



Radiología



0 - ENTORNOS VIRTUALES PARA APRENDER RADIOLOGÍA

F. Sendra Portero

Universidad de Málaga, Laboratorio de Radiología Digital y Educación Electrónica, Málaga, España.

Resumen

Objetivos docentes: Explicar el concepto de entornos virtuales de aprendizaje y exponer las posibilidades que tienen para aprender radiología.

Discusión: En sentido amplio, un entorno virtual de aprendizaje es un espacio creado con tecnología electrónica en el que tienen lugar procesos de aprendizaje, un concepto difuso que, en función de la tecnología, varía desde las aulas virtuales de una plataforma Moodle, a las teleconferencias, las redes sociales, o la enseñanza en universos o mundos virtuales. Atendiendo a este último concepto, un entorno virtual es un ambiente tridimensional generado por ordenador en el que se muestra un escenario, real o imaginario, cuyo propósito fundamental es dar al usuario la sensación de que se encuentra ahí, interactuando mediante un avatar con otros avatares o con diversos objetos o elementos programados. Uno de los mundos o universos virtuales (metaversos) más conocidos es Second Life, creado en 2003 por Linden Research Inc (San Francisco) desarrollado por los propios usuarios con finalidad lúdica, social, artística y también educativa. En Julio de 2011 se inició un proyecto en Second Life, denominado The Medical Master Island, dedicado a explorar las posibilidades formativas de este tipo de entornos en Medicina. Se trata de una isla con espacios educativos que mantienen cierta verosimilitud con un Campus Universitario en la vida real (edificios, aulas y salas de reuniones, auditorios al aire libre y otros escenarios). Durante este tiempo, se han desarrollado diversas actividades dedicadas a la formación en radiología, con más de 150 usuarios, incluyendo estudiantes de medicina, residentes y médicos de atención primaria. Técnicamente, se puede interactuar con los demás mediante chat o audio, se pueden reproducir páginas web, videos y presentaciones flash, en objetos diversos con aspecto de pantallas de proyección o estaciones de trabajo, lo que permite organizar cursos y conferencias, talleres (tanto de habilidades interpretativas como no interpretativas), trabajos en grupo, evaluaciones o tareas para resolver "inworld" de forma inmediata o diferida. La principal ventaja es la posibilidad de aprender sincrónicamente desde una ubicación remota con gran sensación de presencialidad y ahorro de costes de desplazamiento. Los requisitos mínimos de tarjeta gráfica, procesador y conexión a la red son los principales inconvenientes, pudiendo dificultar o impedir la participación en estas actividades. Actualmente se están programando cursos estables y se está explorando la programación necesaria para desarrollar actividades de aprendizaje basado en juegos.