



**Título del trabajo: VIRÓPOLIS: UN JUEGO PARA APRENDER MÁS SOBRE VIROLOGÍA.
Viropolis: a game to learn more about virology**

Id: 5

Tipo de trabajo: Comunicación oral /Sesión I

Autor principal: Esperanza Gómez-Lucía Duato

Coautores: Gómez-Lucía E¹., Benítez L²., Blanco M¹., Cutuli M.T¹., Doménech A¹., Flores R³., García-Costa J⁴., Quer J⁵., Romero J⁶., Talavera A⁷. ¹Departamento de Sanidad Animal, Fac. Veterinaria – UCM. ²Departamento de Microbiología III, Fac. CC. Biológicas – UCM. ³Instituto de Biología Molecular y Celular de Plantas (UPV-CSIC), Valencia. ⁴Centro Hospitalario Cristal Piñor, Orense. ⁵Hospital Universitari Vall d'Hebron, Barcelona. ⁶Laboratorio de Virología Vegetal, Departamento de Protección Vegetal, INIA, Madrid. ⁷Centro de Biología Molecular "Severo Ochoa", Cantoblanco, Madrid.

Universidad: Universidad Complutense de Madrid

Departamento: Sanidad Animal

Resumen:

Jugando a Virópolis los estudiantes aprenderán lo que son los virus y las enfermedades que producen, su tratamiento, diagnóstico y prevención, y disfrutarán conociendo más sobre los mismos, sin olvidar que los virus también pueden ser manipulados para estudiar diferentes fenómenos biológicos, o ser utilizados como vehículos vacunales. Para conseguir este objetivo, profesores de la Universidad Complutense de Madrid e investigadores virólogos hemos desarrollado un juego de ordenador, con pruebas objetivas de autoevaluación. En el juego, de estructura similar al Monopoly, hay que proteger a una Comunidad ("Virópolis") de las infecciones víricas. Para ello hay que desarrollar infraestructuras que permitan fundar hospitales, laboratorios, empresas farmacéuticas y organizaciones de control y prevención de enfermedades víricas humanas, animales y de plantas. La dinámica está pensada para varios jugadores, que avanzan por un tablero virtual distribuido en casillas según el número que indique un dado virtual. Al comenzar, los jugadores disponen de un número de puntos, que van incrementando o perdiendo a medida que transcurre el juego. Las casillas consecutivas están agrupadas de tres en tres, con temática similar. Los temas son "Enfermedades víricas humanas", "Enfermedades víricas animales", "Enfermedades víricas de plantas", "Investigación", "Diagnóstico", "Antivirales y vacunas", y "Prevención y control". Los jugadores ven de forma inmediata si la pregunta ha sido respondida correctamente, junto con una explicación adicional que aclara la solución. Gana el que más puntos alcance. Se ha elaborado un número elevado de preguntas (más de 300) para que haya pocas probabilidades de que a lo largo de cada partida se repitan y la mayoría de ellas ofrecen información adicional. Las preguntas son de diferentes tipos tales como respuesta múltiple, verdadero-falso, emparejar cartas, relacionar las opciones de dos columnas, completar esquemas, o completar rompecabezas, por lo que se hace muy ameno. Se puede jugar en la página <http://www.cbm.uam.es/sev/>

duato@ucm.es