



27^a Semana Científica do Hospital de Clínicas de Porto Alegre

14º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Saúde do Mercosul
10 a 14 de setembro de 2007

Anais

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS EM AMBIENTE VIRTUAL: RESULTADOS PARCIAIS DE PROJETO EM DESENVOLVIMENTO**ANA LUÍSA PETERSEN COGO; DENISE TOLFO SILVEIRA; EVA NERI RUBIM PEDRO; RAQUEL YURIKA TANAKA; VANESSA MENEZES CATALAN**

A integração da metodologia pedagógica da aprendizagem baseada em problemas com o desenvolvimento de objetos educacionais digitais em enfermagem pelo Laboratório de Ensino Virtual da EENFUFGRS, possibilitou a presente pesquisa. O objetivo foi identificar as opiniões dos alunos quanto a prática pedagógica sobre sinais vitais através da aprendizagem baseada em problemas apresentada na forma de objetos educacionais digitais. Trata-se de um estudo exploratório com dados ainda parciais. Os participantes foram 43 estudantes da primeira etapa do curso de graduação em enfermagem que responderam questionário estruturado com perguntas fechadas. O projeto aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS (n° 2007672). Os resultados foram tratados pela estatística descritiva. Dezenove (44,18%) alunos concordaram e quatorze (32,55%) concordaram parcialmente que participaram ativamente das discussões que envolviam a aprendizagem, além de 27 (62,79%) concordarem que discutiam as idéias com o professor e com a monitora. O conteúdo desenvolvido pode ser utilizado em outras disciplinas para 29 alunos (67,44%), tendo 34 alunos (79,06%) sentido-se responsáveis pela sua aprendizagem. A Avaliação da atividade proposta mediada por computador teve concordância por 17 alunos (39,53%), 16 alunos (37,20%) concordaram parcialmente, um aluno (2,32%) não teve opinião, cinco alunos (11,62%) discordam e três (6,97%) discordam parcialmente. Os dados parciais permitem considerar que a atividade de sinais vitais estruturada seguindo os passos da aprendizagem baseada em problemas com o apoio do computador possibilita a participação ativa dos alunos, assumindo a responsabilidade no processo. Observa-se que a avaliação quanto a mediação utilizando objetos educacionais digitais em ambiente virtual merece ser melhor esclarecida.