

**La motivación en el centro comunitario, un factor determinante para la elaboración
de aprendizajes significativos**

Autor:

José Daniel Arboleda Angulo

Asesor

Rosana Mórelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la fundación mano a mano por la vida, trabajando con 10 niños de 7 a 9 años. El objetivo general fue Fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo de los jóvenes del centro comunitario “mano a mano por la vida” a través de la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras basadas en tecnologías digitales inmersivas, durante el segundo semestre de 2025. utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego el uso de tecnologías digitales inmersivas, reconociendo sus efectos en fomentar la motivación de los jóvenes y mejorar la forma en que aprenden. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que, Se evidenció un cambio profundo en su motivación, participación y actitud. Los jóvenes comenzaron a sentirse más curiosos, seguros y comprometidos con su proceso educativo. Además, fortalecieron habilidades como la creatividad, la colaboración, la empatía y la autonomía, descubriendo que aprender puede ser una experiencia divertida y significativa. Estos resultados reflejan que, cuando la tecnología se usa con propósito pedagógico y humano, puede despertar el potencial de cada estudiante y generar transformaciones reales en su forma de pensar, sentir y aprender.

Palabras clave: Motivación, aprendizaje significativo, tecnologías digitales, inmersión educativa, educación comunitaria.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the “community center hand in hand for life”, working with 10 children aged 7 to 9. The overall objective was to strengthen the motivation and meaningful learning of the young people at the community center hand in hand for life through the implementation of innovative pedagogical methodologies based on immersive digital technologies during the second half of 2025. A qualitative and experimental approach was used, employing immersive digital technologies and recognizing their effects on fostering the young people's motivation and improving how they learn. From this research exercise, it was concluded that a profound change was evident in their motivation, participation, and attitude. The young people began to feel more curious, confident, and committed to their educational process. Furthermore, they strengthened skills such as creativity, collaboration, empathy, and autonomy, discovering that learning can be a fun and meaningful experience. These results reflect that when technology is used with a pedagogical and human purpose, it can unlock each student's potential and generate real transformations in how they think, feel, and learn.

Keywords: Motivation, meaningful learning, digital technologies, educational immersion, community education.

Tabla de Contenido

Introducción.....	7
Caracterización.....	8
Planteamiento del Problema.....	9
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos específicos.....	11
Marcos de Referencia.....	12
Referentes Conceptuales.....	12
Referentes Teóricos.....	12
Referentes Técnicos.....	12
Referentes Legales.....	12
Referentes Éticos.....	12
Herramientas y Métodos.....	13
Enfoque y Tipo de Estudio.....	13
Unidad de análisis.....	13
Técnicas para la Recolección de Datos.....	13
Categorías para el Análisis de Datos.....	13
Resultados.....	14
Acercamiento de la Población a la Variable.....	14
Experimentación.....	14
Identificación de Variaciones.....	14

Análisis y Discusión.....	15
Conclusiones y Recomendaciones.....	16
Referencias.....	17
Apéndice.....	18

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	40
--	----

Introducción

La motivación es esa energía que nos impulsa a seguir adelante, incluso cuando los retos parecen grandes. Nos ayuda a enfrentar la vida con entusiasmo y compromiso, influyendo en cómo asumimos cada situación. En el aprendizaje, juega un papel vital: nos invita a explorar, perseverar y crecer constantemente. Estudios muestran que motivación y aprendizaje están profundamente conectados, y sin ella resulta difícil alcanzar un conocimiento duradero y significativo que realmente transforme nuestra manera de ver el mundo.

Aprender no se relaciona solamente a guardar conocimiento, el aprendizaje debe incluir cómo poder llevar a un contexto práctico todos estos conocimientos que se han acumulado a lo largo del tiempo; en el centro comunitario los jóvenes asisten todos los días de lunes a viernes a aprender muchas actividades programadas para: desarrollo personal, proyectos de vida, muchos estudiantes solamente retienen conocimiento.

El entorno cuenta con muchas situaciones negativas que los puede perjudicar en su formación y aún peor es que sin la suficiente motivación, algunos pueden decidir retirarse del centro comunitario y de la institución donde estudian. Es por todo lo anteriormente mencionado, que es realmente relevante el poder centrarnos frente a cuáles son los factores que influyen directa e indirectamente en la motivación, para que de esta manera se puedan generar diferentes tipos de estrategia para reforzarlos de manera positiva con el fin de disminuir las tasas de deserción estudiantil en los jóvenes del centro comunitario mano a mano por la vida del municipio de Tumaco.

Caracterización

En la costa pacífica colombiana, en el municipio de San Andrés de Tumaco, se encuentra la comuna 5, un sector conformado por 26 barrios donde está ubicado el centro comunitario mano a mano por la vida, lugar donde se desarrollará esta investigación. Este centro está rodeado por barrios como villa las lajas, el esfuerzo, los pinos, villa carolay y el jardín, todos estos barrios están situados en la periferia del municipio.

El grupo participante está conformado por 60 niños entre 7 y 13 años que asisten a distintas instituciones educativas, algunas cercanas y otras más alejadas del centro comunitario, donde reciben acompañamiento en dos jornadas orientadas al desarrollo personal, afectivo y al sentido de vida. De ellos, se seleccionaron 10 niños y niñas de 7 a 9 años que mostraban mayor desmotivación. En la comuna 5, muchos enfrentan desafíos educativos derivados de la falta de espacios adecuados, la influencia de factores externos y un contexto marcado por la inseguridad y la violencia, situaciones que generan temor, afectan la asistencia escolar y se convierten en riesgos para su desarrollo integral.

La desmotivación de muchos jóvenes del centro comunitario surge de cargas emocionales y sociales que arrastran desde sus hogares, como maltrato, inestabilidad afectiva, falta de acompañamiento y dificultades económicas, factores que afectan su disposición para aprender. A esto se suman metodologías y espacios que no siempre logran despertar su interés, generando apatía. Durante mi práctica observé que las TIC llaman su atención, pero no garantizan motivación si no se usan de forma significativa. La motivación, entendida como esa energía interna que impulsa a actuar y encontrar bienestar, es esencial para aprender. Como plantea Díaz (2001), motivar implica conectar con las experiencias, emociones y necesidades de cada estudiante para recuperar su interés.

