

## INDICE

<b>I.</b>	<b>Introducción</b> .....	8
<b>II.</b>	<b>Marco Teórico</b> .....	11
	1. Aprendizaje .....	11
	2. Habilidades motoras.....	13
	3. Educación basada en resultados de aprendizaje.....	14
	4. Simulación.....	15
	5. Simulación tradicional .....	17
	6. Simulación basada en realidad virtual.....	22
	7. Evaluación.....	22
	8. Rúbricas para evaluación de resultados de aprendizaje.....	25
<b>III.</b>	<b>Hipótesis y Objetivos</b> .....	26
<b>IV.</b>	<b>Materiales y Método</b> .....	29
<b>V.</b>	<b>Resultados</b> .....	35
	1. Análisis cuantitativo.....	35
	1.1. Composición de la muestra.....	35
	1.2. Comparación de escalas de puntaje según simulador.....	37
	1.3. Comparación de notas según simulador.....	43
	1.4. Comparación de resultados con notas obtenidas en los resultados de aprendizaje de la malla curricular de la FOUCH.....	44
<b>VI.</b>	<b>Discusión</b> .....	48
<b>VII.</b>	<b>Conclusiones</b> .....	52
<b>VIII.</b>	<b>Referencias</b> .....	53
<b>IX.</b>	<b>Anexos</b> .....	58