

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	<b>Página.</b>
Resumen	7
<b>1. Introducción.</b>	<b>8</b>
<b>2. Marco teórico.</b>	<b>10</b>
<b>2.1</b> Contexto educacional actual.	<b>10</b>
<b>2.2</b> Carrera de Tecnología Médica Universidad de Talca.	<b>13</b>
<b>2.3</b> Estrategias educativas implementadas.	<b>16</b>
<b>2.3.1</b> Aprendizaje de servicio.	<b>17</b>
<b>2.3.2</b> Simulación clínica.	<b>20</b>
<b>2.3.3</b> Gamificación.	<b>23</b>
<b>2.3.4</b> Cine.	<b>25</b>
<b>2.4</b> Instrumento de Valoración de metodologías.	<b>27</b>
<b>2.5</b> Tipos de Encuestas como instrumentos de valoración.	<b>28</b>
<b>2.6</b> Tipos de escalas de valoración.	<b>30</b>
<b>2.7</b> Constructos, validación y precisión.	<b>32</b>
<b>2.8</b> Validación por juicio de expertos.	<b>34</b>
<b>3. Hipótesis.</b>	<b>36</b>
<b>4. Objetivos generales y específicos.</b>	<b>37</b>
<b>5. Materiales y métodos.</b>	<b>38</b>
<b>5.1</b> Materiales.	<b>38</b>
<b>5.1.1.</b> Metodologías seleccionadas.	<b>38</b>
<b>5.1.2.</b> Tipo de Encuesta utilizada para la investigación.	<b>39</b>
<b>5.1.3.</b> Tipo de Escala de valoración utilizada.	<b>39</b>
<b>5.2</b> Metodología.	<b>40</b>
<b>5.2.1.</b> Diseño de pautas de valoración para las metodologías no tradicionales utilizadas en la carrera de Tecnología Médica.	<b>40</b>
<b>5.2.2.</b> Tabulación y análisis de datos.	<b>47</b>
<b>6. Resultados</b>	<b>49</b>

<b>6.1. Instrumentos de valoración para metodologías de enseñanza aplicadas en la carrera de Tecnología Médica.</b>	<b>49</b>
<b>6.2. Validación de Instrumentos por expertos.</b>	<b>54</b>
<b>6.2.1 Resultados de los Expertos para la Pauta de A+S.</b>	<b>54</b>
<b>6.2.2 Resultados de los Expertos para la Pauta de Simulación Clínica.</b>	<b>56</b>
<b>6.2.3 Resultados de los Expertos para la Pauta de Gamificación.</b>	<b>58</b>
<b>6.2.4 Resultados de los Expertos para la Pauta de CINE.</b>	<b>60</b>
<b>6.3. Prueba Piloto</b>	<b>63</b>
<b>7. Discusión.</b>	<b>67</b>
<b>8. Conclusión.</b>	<b>73</b>
<b>9. Referencias bibliográficas.</b>	<b>74</b>

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

	<b>Página</b>
<b>Figura 1.</b> Plataformas utilizadas por universidades en universidades del CRUCH durante la pandemia	<b>12</b>
<b>Tabla 1.</b> Resumen de metodologías no tradicionales en la carrera de Tecnología Médica de la Universidad de Talca	<b>14</b>
<b>Figura 2.</b> Plan de estudios Tecnología Médica Universidad de Talca	<b>15</b>
<b>Figura 3.</b> Clasificación en grado de fidelidad para simulaciones clínicas	<b>22</b>
<b>Figura 4.</b> Dimensiones de una escala de actitud	<b>31</b>
<b>Figura 5.</b> Formula del Coeficiente de Serafine y escala de interpretación del valor obtenido.	<b>41</b>
<b>Figura 6.</b> Expertos Seleccionados para validación de constructo junto a su grado de expertise.	<b>42</b>
<b>Tabla 2.</b> Tabla resumen de expertos para la validación de encuestas según metodología.	<b>43</b>
<b>Figura 7.</b> Extracto de la Pauta diseñada para la validación mediante el Juicio de Expertos.	<b>44</b>
<b>Figura 8.</b> Extracto de la Pauta diseñada para Prueba Piloto a los estudiantes de Tecnología Médica de la Universidad de Talca.	<b>45</b>
<b>Figura 9.</b> Ecuación para el tamaño muestral.	<b>46</b>
<b>Figura 10.</b> Planilla de tabulación para validación estadística mediante el juicio de experto.	<b>47</b>
<b>Figura 11.</b> Planilla de tabulación para validación estadística mediante Prueba de pares o piloto.	<b>48</b>
<b>Figura 12.</b> Pauta de Valoración para la metodología de Aprendizaje - Servicio.	<b>50</b>
<b>Figura 13.</b> Pauta de Valoración para la metodología de Simulación Clínica.	<b>51</b>
<b>Figura 14.</b> Pauta de Valoración para la metodología de Gamificación.	<b>52</b>
<b>Figura 15.</b> Pauta de Valoración para la metodología de Cine	<b>53</b>
<b>Figura 16.</b> Resultados en planilla de tabulación correspondientes a la metodología de A+S.	<b>55</b>

<b>Tabla 3.</b> Modificaciones en la pauta de A+S tras las valoraciones de los Expertos.	<b>55</b>
<b>Figura 17.</b> Resultados en planilla de tabulación correspondientes a la metodología de Simulación Clínica.	<b>57</b>
<b>Tabla 4.</b> Modificaciones en la pauta de Simulación Clínica tras las valoraciones de los Expertos.	<b>57</b>
<b>Figura 18.</b> Resultados en planilla de tabulación correspondientes a la metodología de Gamificación.	<b>59</b>
<b>Tabla 5.</b> Modificaciones en la pauta de Gamificación tras las valoraciones de los Expertos.	<b>59</b>
<b>Figura 19.</b> Resultados en planilla de tabulación correspondientes a la metodología de Cine.	<b>61</b>
<b>Tabla 6.</b> Modificaciones en la pauta de CINE tras las valoraciones de los Expertos.	<b>61</b>
<b>Tabla 7.</b> Resultados de los Coeficientes de Serafine obtenidos en cada Pauta	<b>62</b>
<b>Tabla 8.</b> Resultados en Prueba Piloto aplicada en la metodología de Aprendizaje - Servicio.	<b>64</b>
<b>Tabla 9.</b> Resultados en Prueba Piloto aplicada en la metodología de Simulación Clínica.	<b>64</b>
<b>Tabla10.</b> Resultados en Prueba Piloto aplicada en la metodología de Gamificación	<b>65</b>
<b>Tabla 11.</b> Resultados en Prueba Piloto aplicada en la metodología de Cine.	<b>65</b>
<b>Figura 20.</b> Flujograma de procesos para la validación de instrumentos diseñados	<b>66</b>
<b>Figura 21.</b> Ejemplo de Tabulación de datos y obtención del Coeficiente de Serafine.	<b>71</b>