



VALIDAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE FISIOLOGIA SOBRE O EIXO HIPOTÁLAMO-HIPÓFISE

Letícia Corrêa Vaz, discente de pós-graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Uruguaiana

Leandro Xavier da Silva, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Uruguaiana

Larissa de Almeida Dias, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Uruguaiana

Mauren Assis de Souza, docente, Universidade Federal do Pampa

leticiafaz.aluno@unipampa.edu.br

Os jogos digitais foram incorporados à cultura humana no início dos anos 70 com os jogos de arcade, determinando uma população chamada de "jogadores digitais". Hoje observamos que os jogos digitais se tornaram uma das formas mais comuns de entretenimento, porém, apenas recentemente esta tecnologia vem agregando ao meio educacional através da elaboração de "jogos sérios". Os jogos educacionais se incluem dentro da gama das metodologias ativas, onde através dessas técnicas os estudantes encontram situações favoráveis à aprendizagem em situações desafiadoras, como aprender fisiologia. A fisiologia humana é uma disciplina de base presente nos primeiros períodos dos cursos da área da saúde, denota-se por parte dos alunos grande dificuldade em aprender os tópicos abordados, sendo um deles o eixo hipotálamo-hipófise. Estratégias educacionais válidas e construtivistas, necessitam passar por um processo rigoroso de construção e validação, para mostrar o seu potencial de reprodução. Sendo assim, o objetivo do nosso trabalho é validar o jogo digital HipoGame para estudantes da área da saúde. A presente pesquisa está registrada no Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) sob número 39479820.5.0000.5323 e traz um jogo que é online, de livre acesso e apresenta cenário do eixo hipotálamo-hipófise. Ao se cadastrar, o jogador tem acesso ao TCLE onde fornece algumas informações e logo inicia o jogo. O jogo apresenta diferentes níveis e cada nível contém questões de diferentes modalidades. Dentro do jogo o estudante terá acesso a sua pontuação em cada nível, dicas sobre a questão e materiais de apoio. O processo de validação do jogo foi realizado com base em um estudo prévio, onde nos mostrou que o nosso quantitativo de 11 especialistas está adequado para a validação. Para se tornar um especialista, a pessoa deveria ser professor de fisiologia ou fisiologista e/ou ser especialistas em tecnologia da informação. Após a seleção dos especialistas, eles receberam o TCLE e um questionário, onde tinham questões que permitiam avaliar o jogo em 5 aspectos, dando nota de 0 a 4 em cada item. Na análise estatística foi realizada Índice de Validade de Conteúdo (IVC) que tem como referência valores de 0,8, teste exato de distribuição binominal com significância de 5% e o Alpha de Cronbach que tem como referência valores de 0,7. Como resultados, no quesito objetivo do jogo, obtivemos valores de IVC de 100 em todos os tópicos, $p = 0,00216$ no teste binominal e alpha de cronbach de 0,7674. Quanto ao aspecto conteúdo do jogo, obtivemos valor de 100 no IVC em todos os tópicos, $p=0,00216$ no teste Binominal e alpha de cronbach de 0,7778. Quanto à relevância do jogo, obtivemos IVC de 100 em todos os tópicos, $p=0,02529$ no teste binominal e alpha de cronbach de 0,7778. No aspecto quanto a organização do jogo, obtivemos IVC de 81 em dois tópicos avaliados e de 63 em outro tópico, $p=0,4493$ no teste binominal e alpha de cronbach de 0,9355. Já no tópico de estilo de escrita de jogo obtivemos IVC de 90 em todos os tópicos, $p=0,23418$ no teste binominal e alpha de cronbach de 0,965. Os dados obtidos mostraram que os três primeiros quesitos analisados trouxeram valores de excelência em todos os testes, já o quarto quesito trouxe valor sem significância no teste binominal e valor de IVC abaixo do valor de excelência em um dos tópicos avaliados. O quinto tópico também trouxe valor insignificante no teste binominal, porém os demais testes

trouxeram valores significativos. Recebemos orientações dos especialistas para a melhora em todos os 5 quesitos, visando uma melhor jogabilidade, interesse e motivação dos estudantes, com base no conteúdo e design do jogo. Portanto, concluímos que o jogo didático proposto, após as devidas alterações, estará pronto para ser aplicado aos estudantes e com isso auxiliar no aprendizado sobre o eixo hipotálamo-hipófise.

Agradecimentos: CAPES, FAPERGS, PROPPI, UNIPAMPA, PPGMCF.

Palavras-chave: Jogos digitais; Ensino de Fisiologia; Eixo Hipotálamo-Hipófise.