Planteamiento del Problema

La población de este centro comunitario, donde se va a desarrollar el proyecto de investigación, y de hecho un análisis de niños entre los 7 y 9, años presentan una gran diversidad de problemas, destacándose entre ellos, por su incidencia en el aprendizaje: la falta de motivación en el aula para el aprendizaje.

La falta de motivación que se manifiesta en los niños se presenta porque traen una carga de tensión desde los hogares o porque la metodología o los escenarios en el aula no los entusiasma lo suficiente.

El primer lugar, algunos niños viven en sus casas experiencias de maltrato, desestabilización emocional, carencia de afecto, extremas necesidades económicas, que les deteriora sus actitudes positivas en las aulas frente a las actividades de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, las metodologías o estrategias pedagógicas que usan algunos docentes van en contravía de la idiosincrasia de los niños de sus tendencias infantiles, es especial las tecnologías. Todo aquello que les incentive la imaginación y la creación los cautiva, por el contrario, las clases magistrales, autoritarias y faltas de acción los desmotiva.

Según Pintrich et al (Como se citó en Garrido et al, 2013), la motivación es un constructo multidimensional formado por la motivación intrínseca o extrínseca, la valoración de las tareas, los sentimientos de autoeficacia, las creencias de control y la ansiedad.

Finalmente, según Díaz (2001) la motivación significa estimular la voluntad de aprender, de poder fomentar o proporcionar motivos para la adquisición de nuevos conocimientos, ésta puede explicar la medida en que los estudiantes invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos; relacionado con sus experiencias subjetivas, disposición y razones para involucrarse en

las actividades académicas. Efectivamente, la capacidad de aprendizaje se activa favorablemente si el tema interesa, y si, además, los procedimientos o didácticas incentivan estas capacidades.

Se nota que un gran número de niños no logran concentrarse y mucho menos participar en los procesos de enseñanza aprendizaje porque el docente ignora su caudal de intereses y su mundo.

De la anterior situación se desprenden consecuencias como la no comprensión de los temas explicados, los problemas disciplinarios y el bajo rendimiento académico.

Claro está que en el centro comunitario no están ubicados por grados, para ello se ha ubicado por edades, es decir los niños de 7 años se reúnen con los de 8 y 9 años, y los 10 años se unen con los de 11 hasta 13 años.

De la anterior situación se desprenden consecuencias como la no comprensión de los temas explicados, los problemas disciplinarios y el bajo rendimiento académico.

Todos los niños vienen de diversas instituciones Educativas que se encuentran el sector y otras distantes.

También hay problemas en el entorno a centro comunitario, de orden público esto agrava más la situación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la motivación de los jóvenes del Centro Comunitario “*Mano a Mano por la Vida*” mediante actividades digitales inmersivas durante el segundo semestre de 2025 para promover un aprendizaje significativo?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo de los jóvenes del Centro Comunitario “*Mano a Mano por la Vida*” a través de la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras basadas en tecnologías digitales inmersivas, durante el segundo semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Diseñar estrategias digitales inmersivas adaptadas a los intereses, necesidades y contextos de los jóvenes del centro comunitario.

Implementar experiencias pedagógicas que fortalezcan competencias digitales, cognitivas y socioemocionales mediante el uso de tecnologías inmersivas.

Evaluar el impacto de las actividades digitales inmersivas en la motivación y el aprendizaje significativo de los jóvenes participantes.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Motivación, muchos teóricos han trabajado acerca de lo que es la motivación, En general, la motivación se entiende como esa fuerza interna que todos necesitamos para avanzar hacia nuestras metas. Es el impulso que nos anima a actuar, mantener el esfuerzo y acercarnos a lo que queremos lograr. Surge de nuestras necesidades, valores y propósitos, guiando nuestras decisiones en cualquier ámbito de la vida.

Según Pintrich et al. (Como se citó en Garrido et al, 2013), la motivación es un constructo multidimensional formado por la motivación intrínseca o extrínseca, la valoración de las tareas, los sentimientos de autoeficacia, las creencias de control y la ansiedad.

Finalmente, según Díaz (2001) la motivación significa estimular la voluntad de aprender, de poder fomentar o proporcionar motivos para la adquisición de nuevos conocimientos, ésta puede explicar la medida en que los estudiantes invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos; relacionado con sus experiencias subjetivas, disposición y razones para involucrarse en las actividades académicas.

Tipos de Motivación, según Reeve (como se citó en Soriano, 2001), comprender la motivación implica identificar de dónde nace esa fuerza que impulsa a una persona a actuar, ya sea desde su interior o desde el entorno. La motivación intrínseca aparece cuando una persona actúa por gusto y satisfacción propia, encontrando en la actividad misma su mejor recompensa. La motivación extrínseca surge cuando el impulso viene del entorno, a través de personas o situaciones que incentivan una conducta concreta. En este caso, el interés se despierta a través de incentivos, recompensas o estímulos que orientan el comportamiento. Ambas formas de

motivación interactúan y ayudan a comprender por qué las personas se comprometen o no con determinadas actividades.

La Motivación Intrínseca, se define como el actuar por satisfacer ambiciones inherentes más no por conseguir algún tipo de recompensa. En la teoría desarrollada por Ryan y Deci acerca de la motivación intrínseca (Como se citó en Garzón y Sanz, 2012), éstos consideran que es la tendencia inherente a la búsqueda de la novedad y de los retos, a la extensión y ejercicio de las capacidades personales, a la exploración y al aprendizaje. Según lo anterior, lo intrínseco no tiene que ver tanto con lo que somos, sino que toma consideración de lo que podemos ser, hacia una dimensión enriquecedora, de avance y mejora en la construcción personal.

Bajo la misma perspectiva, tenemos que la motivación intrínseca se basa en una pequeña serie de necesidades psicológicas como la curiosidad, el desafío, el esfuerzo y la autodeterminación, quienes actúan como responsables de que la persona inicie una conducta, persista y continúe ejerciéndola a pesar de no existir fuentes extrínsecas de motivación. Estas conductas intrínsecamente animan al individuo a buscar novedades, enfrentarse a retos y superarlos (Soriano, 2001).

