



Mundos virtuales y su influencia en la motivación por el aprendizaje

Autores: Lucia Gabriela Caguana Anzoategui

lucia.caguana@unae.edu.ec

Universidad Nacional de Educación, **UNAE**

<https://orcid.org/0000-0001-7877-3300>

Cuenca, Ecuador

Diego Esteban Fernández Olivo

diego.fernandez@unae.edu.ec

Universidad Nacional de Educación, **UNAE**

<https://orcid.org/0000-0001-8408-2012>

Cuenca, Ecuador

David Eduardo Guillén Dután

david.guillen@unae.edu.ec

Universidad Nacional de Educación, **UNAE**

<https://orcid.org/0000-0002-8417-0861>

Cuenca, Ecuador

Resumen

En el último año, la virtualidad ha tomado fuerza dentro del campo educativo desde sus diversas funcionalidades y, junto con su popularidad, se han detectado nuevas dificultades, sobre todo en la motivación en los estudiantes de las nuevas generaciones. Este estudio tiene el objetivo de analizar el impacto motivacional de la aplicación de mundos virtuales a través del software *AltspaceVR* en el proceso de comprensión lectora de leyendas, al transformar una clase sincrónica de octavo de EGB en una experiencia inmersiva en un mundo educativo virtual. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica que fundamenta la aplicación de simuladores de la realidad y su relación con el nivel de motivación en niños y niñas. Además, se diseñó y desarrolló una clase en el área de Lengua en un mundo virtual, se desarrolló un estudio etnográfico a fin de cotejar los cambios en el nivel de interés que presentan los estudiantes frente a una clase normal en una plataforma de video conferencia y en una clase desarrollada a través de un mundo virtual utilizando la plataforma *AltspaceVR*. Los principales resultados encontrados evidencian cambios en las emociones de los estudiantes en motivación, diversión y alegría.

Palabras clave: aprendizaje; motivación; mundos virtuales; simuladores educativos.

Código de clasificación internacional: 5801.01 - Medios audiovisuales.

Cómo citar este artículo:

Caguana, L., Fernández, D., & Guillén, D. (2022). **Mundos virtuales y su influencia en la motivación por el aprendizaje**. *Revista Científica*, 7(24), 136-158, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.24.7.136-158>

Fecha de Recepción:
22-09-2021

Fecha de Aceptación:
18-01-2022

Fecha de Publicación:
05-05-2022



Virtual worlds and their influence on learning motivation

Abstract

In the last year, virtuality has gained strength within the educational field from its various functionalities and, together with its popularity, new difficulties have been detected, especially in the motivation of the students of the new generations. This study aims to analyze the motivational impact of the application of virtual worlds through the AltspaceVR software in the process of reading comprehension of legends, by transforming a synchronous eighth grade GBS class into an immersive experience in a virtual educational world. For this, a bibliographic review was carried out that supports the application of reality simulators and their relationship with the level of motivation in boys and girls. In addition, a class in the area of Language was designed and developed in a virtual world, an ethnographic study was developed in order to compare the changes in the level of interest that students present compared to a normal class on a video conference platform and in a class developed through a virtual world using the AltspaceVR platform. The main results found show changes in the emotions of the students in motivation, fun and joy.

Keywords: learning; motivation; virtual worlds; educational simulators.

International classification code: 5801.01 - Audiovisual methods.

How to cite this article:

Caguana, L., Fernández, D., & Guillén, D. (2022). **Virtual worlds and their influence on learning motivation.** *Revista Científica*, 7(24), 136-158, e-ISSN: 2542-2987. Recovered from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.24.7.136-158>

Date Received:
22-09-2021

Date Acceptance:
18-01-2022

Date Publication:
05-05-2022



1. Introducción

Virtualidad, teleeducación, dispositivos y conectividad son algunos términos que en el último año han sonado con mayor fuerza, sobre todo en el ámbito educativo. Bajo esta nueva perspectiva de cotidianidad y adaptación del proceso formativo académico; la temática, identificada como innovadora y desarrollada en el presente artículo, es la integración de los mundos virtuales a la educación básica para motivar el aprendizaje. Este interés surge como consecuencia del confinamiento por emergencia sanitaria en el Ecuador, durante el cual, la educación sufrió un giro total en su forma de enseñar y de aprender. Esta emergencia exigió que los educadores adquieran nuevas habilidades y competencias, sobre todo en el ámbito digital y virtual, donde la creación de recursos didácticos se tornó en un reto. Con ello, los educandos se han visto obligados a adquirir nuevas responsabilidades y autonomía en su propia formación y ha exigido que los docentes sean más creativos.

