



Revista Española de Medicina Nuclear e Imagen Molecular



104 - ESTUDIO DE LA VALORACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE MEDICINA E INGENIERÍA BIOMÉDICA DE LA DOCENCIA DE MEDICINA NUCLEAR IMPARTIDA EN UN ENTORNO VIRTUAL 3D

T. Rudolphi Solero¹, R. Lorenzo Álvarez² y F. Sendra Portero³

¹Hospital Universitario Virgen de las Nieves, Granada, España. ²Hospital de la Serranía, Ronda, España.

³Universidad de Málaga, Málaga, España.

Resumen

Objetivo: Evaluar el empleo de la plataforma docente Second Life (SL) en seminarios docentes en Medicina Nuclear (MN) para estudiantes de los grados Medicina (M) e Ingeniería Biomédica (IB) de la Universidad de Málaga mediante encuesta de opinión.

Material y métodos: Se han impartido sendos seminarios en las asignaturas de Radiología (M) e Imágenes Biomédicas (IB), cuyo contenido consistió en una introducción a la MN y 4 casos clínicos, adaptados. Mediante encuesta se recogieron las opiniones del alumnado: valoración de la carga cognitiva de la experiencia (Likert 9 puntos); 5 preguntas sobre seminario (5 puntos), 8 cuestiones sobre la experiencia (0-10 puntos) y comentarios libres. Se analizan los resultados comparando ambos grupos.

Resultados: Asistieron 89 estudiantes (33M; 56 IB) entregándose 78 cuestionarios (32M; 45 IB). La carga cognitiva media fue de $4,3 \pm 1,8$ (M) y $3,7 \pm 2,0$ (IB). El aspecto peor valorado fue la participación de los estudiantes (M: $3,7 \pm 1,0$; IB: $3,3 \pm 1,1$). Los puntos mejor valorados fueron la comodidad (M: $4,4 \pm 1,1$; IB: $4,5 \pm 0,7$) y repetir una experiencia similar (M: $4,5 \pm 0,8$; IB: $4,3 \pm 0,9$). Se valoró muy positivamente al profesor (M: $9,4 \pm 0,9$; IB: $9,3 \pm 0,8$); la calidad de su exposición oral (M: $9,2 \pm 1,1$; IB: $9,0 \pm 1,1$) y de la presentación (M: $8,8 \pm 1,3$; IB: $9,1 \pm 1,1$) y, sobre la plataforma, la calidad del audio (M: $8,6 \pm 1,5$; IB: $8,1 \pm 1,2$) y la conectividad (M: $8,5 \pm 1,3$; IB: $8,5 \pm 1,4$). Solo se encontraron diferencias significativas en la valoración de la experiencia (M: $9,3 \pm 0,7$; IB: $8,7 \pm 1,0$). Se presentaron 23 y 18 comentarios libres, clasificados en "problemas técnicos" (M: 6; IB: 1), "interesante/útil" (M: 13; IB: 16), "divertido" (M: 2; IB: 1) y "propuestas" (M: 1; IB: 0).

Conclusiones: Globalmente la actividad docente sobre MN en Second Life ha sido bien valorada por los estudiantes. Se han identificado aspectos de mejora en problemas técnicos y la participación de los asistentes. Esta plataforma muestra potencial para impartir docencia y puede ser útil en lugar de la presencialidad o cuando esta no pueda tener lugar.