

096

O USO DE ANIMAÇÃO GRÁFICA NO ENSINO DE EMBRIOLOGIA. *Luciano R.da Silva**, *Andrea L.M.Alencar**, *Casimiro Garcia-Fernandez***, *José V.de Lima****, *Felipe L.Schneider**, *Sonia M.L.de Garcia** (*Laboratório de Ensino de Anatomia Humana,DCM,ICBS,UFRGS,** Museu de Ciências e Tecnologia PUCRGS,*** Instituto de Informática UFRGS).

O conteúdo de Embriologia é ministrado no DCM,ICBS,UFRGS, para os cursos da Área Biomédica.A Embriologia é uma disciplina dinâmica.Para entender os diferentes momentos do desenvolvimento de qualquer organismo,o aluno necessita grande esforço de abstração e imaginar acontecimentos morfológicos sucessivos em três dimensões e em movimento. Caso ele perca ou tenha dificuldade para entender uma etapa, dificilmente entenderá as que se seguem. Com o desenvolvimento e acesso à informática, recursos nem sequer imaginados há pouco tempo atrás, passaram a fazer parte do nosso dia-a-dia.A possibilidade de utilizar a computação gráfica como recurso didático para as aulas de Embriologia é uma realidade que começamos a implantar em nosso meio. Além de útil ao professor em suas exposições, permite ao aluno rever os conteúdos, individualmente ou em grupo.Alguns programas de informática foram adaptados para produzir seqüências cronológicas de figuras (Paint Brush-Microsoft Windows para Workgroups Versão 3.11. Copyright 1985-1993 Microsoft Corporation) seguidas de animações (Morph-Demo Version 2.5 Copyright 1992-94 Gryphon Software Corporation), permitindo ao aluno ter uma visão espacial e cronológica dos movimentos embriológicos. A configuração mínima para utilização deste recurso é um computador 386 dx 40 com 4 Mb de memória RAM, monitor VGA COLOR 256 cores e Windows 3.11 e 80 MB de HD.Juntamente com a animação estão associados textos explicativos.(PROPESQ/UFRGS).