

## Innovación en capacitación en docencia virtual: Búsqueda del Tesoro con Realidad Virtual

Claudia Russo<sup>1</sup>, Tamara Ahmad<sup>1</sup>, Gustavo Gnazzo<sup>1</sup>, Paula Lencina<sup>1</sup>, Natalia Sinde<sup>1</sup>,  
Florencia Castro<sup>2</sup> y Pilar Traverso<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Instituto de Investigación y Transferencia en Tecnología e <sup>2</sup>Instituto de Políticas y Gobierno,  
Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (CIC-UNNOBA),  
Roque Saenz Peña 456, Junín, Buenos Aires, Argentina.

{tamaraahmad, crusso, ggnazzo, nsinde, fcastro, pilartraverso}@unnoba.edu.ar;  
plencina@comunidad.unnoba.edu.ar

**Resumen.** En noviembre de 2023, la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires organizó el Primer Campamento Virtual de Educación Digital, una iniciativa innovadora para la capacitación docente que reunió a veintitrés participantes. Las actividades fueron diseñadas para potenciar las competencias digitales, destacándose la adaptación a los entornos híbridos de enseñanza. Los objetivos del evento incluyeron la familiarización con herramientas digitales, el desarrollo de estrategias pedagógicas efectivas y el impulso de la colaboración entre docentes. Las plataformas utilizadas permitieron crear y compartir espacios de realidad virtual de manera accesible y colaborativa, facilitando interacciones en tiempo real y la personalización de contenidos. La experiencia promovió habilidades como la orientación espacial, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, ofreció un entorno seguro para enfrentar frustraciones y ansiedades, estimulando la creatividad en el diseño de actividades educativas. Esto se tradujo en la capacidad de trabajar conceptos abstractos de forma visual, realizar simulaciones educativas, promover el aprendizaje activo y personalizado y fomentar la colaboración entre pares. En este contexto se implementó el juego de la *Búsqueda del tesoro* con Realidad Virtual, objeto de este artículo, y una *Sala de escape* educativa.

**Palabras claves:** Competencias, Capacitación docente, Sala inmersiva, Innovación, Realidad virtual.

### 1 Introducción

En noviembre de 2023, el área de Educación Digital de la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA) llevó a cabo una innovadora forma de capacitación docente en la cual se trabajaron competencias digitales. La propuesta tuvo por título Campamento Virtual de Educación Digital [1] y en ella participaron veintitrés docentes de esta casa de altos estudios. Incluyó el desarrollo de nueve (9) actividades sincrónicas y asincrónicas en plataformas educativas institucionales, como la Plataforma de Educación Digital de la UNNOBA, y contó con el apoyo de otras herramientas digitales y del Meet institucional de Google.

La creación del campamento virtual se fundamentó en la necesidad de adaptación a los actuales escenarios híbridos de enseñanza y aprendizaje. Tuvo como propósito impulsar la innovación y la creatividad pedagógica promoviendo el desarrollo profesional y la colaboración entre pares, mejorando la calidad educativa y aprovechando la flexibilidad y accesibilidad del entorno virtual. Sus objetivos específicos fueron explorar y familiarizarse con las herramientas y plataformas digitales utilizadas en la Universidad; comprender los fundamentos de la enseñanza digital y construir conocimientos sobre estrategias pedagógicas efectivas para el desarrollo en el aula; conocer herramientas digitales para evaluar y retroalimentar de manera efectiva la labor estudiantil; intercambiar experiencias y buenas prácticas con docentes en el contexto de la enseñanza digital; reflexionar sobre los desafíos y oportunidades de la enseñanza digital; fomentar la creatividad y la innovación en el diseño de actividades y evaluaciones en línea; mejorar la integración de recursos digitales y multimedia en los cursos y materiales educativos; y,

finalmente, promover la colaboración y el trabajo en equipo para compartir ideas, estrategias, recursos y soluciones. La propuesta intentó replicar las actividades de una jornada de campamento presencial. Se desarrolló a lo largo de una semana y en cada uno de los días se plantearon diferentes actividades. En este artículo científico se presenta el desarrollo de una de esas actividades y corresponde al segundo día del campamento: “la búsqueda del tesoro”. [2].

