

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS INTERATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA FONOAUDILOGIA: PRIMEIROS PASSOS

¹Cáceres-Assenço, A. M.; ¹Campos, L. G. N.; ¹Aguiar, M. C. F.; ¹Mantello, E. B.; ¹Giacchini, V.; ¹Araújo, E. S.

¹Universidade Federal do Rio Grande do Norte - Natal/RN

Palavras-chave: Tecnologia Educacional; Educação Superior; Fonoaudiologia



INTRODUÇÃO

- ✓ Mudanças significativas na educação → avanços tecnológicos^{1,2};
- ✓ Na Fonoaudiologia ainda há desconhecimento acerca do tema³⁻⁴;
- ✓ A utilização de tecnologias interativas na educação é restrita tanto em universidades públicas quanto privadas^{5,6};
- ✓ Programa de monitoria → iniciativa institucional com objetivo de contribuir para melhoria do ensino na graduação e para o processo de formação do estudante^{5,6}.

OBJETIVOS



Relatar a experiência dos monitores, bem como descrever a percepção dos monitorados e o impacto das ações no desempenho acadêmico.

METODOLOGIA



*criação de jogos de tabuleiros, cartas, show do milhão, quizzes entre outros.

- Análise de desempenho, faltas e percepção dos estudantes

RESULTADOS

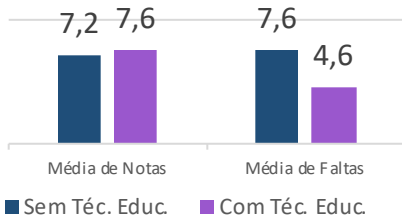
PANORAMA SOBRE E DESCE:

Unânicos em apontar a monitoria e a dinamização do processo educativo como algo positivo, apresentando-se de forma bem marcante nos relatos:

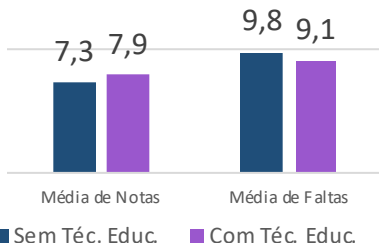
“...potencializou o interesse pela docência, revelando, as dificuldades e os benefícios relacionados à carreira...” *Monitora*

“...Acho que o aprendizado ficou bem melhor através da didática trazida”, “Aulas diversificadas para facilitar a aprendizagem” *Estudante*

AUDIOLOGIA CLÍNICA I



AUDIOLOGIA CLÍNICA IV



CONCLUSÃO

Os resultados preliminares do projeto de ensino são promissores tanto do ponto de vista da percepção das monitoras quanto dos estudantes e apontam caminhos favoráveis para a melhoria do ensino da graduação.

REFERÊNCIAS

1. PISSAIA et al. Tecnologia educacional no processo de formação de enfermeiros. Cinergis, (s.l.), v. 18, n. 3, p.185-189, 30 jun. 2017. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/cinergis/article/view/8865>. Acesso em: 24 abr. 2018.
2. SOUSA et al. Teorias e prática em tecnologias educacionais. Disponível em: <books.scielo.org/id/tp86k/pdf/sousa-9788578793265.pdf>. Acesso em 30 de abril de 2018.
3. BECKER, S.A. et al. NMC Horizon Report: 2018 Higher Education Edition. Louisville, CO: EDUCAUSE, 2018. Disponível Acesso em 19 de junho de 2019.
4. KASURIMEN, J e KNUITAS, A. Publication trends in gamification: a systematic mapping study. Computer Science Review, v. 27, p. 33-44, 2018.
5. RONDON-MELO, S.; ANDRADE, C. R. F. DE. Educação mediada por tecnologia em Fonoaudiologia: impacto na motivação para aprendizagem sobre o Sistema Miofuncional Orofacial. CoDAS, v. 28, n. 3, p. 269-277, 2016.
6. SARDI, L; IDRI, A; FERNÁNDEZ-ALEMÁN, J. L. A systematic review of gamification in e-Health. Journal of Biomedical Informatics, v. 71, p. 31-48, 2017.

