



Radiología



0 - LA LIGA DE RAYOS: UN JUEGO COMPETITIVO EN UN ENTORNO 3D PARA APRENDER RADIOLOGÍA EN PREGRADO

R. Lorenzo Álvarez, T. Rudolphi Solero, P. Aguado Linares y F. Sendra Portero

Universidad de Málaga, Málaga, España.

Resumen

Objetivos: Presentar un juego competitivo entre estudiantes de medicina para aprender radiología dentro del entorno inmersivo 3D Second Life. Valorar la percepción de esta experiencia piloto el impacto en el aprendizaje de radiología por los usuarios.

Material y métodos: Entre abril y mayo de 2015 se ha desarrollado un juego entre estudiantes de tercer curso de medicina en nuestra universidad, denominado “La Liga de Rayos” (League of Rays), dividido en 6 bloques de 6 días, dedicados a anatomía y semiología radiológica de tórax, abdomen y musculoesquelético. En cada bloque se presentaban contenidos educativos durante 4 días y cuestionarios de 15 preguntas los últimos 2 días, cuya puntuación determinaba la “calcificación” de los participantes. Al final de cada bloque, los 10 alumnos con peor puntuación quedaban “descalcificados”, saliendo fuera del juego. Los restantes se distribuían en 5 categorías: aire, grasa, agua, calcio y metal.

Resultados: La información del desarrollo de la competición se hizo pública en el campus virtual, en la asignatura Radiología, y en las redes sociales. Participaron 90 alumnos, quedando como finalistas 30. Tanto participantes como no participantes respondieron a los cuestionarios del juego un mes después, en una sesión teórico práctica y sin previo aviso. Completaron un cuestionario de evaluación del proyecto 77 participantes y 102 no participantes.

Conclusiones: Los juegos competitivos de radiología en entornos 3D son factibles, se acogen con entusiasmo y estimulan el interés por los contenidos de anatomía y semiología radiológica. Hay que considerar costes de consumo de tiempo en la creación de contenidos y la coordinación del juego.