

Medicina

AVALIAÇÃO DA EFETIVIDADE DIDÁTICA DE APLICATIVO PARA SMARTPHONES NO ENSINO DE FISILOGIA DO SISTEMA NERVOSO AUTÔNOMO

Pedro Henrique Leal - 11º módulo de Medicina, UFLA, bolsista PIBITI/CNPQ

Ana Paula Piovesan Melchiori - Departamento de Computação Aplicada, UFLA, Coorientadora.

Ângelo Matheus Pinto Savioti - Sistemas de Informação, UFLA

Diana Vilela Azzi - Professora do Departamento de Medicina, UFLA.

Eric Francelino Andrade - Professor do Departamento de Medicina, UFLA.

Luciano José Pereira - Professor do Departamento de Medicina, UFLA. –
lucianojosepereira@ufla.br. Orientador. - Orientador(a)

Resumo

O estudo da Fisiologia do Sistema Nervoso Autônomo (SNA) é uma tarefa complexa, tendo em vista a multiplicidade de processos em que este sistema atua, coordenando o funcionamento de diversos órgãos do corpo humano. O domínio do tema permite aos profissionais da área da saúde raciocinar como o SNA influencia a resposta do organismo frente aos mais diversos estímulos, bem como compreender como este sistema pode ser modulado, de forma a se obter resultados desejados. Entretanto, verifica-se grande dificuldade por parte destes profissionais em memorizar e aprender tais conceitos durante o curso de graduação. O atual estudo teve como objetivo avaliar a utilização de um jogo educativo (aplicativo de smartphone) elaborado com foco em auxiliar no processo de aprendizagem do tema fisiologia do SNA de graduandos de cursos da área da saúde em uma universidade pública. De início, todos os estudantes da disciplina de Fisiologia Geral da universidade foram convidados a participar voluntariamente da pesquisa, antes da aula convencional sobre o tema. Aqueles que concordaram, mediante preenchimento do termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), responderam a um questionário padronizado para determinação do nível de conhecimento prévio. Adiante, todos receberam as aulas tradicionais da disciplina normalmente. Porém, 50% dos alunos foram aleatoriamente selecionados para utilizar o jogo educativo por 30 minutos ao final da aula; enquanto os outros 50% foram dispensados (os grupos foram pareados pela mediana do desempenho no teste preliminar). Após sete dias, os alunos responderam à um questionário com as mesmas questões anteriores embaralhadas, acrescidas de 10 novas questões. Os participantes que utilizaram o aplicativo também responderam um questionário validado de satisfação com a pesquisa ao final de sua participação. Dos 76 alunos da disciplina Fisiologia Geral que preencheram o TCLE, 54 participaram até o final do estudo. Observou-se diferença significativa ($p < 0,05$) entres os grupos, com desempenho superior no questionário final daqueles que utilizaram o jogo. Além disso, 92,4% dos discentes afirmaram que o aplicativo foi útil para melhorar suas habilidades de aprendizado e 84,6% apoiaram que a metodologia seja utilizada para outros conteúdos. Conclui-se que o jogo é uma ferramenta válida no ensino da fisiologia do SNA com possibilidade de uso em outros conteúdos.

Palavras-Chave: fisiologia, metodologia ativa, gamificação.

Instituição de Fomento: CNPq

Link do pitch: <https://youtu.be/67fA3NveqgA>