

IDENTIFICAÇÃO

Educação para o Ensino na Área de Saúde

Nível : Mestrado profissional

MÓDULO: CIÊNCIA E TECNOLOGIA APLICADA À EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Sigla: CTAES

Número: 2024

Créditos: 2

Data de Início: 01/02/2024

Data de Fim:

Disciplina obrigatória: Não

CH:30

Docente Responsável: Jose Roberto da Silva Junior

EMENTA

O módulo (disciplina) tem como objetivo explorar criticamente o impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação em saúde, considerando abordagens contemporâneas como andragogia, heutagogia e aprendizagem baseada em competências. Fundamentado nos referenciais do construtivismo e sócio-interacionismo, o curso discute a relação entre inovação, tecnologia e ensino, integrando gamificação, realidade aumentada, inteligência artificial, ensino híbrido e produção de recursos educacionais digitais. Busca-se desenvolver um pensamento crítico e inovador para o uso das TICs na formação de profissionais da saúde.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESEMPENHO.

Objetivo Geral:

- Analisar criticamente a utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação em saúde, promovendo a inovação no ensino e na aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- Identificar a relação entre as TICs e a transformação educacional na saúde.
- Compreender os fundamentos da tecnologia educacional e seu impacto no ensino-aprendizagem.
- Desenvolver pensamento disruptivo e inovador para aplicação das TICs no ensino em saúde.
- Criar e implementar projetos educacionais que utilizem tecnologias digitais.

Avaliar criticamente o uso de tecnologias emergentes, como inteligência artificial e simulação realística, no ensino em saúde.

CONTEUDO DO MÓDULO

- Fundamentos de Tecnologia na Educação: conceitos, evolução e impacto na educação em saúde.
- Inovação na Educação e Tecnologias Emergentes: tendências como ensino híbrido, aprendizagem personalizada e inteligência artificial aplicada.
- Gamificação e Aprendizagem Baseada em Jogos: estratégias para engajamento e motivação.
- Curadoria Digital e Recursos Educacionais Abertos: seleção, validação e uso de materiais digitais.
- Tecnologias Móveis no Ensino: uso de aplicativos e dispositivos móveis na prática educacional.
- Realidade Aumentada e Virtual na Educação em Saúde: potencialidades e desafios na simulação de cenários clínicos.
- Produção de Materiais Didáticos e Recursos Educacionais Digitais: desenvolvimento de conteúdos multimídia para apoio à aprendizagem.
- Desenvolvimento e Gerenciamento de Cursos Online: estratégias para Ensino a Distância (EAD) e ensino híbrido.
- Produção e Edição de Vídeos na Educação: criação de videoaulas e conteúdos audiovisuais para ambientes virtuais de aprendizagem.

METODOLOGIA DE ENSINO

- O módulo (disciplina) será 100% presencial, utilizando metodologias ativas para a construção do conhecimento. As atividades serão organizadas por meio de:
- Aprendizagem baseada em projetos e desafios, estimulando o desenvolvimento de soluções inovadoras para o ensino em saúde.
- Workshops práticos para experimentação de ferramentas digitais, produção de conteúdos interativos e implementação de estratégias tecnológicas no ensino.
- Discussões e seminários interativos, analisando estudos de caso sobre tecnologias aplicadas à educação em saúde.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Design Thinking e metodologias ágeis, promovendo a colaboração e a inovação

na criação de projetos educacionais.

Uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) como ferramenta de suporte para compartilhamento de materiais, interações e submissão de atividades

AVALIAÇÃO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM

1. Avaliação Diagnóstica

- O módulo (disciplina) inicia com um levantamento dos conhecimentos prévios e expectativas dos estudantes em relação às TICs aplicadas à educação.
- Identificação de conexões com saberes adquiridos em módulos anteriores.

2. Avaliação Formativa

- Discussões, painéis expositivos, apresentação de trabalhos em grupo e trocas de experiências.
- Observação do envolvimento dos estudantes com as atividades propostas, colaboração em equipe e articulação dos conteúdos trabalhados.