Esta actividad invitaba a los docentes a participar del juego de la búsqueda del tesoro de manera virtual. Tuvo como propósito fomentar en los campistas las competencias y habilidades de trabajo en equipo y el liderazgo, la gestión del tiempo y la organización de tareas, entre otras. Asimismo, se trabajó la adaptabilidad, la tolerancia, el consenso y la comunicación. Al tratarse de un juego entre equipos, se fomentó la competitividad, la motivación, la creatividad, el compromiso ético y la tolerancia al estrés.

Como objetivos, se planteó que cada campista pudiera:

- trabajar en equipos colaborativamente mediante la organización de tareas,
- acceder a las actividades gamificadas y realizar la *Búsqueda del tesoro* y la *Sala de escape*,
- respetar las reglas del juego en general y,
- lograr la mayor cantidad de puntos para su equipo.

Para llevar a cabo el juego, los campistas ingresaron a la sala inmersiva que fue configurada según las reglas estipuladas por los docentes capacitadores (Figura 1).

**Carácter y duración:**



La actividad es grupal y sincrónica en la sala de Meet general, sala inmersiva y sala de escape. Estarán habilitadas las salas de Meet por equipo.  
Todos los accesos y enlaces, se habilitan a las 16 hs del jueves 26/10, en la sección “Búsqueda del tesoro” del aula virtual.  
Se realiza entre las 17 y 19 horas del 26/10.

**Pasos para llevar a cabo la actividad:**

- Nos encontraremos en la sala de meet general dónde se explicará la dinámica de la actividad.
- Cada grupo luego podrá comunicarse por el medio que deseen teniendo a disposición el grupo de WA y los meet por equipo, u otro medio que definan.
- Los equipos tendrán dos actividades en simultáneo para resolver.
- Cada equipo deberá definir la estrategia de juego.
- Los equipos contarán con un máximo de 45 minutos para resolver.

**Búsqueda del tesoro**

- Ingresar a la sala inmersiva de la Búsqueda del tesoro.
- El equipo debe reunirse en la base correspondiente (diferenciadas con los banderines del color de su equipo).



- El objetivo del juego es buscar y recolectar la mayor cantidad de objetos posibles de los definidos en la lista con su respectivo puntaje. Los objetos repetidos suman una sola vez, y sólo se cuentan los objetos que se encuentren en las bases (ni al costado ni en otro lugar).

Figura 1. Captura de consigna de actividad *Búsqueda del tesoro*

## 2 Entorno inmersivo

Crear una sala inmersiva, también conocida como sala de realidad virtual (VR), puede requerir una variedad de herramientas dependiendo de su complejidad y propósito específico. Pueden utilizarse dispositivos de Realidad Virtual (VR), como Visores VR (Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR, etc.) y Controladores VR para interactuar con entornos virtuales. Asimismo, puede recurrirse a software de desarrollo de contenidos VR Unreal Engine o Unity, motores de juego comúnmente utilizados en experiencias interactivas e inmersivas, o Blender, un software de modelado y animación 3D que puede ser utilizado para crear activos y entornos. Entre los accesorios se hallan cámaras de seguimiento para rastrear la circulación dentro de la sala, sensores de movimiento para capturar desplazamientos corporales, tapetes de juego o sistemas de simulación de movimiento para una experiencia más inmersiva,

auriculares de alta calidad para audio espacial, estructuras físicas como paredes y suelos que soportan y complementan la experiencia VR, entre otros. Debe tenerse en cuenta que, mientras más complejo sea el software, más potente deberá ser el hardware para renderizar gráficos en tiempo real y manejar aplicaciones VR intensivas. Además, el juego planteado requería también de una potente conexión a internet. En síntesis, la creación de una sala inmersiva puede variar significativamente en términos tecnológicos y de equipamiento según el tamaño del espacio, el nivel de interactividad deseado y el tipo de contenido VR ofrecido. [3].

