



Ensino Assistido por Computador em Cirurgia de Retalho Cutâneo: Validação de um Software de Plataforma Móvel para Estudantes de Medicina

Laura Valduga Pozza, David P. de Sena, Thomas Prates, Vinicius Duval da Silva

Faculdade de Medicina, PUCRS, Departamento de Patologia

Resumo

O propósito desse estudo foi desenvolver e validar a aplicação de um software multimídia para plataformas móveis para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da concepção e construção de um retalho cutâneo. A formação tradicional cirúrgica baseia-se em aprender fazendo. Inicialmente, o uso de cadáveres e modelos animais parecia ser uma alternativa válida para o treinamento. Entretanto, muitos conflitos com esses modelos de treinamento têm levado à progressão para modelos de realidade virtual e sintética. Cinquenta estudantes de medicina voluntários do quinto e sexto ano completaram um pré-teste e foram alocados de modo randomizado em dois grupos de 25 estudantes cada um. O grupo controle foi exposto por 5 minutos a um artigo impresso baseado em texto padrão, enquanto o grupo teste usou o software multimídia para descrever como fazer um retalho cutâneo. Cada grupo realizou o retalho cutâneo em um modelo de banco de treinamento enquanto eram avaliados por três cegos da comissão de cirurgiões da SBCP (Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica) utilizando o protocolo da OSATS (Avaliação Estruturada Objetiva de Habilidades Técnicas) e responderam a um pós-teste. O grupo baseado em texto impresso padrão foi, em seguida, avaliado novamente usando o software. A aprendizagem do grupo assistido pelo computador (CAL) teve um desempenho superior como foi confirmado pelos scores ($p < 0.002$), avaliação geral global ($p = 0.017$) e os resultados do pós-teste ($p < 0.001$). Todos os participantes classificaram o método multimídia como a melhor ferramenta para estudo de retalhos cutâneos. Os alunos CAL apresentaram melhor desempenho objetivo e subjetivo na realização de retalhos cutâneos quando comparados com aqueles baseados no material impresso padrão. Esses achados evidenciaram a preferência pelo aprendizado utilizando o método multimídia.