En el camino de digitalizar la educación, los educadores e investigadores han explorado y aplicado varios recursos, herramientas y gestores de aprendizaje que han podido aportar o no al proceso educativo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los estudiantes, sobre todo que cursan el octavo año de EGB en adelante y tienen alrededor de 12 años de edad, están considerados como la Generación Z (este término nace del periódico *USA Today* en el año 2012, tras someter a una votación entre sus lectores y ha sido aceptado y empleado a nivel mundial); han nacido y crecido en una sociedad digital y del conocimiento, por tanto, su interés radica en la utilización de medios tecnológicos para ir descubriendo su realidad.

Bajo esta perspectiva, el docente se ve obligado a utilizar una gran variedad de recursos con la finalidad de llegar al estudiante con un contenido apoyado por herramientas motivacionales. de este modo, la implementación de mundos virtuales en la asignatura de Lengua y Literatura con la temática de la leyenda y narraciones populares beneficia a que los estudiantes, de un



modo autónomo, revisan el contenido de la asignatura y, a su vez, conviven digitalmente de una manera cercana al contacto físico, es decir, un simulador real de un espacio social de aprendizaje.

El análisis gira en torno a la aceptación que tiene este recurso dentro de las clases de Lengua y Literatura para percibir el nivel de incidencia que tiene en la motivación del estudiante por aprender y convertir ese conocimiento en un conocimiento significativo.

Antes de conocer los resultados más representativos de este estudio, es indispensable entender el significado de virtualidad, del mundo virtual y la motivación en el aprendizaje. La virtualidad en la educación o la educación virtual para Medina-Gamero (2019): es uno de los paradigmas educativos de mayor relevancia en los últimos años. Permite incluir conceptos que en una educación presencial no se la podría realizar como la ubicuidad, por otro lado, también agrega a los recursos educativos gestores de aprendizaje como plataformas educativas o introduce el uso de herramientas digitales que posibiliten generar aprendizaje desde otra perspectiva menos ortodoxa.

En cuanto a los mundos virtuales, Méndez (2013): indica que es el ambiente generado a través de un computador o dispositivo tecnológico y que permite la interacción del usuario con los escenarios y actividades que se desarrollan dentro de estos y tiene por objetivo que el usuario se relacione con el contexto presentado.

Finalmente, la motivación dentro del plano educativo funge como un elemento importante para el aprendizaje y, de cierto modo, se convierte en el eje principal del estudio, puesto que una motivación adecuada generará un nivel alto de aprendizaje. Por ello, para Llanga, Silva y Vistin (2019): el proceso de aprendizaje está sujeto al nivel de motivación que tenga un estudiante debido a que su rendimiento académico y su progreso educativo depende, en gran parte, de esa condición.

Las definiciones planteadas resultan de gran importancia para la



comprensión del problema que guía el presente estudio, en el contexto de la educación virtual que cursan niños y niñas de un 8.º año de EBG en clases de Lengua y Literatura, desarrollada en un encuentro sincrónico a través de una plataforma de videoconferencia, utilizando como recurso principal el libro digital de la materia, videos de *YouTube* y la plataforma institucional para la asignación de tareas, en relación al desarrollo de la destreza: interpretar un texto literario desde las características propias del género al que pertenece, con la temática de las leyendas; se aplicó una encuesta de satisfacción a modo de pretest para encontrar algunas apreciaciones de los estudiantes.

Con estos resultados, se inició un proceso de recopilación de datos e información que permitan la creación de nuevos espacios académicos adaptados a realidades contextuales actuales. Con orientación dirigida a los requerimientos de los estudiantes de las nuevas generaciones y de la realidad educativa mundial en el ámbito de la virtualidad.

Se consideró que los estudiantes requieren de nuevos espacios innovadores que permitan la diversión, el aprendizaje y sobre todo el interés por la clase. Estudios previos realizados por Poveda y Thous (2013): consideran que los mundos virtuales, como una “vida virtual”, son formas de interactividad digital que se deben potencializar en la educación universitaria. Los autores afirman que los estudiantes mostraron motivación al involucrarse en un proceso de aprender haciendo e interactuando con el espacio, la información y con sus pares.

De igual manera, Márquez (2010): afirma que el componente visual juega un papel fundamental en la experiencia de enseñanza y aprendizaje a través de la simulación de una segunda vida virtual, esta experiencia mejoró la actividad de los estudiantes al fortalecer la capacidad visual del aprendizaje sobre la textual. A lo mencionado, García y Jáuregui (2019): aportan que la inmersión en mundos virtuales ayudará a la superación de las barreras que se presentan en la educación a distancia, sobre todo en una sociedad



dependiente, cada vez más, de los dispositivos digitales y de la conectividad en redes de acceso.