En el caso de las salas inmersivas utilizadas en el marco del Campamento Virtual, la propuesta que se utilizó fue Mozilla Hubs, una herramienta en línea y, hasta ese momento gratuita, para crear y compartir espacios de realidad virtual y aumentada de manera sencilla. En la figura 2 se muestra una captura de cómo quedó configurada la sala. Entre las facilidades que ofrecía esta plataforma se encontraban su usabilidad para la creación de salas inmersivas gracias a una interfaz intuitiva que no requiere de conocimientos técnicos avanzados. También se pudo personalizar la sala con objetos 3D, imágenes, videos, texto e importar modelos 3D propios. La herramienta permitió acceder desde cualquier dispositivo y navegador web, sin instalar software adicional, siendo compatible con dispositivos de realidad virtual y aumentada. También proveyó la interacción en tiempo real entre los usuarios (hablar, mover objetos y colaborar en actividades dentro del espacio virtual), ofreciendo control de acceso a la sala y moderación del comportamiento, además de compartirse mediante un enlace. Estas características hicieron que el equipo organizador del área de Educación Digital haya valorado en aquel momento a Mozilla Hubs como una herramienta accesible y poderosa para la creación de experiencias inmersivas en línea. Lamentablemente, desde el 31 de mayo de 2024, esta plataforma dejó de contar con almacenamiento propio gratuito. Como consecuencia, las salas pudieron ser descargadas para backup pero ya no es posible utilizarlas en línea de manera gratuita en diversas regiones, entre ellas Argentina [4]. Desde el área y a partir de esa fecha, se buscan alternativas para reemplazar la utilización de ésta por otras herramientas que cumplan con los mismos objetivos. A continuación, se muestran imágenes de la sala inmersiva donde se desarrolló la *Búsqueda del tesoro* (figuras 2 y 3).



Figura 2. Sala inmersiva de Búsqueda de tesoro.



Figura 3. Avatares del equipo de coordinación del Campamento

### 3 Objetivo y Reglas de la actividad

El objetivo general de esta actividad era que, por medio de distintos canales de comunicación y en simultáneo, cada equipo resolviera en 45 minutos dos juegos definidos: la búsqueda del tesoro y una sala

de escape, logrando la mayor cantidad de puntos para su equipo. Se establecieron las reglas del juego y los criterios de evaluación apuntados a continuación.

Reglas del juego. Cada equipo:

- podía comunicarse por el medio que deseara teniendo a disposición el grupo de WhatsApp y los Meet por equipo, u otro medio que definiese;
- debía resolver dos actividades en simultáneo;
- tenía que definir la estrategia de juego;
- contaba con un máximo de 45 minutos para resolver ambas propuestas: *Búsqueda del tesoro* y *Sala de escape*.

Criterios de evaluación:

- cumplimiento de la actividad en tiempo y forma,
- correctos posteos en el mural colaborativo dispuesto en el aula virtual en Plataforma ED,
- comunicación del equipo,
- estrategia del juego.

### 3.1. Búsqueda del Tesoro

La *Búsqueda del tesoro* se desarrolló en los equipos conformados desde el inicio del Campamento, nombrados con colores y con una base establecida en la sala inmersiva cual punto de encuentro (ver figura 2). En el aula virtual de la Plataforma ED, (figura 4) a través de una imagen interactiva, se dejaron los accesos y materiales necesarios para llevar a cabo la actividad.