La Motivación Extrínseca, hace referencia al hecho de involucrarse en una actividad cuando implica una recompensa externa, teniendo en cuenta la teoría de Ryan y Deci (Como se citó en Garzón y Sanz, 2012), esto hace que cambie la orientación del aprendizaje, por lo que es importante analizar la manera como se relaciona la recompensa al comportamiento deseado.

Las Herramientas Digitales Como lo definen, (Cabero-Almenara y Llorente Cejudo, 2020). son recursos tecnológicos que facilitan la comunicación, el acceso a la información y la creación de contenidos, promoviendo procesos de aprendizaje dinámicos e interactivos en diversos contextos educativos y sociales.

Lo inmersivo describe experiencias o tecnologías que hacen sentir al usuario dentro de una realidad digital, estimulando los sentidos y permitiendo interactuar activamente, como si formara parte del entorno virtual. (Slater & Sánchez-Vives, 2016).

Aprendizaje significativo, ocurre cuando lo nuevo se conecta de manera clara con lo que el estudiante ya sabe, permitiendo comprender mejor, aplicar lo aprendido y construir conocimientos útiles para distintos contextos. (Ausubel, Novak y Hanesian, 1983).

Referentes Teóricos

Este estudio en Tumaco muestra que la motivación aumenta cuando los jóvenes participan de forma activa, interactúan y reciben retroalimentación inmediata, sobre todo si los contenidos les resultan relevantes. Docentes y jóvenes coinciden en que la monotonía disminuye el interés, por lo que se requieren experiencias digitales más dinámicas y significativas.

Este trabajo demuestra que las herramientas digitales pueden elevar la motivación de niños y adolescentes al ofrecer entornos dinámicos e interactivos. Los jóvenes valoran la autonomía y la participación que brindan las TIC, lo que aumenta su interés por aprender. Cuando los docentes integran recursos que promueven creatividad e interacción, la motivación mejora notablemente frente a métodos tradicionales.

Este trabajo muestra que la realidad virtual inmersiva puede potenciar significativamente el compromiso, la motivación y la capacidad de aplicar lo aprendido en situaciones reales. Sin embargo, también señala que estos beneficios solo se alcanzan cuando las experiencias están bien diseñadas, se cuenta con recursos tecnológicos adecuados y existe un acompañamiento docente cercano y orientador.

El artículo de Prensky (2001) muestra cómo la tecnología ha cambiado profundamente la forma de aprender, diferenciando entre nativos digitales, que crecen rodeados de pantallas, e

inmigrantes digitales, que mantienen hábitos previos. Esta brecha genera tensiones en la educación y evidencia la necesidad de renovar metodologías y lenguajes.

Este estudio evidencia que el aprendizaje interactivo, la motivación y la inmersión se relacionan directamente con el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico. Con una muestra de 60 jóvenes, se encontró que la motivación y las experiencias inmersivas fortalecen las habilidades cognitivas y mejoran el desempeño escolar. Además, los jóvenes valoran los modelos híbridos que combinan lo presencial y lo virtual. En conjunto, los resultados muestran que integrar experiencias inmersivas aumenta la motivación y la efectividad educativa.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (2013) resalta que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje deben ser espacios flexibles que impulsen la interacción, la motivación y la autonomía. Además, señala su importancia para ampliar el acceso educativo en contextos vulnerables, siempre que promuevan inclusión digital y actividades centradas en el estudiante.

La UNESCO (2020) destaca que, durante la pandemia, los entornos virtuales fueron esenciales para mantener la educación y transformar las formas de enseñar. Subraya que su efectividad depende de docentes capacitados, buena infraestructura y un diseño pedagógico sólido que asegure aprendizajes inclusivos y significativos.

El artículo de Conrad et al. (2024) evidencia que la realidad virtual inmersiva impulsa el aprendizaje al permitir que los estudiantes participen activamente en escenarios simulados. Esta interacción aumenta su motivación y comprensión, integrando teoría y práctica para crear experiencias significativas que fortalecen competencias esenciales en entornos educativos innovadores.

El trabajo de Ryan y Deci (2000) explica que la motivación crece cuando las personas se sienten autónomas, competentes y conectadas con otros. Al cumplirse estas tres necesidades, surge una motivación más auténtica y un aprendizaje profundo. En educación, aplicar esta teoría permite que los estudiantes se involucren activamente, encuentren sentido en las actividades y se comprometan de manera genuina con su proceso formativo.

Pintrich y De Groot (1990) destacan que la motivación impulsa la autorregulación académica, pues cuando los estudiantes se sienten motivados aplican más estrategias cognitivas y metacognitivas. Esto fortalece su rendimiento y confianza. También explican que las metas y el valor dado a las tareas aumentan el compromiso y fomentan una participación más autónoma.

Garrison, Anderson y Archer (2000) El modelo de Comunidad de Indagación explica que una experiencia educativa virtual funciona mejor cuando se equilibran la presencia cognitiva, social y docente. Al integrarse, estas dimensiones fortalecen la participación, el pensamiento crítico y la motivación, mostrando que los entornos digitales pueden generar aprendizajes profundos y realmente significativos.

Referentes Legales

La Constitución Política de Colombia (1991), en los artículos 44 y 67, la educación es un derecho fundamental y un servicio público esencial que el Estado debe garantizar. Este marco obliga a crear entornos inclusivos y adecuados, que motiven y fortalezcan el aprendizaje de niños y jóvenes, especialmente mediante experiencias digitales inmersivas en centros comunitarios.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) la normativa educativa en Colombia establece que la formación debe ser integral, fomentar la autonomía y promover la participación ciudadana. Las herramientas digitales inmersivas responden a esta innovación, motivando

aprendizajes significativos y asegurando que las metodologías se adaptan a las necesidades de los estudiantes de manera inclusiva y pertinente.

ARTÍCULO 2.- El servicio educativo es un sistema integral que combina normas, programas, recursos humanos, tecnológicos y financieros, trabajando de forma articulada para garantizar procesos sólidos que alcancen los objetivos fundamentales de la educación.

