

## Autor

Tiago Miguel Madureira de Queirós Gonçalves; Sara Pereira; Nicole Pires; Alice Pimenta; André Araújo; Susana Capitão

## Título

Uso de um *serious game* na formação em Terapia da Fala: Perspetiva dos Docentes

Área temática: Integração das novas tecnologias digitais

## Resumo

O PETRHA é um *serious game*, que tem como objetivo treinar os alunos na resolução de casos clínicos, tendo sido pensado inicialmente para a área da fisioterapia, e utilizando casos simulados da área da geriatria. Neste sentido, o presente estudo propôs-se a explorar o uso deste um *serious game* na formação em terapia da fala, tendo em consideração a perspetiva dos docentes e a adaptação de um caso de envelhecimento patológico e de um caso não patológico. Os objetivos incluem: definir procedimentos para o desenvolvimento de um caso simulado, identificar pontos fortes e fracos na resolução do mesmo e, por último, averiguar possíveis adaptações ao PETRHA. O estudo decorreu numa metodologia classificada de investigação-ação. Este iniciou-se com a construção de dois casos simulados, adaptados para introdução na plataforma PETRHA. Participaram neste estudo 5 docentes da área da terapia da fala que jogaram os casos em 2 grupos independentes e em duas fases, entre as quais se realizaram reformulações e adaptações. Em ambas as fases foram recolhidas as suas apreciações sobre a experiência através de entrevistas de grupo em modelo *focus group*. Deste modo, os resultados indicaram haver ainda a necessidade de melhorias ao nível estrutural da plataforma para adaptação à terapia da fala, como sendo a introdução de instrumentos de avaliação da área da terapia da fala e implementação de metodologia utilizada na área da terapia da fala. Contudo, foi possível tornar o caso e a plataforma jogável, bem como perceber que esta é uma plataforma dinâmica, sendo possível inserir imagens, vídeos, entre outros e, ainda, de o mesmo caso poder ser trabalhado em casa tantas vezes quanto as desejadas.

Palavras-chave: *terapia da fala, novas tecnologias, formação, serious game, envelhecimento*

**O uso de um *serious game* na formação em Terapia da Fala: Perspetiva dos docentes**  
Sara Pereira, Tiago Gonçalves, Alice Pimenta, Nicole Pires, André Araújo e Susana Capitão.  
Escola Superior de Saúde | ATC.Terapia da Fala | ESSim – Centro de Simulação da ESS

**Introdução**

- O desenvolvimento de **funções cognitivas** é fundamental para a formação e a prática de todos os áreas profissionais (Cecchin R. & Feuerwerker L., 2004). Assim, o **raciocínio clínico** é uma mais-valia, de que se compreende que um profissional de saúde tem para integrar dados e, consequentemente, ser capaz de formular hipóteses de diagnóstico, locais e o respetivo sig. (Araújo J., Almeida L., 2017).
- Deste modo, surgem os **serious games** que são uma categoria de jogos, cujos os principais objetivos são educar, ensinar, sensibilizar. São desenvolvidos com o propósito de aperfeiçoar algum aspeto da aprendizagem (Derrierty A., 2017).
- O projeto **PETRHA** é um *serious game* concebido para os estudantes europeus de fisioterapia praticarem o seu raciocínio clínico na área da geriatria. (Almeida P., 2017).
- O presente estudo teve como **objetivos** perceber: **I. de que forma é possível adaptar o PETRHA como ferramenta de ensino em terapia da fala, sob a perspetiva dos docentes** na resolução de casos simulados de envelhecimento, contribuindo para: **I.1. Identificar pontos fortes e fracos na resolução do mesmo na plataforma PETRHA;** **I.2. averiguar possíveis adaptações à plataforma PETRHA.**

**Metodologia**

**Qualitativo, investigação-ação e longitudinal**

**Amostra:** 4 docentes da fala docentes na ESS-P.PORTO

**Jogar 2 Casos clínicos (envelhecimento)**

**Instrumentos:** Entrevista do tipo *focus group* realizada em duas fases

**Entrevistas:** do tipo não padronizada

**Fase A:** adaptação de casos de envelhecimento para a área da terapia da fala

- 1º colocação dos casos no *serious game*
- 2º os docentes jogam o caso
- 1ª entrevista

**Fase B:** os casos PETRHA foram reformulados e adaptados através dos sugestões da *interview*

- 1ª docentes jogam caso reformulado
- 2ª segunda entrevista

**Resultados**

**Apreciação global dos docentes em relação ao PETRHA nos temas 1 e 2**

LUGAR	Satisfeitos	Insatisfeitos		Opiniões		Valores a usar		Insatisfacção	
		Pont. 1	Pont. 2	Pont. 1	Pont. 2	Pont. 1	Pont. 2	Pont. 1	Pont. 2
DOCENTE 1	3	4	3	4	3	4	4	4	4
	2	2	3	2	3	4	3	1	1
DOCENTE 2	4	3	3	2	5	5	4	0	4
	1	4	3	4	4	4	4	3	5

**Apreciação global dos docentes em relação às competências desenvolvidas pelo PETRHA**

Competências desenvolvidas durante a utilização do PETRHA	Competências POTENCIAIS desenvolvidas com a utilização do PETRHA	Competências NÃO desenvolvidas durante a utilização do PETRHA
- Demonstrar competências de recolha, registo e manutenção de dados	- Saber estabelecer finalidades e objetivos de intervenção	- Competências interpessoais do Terapeuta da Fala
- Fazer a avaliação, utilizando os instrumentos apropriados	- Justificar, de forma sustentada, o quadro principal do utente.	

**Conclusão**

**Pontos fortes no Petrha Sim**

- Diversos e atual procedimentos necessários para a resolução de um caso na plataforma
- Identificar pontos fortes e fracos relativos à resolução de casos simulados no PETRHA
- Conhecer procedimentos de Fase 1 e Fase 2 e criar um guia orientador para o jogador
- Facilitar em conjunto de sugestões de adaptações de melhorias para uma fase posterior

**Insatisfações**

- O PETRHA precisa de sofrer alterações para ser tornar uma mais-valia efetiva para a formação de ensino-aprendizagem em Terapia da Fala
- Não foram atualizados elementos interativos que motivam os docentes a querer voltar a utilizar

**Recomendações para a Terapia da Fala**

- Parâmetros de "Inserir" dentro de textos, pouco flexível e distante das necessidades da terapia da fala
- Parâmetros de "Inserir" dentro de palavras-chave
- Melhorar e ajustar o design gráfico
- Implementar novos valores numéricos de avaliação da área da terapia da fala

**Condições / necessidades gerais**

- Utilização de imagens, vídeos, áudios e outros recursos multimídia
- Gravação do caso em qualquer momento do jogo para continuar mais tarde
- Função de "Inserir" mais flexível
- Criação de um guia de utilização da Plataforma

doi:10.1503/Revista.2017.0001