



## 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.