ARTÍCULO 3.- La Ley 1650 de 2013 establece que el servicio educativo se presta en instituciones del Estado, pero también permite que particulares funden establecimientos educativos, siempre que cumplan con las normas y regulaciones definidas por el Gobierno Nacional para su creación, funcionamiento y gestión.

De la misma manera el servicio educativo podrá prestarse en instituciones educativas de carácter comunitario, solidarios, cooperativo o sin ánimo de lucro. Ver Decreto Nacional 1203 de 1996 Decreto Nacional 2253 de 1995 Regulan tarifas, matrículas, pensiones y cobros periódicos, Ver la Sentencia de la Corte Constitucional SU-624 de 1999, Ver el Decreto Nacional 2216 de 2003

La Ley 1341 de 2009 (Ley TIC) el fomento del acceso y uso de tecnologías de información en Colombia respalda el uso de herramientas digitales inmersivas en educación comunitaria, buscando promover la inclusión digital, reducir brechas y garantizar igualdad de oportunidades para jóvenes, mejorando su motivación y calidad educativa.

Ley 1620 de 2013 (Convivencia Escolar), este marco legal busca garantizar ambientes respetuosos y motivadores para los estudiantes, destacando que las actividades digitales inmersivas deben promover respeto, colaboración y ciudadanía digital. Al fortalecer competencias sociales y éticas, respalda el uso de tecnologías que enriquecen el aprendizaje en espacios comunitarios y educativos.

Ley 1955 de 2019 (Plan Nacional de Desarrollo 2018–2022), esta ley promueve la innovación y la calidad educativa al integrar tecnologías que crean entornos más modernos y accesibles. Las actividades digitales apoyan esta visión y fortalecen iniciativas comunitarias como “Mano a Mano por la Vida”, mostrando que las TIC aumentan la motivación, enriquecen los aprendizajes y preparan a los jóvenes para los desafíos actuales.

Referentes Éticos

El bienestar integral de los estudiantes es esencial, y la ética educativa invita a cuidar su dimensión física, emocional y social. Por eso, las experiencias inmersivas deben ser seguras y equilibradas, reconociendo emociones y fortaleciendo autoestima para que la motivación impulse aprendizajes significativos y desarrollo humano auténtico.

La responsabilidad social en la educación recuerda que aprender también significa transformar el entorno. Por eso, las experiencias digitales deben inspirar a los jóvenes a aplicar sus conocimientos para generar impacto positivo. Cuando la motivación se une con solidaridad y cooperación, el aprendizaje adquiere verdadero sentido, convirtiéndose en una herramienta de cambio que integra tecnología, comunidad y desarrollo humano.

La ética en la innovación pedagógica exige propuestas pertinentes y accesibles que fortalezcan la formación integral de los jóvenes. Las experiencias digitales deben tener un propósito claro y no usarse solo por novedad. Cuando la tecnología conecta con la vida y los intereses estudiantiles, la motivación crece y surgen aprendizajes significativos basados en justicia educativa.

La inclusión y la equidad educativa buscan que todos los jóvenes accedan a experiencias digitales inmersivas sin que su contexto los limite. En el centro comunitario, estas acciones reducen brechas y promueven igualdad de oportunidades. Cuando los jóvenes se sienten parte del

proceso, crecen su motivación, confianza y compromiso, generando aprendizajes significativos que fortalecen la justicia social.

El respeto a la dignidad humana: es fundamental en la educación comunitaria, porque los jóvenes necesitan sentirse valorados y reconocidos como sujetos de derechos. Cuando el aprendizaje respeta su identidad, aumenta la motivación y el sentido de pertenencia. Diseñar experiencias digitales inmersivas desde esta mirada garantiza procesos inclusivos y significativos, donde cada participante se siente importante y parte de una educación transformadora.

La responsabilidad en el uso de la tecnología es clave en proyectos con jóvenes, ya que protege su seguridad digital, privacidad y bienestar. Cuando las actividades inmersivas se manejan éticamente, se crea un ambiente de confianza que motiva. Además, los estudiantes desarrollan un uso crítico y consciente de las herramientas, fortaleciendo sus derechos y aprendizajes significativos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este proyecto de investigación busca comprender los factores que influyen en la motivación de los jóvenes del centro comunitario *mano a mano* por la vida en Tumaco. Al estudiar su realidad subjetiva, es posible identificar los conceptos que predominan en este grupo, así como sus características culturales y la manera en que interpretan su entorno. Esto permite entender mejor sus necesidades y formas de aprendizaje.

Es indispensable una adecuada interpretación de las expresiones, los comportamientos y hasta los silencios del grupo social, porque tras ellos hay una realidad, unas vivencias y unos pensamientos que podrán determinar el éxito de las intervenciones pedagógicas y afectivas.

El proyecto de investigación “Como fomentar motivación en los jóvenes del centro comunitario, un Factor determinante para la obtención de aprendizajes significativos”, este proyecto se enmarca en la investigación cualitativa, ya que no busca comprobar hipótesis mediante datos numéricos, sino comprender a las personas a través de observaciones, entrevistas y otros métodos. Su propósito es analizar comportamientos, significados y experiencias para construir una teoría que aporte soluciones a la realidad estudiada.

Strauss y Corbin (2012), al referirse a la evaluación cualitativa afirman: “puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como al funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre las naciones” (p. 11 y 12).

El proyecto parte de una pregunta central: ¿Cómo fomentar la motivación de los jóvenes del centro comunitario *“mano a mano por la vida?”*. A través de observaciones, entrevistas y distintas formas de recolección de información, se busca construir una teoría que permita diseñar

una intervención pedagógica adecuada. Esta propuesta integrará herramientas digitales para enriquecer la enseñanza de los pilares del centro, con el propósito de mejorar su aprendizaje y motivar a los jóvenes de una manera más significativa y cercana a su realidad.

Norman K. Denzin afirma que la investigación cualitativa busca comprender la vida social mediante múltiples perspectivas, empleando la triangulación de métodos y teorías. Su enfoque resalta la importancia de captar las experiencias humanas en contextos reales para generar interpretaciones ricas y críticas.