Figura 4. Captura de imagen in interactiva en Plataforma ED

El jueves 26 de octubre de 2023 a las 17 horas, coordinadores y participantes se reunieron en un Meet para compartir consignas y explicaciones sobre la actividad. Se establecieron los canales de comunicación para esos momentos y, una vez listos, se inició el cronómetro. El objetivo de este juego era recolectar la mayor cantidad de objetos (sin repetir) escondidos dentro de una sala inmersiva que simulaba un predio de campamento. Los objetos estaban ocultos en distintas zonas del lugar. Cada avatar podía tomar un objeto y llevarlo a la base. Estos podrían clonarse tantas veces como quisieran (el objeto original siempre quedaba en el lugar), pero se contaba solo una vez el puntaje del objeto que estaba correctamente posicionado en la base del equipo. La figura 5 muestra la lista de objetos escondidos y el puntaje establecido para cada uno, en relación a la complejidad que suponía su ocultamiento en el entorno virtual. Desde el comienzo del juego, los campistas tuvieron a disposición la lista de objetos y puntajes, las reglas para los equipos, los criterios de evaluación de la actividad e información sobre las competencias trabajadas en el juego.



### Búsqueda del tesoro

#### Lista de objetos y puntajes

Objeto	Puntaje	Objeto	Puntaje
Anteojos	15	Galletitas	10
Auto	5	Hacha	10
Balde	10	Hormiga	30
Binoculares	10	Lápiz	15
Brújula	10	Lata de gaseosa	5
Caña pesca	10	Manzana	15
Chocolate	10	Mariposa	20
Ciervo	5	Mariposa	20
Cofre de tesoro	5	Mochila	5
Cuaderno/agenda	10	Oso	5
Cuchara	20	Pato	10
Escopeta	20	Pelota	10
Farol	20	Pierro	5
Flor	15	Taza	10
		Termo	15

Figura 5. Lista de objetos escondidos y puntajes.

Para la *Búsqueda del Tesoro*, cada equipo debía:

- ingresar a la sala inmersiva;
- reunirse en la base con los banderines del color de su equipo (figura 2);
- buscar y recolectar la mayor cantidad de objetos posibles definidos en la lista con su puntaje (figura 5);
- realizar una captura de pantalla con los objetos en la base del equipo y postearla en el mural colaborativo del Campamento, antes de finalizar el tiempo previsto (45 minutos).

Los objetos no se podían mover ni eliminar, sólo se podían clonar o duplicar. Los controles y el instructivo de la sala se encontraban disponibles en Plataforma ED como lo muestra la figura 4. Cada avatar podía llevar consigo un duplicado del objeto. Mientras no estaba en la base del equipo, los objetos clonados podían ser robados, duplicados o borrados por el mismo u otro integrante de otro equipo. Una vez que el objeto estaba en la base del equipo, las acciones de robar, duplicar o borrar no estaban permitidas. Para la suma del puntaje total no se contarían objetos repetidos, tarea a cargo de los coordinadores designados, un tutor de Educación Digital por equipo.

Luego de detallar las reglas de la búsqueda del tesoro, en el mismo Meet, se explicó la actividad *Sala de escape*, que se realizaría en simultáneo.

### 3.2. Sala de escape

En cuanto a la sala de escape educativo, fue diseñada en Genially [5], una plataforma en línea que permite crear contenido interactivo y visualmente atractivo tales como presentaciones, infografías, juegos y cuestionarios. Ofrece una interfaz intuitiva basada en arrastrar y soltar junto a una plantilla y recursos gráficos, herramientas para añadir interactividad y animaciones, un entorno colaborativo y facilidades para compartir contenido.

Si bien el *escape room* no es motivo de este artículo, a continuación se realiza una descripción general de la actividad. Para la misma (figura 6), se diseñaron enigmas en relación a las modalidades educativas y los cambios en la educación, conceptos trabajados en capacitaciones docentes previas. Esta sala de escape brindaba un puntaje que se sumaba al obtenido en la *búsqueda del tesoro*.



Figura 6. Captura de la Sala de Escape

### 3.3. Comienzo del juego

De esta manera se comenzó el juego, dejando a disposición, como se muestra en la figura 7, una imagen interactiva dispuesta en el aula virtual de la Plataforma ED, con ayudas sobre cómo jugar, cómo moverse en la sala inmersiva, la lista de objetos, el mapa del campamento (figura 8) y otra información pertinente.



Figura 7. Accesos e información para apoyo a los equipos.



Figura 8. Mapa del campamento diseñado con una imagen interactiva en Genially.

