



Radiología



QUÉ OPINAN LOS ESTUDIANTES DE MEDICINA SOBRE LEAGUE OF RAYS, UN JUEGO VIRTUAL MULTIUSUARIO PARA APRENDER RADIOLOGÍA

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

Universidad de Málaga, Málaga, España.

Resumen

Objetivos: Evaluar la opinión de los alumnos de tercero de medicina sobre el juego multiusuario League of Rays, desarrollado en el mundo virtual Second Life durante tres cursos consecutivos.

Material y métodos: El juego consiste en visualizar 6 bloques semanales de contenidos educativos sobre anatomía y semiología radiológica y responder test de 15 preguntas dentro de Second Life. Los participantes se clasifican según la puntuación en 5 categorías: aire, grasa, agua, calcio y metal. En 2015 participaron 90 estudiantes de forma voluntaria y en 2016 y 2017 191 y 182 obligatoriamente. Se analizan las evaluaciones realizadas por los estudiantes tras el juego, así como los comentarios abiertos aportados en éstas.

Resultados: En general todos los estudiantes valoraron muy positivamente el juego y su utilidad para aprender radiología, con valores superiores a 7,8 puntos sobre 10 en todas las evaluaciones. En las ediciones obligatorias hubo peor valoración del entorno de la isla ($8,2 \pm 1,7$ frente a $8,9 \pm 1,1$; $p < 0,001$), la utilidad para su formación ($8,0 \pm 1,7$ frente a $8,6 \pm 1,7$; $p = 0,024$), la interacción con los compañeros ($6,7 \pm 2,5$ frente a $8,1 \pm 2,1$; $p < 0,001$) y la conectividad ($7,7 \pm 2,2$ frente a $8,4 \pm 1,4$; $0,003$) que en la edición voluntaria. Hubo un 4% de comentarios negativos, casi todos relacionados con problemas técnicos para reproducir adecuadamente el mundo 3D en el ordenador.

Conclusiones: Este juego competitivo de radiología en entornos 3D sobre anatomía y semiología radiológica es bien valorado por los estudiantes. Hay diferencias de percepción (y posiblemente de actitud) entre la participación voluntaria y la obligatoria. La conectividad es un problema (o una excusa) para algunos estudiantes.