabela 1.

Tabela 1: Relação entre as Categorias da Taxonomia Digital de Bloom e a Habilidade de Pensamento desenvolvida

Categoria	N	%	Habilidade de Pensamento
Criar	10	43	Nível Superior
Aplicar	6	26	Nível Inferior
Analisar	3	13	Nível Superior
Lembrar	2	9	Nível Inferior
Avaliar	1	4,5	Nível Superior
Sem classificação	1	4,5	-----
TOTAL	23	100%	

Fonte: Dados obtidos pela análise das *WebQuests* produzidas pelos licenciandos do Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUPS; 2015

Conforme evidenciado acima 14 (64%) *WebQuests* possibilitarão que seus usuários desenvolvam Habilidades de Pensamento do Nível Superior, enquanto oito (36%) promovem o desenvolvimento da Habilidades de Pensamento do Nível Inferior, sendo consideradas como *WebExercises*, uma (5%) das *WebQuest* não pode ser classificada por não apresentar nenhum tipo de desafio.

Os desafios propostos no elemento “Tarefa”, considerando-se o total de 22 (100%) já que uma das *WebQuest* não o descreveu, estão mostradas na Tabela 2 a seguir:

Tabela 2: Distribuição dos desafios propostos no elemento “Tarefa” das *WebQuests* criadas

Categoria	N	%
Material Educativo	6	27,4
Construção de Vídeo	4	18,2
Fluxograma / Diagrama	2	9,0
Construção de Jogo	2	9,0
Exercícios	2	9,0
Mapa Conceitual	2	9,0
Relatório	1	4,6
Argumentação	1	4,6
Encenação	1	4,6
Planejamento de Campanha	1	4,6
TOTAL	22	100%

Fonte: Dados obtidos pela análise das *WebQuests* produzidas pelos licenciandos do Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUPS; 2015

A relação entre o desafio elaborado e a classificação na Taxonomia Digital de Bloom encontra-se relacionado no Quadro 4.

Quadro 4: Relação entre os desafios propostos no elemento “Tarefa” das *WebQuests* e a classificação na Taxonomia Digital de Bloom – São Paulo, 2015

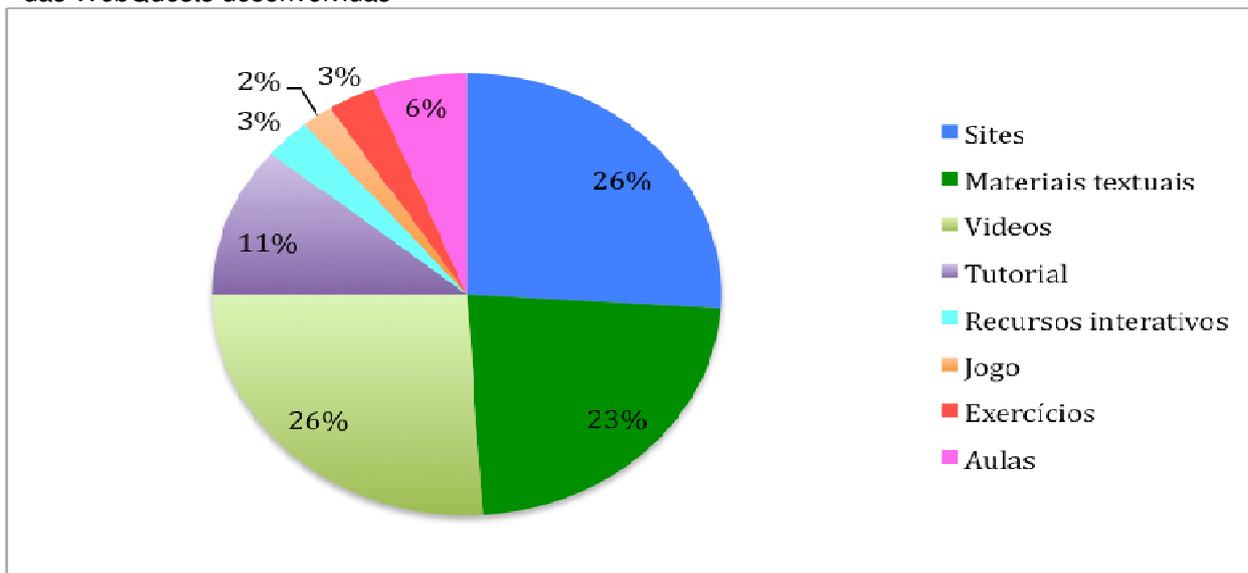
TAREFA	TAXONOMIA DIGITAL DE BLOOM
Material educativo	Aplicar
Construção de Vídeo	Criar
Construção de jogo	Criar
Fluxograma / Diagrama	Analisar
Exercício	Lembrar
Mapa Conceitual	Criar
Relatório	Analisar
Argumentação	Avaliar
Encenação	Criar
Planejamento de Campanha	Criar

Fonte: Dados obtidos pela análise das *WebQuests* produzidas pelos licenciandos do Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUSP; 2015

Em se tratando dos recursos disponibilizados nas *WebQuests* aos futuros usuários evidenciou-se o uso de vídeos, *sites*, materiais textuais (diretrizes, folders, artigos, textos, livros, *e-books* e manuais), tutoriais sobre a confecção do desafio, aulas em *Power Point®* ou disponíveis em PDF, exercícios, recursos interativos (*chat* e discussões), jogo. Vale destacar que os recursos foram contabilizados apenas uma vez conforme seu aparecimento, não sendo consideradas as repetições em uma mesma *WebQuest*.

A Figura 29 demonstra a porcentagem em que os recursos acima citados apareceram nas *WebQuests* desenvolvidas.

Figura 29: Gráfico representativo dos tipos de recursos disponibilizados pelos alunos na construção das *WebQuests* desenvolvidas



Fonte: Dados obtidos pela análise das *WebQuests* produzidas pelos licenciandos do Curso de Licenciatura em Enfermagem da EEUSP; 2015

Para uma melhor exposição das *WebQuests* optou-se por apresentá-las conforme a categoria alcançada na Rubrica, ou seja, Iniciante, Profissional e Mestre. Vale destacar que a classificação das *WebQuests* nessas categorias não interferiu na classificação alcançada pela Taxonomia Digital de Bloom, visto que esta levou em conta apenas o desafio proposto aos usuários, não avaliando os demais itens analisados pela Rubrica.

6.3.1 *WebQuests* da Categoria “Iniciante”

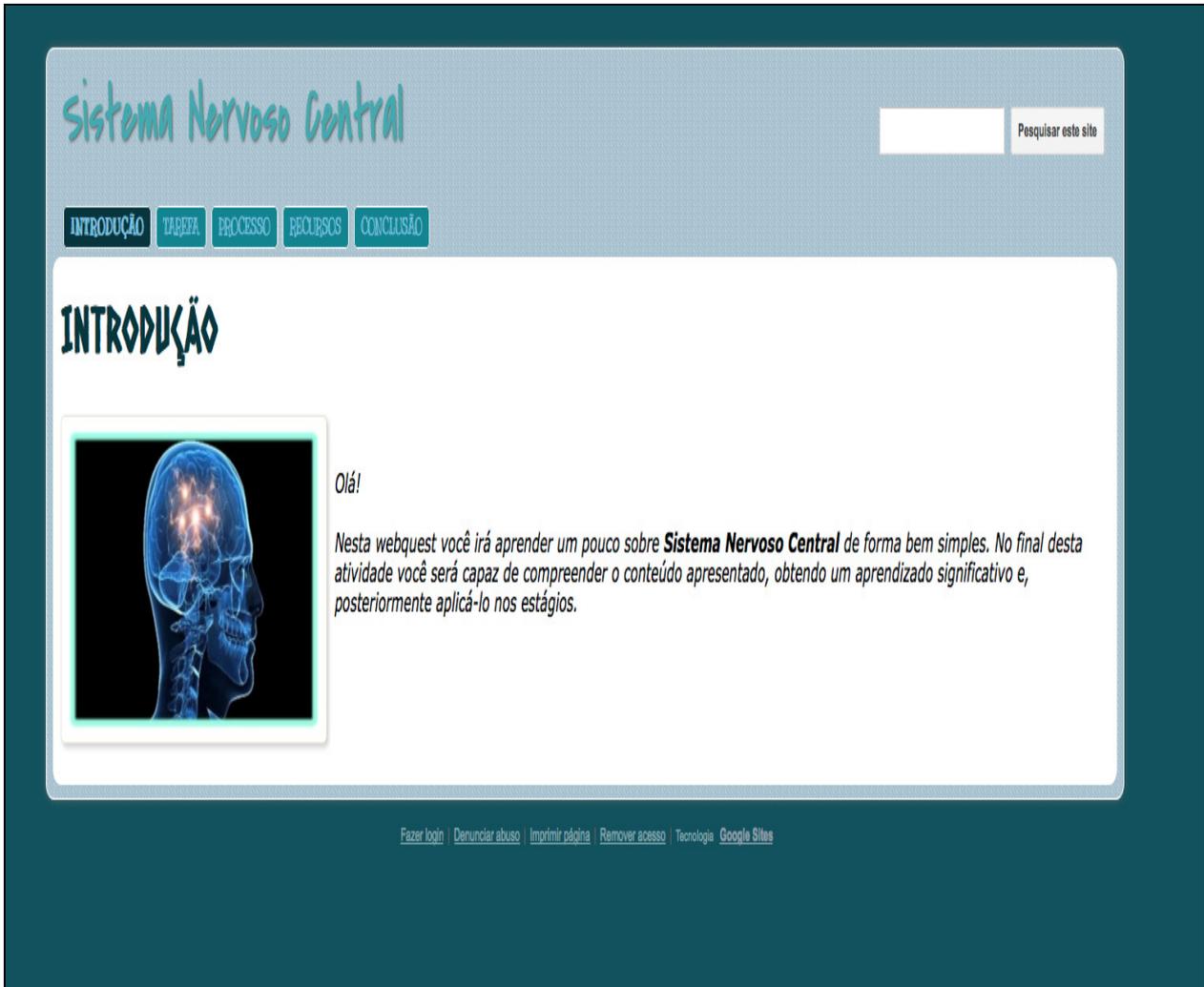
Nesta categoria enquadraram-se três (14%) *WebQuests*, sendo estas:

- *WebQuest* Sistema Nervoso Central;
- *WebQuest* Cateterismo Vesical
- *WebQuest* Distúrbio Hidroeletrolítico

A *WebQuest* “*Sistema Nervoso Central*”, representada pela Figura 30, trouxe como desafio proposto no elemento “Tarefa” (Figura 31) um exercício de fixação, que solicitava a associação de figuras e resumos; isso a classificou na categoria “Lembrar” da Taxonomia Digital de Bloom, configurando um *WebExercise*. O elemento Processo, retratado na Figura 32, não apresentou o passo a passo ao usuário, configurando-se, na verdade, como mais atividades que deveriam ser executadas. Os Recursos (Figura 33) eram *links* de um mesmo site, não havendo

diversidade. A Conclusão enfatizava a expectativa do autor e não o resumo do tema. Não se evidenciou a presença dos elementos Avaliação e Créditos.

Figura 30: Tela ilustrativa do elemento “Introdução” da *WebQuest* “Sistema Nervoso Central”



The screenshot shows a web page with a dark teal background. At the top left, the title "Sistema Nervoso Central" is written in a light blue, handwritten-style font. To the right of the title is a search bar with the text "Pesquisar este site". Below the title is a horizontal menu with five buttons: "INTRODUÇÃO", "TAREFA", "PROCESSO", "RECURSOS", and "CONCLUSÃO". The "INTRODUÇÃO" button is highlighted. The main content area is white and features the word "INTRODUÇÃO" in a large, bold, black, stylized font. To the left of the text is a square image of a human head in profile, with the brain highlighted in glowing orange and yellow. To the right of the image, the text reads: "Olá! Nesta webquest você irá aprender um pouco sobre **Sistema Nervoso Central** de forma bem simples. No final desta atividade você será capaz de compreender o conteúdo apresentado, obtendo um aprendizado significativo e, posteriormente aplicá-lo nos estágios." At the bottom of the page, there is a footer with several small links: "Fazer login", "Denunciar abuso", "Imprimir página", "Remover acesso", "Tecnologia", and "Google Sites".

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 31: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da WebQuest “Sistema Nervoso Central”

Sistema Nervoso Central

INTRODUÇÃO **TAREFA** PROCESSO RECURSOS CONCLUSÃO

TAREFA

Vamos praticar?!

Para isto será necessário associar as figuras apresentadas aos nomes dos órgãos de acordo com suas respectivas funções.

Acesse o link '**Exercício de Fixação**' logo abaixo.

EXERCÍCIO FIXAÇÃO (1).pdf (602k) catharina meira, 21/11/2013, 04:40 v.l ↓

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Denunciar abuso | Imprimir página | Remover acesso | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 32: Tela ilustrativa do elemento “Processo” da WebQuest “Sistema Nervoso Central”

Sistema Nervoso Central

INTRODUÇÃO TAREFA **PROCESSO** RECURSOS CONCLUSÃO

PROCESSO

Neste momento você deverá seguir algumas etapas para poder realizar a tarefa proposta satisfatoriamente. São elas:

1. Faça um resgate prévio a cerca do tema; isto é, **Sistema Nervoso Central** em uma folha de caderno. Coloque nela tudo o que vir a sua mente sobre o tema.
2. Assista a aula '**Sistema Nervoso Central**', em anexo. Reflita sobre o assunto abordado.
3. Desenvolva a tarefa '**Exercício de Fixação (1)**' proposta.
4. Confira suas respostas no link '**Exercício de Fixação (2)**'.

Faça você a DIFERENÇA.

EXERCÍCIO FIXAÇÃO (1).pdf (602k) catharina meira, 21/11/2013, 04:22 v.l ↓

EXERCÍCIO FIXAÇÃO (2).pdf (891k) catharina meira, 21/11/2013, 04:22 v.l ↓

SISTEMA NERVOSO CENTRAL - AULA.pdf (1371k) catharina meira, 21/11/2013, 04:22 v.l ↓

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Denunciar abuso | Imprimir página | Remover acesso | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 33: Tela ilustrativa do elemento “Recursos” da WebQuest “Sistema Nervoso Central”

Sistema Nervoso Central

Pesquisar este site

INTRODUÇÃO TAREFA PROCESSO **RECURSOS** CONCLUSÃO

RECURSOS

Seguem abaixo alguns links que poderão te ajudar na realização da tarefa proposta.

<http://www.infoescola.com/biologia/sistema-nervoso/>
<http://www.brasilecola.com/biologia/sistema-nervoso.htm>
<http://www.brasilecola.com/biologia/sistema-nervoso-central.htm>
<http://www.brasilecola.com/biologia/estruturas-encefalo-suas-funcoes.htm>

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Denunciar abuso | Imprimir página | Remover acesso | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

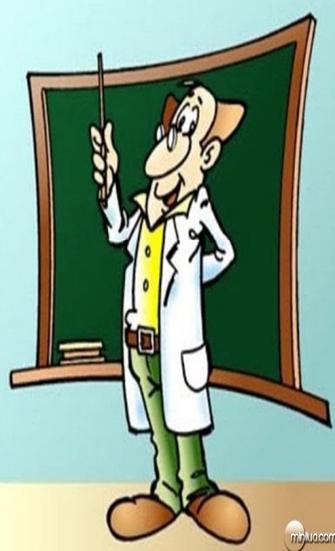
A WebQuest “*Cateterismo Vesical*” (Figura 34) não apresentou um desafio a ser solucionado pelos usuários, como se pode ver na Figura 35. Por essa razão, ela não pôde ser classificada pela Taxonomia Digital de Bloom. Desde a Introdução, a temática foi apresentada em forma de aula, retratando no elemento “Processo” (Figura 36) imagens e definições sobre a anatomia renal; vídeo sobre o processo de filtração e um protocolo sobre como o procedimento é realizado, além de imagens referentes aos materiais a serem usados para a passagem de uma Sonda Vesical de Demora. No elemento “Recursos” (Figura 37) foram disponibilizados dois *sites* que falavam sobre o Sistema Urinário. Não havia Avaliação e a Conclusão trouxe um breve resumo do tema.

Figura 34: Tela ilustrativa do da *WebQuest “Cateterismo Vesical”*

webquest enf aulas Pesquisar o site

INTRODUÇÃO TAREFA PROCESSO RECURSOS CONCLUSÃO

INTRODUÇÃO



Olá futuros profissionais, prontos para trocar os slides, a sala de aula e o quadro negro por uma aula virtual? O tema de hoje é sobre **cateterismo vesical**. O procedimento caracteriza-se pela introdução de um cateter estéril através da uretra até a bexiga, com o objetivo de drenar a urina. Deve-se utilizar técnica asséptica no procedimento a fim de evitar uma infecção urinária no cliente. Tem por finalidade esvaziar a bexiga dos pacientes com retenção urinária, controlar o volume urinário, preparar para as cirurgias principalmente abdominais e auxiliar no diagnóstico das lesões traumáticas do trato urinário.



Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 35: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da *WebQuest “Cateterismo Vesical”*

webquest enf aulas Pesquisar o site

INTRODUÇÃO TAREFA PROCESSO RECURSOS CONCLUSÃO

TAREFA

1. Para realizar esse procedimento bastante comum na prática da enfermagem precisamos conhecer a anatomia do sistema urinário! Vocês lembram das estruturas e funções?? Que tal fazermos uma breve recapitulação do assunto? Assim ao término da aula, além de atualizar nosso conhecimento do sistema urinário, saberemos todos os passos de uma sondagem vesical e os materiais utilizados. Vamos lá



Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 36: Tela ilustrativa do elemento “Processo” da WebQuest “Cateterismo Vesical”

webquest enf aulas Pesquisar o site

INTRODUÇÃO TAREFA **PROCESSO** RECURSOS CONCLUSÃO

PROCESSO

Para relembra o assunto da anatomia, separei algumas figuras, referências, vídeos que nortearam o conteúdo a ser abordado:

Passo 1: relembra a anatomia renal

Labels in diagrams include: Rim esquerdo, Veia renal, Mesentérica superior, Pélvis renal, Cálices menores, Cálices maiores, Mesentérica inferior, Aorta abdominal, Ureter, Veia cava inferior, Íleoca comum, Bexiga, Pirâmide de Malpighi, Córtex renal, Medula Renal, Bacinete, Cálice Renal, Ureter, Orifício Ureteral, Músculo Detrusor Relaxado, Urina, Esfíncter urinário contraído, Músculos Peri-uretrais, Uretra.

Copyright P.R. Memecum 2001

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 37: Tela ilustrativa do elemento “Recursos” da WebQuest “Cateterismo Vesical”

webquest enf aulas

INTRODUÇÃO TAREFA **PROCESSO** **RECURSOS** CONCLUSÃO

RECURSOS

<http://www.auladeanatomia.com/urinario/sistemaurinario.htm>
<http://ulbra-to.br/morfologia/2011/08/17/Sistema-Urinario>

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

[Fazer login](#) [Atividade recente no si](#)

Fonte: Moodle EEUSP

A *WebQuest* “Equilíbrio Ácido-Base” (Figura 38) retratou a temática também associando-a a uma Aula virtual. O desafio (Figura 39) consistia na resolução de um estudo de caso, preenchimento de ficha balanço e resumo dos distúrbios hidroeletrólíticos, tendo sido enquadrado na categoria Lembrar da Taxonomia Digital de Bloom. O elemento “Processo” (figura 40) foi composto por duas subseções com textos e informações prontas a respeito do tema, o passo a passo ou os *links* inerentes a esse elemento não foram contemplados nessa *WebQuest*.

Figura 38: Tela ilustrativa da *WebQuest* “Equilíbrio Ácido-Base”

▼ EQUILIBRIO
HIDROELETROLITICO E
ACIDO BASE

Equilíbrio hidroeletrólítico e ácido base >

INTRODUÇÃO

introdução

TAREFA

AVALIAÇÃO.

ETAPAS DA AULA.

▼ PROCESSO

A manutenção da homeostase é diretamente dependente do equilíbrio dinâmico que há entre os líquidos corporais, pH e eletrólitos (CUNNINGHAM, 2004). Com Base nisso podemos entender a importancia do conhecimento de EHE e Acido base..

ELETROLITOS (PROCESSO)

Objetivos específicos: Ao final da aula, espera-se que os estudantes sejam capazes de:

- Conhecer a importância da realização de Balanço Hídrico
- Conceituar Desequilíbrios.
- Realizar técnica adequada controle Hídrico
- Compreender importância dos cuidados de enfermagem e preparo de medicações (diuréticas) e cuidados aos Pacientes em Controle hídrico rigoroso .

ÁGUA

SITEMAP

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 39: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da *WebQuest “Equilíbrio Ácido-Base”*

The screenshot displays a Moodle interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar contains a navigation menu with the following items: EQUILIBRIO HIDROELETROLITICO E ACIDO BASE (expanded), INTRODUÇÃO, TAREFA (highlighted), AVALIAÇÃO, ETAPAS DA AULA, PROCESSO (expanded), ELETROLITOS (PROCESSO), ÁGUA, and SITEMAP. The main content area features a breadcrumb trail 'Equilíbrio hidroeletrolítico e ácido base >', a large heading 'TAREFA', and a list of three tasks. Below the tasks is a 'Comentários' section with a message: 'Você não tem permissão para adicionar comentários.' At the bottom of the page, there is a footer with links: 'Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia Google Sites'.

▼ EQUILIBRIO HIDROELETROLITICO E ACIDO BASE

Equilíbrio hidroeletrolítico e ácido base >

INTRODUÇÃO

TAREFA

AVALIAÇÃO.

ETAPAS DA AULA.

▼ PROCESSO

ELETROLITOS (PROCESSO)

ÁGUA

SITEMAP

TAREFA

1. Realizar resolução de um estudo de caso identificando qual distúrbio Hidroeletrolítico do paciente e seus cuidados de enfermagem.
2. Preencher ficha de balanço hídrico conforme modelo mostrado e explicar em poucas palavras a importância do controle hídrico
3. Em grupo realizar um resumo dos principais distúrbios de eletrólitos.

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 40: Tela ilustrativa do elemento “Processo” da *WebQuest “Equilíbrio Ácido-Base”*

▾ EQUILIBRIO
 HIDROELETROLÍTICO E
 ÁCIDO-BASE

INTRODUÇÃO
 TAREFA
 AVALIAÇÃO.
 ETAPAS DA AULA.

▾ PROCESSO

ELETROLITOS (PROCESSO)
 ÁGUA
 SITEMAP

PROCESSO >

Eletrolitos (processo)

Capítulo 20

Água e eletrólitos

Encontram-se em suspensão no LIC e LEC, basicamente, dois tipos de solutos: os **não-eletrólitos** e os **eletrólitos**. São chamados **não-eletrólitos** aquelas moléculas que não se dissociam em meio líquido, não adquirindo carga elétrica (não se ionizam) e não são atraídas, portanto, pelo campo eletromagnético (p.ex.: glicose, uréia, creatinina). Só interferem nos mecanismos de troca de água quando anormalmente elevados, uma vez que em concentrações normais, possuem outras funções que não a de regular a pressão osmótica.

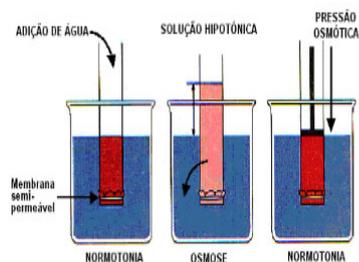


Figura 20-1 - Processo osmótico de passagem de água através de uma membrana semi-permeável. A formação de um gradiente de concentração diferente força a passagem de água do meio hipotônico para o hipertônico, gerando uma pressão sobre a membrana. (Adaptado de Garret & Grisham, 1997)

Os **eletrólitos** (Tabela 20-2), por sua vez, ionizam-se adquirindo carga elétrica positiva (cátions) ou negativa (ânions). São os principais responsáveis pela pressão osmótica distribuindo-se de maneira equivalente entre os compartimentos líquidos, havendo uma neutralidade elétrica na água fisiológica, ou seja, a mesma quantidade de ânions é igual a de cátions no que diz respeito a sua carga elétrica e não ao seu peso.

Fonte: Moodle EEUSP

6.3.2 WebQuests da Categoria “Profissional”

Nesta categoria enquadraram-se oito (38%) *WebQuests*, sendo estas:

- *WebQuest* Doença por Vetores
- *WebQuest* Basic Life Suport (BLS)
- *WebQuest* Anotação de Enfermagem
- *WebQuest* Suporte Básico de Vida
- *WebQuest* Esquizofrenia;
- *WebQuest* Doenças Infectocontagiosas
- *WebQuest* Desenvolvimento Infantil

- *WebQuest* Diabetes Mellitus

A *WebQuest* “Doença por vetores”, representada pela Figura 41, apresentou como atividade a ser desenvolvida no elemento “Tarefa” a elaboração de um pôster educativo. Nessa *WebQuest*, o autor forneceu uma única informação a respeito do desafio, além de haver um único recurso para cada doença a ser trabalhada (Figura 42).

Figura 41: Tela ilustrativa da *WebQuest* “Doença por Vetores”

Webquest Calil - UACPDTV

Pesquisar o site

Introdução Tarefa Processo Recursos Conclusão

Introdução

Bem vindo, Jovem!

A partir de agora você faz parte da mais nova Unidade Avançada de Combate a Doença Transmitida por Vetores a UACPDTV!

Apenas para colocá-lo a par, o local onde iremos atuar em nosso mais novo trabalho, sofre de algumas epidemias importantes como:

- Leptospirose;
- Cólera;
- Dengue;

Por nos tratarmos de uma equipe especializada fomos recrutados, pela Secretaria de Saúde, para diminuirmos o máximo possível esses índices. Contamos com o seu brilhante empenho e conhecimento."

Fazer login | Denunciar abuso | Imprimir página | Remover acesso | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 42: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da WebQuest “Doença por Vetores”

Webquest Calil - UACPDV

Introdução Tarefa Processo Recursos Conclusão

Tarefa



"Sua tarefa não será um trabalho simples, mas será de suma importância!
Você deverá, junto de mais dois integrantes de sua equipe (tarefa em trio) escolher dentre as epidemias destacadas no relato que lhe apresentei anteriormente e produzir um folder educativo capaz de ser seguido pelos moradores da região e que afete de maneira positiva nos índices destas doenças!"

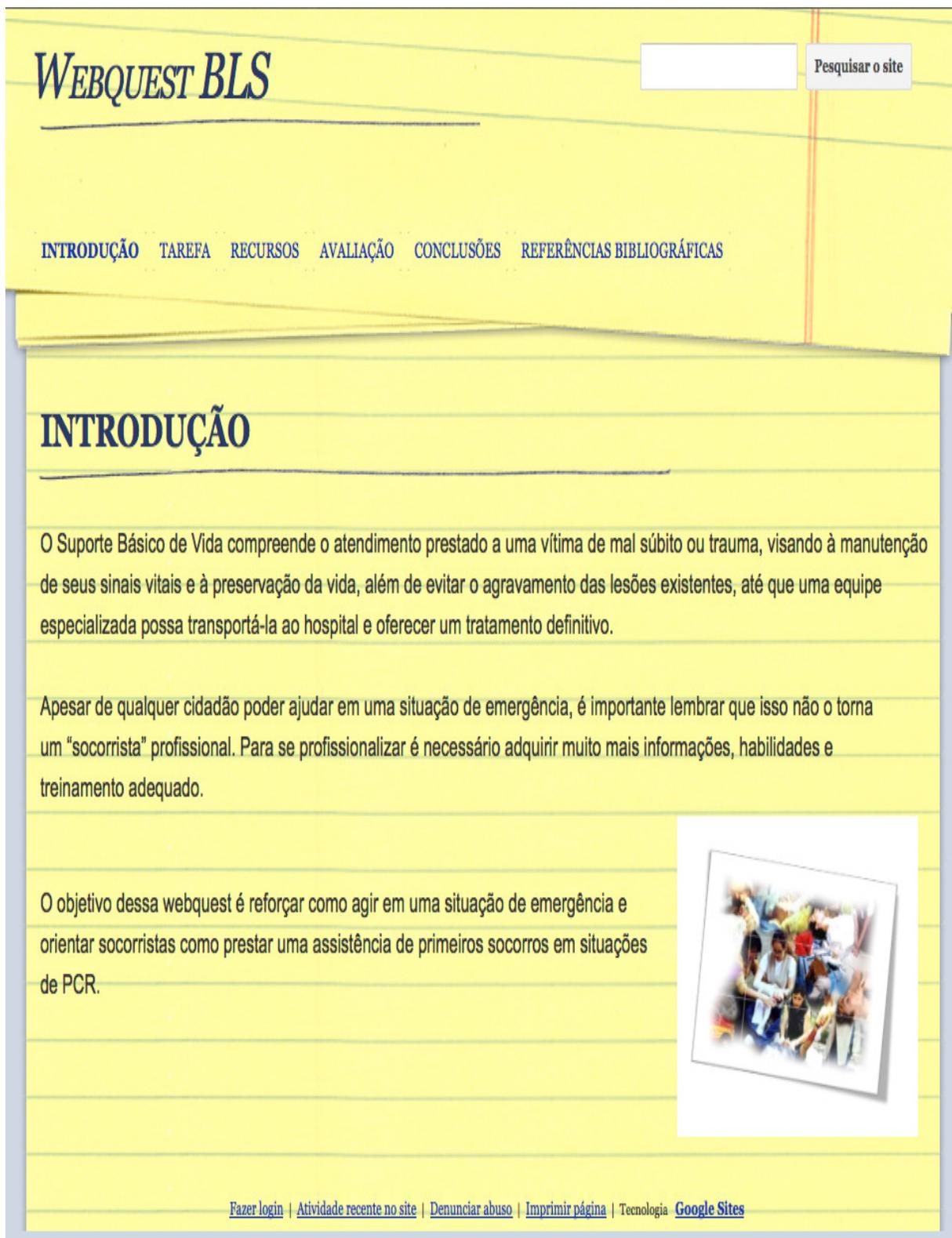
Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia | [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Na Figura 43, observa-se a WebQuest “BLS”, a qual ofereceu como proposta a criação de um vídeo sobre atendimento a uma vítima de Parada Cardio-Respiratória (PCR). Os critérios que este deveria conter foram apresentados apenas no elemento “Avaliação” (Figura 44).

Figura 43: Tela ilustrativa da *WebQuest “BLS”*

WEBQUEST BLS

Pesquisar o site

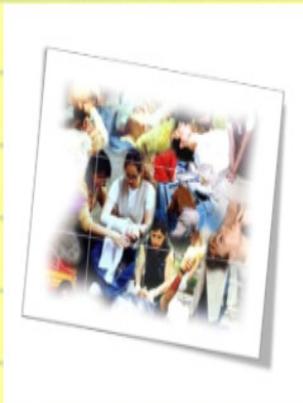
[INTRODUÇÃO](#) [TAREFA](#) [RECURSOS](#) [AVALIAÇÃO](#) [CONCLUSÕES](#) [REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS](#)

INTRODUÇÃO

O Suporte Básico de Vida compreende o atendimento prestado a uma vítima de mal súbito ou trauma, visando à manutenção de seus sinais vitais e à preservação da vida, além de evitar o agravamento das lesões existentes, até que uma equipe especializada possa transportá-la ao hospital e oferecer um tratamento definitivo.

Apesar de qualquer cidadão poder ajudar em uma situação de emergência, é importante lembrar que isso não o torna um “socorrista” profissional. Para se profissionalizar é necessário adquirir muito mais informações, habilidades e treinamento adequado.

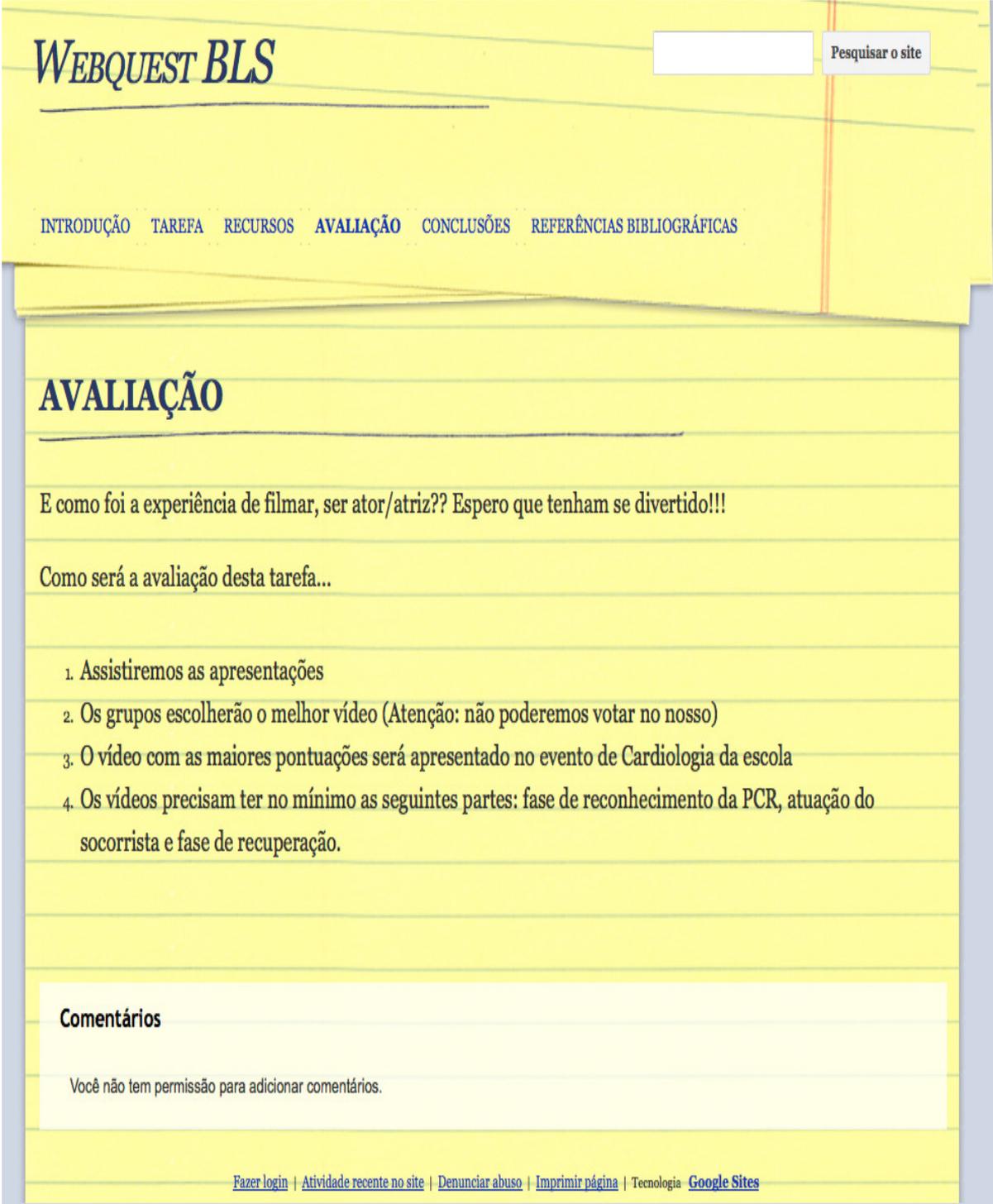
O objetivo dessa webquest é reforçar como agir em uma situação de emergência e orientar socorristas como prestar uma assistência de primeiros socorros em situações de PCR.