Cada equipo decidió su estrategia para resolver la *Búsqueda del tesoro* y la *Sala de escape* en simultáneo, dentro de los 45 minutos establecidos para la totalidad de la actividad, capturando las respuestas y publicándolas en el mural colaborativo (figura 9).



Figura 9. Imagen de un posteo del equipo verde con los objetos recolectados en la Búsqueda del tesoro.

#### 4 Competencias trabajadas en la actividad

Como ya se mencionó, el objetivo general de la capacitación, o sea del Campamento Virtual de Educación Digital, fue trabajar diferentes capacidades, competencias y habilidades para innovar en estrategias educativas en el aula.

En este sentido, en esta actividad en particular se trabajaron competencias tales como el trabajo en equipo y el liderazgo, la gestión del tiempo y la organización de tareas, la adaptabilidad, la tolerancia, el consenso y la comunicación asertiva. Al ser un juego entre equipos, también se fomentó la competitividad, la motivación, la creatividad, el compromiso ético y la tolerancia al estrés.

Pero estos no son los únicos beneficios del trabajo en salas inmersivas. La interacción con entornos tridimensionales en realidad virtual mejora la orientación espacial y la navegación, mientras que el uso de controladores y dispositivos de seguimiento fortalece la coordinación mano-ojo y las habilidades motoras finas. Además, enfrentarse a desafíos y rompecabezas en estos entornos fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Recordar detalles y caminos en entornos virtuales puede mejorar la memoria y la retención de información, mientras que las experiencias colaborativas promueven habilidades de comunicación y trabajo en equipo. La realidad virtual también se utiliza para la terapia de exposición, ayudando a reducir el miedo y la ansiedad en un entorno seguro. Para los creadores de contenido VR, la sala inmersiva proporciona un espacio para la creatividad y el diseño, mientras que el uso de tecnología emergente fomenta la adaptabilidad y la familiaridad con nuevas tecnologías [6]. Utilizar salas inmersivas no sólo mejora habilidades específicas relacionadas con la tecnología y el espacio virtual, sino que también tiene beneficios significativos en el desarrollo personal y profesional.

En relación a las competencias trabajadas durante la actividad propuesta, podemos identificar:

1. La *resolución de problemas* implicó identificar, analizar, generar, evaluar y elegir la mejor solución para abordar situaciones complejas y alcanzar objetivos específicos [7].
2. *Trabajo en equipo y liderazgo*: Al realizar tareas en equipo se puede potenciar la productividad, la creatividad, el aprendizaje y la satisfacción en cualquier entorno; permitiendo abordar desafíos de manera más efectiva y lograr metas colectivas de forma exitosa [8].
3. *Gestión del tiempo*: Es la habilidad para gestionar de una manera eficaz el tiempo es muy importante en la práctica docente. [9]
4. *Organización de tareas*: Al integrar acciones relacionadas con la creación de agendas y la planificación, por ejemplo, priorizando tareas y estableciendo metas, se fortalece la capacidad de las personas para organizar el tiempo de manera eficaz, lo que permitirá tener un mejor y más alcanzable rendimiento. [10]
5. La *autonomía* procuró un ejercicio de la libertad y toma de decisiones en colaboración con otros cuando fuera necesario. En muchos contextos, como en el ámbito laboral, educativo o de salud, fomentar la autonomía puede mejorar la motivación, la creatividad, la responsabilidad y el bienestar general de las personas [11].
6. El *análisis crítico* requirió un proceso de evaluación reflexiva y profunda con examinación, interpretación y evaluación rigurosa de la información, las ideas, los argumentos o las situaciones para comprender su validez, coherencia, relevancia y veracidad. Se buscó ir más allá de una comprensión superficial y considerar diferentes perspectivas, evidencias y contextos antes de formar una opinión informada [12].