Con base en lo expuesto y en los estudios previos, se ha decidido aplicar nuevamente la clase de Lengua y Literatura, centrada en la destreza: interpretar un texto literario desde las características propias del género al que pertenece, con la temática de las leyendas; esta vez en un mundo virtual creado por los investigadores utilizando la herramienta *AltSpaceVR*, de esta forma nos orientamos a alcanzar el objetivo de este estudio que es analizar el impacto motivacional de la aplicación de mundos virtuales a través del software *AltSpaceVR* en el proceso de comprensión lectora de leyendas estudiantes con las características descritas. Previo a evidenciar los resultados más representativos, es importante aclarar algunos conceptos que fundamentan la presente investigación.

1.1. La motivación y su relación con el aprendizaje virtual

La motivación juega un papel importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje, al permitir que el estudiante recorra un camino trazado y pueda alcanzar un objetivo. A mayor motivación mejor será su aprendizaje. Según Perret (2016): los seres humanos son impulsados a alcanzar metas trazadas gracias a que desarrollan una cualidad psicológica innata denominada motivación, es decir, un motor para intentar conseguir propósitos, aunque sean de gran dificultad. Junto a esto, una motivación “adecuada” debe conjugar el objetivo a conseguir con una fuerte razón personal, para que de esta manera se pueda hacer realidad.

En el caso de la asignatura de Lengua y Literatura, la motivación se centra en la comprensión de los textos para su análisis crítico y reflexivo, sin embargo, el estudiante promedio no siente motivación alguna por leer debido a varios factores; como una incorrecta elección de textos literarios, una metodología inadecuada o, como es el caso de la educación virtual, usar una



herramienta digital que no aporte a la actividad planificada.

Por ello, es importante entender que no basta con incluir herramientas digitales sino saber cuál es su aporte para generar interés en el estudiante al momento de trabajar en determinado tema. Así mismo, González (2007): indica que el rendimiento académico está condicionado por el nivel de motivación que tengan los estudiantes en sus clases y, por ello, es relevante que sea considerado este factor por los docentes a la hora de escoger sus recursos ya sean analógicos o digitales.

En esta misma línea teórica, la motivación puede clasificarse de dos maneras: en un primer lugar, se encuentra la motivación extrínseca o externa, que giran en torno a premios o recompensas que ayuden a cumplir con el objetivo (las calificaciones podría ser un buen ejemplo de este punto) y, en segundo lugar, se encuentra la motivación intrínseca o interna, aquí el estudiante quiere llegar a su objetivo por el placer que siente al cumplirlo.

Esta última es la que se pretende desarrollar en los estudiantes al involucrarse en mundos virtuales, puesto que se necesita tener alumnos capaces de autorregularse dentro de su entorno, generando autonomía y que aprendan sin la necesidad de reglamentos o imposiciones. A decir de Soriano (2001): para que se dé un proceso óptimo de aprendizaje en los estudiantes, el docente, tiene que llegar a consolidar la motivación intrínseca, ya que permite que ellos puedan superar retos y generar conocimiento solo con base en la satisfacción que le produce involucrarse en la clase.

1.2. Entornos de aprendizaje virtuales

Un entorno virtual de aprendizaje es un lugar en la web donde se puede gestionar el aprendizaje mediante herramientas informáticas y digitales para que el estudiante pueda cumplir con actividades y, a su vez, le permitan interactuar con otros usuarios que no se encuentran presentes. En estos entornos el estudiante autorregula su aprendizaje gestionando su tiempo y



dedicación.

Este sitio se convierte en un repositorio de documentos que el estudiante puede consultar en cualquier momento y lugar, y también puede ser enlazado con otros lugares mediante hipervínculos. Sin embargo, estos sitios no generan interés en todos los estudiantes puesto que son monótonos.

Este tipo de estudiante, que se puede clasificar como generación Z, hace que entre en conflicto esta clase de gestor de aprendizaje con el interés que ellos buscan. El entorno virtual organiza la información dentro suyo y ayuda al docente a distribuirla, clasificarla y evaluarla, pero el estudiante, sobre todo de 12 años en adelante, no siente motivación por aprender en esta clase de entornos. Los ambientes virtuales de aprendizaje tienen las suficientes herramientas para desarrollar la formación educativa en una modalidad *E-learning* pero también, existen muchas limitaciones y problemas que afectan directamente a la calidad del aprendizaje, entre ellas, el interés del estudiante.

1.3. Mundos virtuales

Por otro lado, la digitalización de la educación y el sentido de innovar para captar la atención de estudiantes, que cada vez son más renuentes a la novedad educativa, ha hecho que se utilice los mundos virtuales para introducirlos en una experiencia educativa diferente, utilizando la simulación como estrategia educativa. El concepto de mundo virtual se acuñó por primera vez en el año 1992 y, según Ángel, Valdés y Guzmán (2017): este término aparece en la novela de ciencia ficción *Snow Crash de Neal Stephenson* para indicar que existe otro mundo parecido a la realidad, que produce sensaciones similares a lo que vivimos. Además, describe a los mundos virtuales como gráficos interactivos que se ejecutan en tiempo real y son capaces de emular y provocar una inmersión en ese espacio, creando una sensación de convivencia.

