

**ANAI S**



# 3º Congresso de Graduação da Universidade de São Paulo

**04 a 06 de Julho de 2017**

Centro de Difusão Internacional da USP | Campus Butantã | SP



Universidade de São Paulo  
Pró-Reitoria de Graduação

# ANAIIS

## 3º Congresso de Graduação da Universidade de São Paulo

**04 a 06 de Julho de 2017**

Centro de Difusão Internacional da USP | Campus Butantã | SP

**APOIO**



**FUNDAÇÃO  
UNIVERSITÁRIA  
PARA O VESTIBULAR**



**Universidade de São Paulo**  
Pró-Reitoria de Graduação

cenário de prática.

## Conclusão

Os achados foram muito positivos no âmbito da satisfação dos estudantes frente ao e-Baby, corroborando uma tendência global de gameificação, caracterizada pela adoção de estratégias de jogos para transformar o ensino de forma mais engajadora e divertida.

**Palavras-chave:** Tecnologia educacional. Estudantes de enfermagem. Aprendizagem

## Contribuição do Serious Game e-BABY na Educação Permanente de Enfermeiros

<sup>1</sup>Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo

<sup>2</sup>Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

<sup>3</sup>Centro Universitário Claretiano

Luciana Mara Monti Fonseca<sup>1</sup>, Marisa Rufino Ferreira Luizari<sup>2</sup>, Natália Del Angelo Aredes<sup>1</sup>, Danielle Monteiro Vilela Dias<sup>3</sup>, Marcela D'agostini<sup>1</sup> e Aline Natalia Domingues<sup>1</sup>

As tecnologias educacionais, assim como os serious games, está ressignificando o processo de ensino-aprendizagem em saúde e enfermagem, contribuindo por meio de metodologias participativas a mediação da aprendizagem de profissionais. Este estudo objetiva apresentar o processo de construção do serious game e -Baby e avaliar a satisfação de enfermeiros de unidades neonatais no uso do e- Baby sobre a termorregulação do recém-nascido pré-termo. Para o desenvolvimento da tecnologia digital utilizou-se o referencial de design participativo (MULLER; HALSWANTER; DAYTON, 1997) com a participação de três enfermeiros de unidade neonatal e três técnicos de informática. As seis etapas utilizadas para a construção da tecnologia digital foram propostas por MAGAJEWSKI (2003): na etapa de análise realizou-se reuniões com usuários para o levantamento das necessidades sobre

os cuidados de rotinas e avaliação clínica da termorregulação do recém-nascido pré-termo. Na etapa da concepção foram discutidos os conteúdos, cenários e jogabilidade. Na etapa do projeto, para organizar os cenários e desenvolver as sequências de telas, novos conteúdos e situações problema, utilizou-se da técnica de storyboard e na fase de implementação foram realizadas várias avaliações sucessivas até chegar ao protótipo final. Na fase de implantação, os usuários por meio do storyboard utilizaram a tecnologia digital e-Baby. Para atender a fase da revisão utilizou-se da técnica de feedback com a avaliação da satisfação no uso do e-Baby pelos enfermeiros. Este estudo permitiu verificar que o serious game e-Baby voltado à avaliação clínica da termorregulação do recém-nascido pré-termo mostrou-se eficaz como ferramenta de intervenção na mediação da aprendizagem, despertando interesse, ludicidade e motivação durante as atividades de educação permanente de enfermeiros. A tecnologia digital apresentou-se com uma proposta inovadora e promissora, contribuindo para o desenvolvimento da educação permanente em saúde.

**Palavras-chave:** Enfermagem Neonatal. Tecnologia Educacional. Simulação por Computador.

## Oficina Pedagógica "Mobile Learning"

**Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo**

Denise Maria de Almeida, Bárbara Jacqueline Peres Barbosa, Elizabete Mitsue Pereira, Jaqueline Maria de Sousa Soares, Maria de Fátima Nascimento do Amaral, Cláudia Prado, Heloisa Helena Ciqueto Peres e Débora Rodrigues Vaz

## Introdução

A maneira pela qual os estudantes "digitais" aprendem mudou e assim o processo de ensinar precisa ser repensado. Inovar os

processos educativos por meio do uso de dispositivos móveis pode representar um fator essencial à aprendizagem significativa e personalizada.

## Objetivo

Descrever o planejamento, implementação e avaliação da oficina pedagógica “Mobile Learning” que teve como objetivo sensibilizar os pós-graduandos para a adoção de práticas educativas voltadas à aprendizagem móvel em cursos de graduação. A oficina foi desenvolvida na disciplina ENO 5955 - Inovação no processo educativo na era digital do Programa de Pós-graduação em Gerenciamento em Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo.

## Método

Relato de experiência.

## Resultados

Na etapa de planejamento foram delineados os objetivos de aprendizagem, o quadro de organização de atividades da oficina, elaborados os materiais didáticos, o instrumento de avaliação e realizada a compra de materiais de papelaria necessários à realização das atividades. Na etapa de implementação, com carga horária de quatro horas, as atividades: pesquisa sobre mobile learning, elaboração de síntese imagética da pesquisa; atividade com Quick Response Code (QR), dinâmica “de casa em casa”; socialização e discussão da pesquisa; consulta ao e-book “Mobile Learning: nosso caminho pode ser o seu” e avaliação da oficina, entre outras, foram executadas utilizando-se os dispositivos móveis dos participantes. Participaram da oficina 12 pós-graduandos e as coordenadoras da disciplina. A oficina por meio dos critérios criatividade, inovação, aplicabilidade, ludicidade, colaboração, autoria e auto-

nomia foi bem avaliada pelos participantes.

## Conclusão

A avaliação e comentários dos participantes nos levou a inferir que o objetivo da oficina foi alcançado. Para as autoras essa vivência contribuiu para melhoria da fluência digital e para a compreensão das potencialidades e limitações da aprendizagem móvel.

**Palavras-chave:** Aprendizagem móvel. Tecnologia educacional. Tendências educacionais

## Características técnicas e sociais dos blogs de dois países sobre cuidados com recém-nascidos prematuros

<sup>1</sup>Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo

<sup>2</sup>Universidad de Sevilla

Fernanda Salim Ferreira de Castro<sup>1</sup>, Manuel Ángel Calvo Calvo<sup>2</sup>, Jéssica David Dias<sup>1</sup>, Amanda de Assunção Lino<sup>1</sup>, Priscilla Ramos de Queiroz Amaral<sup>1</sup> e Luciana Mara Monti Fonseca<sup>1</sup>

O blog é um recurso da web 2.0 que consiste em um espaço personalizado, onde o autor pode publicar em ordem cronológica diversos formatos de arquivos, e pode ainda receber dos leitores comentários, sugestões e críticas em tudo o que foi publicado. A apropriação dos blogs como recurso para o ensino significa a adoção de mais um recurso didático-pedagógico que poderá contribuir de maneira significativa para a dinamização na relação ensino-aprendizagem, tendo em vista que os blogs têm se tornado instrumentos potencialmente eficientes e importantes meios de transmissão de informações e de interações sociais. Objetivos: conhecer e comparar quais são os mais importantes blogs sobre os cuidados com recém-nascidos prematuros, no Brasil e na Espanha e analisar suas características técnicas e sociais. Método: estudo descritivo observacional transversal, desenvolvido em duas