



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

Valmaría, un viaje inmersivo al desconocido campo de la Universidad Pedagógica Nacional

Angie Tatiana Tovar Rodríguez
Marisol Coronado Sandoval

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación
Trabajo de grado
Bogotá, D.C
Noviembre de 2025



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

Valmaría, un viaje inmersivo al desconocido campo de la Universidad Pedagógica Nacional

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciadas en Recreación

Por:

Angie Tatiana Tovar Rodríguez
Marisol Coronado Sandoval

Asesor:

Mg. Néstor Daniel Sánchez Londoño

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C
Noviembre de 2025

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todos aquellos que hicieron posible la realización de este proyecto de grado.

En primer lugar, agradecemos profundamente a nuestro tutor Néstor Daniel Sánchez Londoño, por su acompañamiento constante durante todo el proceso de investigación y redacción. Su orientación fue fundamental en la creación del documento, en la construcción de los relatos y en el desarrollo de las ideas que dieron vida al personaje y al cuento. Valoramos especialmente su apoyo en la corrección, en la guía para mantener el rumbo del proyecto y en la entrega de valiosas herramientas para la escritura y la búsqueda de insumos académicos.

De igual manera, extendemos nuestro reconocimiento al docente Juan David Ramírez, quien nos brindó su apoyo en el diseño del dispositivo y nos abrió el camino hacia el uso de herramientas tecnológicas para la creación del storybook. Sus aportes nos guiaron en la práctica y aplicación de los conocimientos necesarios para transformar la idea inicial en un producto innovador y significativo.

Finalmente, agradecemos con especial cariño a nuestras familias, amigos, compañeros y a todas las personas que nos acompañaron en este camino. Su apoyo moral, su paciencia y su motivación fueron esenciales para culminar con éxito nuestra carrera y este proyecto refleja nuestro esfuerzo y dedicación.

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto, en primer lugar, a nuestras familias y amigos, quienes siempre estuvieron ahí brindándonos apoyo, motivación y recordándonos que no nos rindiéramos, porque nuestra idea tenía gran valor. También lo dedicamos a la comunidad universitaria, con la esperanza de que este storybook sea una herramienta útil para que estudiantes y distintas sedes puedan conocer y valorar los espacios de Valmaría.

Este trabajo es fruto del apoyo emocional, la paciencia y la confianza que recibimos, pero también de la inspiración para nunca rendirnos y atrevernos a aprender nuevas tecnologías. Nos llevamos la certeza de que todo esfuerzo deja huella y que, incluso aquello que parecía imposible, puede lograrse con compromiso y pasión. Que este proyecto inspire a otros soñar, crear y atreverse a transformar la educación con nuevas ideas y tecnologías.

Resumen

Este proyecto de grado tiene como propósito destacar, a través de un storybook digital, algunos de los elementos más significativos de la sede Valmaría de la Universidad Pedagógica Nacional. La propuesta busca dar a conocer sus vivencias, relatos y espacios emblemáticos, integrando la narración y los recursos visuales como estrategias recreativas y pedagógicas. De esta manera, se espera que los estudiantes puedan explorar, reconocer y valorar la riqueza histórica, cultural y natural de la sede Valmaría, fortaleciendo así el vínculo y promoviendo nuevas formas de aprendizaje y apropiación del entorno universitario.

La indagación se desarrolla bajo una metodología cualitativa con enfoque exploratorio, estructurada en tres fases principales. En primer lugar, la fase de exploración documental, orientada a la revisión de trabajos previos, artículos y referentes teóricos que sirvieron de base para la formulación del proyecto y la definición del dispositivo. En segundo lugar, la fase de diseño, en la cual se elaboraron los relatos narrativos, se seleccionaron los espacios más representativos de la sede Valmaría y se construye un cuento que integre dichos relatos, acompañado por la creación de un personaje encargado de guiar la narrativa. Finalmente, la fase de aplicación, que contempla la socialización del storybook digital con estudiantes de la sede principal con el propósito de evaluar el impacto del dispositivo en términos de aprendizaje, apropiación y reconocimiento de la sede Valmaría.

Se espera que este proyecto fortalezca el reconocimiento de la sede Valmaría, fomente la integración entre las diferentes sedes de la universidad Pedagógica Nacional y se consolide como base para futuras aplicaciones de realidad virtual en el ámbito educativo.