3. Avaliação Somativa

- Produção de um projeto educacional inovador, utilizando TICs, como critério principal de avaliação.
- Aplicação prática das tecnologias estudadas, incluindo desenvolvimento de recursos digitais, vídeos educacionais ou cursos interativos.
- Registros da participação ativa dos estudantes ao longo do módulo (disciplina) serão considerados na média final. Critérios de Aprovação
- Nota mínima de 7.0 na média das avaliações.
- Atividades que não atingirem o mínimo esperado poderão ser refeitas dentro do prazo estabelecido pela coordenação.
- A nota final será a média ponderada entre a participação ativa, a entrega das atividades avaliativas e o projeto final.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

1. SILVA JUNIOR, J. R.; OLIVEIRA, C. M. C.; BARBOSA, L. N. F.; KUBRUSLY, M.; SOUZA, E. S. (Orgs.). Metodologias Ativas e Inovação no Ensino em Saúde. Fortaleza: EdUniChristus, 2023.
2. SANTOS, E. (Org.). Educação Mediada por Tecnologia Aplicada à Saúde. Rio

- Grande do Norte: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2021.
3. SELWYN, N. Education and Technology: Key Issues and Debates. Bloomsbury Publishing, 2021.
 4. KUBRUSLY, M.; OLIVEIRA, C.; BARBOSA, L. N. F.; SILVA JUNIOR, J. R. (Orgs.). Educação, Ensino e Saúde: Teoria e Prática. Fortaleza: EdUniChristus, 2022.
 5. KIM, S.; SONG, K.; LOCKEE, B.; BURTON, J. Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. New York: Springer, 2018.
 6. GALLAGHER, A.; THORDARSON, K. Design Thinking for School Leaders: Five Roles and Mindsets That Ignite Positive Change. ASCD, 2018.
 7. SACHS, J.; CLARK, L. (Eds.). Learning Through Community Engagement: Vision and Practice in Higher Education. Singapore: Springer, 2017.
 8. KOLB, L. Learning First, Technology Second: The Educator's Guide to Designing Authentic Lessons. ISTE, 2017. MUNHOZ, A. S. Projeto Instrucional. São Paulo: CENGAGE, 2017.
 9. KOOP, K. N. Integrating Technology into the Curriculum 2nd Edition: Effective Teaching in Today's Classroom. Teacher Created Materials, 2015.
 10. PORTO, C. et al. Pesquisa e Mobilidade na Cibercultura: Itinerâncias Docentes. Salvador: Edufba, 2015.
 11. NETTO, M. Aprendizagem na EaD, Mundo Digital e 'Gamification'. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
 12. SELWYN, N. Distrusting Educational Technology. Londres: Routledge, 2014. FAVA, R. Educação 3.0. São Paulo: Saraiva, 2014.
 13. MORAN, J.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Campinas: Papyrus, 2013.
 14. KENSKI, V. M. Educação e Tecnologias: O Novo Ritmo da Informação. Campinas: Papyrus, 2012. Relatórios e Documentos Oficiais:
 15. UNESCO. O Futuro da Aprendizagem Móvel: Implicações para Planejadores e Gestores de Políticas. Brasília: UNESCO, 2014. 64 p. (Documentos de Trabalho da UNESCO sobre Aprendizagem Móvel). Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org>. Acesso em: 17 mar. 2018.

COMPLEMENTAR

1. MACHADO, F. C.; LIMA, M. F. W. O Uso da Tecnologia Educacional: Um Fazer

Pedagógico no Cotidiano Escolar. *Scientia cum Industria*, v. 5, n. 2, p. 44-50, 2017.

2. ZHONG, C.; SHAH, S.; SUNDARAVADIVELAN, K.; SASTRY, N. Sharing the Loves: Understanding the How and Why of Online Content Curation. In: ICWSM 2013 - The International AAAI Conference on Weblogs and Social Media. Boston, 2013. Disponível em: <https://www.icwsm.org>. Acesso em: 17 mar. 2018.