De este modo, crear un mundo alterno a la realidad puede brindarnos



algunas oportunidades dentro del campo educativo, ya que permite que el estudiante experimente nuevas perspectivas de aprendizaje basadas en el descubrimiento y experimentación de situaciones abstractas que en un aula de clase común solo estarían abordadas desde el punto de vista teórico. Esto posibilita que el proceso enseñanza aprendizaje se amplíe y los estudiantes estén sometidos a entornos inmersivos, es decir, el estudiante pasa de ser un espectador a ser protagonista de lo que ocurre, habitando ese mundo lo vive y lo transforma.

Otra característica inmersiva de los mundos virtuales es la posibilidad de elaborar avatares, de este modo, los estudiantes personalizan su presentación en los entornos, permitiendo una experiencia de multiusuarios que se asemeja a la convivencia en el mundo real. En este sentido, Baños, Rodríguez y Rajas (2014): expone que los mundos virtuales permiten que los usuarios puedan rediseñar situaciones, especialmente comunicativas, amplificando la participación de los estudiantes y permitiendo que ellos se empoderen de la situación de aprendizaje. También permite desarrollar actividades alternativas de aprendizaje, cambiando de un ambiente formal a uno informal.

1.4. Aprendizaje situado y colaborativo

La nueva normalidad, propuesta por los gobiernos debido a la pandemia, provoca la modificación de la manera de enseñar y de aprender, esto conlleva a que muchas actividades que se suscitaban dentro de las aulas ya no ocurran de una forma adecuada como la convivencia. Según la teoría sociocultural planteada por Vygotsky, los estudiantes aprenden en un proceso colaborativo y mediante la interacción social. Este postulado indica que los estudiantes generan habilidades cognoscitivas de aprendizaje porque se sitúan en contextos reales, es decir, se sitúan en un modo de vida.

De acuerdo con Barraza (2020): consideran que Vygotsky incluye al



medio social como un elemento crucial para el aprendizaje puesto que influye en la cognición y abstracción de elementos culturales como el lenguaje y las interrelaciones que se producen luego, estas se internalizan, sufriendo transformaciones a nivel mental, lo cual desemboca en la interacción del individuo con su entorno.

El aprendizaje, en la actualidad, necesita de la interacción social debido a que las maneras en que aprenden los estudiantes han cambiado. El docente ya no se constituye en pilar de la información, sino que es un mediador de esta. De tal modo, el estudiante es quien construye el conocimiento y, por ende, se debería fomentar en él capacidades de creación, imaginación y, sobre todo, de interrelación con sus compañeros.

De esta manera, el aprendizaje situado se constituye como una metodología educativa en donde los estudiantes conviven, trabajan e interactúan, vinculando procesos de aprendizaje individual y colectivo. Así, diseñan propuestas compartidas en un ambiente simulado de la realidad para poder resolverlo desde varias perspectivas. Para Artime y Gutiérrez (2018): en esta clase de aprendizaje, el estudiante puede alternar su rol como aprendiz con el de gestor de conocimiento, de tal modo que contribuye de manera activa a la resolución de problemas de forma creativa y multidisciplinar, y genera situaciones educativas bidireccionales con lo que la transferencia del conocimiento es de manera horizontal, favoreciendo el aprendizaje mutuo.

Mencionando a Cobo y Moravec (2011): los grupos de aprendizaje pueden socializar y permitir un intercambio de experiencias y realizar un trabajo semiautónomo, con lo cual desarrollan competencias a las que denomina “invisibles”, que luego servirán para emplearlas en otros ámbitos como el profesional o el cotidiano.

1.5. La simulación como aprendizaje

La inmersión de las TIC en el campo educativo ha cambiado la forma



en que los estudiantes aceptan las cosas, por esto, el docente debe encontrar estrategias que puedan motivar al estudiante a aprender. En la misma línea, se puede decir que una de las cosas que más influye en los niños y jóvenes, en pleno siglo XXI, son los videojuegos, debido a que recrean o simulan momentos y situaciones que llaman la atención del usuario y generan una suerte de interés por descubrir los hechos que ocurren en esos mundos virtuales.

Dicha simulación, en los últimos años, ha sido utilizada con fines educativos ya que permite descubrir realidades que desde el salón de clase no se pueden conocer a detalle. Parafraseando a Alvites-Huamaní (2019): los estudiantes, en esta reproducción artificial de su realidad, pueden generar habilidades sociales como la espontaneidad y la comunicación, así como habilidades individuales como la curiosidad y la autonomía. Este conjunto de habilidades permite encontrar soluciones a problemas diversos, generando en los estudiantes competencias para su contexto real. Una característica especial de la simulación es que se puede repetir la situación las veces que sean necesarias para mejorar el proceso de resolución de problemas.