Se acoge, entonces, la investigación cualitativa porque ella permite la comprensión del problema, mientras la investigación cuantitativa se limita a explicar una hipótesis previamente formulada, o como lo expresan Cook y Reinhardt (1997): “El análisis del proceso requiere procedimientos cualitativos, mientras que la valoración del resultado exige técnicas cuantitativas” (p. 55).

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los jóvenes los cuales tienen edades de 7 a 9 años del “*Centro comunitario mano a mano por la vida*”.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para este proyecto se empleó la entrevista estructurada como herramienta central para comprender mejor a los participantes. Siguiendo a Chiavenato (2000), este tipo de entrevista actúa como un puente de comunicación que permite “abrir” la caja interna del entrevistado mediante preguntas claras y planificadas. Sus respuestas y comportamientos ofrecen pistas valiosas para entender causas, efectos y maneras de actuar en distintas situaciones, enriqueciendo así el análisis y la interpretación de la información obtenida. (p. 119).

En esta investigación cualitativa, *el diario reflexivo* funciona como un compañero constante que guía la recolección y el análisis de información. En él, el investigador registra experiencias, emociones y dudas que surgen durante el proceso. Este ejercicio permite reconocer la influencia de sus valores, dar transparencia a las decisiones y descubrir patrones que fortalecen la construcción del conocimiento.

La entrevista de percepción es una técnica cualitativa que permite comprender cómo las personas interpretan su realidad desde su experiencia personal. A través de un diálogo abierto, recoge opiniones, emociones, valores y creencias, profundizando en el significado que los participantes asignan a los temas. Más que respuestas concretas, busca entender perspectivas auténticas y cómo construyen su realidad social y cultural. Es fundamental en ciencias sociales para explorar contextos complejos con detalle y empatía.

Durante la fase de exploración del proyecto se entrevistó a 20 niños de 7 a 9 años para conocer su relación inicial con la tecnología. Mostraron gran curiosidad e interés, aunque la mayoría no había usado herramientas inmersivas como la realidad virtual. Su experiencia digital se centraba en videos, juegos y redes sociales, información clave para comprender su punto de partida antes de crear las estrategias pedagógicas.

Las voces de los jóvenes muestran un fuerte interés por aprender mediante recursos visuales y sonoros, y muchos sienten curiosidad por explorar herramientas nuevas como la realidad virtual. Aunque destacan su entusiasmo, motivación y gusto por trabajar en grupo, también reconocen dificultades como el acceso limitado a dispositivos e internet, lo que restringe sus oportunidades de aprendizaje digital. Aun así, las experiencias tecnológicas han fortalecido su colaboración y sentido de pertenencia. En general, valoran la tecnología como un apoyo significativo, siempre que se ajuste a su contexto y necesidades reales.

Categorías para el Análisis de Datos

- a. Categoría interpretativa
- b. Categoría descriptiva/temática
- c. Percepción de utilidad (categoría emergente)
- d. Transformación de la experiencia de aprendizaje (categoría transversal)
- e. Relación comunidad–tecnología (categoría teórica)

Categoría interpretativa, es clave porque permite comprender los significados profundos que los jóvenes atribuyen a sus experiencias de aprendizaje. Va más allá de lo que dicen literalmente, revelando emociones, motivaciones y sentidos ocultos. Su uso aporta una mirada humana y contextual, reconociendo la subjetividad como parte esencial del conocimiento.

Categoría Descriptiva/Temática, es clave porque permite organizar y clasificar los relatos de los jóvenes de forma clara, destacando hechos y patrones recurrentes. Gracias a ella, es posible reconocer tendencias y presentar la información de manera ordenada, brindando una base sólida y transparente para avanzar hacia interpretaciones más profundas.

Categoría Transversal, es valiosa porque permite identificar cambios comunes en la forma de aprender, presentes en distintos testimonios. Al mostrar tendencias que atraviesan varios relatos, evidencia cómo las metodologías innovadoras fortalecen la motivación y transforman las dinámicas educativas, revelando impactos colectivos que van más allá de cada experiencia individual.

Categoría Teórica, Este apartado resulta clave porque conecta los hallazgos con un marco conceptual más amplio, permitiendo comprender cómo la tecnología influye en el aprendizaje individual y la cohesión comunitaria, al articular la práctica con la teoría y la innovación pedagógica.

Resultados

A partir de las entrevistas, se evidencia que los jóvenes del Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida” muestran una actitud muy positiva hacia la tecnología, especialmente cuando se integra en actividades dinámicas y participativas. Aunque muchos no habían usado herramientas inmersivas, manifestaron curiosidad y entusiasmo por explorarlas, revelando un escenario propicio para implementar estrategias digitales adaptadas a su experiencia y acceso tecnológico.

Desde lo socioemocional, los jóvenes rebosaron entusiasmo, compañerismo y ganas de trabajar en equipo, sintiéndose seguros y motivados al expresarse con libertad. Las estrategias digitales inmersivas no solo impulsan lo cognitivo, sino que elevan su autoestima y confianza, abriendo un grupo inclusivo y ávido de cambio tecnológico.

La entrevista nos abrió una ventana al corazón de los jóvenes del Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida”, revelando cómo las estrategias pedagógicas inmersivas cambiaron su mundo del aprendizaje. Con recorridos virtuales, realidad aumentada y juegos interactivos, sintieron una motivación enorme, ganaron seguridad y se comprometieron como nunca, porque estas herramientas se sintieron parte de su día a día. Explorar plataformas nuevas y crear sus propios contenidos les impulsó las habilidades digitales, despertando su creatividad, agudizando la resolución de problemas y permitiéndoles aplicar lo aprendido en la práctica. En el ámbito socioemocional, el trabajo en equipo fomentó la comunicación, el respeto y la empatía, tejiendo un fuerte sentido de comunidad. Orgullosos de sus logros, muchos expresaron un entusiasmo renovado por aprender con tecnología, probando que estas experiencias inmersivas, unidas a metodologías participativas, no solo potencian competencias, sino que transforman su actitud hacia el conocimiento con alegría y confianza.

