



Webquest e história em quadrinhos na formação de recursos humanos em Enfermagem

Webquest and comics in the formation of human resources in nursing

Webquest y tiras cómicas en la formación de recursos humanos en enfermería

Harriet Bárbara Maruxo¹, Cláudia Prado², Denise Maria de Almeida³, Lucia Tobase³, Manoela Gomes Grossi¹, Débora Rodrigues Vaz³

¹ Mestranda, Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.

² Professora Associada, Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.

³ Doutoranda em Ciências da Saúde, Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil.

ABSTRACT

Objective: To describe the process of constructing and implementation of Webquest as pedagogical strategy as guiding the study about the pedagogical concepts using Comic. **Method:** The first stage of the study was outlined applied research of technological production. The second stage was characterized as research exploratory, descriptive documentary for the analysis of Comic. in the teaching diploma in Nursing of EEUSP in 2013. **Results:** The proposed Webquest was implemented, resulting in 18 Comic. All Pedagogical Concepts studied were addressed; used the software indicated and the power point, the plots developed in different scenarios and most Comic contemplated mandatory items. **Conclusion:** The use of different technological resources provide learning, by mobilizing multiple potentialities, abilities and interests of students, favoring the construction of collective and collaborative learning, strengthening important and necessary features in training that will influence the human resource profile in tune with the aspirations of the labor market.

DESCRIPTORS

Educational Technology; Nursing Informatics; Information Technology; Education, Nursing; Nursing Staff.

Autor Correspondente:

Harriet Bárbara Maruxo
Av. Dr. Enéas Carvalho de Aguiar, 419,
Cerqueira César
CEP 05403-000 – São Paulo, SP, Brasil
harriet@uol.com.br

Recebido: 30/11/2014
Aprovado: 17/03/2015

INTRODUÇÃO

Até os anos 1990 o ensino era compreendido como uma transmissão de conteúdos, configurando um modelo majoritariamente tradicionalista em que o professor era o único responsável pela transmissão do conhecimento⁽¹⁾.

Nos dias atuais, a facilidade de acesso à informação trazida pela internet e favorecida pela vasta disponibilidade de recursos digitais culminou no delineamento de um novo perfil de estudantes, nativos digitais, que trazem algumas peculiaridades, como a necessidade de liberdade para fazer escolhas, postura investigativa, o anseio por respostas rápidas aos seus questionamentos e expectativa de que a tecnologia esteja integrada ao ambiente de ensino⁽²⁾.

Para atender a essa demanda, as instituições de ensino passaram a incluir as tecnologias da informação e comunicação (TIC) em sala de aula, contribuindo para a consolidação de um modelo educacional inovador, que forme estudantes críticos e reflexivos, determinados na busca pelo saber. Além disso, a TIC no campo educacional favorece o compartilhamento de ideias e a interação entre alunos e professores na construção de uma aprendizagem colaborativa e atrativa⁽³⁾.

Vale destacar que a área da saúde busca e necessita de profissionais com níveis educacionais cada vez mais elevados, críticos e reflexivos, e que busquem constantemente capacitação e aprimoramento de seus conhecimentos⁽⁴⁾. Para tanto, acredita-se que ao se utilizar a TIC na formação de recursos humanos, aliando-a ao ensino, favorece-se a autonomia do profissional para administrar seu processo de aprendizagem e decidir o modo como seus estudos serão desenvolvidos⁽⁵⁾.

Tendo em vista esse panorama, o Curso de Licenciatura da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP) forma profissionais para atuar no ensino médio, na Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Enfermagem e em serviços de educação continuada de instituições de saúde, preparando o estudante para ocupar diferentes espaços de saúde com o intuito de promover mudanças em relação ao ensino de enfermagem, incentivando-o ao uso de novas metodologias pedagógicas que aliem tecnologia e educação⁽⁶⁾.