2. Metodología (Materiales y métodos)

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Ausubel High School de la ciudad de Cuenca con el paralelo A del octavo año de Educación Básica. La muestra es el total de estudiantes del paralelo: 27 niños y niñas, quienes en una jornada académica de la asignatura de Lengua y Literatura se encontraron en un mundo virtual diseñado en la plataforma *AltSpaceVR*. Se tomó como base una clase lineal a través de una plataforma de videoconferencia utilizada comúnmente para clases virtuales, a partir del cambio de modalidad en los establecimientos educativos, aplicando una encuesta de satisfacción y con el grupo investigador se debatió y reflexionó sobre los puntos más débiles de aquella clase para aplicar el mismo tema,



pero desde la óptica del mundo virtual.

El estudio es de tipo etnográfico en la que los investigadores se involucraron con la población de estudio, desarrollando la clase planificada en un espacio virtual. A decir de Cotán (2020): este enfoque, en el ámbito educativo, permite analizar desde diferentes perspectivas, la dinámica educativa dentro de las aulas de clase y, al mismo tiempo conocer, desde adentro la comunidad escolar, con el fin de mejorar la práctica educativa. De esta manera, utilizando esta metodología, no solo se realiza una descripción de la cultura escolar, sino que se alcanza un análisis de los participantes desde sus características, sus tendencias y gustos para sugerir alternativas teóricas que den soporte a una intervención pedagógica de mejora.

Del mismo modo, se utilizó un diario de campo que recopiló información sobre el interés y motivación que mostraron los estudiantes en el desarrollo del encuentro virtual y con la ayuda de una encuesta aplicada a los estudiantes se recopilaron datos sobre emociones y percepciones de la clase, con la finalidad de comparar esta información con la del problema detectado después de la clase virtual desarrollada a través de una plataforma de videoconferencia sobre la misma temática de la asignatura de Lengua y literatura.

Previo al encuentro en *AltspaceVR*, los docentes-investigadores del presente estudio diseñaron el espacio académico virtual para trabajar la destreza curricular: Interpretar un texto literario desde las características propias del género al que pertenece, con la temática de las leyendas; simulando un ambiente de apreciación.

3. Resultados (análisis e interpretación de los resultados)

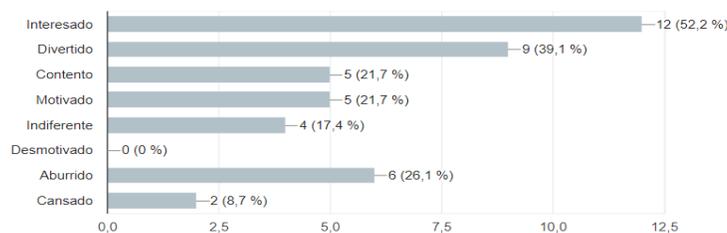
Al considerar que los estudiantes del 8° año de EGB paralelo A disfrutaban y se interesaban por sus clases virtuales y un porcentaje significativo de ellos consideraba que las clases lineales resultan aburridas al tenerlas de forma diaria, se diseñó y desarrolló una clase en un mundo virtual, después de esta, los

estudiantes emitieron nuevamente sus apreciaciones con respecto a la clase. Analizadas estas opiniones y contribuciones, se puede decir que la linealidad en la estructura de la clase genera monotonía educativa, lo que en cierto modo afecta al desempeño escolar del estudiante, puesto que, al no sentir una atracción lo suficientemente fuerte hacia la clase, afecta en el nivel de motivación que desarrolla el estudiante para resolver las consignas propuestas. A continuación, se muestra las respuestas obtenidas en el pretest en la clase lineal con una aplicación de video conferencia.

Gráfico 1. Respuestas de estudiantes, pregunta 1 sobre clase lineal.

¿Cómo te sentiste durante la clase de mitos y leyendas en la primera unidad? puedes señalar todas las opciones que requieras.

23 respuestas



Fuente: Los Autores (2021).

El gráfico 1 muestra en un gráfico de barras la percepción de los estudiantes de sus emociones durante la primera clase virtual desarrollada. A pesar de tener un valor de 52,2% de estudiantes que se consideran interesados, un 39,1% divertidos y un 21,7% contentos, demostrando una percepción favorable a la clase; existe un porcentaje importante que se muestra indiferente con un 17,4%, aburrido 26,1% y cansado en la clase 8,7%, en estos últimos grupos de estudiantes se basó el estudio para mejorar la clase virtual.

