

## JOGOS DE ANATOMIA RADIOLÓGICA

Maria Júlia de Oliveira Santos<sup>1</sup>  
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

---

<sup>1</sup> 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.