

Medicina

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

AMANDA DE OLIVEIRA PEREIRA - 9º módulo de Medicina, UFLA, bolsista PIBIC/CNPq.

LUCIANO JOSÉ PEREIRA - Orientador DCS, UFLA. - Orientador(a)

Resumo

A Fisiologia do Sistema Nervoso Autônomo (SNA) é um assunto complexo, que exige memorização e associação de aspectos morfofisiológicos de diversos órgãos do corpo humano. O conhecimento desse assunto facilita a identificação de manifestações clínicas de doenças bem como a indicação de fármacos na prática clínica e a interpretação de possíveis efeitos adversos durante a terapêutica pela inferência de ligação de drogas a receptores. No entanto, observa-se que há uma grande dificuldade por parte dos estudantes em memorizar e aprender esses conceitos. O presente estudo teve como objetivo avaliar a utilização de um jogo educativo (aplicativo de smartphone) desenvolvido para auxiliar no processo de aprendizagem do tema fisiologia do SNA de estudantes de graduação de cursos da área de saúde em uma universidade pública. Todos os estudantes das disciplinas de Fisiologia Geral da universidade foram convidados a participar voluntariamente da pesquisa. Inicialmente, estes responderam a um questionário padronizado para determinação do nível de conhecimento prévio sobre o assunto. Posteriormente, todos assistiram às aulas da disciplina normalmente, da forma planejada pelo docente responsável sem qualquer interferência dos pesquisadores. Ao final da aula de SNA, 50% dos voluntários foram aleatoriamente selecionados para utilizar o jogo educativo; enquanto os outros 50% foram dispensados. Os dois grupos foram pareados pela mediana do desempenho no teste preliminar. Sete dias após, os alunos responderam ao mesmo questionário (com as questões aleatorizadas). Dezesseis alunos assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), porém somente 13 finalizaram as duas etapas previstas. Observou-se que não houve diferença significativa entre os grupos com e sem metodologias ativas ($p > 0,05$), porém ressalta-se que o número de participantes foi insuficiente e o projeto está sendo estendido. Em relação ao uso do aplicativo, 50% dos voluntários sentiram-se estimulados com o aplicativo, 83,3% se sentiram motivados a pesquisar sobre o SNA em outras fontes e concordaram que essa metodologia foi útil para avaliar os próprios padrões de aprendizagem. Todos relataram que o jogo proporcionou uma melhor compreensão sobre o SNA e que o aplicativo foi útil para melhorar suas habilidades de aprendizado. A realização de forma remota trouxe dificuldades para o estabelecimento de contato com os voluntários. O projeto será ampliado para maior número de estudantes nos próximos semestres.

Palavras-Chave: metodologia ativa, gamificação, sistema nervoso autônomo.

Instituição de Fomento: CNPq

Link do pitch: <https://youtu.be/vEgSFHPSVqI>