

Ambiente multimedial para la enseñanza de patologías quirúrgicas osteoarticulares

Audisio, S.A.; Torres, P.; Vaquero, P.; Verna, E.; Torres, Y.; Santos, K.; Ocampo, L.; Domene, L.; Gonzalez, C.; Salas, C.; Manzano, J.; Rial, C.; Cuadrelli Andreoli, F.; Chaperero, L.; Cancina, M.

Facultad de Ciencias Veterinarias, UNLPam. General Pico, La Pampa.

Los multimedia ofrecen alternativas eficaces para mejorar la calidad educativa del proceso enseñanza aprendizaje. Los autores nos encontramos confeccionando un ambiente multimedial que denominamos museo interactivo. Éste reúne especímenes que poseen lesiones quirúrgicas de las enfermedades quirúrgicas osteo articulares contenidas en el programa de estudios de la Cátedra Técnica y Patología Quirúrgica, FCV-UNLPam. El objetivo del proyecto es evaluar la utilidad del ambiente virtual como herramienta pedagógica. Se emplearon especímenes de la colección de la cátedra entre los que se seleccionaron lesiones de osteítis productivas, osteosarcomas y osteoartritis. A cada espécimen le fueron tomadas 20 fotografías digitales desde diversos ángulos con una cámara digital Kodak de 12 megapíxeles en posición fija. Las fotografías se introdujeron en el software D-Sculptor 2 (D-Vision Works Limited, UK) con el que se generaron especímenes virtuales que pueden ser rotados libremente como respuesta a los movimientos del mouse de la computadora. La experiencia se llevó a cabo con 48 estudiantes del curso Patología Quirúrgica que se ofrecieron participar voluntariamente. Se les ofreció una notebook con el ambiente multimedial y los especímenes reales para que evaluaran similitud entre los especímenes reales y virtuales, grado de interactividad entre movimientos del espécimen con los del mouse, identificación de las lesiones y grado de detalles de las lesiones. A cada parámetro de evaluación fue ponderado de mediante asignación de puntaje mínimo 1 máximo 5. El 37,5% calificó con 5 la semejanza entre especímenes reales y virtuales, el 56,25% con 4, el 4,16% con 3 puntos y el 2,08% con 2. El grado de interactividad fue calificado con 5 en el 47,9, con 4 el 35,41% y con 3 el 16,66%. En relación a la factibilidad de identificación de las lesiones el 27,08% asignó

5 puntos, el 56,25% 4 puntos, el 14,58% 3 puntos y con 1 y 2 el 2,08%. El 31,25% asignó 5 puntos a la capacidad de apreciación de las imágenes mediante ampliación, 39,58% otorgaron 4 puntos, 14,58% ponderaron con 3 y con 1 y 2 el 2,08% respectivamente. El análisis de la ponderación asignada por los estudiantes permite concluir que en los parámetros evaluados posee muy buena y buena similitud de los especímenes con los reales (97,91%) al igual que la interactividad que fue muy buena a buena en el 100% de los encuestados y la factibilidad en identificar lesiones fue muy buena a buena para (97.91%) y la capacidad de ampliación de imágenes para analizar detalles 85,41%.