En un espacio de opinión mantenido con los estudiantes, se logró recopilar comentarios sobre la clase, de estos se destacan los que impulsan el presente estudio, como los siguientes: La clase si es mejor que otras, pero



a veces si aburre un poco; Normal, pero me gustaría que hiciéramos más trabajos en pareja y en grupos; Me sentí un poco aburrida porque era muy hablado y las leyendas ya me las había escuchado; No me gusto leer en grupos, porque solo uno leía, y casi siempre ese mismo era la persona que respondía todas las preguntas, y los demás integrantes del grupo, solo copiaban.

Con esta base, se diseñó la clase en un mundo virtual de manera que los estudiantes puedan sentir y apropiarse del conocimiento a través de procesos de exploración e interactividad utilizando *AltSpaceVR* como una herramienta de entorno, es necesario indicar que antes del encuentro, se creó y socializó un tutorial de instalación e iniciación en el espacio de realidad virtual con la finalidad de que los estudiantes descarguen e instalen el software en sus computadores, diseñen sus avatares y aprendan a utilizar el mundo virtual.

Para el momento de la clase, se creó un espacio de encuentro en una herramienta de videoconferencia con la finalidad de guiar a los estudiantes que por diversos motivos no pudieron instalar el software para que participen de la clase a través de una videoconferencia. Una vez en el mundo virtual, los estudiantes fueron guiados por cada apartado de la temática de las Leyendas por el docente. En este ejercicio se pudo crear momentos para socializar información, escuchar y comentar activamente a través de los avatares creados.

Posterior al recorrido, el docente desarrolló una actividad grupal, en esta los estudiantes podían buscar un espacio dentro del mundo virtual para reunirse con sus compañeros y compartir una leyenda que conozcan. En esta actividad los estudiantes tuvieron la libertad de jugar, compartir y aprender, la actividad fue desarrollada exitosamente y con ella se concluyó la clase.

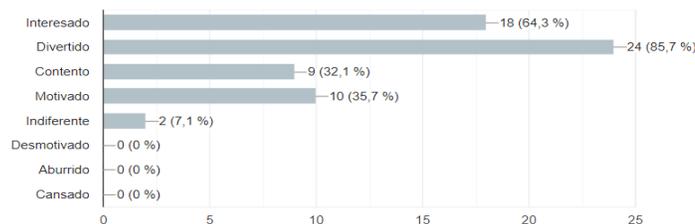
Al final del encuentro, investigadores y estudiantes se encontraron en un espacio virtual, a través de una herramienta de videoconferencia, para recopilar las opiniones y emociones de los estudiantes después de la clase en

el mundo virtual, considerando que la motivación es un factor relevante en el proceso enseñanza aprendizaje y en mayor medida en la educación virtual cumple un papel articulador entre el estudiante y el contenido de la asignatura. En este caso, el porcentaje de estudiantes interesados (64,3%), divertidos (85,7%) y motivados (35,7%), aumentó de forma evidente como se puede observar en el gráfico 2.

Gráfico 2. Respuestas de estudiantes, pregunta 1 sobre mundo virtual.

¿Cómo te sentiste durante la clase de mitos y leyendas en la primera unidad? puedes señalar todas las opciones que requieras.

28 respuestas



Fuente: Los Autores (2021).

Además, en el mismo gráfico 2 se observa que los indicadores: indiferente, aburrido y cansado se redujeron en su totalidad, considerando que después de la clase virtual desarrollada de manera tradicional existía un 7,1% de estudiantes indiferentes, 0% de estudiantes se sintieron aburridos y el 0% se sintió cansado, existe una evidente mejora emocional de los estudiantes en el desarrollo de la clase. En ese sentido, dentro de la clase virtual los estudiantes hicieron el recorrido de la información con gran apertura y motivación, más aún durante el desarrollo de la actividad, al ser esta grupal, se escucharon risas, juegos y el trabajo solicitado se cumplió satisfactoriamente.

La simulación que se planteó en esta clase, no solo abordó la construcción de un lugar en donde se presente un contexto de una muestra o exposición con una visita guiada, sino que fue más allá y se logró emular



comportamientos propios de los estudiantes al estar en clases presenciales como el compañerismo, la comunicación, la discusión para la toma de decisiones e incluso comportamientos que se salen de lo académico como escaparse de la clase o distraerse.

De este modo, los estudiantes, artificialmente, recrearon y recordaron comportamientos sociales como la espontaneidad, la curiosidad y la comunicación; elementos que, dicho sea de paso, habían sido marginados en los entornos virtuales de aprendizaje y en las plataformas de videoconferencia en donde llevan sus clases sincrónicas.

Entre los comentarios que emitieron los estudiantes durante la evaluación de la clase en el mundo virtual, a diferencia de la clase lineal, se percibieron perspectivas nuevas entre las que se destacan las siguientes: La clase estaba divertida y me sentí alegre; Me gustó mucho porque es una forma diferente de aprender; Me pareció una manera muy diferente y entretenida como manera de recibir clases y si me gustaría tener más clases así; Fue una divertida manera de aprender y me gustó mucho; Fue muy divertido poder interactuar con nuestros compañeros de esta forma porque fue como si estuviéramos en clases presenciales.