Palabras clave

Storybook, Realidad virtual, Educación, Experiencia, Inmersión.

Introducción

La recreación nos permite generar vivencias significativas que fortalecen la identidad, el sentido de pertenencia y el aprendizaje dentro de nuestra comunidad educativa. En este camino, reconocemos el valor de las tecnologías emergentes, como la realidad virtual y los recursos digitales inmersivos, que abren nuevas posibilidades para enriquecer los procesos formativos, acercándonos a entornos y experiencias que, en muchos casos, resultan lejanos o poco conocidos.

De tal manera, la sede Valmaría de la Universidad Pedagógica Nacional constituye un ejemplo de ello. Aunque es un espacio que integra escenarios naturales, culturales y recreativos de gran valor, continúa siendo poco reconocida por la comunidad estudiantil, principalmente por su ubicación alejada de la sede principal y de otras facultades. Esta situación limita la visibilidad de sus prácticas y espacios emblemáticos, y dificulta la integración entre sedes.

Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar propuestas innovadoras que contribuyan a difundir y fortalecer el conocimiento sobre Valmaría. En este sentido, el presente proyecto plantea la creación de un storybook digital, apoyado en narrativas históricas, recreativas y visuales, que permitirán a los estudiantes recorrer e identificar los escenarios más representativos de la sede, tanto en formato interactivo como mediante experiencias inmersivas a través de realidad virtual. De esta manera, la propuesta busca no solo visibilizar la riqueza cultural y recreativa de la sede Valmaría, sino también promover el interés, la curiosidad y la participación de la comunidad universitaria. Al mismo tiempo, se proyecta como una iniciativa que puede servir de base para futuras aplicaciones de la realidad virtual en la educación superior, consolidando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que articulan la recreación con la innovación tecnológica.

Tabla de contenido

1. Problemática.....	8
1.1 Planteamiento del problema.....	9
1.1.1 Pregunta Problema.....	10
1.2. Objetivos	10
1.2.1. Objetivo general	10
1.2.2 Objetivos específicos.....	10
1.3. Justificación	11
2. Antecedentes.....	13
3. Referentes teóricos	25
3.1 Realidad virtual en la educación.....	25
3.1.1 Storybook	26
4. Metodología	29
4.1 Fases de la realización del dispositivo	29
4.2 Segmento de población o muestra para probar el dispositivo.....	35
5. Desarrollo de la propuesta	36
6. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo.....	37
7. Socialización del dispositivo	39
8. Posibles mejoras.....	40
9. Conclusiones	41
10. Referencias bibliográficas	43
11.1. Anexos fotográficos del dispositivo.....	45
11.1.2. Dispositivo virtual.....	45
11.2. Anexos de la socialización.....	48

1. Problemática

La sede Valmaría de la Universidad Pedagógica Nacional se encuentra ubicada cerca del Centro Comercial Santa Fe, lo que la sitúa a una considerable distancia de la sede principal en la calle 72 y de las demás sedes de la universidad. Esta condición geográfica ha generado que gran parte de la comunidad estudiantil desconozca su presencia, así como el papel que desempeña dentro de la institución. Dicho aislamiento ha limitado la integración con otras facultades y ha reducido la visibilidad de Valmaría, dificultando que los estudiantes se apropien de este espacio y lo reconozcan como un escenario igualmente valioso dentro de la vida universitaria. En este contexto, cabe resaltar a Muñoz (2022) quien en el plan de desarrollo institucional 2020-2024 señala que:

En el predio Valmaría, la Facultad de Educación Física viene funcionando desde hace más de 10 años en aulas construidas con prefabricados, existiendo un déficit de oficinas, salas de profesores, espacios para bienestar universitario, etc. Con el fin de atender la demanda de espacios aptos para la Facultad de Educación Física, la Universidad ha realizado esfuerzos en la gestión de proyectos que permitan el mejoramiento continuo de la infraestructura física (p. 3).

Esta situación refleja, por un lado, las necesidades de infraestructura, pero también evidencia un reto mayor: la falta de estrategias innovadoras que permitan visibilizar la sede, acercarla a los estudiantes y fortalecer el sentido de pertenencia hacia ella.