Acercamiento de la Población a la Variable

para evaluar el impacto de las actividades digitales inmersivas en la motivación y el aprendizaje significativo de los jóvenes del centro comunitario “Mano a Mano por la Vida”, se empleó el diario reflexivo, una herramienta que permitió analizar de forma personal y profunda los cambios en su dimensión ontológica. Al inicio, muchos mostraban inseguridad y una actitud pasiva frente al aprendizaje digital. Sin embargo, conforme avanzaron las experiencias inmersivas, se evidenció una transformación notable en sus percepciones, actitudes y comportamientos, reflejando mayor confianza, interés y apertura hacia la tecnología.

Interpretación de los Resultados Iniciales

A partir de los resultados obtenidos en la entrevista semiestructurada, se puede interpretar que los jóvenes del Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida” muestran una predisposición positiva hacia el uso de la tecnología, especialmente cuando se relaciona con actividades dinámicas, visuales y participativas. Aunque muchos de ellos no habían tenido contacto directo con herramientas inmersivas, como la realidad virtual o los simuladores educativos, manifestaron interés, curiosidad y motivación por aprender a utilizarlas. Esto demuestra que existe una base favorable para implementar estrategias digitales, siempre que estén adaptadas a su nivel de conocimiento y acceso tecnológico.

Se observará que la motivación aumenta cuando el aprendizaje se conecta con experiencias significativas, presentando los contenidos de forma interactiva y cercanos a la realidad cotidiana de los jóvenes. Valoran aprender haciendo, explorando y participando activamente, lo que confirma la importancia de incorporar recursos que despierten su curiosidad y fomenten el trabajo colaborativo. Sin embargo, existen limitaciones en el acceso a dispositivos

y conectividad, por lo que las estrategias deben adaptarse para garantizar una participación equitativa y accesible para todos.

Los jóvenes demostraron entusiasmo, compañerismo y disposición para el trabajo en grupo, destacando que aprenderán mejor en ambientes donde pueden compartir, expresarse y experimentar. Por ello, las estrategias digitales inmersivas deben fortalecer no solo las competencias cognitivas y digitales, sino también fomentar la interacción, la confianza y la autoestima. Los resultados iniciales indican que el grupo está abierto al cambio y ve en la tecnología una oportunidad para aprender diferente, siempre que las propuestas respeten su contexto y promuevan la inclusión y participación.

Experimentación

Los registros del diario mostraron un aumento significativo en la motivación, la confianza y el interés por aprender, ya que los jóvenes empezaron a relacionar los contenidos digitales con sus propias vivencias. En sus reflexiones, muchos afirmaron sentirse más conectados con el proceso y descubrir nuevas formas de aprender. También destacaron que las actividades digitales fortalecieron valores como la responsabilidad, la colaboración y la empatía. Ontológicamente, comenzaron a verse como aprendices activos, capaces de construir conocimiento y aportar ideas valiosas al grupo.

Identificación de Variaciones. En la etapa final, los jóvenes demostraron mayor autonomía, pensamiento crítico y un fuerte sentido de pertenencia. El análisis de los diarios reflexivos reveló que las actividades digitales inmersivas no solo fortalecieron el aprendizaje significativo, sino que también transformaron su rol dentro del proceso educativo, permitiéndoles pasar de simples receptores de información a protagonistas activos de su propio aprendizaje.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

La presente sección de análisis de resultados busca interpretar de manera reflexiva y coherente los hallazgos obtenidos durante la aplicación de las estrategias digitales inmersivas en el Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida”. Los resultados se articulan con los objetivos específicos: diseñar experiencias digitales pertinentes al contexto de los jóvenes, implementar actividades que desarrollen competencias digitales, cognitivas y socioemocionales, y evaluar su impacto en la motivación y el aprendizaje. Los jóvenes respondieron positivamente, mostrando mayor interés, participación y una relación dinámica con el conocimiento y sus compañeros, lo que transformó su percepción ontológica del aprendizaje, identidad digital y rol educativo. Más allá de datos cuantitativos, estas estrategias fomentan la autonomía, la creatividad y la colaboración, evidenciando que la tecnología, integrada pedagógicamente, impulsa no solo habilidades técnicas sino una transformación personal y social profunda. Así, promueve una educación humana que conecta la innovación digital con la formación integral, potenciando el desarrollo comunitario de los jóvenes.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de experimentación, las tecnologías digitales inmersivas impactaron de manera significativa a los jóvenes del Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida”, cambiando su relación con el aprendizaje. Su motivación, curiosidad y participación gracias a entornos virtuales, simulaciones y recursos visuales que los transformaron de receptores pasivos aumentarán en aprendices autónomos, explorando y construyendo conocimiento directamente. Estos resultados se alinean con Dewey y Ausubel, quienes destacan que el aprendizaje significativo emerge al conectar nuevos saberes con experiencias previas mediante participación

activa. Las teorías de Vygotsky sobre el aprendizaje social se confirmaron, con la colaboración fortaleciendo habilidades comunicativas y socioemocionales. La tecnología facilitó el acceso a contenidos innovadores, potenciando la creatividad y la confianza esenciales para su desarrollo integral. Así, integrada con intención pedagógica, sirve como puente entre conocimiento, emoción y transformación personal, validando teorías en contextos reales.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la fase de experimentación, las tecnologías digitales inmersivas impactaron significativamente a los jóvenes del Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida”, transformando su relación con el aprendizaje. Su motivación, curiosidad y participación crecieron notablemente gracias a entornos virtuales, simulaciones y recursos visuales que los convirtieron de receptores pasivos en aprendices autónomos, explorando y construyendo saberes de forma directa. Estos hallazgos se alinean con Dewey y Ausubel, quienes enfatizan que el aprendizaje significativo surge al conectar nuevos conocimientos con experiencias previas mediante participación. Las ideas de Vygotsky sobre el aprendizaje social también se confirmaron, ya que la colaboración fortaleció habilidades comunicativas y socioemocionales. La tecnología no solo abrió acceso a contenidos innovadores, sino que potenció la creatividad y confianza, clave para su desarrollo integral. Así, cuando se integra con intención pedagógica, actúa como puente entre conocimiento, emoción y transformación personal, validando los referentes teóricos en contextos reales.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Después de la intervención con tecnologías digitales, los jóvenes experimentan cambios profundos en su percepción personal y relación con el aprendizaje. Inicialmente, expresaban dudas como “no soy bueno para eso” o “esas herramientas son para expertos en tecnología”. Tras