Dentre o uso de recursos digitais na formação profissional elegeu-se a *Webquest*, por se tratar de uma atividade baseada na prática da pesquisa orientada, desenvolvida por meio de um problema ou desafio proposto aos estudantes, exigindo níveis superiores de pensamento, senso crítico, capacidade de análise, síntese, solução de problemas, além de estimular a criatividade⁽⁷⁾. As informações para a resolução deste desafio/problema estão disponíveis na *web* e os estudantes irão analisar e refletir acerca destas, e em consenso encontrar a solução⁽⁸⁾.

A *Webquest* é classificada em curta, quando leva de uma a três aulas para ser explorada pelos estudantes e seu objetivo é a integração do conhecimento, e longa, quando se estende de uma semana a um mês, tendo como objetivo a extensão e o refinamento do conhecimento⁽⁹⁾.

Em geral, é constituída por elementos denominados “Introdução” (apresenta o tema e determina a atividade a ser realizada), “Tarefa” (descreve o que se espera dos estudantes ao final da *Webquest*, e que ferramentas devem ser utilizadas para elaborá-la), “Processo” (passos a serem percorridos para solucionar o desafio e assim desenvolver a tarefa, sendo indicados recursos, como sites e outras referências para consulta), “Avaliação” (indica como o estudante será avaliado), “Conclusão” (síntese do assunto pesquisado e explorado na *Webquest*, e também um espaço para incentivar os estudantes a continuar refletindo sobre o assunto) e “Créditos” (apresenta todas as referências utilizadas na construção da *Webquest* e agradecimentos)⁽⁸⁾.

O elemento “Tarefa” tem grande destaque, já que traz o desafio ou problema que deverá ser solucionado, possibilitando ao estudante desenvolver o processo reflexivo, evitando o mecanicismo de ações e consequente cópia de conteúdos, passando a atuar como figura principal da sua aprendizagem.

No caso do estudo em questão foi proposto como desafio aos estudantes, a criação de Histórias em Quadrinhos (HQ).

A utilização de HQ em sala de aula é considerada pela literatura como uma estratégia pedagógica motivadora, que se encontra inserida nos currículos acadêmicos de algumas instituições de ensino pelo mundo⁽¹⁰⁾.

A pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, realizada pelo Instituto Pró-livro (IPL) em 2011, mostrou que as HQ estão entre os gêneros de leitura mais presentes nas seguintes faixas etárias: 36% entre 05 e 10 anos das 12,5 milhões de crianças; 33% de 8,6 milhões de adolescentes e 27% de 10 milhões de jovens entre 14 e 17 anos⁽¹¹⁾.

A elaboração de histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento das capacidades de planejamento, análise, interpretação, reflexão e das habilidades de coerência, coesão, objetividade, uso de diferentes linguagens e criatividade. Favorece ainda a relação entre conceitos, ideias e pensamentos, contribuindo para a síntese do conhecimento⁽¹²⁾.

Nesse contexto, no Curso de Licenciatura da EEUSP, a inclusão de tecnologias digitais como recurso pedagógico oferece a oportunidade para o desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa e a formação de profissionais críticos e reflexivos, aptos a atuarem como facilitadores e motivadores da aprendizagem, explorando ferramentas educativas novas e atrativas.

O objetivo deste estudo foi descrever o processo de construção e implementação da *Webquest* como estratégia pedagógica orientadora do estudo sobre as “Concepções Pedagógicas”, utilizando História em Quadrinhos (HQ), na formação inicial de professores de enfermagem.

MÉTODO

A pesquisa dividiu-se em duas fases, a primeira destinada à construção e implementação da estratégia *Webquest*, e a segunda a análise das HQ desenvolvidas em resposta ao desafio proposto, no Curso de Licenciatura em Enfermagem, na EEUSP, no período de 2013.

Este estudo é um recorte do Projeto “Avaliação da formação docente em enfermagem na perspectiva de docentes

e de licenciandos” inscrito e aprovado na Plataforma Brasil sob o Parecer nº 145.091 e pelo Comitê de Ética em Pesquisa da EEUSP.