A este panorama se suma la escasa implementación de herramientas tecnológicas que posibiliten la difusión y el reconocimiento de Valmaría. Recursos como la realidad virtual o las narrativas digitales ofrecen nuevas formas de acercar a los estudiantes a escenarios que suelen resultar distantes o poco conocidos, generando experiencias inmersivas que facilitan el aprendizaje, la motivación y el interés por explorarlos. Sin embargo, en Valmaría estas

tecnologías aún no han sido incorporadas de manera significativa, lo que ha impedido que los estudiantes descubran la riqueza de las experiencias académicas y recreativas que allí se desarrollan.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de diseñar propuestas innovadoras que fortalezcan la visibilidad de la sede y promuevan la integración con la comunidad universitaria. En este sentido, el desarrollo de un storybook digital apoyado en la realidad virtual se presenta como una alternativa pedagógica y recreativa para narrar y recrear los espacios más emblemáticos de Valmaría. A través de experiencias inmersivas, los estudiantes podrán conocer, recorrer y valorar este campus, fomentando la curiosidad, el interés y, sobre todo, un mayor sentido de pertenencia hacia la Universidad Pedagógica Nacional.

1.1 Planteamiento del problema

La sede Valmaría de la universidad Pedagógica Nacional es un espacio con una gran riqueza natural, cultural y recreativa, pero sigue siendo poco reconocida por la comunidad estudiantil debido a su ubicación alejada. Esto ha limitado la integración entre sedes y ha reducido el conocimiento sobre las vivencias y experiencias que allí se desarrollan.

La lejanía de las denominadas sedes centrales nos coloca, como sede, en la periferia a la que no es necesario asistir. Ir “por allá tan lejos” nos incomoda y se nos vuelve cómodo estar en el centro, incluso de la sede universitaria. Ello lleva al desconocimiento de la sede y de sus estudiantes, de sus dinámicas y sus despliegues porque las carreras menos importantes de la universidad se colocan allá lejos de la centralidad.

La periferia de la sede y los estudiantes enviados a ese lugar geográfico alejado terminan desconocidos por la centralidad, incluso en términos de inversión y eso aleja más la sede de la vida universitaria centralizada.

Frente a esta situación, surge esta idea innovadora que acerque Valmaría a los estudiantes. A través de un storybook digital apoyado en la realidad virtual, se busca narrar y mostrar los espacios emblemáticos de la sede Valmaría, resaltando sus prácticas recreativas y fomentando mayor participación.

1.1.1 Pregunta Problema

¿Cómo podemos contribuir al reconocimiento y apropiación de la sede Valmaría por parte de la comunidad estudiantil de la Universidad Pedagógica Nacional?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Fomentar el conocimiento de la sede Valmaría de la Universidad Pedagógica Nacional a través de un Storybook que integre elementos históricos y narrativos, incentivando el interés y la curiosidad de la comunidad estudiantil por sus espacios emblemáticos, que ayudan al fortalecimiento del vínculo emocional y promueve la participación en la vida universitaria.

1.2.2 Objetivos específicos

- Recolectar y analizar información histórica y cultural de los espacios emblemáticos de la sede Valmaría.
- Diseñar y estructurar un Storybook que integre narrativas visuales e históricas para resaltar los lugares más representativos de la sede.
- Socializar el Storybook con la comunidad estudiantil de la Universidad Pedagógica Nacional, fomentando el interés, la curiosidad y el fortalecimiento del vínculo emocional con la institución.

1.3. Justificación

La importancia de este trabajo nace para que todos los estudiantes de diferentes facultades puedan conocer la sede Valmaría desde distintos lugares, destacando las prácticas académicas que se realizan en la facultad de Educación Física. Un aspecto relevante es el aporte que este estudio representa para los estudiantes de la licenciatura en Recreación, ya que permite atraer más personas interesadas a través de actividades interactivas que se puede experimentar mediante la realidad virtual, compartiendo así sus vivencias. De esta manera, se logra mejorar la percepción de la recreación, ofreciendo una visión más amplia y completa. Al respecto, López y otros (2021) plantean que la virtualización en el ámbito universitario es una nueva alternativa para las generaciones actuales, que ven cómo el entorno virtual puede enseñarles y cómo aprenden a través del conocimiento de esta nueva tecnología.

Por lo tanto, realizaremos un storybook de la sede Valmaría de la Universidad Pedagógica Nacional para que sea más reconocida en cuanto a los espacios físicos y experiencias que se vivencian allí. A través de la organización de información, se busca ofrecer una experiencia inmersiva que permita conocer en detalle los diferentes espacios emblemáticos de la sede. Además, López y otros (2021) plantean que las instituciones educativas están en constante cambio, de modo que se pueda combinar la presencialidad y la virtualidad, recreando cada uno de los espacios para ofrecer un modelo pedagógico de calidad.

