

“Radiological Cases: Quiz Time!”: Uma nova abordagem para o ensino da Radiologia

INTRODUÇÃO

Atualmente, não há uma padronização para o ensino da radiologia nas faculdades de medicina no Brasil

E. Robinson, D. Little. Clin Radiol., 77 (2022), e826-e834
Schober A, et al. Rofo. 2014;186(5):458-65.

Associação com anatomia e com casos clínicos

Favorece o processo ensino-aprendizagem

E. Robinson, D. Little. Clin Radiol., 77 (2022), e826-e834
Schober A, et al. Rofo. 2014;186(5):458-65.
Heptonstall NB, et al. Acad. Radiol., 2016; 23(4):521-6

Recomenda-se que seja explorado novas abordagens de ensino, sendo o uso da **tecnologia** uma metodologia ativa essencial para a educação



Heptonstall NB, et al. Acad. Radiol., 2016; 23(4):521-6
Bawazeer G, et al. BMC Medical Education, 2022; 267 (1):70-82

OBJETIVO

Analisar a percepção de estudantes de medicina em relação à ferramenta de gamificação: “Radiological Cases: Quiz Time!” e seu impacto no ensino da radiologia



Métodos

✓ Estudo transversal observacional

✓ Com aplicação de questionário para estudantes do terceiro semestre da graduação médica



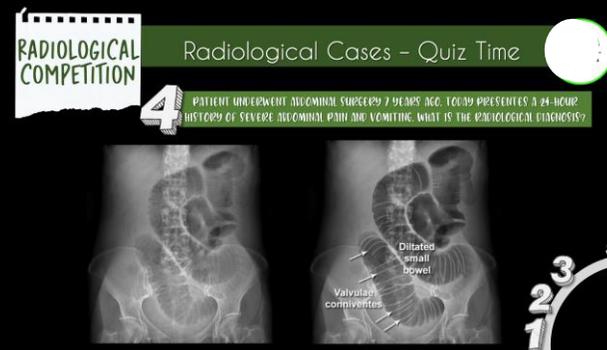
✓ Foi utilizada a plataforma “Kahoot” para apresentação das perguntas referentes aos casos clínicos radiológicos



✓ A turma foi dividida em 5 grupos para a atividade composta por cinco casos clínicos radiológicos envolvendo diversos métodos de imagem e regiões anatômicas

✓ Concluído o “Kahoot”, foram exibidos slides do Powerpoint para correção da atividade

✓ Com o intuito de aprofundar e sedimentar o conteúdo



Ao final do semestre, os estudantes foram convidados a responder um questionário com 35 questões baseadas na escala Likert modificada disponibilizado na plataforma REDCap



Métodos

- ✓ Questionários incompletos foram excluídos
- ✓ Foram avaliados: perfil sociodemográfico, opinião discente sobre a atividade e autoavaliação sobre o aprendizado em radiologia



Foi realizada análise alfa de Cronbach para avaliar a confiabilidade das questões. Valores acima ou iguais a 0,7 foram considerados aceitáveis.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi obtido de todos os participantes.

RESULTADOS

150 alunos foram convidados

59 completaram o questionário

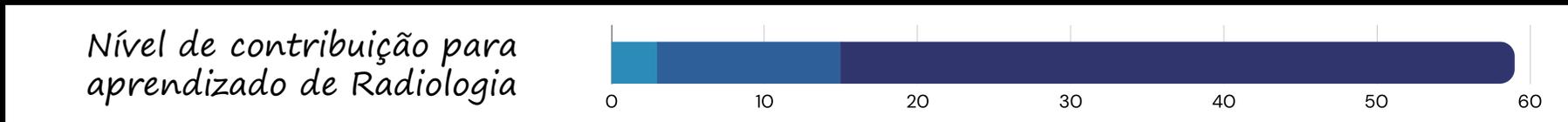
Média da idade: 20 ± 5 anos; 34 (57.6%) feminino

