

O uso de aplicativos de anatomia 3D como estratégia pedagógica

Autor(es)

Regina Mara Silva Pereira
João Paulo Telo Pimenta

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA DE SÃO PAULO

Introdução

Para alcançar o conhecimento anatômico, vários métodos de ensino são aplicados. As abordagens mais tradicionais no campo da saúde são construídas em dois momentos distintos: primeiro, em sala de aula, apresentando conceitos e definições dos diferentes sistemas e órgãos do corpo humano, e caracterizando suas inter-relações; segundo, de mãos dadas no currículo laboratorial, utilizando peças anatômicas naturais e/ou sintéticas que possam auxiliar no processo de ensino. Além do uso de peças de cadáveres, o uso de modelos anatômicos artificiais é uma prática comum em cursos de graduação da área da saúde. (Davis et al., 2013). Essas inovações e recursos alternativos visam superar as desvantagens associadas na utilização de cadáveres (Silva et al., 2016) além disso, outras ferramentas como laringe eletrônica, áudio, vídeo, jogos e realidade 3D têm sido utilizadas para complementar o ensino de anatomia. (Saltarelli et al., 2014).

Objetivo

Após contextualizar a proposta, surgiram as seguintes questões que orientaram o desenvolvimento deste estudo: Como as novas tecnologias podem facilitar a educação em saúde no contexto atual? Nessa perspectiva, este estudo tem como objetivo refletir sobre a evolução do ensino de anatomia e a inserção das novas tecnologias no contexto do ensino-aprendizagem na educação em saúde.

Material e Métodos

A pesquisa será realizada com os alunos dos cursos de saúde em um da modalidade do ensino à distância de um centro universitário do Distrito Federal. Os critérios de delineamento amostral são os alunos estarem matriculados na disciplina de ciências morfológicas, maiores de dezoito anos, serem frequentes nas aulas práticas e apresentarem o termo de consentimento livre e esclarecido assinado.

A primeira, etapa consiste no estudo individual prévio do assunto, oferecida no Ambiente Virtual de Aprendizagem de materiais incluídos pelo professor, como fichas de leitura, livros didáticos.

A segunda etapa consiste em o aluno assistir duas aulas práticas subsequentes, ministrado pelo mesmo professor com materiais didáticos diferentes: uma aula com atlas 3D e outra com peças anatômicas sintéticas. Em seguida, será aplicado um questionário de conhecimento e percepção sobre o tema abordado, antes e depois de cada aula prática ministrada.

Resultados e Discussão

SEMINÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DE DISSERTAÇÕES E TESES EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA E ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE 3., 2022, São Paulo, Campo Grande. Anais [...]. Londrina: Editora Científica, 2022.

O resultado esperado do uso do aplicativo 3D Anatomy é a percepção do aluno sobre a anatomia 3D, antes limitada pela baixa seleção de cortes anatômicos em peças sintéticas e pela escassez de material orgânico disponível para dissecção. Como resultado, a interação, o aprendizado e o desempenho acadêmico entre os alunos são aprimorados, sendo ainda benéfico aumentar a motivação e o interesse dos universitários em estudar anatomia.

Um dos grandes potenciais associados ao uso de tais aplicativos é que, segundo o censo de 2016 realizado pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia Estatística), grande parte da população tem acesso a smartphones, mais especificamente 80,4% dos domicílios (estatísticas). Além disso, o fato de que uma melhora significativa no desempenho acadêmico dos alunos pode ser observada através da análise de alguns estudos realizados em outras instituições. (Fragelli, 2018; Mitrousias et al., 2018).

Conclusão

Por meio deste estudo, será possível refletir sobre a evolução do ensino de anatomia até os dias atuais e como as novas tecnologias vem ganhando cada vez mais espaço no ensino e influenciando a formação de profissionais da saúde. Como resultado, os currículos universitários incorporam cada vez mais técnicas e métodos inovadores que permitem uma perspectiva sistemática com o objetivo de desenvolver as habilidades e competências do discente.

Referências

- DAVIS, Christopher R. et al. Human anatomy: let the students tell us how to teach. *Anatomical sciences education*, v. 7, n. 4, p. 262-272, 2014.
- FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. *Revista Internacional de Educação Superior*, v. 4, n. 1, p. 221-233, 2018.
- MITROUSIAS, Vasileios et al. Anatomy learning from prosected cadaveric specimens versus three-dimensional software: A comparative study of upper limb anatomy. *Annals of Anatomy-Anatomischer Anzeiger*, v. 218, p. 156-164, 2018.
- SALTARELLI, Andrew J.; ROSETH, Cary J.; SALTARELLI, William A. Human cadavers vs. multimedia simulation: A study of student learning in anatomy. *Anatomical sciences education*, v. 7, n. 5, p. 331-339, 2014.
- SILVA, Guilherme Rodrigues et al. Métodos de conservação de cadáveres humanos utilizados nas faculdades de medicina do Brasil. *Revista de Medicina*, v. 95, n. 4, p. 156-161, 2016.