

EXPERIÊNCIA DE SIMULAÇÃO DE CASO CLÍNICO-RADIOLÓGICO POR MEIO DE JOGO INTERATIVO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS COMO FERRAMENTA DE DIVULGAÇÃO DA RADIOLOGIA PARA ESTUDANTES DE ENSINO MÉDIO

Juliana Ávila Duarte^{1,2}; Diego Pires de Moura¹; Maria Eduarda Ribeiro de Souza¹; Giovana Zazo Guidio¹; Letícia Abreu Freire¹; Raquel Prates dos Santos¹; Roberta Ramos de Araujo¹; Angélica Piovesana¹; Leonardo Swarowsky¹.

1. Universidade Federal do Rio Grande do Sul

2. Hospital de Clínicas de Porto Alegre

E-mails para contato:

juduarte@hcpa.edu.br e dpmoura@hcpa.edu.br

INTRODUÇÃO:

Uma universidade abre suas portas em um evento anual para centenas de estudantes de ensino médio conhecerem seus diversos cursos. No hospital universitário, ocorre uma feira de ligas acadêmicas em que estudantes de graduação apresentam o curso de medicina e as diferentes áreas e especialidades médicas.

É uma oportunidade para os estudantes aproximarem-se da formação médica e para os graduandos aprofundarem seu conhecimento teórico e colocarem-se na posição de docentes ao apresentarem temas referentes às áreas e especialidades foco de sua liga acadêmica.

OBJETIVO:

Descrever a experiência de um jogo interativo de simulação clínico-radiológica como ferramenta de divulgação da radiologia e introdução ao raciocínio clínico para estudantes do ensino médio.

MÉTODOS:

Nas edições de 2024 e 2025 desse evento, a liga acadêmica de radiologia dessa universidade apresentou um jogo de perguntas e respostas simulando um caso clínico-radiológico. Desenvolvido na plataforma Google Forms, era acessado em um tablet no estande ou em dispositivos pessoais através de um QR code.

O jogo trazia uma breve vinheta clínica de fratura traumática de clavícula com fotografia (de banco de imagens) do ombro do paciente, questionando sobre a conduta do médico a seguir; nas seções seguintes o participante era guiado através das etapas do raciocínio clínico: anamnese, exame físico, solicitação de radiografia, interpretação dos achados e formulação diagnóstica. No jogo era exposto conhecimento teórico básico.

Os membros da liga acadêmica atuavam como facilitadores, convidando os visitantes do estande a responderem a simulação, orientando o preenchimento e, oferecendo explicações sob demanda.

As respostas eram registradas automaticamente em uma planilha on-line.

LARCquiz 2025

* Indica uma pergunta obrigatória

Exames complementares

Qual exame você quer pedir? *

☒ Raio X (radiografia)

☐ Hemograma ("exame de sangue")

O achado na imagem

Exame do paciente com lesão sinalizada (Incidência frontal - imagem de Andrew Murphy, Radiopaedia - adaptado)

Diagnóstico

Seu diagnóstico é: *

☒ Fratura de clavícula

☐ Luxação de clavícula

Página 13 de 15

Capturas de tela do jogo.

RESULTADOS:

O jogo foi respondido cerca de 150 vezes, individual ou coletivamente, pelo público do evento, majoritariamente estudantes de ensino médio. A análise das respostas demonstrou que a maioria dos participantes desenvolveu linearmente o raciocínio clínico nas etapas esperadas. Respostas incorretas concentraram-se no início, evidenciando dúvida acerca do momento de realizar o exame físico ou solicitar o exame complementar.

A frequência de erros diminuiu progressivamente, com praticamente todos os participantes identificando a lesão na radiografia e alcançando o diagnóstico correto. Ao final, os erros limitaram-se à confusão na terminologia entre fratura e luxação.

CONCLUSÃO:

A metodologia empregada possibilitou a difusão de conhecimentos básicos próximos à prática médica, permitindo aos facilitadores, durante a resolução de dúvidas dos participantes, divulgar a radiologia e sua importância para a clínica médica e a medicina. A estratégia demonstrou potencial educacional, alinhando-se a evidências acerca da efetividade de simulações na educação médica.