A primeira fase caracteriza-se como uma pesquisa aplicada de produção tecnológica, que consiste na criação de produtos ou processos que atendam às necessidades da sociedade ou do mercado de trabalho⁽¹³⁾.

O produto tratou-se de uma *Webquest* longa, desenvolvida em três etapas: planejamento, desenvolvimento e implementação. Na primeira etapa, iniciada em julho de 2013, definiu-se a temática “Concepções Pedagógicas” e os objetivos de aprendizagem, utilizando o sociointeracionismo de Vygotsky como referencial pedagógico norteador.

A segunda etapa correspondeu à organização do conteúdo, definição da tarefa, seleção e inclusão de imagens e *links*, conclusão e acabamento da *Webquest*. Para facilitar a sua construção foi desenvolvido um roteiro em Power Point® que serviu de base para a construção efetiva da mesma no ambiente de hospedagem Google Sites®.

Na terceira etapa o link da *Webquest* foi disponibilizado na página do ambiente virtual de aprendizagem Moodle® (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) da EEUSP.

A segunda fase do estudo, caracterizada como pesquisa exploratório-descritiva documental, correspondeu à análise das HQ desenvolvidas pelos estudantes no elemento “Tarefa” da *Webquest*. Para a elaboração da HQ os estudantes tiveram o prazo de 15 dias, após este enviaram ao professor via e-mail.

As pesquisas exploratório-descritivas são baseadas no levantamento de informações ou dados peculiares do objeto de interesse promovendo sua caracterização mais específica, enquanto as documentais tratam de dados coletados por meio oral, escrito ou visual, cujas informações relevantes ao estudo serão extraídas pelo pesquisador⁽¹³⁾.

A análise das HQ consistiu na verificação do software utilizado para sua construção, na concepção pedagógica escolhida, nos cenários onde o enredo se desenvolve e na presença dos seguintes elementos: resgate histórico, objetivo, papel do professor e do estudante na concepção e autores vinculados. Os dados foram obtidos mediante tabulação no programa Microsoft Office Excel®, sendo os resultados apresentados de forma quantitativa.

Foram analisadas 19 HQ, sendo uma excluída do estudo por não permitir a identificação da concepção pedagógica trabalhada. Vale destacar que a avaliação desta atividade teve como objetivo a reflexão crítica e a discussão do uso da estratégia, sem atribuição de notas.

RESULTADOS

CONSTRUÇÃO DA WEBQUEST

A *Webquest* Concepções Pedagógicas apresenta como elementos fixos e obrigatórios a “Introdução”, “Tarefa”, “Processo”, “Avaliação”, “Conclusão”, “Créditos”, e como elementos complementares a “Midioteca” e a “tela inicial”, esta destacada na Figura 1.

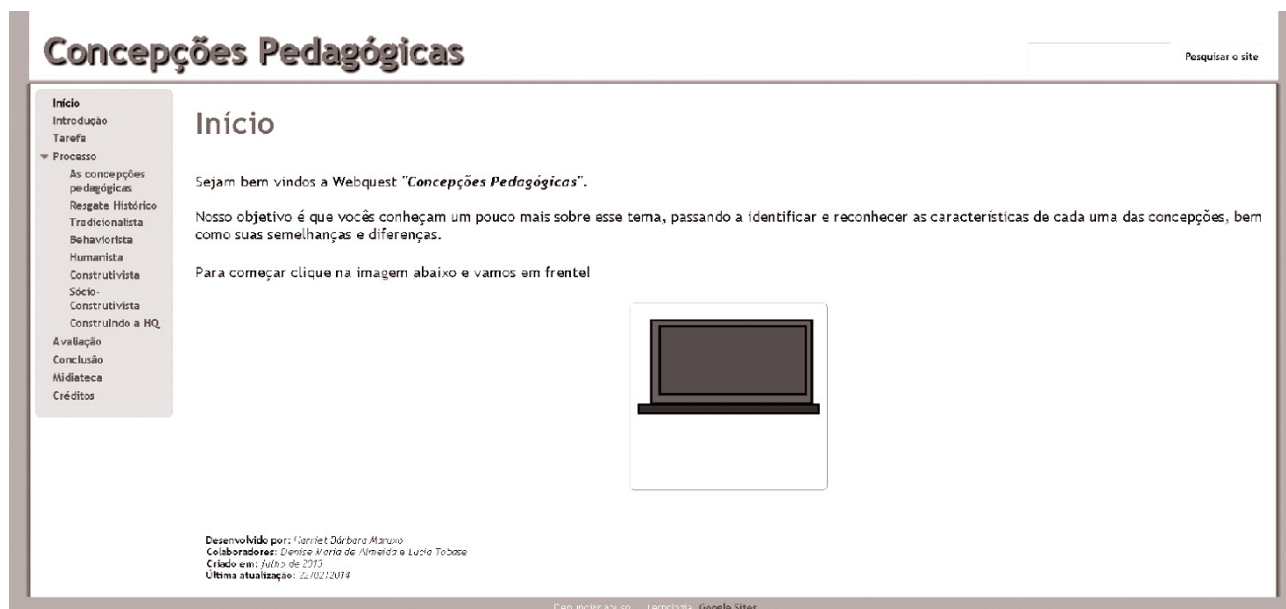


Figura 1 - Tela de Início da Webquest “Concepções Pedagógicas”.

Essa *Webquest* encontra-se disponível no endereço <https://sites.google.com/site/concepcoespedagogicas/>.

Cada um dos elementos dessa *Webquest* contém características próprias, descritas a seguir:

Início: tela de boas-vindas e apresentação dos objetivos da aula.

Introdução: neste elemento, Nina a tutora virtual do Curso de Licenciatura, motiva os estudantes para o tema, por meio da contextualização e problematização do mesmo.

Tarefa: o desafio proposto aos estudantes, em duplas, foi a criação de uma HQ sobre uma das concepções pedagógicas estudadas, utilizando um recurso digital contendo como elementos obrigatórios o resgate histórico, o objetivo, o papel do professor e do estudante e os autores vinculados à concepção escolhida. Para a entrega da HQ disponibilizou-se o prazo de 15 dias.

Processo: este elemento foi composto por oito subseções contendo os links de acesso aos materiais necessários à resolução do desafio. Estas subseções foram nomeadas como: concepções pedagógicas, resgate histórico das concepções, concepções tradicionalista, behaviorista, humanista, construtivista, socioconstrutivista e construindo a HQ (que apresentava sites e tutoriais para construção da HQ).

Avaliação: apresentação dos critérios de avaliação das HQ.

Conclusão: síntese da temática e mensagem da tutoria virtual aos estudantes incentivando-os ao desenvolvimento de novos estudos e aprofundamento na temática.

Midioteca: links para materiais de apoio à aprendizagem (textos e vídeos).

Créditos: referências utilizadas na elaboração da *Webquest*.

IMPLEMENTAÇÃO DA WEBQUEST

A implementação da estratégia *Webquest* ocorreu em aula presencial na disciplina “ENO 0436 – Metodologia do Ensino em Enfermagem II”, em 2013, no Laboratório de Informática da EEUSP.

A aula teve duração de três horas dedicadas à exposição dos objetivos, fornecimento do link de acesso a *Webquest*

Tabela 1 - Cenários utilizados para o desenvolvimento das HQ - São Paulo, SP, Brasil, 2014.

Cenário	Número de HQ
Sala de Aula: o professor, figura central, adotava e expunha a concepção pedagógica aos estudantes.	10 (55,5%)
Diálogo entre amigos: discussão 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.	05 (28%)
Ambiente de trabalho: discussão da relação entre chefe e funcionário com o uso de uma determinada concepção.	01 (5,5%)
Campo de estágio: o professor ensina um procedimento técnico aos estudantes embasando-se na concepção pedagógica abordada.	01 (5,5%)
Escola para mutantes dos X-Men com super-heróis que testavam entre si o aprendizado adquirido em sala de aula.	01 (5,5%)
Total	18 (100%)

Em se tratando da inclusão dos elementos obrigatórios no enredo, conforme orientação anterior para a confecção das HQ, foi verificado que os itens “objetivo”, “o papel do professor”, “o papel do estudante” e os “autores vinculados à concepção” apareceram em 17 (94,5%) das HQ, enquanto o “resgate histórico” foi contemplado em 15 (83,5%) delas.

DISCUSSÃO

A opção pelo uso da *Webquest* neste estudo deu-se devido as suas potencialidades que promovem o autoaprendizado por meio de um processo reflexivo, no qual o estudante deverá analisar e transformar a informação obtida na Web, em busca da solução do problema proposto⁽¹⁴⁾. Esta estratégia, que possibilita a inclusão de recursos tecnológicos digitais, tem sido utilizada tanto na formação inicial quanto no desenvolvimento profissional.

Em um estudo que questionou a opinião dos estudantes após a implementação da estratégia *Webquest* em um Curso de Graduação em Ciências Contábeis, evidenciou-se que mais da metade da turma considerou que a aprendizagem ocorreu de forma mais descontraída e que houve progresso quanto à utilização da internet como ferramenta de pesquisa⁽⁸⁾.

“Concepções Pedagógicas” por meio da plataforma Moodle® e esclarecimento de eventuais dúvidas.

Nesta etapa os alunos, em dupla, exploraram todos os componentes da *Webquest*, acessando os links e materiais disponíveis, para decidir com qual concepção pedagógica trabalhariam. Algumas duplas conseguiram elaborar o roteiro das HQ, enquanto outras optaram por explorar a *Webquest* para decidirem qual concepção adotar.

ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Foram analisadas 18 (100%) HQ, das quais 16 (89%) foram estruturadas nos sites indicados na própria *Webquest*, enquanto duas (11%) foram desenvolvidas em Power Point®.

Quanto às concepções pedagógicas estudadas, a Tradicionalista foi abordada em seis (33%) HQ, seguida da Concepção Construtivista em cinco (28%) e Socioconstrutivista também em cinco (28%) HQ, o Behaviorismo apareceu em uma (5,5%) HQ, assim como o Humanismo (5,5%).

As HQ desenvolveram-se em diferentes cenários, conforme Tabela 1.

A escolha do tema “Concepções Pedagógicas” deu-se em função da sua complexidade e importância no contexto profissional e pedagógico. Nesta perspectiva, acreditava-se que a inclusão de um recurso tecnológico como a *Webquest* nessa temática possibilitaria, além do conhecimento da estratégia de ensino, a reflexão do estudante sobre o assunto.

Estudo realizado com estudantes de um Curso de Pedagogia que utilizaram a estratégia *Webquest* identificou que eles encontraram dificuldades na seleção de sites que poderiam ou não utilizar para a realização de pesquisas⁽⁸⁾.

Nessa perspectiva, acredita-se que a *Webquest* “Concepções Pedagógicas” serviu como um eixo norteador aos futuros profissionais, preparando-os para a seleção de materiais e fontes confiáveis provenientes da internet.

A *Webquest* “Concepções Pedagógicas” foi construída em cerca de 20 dias, por enfermeiros com conhecimento básico em informática, a partir de relatos de experiência e tutoriais disponíveis on-line, considerando-se as etapas de planejamento e desenvolvimento.

A construção da *Webquest* é considerada como algo simples, se pensarmos do ponto de vista tecnológico, não sendo necessário grande conhecimento técnico em informática, já que atualmente diversos sites e ambien-

tes oferecem programações para elaboração e implementação online⁽⁷⁾.

A construção da *webquest* iniciou-se com a elaboração do storyboard no Power Point® e posterior desenvolvimento no ambiente virtual Google Sites®. Na *webquest* “Concepções Pedagógicas”, diferentes recursos digitais foram utilizados, tais como séries de televisão, vídeos, figuras e música, evitando-se textos muito longos, considerando o perfil dos estudantes, nativos digitais.

O layout da *Webquest* envolve o conhecimento das ferramentas tecnológicas, dos recursos disponíveis e a criatividade do professor. O professor deverá conhecer e selecionar previamente todos os links que serão disponibilizados na *Webquest*, garantindo a veracidade e confiabilidade das fontes. Recomenda-se também a inclusão de textos, imagens e outros recursos que motivem o estudante a prosseguir na *Webquest* e solucionar o desafio⁽¹⁵⁾.

A escolha por implementar a estratégia em aula presencial está alicerçada na literatura, que enfatiza que o professor é o mediador dessa nova experiência, tendo o papel de orientar as buscas e solucionar dúvidas, além de verificar dificuldades que poderão ser trabalhadas e discutidas⁽⁷⁾. A elaboração das HQ em duplas fundamentou-se nos pressupostos do sociointeracionismo e aprendizagem colaborativa, em que o conhecimento é construído nas interações estudante/conteúdo, estudante/pares e estudante/professor⁽⁷⁾.

Entre todos os elementos que compõem a *Webquest*, a “Tarefa” é considerada a parte mais importante e complexa por definir qual atividade deverá ser desenvolvida e como a informação será trabalhada para se chegar a um produto final. O tipo de atividade solicitada nesse elemento é o ponto-chave para determinar a potencialidade ou fragilidade da *Webquest*, visando garantir o processo reflexivo do estudante e a reconstrução de significados. Esta deve ser atrativa, motivante e desafiadora, para estimular os estudantes na busca da solução ao problema proposto^(7-8,15).

Deve-se destacar que na elaboração da *Webquest* desafios que limitem a criatividade, como questionários, resumos, entre outros, desmotivam os estudantes a prosseguir na busca pelo conhecimento, perdendo-se assim a essência da *Webquest*⁽¹⁵⁾.

Considerando o caráter de atração e motivação, optou-se por escolher no elemento “Tarefa” a confecção de uma HQ. A literatura destaca que a utilização de HQ como recurso didático permite que o estudante adquira conhecimentos referentes a conceitos, estilos de vida e informações, facilitando a compreensão de temas complexos ao unir texto, imagem e diálogo, sendo considerada um elemento facilitador da aprendizagem que auxiliará na apreensão de conteúdos⁽¹⁶⁾.

Na confecção das HQ, 16 (89%) estudantes utilizaram os sites e tutoriais disponibilizados, indicando que quanto melhor estiver organizado o passo a passo no elemento “processo”, maiores serão as chances de o estudante concluir a resolução do desafio⁽¹⁵⁾.

A escolha da concepção pedagógica para o desenvolvimento das HQ pelos estudantes foi livre, de forma que todas as concepções trabalhadas na *Webquest* foram contempladas no enredo dos quadrinhos.

Em relação ao cenário predominante nas HQ, a sala de aula apareceu em 10 (55,5%) delas, o que pode estar ancorado no fato dos estudantes tenderem a imitar modelos aprendidos que oferecem suporte à reconstrução dos conhecimentos⁽¹⁷⁾.

Na análise das HQ percebeu-se que os estudantes seguiram o roteiro fornecido e abordaram a maioria dos itens solicitados, independentemente da concepção pedagógica e/ou cenário escolhido, evidenciando que o detalhamento do desafio no elemento “tarefa” auxilia a organização do estudante, impactando na resolução do problema⁽¹⁵⁾.

CONCLUSÃO

A realização deste estudo permitiu a construção e implementação da estratégia *Webquest* na formação inicial de professores de Enfermagem. Os futuros profissionais devem ser preparados desde a sua formação para o emprego de tecnologias digitais no processo educativo, para que passem a adotá-la espontaneamente e não por imposição do sistema, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem centrado no desenvolvimento da autonomia discente.

