

CREACIÓN Y VALIDACIÓN DE UNA GUÍA DE DISEÑO DE SIMULACIONES VIRTUALES GAMIFICADAS

INTRODUCCIÓN



Las Simulaciones Virtuales Gamificadas (VGS) son herramientas educativas digitales en 2D con elementos de juego, decisiones clínicas, retroalimentación y puntuación. Son cada vez más utilizadas en educación superior por su potencial formativo, especialmente en enfermería.

El proyecto Erasmus + ENVISION permitió el desarrollo de dos VGS y de una guía de diseño fundamentada en el modelo TPACK, que integra aspectos tecnológicos, pedagógicos y de contenido.

METODOLOGÍA

Metodología cualitativa dividida en 3 fases:

1. Revisión de la literatura y workshops internacionales.

- Revisión de 3906 artículos → selección de 19 relevantes.
- Documentación de experiencias prácticas del proyecto ENVISION.

2. Validación del contenido (juicio de expertos)

- 10 expertos (educación y enfermería)
- Evaluación con indicadores: univocidad, relevancia, importancia y dificultad.
- Se mejoró la guía según sus sugerencias.

3. Evaluación de usabilidad (SUS + ejercicios prácticos)

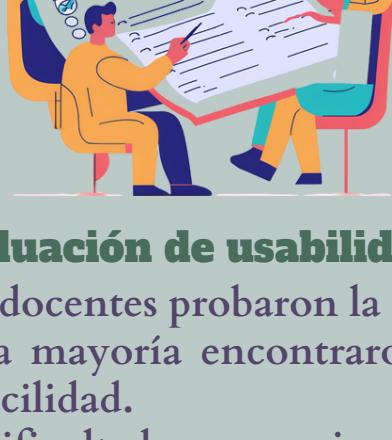
- 6 docentes realizaron 6 ejercicios de búsqueda en la guía.
- Cuestionario SUS adaptado.



RESULTADOS

Revisión de la literatura y workshops internacionales

- Se revisaron 3906 artículos → se seleccionaron 19 relevantes.
- Predominio de simulaciones 2D en salud y falta de coherencia metodológica.
- Se elaboró un primer prototipo de guía estructurado según el modelo TPACK.



- ### Validación del contenido
- Participaron 10 expertos (educación y enfermería).
 - Se evaluó: claridad, relevancia e importancia.
 - Se realizaron mejoras: lenguaje simplificado, imágenes añadidas, restructuración de contenidos.
 - Segundo prototipo digital en Pressbook.



Evaluación de usabilidad

- 6 docentes probaron la guía con 6 ejercicios.
- La mayoría encontraron la información con facilidad.
- Dificultades en ejercicios sobre tema y planificación.
- Cuestionario SUS: media de 85/15 → usabilidad excelente.
- Comentarios positivos sobre claridad, mejoras sugeridas en la navegación.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

- La guía responde a la necesidad de contar con herramientas claras para diseñar VGS con base pedagógica.
- Proporciona estructura y coherencia para su integración en contextos educativos reales.
- Permite a docentes sin experiencia técnica desarrollar simulaciones de calidad.
- Aporta el desarrollo profesional docente en entornos digitales.
- Futuras líneas de investigación: pilotar la guía en contextos reales con docentes creando sus propias VGS y mejorar la navegación y conexión de secciones en la guía digital (Pressbook).