α de Cronbach = 0,94; atestando confiabilidade interna

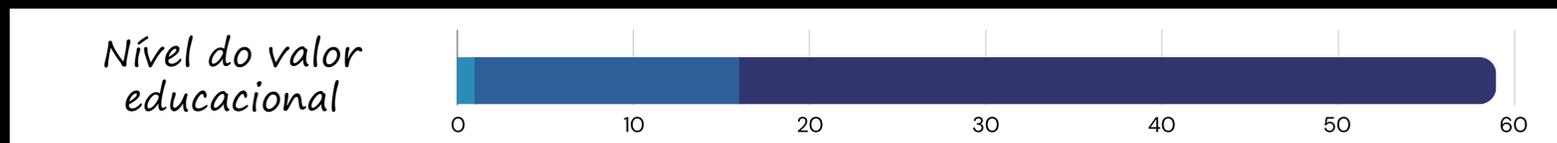


Resultados

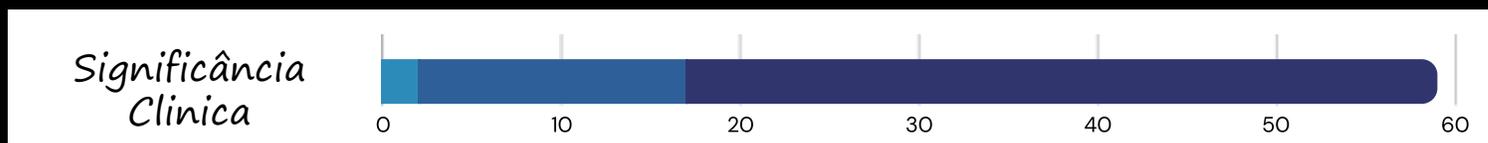
56 (94,9%) consideraram que a atividade contribuiu substancialmente para a aprendizagem de Radiologia



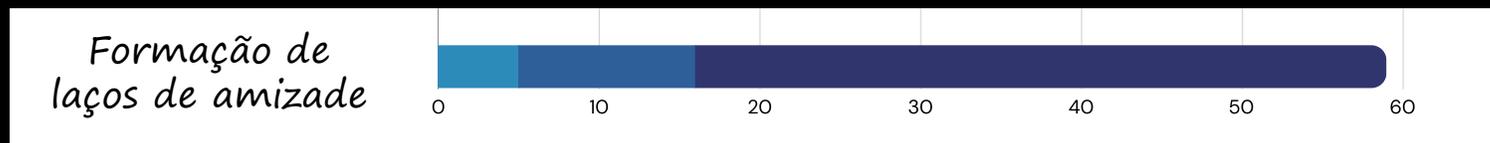
58 (98,3%) consideraram a atividade de alto valor educativo



57 (96,6%) jugou o material como clinicamente significativo para sua futura prática clínica



54 (91,5%) considerou que o material contribuiu com a formação de laços de amizade





Discussão

- ✓ O estudo demonstrou um impacto positivo da aplicação de casos clínicos radiológicos através de gamificação no ensino da Radiologia

Avanços tecnológicos permitem que os educadores usem diversos recursos para revolucionar a educação

Schober A, et al. Rofo. 2014;186(5):458-65.

PBL – Aprendizado Baseado em Problemas, Sala de aula invertida, Metodologias ativas de ensino, Mídia eletrônica e Gamificação maximizam o engajamento e retenção de conhecimento

Bawazeer G, et al. BMC Medical Education, 2022; 267 (1):70-82

Neste estudo, ao juntar Anatomia e Radiologia em casos clínicos, o processo ensino-aprendizagem foi facilitado, encorajando interações entre estudantes e aumentando o envolvimento com o conteúdo através do trabalho em grupo

CONCLUSÃO

O Workshop “Radiological Cases: Quiz Time!” é uma ferramenta interativa, criativa e inovadora para o ensino da Radiologia, promovendo um aprendizado clínico significativo e favorecendo a formação de novos laços de amizade