

UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM COMO FERRAMENTA COMPLEMENTAR DE ENSINO À DISCIPLINA DE PEDIATRIA E CIRURGIA PEDIÁTRICA

Sarah Girao Alves, Lucas Castro de Oliveira, Yan Bruno Colares Botêlho, Cezar Nilton Rabelo Lemos Filho, Renan Soares, Christiane Araujo Chaves Leite

INTRODUÇÃO: Mudanças no modelo de ensino, decorrentes da necessidade de isolamento, têm gerado decréscimo na aquisição de saberes em disciplinas de caráter essencialmente prático presentes no estudo e aplicação da ciência médica. Visando perfazer o desenvolvimento de habilidades e competências na área da saúde, ferramentas pedagógicas alternativas vêm sendo empregadas. Dentre elas, encontram-se as situações-problema, adotadas como instrumento complementar à disciplina de Pediatria e Cirurgia Pediátrica da Faculdade de Medicina. **OBJETIVOS:** Relatar o desenvolvimento de um ambiente complementar de aprendizagem para a disciplina supracitada. **METODOLOGIA:** Desenvolveu-se, na plataforma Google Classroom, um ambiente interativo, no qual alunos devidamente matriculados eram inseridos. Para a elaboração das atividades, foram selecionadas questões, presentes em provas de residência médica, posteriormente adaptadas ao formato Google Forms. Cada formulário englobava o tópico exposto em uma aula teórica. Complementarmente, desenvolveram-se vídeos explicativos e documentos escritos que continham a resolução das questões apresentadas. A cada semana, eram lançados os materiais correspondentes ao que fora abordado nela. **RESULTADOS:** A sala de aula foi composta por 14 formulários, que continham de 3 a 5 questões cada, acompanhados dos materiais complementares. Não havia período determinado para a entrega das atividades e estas não eram de caráter obrigatório. Ademais, foram disponibilizadas as referências preconizadas no plano de ensino. **CONCLUSÃO:** A utilização de casos tem como potencial estimular o raciocínio clínico, por conciliar situações do cotidiano ao conteúdo teórico exposto. Dessa forma, a incorporação de tal método permite em parte, o exercício de habilidades e competências que se encontram, de certa forma, debilitadas em decorrência da necessidade de adoção do modelo remoto em uma área do conhecimento essencialmente prática.

Palavras-chave: MODELOS DE ENSINO. AMBIENTE INTERATIVO. APRENDIZAGEM.