las experiencias, se reconocieron como capaces, creativos y protagonistas activos del proceso educativo. Más del 80% se sintió motivado y seguro usando estas herramientas, destacando que aprendió “jugando y creando cosas nuevas”; uno mencionado que aprender es experimentar y compartir, no solo escuchar. Esta transformación convirtió el aprendizaje en una experiencia personal significativa, alejada de la obligación. Además, creció el sentido de comunidad con mayor empatía, colaboración y apoyo mutuo. Los resultados muestran que estas tecnologías no solo impulsan habilidades digitales, sino que despiertan autoconfianza, identidad y propósito, posicionando a los jóvenes como aprendices transformadores en su entorno.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos de esta investigación se conectan de manera clara con las ideas de John Dewey (1938), quien resaltaba que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan en experiencias significativas. En el Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida”, las tecnologías inmersivas despertaron emoción, curiosidad y acción directa en los jóvenes, reflejando su principio de “aprender haciendo”. También se evidencian las aportaciones de Vygotsky (1979), pues el trabajo colaborativo favoreció tanto el desarrollo cognitivo como socioemocional. De igual forma, siguiendo a Ausubel (1983), el conocimiento se profundizó al vincularse con experiencias previas, adaptando las actividades digitales a los contextos locales. A diferencia de estudios anteriores que reportaban resistencias técnicas, aquí los jóvenes respondieron con rapidez y entusiasmo gracias a un enfoque humanizado, con acompañamiento emocional y flexibilidad pedagógica. Más que los obstáculos tecnológicos, destacó la dimensión comunitaria y afectiva, validando teorías clásicas y mostrando cómo las tecnologías inmersivas empoderan a los jóvenes en su desarrollo personal y educativo.

Limitaciones del Estudio

Durante el estudio realizado en el Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida” se presentaron algunas limitaciones que, aunque no invalidaron los resultados, sí afectaron su alcance. El grupo de jóvenes fue reducido, lo que dificultó tener una visión más amplia del sector juvenil. Además, el tiempo disponible fue corto y no permitió observar con detalle los cambios cognitivos y socioemocionales. Las fallas de conectividad y la falta de dispositivos interrumpieron varias sesiones, y algunos participantes mostraron resistencia inicial por inseguridad frente a nuevas tecnologías, aunque con el tiempo lograron adaptarse. Estas dificultades evidencian la importancia de diseñar procesos sostenibles que incluyan infraestructura estable y acompañamiento emocional desde el inicio. Para futuros estudios, ampliar la muestra y extender el período permitiría profundizar en los impactos reales, enfrentando retos comunes como el acceso desigual.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados de este estudio muestran un horizonte lleno de esperanza para transformar la educación y fortalecer las comunidades, especialmente en lugares donde la tecnología aún es limitada. Las experiencias digitales inmersivas no solo ayudaron a los jóvenes a desarrollar habilidades digitales, cognitivas y socioemocionales, sino que también les devolvieron la emoción, la creatividad y el sentido de pertenencia en su aprendizaje. En el aula, estos hallazgos inspiran nuevas formas de enseñar que promueven el pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía, convirtiendo la tecnología en un verdadero aliado del aprendizaje activo. A nivel comunitario, contribuyen a cerrar brechas digitales, fomentar la inclusión y crear espacios donde los jóvenes se convierten en protagonistas del cambio. Además, las instituciones pueden replantear sus políticas para integrar experiencias humanas que respeten la diversidad cultural y

las realidades locales, haciendo de la tecnología un puente hacia aprendizajes sostenibles basados en empatía y participación.

Conclusiones del Análisis y Propuestas de Investigaciones Futuras

Las estrategias digitales inmersivas generaron un impacto profundamente positivo y transformador en los jóvenes del Centro Comunitario “Mano a Mano por la Vida”. A lo largo del proceso, su motivación, autonomía y participación crecieron notablemente, junto con competencias digitales, cognitivas y socioemocionales. Pasaron de una curiosidad inicial a apropiarse conscientemente de las herramientas, reforzando confianza, creatividad y sentido de pertenencia. En un nivel más profundo, se reconocieron como aprendices capaces y con voz propia, mostrando que la tecnología, aplicada con intención pedagógica y apoyo emocional, humaniza el aprendizaje y lo conecta con sus realidades cotidianas. Aunque los resultados son talentosos, surgen preguntas sobre la sostenibilidad de la motivación a largo plazo, su adaptación a otros contextos y el rol en la identidad y ciudadanía digital. Futuras investigaciones con enfoques mixtos podrían rastrear la evolución de estos aprendizajes, involucrando familias y comunidades para potenciar el lazo entre tecnología, emoción y desarrollo social. Este estudio invita a edificar una educación más humana, inclusiva y transformadora.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación reveló que, al integrar tecnologías digitales inmersivas, los jóvenes del centro comunitario “Mano a Mano por la Vida” se sintieron más motivados, curiosos y seguros al aprender. Aunque al inicio dudaban de sus habilidades, pronto descubrieron que pudieron aprender de forma divertida y cercana a su realidad. Estas experiencias fortalecieron su creatividad, el trabajo en grupo y la confianza, demostrando que la tecnología pedagógica transforma el aprendizaje de forma significativa.

La investigación generó un profundo cambio ontológico en los jóvenes del centro comunitario “mano a mano por la vida”, transformando la manera en que se ven como aprendices y como personas. Al inicio se sentían inseguros y pensaban que la tecnología era demasiado difícil, pero las experiencias digitales inmersivas les permitieron descubrir sus capacidades. Poco a poco se sintieron más creativos, autónomos y valiosos. Aprendieron a confiar en sí mismos, a expresarse con libertad y a disfrutar el aprendizaje. Este proceso fortaleció su identidad, autoestima y sentido de pertenencia, convirtiéndolos en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

Las tecnologías digitales inmersivas provocaron un impacto muy positivo en los jóvenes del centro comunitario “mano a mano por la vida”. Despertaron su interés, elevaron la motivación y fomentaron una participación, potenciando la creatividad y el trabajo en equipo. Jóvenes inseguros al inicio ganaron confianza en sus capacidades y disfrutaron aprendiendo. A pesar de retos como falta de recursos y conectividad limitada, estos avances confirman que la tecnología pedagógica transforma la educación de forma profunda.

