

# 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:

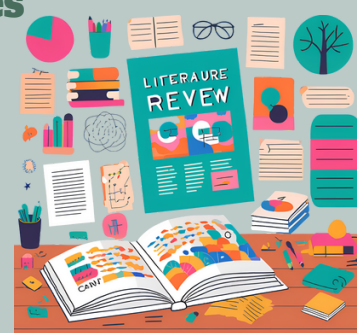
- 1.Revisión de la literatura y workshops internacionales.**
  - Revisión de 3906 artículos → selección de 19 relevantes.
  - Documentación de experiencias prácticas del proyecto ENVISION.
- 2.Validación del contenido (juicio de expertos)**
  - 10 expertos (educación y enfermería)
  - Evaluación con 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, reestructuración 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).