

MARÍA CONSUELO SÁIZ MANZANARES
MARÍA DEL CAMINO ESCOLAR LLAMAZARES

UTILIZACIÓN DE ESCENARIOS VIRTUALES DE JUEGO SERIO COMO RECURSO DE MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN TITULACIONES DE CIENCIAS DE LA SALUD E INGENIERÍA DE LA SALUD



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

MARÍA CONSUELO SÁIZ MANZANARES
MARÍA DEL CAMINO ESCOLAR LLAMAZARES

**UTILIZACIÓN DE ESCENARIOS VIRTUALES DE JUEGO SERIO
COMO RECURSO DE MEJORA
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
EN TITULACIONES DE CIENCIAS DE LA SALUD
E INGENIERÍA DE LA SALUD**



**UNIVERSIDAD
DE BURGOS**
2025



Este estudio se ha realizado dentro del proyecto «Utilización de escenarios virtuales de juego serio como recurso de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en titulaciones de Ciencias e Ingeniería de la Salud «*Serious Games Virtual Space*» seleccionado en la Convocatoria de ayudas a grupos de innovación docente para la elaboración de materiales docentes para los años 2023 y 2024 de la Universidad de Burgos. Asimismo, la metodología de investigación se ha implementado dentro del proyecto «Asistentes de voz e inteligencia artificial en Moodle: un camino hacia una universidad inteligente» SmartLearnUni seleccionado en la Convocatoria 2020 Proyectos de I+D+i - RTI Tipo B. Ministerio de Ciencia e Innovación y Universidades. Agencia Estatal de Investigación. Gobierno de España Referencia: PID2020-117111RB-I00. De otro lado, alguno de los vídeos utilizados se elaboró dentro del proyecto cofinanciado por la Unión Europea «Specialized and updated training on supporting advance technologies for early childhood education and care professionals and graduates» eEarlyCare-T. Referencia: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000032661

Imagen de cubierta: inspiring.team - stock.abobe.com

© LAS AUTORAS

© UNIVERSIDAD DE BURGOS

Edita: Servicio de Publicaciones e Imagen Institucional
UNIVERSIDAD DE BURGOS
Edificio de Administración y Servicios
C/ Don Juan de Austria, 1, 09001 BURGOS - ESPAÑA

ISBN: 978-84-18465-99-4

DOI: <https://doi.org/10.36443/9788418465994>

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
[Atribución/Reconocimiento-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Índice

I. INTRODUCCIÓN	7
1.1. ¿Qué son los <i>Branching Scenario</i> ?	7
II. MÉTODOLÓGÍA	9
2.1. Objetivos y Preguntas de investigación	9
2.2. Participantes.....	10
2.3. Instrumentos	10
2.3.1. Diseño de actividades H5P <i>Branching Scenario</i>	10
2.4. Procedimiento	32
2.5. Análisis de Datos y diseños de investigación.	33
III. RESULTADOS	35
3.1. Satisfacción percibida por los estudiantes respecto de la realización de actividades H5P <i>branching Scenario</i>	35
3.1.1. Datos descriptivos Preguntas de investigación cuantitativas	35
3.1.2. Contrastación de las preguntas de investigación.....	36
3.2. Monitorización de las conductas de aprendizaje de los estudiantes en la plataforma UBUVirtual con la herramienta UBUMonitor.	43
3.2.1. Monitorización del estudiantado de Ciencias de la Salud en la asignatura de «Estimulación Temprana» en el Grado en Terapia Ocupacional.....	43
3.2.2. Monitorización del estudiantado de Ingeniería en la asignatura de Necesidades del Paciente en el Grado en Ingeniería de la Salud.....	49
3.3. Análisis de los resultados de aprendizaje en las asignaturas.....	54
IV. CONCLUSIONES	55
V. LIMITACIONES	55
VI. LÍNEAS FUTURAS DE TRABAJO	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
APÉNDICES	59
Apéndice 1. Ejemplos de Gamificación sencilla	59
Apéndice 2. Ejemplos de Gamificación compleja.	61
RELACIÓN DE FIGURAS Y TABLAS	81
FINANCIACIÓN	83
AGRADECIMIENTOS	83

