

Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DA APRENDIZAGEM NA ENFERMAGEM

Relatoria: Samires Soares de Oliveira

Autores: EDILMA GOMES ROCHA CAVALCANTE
JULIANA BARBOSA DE FREITAS

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), são propostas inovadoras que promovem novos espaços de aprendizagem, exercendo uma influência significativa na construção do conhecimento. **OBJETIVO:** Relatar a experiência do desenvolvimento de uma capacitação para membros de uma liga acadêmica. **MÉTODO:** Relato de experiência acerca de uma capacitação promovida pela Liga Acadêmica de Doenças Negligenciadas (LIDONE), para o aprofundamento do conhecimento dos seus membros sobre revisão integrativa. Este momento de aprendizagem ocorreu durante o período noturno do mês de julho de 2022, utilizando o Ambiente Virtual de Aprendizagem no formato online por meio do Google Meet. Para tanto, esta atividade foi desenvolvida por uma aluna do curso de Mestrado Acadêmico presente na Universidade Regional do Cariri, para estudantes de enfermagem que fazem parte LIDONE, por meio de momentos de aprendizagem a saber: Aula expositivo-dialogada e brainstorming para levantamento do conhecimento prévio e aplicação de um jogo online. O jogo educativo foi desenvolvido na plataforma Kahhot!, continha 6 estações com questões sobre a temática abordada as quais deveriam ser respondidas pelos participantes. **RESULTADOS:** Participaram no formato online 16 pessoas. No momento das perguntas disparadoras para o conhecimento prévio, foi perceptível que a maioria dos participantes responderam através do Chat. No entanto, outros participantes demonstraram interação com os recursos tecnológicos, uma vez que levantaram dúvidas por meio do Chat ou pelo microfone. No segundo momento, nove pessoas se dispuseram a participar do jogo online. Como foi explicado previamente as orientações para o acesso a plataforma, os participantes não sentiram dificuldades no momento de responder as perguntas referentes ao que foi discutido. Todos os nove participantes responderam as seis questões presentes no jogo, obtendo um desenvolvimento progressivo ao longo das questões, demonstrando que o jogo online foi uma estratégia promissora para a avaliação da construção do conhecimento, uma vez que essa tecnologia promoveu a avaliação individual, interação e explicação do facilitador ao final de cada pergunta, relembrando conceitos e definições trabalhadas anteriormente. **CONCLUSÃO:** Mediante o exposto, conclui-se que a utilização de ferramentas inovadoras como as TICs promovem interação, participação ativa e desenvolvimento do pensamento crítico, contribuindo, desta forma, para uma aprendizagem colaborativa.