

A importância do SUSCity como ferramenta de aprendizado em uma turma de Fonoaudiologia no ano de 2013

Jeanne Gabriele Schmidt¹, Amanda Lara Bressanelli¹, Denise Bueno², Roberta Alvarenga Reis³

¹ Estudantes de Graduação do curso de Fonoaudiologia – UFRGS

² Professora do curso de Farmácia – UFRGS

³ Professora do curso de Fonoaudiologia - UFRGS

Introdução: Com a evolução tecnológica, existem cada vez mais recursos especialmente voltados para a EAD; várias plataformas foram criadas, e um sem número de tecnologias foi inventado para atender às necessidades específicas de cada curso (1). Instituições tentam se modernizar e oferecer tecnologias mais avançadas que permitem aproximar alunos e professores nos diversos tipos de ambientes virtuais de aprendizagem (1). Sendo assim, o uso de Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA) se popularizaram, devido à sua praticidade e facilidade de utilizar. Pensando nisso, foi criado o SUSCity.

O SUSCity foi desenvolvido pelas professoras Denise Bueno e Célia Chaves, ambas do curso de Farmácia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Esta ferramenta envolve a representação gráfica de uma região fictícia e permite ao usuário criar uma cidade a partir de dados de um distrito de saúde do município de Porto Alegre (2). Possui recursos para fazer a alimentação no contexto da situação geográfica, física, dos determinantes sociais de saúde, dos indicadores de atenção primária em saúde e da Assistência Farmacêutica. O objetivo deste objeto de aprendizagem é refletir sobre o tema da saúde na perspectiva da cultura de saúde/doença e das políticas públicas. O jogo possui quatro etapas, em que primeiro deve-se montar um distrito de uma cidade e depois vai interagir com essa estrutura através das experiências do personagem João com o SUS quando criança, adolescente e adulto. Ao finalizar as etapas poderá salvar um relatório com um resumo das escolhas. O objetivo atual é construir um sistema de saúde dentro dos pressupostos da Lei 8080.

O objetivo deste trabalho foi identificar entre os estudantes as impressões em relação ao SUSCity, como uma ferramenta mediadora do processo de ensino-aprendizagem em Saúde Coletiva.

Metodologia: A atividade foi aplicada em uma turma de 30 estudantes, de ambos os sexos, da disciplina de Saúde Coletiva do curso de Fonoaudiologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) no ano de 2013. O grupo construiu uma cidade no aplicativo, baseado em conhecimentos prévios sobre o SUS. Em seguida, foi solicitado a produzir a descrição da cidade, a fim de justificar algumas escolhas com relação às possibilidades disponíveis. Foi, então, aplicado um questionário que continha questões pessoais (idade, sexo, nível de conhecimento em informática, frequência com que usa computador e se possui um) e outras acerca do conteúdo (claro e conciso, relevante, inclui quantidade apropriada de material e quantidade de imagens), usabilidade (fácil de usar, tem instruções claras, é engajador e visualmente atraente) e potencial como ferramenta de ensino do objeto de aprendizagem (estar em sintonia com os objetivos da aprendizagem, ser fundamentado em conhecimentos prévios e ser eficiente), respondidas por meio de escala. Além disso, os alunos também tinham a opção de contribuir com suas opiniões sobre o aplicativo.

Resultados: 23 alunos responderam ao questionário, sendo 3 do sexo masculino e 20, do feminino. A média de idade da turma foi de 19,8 anos. 52,17% apontaram conhecimento médio em informática e utilizam o computador com muita frequência, além de todos possuírem um (Tabela 1).

