

JOGOS DE ANATOMIA RADIOLÓGICA

Maria Júlia de Oliveira Santos¹
maria.oliveira@baraodemaua.br
Centro Universitário Barão de Mauá

INTRODUÇÃO

O conhecimento anatômico para a atuação do profissional Biomédico, na área de diagnóstico por imagem, é imprescindível. Saber anatomia vai além de conhecer a localização das estruturas, é também saber conceitos que facilitam o direcionamento médico no laudo e localização da possível patologia a ser investigada. Os conceitos de anatomia mais utilizados na rotina diagnóstica, e abordados na disciplina de Diagnóstico por Imagem do curso de Biomedicina, são: tipos de cortes anatômicos (avaliação anatômica com visão coronal, sagital e axial), anatomia de comparação segundo os planos tangenciais (lateral e medial, ipsilateral e contralateral, superficial e profundo, proximal e distal) e posicionamento do paciente para exames de raio x.

OBJETIVO

Por se tratar de um assunto específico e utilizado apenas na área, o presente estudo teve como objetivo aplicar conteúdo de anatomia radiológica de uma forma lúdica e criativa para os alunos do curso de Biomedicina, dos 5º semestres, diurno e noturno, do Centro Universitário Barão de Mauá.

METODOLOGIA

Como parte inicial do trabalho os alunos fizeram um esboço de um modelo de jogo que abordasse um, ou até mesmo todos, os conteúdos aprendidos durante uma aula expositiva e dialogada sobre o conteúdo de anatomia radiológica. O esboço foi feito

¹ Especialização em Biomedicina no Diagnóstico por Imagem pelo Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa Albert Einstein, IIEPAE. Mestranda pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

durante a aula da disciplina de Imagenologia, em grupo (o número de participantes por grupo variou de acordo com o número de alunos matriculados na disciplina) e sob supervisão da professora, para eventuais dúvidas. A forma pela qual o jogo seria feito ficou a critério dos alunos, podendo ser desde jogos convencionais de tabuleiro, até jogos online, desde que o resultado final cumprisse com o objetivo da atividade, que era auxiliar o aprendizado da matéria. Após a entrega do esboço e devida correção, ocorreu a entrega, com o prazo de 1 semana após o feedback da professora. Foi avaliada a criatividade, a capacidade que o jogo tinha de abordar o conteúdo e a forma pela qual o mesmo seria fixado e aprendido. Na devolução foi oferecido um tempo da aula para que todos tivessem a oportunidade de conhecer os trabalhos dos colegas e pudessem jogá-los.

RESULTADOS

Dentre os principais resultados estiveram o aumento do desempenho em avaliação bimestral, o aumento do interesse dos alunos pela área, fazendo com que se identificassem mais com os assuntos abordados na disciplina, e o interesse dos alunos em seguir neste mercado de trabalho, resultado que não havia sido obtido em anos anteriores.

CONCLUSÃO

Graças aos resultados positivos obtidos, o trabalho fará parte das experiências de aprendizagem da disciplina de hoje em diante. A aplicação do trabalho recebeu diversos elogios por parte dos alunos, que deram feedbacks positivos sobre o quanto foi prazeroso executar a atividade.

Palavras-chave: Imagenologia. Jogos. Anatomia.