En los comentarios de los estudiantes, se percibe con claridad que estos se mostraron motivados, interesados en la forma de desarrollar la clase y deseosos de participar en más espacios en mundos virtuales. La creación de estos mundos permitió que los estudiantes recreen las sensaciones del aprendizaje por descubrimiento y experimentación que dista en gran medida de la teoría que se brinda en una clase sincrónica, además que puede transformar conceptos abstractos en formas más tangibles y comprensibles para el estudiante a través de elementos visuales como carteles, imágenes o videos. Junto a esto, la teoría sociocultural de Vygotsky se ve reflejada en estos sitios de aprendizaje puesto que además de recrear una realidad, también se logra recrear la convivencia que ocurre en centro educativo, la cual



es necesaria para que el aprendizaje se produzca.

Del conversatorio con ellos se logró recopilar una idea muy interesante sobre esta forma nueva de aprender: que los estudiantes creen ellos mismos espacios académicos en un mundo virtual para invitar a sus docentes y compañeros. Esta idea resultó una gran apertura investigativa en función de la adquisición del conocimiento y el aprender haciendo. En este mismo proceso se recopilaron algunas sugerencias por parte de los estudiantes que participaron del mundo virtual, entre las que se destacan las siguientes: Que las clases sean así más seguidas; No podría dar ninguna opinión porque fue una clase muy divertida; Que nos cree otros mundos más interesantes como en el bosque o así; Me gustaría que usáramos más *AltSpaceVR* porque está bueno; Creo que no se puede comparar con ninguna otra clase, pero si me gustaría tener más actividades para hacer en el mundo virtual así actividades como sobre el tema.

Con estas últimas ideas compartidas por los estudiantes, se plantea la continuación de la investigación de mundos virtuales aplicadas en el desarrollo de clases virtuales, tomando en consideración las nuevas perspectivas brindadas y las potencialidades de experimentar espacios de simulación de la realidad.

4. Conclusiones

Los mundos virtuales, aplicados en la educación, cumplen un papel muy importante en la actualidad que atravesamos a nivel mundial, es decir, en la digitalización del aprendizaje y los elementos que lo conforman. La simulación de la realidad en espacios virtuales son lo más cercano que los niños y niñas podrán experimentar a sus añoradas clases presenciales en la institución educativa. Así como se ha observado en los resultados descritos previamente, en los que estudiantes de 8° año de EGB, demostraron un nivel muy alto de actividad dentro del mundo virtual en comparación con los espacios



sincrónicos que se desarrollan a través de herramientas para videoconferencias que son las más utilizadas para las clases virtuales.

El nivel de motivación, mostrado por los estudiantes después de experimentar su clase en un mundo virtual, fue muy alto ya que experimentaron emociones positivas como: divertirse, estar contento, disfrutar y tener ganas de desarrollar la actividad de una manera muy apegada al trabajo colaborativo. En este contexto, la actividad fue diseñada para que los estudiantes trabajen y compartan con sus compañeros teniendo libertad en sus ideas, expresiones y acciones, el ambiente permitía tener espacios de dispersión en un sentido lúdico, generando una sensación más informal en el proceso académico, sin dejar de lado el propósito de la clase, en este caso del desarrollo de destrezas en la temática de la leyenda.

La inmersión de las tecnologías en la educación es un proceso que no tiene marcha atrás. Por ello, desde la docencia el profesor está en la obligación de encontrar nuevos rumbos educativos para motivar a sus estudiantes. De lado quedó la linealidad de la clase y del contenido enciclopédico, siendo reemplazado por estrategias más creativas y recursos más novedosos. Los estudiantes necesitan de docentes que potencien sus conocimientos de informática y telemática, así como que los incentiven en el uso de herramientas tecnológicas en sus clases y las compaginen con el contenido curricular de cada asignatura para motivar su aprendizaje.

5. Referencias

- Alvites-Huamaní, C. (2019). **Entornos Virtuales Simulados y Realidad Virtual Tecnologías que aportan a la Educación**. *Hamut'ay*, 6(3), 5-9, e-ISSN: 2313-7878. Recuperado de:
<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1840>
- Artime, I., & Gutiérrez, A. (2018). **Aprendizaje situado en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje: una experiencia de aprendizaje**



