



# 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 Solero<sup>1</sup>, R. Lorenzo Álvarez<sup>2</sup> y F. Sendra Portero<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Hospital Universitario Virgen de las Nieves, Granada, España. <sup>2</sup>Hospital de la Serranía, Ronda, España.

<sup>3</sup>Universidad 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.