



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	A importância do SUSCity como ferramenta de aprendizado em uma turma de Fonoaudiologia no ano de 2013
Autores	JEANNE GABRIELE SCHMIDT AMANDA LARA BRESSANELLI DENISE BUENO ROBERTA ALVARENGA REIS

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

Jeanne Gabriele Schmidt; Amanda Lara Bressanelli; Denise Bueno; Roberta Alvarenga Reis

Resumo: Introdução: O uso de objetos virtuais de aprendizado (OVA) como dispositivos de ensino-aprendizagem estão cada vez mais populares, devido à facilidade e praticidade que estes apresentam. Pensando nisso foi criado o SUSCity, uma ferramenta desenvolvida por duas professoras do curso de Farmácia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), que permite ao usuário criar uma cidade a partir de dados de um distrito de saúde do município de POA e que tem como objetivo refletir sobre o tema da saúde na perspectiva da cultura de saúde/doença e das políticas públicas. O propósito deste trabalho foi identificar, entre os estudantes, as impressões em relação ao uso do objeto virtual de aprendizagem SUSCity, como uma ferramenta mediadora do processo de ensino-aprendizagem em saúde coletiva. **Método:** A ferramenta foi aplicada em uma turma de 30 estudantes, de ambos os sexos, da disciplina de Saúde Coletiva do curso de Fonoaudiologia da UFRGS. O grupo foi orientado a construir uma cidade no aplicativo. Em seguida, foi solicitado a produzir a descrição de sua cidade, no sentido de justificar algumas escolhas com relação às possibilidades disponíveis. Foi, então, aplicado um questionário, cedido pelas autoras do OVA contendo questões pessoais (idade, sexo, nível de conhecimento em informática, frequência com que usa computador e se possui um) e outras acerca do conteúdo, usabilidade e potencial como ferramenta de ensino do objeto de aprendizagem, respondidas por meio de escala (1 a 5 e a opção Sem condições de responder- SCO). **Resultados/Discussão:** Do total de estudantes matriculados, 23 responderam ao questionário, além de contribuírem com opiniões e sugestões. A média de idade foi de 19,8 anos. 52,17% dos respondentes apontaram conhecimento médio em informática e que usam o computador com muita frequência, enquanto 47,83% utilizam frequentemente. Todos responderam possuir um computador. Quanto as questões do item conteúdo, 69,56% consideraram muito importante o objeto ter clareza e concisão, 47,83% consideraram importante a relevância do objeto e 10 pessoas consideraram muito importante o objeto ter quantidade apropriada de material, contra outros 10 que apenas consideraram importante; em relação à importância da quantidade de imagens, 47,83% consideraram de importância média. Em relação à usabilidade, 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, 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. Algumas das opiniões e sugestões foram melhorar o lay-out, acrescentar mais funções, além de considerá-lo interessante. **Conclusão:** O SUSCity foi considerado, além de divertido e uma estratégia diferente, importante para o aprendizado e entendimento do funcionamento do SUS e da Saúde Coletiva.

Palavras-chave: Sistema Único de Saúde, objeto virtual de aprendizagem, educação a distância, educação lúdica, SUScity, ferramenta de aprendizado.