Así mismo, la realidad virtual consiste en la transición de escenarios físicos a entornos virtuales. En la actualidad, se utiliza para recrear espacios inaccesibles o de épocas pasadas en museos, con el fin de presentarlos al público de manera inmersiva e interactiva. Esta tecnología permite captar la atención de los visitantes y promover un mayor interés en las obras expuestas.

De igual manera, la propuesta tiene aplicaciones en el ámbito educativo, pues puede fomentar la motivación por el aprendizaje en los estudiantes. Los avances tecnológicos actuales permiten recrear lugares a través de videos o imágenes digitales que generan la sensación de estar en un entorno real. De esta forma, un storybook inmersivo ofrece la posibilidad de sumergirse en un mundo virtual y explorar experiencias únicas que enriquecen el proceso formativo.

Por lo cual, impulsar la realidad virtual en el entorno educativo no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también capacita a la comunidad educativa para enfrentar los desafíos del futuro. Se convierte así en una herramienta clave para transformar la educación, haciendo el proceso más dinámico, inclusivo y relevante para las necesidades actuales y futuras. Se invita a todos los estudiantes y población en general a participar en esta iniciativa, con el objetivo de conocer la licenciatura en recreación y la universidad sede Valmaría, apreciando su importancia y relevancia en la actualidad. Juntos, podemos construir un futuro para la recreación.

Por otra parte, la realidad virtual representa un beneficio significativo para la universidad, ya que responde a las necesidades educativas y mejora la calidad de la enseñanza. Se puede observar que la sede Valmaría ha experimentado cambios notables en su infraestructura y en la oferta educativa. La implementación de tecnologías innovadoras, como la realidad virtual, es un paso importante para avanzar en la excelencia académica, beneficiando tanto a los estudiantes como a docentes al ofrecerles diversas actividades para lograr el objetivo.

2. Antecedentes

Las primeras búsquedas exploradas fueron trabajos de grado, desde una amplia mirada sobre el Storybook (cuento digital ilustrado), realidad virtual en la educación y la realidad virtual inmersiva

Dentro de las búsquedas revisadas, el Storybook ha sido objeto de diversos estudios que destacan su potencial como recurso digital en el ámbito educativo. En esta línea, Córdoba y otros (2021), publicaron la tesis titulada *“Uso de My Story Book como herramienta digital para fortalecer la habilidad de escritura en inglés de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Los Colores, Montería - Córdoba”*. Esta investigación se centra en la necesidad de que los docentes seleccionen herramientas y estrategias novedosas e innovadoras que puedan ser implementadas en el aula, con el fin de promover un aprendizaje significativo. El objetivo principal de esta tesis es diseñar estrategias didácticas que emplean la herramienta digital My Story Book para fortalecer la habilidad de escritura en inglés de los estudiantes. La metodología propuesta se enmarca en el aprendizaje digital.

Se concluyó que las herramientas digitales constituyen un aliado fundamental para propiciar el aprendizaje significativo, ya que favorecen el desarrollo de la competencia escrita en inglés y, al mismo tiempo, estimulan procesos mentales relacionados con las metas de aprendizaje y las estrategias necesarias para alcanzarlas.

Ahora bien, Vega y otros (2022) realizaron su tesis titulada *“Estrategias de comunicación digital para el posicionamiento de una app: caso Storybook”*. Esta investigación se centra en conectar a padres e hijos a través de cuentos y mensajes infantiles mediante la aplicación digital denominada Storybook. El estudio es de tipo no experimental, con un enfoque metodológico basado en el estudio de caso; su diseño corresponde a un corte transversal y presenta un alcance descriptivo.

Se concluye que Storybook ha concebido de manera integral su plan de comunicación en medios digitales, aspecto que se destaca como fundamental para la consolidación tanto de la marca como del producto.

Por consiguiente, Quispillo y Villafuerte (2022) desarrollaron la investigación titulada “*Importancia de la narración de cuentos en la educación*”. Este trabajo se centró en analizar la relevancia de la narración de cuentos dentro del ámbito educativo, considerando categorías como el aprendizaje, el desarrollo educativo, la era digital y la pedagogía. Para ello, realizaron una búsqueda bibliográfica en la que revisaron 35 artículos publicados en años recientes.