A elaboração das HQ contribuiu com a síntese e a expressão do conhecimento construído, de forma dinâmica e lúdica, por meio do aprendizado ativo, permitindo a atuação dos estudantes como protagonistas em seu processo de aprendizagem, refletindo sobre o papel do professor como mediador na construção do conhecimento.

A diversificação no uso de diferentes recursos tecnológicos proporciona o aprendizado a partir da mobilização das múltiplas potencialidades, capacidades e interesses dos educandos. Favorece a construção do aprendizado coletivo, de maneira colaborativa, fortalecendo características importantes e necessárias na formação profissional que influenciarão no perfil dos recursos humanos, em sintonia com as aspirações do mercado de trabalho.

Considerando-se que, após concluir o Curso de Licenciatura, o enfermeiro licenciado também poderá atuar na área de Educação Continuada, Educação em Serviço, Educação Permanente ou Educação Corporativa de diferentes instituições de saúde, a utilização das tecnologias durante a formação facilitará o emprego de recursos digitais na capacitação e qualificação dos recursos humanos.

Recomendamos a constituição de equipe multiprofissional que inclua especialistas em tecnologias da informação para potencializar a inclusão de tecnologias digitais na educação em Enfermagem.

Como limitação deste estudo, verificou-se a escassez de trabalhos relacionados com a temática, dificultando a revisão de literatura e a comparação dos resultados com os de outras pesquisas, especialmente na área de Enfermagem.

RESUMO

Objetivo: Descrever o processo de construção e implementação da *Webquest* como estratégia pedagógica orientadora do estudo sobre as concepções pedagógicas, utilizando História em Quadrinhos (HQ). **Método:** A primeira fase do estudo foi delineada como pesquisa aplicada de produção tecnológica. A segunda caracterizou-se como pesquisa exploratório-descritiva documental para análise das HQ no Curso de Licenciatura da EEUSP, em 2013. **Resultados:** A *Webquest* proposta foi implementada, resultando em 18 HQ. Todas as concepções pedagógicas estudadas foram abordadas; foram utilizados os softwares indicados e o Power Point®, os enredos desenvolveram-se em diferentes cenários e a maioria das HQ contemplou os itens obrigatórios. **Conclusão:** A utilização de diferentes recursos tecnológicos proporcionou o aprendizado, pela mobilização de múltiplas potencialidades, capacidades e interesses dos educandos, favorecendo a construção do aprendizado coletivo e colaborativo e fortalecendo características importantes e necessárias na formação profissional que influenciarão no perfil dos recursos humanos, em sintonia com as aspirações do mercado de trabalho.

DESCRITORES

Tecnologia Educacional; Informática em Enfermagem; Tecnologia da Informação; Educação em Enfermagem; Recursos Humanos de Enfermagem.

RESUMEN

Objetivo: Describir el proceso de construcción e implementación de *Webquest* como estrategia pedagógica orientadora de estudio de los conceptos pedagógicos que utilizan tiras cómicas. **Método:** La primera etapa del estudio fue delineada como una investigación aplicada de producción tecnológica. La segunda se caracteriza por ser la investigación documental descriptiva exploratoria para el análisis de las tiras cómicas en la licenciatura en Enfermería en EEUSP en 2013. **Resultados:** La *Webquest* propuesta fue implementada, resultando en 18 tiras cómicas. Todos los conceptos pedagógicos estudiados fueron abordados; utilizados los softwares indicados y el Power Point®, las tramas se desarrollaron en distintos escenarios y la mayoría de las tiras cómicas contemplaron los elementos obligatorios. **Conclusión:** El uso de distintos recursos tecnológicos proporcionaron el aprendizaje, mediante la movilización de múltiples potencialidades, capacidades e intereses de los estudiantes, favoreciendo la construcción de aprendizaje colectivo y de colaborativo, el fortalecimiento de las funciones importantes y necesarias en la formación profesional que influirán en el perfil de los recursos humanos en sintonía con las aspiraciones del mercado de trabajo.