[Fazer login](#) | [Atividade recente no site](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 44: Tela ilustrativa do elemento “Avaliação” da WebQuest “BLS”



WEBQUEST BLS

[Pesquisar o site](#)

[INTRODUÇÃO](#) [TAREFA](#) [RECURSOS](#) **[AVALIAÇÃO](#)** [CONCLUSÕES](#) [REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS](#)

AVALIAÇÃO

E como foi a experiência de filmar, ser ator/atriz?? Espero que tenham se divertido!!!

Como será a avaliação desta tarefa...

1. Assistiremos as apresentações
2. Os grupos escolherão o melhor vídeo (Atenção: não poderemos votar no nosso)
3. O vídeo com as maiores pontuações será apresentado no evento de Cardiologia da escola
4. Os vídeos precisam ter no mínimo as seguintes partes: fase de reconhecimento da PCR, atuação do socorrista e fase de recuperação.

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

[Fazer login](#) | [Atividade recente no site](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Na WebQuest “Anotação de Enfermagem”, a “Introdução” (Figura 45), fundamentada na importância dos registros de enfermagem, retratou os objetivos que a WebQuest apresentava ao ser utilizada. A “Tarefa” (Figura 46) configurou-se

como a construção de uma argumentação baseada em uma situação fictícia, mas que remetia à prática diária da equipe de enfermagem.

Figura 45: Tela ilustrativa da WebQuest “Anotação de Enfermagem”

WEBQUEST ANOTAÇÃO

Pesquisar o site ▾

- 1. Introdução** →
- 2. Tarefa
- 3. Processo
- 4. Recursos
- 5. Conclusão
- Sitemap

1. Introdução

Os registros efetuados pela equipe de enfermagem (enfermeiro, técnico e auxiliar de enfermagem) têm a finalidade essencial de fornecer informações sobre a assistência prestada, assegurar a comunicação entre os membros da equipe de saúde e garantir a continuidade das informações nas 24 horas. Além disso, os registros realizados no prontuário do paciente tornam-se um documento legal e de defesa dos profissionais, devendo, portanto, estar de acordo com as regulamentações vigentes e imbuídos de autenticidade e significado legal. Os mesmos refletem todo o empenho força de trabalho da equipe de enfermagem, valorizando, assim, as nossas ações.

Esta Webquest tem como objetivos fundamentais orientar sobre as normas para anotação de enfermagem adequada e conscientizar sobre a sua importância.



Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

[Fazer login](#) | [Atividade recente no site](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Figura 46: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da *WebQuest “Anotação de Enfermagem”*

Fonte: Moodle EEUSP

A *WebQuest “Suporte Básico de Vida”* mostrou uma confusão em relação aos elementos “Tarefa” (Figura 47) e “Processo” (Figura 48), já que, no caso do primeiro elemento, relatava o objetivo da *WebQuest* dizendo que ao fim da navegação o aluno deveria ser capaz de atender uma vítima de PCR, e no elemento “Processo” era dito que o desafio seria a gravação de um vídeo simulando um atendimento a uma PCR. Vale destacar que essa *WebQuest* limita a busca individual do aluno, já que há um claro direcionamento do que deverá ser lido ou visto.

Figura 47: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da *WebQuest “Suporte Básico de Vida”*

SBV
 Pesquisar o site

- 1. Introdução
- 2. Tarefa
- 3. Processo
- 1º passo
- 2º passo
- 3º passo
- 4. Avaliação
- 5. Conclusão
- 6. Referências
- Sitemap

2. Tarefa

Nesta página, propomos que ao final da navegação você seja capaz de:

- Saber atender uma vítima em **parada cardio respiratória** (PCR), mantendo os sinais vitais e a preservação à vida desta pessoa **sem** realizar procedimentos invasivos.

Ã?? Não entendi nada!



Você, durante esta navegação, aprenderá como atender uma pessoa que não tem batimentos cardíacos e não respira. Para ajudar esta pessoa você aprenderá manobras de **ressuscitação cardiopulmonar** (RCP).

Para saber como clique em [Processo](#)

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Feito por Carolina Felício Marques em 2013

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 48 Tela ilustrativa do elemento “Processo” da *WebQuest “Suporte Básico de Vida”*

SBV
 Pesquisar o site

- 1. Introdução
- 2. Tarefa
- 3. Processo
- 1º passo
- 2º passo
- 3º passo
- 4. Avaliação
- 5. Conclusão
- 6. Referências
- Sitemap

3. Processo

Para que o objetivo proposto em *Tarefa* seja alcançado, sugerimos que no final da navegação seja entregue uma gravação.

Nessa filmagem deve-se apresentar um atendimento de **Suporte Básico de Vida** a uma pessoa em **Parada Cardio Respiratória**.

Para começar junte-se num grupo de 6 pessoas



Juntos assistam o vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=HWw-LngyR4A>

Depois de assistir o vídeo vá para o [1º passo](#)

Subpáginas (3): [1º passo](#) [2º passo](#) [3º passo](#)

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Feito por Carolina Felício Marques em 2013

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Ainda nessa categoria, cita-se a *WebQuest “Esquizofrenia”* (Figura 49), a qual refere no elemento “Tarefa” (Figura 50) que a avaliação incidirá sobre a elaboração de jogo de memória sobre os sintomas da doença, porém não há clareza se esse é o desafio a ser realizado.

Figura 49: Tela ilustrativa da *WebQuest “Esquizofrenia”*

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 50: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da *WebQuest “Esquizofrenia”*

Fonte: Moodle EEUSP

A WebQuest “Doenças Infectocontagiosas” (Figura 51) propõe a criação de um banner educativo, sendo fornecidos como recursos para a conclusão do desafio o site do Ministério da Saúde, o endereço do Portal Bireme e Site Dedalus da USP para que o próprio aluno, independentemente, realize suas buscas.

Figura 51: Tela ilustrativa da WebQuest “Doenças Infectocontagiosas”

Webquest Doenças Contagiosas

Pesquisar o site

Introdução
Tarefa
Processo
Recursos
Conclusão

Introdução

Olá turma!

Sejam bem vindos à Webquest sobre Doenças Infectocontagiosas. Estão prontos para conhecer um pouco mais sobre algumas afecções que podem estar mais perto do que imaginamos? Então vamos lá!

Vocês devem se lembrar que vimos na aula passada a importância da Epidemiologia e como essa ciência atua estudando o comportamento das doenças bem como a as possíveis intervenções a serem realizadas. Mas o que isso tem a ver com as doenças infectocontagiosas?

As doenças Infectocontagiosas englobam todas as moléstias causadas por agentes infecciosos (vírus, bactérias, protozoários etc) e que são transmitidas de pessoa a pessoa de forma direta ou indireta. Elas podem atingir um grande número de pessoas, por isso são de grande importância epidemiológica. Além disso sua relevância se dá não somente pela prevalência ou mortalidade, mas também por sua relevância econômica – custos nos tratamentos e diminuição da força de trabalho, por exemplo. Porém através de algumas ações de prevenção e controle elas podem ser evitadas.

O Brasil já evoluiu muito em suas ações de saúde no sentido de evitar a morbidade e mortalidade dessas doenças. Dêem uma olhada no gráfico a seguir para ver como evoluímos:

Mortalidade Proporcional no Brasil, 1930 - 2009

100%
90%
80%
70%
60%
50%
40%
30%
20%
10%
0%

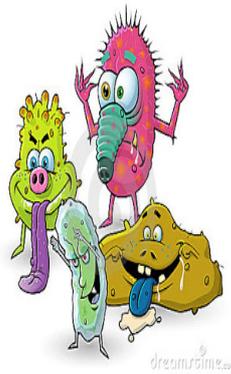
1930 1935 1940 1945 1950 1955 1960 1965 1970 1975 1980 1985 1990 1995 2000 2005 2009

■ Infecções e parasitárias ■ Doenças circulatorias ■ Causas externas
□ Apoptose circulatoria □ Outras doenças

* Anos 1970, os dados referem-se apenas às capitais
Fonte: Barros (de São e cols. in: Revue de Saúde Pública & Saúde, 2003) pp. 283. Atualizado por CGARE/DAS/SVS

Mas, quais seriam essas doenças e o que nós profissionais da saúde poderíamos fazer com relação à elas?

Para respondermos essas perguntas vamos para a próxima etapa desta webquest!



A Figura 52 retrata a *WebQuest* “*Desenvolvimento Infantil*”, a qual propôs a análise e a demonstração dos riscos de cada fase do desenvolvimento infantil por meio da elaboração de vídeo, encenação ou criação de diagramas, devendo o aluno escolher o tipo de “Tarefa” que realizará.

Figura 52: Tela ilustrativa da *WebQuest* “*Desenvolvimento Infantil*”

Crescimento e
Desenvolvimento infantil

Introdução Tarefa Processo Avaliação Conclusão Créditos e Referências

Pesquisar o site

Tarefa

Nesta aula voce deve

- Assistir os videos propostos
- Ler a tabela da cartilha do ministerio da saude
- Analisar os riscos de cada fase para acidentes domesticos
- Demosntra-los de forma diferenciada atraves de videos, diagramas ou apresentação teatral.

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

A última *WebQuest* da categoria Profissional, *WebQuest* “*Diabetes Mellitus*” (Figura 53) trouxe a sugestão da construção de um panfleto educativo sobre o tema, solicitando também que uma pergunta fosse respondida e se realizasse uma discussão com o professor sobre os meios para se diagnosticar a Diabetes Mellitus.

Figura 53: Tela ilustrativa da *WebQuest* “*Diabetes Mellitus*”

Webquest Mayumi

Pesquisar o site

Introdução
Tarefa
Processo
Recursos
Avaliação
Conclusão

Tarefa

Para realizarmos um trabalho bem feito, devemos ter muito conhecimento sobre um assunto que queremos transmitir, afinal de contas, a responsabilidade é muito grande!

Deste modo, para chegarmos ao projeto final - *Panfleto informativo* - precisaremos aprofundar o conhecimento sobre o Diabetes Mellitus.

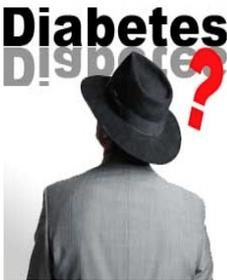
Para isso, quero que você:

- Reúna informações sobre a doença, de forma a saber como ela é identificada, suas complicações e tratamento.

Depois disso, quero que liste medidas de prevenção desta doença. Esta informação é muito importante e deve ser colocada no panfleto.

Coletadas todas estas informações, você já está pronto para montar o panfleto de orientação com as informações mais pertinentes à comunidade.

Para isso tudo ser realizado, vamos ajudá-lo passo a passo através do processo.



Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Fonte: Moodle EEUSP

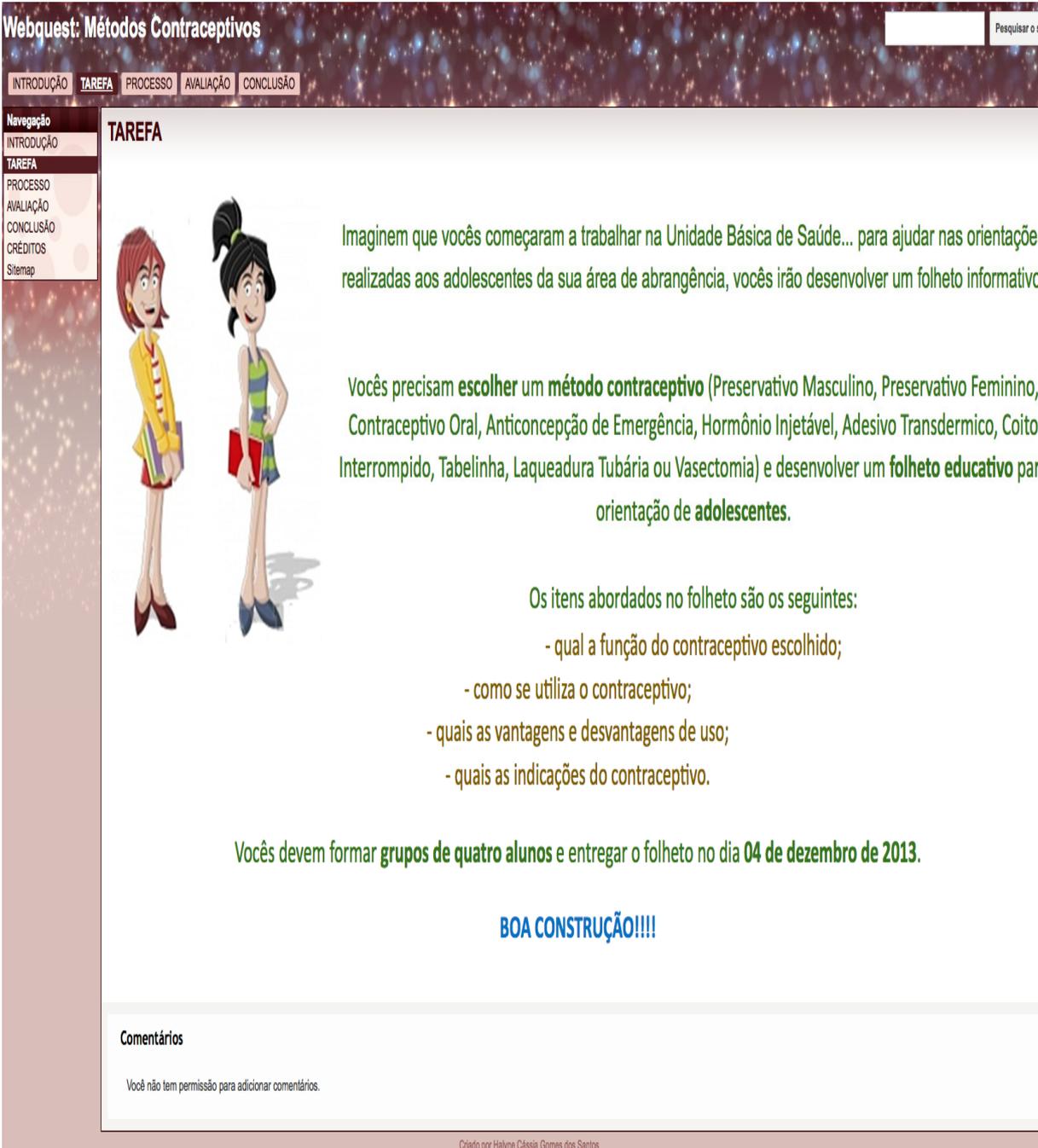
6.3.3 WebQuests da Categoria “Mestre ”

Fizeram parte dessa categoria 10 (48%) *WebQuests* que abarcaram os seguintes temas:

- *WebQuest* Métodos Contraceptivos
- *WebQuest* Diabete Mellitus
- *WebQuest* Epidemiologia
- *WebQuest* Cuidar e Finitude
- *WebQuest* Sistema Cardiovascular
- *WebQuest* Atendimento Pré Hospitalar
- *WebQuest* Cuidar em Neonatologia;
- *WebQuest* Nutrição
- *WebQuest* Introdução ao SUS
- *WebQuest* Campanha de Saúde

A *WebQuest* “Métodos Contraceptivos” apresentou, para a resolução do desafio e conseqüente construção do Folheto informativo, uma divisão em três seções (Figura 54), por meio das quais se orienta aos usuários o que é necessário para a conclusão da “Tarefa”. Nessa *WebQuest*, foram ainda utilizados como recursos exemplos de folhetos educativos, além de vídeos e materiais textuais referentes à temática.

Figura 54: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da *WebQuest* “Métodos Contraceptivos”



Webquest: Métodos Contraceptivos

INTRODUÇÃO **TAREFA** PROCESSO AVALIAÇÃO CONCLUSÃO

Navegação
INTRODUÇÃO
TAREFA
PROCESSO
AVALIAÇÃO
CONCLUSÃO
CRÉDITOS
Sitemap

TAREFA

Imaginem que vocês começaram a trabalhar na Unidade Básica de Saúde... para ajudar nas orientações realizadas aos adolescentes da sua área de abrangência, vocês irão desenvolver um folheto informativo

Vocês precisam **escolher um método contraceptivo** (Preservativo Masculino, Preservativo Feminino, Contraceptivo Oral, Anticoncepção de Emergência, Hormônio Injetável, Adesivo Transdémico, Coito Interrompido, Tabela, Laqueadura Tubária ou Vasectomia) e desenvolver um **folheto educativo** para orientação de **adolescentes**.

