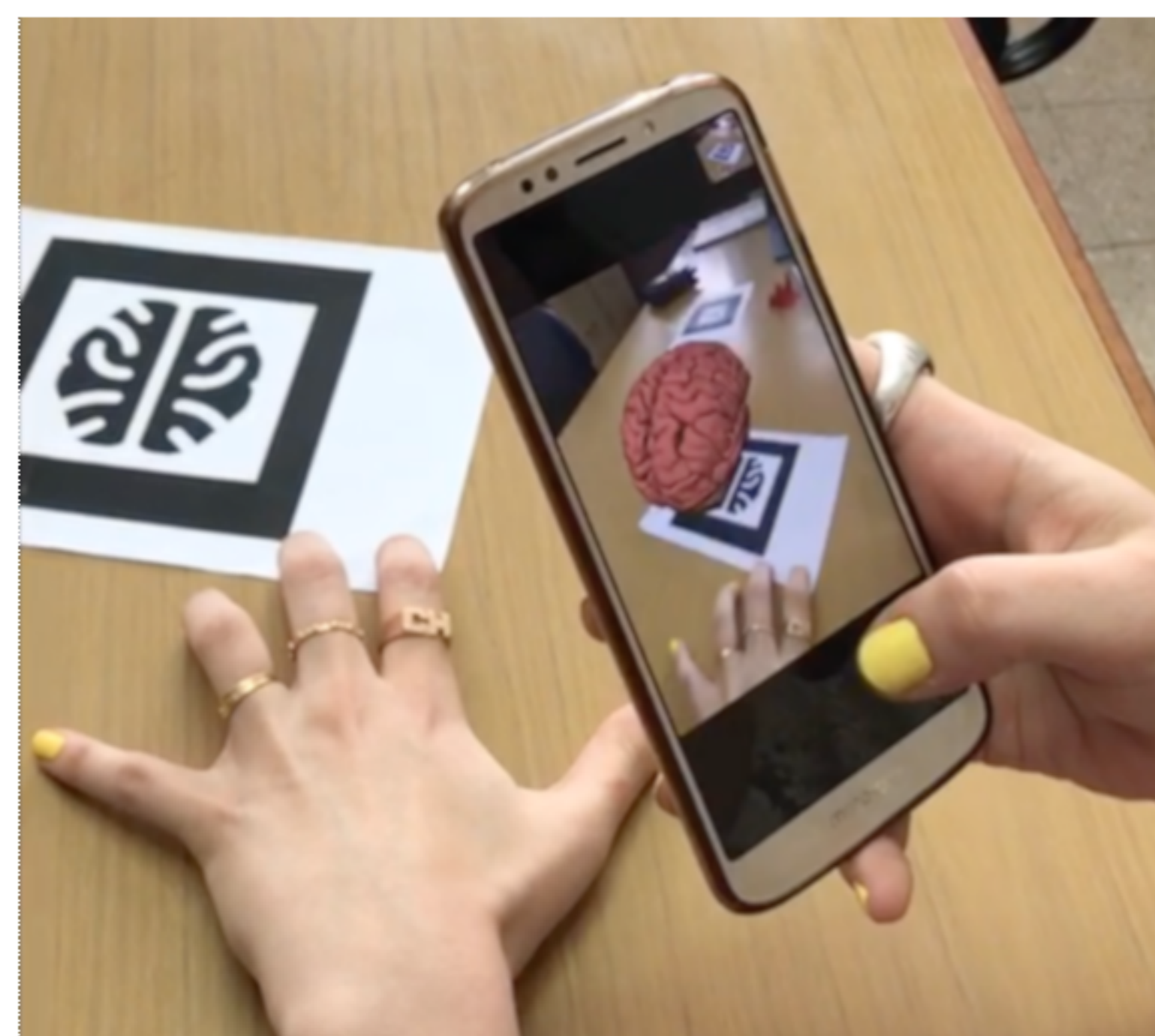


Introducción

El avance de la tecnología en el campo de la medicina ha impulsado el desarrollo de nuevos recursos para la enseñanza y dentro de las ciencias morfológicas, la anatomía no escapa a ello. La creación de modelos digitales representa una herramienta pedagógica, que no solo complementan las herramientas digitales a la enseñanza tradicional, sino que también ayuda a solventar el escaso acceso a piezas cadavéricas con fines docentes (por causas religiosas, éticas, legales). En lo que concierne a la pedagogía permite que la interacción con la anatomía teórica no sea solo biplanar (como lo son los atlas convencionales), sino tridimensional. Hay varias formas de acceso a los mismos, como por ejemplo smartphones, tablets, computadoras además de hardwares más complejos como mesas de disección virtual.