7. *Adaptabilidad*: Este concepto refiere a la capacidad para ajustarse, cambiar o amoldarse de manera efectiva a nuevas condiciones, entornos, situaciones o requerimientos. Esto implica apertura y flexibilidad ante la más mínima dificultad. [13]
8. *Tolerancia y el consenso*: Estos conceptos son fundamentales en la construcción de sociedades democráticas, pluralistas y pacíficas. La tolerancia promueve la coexistencia armoniosa y el respeto mutuo, mientras que el consenso facilita la toma de decisiones colectivas que reflejen la diversidad de opiniones y busquen el bienestar y la equidad para el conjunto de la sociedad. [14]
9. *Empatía, comunicación y motivación*: Estos conceptos son esenciales para un ambiente de aprendizaje positivo en el aula. La empatía brinda comprensión y aceptación a los estudiantes, generando confianza y cooperación. Una comunicación clara fomenta la participación y confianza. La motivación aumenta el interés, el rendimiento y la autoeficacia. Integrar estos aspectos mejora la enseñanza y el aprendizaje. [15]
10. *Compromiso*: El compromiso en una tarea en equipo se refiere a la dedicación, responsabilidad y participación activa de cada miembro del grupo hacia la realización de los objetivos y metas colectivas. Es un involucramiento individual y colectivo con la tarea o proyecto que están abordando como equipo. El compromiso implica dedicación personal, responsabilidad compartida, alineación con los objetivos del equipo, colaboración activa, persistencia y resiliencia. [16]
11. La *creatividad* fue una habilidad cognitiva compleja y fundamental que involucró la capacidad de generar ideas, conceptos, objetos o soluciones originales, útiles y significativas [17] [18].
12. El *pensamiento abstracto* fue crucial para comprender conceptos, resolver problemas y adaptarse a situaciones novedosas. [19]

## 5 Ganadores del juego

Para determinar el equipo ganador del juego, se estableció que era quién hubiese obtenido el mayor puntaje en la suma de:

1. Los puntos obtenidos en el logro de las competencias trabajadas: el equipo capacitador definió una rúbrica con puntajes para cada competencia habilidad o capacidad trabajada en la actividad. Durante el transcurso del juego cada capacitador tuvo a su cargo un equipo para guiar. De esta manera se realizó el seguimiento, lo que permitió que cada coordinador completase la rúbrica de su equipo obteniendo así un puntaje.
2. La suma total obtenida de los objetos publicados en el mural según los establecidos (figura 5).
3. El puntaje obtenido en la Sala de escape y copiado en el mural.

A partir de la suma total se determinó el equipo ganador de la actividad. Cada campista integrante del equipo ganador obtuvo la insignia del logro de la actividad (figura 10).



Figura 10. Insignia de la búsqueda del tesoro

## 6 Conclusiones

En la actividad desarrollada se pudo observar el impacto positivo de la realidad virtual en la capacitación docente. La *Búsqueda del tesoro* en sala inmersiva demostró ser una herramienta efectiva para desarrollar competencias como el trabajo en equipo, la gestión del tiempo y la resolución de problemas. La actividad fue bien recibida por los docentes, quienes la consideraron desafiante, divertida y útil. Los resultados de la encuesta final del Campamento mostraron que los participantes valoraron positivamente la experiencia,

destacando la capacidad de la realidad virtual para crear un entorno de aprendizaje interactivo y motivador. Además se observaron desafíos y limitaciones docentes al realizar el juego, funcionando también como un diagnóstico certero. A pesar del éxito, se identificaron ciertas debilidades como una conexión a internet no muy buena y la capacidad de adaptación al manejo del mundo inmersivo. Para el equipo capacitador (Equipo de Educación Digital), que dedicó esfuerzos significativos a la planificación, diseño, desarrollo e implementación de todas las actividades que implicó el Campamento, la discontinuidad de la plataforma Mozilla Hubs representa una amenaza a las nuevas ediciones de este tipo de actividades en los próximos años. Se espera poder reemplazar esta herramienta por otra similar. En síntesis, la propuesta demostró que las actividades gamificadas en salas inmersivas pueden ser una alternativa eficaz para la capacitación docente en competencias digitales ya que ayuda a desarrollar las habilidades necesarias para integrar de forma efectiva las tecnologías digitales en prácticas de enseñanza. Asimismo, promover el uso de herramientas inmersivas en la educación puede mejorar la retención y fomentar la creatividad y la colaboración entre los estudiantes.