Los resultados obtenidos evidencian que las habilidades básicas de lenguaje y comunicación se desarrollan principalmente en la etapa de preescolar y primaria; posteriormente, el lenguaje y la cognición continúan fortaleciéndose desde la adolescencia hasta la edad adulta.

Se concluye que la narración de historias puede conducir a un aprendizaje significativo, siempre que los docentes sepan utilizarla de manera creativa y pertinente, con el fin de beneficiar a los estudiantes. Por ello, debe ser considerada como una herramienta valiosa dentro de los procesos educativos.

Así mismo, Consuelo y Ladino (2021) publicaron su tesis titulada “Fortalecimiento de la creatividad como habilidad social a través de las artes visuales y la creación de zoom books con los estudiantes de grado quinto empleando el storyboard”. Esta investigación se enfocó en el diseño de estrategias didáctico-pedagógicas respaldadas por una sólida fundamentación teórica en el aprendizaje de las artes visuales, así como en el fortalecimiento de las habilidades sociales y creativas mediante el uso de herramientas digitales.

En este sentido, la autora retoma el trabajo de Vélez (2015), de la Universidad de Cantabria, quien diseñó diversas actividades basadas en libros ilustrados que emplean la imagen como eje central para fomentar la creatividad. Vélez sostiene que la enseñanza tradicional suele relegar la creatividad y las emociones a un segundo plano, priorizando únicamente la transmisión de contenidos orales y escritos, lo que refuerza la problemática de la poca relevancia otorgada a las artes en los procesos educativos. Bajo esta perspectiva, el proyecto de Barreto plantea como propósito principal promover una mayor expresión y creación a través del arte y los recursos digitales. (P. 27)

Este estudio utilizó un enfoque mixto, combinando estadísticas y análisis cualitativo para la recolección de información. Se concluyó que la estrategia pedagógica implementada favoreció la construcción individual de libros a partir de la creatividad propia, integrando diversos recursos tanto físicos como digitales. Asimismo, evidenció un mayor interés en los estudiantes al incluir experiencias significativas, en las cuales podían aplicar sus conocimientos en dibujo y arte.

Por otra parte, varios estudios han puesto de relieve el papel de la realidad virtual en los procesos educativos, resaltando su capacidad para mediar aprendizajes y transformar la experiencia en el aula. En este marco, Delfino (2021) abordó la virtualización en su tesis titulada “La realidad virtual como mediadora de aprendizajes”. Este trabajo se centró en la investigación sobre la su aplicación en contextos educativos y de formación, con el objetivo de analizar su uso como tecnología mediadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para ello, se realizó un estudio de caso con sesiones en talleres con 21 niños. De esta manera, se analizaron la interacción y las preferencias de los niños en cuanto a la atención a diferentes estímulos visuales y auditivos. Los resultados mostraron que se logra una elevada motivación

en los niños, quienes jugaron reiteradas veces de manera voluntaria, logrando la recuperación de conocimientos, además de desarrollar habilidades relacionadas con estímulos visuales y auditivos. Se concluye que la realidad virtual genera un entorno donde la persona siente que está dentro de un espacio virtual tridimensional, gracias a la estimulación sensorial artificial. Esto le permite experimentar una sensación de presencia y la posibilidad de interactuar y manipular objetos en un contexto simulado, con una mínima percepción del mundo real.

Guevara y otros (2022) completaron con éxito la tesis titulada “La virtualización del proceso de enseñanza - aprendizaje y el desafío de sus anomalías en la universidad de Guayaquil” su objetivo es promover el desarrollo de habilidades del alumno junto con el uso de tecnologías y la transferencia del conocimiento que se genera con la interacción de ellas, para usarlas desde una perspectiva pedagógica e innovadora y así los docentes puedan acceder a una capacitación liberando la barrera tradicional y que el docente sea auto generador de sus métodos pedagógicos dentro del aula.

De esta manera mencionan que “la virtualización se convirtió en un aspecto importante tanto en lo económico, político y social, resaltándose la necesidad de una educación virtual, ya que permiten estimular la psique del alumno en el aula, así como el desarrollo motivacional y el interés por usar estas tecnologías” (p. 289). El procedimiento que realizaron fue cuantitativo y sistematización conceptual consiguiendo de resultado que la virtualización del proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha convertido en un aspecto importante de calidad y el conocimiento resulta más accesible para los estudiantes. El desarrollo tecnológico ha impactado el sistema educativo, dirigido hacia una educación más libre, abierta y enfocada en el estudiante. En este sentido se realizó un estudio empírico combinando la encuesta, la observación y la discusión grupal con estudiantes y profesores

resaltando como más importante la valoración de la implementación de la virtualización como metodología de enseñanza aprendizaje.