Objetivos

Investigar cual es el estado actual del uso de anatomía 3D, en los aspectos relacionados al proceso enseñanza-aprendizaje.

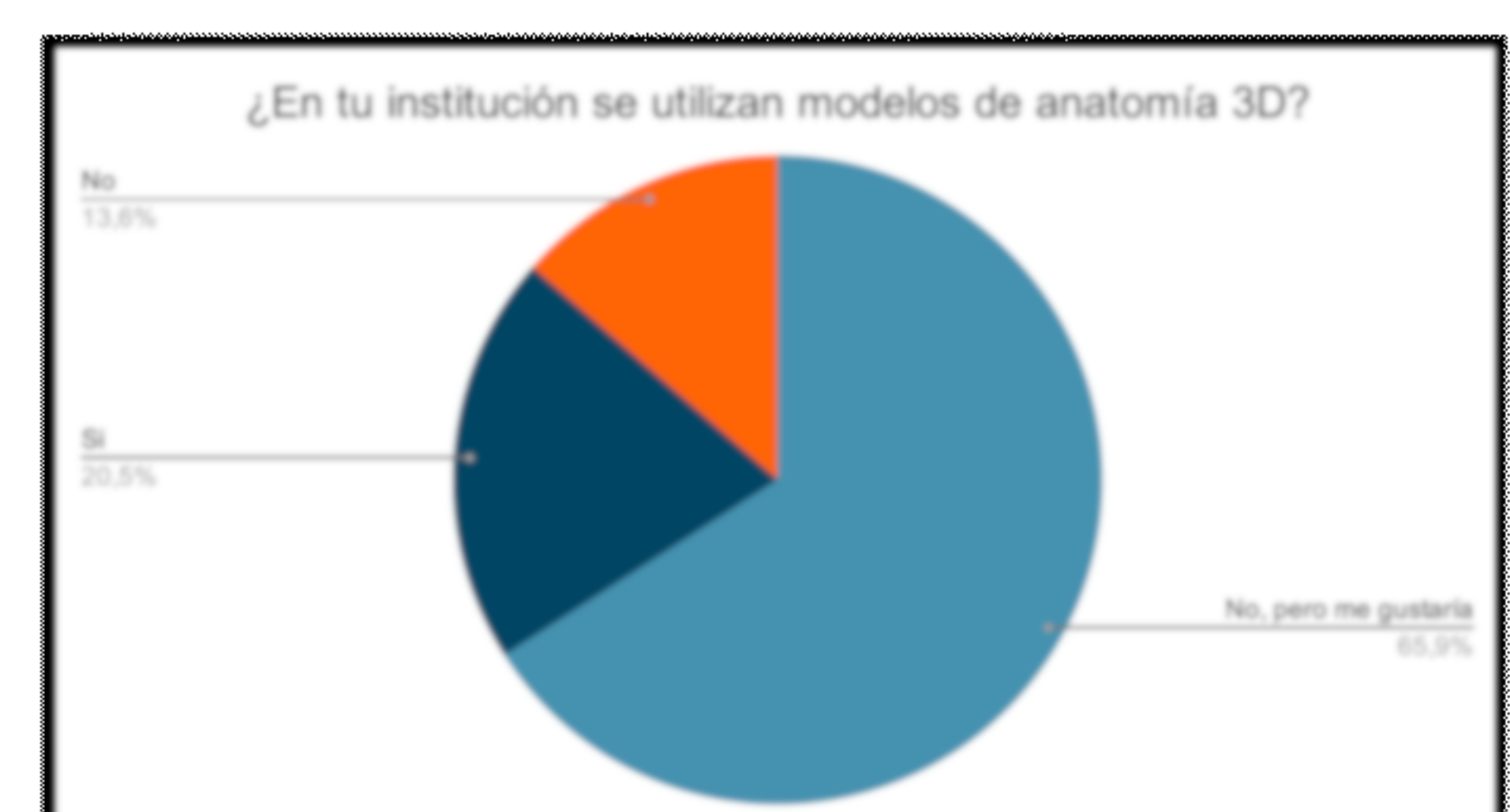
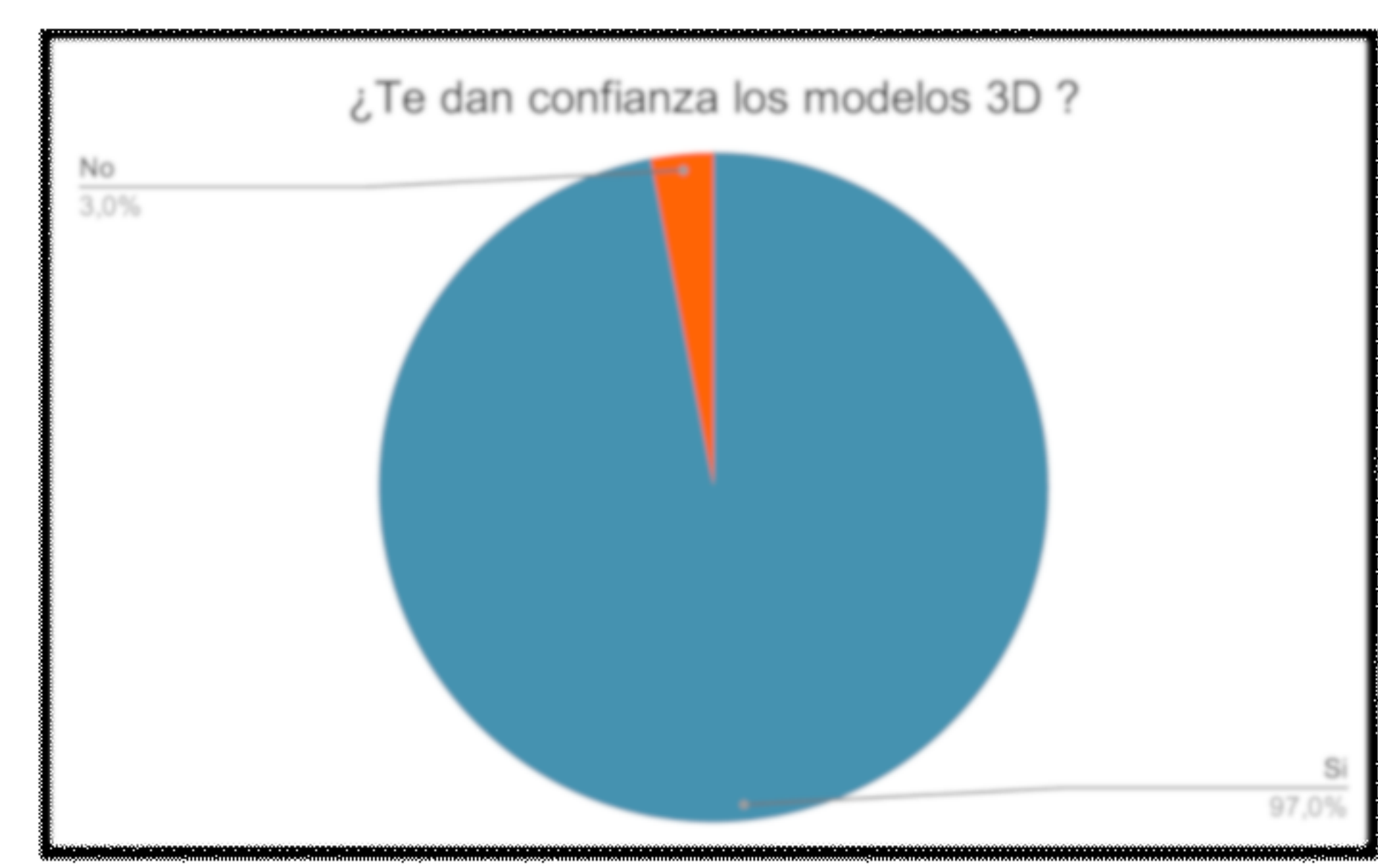
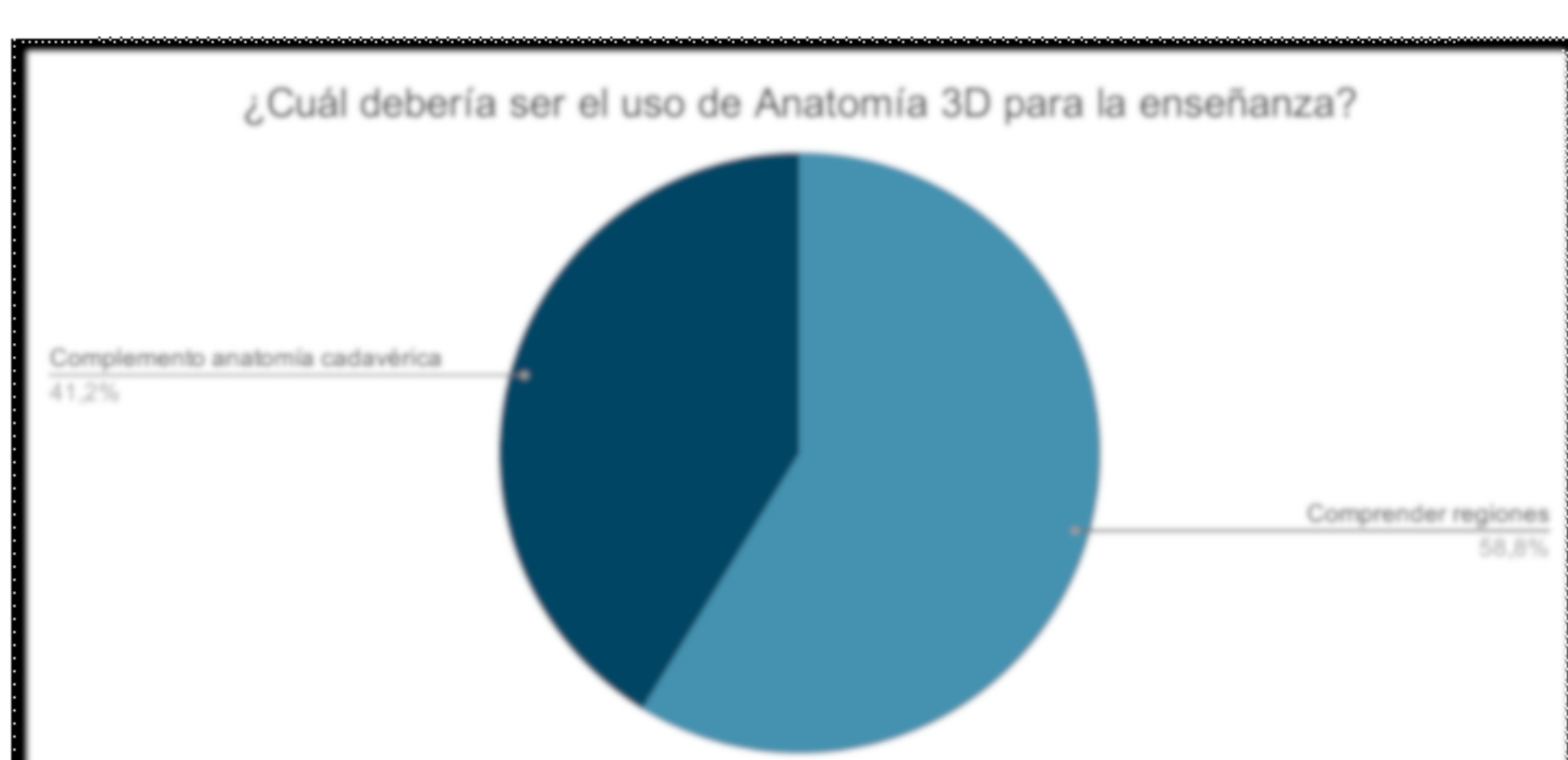
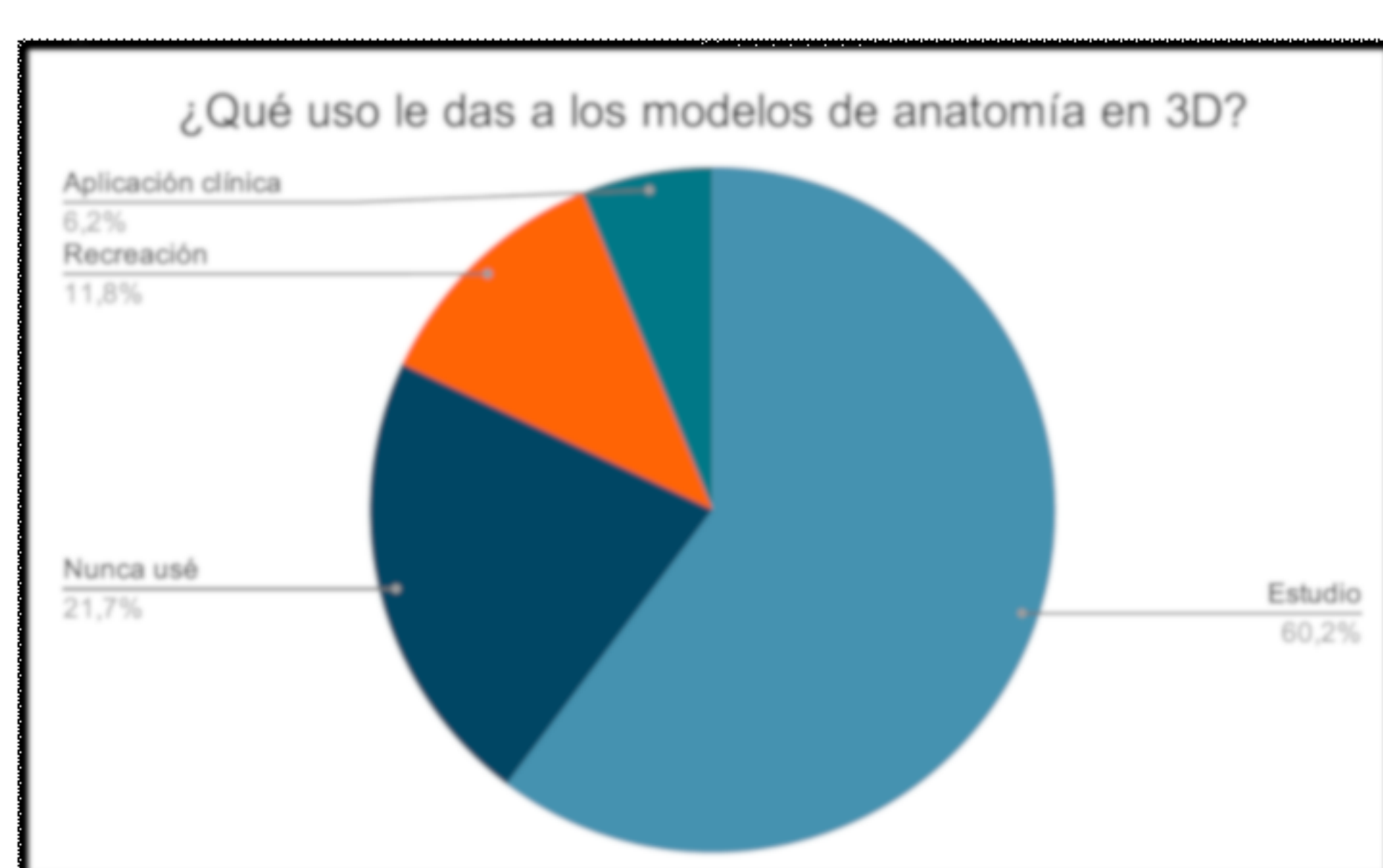
Materiales y métodos

Mediante un formulario online se realizó una encuesta dirigida a docentes y estudiantes de ciencias de la salud.

Resultados

La encuesta fue respondida por 132 personas, estudiantes y profesionales de la salud. La gran mayoría encuentra estos modelos confiables, la justificación de aquellos que no los encuentran así radica en no conocer el proceso por el cual fueron obtenidos ni por quienes fueron creados.

Todos los encuestados encuentran útil el uso de anatomía 3D en el proceso enseñanza-aprendizaje. Si bien, gran parte de ellos reporta que en su institución no se utilizan, les gustaría que así fuera porque serían un gran complemento de la enseñanza clásica.



Conclusiones

Las distintas herramientas digitales todavía encuentran resistencia en algunos sectores, sin embargo, el paradigma educativo actual demanda que sean incluidas. Este proceso introducirá nuevos interrogantes, exigirá a los docentes capacitaciones y acarreará errores, pero resulta indispensable qgiornarse a las nuevas tecnologías.