- entre pares en una comunidad de práctica.** *Aula Abierta*, 47(3), 347-354, e-ISSN: 0210-2773. Recuperado de:
<https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.347-354>
- Ángel, C., Valdés, J., & Guzmán, T. (2017). **Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales.** *Innovación educativa*, 17(75), 149-168, e-ISSN: 1665-2673. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179454112008>
- Barraza, A. (coord.). (2020). **Modelos de secuencias didácticas.** Primera edición, ISBN: 978-607-8730-07-0. México: Universidad Pedagógica de Durango.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). **Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación.** ISBN: 978-84-475-3517-0. Barcelona, España: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Cotán, A. (2020). **El método etnográfico como construcción de conocimiento: un análisis descriptivo sobre su uso y conceptualización en ciencias sociales.** *Márgenes: Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1(1), 83-103, e-ISSN: 2695-2769. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v1i1.7241>
- Baños, M., Rodríguez, T., & Rajas, M. (2014). **Mundos virtuales 3D para la comunicación e interacción en el momento educativo online.** *Historia y Comunicación Social*, 19(especial), 417-430, e-ISSN: 1137-0734. Recuperado de:
http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.44967
- García, J., & Jáuregui, P. (2019). **Educación a distancia y mundos virtuales.** *Miradas: Revista de Investigación*, 1(2), 163-177, e-ISSN: 2539-3812. Recuperado de: <https://doi.org/10.22517/25393812.22051>
- González, A. (2007). **Modelos de motivación académica: una visión panorámica.** *Reme: Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 10(25), 1-25, e-ISSN: 1138-493X. Recuperado de:



<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2580501>

- Llanga, E., Silva, M., & Vistin, J. (2019). **Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante**. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-23, e-ISSN: 1989-4155. Brasil: Future Publishers Group, LTDA.
- Márquez, I. (2010). **La simulación como aprendizaje: educación y mundos virtuales**. Libro Nuevos Medios, Nueva Comunicación. II Congreso Internacional Comunicación 3.0. España: Universidad de Salamanca.
- Méndez, A. (2013). **Mundos virtuales y educación**. *Revista de la Universidad de La Salle*, (60), 87-96, e-ISSN: 2539-1100. Recuperado de: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ruls/vol2013/iss60/6/>
- Medina-Gamero, A. (2019). **La virtualidad de la educación, un reto en el aprendizaje universitario. Reseña del libro de Claudio Rama, Políticas, tensiones y tendencias de la educación a distancia y virtual en América Latina**. *Ries: Revista iberoamericana de educación superior*, 10(29), 215-217, e-ISSN: 2007-2872. Recuperado de: <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2019.29.532>
- Perret, R. (2016). **El secreto de la motivación**. ISBN: 978-607-00-6879-9. México: El Autor.
- Poveda, M., & Thous, M. (2013). **Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas**. *Historia y comunicación social*, 18(especial), 469-479, e-ISSN: 1137-0734. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Soriano, M. (2001). **La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo**. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 1-21, e-ISSN: 1133-3189. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>

Lucía Gabriela Caguana Anzoáteguie-mail: lgcaguana@hotmail.com

Nacida en Cuenca, Ecuador, el 17 de agosto del año 1991. Docente autor de las carreras de Educación Básica y Educación Intercultural Bilingüe a distancia en la Universidad Nacional de Educación (UNAE); miembro de la comisión académica de las carreras a distancia; líder del constructo de Convergencia de Medios Educativos; he trabajado en artículos sobre programación preescolar, estrategias para solución de problemas dentro del área informática en Educación Inicial; participo en investigaciones en el área de Robótica Educativa y Educación a distancia; Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Infantil; graduada de la Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE); Magister en Utilización Pedagógica de las Tics; graduada del Instituto Politécnico de Leiria.

Diego Esteban Fernández Olivo

e-mail: diego.fernandez@unae.edu.ec



Nacido en Cuenca, Ecuador, el 16 de febrero del año 1987. Profesor de Lengua y literatura durante más de 11 años en diferentes instituciones educativas de la ciudad de Cuenca como la Unidad Educativa Técnico Salesiano, Unidad Educativa Sagrados Corazones, Unidad Educativa Fe y Alegría y Unidad Educativa Ausubel High School; Docente - tutor en las Carreras a Distancia de EGB y EIB que oferta la Universidad Nacional de Educación (UNAE) desde septiembre del 2018; Licenciado en Educación con especialidad en Lengua, Literatura y Lenguaje Audiovisual por parte de la Universidad de Cuenca (UCUENCA); y Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencia Digital por parte de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), en Ecuador.

David Eduardo Guillén Dután
e-mail: david.guillen@unae.edu.ec



Nacido en Azogues, Ecuador, el 15 de septiembre del año 1988. Soy docente autor de las carreras de Educación básica y Educación intercultural bilingüe a distancia en la Universidad Nacional de Educación (UNAE); Licenciado en Educación con especialidad en Lengua, literatura y lenguaje audiovisuales por la Universidad de Cuenca (UCUENCA); y Máster universitario en métodos de investigación en educación por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), en Ecuador.

El contenido de este manuscrito se difunde bajo una [Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)