Os itens abordados no folheto são os seguintes:

- qual a função do contraceptivo escolhido;
- como se utiliza o contraceptivo;
- quais as vantagens e desvantagens de uso;
- quais as indicações do contraceptivo.

Vocês devem formar **grupos de quatro alunos** e entregar o folheto no dia **04 de dezembro de 2013**.

BOA CONSTRUÇÃO!!!!

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Criado por Halvne Cássia Gomes dos Santos

Figura 55: Tela ilustrativa da seção I do elemento “Processo” da WebQuest “Métodos Contraceptivos”

PROCESSO >
Seção I

Ir para: [Processo](#) [Seção II](#) [Seção III](#)

CONSTRUÇÃO DO FOLHETO EDUCATIVO

Usem a criatividade para elaborar o folheto!!! Ele pode ser desenhado a mão, feito em algum programa de computador, tipo Word ou Powerpoint... Aqui abaixo estão alguns exemplos de folhetos educativos.

Higiene dentária
http://2.bp.blogspot.com/_9m_cBNPpYlk/R2XENV8kPll/AAAAAAAAAGU/w8Sjv04psM/s1600-h/Fdentes.jpg

Saúde da População Escolar - Páginas 1 e 2
<http://efpenafirme.no.sapo.pt/doc%20apoio/folheto.gif> e <http://efpenafirme.no.sapo.pt/doc%20apoio/folheto2.gif>

Leite é saúde
<http://www.milkpoint.com.br/cadeia-do-leite/giro-lacteo/lactea-brasil-distribui-folhetos-educativos-durante-a-expomilk-13172n.aspx>




Fonte: Moodle EEUSP

A WebQuest “Diabetes Mellitus” dividiu-se em duas etapas que consistiam na apresentação da fisiopatologia da *Diabetes Mellitus* (Figura 56) e utilização de recursos visuais e sites sobre o tratamento desta (Figura 57). Não foi explicado, porém, como a confecção do pôster poderia ser realizada.

Figura 56: Tela ilustrativa representando a *WebQuest* “Diabetes Mellitus”

Introdução

Tarefa

Processo

Diabetes

Recursos

Conclusão

Introdução



Olá a todos!!!

Vocês sabiam que diabetes é um dos grandes problemas de saúde pública? Pois é!! Além disso, as consequências do controle inadequado da glicemia são severas. Infelizmente, o que se sabe é que muitas pessoas sofrem essas consequências, a qualidade de vida delas fica ruim e o gasto público com internações é alto. O que fazer para melhorar essa realidade?

Alguns autores dizem que o tratamento para Diabetes é a EDUCAÇÃO. Portanto, a mudança depende de nós!! Isso é incrível!!! Para cuidar das pessoas com diabetes não precisamos usar de muitos recursos caros, e sim realizar ações de educação em saúde!

A nossa conversa, então, será sobre **diabetes**. Com certeza, temos muitos conhecimentos para compartilhar e construir!!! Vamos para os passos necessários? Siga as instruções para a construção do conhecimento em diabetes, em **TAREFA!!!**

BOA NAVEGAÇÃO!!!

SEJAM BEM VINDOS!!!

Fazer login
Atividade recente no site
Denunciar abuso
Imprimir página
Tecnologia
Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 57: Tela ilustrativa representando alguns dos recursos utilizados na *WebQuest* “Diabetes Mellitus”

Introdução

Tarefa

Processo

Diabetes

Fisiopatologia

Tratamento e cuidados

Recursos

Conclusão

Processo > Diabetes >

Fisiopatologia

O que é?

Hiperglicemia

Complicações

O que é Diabetes?



Videos

Tipo 1

Tipo 2

Tipo 2.

SINTOMAS DA DIABETES	
<p style="text-align: center; font-size: 8px;">tipo 1</p>  <ul style="list-style-type: none"> Urinar muito, podendo voltar a urinar na cama; Ter muita sede; Emagrecer rapidamente; Grande fadiga, associada a dores musculares intensas; Comer muito sem nada aproveitar; Dores de cabeça, náuseas e vômitos. 	<p style="text-align: center; font-size: 8px;">tipo 2</p>  <ul style="list-style-type: none"> Urinar em grande quantidade, especialmente durante a noite (poliúria); Sede constante e intensa (polidipsia); Forma constante e difícil de saciar (polifagia); Fadiga; Cornichão (prurido) no corpo, designadamente nos órgãos genitais; Visão turva.

Sintomas

Hipoglicemia

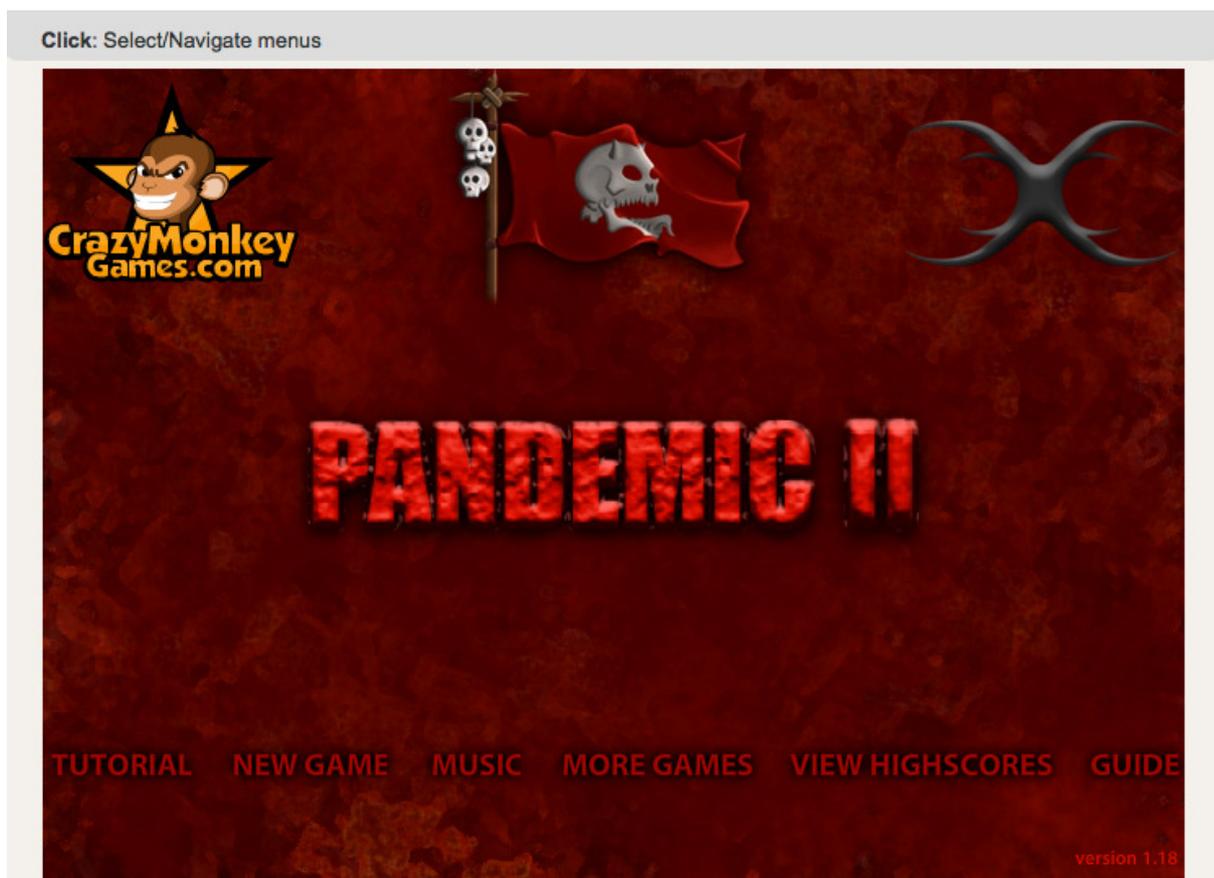
Cetoacidose

Fazer login
Atividade recente no site
Denunciar abuso
Imprimir página
Tecnologia
Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

A *WebQuest* “*Epidemiologia*” foi uma das que utilizou diversos tipos de recursos para que o usuário tivesse a possibilidade de vivenciar a temática de diferentes formas. Nessa *WebQuest*, foi proposto que o usuário participasse do Jogo “*Pandemic II*” com o intuito de aprimorar seu conhecimento sobre o processo de uma Pandemia (Figura 58), possibilitou-se ainda a participação em um “*Chat*” (Figuras 59) e um *Quiz* sobre Dengue, além de textos, vídeos e *sites* condizentes com o assunto. Essa *WebQuest* despertou a atenção da pesquisadora pelo fato de, ao final, professor e aluno poderem avaliar o fôlder utilizando documento disponível no *Google Docs*® (Figura 60).

Figura 58: Tela ilustrativa representando o recurso Jogo da *WebQuest* “*Epidemiologia*”



Fonte: Moodle EEUSP

Crédito: Dark Realm Studios e Kongregate

Figura 59: Tela ilustrativa representando o recurso *Chat* da *WebQuest "Epidemiologia"*

Web Quest Epidemiologia

INTRODUÇÃO TAREFA PROCESSO RECURSOS **CHAT** CONCLUSÃO

CHAT

Acesse o chat e vamos conversar um pouco sobre as percepções de vocês a cerca dos textos lidos!

Chat interativo

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Copyright © 2013 | Rafael Fernandes Bel Homo

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 60: Tela ilustrativa representando o roteiro de avaliação da *WebQuest "Epidemiologia"*

Avaliação de Fôlders

Nesse formulário cada grupo deverá avaliar os outros grupos e a si mesmo. Cada pergunta valerá de 0 a 2,0. Realizem a avaliação seguindo cada critério:

* Required

Qual o seu grupo? *

Grupo 1

Grupo 2

Grupo 3

Grupo 4

Grupo 5

Professor

Qual grupo irá avaliar? *

Grupo 1

Grupo 2

Grupo 3

Grupo 4

Grupo 5

Pergunta 1. Definição da doença:

0

0,5

1,0

1,5

2,0

Fonte: Moodle EEUSP

A construção de Mapas Conceituais foi sugerida por duas *WebQuests*: “*Cuidar e Finitude*” e “*Sistema Cardiovascular*”. A *WebQuest* “*Cuidar e Finitude*” (Figura 61) apresentou uma divisão em três etapas. A primeira tratava da definição de mapas conceituais, a segunda referia-se ao tema da *WebQuest* e a última etapa relatava formas de construir um mapa conceitual, disponibilizando programas específicos e dicas para a confecção do mapa.

Figura 61: Tela ilustrativa da *WebQuest* “*Cuidar e Finitude*”



Cuidar e Finitude...

Search this site

INTRODUÇÃO TAREFA PROCESSO AVALIAÇÃO CONCLUSÃO

Olá caro aluno, seja bem-vindo a nossa webquest sobre Cuidados Paliativos !

Nesta trajetória iremos nos aproximar dos Cuidados Paliativos e construir juntos o conhecimento.

O Cuidado Paliativo é uma abordagem multiprofissional que visa a assistência baseada em qualidade de vida. É destinado a pacientes com doenças incuráveis ou em fase terminal e suas famílias, nele objetiva-se o alívio do sofrimento e conforto.

Agora te convido para iniciarmos esta webquest, vamos lá?

Fonte: Moodle EEUSP

Já a *WebQuest* “*Sistema Cardiovascular*” (Figura 62) trouxe as orientações do passo a passo do usuário ainda no elemento “Tarefa” e não no “Processo”, porém

também enfatizou meios de construção de mapas conceituais e referencias sobre a temática abordada.

Figura 62: Tela ilustrativa da *WebQuest* “*Sistema Cardiovascular*”

WQ Sistema Cardiovascular

Pesquisar o site

Introdução Tarefa Processo Avaliação Conclusão Curiosidades

Queridos alunos sejam bem vindos a uma nova forma de aprendizado.

Vocês irão, através de uma viagem pela rede virtual, conhecer a anatomia e fisiologia do sistema cardiovascular e algumas das principais patologias que podem acometer este sistema.

O estudo do sistema cardiovascular é de fundamental importância para os profissionais de enfermagem, isso porque as doenças cardiovasculares são consideradas um grande problema de Saúde Pública por representarem a maior causa de óbitos e internações hospitalares, sendo responsáveis por 29,4% de todas as mortes registradas no país em um ano.

Para começar é só se dirigir a tarefa e conhecer o desafio proposto para o final dessa viagem.
BOA VIAJEM!

Fazer login | Atividade recente no site | Denunciar abuso | Imprimir página | Tecnologia | Google Sites

Fonte: Moodle EEUSP

Em uma das *WebQuest*, “*Atendimento Pré Hospitalar*” (Figura 63), foi proposta a construção de um Relatório em *Power Point*® sobre o atendimento às vítimas de um atentado. Destaca-se essa *WebQuest* pelo cenário que foi criado ao seu redor, a partir do elemento “Tarefa” (Figura 64). O cenário foi dividido em quatro situações relativas à preparação da equipe de atendimento no momento antes de saída da “Base”, chegada ao local atendimento e pós-triagem, evidenciando a diversidade e criatividade ao se trabalhar com esse assunto.

Figura 63: Tela ilustrativa da WebQuest “Atendimento Pré Hospitalar”

Atendimento Pré-Hospitalar - WebQuest
Pesquisar o site

INTRODUÇÃO
TAREFA
PROCESSO
CONCLUSÃO
RECURSOS

INTRODUÇÃO

- Acontecimento do Dia
- TAREFA
- PROCESSO
 - BASE
 - Chegada ao local
 - Atendimento - Saquão
 - Pós-Triagem
- CONCLUSÃO
- RECURSOS

Acontecimento do Dia

Hoje é sábado e você está de plantão com sua equipe de Atendimento Pré-Hospitalar.



Nessa época de fim de ano, com o Natal chegando, muitas famílias vão às compras, principalmente no shopping perto da sua base. Você quase se atrasou para o almoço com o pessoal porque o trânsito estava horrível! De repente, ouvi-se um barulho muito alto, como um estouro. Logo em seguida mais 2 barulhos parecidos com o primeiro, mas de menor intensidade. Ninguém soube ao certo o que era aquele som. Então, algumas pessoas passam correndo em frente a sua base gritando, muito assustadas e pedindo socorro.



Houve um atentado terrorista e explodiram bombas dentro do shopping. O Corpo de Bombeiros é acionado para controlar as chamas e ajudar no atendimento. Sua equipe é chamada para atender a ocorrência, afinal sua base fica muito próxima ao local do incidente. Outras equipes também são acionadas devido às proporções do ocorrido.

A mídia logo divulga o atentado.



Aqui começa a sua jornada de hoje: WebQuest - Atendimento à múltiplas vítimas do atentado terrorista no shopping. As coordenadas dessa missão estão nas seções a seguir.

[Siga para [TAREFA](#)]

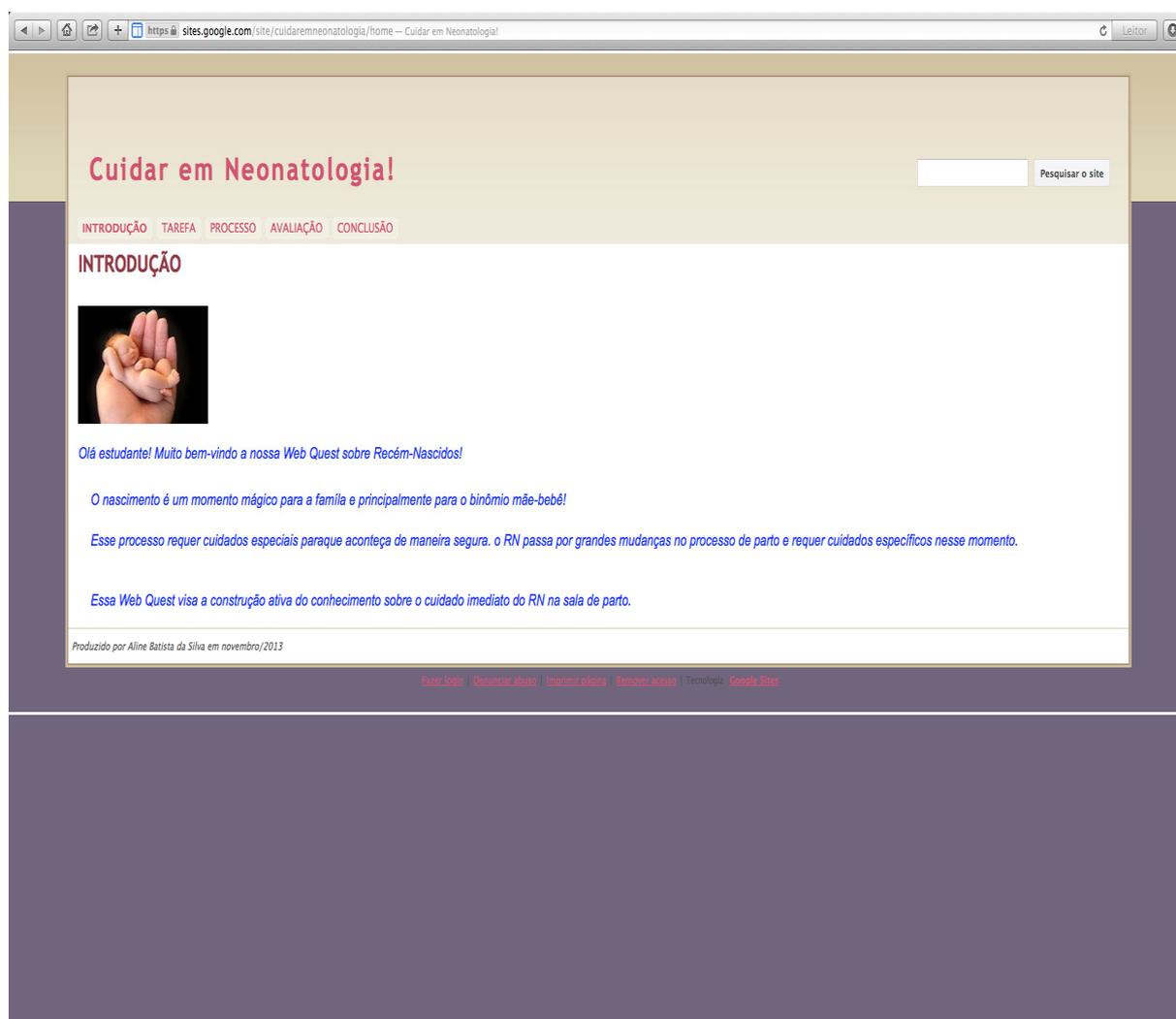
Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

CRIADO POR [Cintya Hayashi](#) - Licenciatura em Enfermagem-USP

[Fazer login](#) |
 [Denunciar abuso](#) |
 [Imprimir página](#) |
 [Remover acesso](#) |
 Tecnologia: [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 65: Tela ilustrativa referente a *WebQuest “Cuidar em Neonatologia”*

https://sites.google.com/site/cuidaremneonatalogia/home — Cuidar em Neonatologia

Cuidar em Neonatologia!

[INTRODUÇÃO](#) [TAREFA](#) [PROCESSO](#) [AVALIAÇÃO](#) [CONCLUSÃO](#)

INTRODUÇÃO



Olá estudante! Muito bem-vindo a nossa Web Quest sobre Recém-Nascidos!

O nascimento é um momento mágico para a família e principalmente para o binômio mãe-bebê!

Esse processo requer cuidados especiais para que aconteça de maneira segura. o RN passa por grandes mudanças no processo de parto e requer cuidados específicos nesse momento.

Essa Web Quest visa a construção ativa do conhecimento sobre o cuidado imediato do RN na sala de parto.

Produzido por Aline Batista da Silva em novembro/2013

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 66: Tela ilustrativa da seção referente ao elemento “Tarefa” da *WebQuest* “Cuidar em Neonatologia”

Cuidar em Neonatologia!

INTRODUÇÃO **TAREFA** PROCESSO AVALIAÇÃO CONCLUSÃO

TAREFA

Então vamos lá!

Imagine que você é o Técnico em Enfermagem que trabalha em uma maternidade/casa de parto e estará presente durante um parto normal. Você irá ajudar a receber o RN após o parto. Como proceder nesses cuidados?

Para construirmos ativamente esse conhecimento, dividam-se em duplas e criem um FLUXOGRAMA DE ATENDIMENTO AO RN NA SALA DE PARTO!

Calma, não se assustem! Ajudaremos vocês na realização dessa tarefa com todo o suporte necessário para sua execução!



Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Produzido por Aline Batista da Silva em novembro/2013

[Fazer login](#) [Denunciar abuso](#) [Inserir página](#) [Remover acesso](#) [Tecnologia](#) [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

A *WebQuest* “*Nutrição*” (Figuras 67 e 68) trouxe cada assunto separado por subseções chamadas de “Seleções”, e pedia como desafio a construção de um jogo de palavra cruzada (figura 69).

Figura 67: Tela ilustrativa da WebQuest “Nutrição”

Nutrição do paciente crítico

Pesquisar este site

Sejam Bem Vindos!!! Sejam Bem Vindos!!!

1 - Introdução
2 - Tarefa
3 - Processo
 Seleção 1
 Seleção 2
 Seleção 3
 Seleção 4
 Seleção 5
4 - Avaliação
5 - Conclusão

Esta é a Webquest "NUTRIÇÃO DO PACIENTE CRÍTICO"!!!

Nela você poderá conhecer mais sobre a assistência de enfermagem ao paciente em estado crítico que recebe nutrição enteral ou parenteral.

Vamos começar???

Clique na imagem abaixo.



Desenvolvido por: Ana Paula Turin Rouiller
 Criado em: Out/Nov de 2013
 Última atualização: 09/11/2013

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 68 Tela ilustrativa das subseções da WebQuest “Nutrição”

Nutrição do paciente crítico

Pesquisar este site

Sejam Bem Vindos!!!

1 - Introdução
2 - Tarefa
3 - Processo
 Seleção 1
Seleção 2
 Seleção 3
 Seleção 4
 Seleção 5
4 - Avaliação
5 - Conclusão

3 - Processo >
Seleção 2



Definições de Nutrição e Desnutrição

[Desnutrição e Obesidade - Ministério da Saúde](#)

[Desnutrição hospitalar - SBNPE](#)

[Avaliação Nutricional do Paciente Crítico](#)

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Desenvolvido por: Ana Paula Turin Rouiller
 Criado em: Out/Nov de 2013
 Última atualização: 09/11/2013

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 69: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da WebQuest “Nutrição”

Nutrição do paciente crítico

Pesquisar este site

Sejam Bem Vindos!!!

- 1 - Introdução
- 2 - Tarefa
- 3 - Processo
 - Seleção 1
 - Seleção 2
 - Seleção 3
 - Seleção 4
 - Seleção 5
- 4 - Avaliação
- 5 - Conclusão

2 - Tarefa



Todo mundo já jogou palavra cruzada pelo menos um vez!!! Apesar de palavras cruzadas serem vendidas em revistas de passatempo, sua maior difusão se dá por meio da publicação em jornais. Todos os grandes jornais do mundo publicam palavras cruzadas, geralmente no caderno de entretenimento ou no de TV. Este jogo faz com que você trabalhe mentalmente as possibilidades de palavras para resolução de enigmas e, conseqüentemente reflita sobre seus conceitos e significados a partir das dicas. Caso, você seja o desenvolvedor do jogo, deverá refletir ainda mais sobre o tema escolhido para criar as dicas.

Então que tal você construir uma jogo de palavra cruzada com o tema da aula para que seus colegas de classe resolvam?

Isso mesmo, você desenvolverá uma jogo de palavra cruzada e um de seus colegas de classe o resolverá. Você, por sua vez, resolverá a de um outro colega. Desse modo todos da turma desenvolverão e solucionarão um jogo!

Sua palavra cruzada deverá conter:

- 1 - Palavras e dicas que estejam relacionadas ao tema desta webquest;
- 2 - Pelo menos 10 palavras e 10 dicas;
- 3 - Uma folha de respostas separada que ficará com a docente até o dia da correção da atividade.

Daremos início hoje (01/10) e você terá até o dia 20/10 para desenvolver seu jogo. No dia 20/10 faremos a distribuição dos jogos entre os alunos da turma e no dia 30/10 faremos um plantão de dúvidas e correção da atividade em sala de aula com todos presentes.

Fique tranquilo, o link [Processo](#) irá ajudá-lo nessa tarefa!!!

Boa sorte!!!

Comentários

Você não tem permissão para adicionar comentários.

Desenvolvido por: Ana Paula Turin Rouiller
 Criado em: Out/Nov de 2013
 Última atualização: 09/11/2013

[Fazer login](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Remover acesso](#) | Tecnologia [Google Sites](#)



Fonte: Moodle EEUSP

Outra WebQuest retratada nessa categoria “Introdução ao SUS” (Figura 70), propunha como “Tarefa” (Figura 71) o desenvolvimento de um vídeo sobre o SUS, organizando-se em três passos; o primeiro trazia questões a serem pesquisadas para a confecção do vídeo, o segundo referia-se à confecção do vídeo (figura 80) e o terceiro tratava da temática em si, com utilização de discussões em grupo, textos e vídeos.

Figura 70: Tela ilustrativa da WebQuest “Introdução ao SUS”

The image shows a screenshot of a Moodle WebQuest page. At the top left, the title "WEBQUEST - INTRODUÇÃO AO SUS" is displayed in a large, bold, serif font. To the right of the title is a search box with the text "Pesquisar o site" inside. Below the title, a horizontal navigation menu contains five items: "INTRODUÇÃO", "TAREFA", "PROCESSO", "RECURSOS", and "CONCLUSÃO", all in blue uppercase letters. The main content area is titled "INTRODUÇÃO" in a large, bold, serif font. Below this title, the text reads: "BEM-VINDOS!" in red, followed by "Hoje nos encontramos aqui, um ambiente de aula totalmente diferente, para investigar e descobrir tudo sobre o Sistema Único de Saúde." in black. At the bottom of the page, there is a logo for the "SUS Sistema Único de Saúde". The logo consists of the letters "SUS" in a large, bold, blue sans-serif font, followed by a blue cross symbol with a white diagonal line, and the text "Sistema Único de Saúde" in a smaller, blue sans-serif font to the right.

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 71: Tela ilustrativa do elemento “Tarefa” da WebQuest “Introdução ao SUS”

WEBQUEST - INTRODUÇÃO AO SUS

[INTRODUÇÃO](#) [TAREFA](#) [PROCESSO](#) [RECURSOS](#) [CONCLUSÃO](#)

TAREFA

A nossa jornada se inicia com muitas perguntas que irão nos levar a um caminho certo: **O CONHECIMENTO!**



Nossa tarefa de hoje é fazer um grupo de 5 ou 6 pessoas e **INVESTIGAR!**

- Investigar o quê?

Informações sobre o SUS.

Fonte: Moodle EEUSP

A última WebQuest dessa categoria consistiu na WebQuest “Campanha de Saúde” (Figura 72), que solicitava o planejamento de uma campanha de saúde pelo aluno, apresentando o elemento “Processo” (Figura 73) realmente como um norteador para a confecção da “Tarefa”.

Figura 72: Tela ilustrativa da WebQuest “Campanha de Saúde”

Campanha de Saúde

INTRODUÇÃO
TAREFA
PROCESSO
RECURSOS
AVALIAÇÃO

INTRODUÇÃO

Você sabia?

Campanhas são instrumentos capazes de produzir transformações nas condições de saúde. São utilizadas nas políticas públicas de saúde para esclarecer, motivar ou conseguir o apoio da população e/ou dos profissionais de saúde, em ações consideradas relevantes para a saúde pública.

Você lembra de alguma campanha em saúde?



[Fazer login](#) | [Atividade recente no site](#) | [Denunciar abuso](#) | [Imprimir página](#) | [Tecnologia](#) [Google Sites](#)

Fonte: Moodle EEUSP

Figura 73: Tela ilustrativa do elemento “Processo” da WebQuest “Campanha de Saúde”

Campanha de Saúde

INTRODUÇÃO
TAREFA
PROCESSO
RECURSOS
AVALIAÇÃO

PROCESSO

Preparados???

- 1) Vocês deverão se reunir em equipes de quatro profissionais.
- 2) Deverão ir até RECURSOS e acessar os variados links (sites, vídeos) sobre os Programas de Saúde no Brasil.
- 3) Após escolherem um programa, vocês irão acessar o link "Planejamento e Desenvolvimento de uma Campanha", lá estarão descritos os passos para montar uma campanha.

Vocês terão 3 horas para fazer o planejamento! Após esse tempo cada grupo terá 15 minutos para apresentar a campanha.



Fonte: Moodle EEUSP

7 DISCUSSÃO

7 DISCUSSÃO:

A atual geração de alunos, com acesso a um grande volume de informações e que lida com inúmeras atividades ao mesmo tempo, enxerga a escola como um local que ocupa parte de suas vidas e não como a sua principal atividade diária⁽³⁷⁾. Parte desse discurso ocorre devido aos rígidos currículos acadêmicos que não permitem a entrada de inovações como possibilidade de mudança para atrair essa nova geração de alunos.

Com o intuito de acompanhar a geração da tecnologia, têm-se visto diversos debates entre os estudiosos do ramo, quanto à necessidade de mudanças no campo educacional, com a adoção de um ensino que desafie o aluno a solucionar problemas criando hipóteses e desenvolvendo uma aprendizagem crítico-reflexiva e propositiva.

Para tanto a inclusão de metodologias ativas nos currículos acadêmicos desde a formação docente é categórica, visto que é a partir da formação do novo professor que conseguiremos fortalecer mudanças em currículos e na prática educativa. Com esse intuito e pensando-se na formação crítico-reflexivo de futuros docentes, surgiu a proposta da utilização da *WebQuest* como estratégia inovadora.

A escolha no uso de uma *WebQuest* nesse estudo adveio do fato de esta possibilitar a integração da tecnologia e educação como meio não apenas de inovação, mas também com o intuito de transformar o aluno em um ser ativo, responsável pelo seu processo de aprendizagem, pensando-se ainda na necessidade de diminuir o individualismo que a Era da Informação produz e propiciar a colaboração para a constituição do aprendizado.⁽²⁷⁾

A *WebQuest* trabalha com uma teoria problematizadora em que o aluno deverá refletir, interagir e propor soluções para o desafio, possibilitando e auxiliando na resolução futura de situações-problema que forem impostas e vivenciadas em seu dia a dia.

A literatura destaca que indivíduos que conseguirem, por meio do uso da *Web*, superar distâncias físicas e barreiras, solucionar desafios, partilhar informações e saberes aliados a prática e teoria, terão maior competência para enfrentar os desafios do século XXI⁽⁵⁰⁾. Tais afirmações vão ao encontro das propostas da *WebQuest*, justificando sua implementação em um curso de

licenciatura que busca formar docentes voltados à crítica, à reflexão e à proposição de soluções.

O início da construção da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” desenvolveu-se pelo seu planejamento, por meio de pesquisa a respeito da estratégia em si, seguido da definição do tema - “Concepções Pedagógicas”, público-alvo – Licenciandos de Enfermagem e delimitação dos objetivos, expostos no Capítulo 6 Resultados.

Alguns autores destacam que o planejamento é a base para o desenvolvimento de uma *WebQuest*, devendo este iniciar-se pela escolha do público-alvo, tema, objetivos educacionais e recursos disponíveis, até se chegar ao momento da confecção propriamente dita^(18,29).

A escolha do tema Concepções Pedagógicas levou em conta o cronograma que a Licenciatura trabalhava desde o início do ano de 2013, e a necessidade de os licenciandos conhecerem a fundo as características e especificações teóricas de cada concepção, consideradas essenciais para os futuros docentes, que deveriam refletir e posicionar-se frente ao emprego das Concepções como docente. Acreditava-se que a *WebQuest* auxiliaria no desenvolvimento desse processo reflexivo para a escolha da Concepção pedagógica a ser trabalhada como docente.

Vale destacar que a definição do tema em uma *WebQuest* deve relacionar-se também com a quantidade de recursos e materiais disponíveis para se trabalhar⁽²⁹⁾. No caso em questão, não se levou em conta a disponibilidade de recursos, considerando-se apenas a importância do tema e sua complexidade para a carreira docente.

A delimitação dos objetivos educacionais ocorreu logo após a definição do tema, estando em consonância com outros achados na literatura.^(17,18,29)

Os objetivos educacionais condizem com o início do processo pedagógico tratando-se, portanto dos objetivos gerais que serão estabelecidos e a partir do qual o professor deixará claro para si e para os alunos o que se é esperado ao final. É pelo estabelecimento dos objetivos educacionais que o professor poderá iniciar qualquer tipo de estruturação didática que influenciará em sua atuação como docente, visto que é nesse momento e de acordo com o objetivo estabelecido, que o professor poderá voltar-se como detentor do conhecimento ou mediador do processo de ensino-aprendizagem⁽⁵¹⁾.

Além dos objetivos educacionais, é preciso ainda que se estabeleçam os chamados objetivos instrucionais, que consistem em especificações detalhadas do objetivo educacional deixando claro a expectativa do professor frente ao que se espera do aluno em cada fase do processo de ensino^(17,51).

No caso de *WebQuests*, faz-se importante que o professor tenha claro o que é esperado do aluno como objetivo educacional estabelecendo sua expectativa frente o resultado final, bem como definir para cada um dos seus elementos os objetivos instrucionais, com o intuito de norteá-lo em cada fase de estruturação de uma *WebQuest*.

Ainda na etapa do planejamento, após a determinação dos objetivos educacionais e instrucionais, houve criação de um *storyboard* da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” no *Power Point*[®]. Em nenhum estudo é citado a necessidade da criação do *storyboard* ou roteiro de uma *WebQuest*, porém relata-se que na fase de planejamento o uso do computador não é recomendado ou necessário, visto ser uma etapa que envolve o delineamento da estratégia em que o professor deverá ter contato com os recursos disponíveis, definindo quais serão utilizados, assim como sua organização e a forma como estes serão apresentados ao aluno / usuário^(18,29).

Pensando-se nessa estruturação, optou-se primeiro por organizar a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” com o auxílio do *Power Point*[®], focando-se em seus elementos constituintes, conteúdo e *links* a serem disponibilizados, não havendo a preocupação inicial com o seu desenvolvimento propriamente dito no ambiente de implementação.