DESCRIPTORES

Tecnología Educacional; Informática Aplicada a la Enfermería; Tecnología de la Información; Educación en Enfermería; Personal de Enfermería.

REFERÊNCIAS

- 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*. 2011;2(3):39-48.
- Prensky M. Digital natives digital immigrants. On the Horizon MCB University Press [Internet]. 2001 [cited 2014 Set 15];9(5):1-6. Available from: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Costa PB, Prado C, Oliveira LFT, Peres HHCP, Massarollo MCKB, Fernandes MFP, et al. Digital fluency and the use of virtual environments: the characterization of nursing students. *Rev Esc Enferm USP* [Internet]. 2011 [cited 2014 Oct 20]; 45(n.spe):1589-94. Available from: http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v45nspe/en_v45nspea08.pdf
- Montanha D, Peduzzi M. Permanent education in nursing: survey to identify the necessities and the expected results based on the workers conception. *Rev Esc Enferm USP* [Internet]. 2010 [cited 2014 Oct 20];44(3):597-604. Available from: http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v44n3/en_07.pdf
- 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.
- Fernandes MFP. Projeto Político-Pedagógico Licenciatura em Enfermagem [Internet]. São Paulo: EEUSP; 2011 [citado 2014 out. 20]. Disponível em: <http://www.ee.usp.br/ensino/graduacao.asp>
- Pereira MCA, Melo MRAC, Silva ASB, Évora YDM. Evaluation of a *Webquest* on the theme of material resources in nursing by undergraduate students. *Rev Latino Am Enfermagem*. 2010;18(6):1107-14.
- Bottentuit Junior JB, Coutinho CP. Webquest no ensino superior: uma estratégia educativa para explorar as páginas e os recursos da WEB. *Revista Paidéia* [Internet]. 2011 [citado 2014 maio 14];2(4). Disponível em: <http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path%5B%5D=164>
- Unal Z, Bodur Y, Unal A. A standardized rubric for evaluating Webquest design: reliability analysis of ZUNAL Webquest design rubric. *J Inf Technol Educ Res*. 2012; 11:169-83.
- Rebolho MCT, Casarotto RA, João SMA. Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. *Fisioter Pesq*. 2009;16(1):46-51.
- Instituto Pró-Livro. Retratos da Leitura no Brasil [Internet] 2011 [citado 2014 out. 31] Disponível em: http://anl.org.br/web/pdf/retratos_da_leitura_no_brasil.pdf
- Dutra ES. Histórias em quadrinhos: recursos e linguagens dinamizadores do processo ensino e aprendizagem. In: XVI Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino; 2012 jul. 23-26; São Paulo, Brasil [Internet]. Campinas: ENDIPE; 2012 [citado 2014 out. 31]. Disponível em: http://www.infoteca.inf.br/endipe/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/3190p.pdf
- Apolinario F. Metodologia da ciência: filosofia e prática da pesquisa. São Paulo: Pioneira Thomson Learning; 2006.
- Garcia MF, Rabelo DF, Silva D, Amaral SF. Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas. *Rev Teoria Prat Educ*. 2011;14(1):79-87.

15. Bottentuit Junior JB. Análise de WebQuests em língua portuguesa disponíveis on-line: aspectos relativos a qualidade dos componentes e da usabilidade. *R Bras Est Pedag.* 2009;90(224):102-21.
16. Alcântara CS. “Ler ou não Ler, eis a Questão”: o uso das histórias em quadrinhos na educação brasileira. In: *Anais XXV Simpósio Nacional de História – História e Ética*; 2009 jul. 12-17; Fortaleza, Brasil [Internet]. Fortaleza: ANPUH; 2009 [citado 2014 out. 31]. Disponível em: <http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0749.pdf>
17. Rego TC. *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação*. 22^a ed. Petrópolis: Vozes; 2011.