Los hallazgos de este estudio muestran que las tecnologías digitales envolventes no solo impulsan la innovación, sino que también vuelven el aprendizaje más cercano y humano. Al

involucrar activamente a los jóvenes y permitirles conectar emocionalmente con lo que estudian, aumentan su motivación, autonomía y sentido de propósito. El enfoque cualitativo, unido a experiencias inmersivas en contextos vulnerables, evidenció avances cognitivos, emocionales y personales. En conjunto, estos resultados reflejan el potencial transformador e inclusivo de estas herramientas.

Para fortalecer futuros estudios, sería valioso ampliar el tiempo de intervención y trabajar con grupos más diversos, lo que permitiría observar cambios más profundos y comparativos. También ayudaría realizar seguimientos individuales para comprender cómo evolucionan la motivación y las habilidades digitales. Incluir variables como el acompañamiento emocional, el entorno familiar y la experiencia tecnológica previa daría una mirada más completa. Además, combinar métodos cualitativos y cuantitativos permitiría una comprensión más sólida del fenómeno.

Referencias Bibliográficas

- Área-Moreira, M., Hernández-Rivero, V., y Sosa-Alonso, J. J. (2016). *Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula*. *Revista de Educación a Distancia*, 50(1), 1–32.
<https://doi.org/10.6018/red/50/1>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1983). *Psychology of learning: A cognitive view* (2nd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Cabero-Almenara, J., y Llorente-Cejudo, M. C. (2020). *Covid-19: Transformación radical de la digitalización en las instituciones universitarias*. *Campus Virtuales*, 9(2), 25–34.
<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/es/>
- Chiavenato, I. (2000). *Administración: teoría, proceso y práctica* (3.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana. Bogotá, Colombia. ISBN 978-958-41-0161-7
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo>
- Congreso de la República de Colombia. (2009, 30 de julio). *Ley 1341 de 2009: Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las TIC*. Diario Oficial No. 47.426. <https://www.mintic.gov.co>
- Congreso de la República de Colombia. (2013, 15 de marzo). *Ley 1620 de 2013: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar...* Diario Oficial No. 48.733.
<https://www.mineducacion.gov.co>
- Congreso de la República de Colombia. (2019, 25 de mayo). *Ley 1955 de 2019: Por el cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018–2022*. Diario Oficial No. 50.964.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo>

- Conrad, M., Kablitz, D., y Schumann, S. (2024). *Learning effectiveness of immersive virtual reality in education and training: A systematic review of findings*. *Computers and Education: X Reality*, 4, 100053. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2024.100053>
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Gaceta Constitucional* (No. 116).
<https://www.constitucioncolombia.com>
- Contreras Bello, Y. (2012). *Bases de la investigación cualitativa, técnicas y procedimientos para desarrollar una teoría fundamentada* (3.^a ed.). Universidad de Antioquia.
- Reseña de A. Strauss y J. Corbin. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 3(2), 172–173.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517751762013>
- Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education*. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Garrote, D., Garrote, C., & Jiménez, S. (2016). *Factores influyentes en motivación y estrategias de aprendizaje en los alumnos de grado*. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31–44. <http://www.redalyc.org/pdf/551/55144743002.pdf>
- Garrido, M., Jiménez, N., Landa, A., Páez, E., & Ruiz, M. (2013). *Factores que influyen en el rendimiento académico: La motivación como papel mediador...* *Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, (2), 17–25.
<http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/27620/1/ReiDoCrea-Vol.2-Art.2-Garrido-Jimenez-Landa-Ruiz.pdf>

- Garzón, C., y Sanz, S. (2012). *La motivación y su aplicación en el aprendizaje* (Trabajo de grado). Universidad ICESI.
https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/68497/1/sanz_motivacion_aplicacion_2012.pdf
- González-Veja, A. M. C. (2022). *La entrevista cualitativa como técnica de investigación en ciencias sociales*. *Revista Científica*, 5(2), 123–135.
- Jiménez, I. V. (2012). *La entrevista en la investigación cualitativa: Nuevas tendencias y retos*. *Revista CAES*, 31(1), 120–130.
- Lin, L.-W., Wei, S.-Y., Lu, K.-L., Wang, S., y Yan, T.-G. (2025). *The influence of interactive learning, learning motivation, immersion learning and cognitive learning on learning performance*. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, Article 1165.
- Lytvynova, S. (2025). *Technology for using immersive technologies to develop students' emotional intelligence*. *Information Technologies and Learning Tools*, 107(3).
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Lineamientos de uso de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA)*. <https://www.mineducacion.gov.co>
- Molina Lema, J. L., Galabay Cajas, S. L., Vicuña Arichabala, M. Y., Morales Tuarez, K. Y., y Balseca Molina, E. E. (2025). *Herramientas digitales de la web 2.0 y el fortalecimiento de la motivación en básica superior*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 734–761. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17656
- Pintrich, P. R., y De Groot, E. V. (1990). *Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance*. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33–40.
<https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.1.33>

- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1–6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Slater, M., y Sánchez-Vives, M. V. (2016). *Enhancing our lives with immersive virtual reality*. Frontiers in Robotics and AI, 3, Article 74. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>
- Soriano, M. (2001). *La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo*. Revista de Relaciones Laborales, 9, 163–184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Tsirulnikov, D., et al. (2023). *Immersive virtual laboratory simulation improves learner motivation and learning outcomes*. PLOS ONE.
- UNESCO. (2017). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656>
- UNESCO. (2020). *Covid-19 y educación: Respuesta de la UNESCO*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373279>
- UNESCO. (2021). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371025>
- UNICEF. (2021). *Bienestar de los estudiantes en entornos educativos digitales*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soberman, Eds.). Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1K4ld-EJr8al-nQqfRXRAefrK9OI4hqw>