Alguns autores referem que após o planejamento procede-se ao desenvolvimento da *WebQuest*, na qual os conteúdos serão organizados de acordo com as características de seus elementos constituintes: Introdução, Tarefa, Processo, Avaliação e Conclusão^(18,29). Cada elemento possui características próprias que deverão ser profundamente conhecidas pelo professor assegurando a construção de uma *WebQuest* que atenda a sua função primordial voltada ao ensino colaborativo⁽⁵²⁾.

Todos os elementos acima citados foram respeitados na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”. A “Introdução” convidava os alunos a conhecerem um pouco mais sobre o tema em questão, pensando-se que futuramente eles assumiriam o papel de docentes. Como se sabe o elemento “Introdução” fornece um

resumo do que será abordado na *WebQuest*, devendo ainda apresentar indícios a respeito do problema a ser resolvido, e atentar-se quanto a necessidade de ser instigante e chamar a atenção do aluno motivando-o a continuar⁽⁵³⁾.

A “Tarefa”, considerada o elemento mais importante de uma *WebQuest*, despertava a imaginação dos alunos que passavam a se enxergar como docentes e deveriam escolher a Concepção Pedagógica que adotariam, retratando-a pela construção de uma HQ.

O elemento “Tarefa” é aquele que apresenta o desafio a ser solucionado, recomenda-se que o professor coloque-se no lugar dos alunos antes de elaborar ou sugerir um desafio, que deve se enquadrar na realidade a qual os alunos encontram-se inseridos, configurando sentido em sua resolução e não sendo sugerido apenas por ser considerado atrativo. É preciso também distanciar-se de “Tarefas” que não promovam colaboração ou gerem processo reflexivo ao aluno, facilitando a cópia de conteúdos^(18,53,54).

O elemento “Processo”, dividido em oito seções, foi composto por *links* que permitiam o acesso a *blogs*, séries de televisão, vídeos, imagens e músicas, evitando-se textos longos e cansativos que poderiam desestimular o aluno a prosseguir em seu estudo. É pelo “Processo” que se fornece aos alunos o passo a passo de como resolver o desafio, além dos *links* que servirão como consulta para solucioná-lo, o professor tem a responsabilidade de testar os *links* antes de selecioná-los, bem como confirmar a confiabilidade das informações presentes^(52,53).

A “Avaliação” considerou a presença ou não dos critérios tidos como obrigatórios para a confecção da HQ, sendo fornecido um *feedback* a respeito da Concepção escolhida e a forma como foi abordada. A “Avaliação” é vista também como dos elementos primordiais de uma *WebQuest*, devendo apresentar de forma clara e objetiva os critérios que serão cobrados dos alunos, assim como sua pontuação, se for o caso ⁽⁵²⁾. É pela especificidade da “Avaliação” que o aluno verificará a qualidade do seu trabalho, e poderá aprimorar ou refazê-lo, há, portanto a necessidade de permitir que os alunos tenham claro conhecimento sobre o processo avaliativo⁽⁵²⁾.

A “Conclusão” trouxe algumas das principais características das Concepções, o que tornou a página visualmente poluída devido à grande quantidade de texto escrita. Este elemento, segundo a literatura, deverá ser um breve resumo do assunto tratado afim de possibilitar o desenvolvimento do processo reflexivo dos alunos

frente ao que foi desenvolvido, incentivando-os a aprimorarem seus conhecimentos e buscarem mais informações sobre a temática trabalhada^(18,55).

Além destes elementos a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” apresentou uma “Tela de Início” com seu objetivo geral e uma tela final chamada de “Para você Pensar” que servia como uma complementação do tema, indicando links e outros materiais que poderiam ser utilizados.

A implementação de uma *WebQuest* poderá ser realizada de forma presencial, semi presencial ou a distância. No caso da *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” optou-se pelo seu emprego presencial, no qual os alunos iniciaram a exploração do conteúdo em aula e realizaram a entrega da “Tarefa” por email. A preferência em sua implementação presencial e não a distância fundamenta-se no papel do professor como mediador e facilitador da experiência, em que ao estar presente no primeiro contato dos alunos com a estratégia, possibilita-se a resolução de dúvidas e o estímulo ao processo reflexivo e colaborativo característico de uma *WebQuest*.

Corroborando com essa afirmação, verificou-se em outro estudo a implementação de forma presencial de uma *WebQuest* referente a Assistência de Enfermagem no Acidente Ocupacional com Material Biológico, que objetivava capacitar profissionais de enfermagem sobre o referido assunto. Essa *WebQuest* teve duração de dois dias e os participantes foram diretamente acompanhados pela autora do estudo neste tempo, que visava com tal atitude assegurar que os objetivos da aula e da *WebQuest* fossem alcançados. Os participantes avaliaram o uso da *WebQuest* de excelente a satisfatório⁽²⁹⁾.

Vale destacar que na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas”, após os alunos terem percorrido os *links* e materiais fornecidos, a pesquisadora realizou uma breve exposição com uso de *Power Point®* a respeito das principais características das concepções. Tal atitude demonstra a dificuldade existente no que concerne a mudança comportamental da figura do professor quando se trata de sua atuação como mediador da aprendizagem e não mais figura central do conhecimento, típico do tradicionalismo vivenciado ao longo dos anos em sala de aula.

Um estudo realizado com alunos do ensino fundamental no qual foi utilizada a estratégia *WebQuest* em uma disciplina de matemática, evidenciou que apesar dos alunos terem considerado a estratégia favorável a aprendizagem, a docente relatou dificuldade em proceder ao aprendizado baseado na autonomia e não vinculado a

interferência direta do professor⁽⁵⁶⁾. É visto ainda que a mudança no perfil do professor é encarada com relutância por estes, já que torna-se necessário abandonar o papel de detentor do conhecimento e desenvolver-se como mediador, deixando sua zona de conforto cuja atuação baseava-se na transmissão de conteúdo⁽⁵⁷⁾.

Ao refletir sobre a possibilidade de mudança no sistema educacional na qual o docente não se enxergue mais como centro do saber e detentor do conhecimento, estes passam a vivenciar situações de tensão, insegurança e inquietação, dificultando uma real alteração na educação que torne o aluno o responsável pelo seu processo de aprendizagem.

A mudança do tradicionalismo para o aprendizado reflexivo conseguirá se desenvolver apenas, se investimentos nos cursos destinados a formação de professores forem realizados, permitindo que esses futuros docentes vivenciem outros tipos de experiência em sala de aula que não o professor conteudista e responsável único pelo saber. É preciso que se acompanhe o desenvolvimento da sociedade e dos alunos nativos digitais no sentido de encará-los como autores do seu aprendizado e que possuem acesso a múltiplas informações, não dependentes exclusivamente do professor.

A *WebQuest* é uma das estratégias que possibilita a ocorrência dessa mudança no paradigma educacional. Dodge (2007) destaca para isso a necessidade do desenvolvimento de *WebQuests* que sejam convidativas e incitem a atenção dos alunos considerando como ponto primordial a seu sucesso o desafio a ser solucionado no elemento “Tarefa”⁽⁵³⁾. Esse desafio deverá ser cativante e transcender o ambiente de sala de aula, incentivando o aluno ao “aprender a aprender”, buscando autonomia para o conhecimento^(27,52).

O desafio consagra-se na promoção do processo reflexivo do aluno, não limitando-se apenas a reprodução de conteúdos, que serão momentaneamente absorvidos por uma aprendizagem mecânica e esquecidos ao longo do tempo. Com o intuito de tornar o desafio próximo a realidade dos alunos e ao mesmo tempo atraente despertando sua atenção, optou-se na *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” que fosse desenvolvido no elemento “Tarefa” HQs .

As HQs consistem em narrativas que aliam imagens e textos e são desenvolvidas quadro a quadro, aproximando-se de uma conversação real^(58,59). Ao

realizar a junção da escrita e imagem o leitor tem a possibilidade de compreender melhor um conteúdo ou informação^(58,59).

A necessidade de inovação no sistema educacional tem levado educadores a enxergarem as HQs como elementos pedagógicos que complementarão o ensino e auxiliarão no progresso educacional do aluno, sendo também considerada um recurso atrativo e de grande valia quando se trata de uma aprendizagem baseada na autonomia^(60,61).

Ao se propor a criação de HQs que deveriam conter critérios obrigatórios e tinham por atribuição passar uma informação concreta aos leitores, desafiou-se o aluno a abandonar sua postura passiva, que espera receber o conteúdo, para estimular seu processo de reflexão frente à temática estudada.

Como auxílio ofereceu-se alguns *sites* que possibilitavam a construção de HQs *online*, além dos tutoriais que mostravam como utilizá-los. Ao se propor um desafio é preciso que o docente forneça ferramentas que auxiliem os alunos em sua resolução, não focando apenas nos materiais referentes ao conteúdo, mas fornecendo meios que subsidiem o seu desenvolvimento. Ao não se propor tais ferramentas o aluno poderá sentir-se desamparado, levando a um resultado abaixo do esperado pelo professor. Nessa perspectiva e demonstrando o quão válido torna-se disponibilizar tais tipos de ferramentas, evidenciou-se nesta pesquisa, que a maior parte das HQs foram confeccionadas nos *sites* indicados pela pesquisadora.

Entre as HQs confeccionadas observou-se a prevalência da concepção Tradicionalista, remetendo ao fato de que o aluno tende a imitar o que vivenciou na maior parte de sua vida acadêmica. Em estudo que retratou pelo uso de HQs a reflexão dos alunos a respeito da escola, evidenciou-se o conceito do autoritarismo por parte do docente na escolha do conteúdo e o fato dos alunos se enxergarem como soldados, não sentindo-se motivados ao estudo ou encarando a escola como um local no qual não se prioriza o diálogo e sim a relação verticalizada na qual o docente repassa o conteúdo e o aluno, passivo, deve absorver e reproduzi-lo⁽⁶²⁾.

No que concerne aos cenários em que passaram-se as histórias, a sala de aula e o diálogo entre amigos foram as situações mais destacadas nas construções dos alunos. A escolha pela sala de aula relaciona-se a forma como o futuro docente se vê, já que por ser recém formado, sua maior experiência é ainda como aluno, o que dificulta a construção de sua imagem no papel de Enfermeiro e educador. O diálogo exemplifica a necessidade de interação e externalização de informações

para se chegar a uma ideia final que partiu não apenas de uma única pessoa, mas da junção de conhecimentos e experiências.

Vygotsky (2005) afirma que o conhecimento ocorre a partir de interações sociais e com o meio, cada indivíduo conseguiu aprender sozinho até certo ponto, que quando ultrapassado necessitava da intervenção de uma segunda pessoa para avançar na construção do seu conhecimento por meio do processo de colaboração⁽⁶³⁾.

Os elementos considerados como obrigatórios apareceram na maior parte das HQs evidenciando que o detalhamento do elemento “Tarefa” e dos critérios que serão avaliados possibilita que o aluno tenha ciência do que lhe é esperado, contribuindo para uma construção que atenda aos objetivos estabelecidos pelo professor.

O desenvolvimento da “Tarefa”, ou seja, a construção das HQs, ocorreu em dupla, a opção por essa escolha vincula-se a um dos princípios da *WebQuest* que consiste no trabalho colaborativo, visando acabar com o individualismo e isolamento causado pelo uso da informática, a própria literatura destaca que o que difere a *WebQuest* de outras estratégias voltadas para a pesquisa orientada na *Web* consiste no fato desta basear-se no trabalho colaborativo^(29,64).

Acredita-se que o aprendizado tornar-se-á mais significativo quando este proceder-se pela interação com outros indivíduos como resultado de uma cooperação. É preciso, portanto incentivar essa geração de alunos ao compartilhamento e cooperação para troca mútua de informações possibilitando que novas competências sejam adquiridas^(27,63,65,).

Bottentuit Jr (2010) faz referência a um estudo realizado com 82 estudantes do ensino médio na cidade de São Paulo que teve por objetivo verificar se o uso da estratégia *WebQuest* na disciplina de matemática favoreceria a aprendizagem quando comparado ao modelo tradicionalista. Evidenciou-se que a característica de pesquisa orientada de conteúdo na internet auxiliou os alunos no desenvolvimento do seu conhecimento, aumentando sua motivação para aprimorar os estudos na referida disciplina. Foi visto ainda melhora em quesitos como análise, crítica desenvolvimento em informática, trabalho colaborativo e aprendizagem autônoma. Os alunos consideraram o uso da *WebQuest* como positivo⁽²⁷⁾.

Levando-se em conta os objetivos de colaboração de *WebQuest*, incentivo a criatividade, possibilidade de reflexão e desenvolvimento de habilidade de

pensamento de nível superior acredita-se que o uso da *WebQuest* como estratégia de ensino é extremamente válido refletindo-se no perfil dos alunos atuais e na necessidade de formação de profissionais críticos-reflexivos, propositivos e resolutivos.

O processo de reflexão deve iniciar-se pelo enfrentamento de desafios e sua consequente superação, segundo Schön (2000) é pela reflexão que o profissional poderá avaliar o desenvolvimento intelectual dos alunos e verificar falhas em sua atuação como docente, preparando-se para o enfrentamento de futuras e novas situações adversas contribuindo para uma atuação mais completa e transformadora^(45,66)

Acredita-se que a realização de atividades práticas deva ser vinculada ao processo reflexivo, possibilitando a ocorrência de mudanças no perfil do profissional, preparando-o para a constante superação de desafios.

Nessa perspectiva Schön, afirma que apesar de não se poder ensinar aos alunos o pensamento prático do professor, este poderá propiciar situações que estimulem o aluno a refletir a respeito de ações na prática, na qual atuará como um mediador desse processo. É preciso, portanto que o professor crie situações práticas que estimulem a reflexão sobre estas.⁽⁴⁵⁾

Pensando-se em uma abordagem prático-reflexiva e na possibilidade do aluno de enxergar-se como docente e educador, adveio a proposta de confecção de suas próprias *WebQuests*, acreditando-se que é pela prática e consequente reflexão acerca desta que o aluno, ainda em seu curso de formação docente, passará a enxergar falhas em suas ações, propor soluções, ultrapassar desafios e assim contribuir para o fortalecimento de sua formação como docente e educador.

Embasando a proposta da criação de *WebQuests* pelos alunos, e a experiência pela prática, a literatura cita exemplos nos quais os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver produtos tecnológicos como robôs e *softwares*, afim de vivenciarem a proposta do planejamento de um produto, utilização e seleção dos recursos disponíveis e ultrapassar desafios pela proposição de soluções.⁽²⁷⁾

As *WebQuest* produzidas foram avaliadas com a utilização de uma Rubrica que analisava o *layout*, os elementos considerados obrigatórios e suas características. É pela rubrica que teremos indicadores melhor detalhados quanto ao que está sendo avaliado, auxiliando o aluno a saber o que está sendo esperado.⁽⁵²⁾

Mediante a pontuação obtida pela Rubrica classificou-se as *WebQuests* em três categorias das quais a maioria enquadrou-se como “Mestre” demonstrando que os futuros docentes produziram *WebQuests* já adequadas para serem aplicadas ao público. Em relação aos elementos obrigatórios mais de 80% das *WebQuest* apresentaram os elementos Introdução, Tarefa, Processo / Recursos e Conclusão. O elemento que menos apareceu nas *WebQuest* tratou-se da “Avaliação”.

O processo avaliativo é ainda um obstáculo para os docentes que muitas vezes não sabem como realizá-la senão por métodos ligados a provas, ou questionários. Quando se trata da educação *online*, a dificuldade aumenta, visto a complexidade que permeia a avaliação de tais metodologias.

Um estudo que avaliou *WebQuests* produzidas na língua portuguesa evidenciou que 75% dessas possuíam algum tipo informação sobre como a atividade a ser desenvolvida seria avaliada, porém apenas 8% possuíam detalhadamente os critérios que seriam utilizados em sua avaliação⁽²⁷⁾. A ausência desses critérios ou do elemento “Avaliação” é um dos fatores que contribui para que o aluno se perca na resolução do desafio, visto não conhecer como cada parte da sua atividade será julgada, podendo ao fim não atender aos objetivos da *WebQuest* e ou expectativas do professor.

Outros itens analisados como o detalhamento do elemento “Tarefa” e nome do autor demonstraram que estes foram pouco frequentes nas *WebQuests* desenvolvidas. Como dito anteriormente quanto mais detalhada forem as especificações no elemento “Tarefa” melhores poderão ser os resultados alcançados pelos alunos, pois dessa forma estes saberão exatamente o que o produto ou atividade a ser desenvolvida deverá conter.

Dados referem que a ausência do nome do autor ocorre em cerca de 24% das *WebQuests* ⁽²⁷⁾. Neste estudo 77% das *WebQuests* desenvolvidas não possuíam o nome do autor, demonstrando a necessidade de sensibilizar os desenvolvedores de *WebQuests* quanto sua identificação, já que por meio desta ação pode-se facilitar o contato com o autor.

Em relação ao nível cognitivo alcançados pelas *WebQuests* evidenciou pelo tipo de “Tarefa” criado pelos futuros docentes que em 64% dos casos estas permitiriam o desenvolvimento de habilidades de pensamento de nível superior, configurando-se realmente como *WebQuests* e não como *WebExercises*.

No estudo que analisou *WebQuests* em língua portuguesa, evidenciou-se que de todas as *WebQuests* analisadas, apenas 41% possibilitariam o desenvolvimento de Habilidades de Pensamento de Nível Superior, configurando-se realmente como *WebQuests*, as demais, 59%, foram consideradas como *WebExercises*, por apresentarem como desafio a resolução de exercícios que favorecia o processo de cópia e reprodução de conteúdos, não desenvolvendo o processo reflexivo do aluno.⁽²⁷⁾

A categoria “Criar” da Taxonomia Digital de Bloom foi aquela que contemplou o maior número de desafios (43%) relacionando-se a produção de vídeos, jogos, mapas conceituais, encenação e planejamento de campanha de saúde. Como o próprio nome diz essa categoria retrata o desenvolvimento de um produto, ou o planejamento de algo novo que leve a sua reestruturação⁽³³⁾.

Seguido a ela veio a categoria “Aplicar”, que refere-se segundo Churches (2009) ao desenvolvimento de representações, sendo responsável por 26% dos desafios⁽³³⁾. Os desafios dessa categoria incluíram o desenvolvimento de materiais educativos como folders, banners e folhetos informativos, tais produtos retratam ou representam um determinado assunto por meio de imagens ou textos.

As outras categorias da Taxonomia Digital de Bloom que apareceram em menor número trataram-se da categoria “Lembrar”, referindo-se a resolução de exercícios e resumos.

A categoria “Análise” tratou da criação de fluxograma, diagrama e relatório. A “Análise” representa a relação existente entre partes de um mesmo documento, retratando a divisão de um documento e as relações existentes entre si⁽³³⁾. A inclusão da construção de um relatório nessa categoria adveio da forma como esse desafio foi apresentado. Nesse caso o relatório retratava a ação que seria realizada em cada etapa do socorro a vítimas de um atentado, devendo-se relacionar cada etapa com a anterior.

A última categoria que apareceu nessa pesquisa tratou-se da “Avaliação” que consiste na realização de um julgamento⁽³³⁾. Fez parte dessa categoria o desafio da Argumentação, em que o usuário teria que julgar toda a situação na qual foi envolvido e a partir disso emitir a argumentação em cima de suas atitudes, retratando uma crítica a situação hipoteticamente vivenciada.

A literatura destaca a necessidade das *WebQuests* em retratarem os níveis mais altos do domínio cognitivo por meio de atividades que desafiem o aluno e não

apresentem respostas prontas ou que favoreçam a cópia. O aluno deverá sentir-se desafiado e ter a oportunidade de desenvolver suas próprias teorias para superar o problema que lhe é proposto⁽²²⁾.

Na construção de uma *WebQuest* é preciso atentar-se para não transformá-la em uma lousa como em sala de aula, em que exercícios, resumos e questionários serão reproduzidos, desvinculando-se do seu objetivo de permitir o aprendizado autônomo, reflexivo e significativo por meio de uma reconstrução de significados⁽²²⁾. Destaca-se ainda que a pesquisa orientada, pela qual a *WebQuest* é responsável, somente será plenamente desenvolvida se houver possibilidade para que os níveis mais altos de aprendizagem sejam alcançados pelos alunos⁽²²⁾.

No que tange aos recursos disponibilizados nessas *WebQuests* evidenciou-se a seleção de *Sites* e Vídeos como a maior parte dos materiais disponíveis para a consulta. Em consonância com os achados nesse estudo, é visto que a geração atual de alunos consiste em um público que prefere o aprendizado por meio de diferentes tipos de recursos audiovisuais e que estejam disponíveis na própria internet⁽³⁷⁾.

A classificação e divisão das *WebQuest* em categorias conforme o resultado alcançado pela Rubrica utilizada para a avaliação, permitiu verificar que as *WebQuests* enquadradas na “Categoria Iniciante” foram aquelas que mais se assemelhavam a Aulas Virtuais, sendo disponibilizado aulas em *Power Point*® e resolução de exercícios como “Tarefa”. Tal situação representa a dificuldade que o futuro docente tem de romper com concepções tradicionalistas e aulas expositivas, visto que conforme destacado pela literatura o aluno tende a aprender também por imitação, reproduzindo a forma como seu processo de ensino aprendizagem ocorreu⁽³⁹⁾.

Um estudo realizado com professores que utilizam a estratégia *WebQuest* para atividades de pesquisa em um colégio particular, verificou que apesar dos relatos docentes quanto a importância da pesquisa para o processo educativo, há dificuldade em colocar em prática ações que promovam a realização da pesquisa autônoma por parte dos alunos, demonstrando a dificuldade em propor atividades que possibilitem o “aprender a aprender”, havendo relatos inclusive de profissionais que preferem trabalhar com aulas expositivas acreditando que o professor deva ensinar o conteúdo antes de propor atividades que envolvam pesquisas⁽²²⁾.

A dificuldade muitas vezes em confeccionar uma *WebQuest* que produza habilidades de pensamento de nível superior levando a um aprendizado significativo reside no fato dos próprios docentes serem resistentes muitas vezes a inovações e ao fato de que o aluno é capaz de aprender de forma autônoma. O momento de enxergar-se como mediador da aprendizagem e não mais como detentor do conhecimento causa angústia nos docentes que sentem a necessidade de repassar o conhecimento ao aluno assim como foi aprendido em seu tempo de estudo.

As demais categorias, “Profissional” e “Mestre” enquadraram *WebQuests* que necessitavam de alguns ajustes antes de colocá-las em prática, como alteração do desafio ou maior disponibilidade de recursos, e aquelas que estavam prontas para serem utilizadas, respectivamente.

A *WebQuest* só produzirá um bom resultado na aprendizagem se for bem planejada e estruturada evitando-se desafios que limitem o senso criativo do aluno e as chamadas “tarefas de repetição” na qual os alunos possuem repostas prontas impedindo seu processo de reconstrução de significados e favorecendo o copiar e colar^(27,52).

A possibilidade da *WebQuest* em auxiliar o professor a promover mudanças no ensino tornando-o dinâmico e significativo ao aluno, apenas ocorrerá se este tiver a clara definição do que é pesquisar, e de como realizar e escolher os links para o elemento “Recursos” e a forma que será estruturado o elemento “Processo” em sua *WebQuest*, além da necessidade do desenvolvimento de uma “Tarefa” que configure-se realmente como um desafio⁽²²⁾.

Ao se verificar que a maior parte das *WebQuest* confeccionadas nesta pesquisa poderiam ser aplicadas com ou sem alterações evidencia-se a vontade que o futuro docente tem de distanciar-se de métodos tradicionalistas de ensino e aproximar-se de metodologias ativas e inovadoras que promovam mudanças no cenário educacional, enxergando no aluno a potencialidade em aprender por si só.

A produção de *WebQuests* exige daquele que irá confeccioná-la algumas condições como: a originalidade, atenção, aptidão para o trabalho em grupo, construção de desafios que possam ser aplicados, definição de recursos confiáveis e que auxiliem na resolução da Tarefa, estruturação do processo, detalhamento da avaliação, conhecimento sobre pesquisa, entre outras características. Ao longo do desenvolvimento de *WebQuests* novas habilidades irão surgindo em seu desenvolvedor que poderá aprimorá-las com o tempo⁽⁶⁷⁾.

Em estudo realizado com autores de *WebQuests* a respeito de sua opinião sobre o seu uso como estratégia de ensino verificou-se que os autores as consideram como instrumentos relevantes que auxiliarão no desenvolvimento de competências para pesquisa e análise de informações, comunicação, colaboração e autonomia para a aprendizagem⁽²⁷⁾. O uso de *WebQuests* constitui-se como uma estratégia de ensino de grande valia no que concerne ao aprendizado baseado na resolução de desafios, reflexão e colaboração.

8 CONCLUSÃO

8 CONCLUSÃO:

A realização deste estudo baseou-se na construção e implementação de uma *WebQuest* a licenciandos de Enfermagem, possibilitando sua vivência em dois cenários. O primeiro como aluno em que foi estimulado na busca pelo conhecimento autônomo vinculado ao “aprender a aprender”, e no segundo momento como autor no qual construiu *WebQuests* voltadas a equipe de enfermagem do nível médio.

O primeiro objetivo tratava da construção e implementação de uma *WebQuest*, o que permitiu evidenciar a necessidade no uso de estratégias inovadoras que atendam as expectativas do aluno e despertem seu interesse para o estudo. Com a *WebQuest* “Concepções Pedagógicas” os alunos puderam experimentar como ser o responsável pela construção do seu próprio conhecimento, refletindo acerca de como solucionar o desafio, desenvolvendo não apenas um processo crítico-reflexivo mas também propositivo.

A estratégia *WebQuest* é um caminho que impulsiona a mudança no papel do professor, que passa a atuar como mediador da aprendizagem e não mais como detentor do conhecimento. Em uma *WebQuest* é o professor que realiza o planejamento pedagógico, cria o desafio que deverá estimular os alunos a prosseguir em seus estudos, seleciona materiais que configurem sentido ao aluno e possibilitem sua reconstrução do conhecimento.

Essa mudança não é fácil de ser vivida nem por professores e alunos, acostumados a receber e repassar conteúdo, tendo dificuldades em desvincular-se do métodos tradicionalistas de ensino quando lhe são oferecidas novos tipos de estratégias.

Tal afirmação é reconhecida ao se analisar o segundo objetivo deste estudo que tratou-se da avaliação das HQs construídas pelos aluno. Nesse caso evidenciou-se pelas HQs como os alunos encontram-se ligados a métodos tradicionalistas, visto ter sido esta a concepção mais trabalhada. A idéia do professor transmissor do conhecimento tem suas bases alicerçadas na infância, permanecendo durante toda vida acadêmica, de forma que as experiência pedagógicas dos alunos encontram-se, em sua maior parte, vinculadas a recepção do conhecimento, memorização de conteúdos, provas entre outros.

A construção de HQs permitiu que os alunos desenvolvessem a criatividade, síntese, reflexão e colaboração, devendo agregar aos diálogos e aos personagens

das HQs características próprias da concepção trabalhada. Esse exercício possibilitou que os alunos reconstruíssem seu conhecimento, produzindo uma aprendizagem significativa, que impossibilitou o copiar e colar.

O terceiro objetivo que tratava da construção de *WebQuests* pelos alunos, oportunizava que estes aprendessem pela prática assumindo a figura de docente e vivenciando a realização de um planejamento pedagógico antes de efetiva construção da *WebQuest* no ambiente escolhido a hospedagem. Além disso, os futuros docentes ao terem que criar desafios aos usuários tiveram a oportunidade de conhecer outros tipos de atividades que poderiam ser utilizadas não só com *WebQuests* mas aplicadas diretamente em sala de aula, atentando-se para o poder de reflexão e capacidade de reconstrução de significados que estas trariam aos futuros usuários.

Outra vantagem vista nesta construção tratou-se da possibilidade de distinguir entre fontes confiáveis e não confiáveis e buscar materiais que configurassem sentido para a realização do desafio proposto, permitindo a seleção de recursos que cativassem os usuários auxiliando-os no processo reflexivo e colaborativo.

Com essa proposta os alunos puderam verificar uma forma de aprendizado baseada na autonomia e no desenvolvimento do processo reflexivo na qual ele é o responsável pelo seu próprio conhecimento, indo atrás da informação e não esperando que o professor lhe entregue o conteúdo de forma pronta.

O aluno deve ser estimulado a utilizar diferentes estratégias de ensino, seja em sua atuação como docente ou como Enfermeiro e educador, para que independente do cenário essas novas estratégias sejam utilizadas de forma espontânea e não por imposição institucional ou medo do desafio.

O uso da estratégia *WebQuest* na área da saúde, principalmente na Enfermagem, no que concerne ao Ensino Superior, ou capacitação de recursos humanos, é ainda incipiente e pouco difundida, porém ao se pensar nas características que o profissional de Enfermagem deve apresentar, a *WebQuest* torna-se uma estratégia de grande importância, visto que sua aplicação possibilita o desenvolvimento do processo reflexivo, crítico, colaborativo e propositivo, no qual o usuário é desafiado a ultrapassar obstáculos por meio da resolução de problemas tangíveis de ocorrerem. É preciso despertar a atenção para o uso dessa estratégia que permite o desenvolvimento de competências diferenciadas a seu usuário.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O perfil de alunos atuais impõe a necessidade de mudanças no sistema educacional com o intuito de desvincular-se de métodos tradicionalistas de ensino e centrar-se na autonomia do aluno para o processo de aprendizagem incluindo nos currículos acadêmicos metodologias ativas.

Práticas tradicionalistas não se constituem mais como opções a serem trabalhadas nos dias atuais. É preciso modificar, inovar, permitir que os alunos tenham autonomia sobre seu aprendizado e se co-responsabilizem por estes.

A *WebQuest* constitui-se como uma metodologia ativa que agrega a TDIC ao processo educacional como proposta de cativar os alunos e motivá-los ao estudo. Mais do que isso a *WebQuest* torna-se uma metodologia de grande importância quando evidenciamos sua capacidade de gerar pensamento crítico-reflexivo trabalhando com atividades destinadas a colaboração.

Em um primeiro momento utilizar uma estratégia inovadora como a *WebQuest* é um desafio ao professor e aos alunos, visto que surgem dúvidas quanto a sua estrutura, elementos e principalmente em relação ao tipo de desafio a ser criado, pensando-se que este deverá ser motivador aos alunos transformando sua aprendizagem.

No primeiro contato com uma *WebQuest* os próprios alunos podem se sentir intimidados, por estarem acostumados com métodos tradicionais de ensino, para isso o professor deve permitir-se atuar como mediador da aprendizagem, auxiliando os alunos a resolver seus próprios questionamentos, instigando-os a continuar.

É preciso dizer que a implementação de metodologias ativas e inovadoras, ou o uso de TDIC no ensino não fará com que o professor deixe de ter seu papel, como costuma-se afirmar em algumas leituras, é preciso apenas que haja uma transformação no professor e no seu modo de encarar os alunos. O professor não perde espaço para metodologias que incentivem o “aprender a aprender”, ele altera seu papel para mediador da aprendizagem, devendo saber quando e como interferir. É primordial que o professor passe a incluir o aluno em seu processo de aprendizagem não deixando-o marginalizado e desestimulado quanto ao conhecimento.

A *WebQuest* possibilita que o aluno atue como o responsável pelo seu ensino-aprendizagem enxergando no processo colaborativo, crítico, reflexivo e propositivo a oportunidade de vivenciar o “aprender a aprender” desenvolvendo novas competências que o fortalecerão para sua futura atuação profissional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. Silva MJ, Sousa EM, Freitas CL. Formação em enfermagem: interface entre as diretrizes curriculares e os conteúdos de atenção básica. Rev Bras Enferm. 2011; 64(2): 315-21.
2. Conselho Nacional de Educação (Brasil). Câmara de Educação Superior. Resolução nº. 3, de 7 de novembro de 2001. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem. Diário Oficial da União 9 nov 2001;Seção 1,p.37.
3. Wall ML, Prado ML, Carraro TL. A experiência de realizar um Estágio Docência aplicando metodologias ativas. Acta Paul Enferm. 2008;21(3):515-9.
4. Prado C, Pereira IM, Fuginin FMT, Peres HHC, Castilho V. Seminários na perspectiva dialética: experiência na disciplina de administração em enfermagem. Acta Paul Enferm. 2011; 24(4):582-5.
5. Moretti-Pires RO, Bueno SMV. Relação docente-discente em Enfermagem e problemas na formação para o Sistema Único de Saúde. Acta Paul Enferm. 2009;22(5):645-51.
6. Seixas CA, Mendes IAC, Godoy S, Mazzo A, Trevizan MA, Martins JCA. Ambiente virtual de aprendizagem: estruturação de roteiro para curso online. Rev Bras Enferm. 2012;65(4):660-6.
7. Ramos FRS, Borges LM, Brehmer LCF, Silveira LR. Formação ética do enfermeiro - indicativos de mudança na percepção de professores. Acta Paul Enferm. 2011;24(4):485-92.
8. Costa JB, Peres HHC, Rogenski NMB, Baptista CMC. Proposta educacional on-line sobre úlcera por pressão para alunos e profissionais de enfermagem. Acta Paul Enferm. 2009;22(5):607-11.
9. Cardoso JP, Rosa VA, Lopes CRS, Vilela ABA, Santana AS, Silva ST. Construção de uma práxis educativa em informática na saúde para ensino de graduação. Cienc. saude colet [Internet]. 2008 [citado em 2014 out 24];13(1):283-88. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232008000100031. DOI: 10.1590/S1413-81232008000100031
10. Barra DCC, Dal Sasso GTM, Martins CR, Barbosa SFF. Avaliação da tecnologia Wiki: ferramenta para acesso à informação sobre ventilação mecânica em Terapia Intensiva. Rev Bras Enferm. 2012; 65(3): 466-73.
11. Peres HHC, Kurcgant P. O ser docente de enfermagem frente ao mundo da informática. Rev. Latino-Am. Enfermagem. 2004;12(1):101-8.
12. Barroso M, Coutinho C. The influence of WebQuest learning in teaching of sexually transmitted diseases in adult education and training. Int. J. Sci. Technol.

Educ. Res. [Internet]. 2011 [cited 2014 Oct 24]; 2(3): 39-48. Available from: <http://hdl.handle.net/1822/12661>. ISSN 2141-6559.

13. Aguiar RV, Cassiani SHB. Desenvolvimento e avaliação de ambiente virtual de aprendizagem em um curso profissionalizante de enfermagem. Rev. Latino-Am. Enfermagem. 2007;15(6):607-11.

14. Rangel EML. Avaliação do ambiente virtual de aprendizagem no ensino de fisiologia em um curso de licenciatura em Enfermagem [tese]. Ribeirão Preto: Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo; 2009.

15. Afonso VLM. Aulas virtuais no curso de licenciatura em enfermagem: os estudantes como autores [dissertação]. São Paulo: Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo; 2014.

16. Almeida MEB. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Educ. Pesqui [Internet]. 2003 [citado em 2014 Nov 12];29(2):327-40. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022003000200010&script=sci_arttext. DOI: 10.1590/S1517-97022003000200010

17. Chaves LD. O uso de ambientes virtuais de aprendizagem, como estratégia de ensino, por meio da metodologia WebQuest em cursos de graduação em enfermagem [tese]. Ribeirão Preto: Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo; 2013.

18. Pereira MCA. Proposta didático-pedagógica para a disciplina Administração dos Serviços de Enfermagem Hospitalar: desenvolvimento e implementação da metodologia WebQuest [tese]. Ribeirão Preto: Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo; 2009.

19. Almeida DM. Construção e avaliação de aulas virtuais na formação de professores de enfermagem [dissertação]. São Paulo: Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo; 2013.

20. Garcia MF, Rabelo DF, Silva D, Amaral SF. Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas. Teor. Prat. Educ [Internet]. 2011 [citado em 2014 nov 15];14(1): 79-87. Disponível em: <http://eduem.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/16108/8715>

21. Karsenti T. As tecnologias da informação e da comunicação na pedagogia. In: Gauthier C, Tardif M, organizadores. A pedagogia: teorias e práticas da Antiguidade aos nossos dias. Petrópolis: Vozes; 2010. p. 328-50.

22. Rocha LR. A concepção de pesquisa no cotidiano escolar: possibilidades de utilização da metodologia WebQuest na educação pela pesquisa [dissertação]. Curitiba: Escola de Ensino, Universidade Federal do Paraná; 2007.

23. Pró-Reitoria de Graduação. Comissão Permanente de Licenciaturas USP. Programa de Formação de Professores USP. São Paulo;2004.

24. Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo. Projeto Político-Pedagógico Licenciatura em Enfermagem. São Paulo; 2013.
25. Prado C, Fernandes MFP. Ementa da disciplina Seminários da Educação: vivenciando o Processo de educação em Enfermagem. São Paulo;2009 [citado em 2014 nov 01]. Disponível em: <https://uspdigital.usp.br/jupiterweb/obterDisciplina?sgldis=ENO0336&verdis=1>.
26. Unal Z, Bodur Y, Unal A. A standardized rubric for evaluating Webquest design: reliability analysis of ZUNAL webquest design rubric. JITE: Research [Internet]. 2012 [cited 2014 Ago 05];11:169-83. Available from: <http://eric.ed.gov/?id=EJ979136>. ISSN-1547-9714.
27. Jr Botentuit JB. Concepção, avaliação e dinamização de um portal educacional de webquests em língua portuguesa [tese]. Braga: Instituto de Educação, Universidade do Minho Portugal; 2010.
28. Dodge B. Some thoughts about WebQuests [Internet]. San Diego State University. 1997 [cited 2013 out. 23]. Available from: http://webquest.sdsu.edu/about_WebQuests.html.
29. Parro MC. Ambiente virtual de aprendizagem: uma proposta de educação continuada para enfermeiros de serviços de saúde ocupacional hospitalar [tese]. Ribeirão Preto: Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo;2013.
30. Ferraz APCM, Belhot RV. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. Gest Prod. [Internet]. 2010 [citado em 2015 mar 02];17(2):421-31. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-530X2010000200015&script=sci_arttext. DOI: 10.1590/S0104-530X2010000200015
31. Junior Botentuit JB, Coutinho CP. A WebQuest na EAD: rompendo a barreira do isolamento em cursos na modalidade a distância. In: Anais do VIII Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância; 2011 out. 3–5 out; Ouro Preto [Internet]. Minas Gerais; 2011. [citado 2015 mar 02]. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/15056>
32. Bloom BS, Krathwohl DR, Masia BB. Taxonomia de objetivos educacionais: domínio afetivo. Porto Alegre: Globo Comunicações e Participações, 1972.
33. Churches A. Bloom's Digital Taxonomy. [Internet]. 2009 [citado em 2015 mar 16]. Disponível em: <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/bloom's+Digital+taxonomy+v3.01.pdf>
34. De Paiva RA, Padilha MAS, Silva RJS. A WebQuest na perspectiva da Taxonomia Digital de Bloom - uma nova coreografia didática para a educação online. In: Anais do Congreso Iberoamericano de Informática Educativa; 2010; Santiago. Chile; 2010. p. 375-80.

35. De Paiva RA; Padilha MAS. A WebQuest e a taxonomia digital de bloom como uma nova coreografia didática para a educação online. R. Bras. de Ensino de C&T [Internet]. 2012 [citado em 2015 mar 20];5(1):81-100. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/rbect/article/view/843>. DOI: 010.3895/rbect.v5n1.843
36. Silva KXS. WebQuest: uma metodologia pra a pesquisa escolar por meio da internet [dissertação]. Brasília: Universidade católica de Brasília; 2006.
37. Prado C. Tecnologias digitais no curso de licenciatura em enfermagem: uma inovação no processo ensino- aprendizagem [tese livre-docência]. São Paulo: Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo; 2013.
38. Serra GMD. Contribuições das TIC no ensino e aprendizagem de Ciências: tendências e desafios [dissertação]. São Paulo: Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo; 2009.
39. Rego TC. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis: Vozes, 1995.
40. Heimann C. Capacitação pedagógica de docentes de enfermagem: Desenvolvimento e avaliação de um curso à distância [dissertação]. São Paulo: Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo; 2012.
41. Thofehrn MB, Leopardi MT. Construtivismo sócio histórico de Vygostky e a Enfermagem. Rev Bras Enferm [Internet]. 2006 [citado em 2015 fev 23];9(5):694-8. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v59n5/v59n5a19.pdf>. DOI: 10.1590/S0034-71672006000500019
42. Dorigon TC; Romanowski JP. A reflexão em Dewey e Shön. Revista Intersaberes [Internet]. 2008 [citado em 2015 fev 23];3(5):8-22. Disponível em: <http://www.grupouninter.com.br/intersaberes/index.php/revista/issue/view/35>
43. Schön D. Formar professores como profissionais reflexivos. In: Nóvoa A, organizador. Os professores e a sua formação. Lisboa: Dom Quixote; 1997.
44. Vaz DR. Prática pedagógica reflexiva de licenciandos de enfermagem: o portfólio como instrumento. [dissertação]. São Paulo: Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo; 2013.
45. Gomes JB, Casagrande LDR. A educação reflexiva na pós-modernidade: uma revisão bibliográfica. Rev. Latino-Am. Enfermagem [Internet]. 2002 [citado em 2015 fev 24];10(5):696-703. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/rlae/article/view/1707>.
46. Moraes EE. Desafios da didática nas licenciaturas: um estudo com professores formados entre cinco e dez anos [dissertação]. São Paulo: Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo; 2012.
47. Apolinário F. Metodologia da Ciência: filosofia e prática da pesquisa. São Paulo: Pioneira Thomson Learning; 2006.

48. Pereira RW. Secretaria do Estado de Educação do Paraná. Superintendência da Educação. Diretoria de políticas e programas educacionais. Programa de desenvolvimento educacional. Caderno Temático - WebQuest Ferramenta Pedagógica para o Professor [Internet]. 2008 [citado em 2013 jan 08]; p.16-19. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1670-6.pdf>
49. Teixeira O. Avaliar Webquests [Internet]. 2007 [citado em 2014 out 12]. Disponível em: http://www.prof200.pt/users/oscarteix/wq_sobre_wq/ficha_2.htm_
50. Prensky MH. H sapiens digital: from digital imigrants and digital natives to digital wisdom. Innovate [Internet]. 2009 [citado em 2015 mar 15];5(3). Disponível em: <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=705>
51. Libâneo JC. Didática. São Paulo: Cortez; 2005
52. Abar CAAP, Barbosa LM. WebQuest: um desafio para o professor. São Paulo: Avercamp; 2008.
53. Dodge B. What is a WebQuest? [Internet]. 2007 [cited 2015 jan 31]. Available from: <http://webquest.org/index.php>.
54. Junior Bottentuit JB; Coutinho CP. Recomendações de qualidade para o processo de avaliação de WebQuests. Ciências & Cognição [Internet]. 2012 [citado em 2015 jan 14];17(1):73-82. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/754/524>. ISSN 1806-5821.
55. Sanford J; Townsend-Rocchiccioli J; Trimm D; Jacobs M. The Webquest: Constructing Creative Learning. J Contin Educ Nurs [Internet]. 2010 [cited 2015 mar 16]; 41(10): 437-79. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20506929>. DOI: 10.3928/00220124-20100503-04.
56. Guimarães D. A Utilização da WebQuest no Ensino da Matemática: aprendizagem e reações dos alunos do 8º ano [dissertação]. Braga: Instituto de Educação, Universidade do Minho; 2005.
57. Masetto MT. Mediação pedagógica e uso da tecnologia. In: Moran JM; Masetto, MT; Behrens MA, organizadores. Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus; 2006. p.133-173.
58. Alcântara CS. Ler ou não ler, eis a questão: O uso das histórias em quadrinhos na educação brasileira. In: XXV Simpósio Nacional de História – História e Ética; 2009 mes. Dia-dia mês; Fortaleza [Internet]. Ceará;2009. [citado 2015 mar 31]. Disponível em: <http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0749.pdf>.
59. Araujo GC, Costa MA; Costa EB. As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recursos didático-pedagógico. Revista Eletrônica de Ciências

Humanas, Letras e Artes [Internet]. 2008 [citado em 2015 mar 30];1 (2):26-36. Disponível em: <http://www.mel.ileed.ufu.br/pet/amargem/amargem2/estudos/MARGEM1-E31.pdf>.

60. Ávila BLT, Bebert AIV. O uso de HQ para o ensino de conceitos históricos de segunda ordem. Revista História & Ensino [Internet]. 2012 [citado em 2015 mar 31];18:7-30. Disponível em <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/13253>.

61. Kotujansky S. Um modelo para a elaboração colaborativa de conteúdos didáticos digitais que utilizem a metáfora de histórias em quadrinhos e recursos hipermídia [dissertação]. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis; 2009.

62. Caruso F; Silveira C. Quadrinhos para a cidadania. Hist. cienc. saúde [Internet]. 2009 [citado em 2015 mar 31];16(1):217-36. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702009000100013&lng=pt&nrm=iso. DOI: 10.1590/S0104-59702009000100013

63. Vygotsky LS. Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes; 2005.

64. Carvalho AAA. WebQuests na formação inicial e contínua de professores. In: Morgado JC, Alves MP, organizadores. Actas do colóquio sobre formação de professores: mudanças educativas e curriculares e os educadores/professores. Braga: CIED, Universidade do Minho; 2005. p.93-113.

65. Dodge B. (1995). Some Thoughts about WebQuests [Internet]. 1995 [cited 2015 abr 04]. Available from: http://WebQuest.sdsu.edu/about_WebQuests.html.

66. Schön D. Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

67. Jr Bottentuit JB, Coutinho CP. WebQuest no ensino superior: uma estratégia educativa para explorar as páginas e os recursos da web. Revista científica de educação a distância [Internet]. 2011 [citado em 2015 abr 08];2(4). Disponível em: <http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br>.

ANEXOS

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

ESCOLA DE ENFERMAGEM DA
UNIVERSIDADE DE SÃO
PAULO - EEUSP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: AVALIAÇÃO DA FORMAÇÃO DOCENTE EM ENFERMAGEM NA PERSPECTIVA DE DOCENTES E DE LICENCIANDOS

Pesquisador: Cláudia Prado

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 08665512.5.0000.5392

Instituição Proponente: Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo - EEUSP

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 145.091

Data da Relatoria: 13/11/2012

Apresentação do Projeto:

O projeto propõe-se a avaliar o ensino de módulos do curso de licenciatura em enfermagem que utiliza a tecnologia de ambiente virtual como ferramenta de ensino. A avaliação possibilita o aprimoramento do curso, que tem como finalidade a formação de licenciandos de enfermagem para se tornarem professores críticos, éticos e comprometidos com a formação de recursos humanos em enfermagem.

O curso de licenciatura em enfermagem da EEUSP tem sido processualmente avaliado pelos licenciandos. É um estudo exploratório-descritivo, tipo documental na perspectiva quantitativa. A ser desenvolvido na Escola de Enfermagem da USP.

Para o 1º objetivo: serão analisados documentos relacionados ao processo ensino-aprendizagem, utilizados por docentes e discentes, nas disciplinas ENO 435 - Metodologia de Ensino em Enfermagem I e ENO 436 - Metodologia de Ensino em Enfermagem II, incluindo os disponíveis na plataforma Moodle, nos anos de 2009 a 2013.

Serão analisados instrumentos construídos para a avaliação do processo ensino-aprendizagem em aulas virtuais, bem como a planilha de notas parciais e totais.

Análise: esses dados passarão por processo de tabulação para criação de dois bancos de dados, um no programa SPSS for Windows (Statistic Package for Social Sciences) e um no programa Excel, ambos para processamento estatístico.

¿

Endereço: Av. Dr Enéas de Carvalho Aguiar, 419

Bairro: Cerqueira Cesar **CEP:** 05.403-000

UF: SP **Município:** SAO PAULO

Telefone: (11)3061-7548 **Fax:** (11)3061-7548 **E-mail:** edpesq@usp.br

ESCOLA DE ENFERMAGEM DA
UNIVERSIDADE DE SÃO
PAULO - EEU SP



Para o 2o. obj.: serão acessados instrumentos impressos utilizados pelos alunos (Roteiro de observação de aula teórica assistida; Instrumento de avaliação do plano de aula; Instrumento de avaliação da aula teórica ministrada; Avaliação da supervisão em campo de estágio), bem como a planilha de notas parciais e totais. Análise será feita em relação às notas dos professores de campo de estágio nessas atividades, das notas dos alunos (auto avaliação), da média das notas e dos comentários explicitados em cada instrumento. Para o 3o. objetivo: serão acessados os webfólios na Plataforma Moodle e a disciplina ENO 436 - Metodologia de ensino em enfermagem II referentes ao ano de 2011. Para o 4o. objetivo: serão analisados instrumentos de avaliação das disciplinas ENO 435 - Metodologia do Ensino de enfermagem I e ENO 436 - Metodologia do Ensino de Enfermagem II, referentes ao ano de 2011, que foram preenchidos pelos licenciandos ao final de cada uma delas.

O instrumento contém 60 questões contemplando questões referentes aos objetivos, conteúdos e estratégias e mecanismos de avaliação da aprendizagem; ao campo de estágio e ao uso do ambiente virtual aprendizagem adotada na disciplina.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Geral:

Avaliar a formação docente em enfermagem na perspectiva de docentes e de licenciandos.

Objetivo Específicos:

- 1- Descrever e analisar o processo de avaliação da aprendizagem nas aulas virtuais das disciplinas Metodologia do Ensino de Enfermagem I e II.
- 2- Avaliar a aprendizagem de licenciandos de enfermagem nas diferentes etapas do Estágio Curricular Supervisionado
- 3- Analisar o Webfólio como instrumento de avaliação no Estágio Curricular Supervisionado quanto ao seu potencial para o desenvolvimento da capacidade de reflexão do aluno.
- 4- Avaliar a formação docente em enfermagem na perspectiva de licenciandos de enfermagem

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos: a pesquisa não oferece riscos.

Benefícios: aprimoramento da formação de enfermeiros docentes, com consequente aprimoramento da formação do profissional de nível médio em enfermagem, refletindo na qualidade da assistência e do ensino de enfermagem.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto está muito bem delineado, fundamentado e com viabilidade para responder os objetivos propostos. Os resultados da pesquisa poderão, certamente, contribuir para o aperfeiçoamento do curso de Licenciatura em Enfermagem e, consequentemente, da formação pedagógica do enfermeiro.

Endereço: Av. Dr. Enéas de Carvalho Aguiar, 419
 Bairro: Cerqueira César CEP: 05.403-000
 UF: SP Município: SÃO PAULO
 Telefone: (11)3061-7548 Fax: (11)3061-7548 E-mail: edpesq@usp.br

ESCOLA DE ENFERMAGEM DA
UNIVERSIDADE DE SÃO
PAULO - EEUSP



Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Prescinde de TCLE, pois trata-se de análise documental.

A pesquisadora utilizará banco de dados, com resultados de avaliações feitas por estudantes. Informou que os estudantes autorizaram a utilização dessas avaliações para pesquisa e também que codificará as avaliações de forma a impossibilitar a identificação dos mesmos.

Recomendações:

Recomenda-se a divulgação dos resultados da pesquisa.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O projeto não apresenta óbices éticos.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

SAO PAULO, 13 de Novembro de 2012

Assinador por:
Celia Maria Sivalli Campos
(Coordenador)

Endereço: Av. Dr Enéas de Carvalho Aguiar, 419
Bairro: Cerqueira Cesar CEP: 05.403-000
UF: SP Município: SAO PAULO
Telefone: (11)3061-7548 Fax: (11)3061-7548 E-mail: edpesq@usp.br