



Radiología



0 - Validación de la utilidad educativa de un juego de ordenador "MEDGAME" para el aprendizaje de la radiología

S. Pedraza Gutiérrez¹, J.C. Vilanova Busquets¹, C. Muñoz Montplet¹, E. Balliu Collgròs¹, A. Rodríguez Rodríguez¹ y E. Martí Gòdia²

¹Girona, España. ²Barcelona, España.

Resumen

Objetivos: Desarrollar un nuevo juego de ordenador para ayudar a los estudiantes de Medicina a aprender los criterios de contraindicación de los métodos radiológicos así como los principios básicos de su interpretación.

Material y método: MEDGAME aporta una visión 3D de un servicio de Radiología con un guion atractivo y un entorno realista. Se han creado 4 retos que muestran una situación clínica en la que el estudiante toma el rol de un médico de urgencias e interactúa mediante una dinámica de preguntas y respuestas con un radiólogo veterano. El estudiante a partir de sus aciertos y errores aprende las contraindicaciones de las pruebas radiológicas y los conceptos básicos de interpretación.

Resultados: MEDGAME ha sido validado en 130 estudiantes de Medicina. Los estudiantes han evaluado el juego y consideran en un alto porcentaje que MEDGAME es útil para aprender radiología, 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 como herramienta educativa. Los estudiantes han obtenido mejores resultados en la valoración de implicación y responsabilidad en las sesiones de trabajo en grupo de aprendizaje basado en problemas (ABP) lo que sugiere que MEDGAME puede incrementar su interés hacia la Radiología.

Conclusiones: MEDGAME es un método útil para el aprendizaje de la Radiología en las facultades de Medicina. MEDGAME puede extenderse para incluir escenarios que faciliten el aprendizaje de una amplia gama de conceptos dentro de la Radiología y la Medicina.