

Brincando e Aprendendo Anatomia Humana

Projeto de Treinamento Profissional

Unidade: Instituto de Ciências Biológicas

Departamento: Anatomia

Cursos atendidos: Medicina
Farmácia
Enfermagem
Nutrição
Psicologia

Odontologia
Fisioterapia
Educação Física
Ciências Biológicas

Justificativa para o projeto

As terminologias, conceitos e a identificação das estruturas abordadas no ensino da Anatomia Humana são, geralmente, de difícil assimilação, sendo necessárias práticas que auxiliem no aprendizado dos alunos. Métodos inovadores que utilizem jogos e testes teórico-práticos de forma interativa mostram-se promissores para serem aplicados no ensino da Anatomia. Tais atividades, quando aplicadas de forma lúdica e com a utilização da informática, complementam o conteúdo teórico e prático, auxiliam no processo de aprendizagem e permitem uma maior interação entre conhecimento-professor-aluno.

Descrição das atividades desenvolvidas no projeto

Criar um programa para o desenvolvimento de exercícios e jogos interativos dos diversos sistemas abordados na disciplina de Anatomia Humana. O jogo interativo do Sistema Esquelético já foi finalizado e testado pelos alunos. É constituído de quatro níveis sucessivos de complexidade (1 - Identificação de ossos; 2-Estruturas ósseas; 3-Estruturas relacionadas; 4-Casos clínicos). Cada nível possui fases diferentes de acordo com as regiões do esqueleto (Crânio; Gradil costal e coluna vertebral;

Membro superior; Membro inferior). Os testes realizados com o jogo do Sistema Esquelético tiveram ótimos resultados. Os jogos dos outros nove sistemas (Articular, Muscular, Nervoso, Circulatório, Respiratório, Digestório, Urinário, Genital Masculino e Feminino) estão sendo desenvolvidos dentro do mesmo padrão.

Criar e dar suporte a uma página da internet que irá disponibilizar os jogos para os alunos.

Criar um banco de dados que permita aos alunos se cadastrarem para jogar. As informações sobre o aluno (curso, período, etc), assim como suas pontuações em cada fase, ficarão armazenadas. Isso possibilitará ao aluno retornar ao jogo no ponto em que ele parou no último acesso. Também permitirá aos professores aferir pelos resultados de cada período/curso, o impacto que esta ferramenta interativa tem na aprendizagem dos alunos.

Objetivos

Oferecer aos alunos das áreas de saúde e ciências biológicas mais uma ferramenta complementar de estudo para melhor assimilação e aprimoramento do conteúdo ministrado nas disciplinas de Anatomia.

Critérios para Seleção

- i. Ter cursado a Disciplina de Anatomia Humana em qualquer curso da área de Saúde e Ciências Biológicas ou ser aluno do Curso de Ciências da Computação;
- ii. Ter sido aprovado na disciplina de Anatomia com média mínima de 70%;
- iii. Ter participado de projetos de treinamento profissional, monitoria, extensão ou iniciação científica;
- iv. Disponibilidade de horário.

Orientadores

- Alice Belleigoli Rezende
- Vanessa Neves de Oliveira
- Rodrigo Luis de Souza da Silva