máticas para la elaboración de programas individualizados de actividad física.

Resultados: La colaboración interdisciplinar para la elaboración del proyecto. El autoaprendizaje de los TIC

Conclusiones: En nuestra experiencia se ha generado la necesidad de espacios y cambios metodológicos cooperativas permitiendo el autoaprendizaje y fomentar la calidad de vida.

Bibliografía: UNESCO (2004): *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. Paris: UNESCO.

http://www.unesco.org.uy/informatica/publicaciones/lastecnologias.pdf 31/07/2007 14,30h.

Quintanilla,M; Bernaus,E.; Guillamet, A.; Fernández, A.*Aprendiendo a resolver problemas en la práctica clínica.* Gerokomos (2005); 16(1): 18-26

PA-10 REABILITAÇÃO COGNITIVA: DESENVOLVIMENTO DE UM AMBIENTE DE TREINO EM REALIDADE VIRTUAL

Dores A. [1], Almeida I. [2,] Guerreiro S. [2] & Castro-Caldas A. [3]. [1] Escola Superior de Tecnologia da Saúde do Porto, Instituto Politécnico do Porto (ESTSP); Instituto de Ciências Biomédicas Abel Salazar, Universidade do Porto (ICBAS). [2] Centro de Reabilitação Profissional de Gaia (CRPG). [3] Instituto de Ciências da Saúde, Universidade Católica Portuguesa (ICS – UCP)

A utilização de Realidade Virtual (RV) no domínio da Reabilitação Cognitiva tem estimulado investigação com pacientes que apresentam défices cognitivos, resultado de causas como Traumatismos Crânio-Encefálicos (TCE) ou Acidentes Vasculares Cerebrais (AVC).

Objectivos. Neste trabalho pretendemos desenvolver e testar um Ambiente Virtual (AV) de treino que integrará o programa de reabilitação cognitiva CARP–VR (Computer-Aided Rehabilitation Project –Virtual Reality).

Material e Métodos. O processo de desenvolvimento do ambiente envolveu cinco fases: requisitos/especificações e definição da tarefa; *design*; testagem/avaliação; implementação e avaliação. O AV desenvolvido permite aos sujeitos explorarem três cenários diferentes onde devem realizar tarefas com grau de dificuldade crescente.

Resultados. Os resultados permitem caracterizar a satisfação e o desempenho, em ensaios repetidos (tempo e número de erros), dos utentes do CRPG que integram o actual Programa de Reabilitação.

PA-11 IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA DE ENSEÑANZA DE HABILIDADES CLINICAS BASICAS MEDIANTE UNA METODOLOGIA DE BLENDED-LEARNING

Jiménez MF., Gómez A., Varela G. y Rodríguez MJ. Facultad de Medicina. Instituto Universitario de Ciencias de la Educación. Universidad de Salamanca

El objetivo de este programa es la capacitación de los estudiantes de Medicina de 3er curso en una serie de habilidades clínico-quirúrgicas básicas.

En una fase inicial durante el curso 2006/7 se realizó un estudio piloto con la introducción de la enseñanza de las habilidades de venopunción y curas de heridas superficiales. Aunque la asistencia fue voluntaria se superó el 91%.

Hemos desarrollado un programa de prácticas clínico-quirúrgicas, basado en la simulación presencial y en el apoyo de una plataforma de docencia en red. Las habilidades incluidas se han estructurado en 5 bloques: 1. Tratamiento de heridas. 2. Venopunción e infusión. 3 Mantenimiento de la vía aérea. 4. Sondajes. 5. Punciones torácicas y abdominales. Cada uno de los bloques comprende 2 partes: a) breve repaso de aspectos anatómicos, indicaciones, técnica y b) realización y repetición hasta superar la capacitación. La evaluación de la adquisición de las habilidades se realizará con guías de evaluación por observación directa (listas de control/escalas de estimación).

PA-12 *BIOGAME* E *QOJOGO* DUAS APLICAÇÕES INFORMÁTICAS PARA A AUTO-APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO FORMATIVA EM CIÊNCIAS DA SAÚDE

Prudêncio C.[1], Ferraz R.[1], Vieira M.[1], Fernandes R.[1,2] e Fonte R[3,4]

1- Ciências Químicas e das Biomoléculas, Escola Superior de Tecnologias de Saúde do Porto, Instituto Politécnico do Porto. 2- Departamento de Bioquímica, Genética e Inmunología, Facultad de Biología, Universidade de Vigo (España). 3- Escola Superior de Tecnologias da Saúde do Porto, Instituto Politécnico do Porto. 4- Instituto de Ciências Biomédicas de Abel Salazar da Universidade do Porto.

O desenvolvimento de uma aplicação informática para a promoção da auto-aprendizagem da Bioquímica no contexto das ciências da saúde intitulada *Biogame* foi já descrito por esta equipa em trabalhos anteriores, na senda da implementação do processo de *Bologna*, desenvolvendo a auto-aprendizagem e a utilização do ensino à distância. No presente trabalho foi utilizado o *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* um sistema de gestão de cursos de livre distribuição no âmbito da disciplina de Química Orgânica de diferentes cursos de Tecnologias da Saúde. Esta aplicação visou o desenvolvimento de competências no âmbito da auto-aprendizagem dos alunos e a preparação dos mesmos para o momento final de avaliação da disciplina. Foi trabalhada em formato de *Quizze* intitulado de *QOjogo*. A aplicação está organizada em 23 níveis, correspondendo cada um deles a uma pergunta de escolha múltipla (PEM), as hipóteses poderiam variar entre 2 a 5 e a avaliação efectuada de 0-20. Participaram nesta iniciativa piloto 39 alunos, sendo a aderência de cerca de 16% em relação ao universo de alunos inscritos na disciplina. Os resultados obtidos foram comparados com os obtidos no *Biogame*, sendo encorajadores deste tipo de aplicações já que, os alunos que aderiram obtiveram um melhor sucesso em termos de notas finais e aquisição de competências. A auto-aprendizagem e o *feed-back* dos conhecimentos adquiridos ou ainda a adquirir, dado por este tipo de ferramentas, parece ser uma mais valia na formação e na aquisição de competências no âmbito de disciplinas da área da Química e das Biomoléculas.