## Referencias

- [1] Sitio web del Campamento Virtual ED: <https://educaciondigital.unnoba.edu.ar/campamento/>
- [2] Educación Digital (UNNOBA). Informe final del *Primer Campamento Virtual*, 2023 <https://drive.google.com/file/d/110SzCOVVT56wBBDpnldlKBzrsNvUxwMQ/view>
- [3] Jones, P., et al. (2023). Realidad virtual inmersiva: Una revisión de las últimas tecnologías, aplicaciones y desafíos. *Journal of Display Technology*, 20(1), 1-10. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0963868722000130>
- [4] Mozilla. End of support for Mozilla Hubs, 30/5/2024, <https://support.mozilla.org/en-US/kb/end-support-mozilla-hubs>
- [5] Acceso a Genially: <https://genially.com/es/>
- [6] Sánchez-Ibáñez, J. M. y Gutiérrez-Hernández, M. Realidad virtual en la educación: una revisión sistemática de la literatura, *Comunicación y Pedagogía*, 24(1), 1-24, 2021. Recuperado el 18/7/2024.
- [7] Barrera-Mora, F. et al. (2021). Resolución de problemas en el aprendizaje y enseñanza de las matemáticas, *Pádi*, 9 No. Especial, 10-17. Recuperado el 29/9/2023.
- [8] Matos de Rojas, Y. et al. (2018). El trabajo en equipo para promover la participación de los actores sociales, *Telos*, 20(2). Recuperado el 29/9/2023.
- [9] Recla (2023). *Gestión Eficaz del Tiempo Docente: ¡Haz que Cada Minuto Cuente!* Recuperado el 31/8/2023.
- Educación Digital UNNOBA (2022). *¿Cómo estimar la carga horaria de cursos con horas virtuales?* Recuperado el 31/8/2023.
- [10] Reyes-González, N. et al. (2022). Planificación y gestión del tiempo académico de estudiantes universitarios, *Formación universitaria*, ISSN 0718-5006. Recuperado el 29/9/2023.
- [11] Maldonado-Sánchez, M. et al. (2019). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. Propósitos y Representaciones, 7(2), 415-439. Recuperado el 29/9/2023.
- [12] Perez-Paetow, P. (2023, febrero 14). Sin pensamiento crítico no eres nadie [Video de TEDxTalk]. TEDxYouth@Valladolid. <https://m.youtube.com/watch?v=WxC4RfTiOsM>
- [13] Mamani Ruiz, T. H. (2017). *Caracterización de la adaptabilidad mediante el análisis multivariado y su valor como predictor del rendimiento académico*, La Paz: Centro Psicopedagógico y de Investigación en Educación Superior. Recuperado el 30/9/2023.
- [14] Las Cosas de Eze (2020). *¿Qué es la tolerancia?*, Youtube. [Link](#).
- Enebral Fernández, J. (2006). *Decisiones por consenso o consentimiento al trabajar en equipo*.
- [15] Salazar, J. (25 de octubre de 2017). El valor de la empatía. YouTube. [Link](#).
- [16] Gómez, J. A. (21 de septiembre de 2018). El valor del compromiso: Diferencia entre involucrarse y comprometerse [Video]. YouTube. [Link](#).
- [17] Cuevas Romero, S. (2013). Creativity in education, its development from a pedagogical perspective, *Journal of Sport and Health Research*. 5(2): 221-228. Recuperado el 26/9/2023.
- [18] Elisondo, R. C. (2015) La Creatividad como Perspectiva Educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de Enseñanza Y Aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3), septiembre-diciembre, 2015, 1-23. Recuperado el 26/9/2023.
- [19] Jaramillo Naranjo, L. M. y Puga Peña, L. A. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Universidad Politécnica Salesiana. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 21, 31-55, 2016. Recuperado el 29/9/2023.