



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Aprendizaje inmersivo y mundos virtuales en educación universitaria, 2020

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Mgr. Rocío Janett Ayala Pezzutti (ORCID: 0000-0001-7930-0644)

ASESOR:

Dr. Luis Alberto Núñez Lira (ORCID: 0000-0003-3542-9117)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

A mis padres Dora Pezzutti y Filiberto Ayala quienes, a pesar de mis múltiples fallas, siempre pusieron su fe en mí y me inculcaron el deseo de superación y amor por los estudios.

Además, a mi esposo Carlos Laurente quien con su amor, paciencia y compañía hace maravilloso nuestro diario caminar juntos.

Finalmente, a mi amada hija Chelsy quien con sus abrazos y besos me impulsa a esforzarme al máximo en todo lo que emprenda pues quiero ser su ejemplo en palabra y conducta.

Agradecimiento

A Dios, mi creador, por el sustento y fortaleza para culminar la presente investigación satisfactoriamente.

Al International Christian School of Lima, mi centro de trabajo, por el financiamiento de los estudios de posgrado.

Al programa de Doctorado de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo por darnos la oportunidad de continuar con nuestro crecimiento profesional.

Al Dr. Luis Alberto Núñez Lira por el apoyo incondicional para alcanzar este gran desafío profesional.

Página del Jurado



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA MAESTRO (A): **ROCÍO JANETT AYALA PEZZUTTI**

Para obtener el Grado Académico de *Doctora en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

APRENDIZAJE INMERSIVO Y MUNDOS VIRTUALES EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, 2020

Fecha: 10 de enero de 2020

Hora: 9:00 a.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Yolvi Ocaña Fernandez

Firma:

SECRETARIO: Dr. Jesús Emilio Agustín Padilla Caballero

Firma:

VOCAL: Dr. Luis Alberto Núñez Lira

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... **APROBADO POR UNANIMIDAD**

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....
.....
.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Declaratoria de autenticidad

Declaración de autenticidad

Yo, Rocío Janett Ayala Pezzutti, estudiante de la Escuela de Posgrado, del programa Doctorado en Educación, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; presento mi trabajo académico titulado: “**Aprendizaje inmersivo y mundos virtuales en educación universitaria, 2020**”, en 83 folios para la obtención del grado académico de Doctora en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, enero de 2020

La autora



Rocío Janett Ayala Pezzutti

DNI 41386971

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Resumo	x
I. Introducción	1
II. Método	11
2.1 Tipo y diseño de investigación	11
2.2 Escenario de estudio	11
2.3 Participantes	12
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
2.5 Procedimientos	14
2.6 Método de análisis de información	15
2.7 Aspectos éticos	15
III. Resultados	17
IV. Discusión	24
V. Conclusiones	26
VI. Recomendaciones	28
VII. Propuesta	30
Referencias	32
Anexos	37
Anexo 1: Matriz de consistencia	37
Anexo 2: Resolución directoral del Proyecto de tesis	38
Anexo 3: Carta de aceptación del artículo científico.	39
Anexo 4: Artículo científico	40
Anexo 5: Certificados de Validación de Instrumentos	57

Anexo 6:	Instrumento – Entrevista a expertos	69
Anexo 7:	Acta de aprobación de originalidad de tesis	70
Anexo 8:	Pantallazo del software Turnitin	71
Anexo 9:	Formulario de autorización para la publicación de la tesis	72
Anexo 10:	Autorización de la versión final del trabajo de investigación	73

Índice de tablas

	Pág.	
Tabla 1.	Validez del instrumento a través del juicio de expertos	13
Tabla 2.	Prueba binomial para el análisis de validez de contenido a través del juicio de expertos	14
Tabla 3.	Categorización del aprendizaje inmersivo experiencial	17
Tabla 4.	Categorización del aprendizaje inmersivo constructivista	18
Tabla 5.	Categorización del aprendizaje inmersivo social o colaborativo	19

Resumen

En la actualidad, la sociedad sufre numerosos cambios en muchos aspectos como en economía, cultura, política, educación, entre otros. Estas vertiginosas transformaciones se generan por la implantación de lo tecnológico en el diario vivir, es así que el aprender utilizando tecnología tampoco queda aislado de estos cambios. Al unir ciencia y tecnología se producen cambios importantes en el modo de entender la realidad y en el de la vida misma (Negroponte, 1995). El mundo virtual Second Life fue creado inicialmente como un sitio de entretenimiento y vida social para luego convertirse en un ambiente que incentiva el crear, colaborar, emprender y desarrollar experiencias educativas de enseñanza-aprendizaje en 3D desarrollando a su vez habilidades tecnológicas necesarias en el siglo XXI. Las actividades realizadas en este metaverso, el cual refleja la realidad pero de manera virtualizada, permiten construir un aprendizaje por medio de experiencias que logre el usuario mediante la interacción con el entorno. El objetivo del estudio está orientado a analizar cómo se usa el mundo virtual Second Life como herramienta educativa para docentes universitarios en el aprendizaje inmersivo. El tipo de investigación fue cualitativa con un diseño fenomenológico. La población estuvo constituida por alumnos de una universidad privada peruana. Los instrumentos utilizados fueron la observación participante, la entrevista a expertos y el análisis documental realizado a las sesiones realizadas. Los principales resultados se sistematizaron en una matriz en donde las categorías trabajadas fueron: aprendizaje inmersivo experiencial, constructivista y social o colaborativo. Las conclusiones respecto a estas tres categorías coinciden en que el aprendizaje inmersivo es una gran alternativa para lograr un aprendizaje significativo en muchas áreas; asimismo, es menester que los docentes reconozcan a los mundos virtuales como herramientas de enseñanza-aprendizaje y que los centros de enseñanza cuenten con la tecnología necesaria para que sean implementados.

