

# Usabilidad de escenarios virtuales de juego serio en contextos educativos y de salud

María Consuelo Sáiz Manzanares<sup>1</sup>, María del Camino Escolar Llamazares<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Departamento de Ciencias de la Salud Universidad de Burgos, España. [mcsmanzanares@ubu.es](mailto:mcsmanzanares@ubu.es); [cescolar@ubu.es](mailto:cescolar@ubu.es)

## 1- Breve contextualización del tema/problema en discusión:

La docencia en los últimos años, especialmente en Educación Superior, se está enfrentando a cambios importantes generados por la aceleración de la digitalización y por la pandemia por COVID-19. Dichos cambios, se centran esencialmente en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad *e-Learning* o *b-Learning*. En este contexto es importante diseñar actividades que desarrollen la interacción entre el estudiantado y fomenten su motivación hacia el proceso de aprendizaje. Uno de los recursos que pueden ayudar a conseguir este objetivo es la inclusión de actividades de juego serio. Estudios recientes indican que su utilización incrementa la motivación y mejora los resultados de aprendizaje en el alumnado. Por ello, en este estudio se propone la elaboración de recursos de juego serio elaborados a través de H5P para su inclusión en una plataforma virtual de aprendizaje tipo Moodle en materias de Ciencias de la Salud e Ingeniería de la Salud. Asimismo, este procedimiento se complementará con la utilización de vídeos 360° aplicados en espacio de Realidad Virtual cuyo objetivo será el entrenamiento en reducción de la ansiedad ante los exámenes que puedan experimentar dicho estudiantado. De igual modo, se han elaborado *ad hoc* dos encuesta de satisfacción del estudiantado con la utilización de los recursos metodológicos indicados (recursos elaborados con H5P y vídeos 360° aplicados en entornos de Realidad Virtual). Ambos instrumentos constan de preguntas cerradas y preguntas abiertas. Los datos se analizarán con métodos mixtos.

## 2- Palabras clave:

Juegos serios, motivación, resultados de aprendizaje, vídeos 360°, ansiedad

## 3- Objetivo(s):

1. Crear conciencia sobre la importancia de utilizar contextos que apliquen recursos de juego serio para mejorar los procesos de aprendizaje en el estudiantado universitario aplicados a una mejora del rendimiento y la motivación hacia el aprendizaje en titulaciones de Ciencias de la Salud e Ingeniería de la Salud.



2. Comprobar la efectividad de la utilización de la metodología de aplicación de juego serio respecto de las respuestas de aprendizaje y del control de los procesos de ansiedad ante los exámenes en el estudiantado de Ciencias de la Salud e Ingeniería de la Salud.

#### 4- Dinámica/Estrategia:

##### a) Presentación (dinámica de grupo): Tiempo 10´.

La Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares (moderadora) realizará una introducción a la metodología de utilización de los juegos serios aplicados al aprendizaje en titulaciones de Ciencias de la Salud e Ingeniería de la Salud. Asimismo, realizará la presentación de las intervenciones.

##### b) Exposición teórica del tema: Total 50´

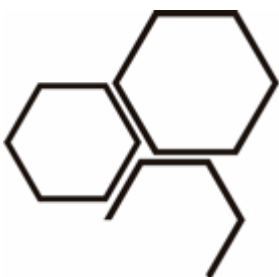
**Experiencia 1.** Tiempo Introducción 5´. Presentación del procedimiento de elaboración de escenarios de aprendizaje virtual de juego serio complejo fundamentados en la utilización de la tecnología H5P respecto de tres recursos *Interactive video, Branching Scenario* y vídeos 360°. Los recursos elaborados se han aplicado para facilitar el aprendizaje de competencias prácticas en dos asignaturas: asignatura de «Estimulación Temprana» del Grado en Terapia Ocupacional y asignatura de «Necesidades del Paciente» del Grado en Ingeniería de la Salud. **Moderadora: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares.**

1.1. Introducción y presentación de la experiencia en el Grado en Terapia Ocupacional en la asignatura «Estimulación Temprana». Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares (10´).

1.2. Presentación de la experiencia en el Grado en Ingeniería de la Salud Grado en la asignatura «Necesidades del Paciente». Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares (10´).

**Experiencia 2.** Tiempo Introducción 5´. Presentación de la utilización de escenarios de Realidad Virtual y del procedimiento de elaboración y utilización de escenarios con vídeos 360° como recursos de aprendizaje. Los recursos elaborados se han aplicado para el aprendizaje de competencias prácticas en dos asignaturas: asignatura de «Psicopatología» del Grado en Terapia Ocupacional y asignatura de «Psicopatología y Salud Mental en Enfermería» del Grado en Enfermería. **Moderadora: Dra. María del Camino Escolar Llamazares.**

1.1. Introducción y presentación de la experiencia de utilización de escenarios de Realidad Virtual en el Grado en Enfermería en la asignatura «Psicopatología y Salud Mental en Enfermería». Dra. María del Camino Escolar Llamazares (10´).



1.2. Presentación de la elaboración de Vídeos 360° y experiencia en el Grado en Enfermería en la asignatura «Psicopatología y Salud Mental en Enfermería» y en el Grado en Terapia Ocupacional en la asignatura “Psicopatología”. Itziar Quevedo Bayona (10´).

**c) Ejemplos de estudios de aplicación/transferencia de conocimientos:**

Se realizará una introducción a la utilización de diseños de juego serio aplicados al desarrollo de competencias prácticas en los contextos de Educación Superior, Bachillerato y Formación Profesional. La exposición se apoyará en preguntas: qué, cómo, cuándo y para qué, las cuales se irán contestando desde un diseño de debate. Asimismo, se presentarán los resultados de la experiencia 1 obtenidos con la aplicación de métodos mixtos y se abordará la posibilidad de transferencia a otros entornos. Tiempo: 10´. Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares.

Se realizará una introducción a la utilización de Realidad Virtual y Vídeos 360° aplicados al desarrollo de competencias prácticas en el contexto de Educación Superior. La exposición se apoyará en preguntas: qué, cómo, cuándo y para qué, las cuales se irán contestando desde un diseño de debate. Asimismo, se presentarán los resultados de la experiencia 2 obtenidos con la aplicación de métodos mixtos y se abordará la posibilidad de transferencia a otros entornos. Tiempo: 10´. Dra. María del Camino Escolar Llamazares.

**d) Discusión / Debate:**

Se realizará una introducción a la utilización de técnicas de juego serio aplicadas en plataformas, virtuales y en entornos de realidad virtual que se apoyará en preguntas: qué, cómo, cuándo y para qué. Dichas preguntas se irán abordando desde la exposición de los resultados hallados en las dos experiencias desarrolladas. Se entenderá como una fase de debate. Tiempo: 10´.

**5- Resultados esperados:**

Se pretende despertar el interés por la investigación que aplica la utilización de juegos serios y de técnicas de realidad virtual aplicadas al incremento de la motivación hacía las tareas de aprendizaje y a la disminución de las conductas de ansiedad ante los exámenes en contextos de Educación Superior. El objetivo final será el de orientar el diseño de propuestas de aplicación en los ámbitos de estudio o de trabajo de los y de las participantes. Todos los datos se analizarán desde el uso de métodos mixtos.



## 6- Nota biográfica:

**María Consuelo Sáiz Manzanares.** Licenciada en Psicología y en Ciencias de la Educación, Doctora en Psicología, Doctora en Tecnologías Industriales. Directora del [GIR DATAHES](#), de la [UIC 348 de la JCYL](#) y del [GID B-LCS](#) de la Universidad de Burgos (UBU). Actualmente es Catedrática de Universidad en el Área de Psicología Evolutiva y de la Educación en la UBU. Imparte docencia en Ciencias de la Salud e Ingeniería de la Salud. Sus líneas de investigación se centran en la mejora de las estrategias metacognitivas, aplicación técnicas de EDM y mixtas. Tiene numerosas publicaciones científicas (70 artículos, 20 libros, 60 capítulos) y ponencias en congresos (900). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1736-2089>. Más información: <https://investigacion.ubu.es/investigadores/35511/detalle>

**María Camino Escolar Llamazares.** Licenciada y Doctora en Psicología por USAL, Máster Universitario en Psicología General Sanitaria por VIU, Máster en Terapia de Conducta por UNED y Diplomada en Profesorado de Educación Especial por ULE. Es Profesora Contratada Doctora Básica del Área de PETRA de Facultad de Ciencias Salud de UBU. Imparte docencia en Ciencias de la Salud y Educación. Es miembro del [GIR DATAHES](#), de la [UIC 348 de JCYL](#), y del [GID B-LCS](#) (UBU). Sus investigaciones se centran en ansiedad de evaluación, innovación educativa, y educación para el emprendimiento. Sus publicaciones se pueden consultar ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2448-0267>. Más información: <https://investigacion.ubu.es/investigadores/35125/detalle>

## 7- Recursos Requeridos:

Ordenador, proyector y conexión a Internet.