Quanto ao conteúdo (Tabela 2), 69,56% consideraram muito importante o objeto ter clareza e concisão, 47,83% consideraram importante a relevância do objeto e 43,47% consideraram muito importante o objeto ter quantidade apropriada de material, e a mesma quantidade de respondentes apenas considerou importante. Em relação à importância da quantidade de imagens, 47,83% consideraram de importância média. Em relação à usabilidade (Tabela 2), 65,21% consideraram muito importante o objeto ser fácil de usar, 47,83% tiveram a mesma opinião quanto ao objeto ser engajador, e a mesma se aplicou quanto a ter instrumentos claros (86,95%). No item potencial como ferramenta de aprendizado (Tabela 2), 65,21% julgaram muito importante estar em sincronia com os objetos de aprendizado, 43,47% consideraram importante ser fundamentado em conhecimentos prévios e 56,52% julgaram muito importante o objeto ser eficiente.

Tabela 1. Perfil dos alunos participantes

Sexo	Idade	Nível de conhecimento em informática	Frequência de uso do computador
Feminino	86,95% Mais alta 39 anos	Respostas	
Masculino	13,05% Mais baixa 17 anos		
	Média 19,8 anos		
	1 0		
	2 4,39%		
	3 52,17%		
	4 34,78%		
	5 8,66%		
Possui computador	100%		0 0
			47,83%
			52,17%

Legenda: 1_ Muito baixo/Nunca; 2_ Baixo/Raramente; 3_ Médio/ Às vezes; 4_ Alto/ Frequentemente; 5_ Muito alto/ Muito frequentemente

Tabela 2. Conteúdo, usabilidade e potencial como ferramenta de ensino:

Resposta	Conteúdo			
	Claro e conciso	Relevante	Quantidade apropriada de material	Quantidade de imagem
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	4,36%	13,04%	13,06%	47,83%
4	17,39%	47,83%	43,47%	34,78%
5	69,56%	39,13%	43,47%	13,04%
SCO	0	0	0	4,36%

Resposta	Usabilidade			
	Fácil de usar	Engajador	Instruções claras	Visualmente atraente
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	8,69%	13,04%	4,36%	13,04%
4	26,08%	39,13%	8,69%	26,08%
5	65,21%	47,83%	86,95%	52,71%
SCO	0	0	0	0

Resposta	Potencial como ferramenta de ensino		
	Sintonia com os objetos de aprendizagem	Fundamentado em conhecimentos prévios	Eficiente (pode-se aprender bastante em um curto período de tempo)
1	0	0	0
2	0	0	0
3	8,69%	21,75%	8,69%
4	26,08%	43,47%	34,78%
5	65,21%	34,78%	56,52%
SCO	0	0	0

Legenda: 1_ Sem importância; 2_ Pouca importância; 3_ Média importância; 4_ Importante; 5_ Muito importante; SCO_ Sem condições de opinar

Discussão: Praticamente todos os itens questionados receberam máxima importância. Poucos foram os de média e nenhum, de mínima ou nenhuma, o que significa que estes materiais vão ao encontro da realidade da maioria deles, proporcionando um ambiente de estímulo, motivação e envolvimento no processo de ensino/aprendizagem, fazendo com que os alunos participem ativamente da aquisição de informações e construção do conhecimento (3).

Alguns alunos contribuíram com opiniões quanto ao aplicativo. Todos acharam-no muito interessante e divertido. Alguns sugeriram que houvesse modificações no layout, melhora nos gráficos, bem como acréscimo de funções, para uma maior interação do personagem com o cenário do jogo.

Conclusão: O SUSCity foi considerado uma importante ferramenta de aprendizado e entendimento do funcionamento do SUS e da Saúde Coletiva, bem como divertido e uma estratégia diferente.

Referências:

- TOSTES SC. Estratégias mediadoras no ambiente virtual. Rev bras linguist Apl, 2011; 11(1): 177-197.
- <http://thor.sead.ufrgs.br/objetos/suscit/>. Acessado em 01 de agosto de 2014 às 20h47.
- HECKLER V, SARAIVA MFO, FILHO KSO. Uso de simuladores, imagens e animações como ferramentas auxiliares no ensino/aprendizagem de óptica. Rev Bras Ensino Fís, 2007; 29(2): 267-273.