Palabras Clave: Aprendizaje inmersivo, mundo virtual, enseñanza superior, tecnología.

Abstract

Actually, society undergoes numerous changes in many aspects such as economics, culture, politics, and education, among others. These vertiginous transformations are generated by the implementation of technology in the daily life, so learning using technology is not isolated from these changes. Uniting science and technology, there are important changes in the way of understanding reality and that of life itself (Negroponte, 1995). Second Life virtual world was initially created as a site of entertainment and social life and then became an environment that encourages the creation, collaboration, entrepreneurship and development of 3D teaching-learning educational experiences while developing the necessary technological skills in the century XXI. The activities carried out in this metaverse, which reflects the reality but in a virtualized way, allow building learning through experiences that the user achieves through interaction with the environment. The objective of the study is to analyze how Second Life virtual world is used as an educational tool for university teachers in immersive learning. The type of research was qualitative with a phenomenological design. The population was made up of students from a private Peruvian university. The instruments used were the participant observation, the interview with experts and the documentary analysis made to the sessions carried out. The main results were systematized in a matrix where the categories worked were: immersive experiential, constructivist and social or collaborative learning. The conclusions regarding these three categories agree that immersive learning is a great alternative to achieve meaningful learning in many areas. It is also necessary that teachers recognize virtual worlds as teaching-learning tools and that schools have the necessary technology to be implemented.

Keywords: Immersive learning, virtual world, higher education, technology.

Resumo

Atualmente, a sociedade passa por inúmeras mudanças em muitos aspectos, como economia, cultura, política, educação, entre outros. Essas transformações vertiginosas são geradas pela implementação da tecnologia no cotidiano, de modo que o aprendizado da tecnologia não está isolado dessas mudanças. Unindo ciência e tecnologia, há mudanças importantes na maneira de entender a realidade e a própria vida (Negroponte, 1995). O mundo virtual do Second Life foi criado inicialmente como um local de entretenimento e vida social e tornou-se um ambiente que incentiva a criação, colaboração, empreendedorismo e desenvolvimento de experiências educacionais de ensino-aprendizagem em 3D, enquanto desenvolve as habilidades tecnológicas necessárias no século XXI. As atividades realizadas neste metaverso, que refletem a realidade, mas de maneira virtualizada, permitem construir um aprendizado através de experiências que o usuário obtém através da interação com o ambiente. O objetivo do estudo é analisar como o mundo virtual do Second Life é usado como uma ferramenta educacional para professores universitários na aprendizagem imersiva. O tipo de pesquisa foi qualitativo, com desenho fenomenológico. A população era composta por estudantes de uma universidade privada peruana. Os instrumentos utilizados foram a observação participante, a entrevista com especialistas e a análise documental realizada nas sessões realizadas. Os principais resultados foram sistematizados em uma matriz onde as categorias trabalhadas foram: aprendizagem experiencial imersiva, construtivista e social ou colaborativa. As conclusões sobre essas três categorias concordam que a aprendizagem imersiva é uma ótima alternativa para alcançar uma aprendizagem significativa em muitas áreas; Também é necessário que os professores reconheçam os mundos virtuais como ferramentas de ensino-aprendizagem e que as escolas tenham a tecnologia necessária para serem implementadas.

Palavras-chave: Aprendizagem imersiva, mundo virtual, ensino superior, tecnologia.

Anexo 7: Acta de aprobación de originalidad de tesis



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Luis Alberto Núñez Lira, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado "**Aprendizaje inmersivo y mundos virtuales en educación universitaria 2020**", de **Rocío Janett Ayala Pezzutti** y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de **7%** verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, diciembre de 2019

Luis Alberto Núñez Lira

DNI: 08012101

Anexo 8: Pantallazo del software Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The main document area shows the following text:

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Aprendizaje inmersivo y mundos virtuales en educación universitaria, 2020

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación

AUTORA:
Rocio Janett Ayala Pezzutti (ORCID: 0000-0001-7930-0644)

ASESOR:
Dr. Luis Alberto Núñez Lara (ORCID: 0000-0003-3542-9117)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Innovaciones pedagógicas

Lima - Perú
2020

At the bottom of the document area, it says: "Página: 1 de 28 Número de palabras: 9078".

On the right side, the "Resumen de coincidencias" (Similarity Summary) panel shows a 7% similarity score. Below the score, it lists 11 sources with their respective similarity percentages:

Rank	Source	Similarity
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %
2	luishermandelgado.blog... Fuente de Internet	<1 %
3	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
4	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
6	(Carlinda Leite and Mig... Publicación	<1 %
7	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
8	search.ndfd.org Fuente de Internet	<1 %
9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	ggdvgg.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
11	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %

At the bottom of the interface, it says: "Text-only Report High Resolution Activado". The system tray shows the date and time: "09:24 3/01/2020".

Anexo 9: Formulario de autorización para la publicación de la tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Ayala Pezzutti Rocio Janett
D.N.I. : 41386971
Domicilio : Calle 19 de julio # 121 Urb. Villa Hiper - Comas
Teléfono : Fijo : (01) 6820239 Móvil : 940279005
E-mail : ayala.pezzutti@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado : Doctora
Mención : en Educación

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Ayala Pezzutti Rocio Janett

Título de la tesis:

Aprendizaje inmersivo y mundos virtuales en educación
universitaria 2020

Año de publicación : 2020

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, **no autorizo** a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

25/01/2020

Anexo 10: Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

ROCÍO JANETT AYALA PEZZUTTI

INFORME TITULADO:

APRENDIZAJE INMERSIVO Y MUNDOS VIRTUALES EN
EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, 2020

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

DOCTORA EN EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 10 DE ENERO DE 2020

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR UNANIMIDAD



[Firma]
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN