

P.PORTO

POLITÉCNICO **DO PORTO**

FÓRUM INTERNO

LIVRO DE RESUMOS

DESAFIOS DO “NOVO NORMAL”



ISEP • ISCAP • ESE • ESMAE • ESTG • ESS • ESHT • ESMAD

Autor

Nicole Inês Pires; Alice Possidónio Bastos Claro Pimenta; Sara Raquel Freitas Pereira; Tiago Miguel Madureira de Queirós Gonçalves; Pedro André Guerreiro Martins de Araújo; Susana Maria Capitão da Silva Alves

Título

PETRHA – Adaptação de um Serious Game na formação em Terapia da Fala: perspetiva dos estudantes

Área temática: Projetos Inovadores em EaD

Resumo

Os serious games são jogos pedagógicos que pretendem aprender ou desenvolver um determinado objetivo através de uma ferramenta motivante e eficaz. O serious game adaptado neste estudo, é o PETRHA, uma ferramenta pedagógica, desenhada para estimular o raciocínio clínico em estudantes de fisioterapia, mas com potencial desenvolvimento para outras áreas da saúde, como a terapia da fala. O presente estudo pretende determinar de que forma é possível adaptar o PETRHA como ferramenta de ensino em terapia da fala, sob a perspetiva de estudantes, na resolução de casos simulados de envelhecimento, contribuindo para: definir procedimentos para o desenvolvimento do caso, identificar pontos fortes e fracos na resolução do mesmo e averiguar possíveis adaptações à plataforma. Recorrendo a uma metodologia de investigação-ação, o estudo iniciou com a construção de dois casos simulados de envelhecimento, adaptados para introdução na plataforma PETRHA. Foram recrutados dez estudantes de terapia da fala que jogaram os casos em 2 grupos independentes e em duas fases, entre as quais se realizaram reformulações e adaptações. Em ambos os momentos procedeu-se à recolha das suas apreciações sobre a experiência através de entrevistas de grupo em modelo focus group. Demonstrou-se que foi possível utilizar o PETRHA para jogar com sucesso casos de terapia da fala. Ainda que tenham sido identificadas limitações na plataforma, a opinião dos estudantes evidencia quais as alterações que são necessárias para o PETRHA poder ser utilizado como ferramenta de ensino em terapia da fala.

Palavras-chave: *Terapia da Fala; Novas Tecnologias; Formação; Serious Game; Envelhecimento*



PETRHA – Adaptação de um Serious Game na formação em Terapia da Fala: perspetiva dos estudantes

Alice Pimenta, Nicole Pires, Sara Pereira, Tiago Gonçalves, André Araújo, Susana Capitão
Escola Superior de Saúde | ATC Terapia da Fala | ESSim – Centro de Simulação da ESS

[Introdução]

Os serious games são jogos pedagógicos que pretendem contribuir para aprender ou desenvolver um determinado objetivo através de uma ferramenta motivante e eficaz. O serious game adaptado neste estudo, é o PETRHA, uma ferramenta pedagógica, desenhada para estimular o raciocínio clínico em estudantes de fisioterapia, mas com potencial desenvolvimento para outras áreas da saúde, como a terapia da fala.

O presente estudo pretende determinar de que forma é possível adaptar o PETRHA como ferramenta de ensino em terapia da fala, sob a perspetiva de estudantes, na resolução de casos simulados de envelhecimento, contribuindo para:

- definir procedimentos para o desenvolvimento do caso;
- identificar pontos fortes e fracos na resolução do mesmo;
- averiguar possíveis adaptações à plataforma PETRHA.



[Metodologia]

- Estudo exploratório do tipo investigação-ação, descritivo, qualitativo e longitudinal.
- Não probabilístico por conveniência.
- Amostra: 10 estudantes que frequentavam a licenciatura em Terapia da Fala na Escola Superior de Saúde do Instituto Politécnico do Porto.
- Instrumento: 4 entrevistas focus group, validadas pela Comissão de Ética
- Entrevistas divididas em 2 fases: fase 1 adaptação de 2 casos de envelhecimento para a área da terapia da fala e, posteriormente, colocação desses mesmos casos no serious game. Após os estudantes terem jogado e serem alvo de uma primeira entrevista, os casos inseridos anteriormente no PETRHA foram reformulados e adaptados através da análise desses dados. Na fase 2, foi jogado de novo o serious game já reformulado, e de seguida, foram feitas as entrevistas da fase 2.
- Estrutura da entrevista fase 1: utilização da plataforma e jogabilidade do caso; sugestões de adaptações; possibilidades de utilização do PETRHA.
- Estrutura da entrevista fase 2: comparação com a fase 1; identificação de competências potencialmente desenvolvidas; possibilidades de utilização do PETRHA.

[Resultados]

Apreciação global do PETRHA nas fases 1 e 2



Competências clínicas potencialmente desenvolvidas durante a utilização do PETRHA: Estudantes de TF



[Conclusões]

- O Petrha tem potencial para se tornar numa ferramenta de ensino-aprendizagem útil para a área da terapia da fala.
- Esta plataforma necessita de fazer algumas modificações e ser tecnicamente adaptada à área da terapia da fala.
- O serious game Petrha foi classificado como motivador e lúdico.
- Este tipo de jogos pode contribuir para uma mudança no ensino da licenciatura em terapia da fala.

PTRES - Pires, Nicole Inês; Bastos Claro Pimenta, Alice Possidónio; Freitas Pereira, Sara Raquel; Queirós Gonçalves, Tiago Miguel; Martins de Araújo, Pedro André; Capitão da Silva Alves, Susana Maria. 2023. Adaptação de um Serious Game na formação em Terapia da Fala: perspetiva dos estudantes. In: Congresso Nacional de Engenharia de Software, 2023, São Paulo, SP, Brasil. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2687865523000000>

ISBN: 978-972-8688-97-4



Edições
POLITEMA