



# Radiología



## 0 - Validación de una nueva herramienta informática para el aprendizaje integrado de la radiología en el manejo global de paciente con Neoplasia de Mama o con dolor lumbar. Experiencia piloto con Medgame 2

S. Pedraza Gutiérrez<sup>1</sup>, J.C. Vilanova Busquets<sup>1</sup>, E. Balliu Collgrós<sup>1</sup>, C. Muñoz Montplet<sup>2</sup>, E. Vila Camps<sup>3</sup> y M.À. Froufe Siota<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Dirección Territorial de Radiología y Medicina Nuclear, Hospital Dr. Josep Trueta. Hospital de Santa Caterina, Girona, España. <sup>2</sup>Servicio de Física Médica, Girona, España. <sup>3</sup>Servicio de Ginecología; <sup>4</sup>Servicio de Traumatología, Hospital Dr. Josep Trueta, Girona, España.

### Resumen

**Objetivos:** Validar un juego informático para poder aprender los conocimientos radiológicos junto con el aprendizaje de otros conocimientos de las distintas disciplinas médicas en el manejo longitudinal de una enfermedad desde su inicio al tratamiento.

**Material y métodos:** Se han creado dos desafíos sobre dos enfermedades: MEDGAME-Mama (M-M) y MEDGAME-Lumbar (M-L). Ambos juegos se basan en la combinación de autoaprendizaje con el uso de un programa de simulación de la actividad médica con un paciente. El estudiante participa de manera activa y divertida con el juego asumiendo el rol de un médico de urgencias que interactúa con los diferentes especialistas. Estos dos desafíos muestran las fases progresivas en la atención médica a un paciente con neoplasia de mama o con dolor lumbar. El estudiante debe responder a preguntas multirespuesta sobre la valoración clínica, el estudio radiológico, el diagnóstico patológico, el tratamiento médico y el manejo quirúrgico

**Resultados:** MEDGAME ha sido validado en 35 profesionales médicos. El tiempo medio de realización de los desafíos era de 18 min (M-L) y 23 min (M-M). Los profesionales consideran en un alto porcentaje que M-L y M-M son útiles para aprender, que los personajes son reales, que el comportamiento profesional de los personajes es correcto, que los retos son verídicos, que es fácil entender los diálogos y usar los iconos y que recomendarían MEDGAME-2 como herramienta educativa.

**Conclusiones:** MEDGAME-Mama (M-M) y MEDGAME-Lumbar (M-L) son dos herramientas educativas válidas para el aprendizaje radiológico en el manejo de la neoplasia de mama y del dolor lumbar.