Como conclusión la Universidad de Guayaquil está implementando la autogestión ofreciendo implementos de tecnología a los docentes y también ayudando a los estudiantes que carecen de recursos económicos solventando pago de servicios de internet, de tal manera “la virtualización está asociada a procesos de enseñanza, aprendizaje y así permite al estudiante aprender mediante la interacción” (p. 290).

León-Reyes y otros (2023) realizaron la tesis titulada “El papel de la virtualización de los procesos educativos en la educación física” con el objetivo de analizar y contribuir al mejor entendimiento de su importancia y despertar el interés por su empleo. De tal manera “las tecnologías se han convertido útiles y necesarias para el progreso teniendo en cuenta la inclusión en todas las áreas de aprendizaje con diferentes métodos, procedimientos y recursos didácticos” (p. 273).

El estudio utilizó un enfoque mixto mediante revisión documental y observación participante, revelando un escaso uso de TIC en las clases de Educación Física. Se notó desmotivación en algunos profesores, posiblemente por falta de conocimiento en metodologías adecuadas. Además, la infraestructura tecnológica es insuficiente, ya que se destina mayormente a otras materias, y hay escasa literatura sobre la implementación de TIC en esta disciplina. Según la encuesta, el 56.6% de los estudiantes utilizó recursos digitales para guías, el 33.4% buscó información en FTP, y solo el 10% buscó materiales complementarios.

Los hallazgos sugieren que la virtualización puede facilitar la difusión de contenidos y mejorar la interacción entre estudiantes y docentes, aunque su implementación en Educación

Física aún es limitada. Se enfatiza la necesidad de motivar a los alumnos a utilizar TIC para fomentar un aprendizaje autónomo y significativo, Por consiguiente “la virtualización educativa se presenta como un desafío para los docentes, exigiendo una práctica profesional que integre los pilares del aprendizaje en un mundo globalizado” (p. 274).

Finalmente, la realidad virtual inmersiva ha despertado creciente interés en diferentes ámbitos por su capacidad de generar experiencias envolventes que transforman la forma de interactuar con el conocimiento y el entorno. En este sentido, Bernal (2023) llevó a cabo la investigación titulada “Uso de la realidad inmersiva en entornos turísticos”. Este trabajo aborda las herramientas en relación con los entornos turísticos, para estudiar y analizar los beneficios e inconvenientes de la realidad inmersiva, así como su uso y aplicación en el ámbito turístico. Para ello, se realizó un estudio cualitativo de análisis y contextualización histórica, presentando una descripción y una visión del turismo digital.

Se concluyó que esta nueva tecnología ofrece oportunidades para la comercialización y promoción de destinos turísticos a través de experiencias inmersivas atractivas.

Con relación al tema de inmersión en la realidad virtual el investigador Ortega planteo su tesis titulada “arte inmersivo y diseño temático como lienzo para la realidad virtual” en este trabajo realiza un estudio analizando la efectividad del diseño temático en la creación de experiencias virtuales en parques temáticos, abarcando un análisis histórico y artístico desde la perspectiva de las vanguardias artísticas, con el objetivo de brindar un marco metodológico que sirva como guía para futuras creaciones en el ámbito de la realidad virtual, aportando a la evolución y enriquecimiento de este campo desde una perspectiva artística. Para ello se llevó a cabo un estudio cualitativo, los instrumentos de recolección de datos fueron entrevistas a diversos creadores experimentados y relevantes. Los resultados mostraron que se considera el

espacio como factor principal y narrativo. Se concluye que es beneficioso ya que aporta un aumento de grado de inmersión y vinculación emocional en el usuario.

Así mismo, Prince (2022) publicó su artículo titulado "El aprendizaje inmersivo como alternativa educativa en contextos de emergencia". El objetivo principal de esta investigación fue comprender el uso del aprendizaje inmersivo en dichos escenarios. Para ello, se llevó a cabo un enfoque cualitativo basado en un estudio documental. Los resultados indican que la relación entre el aprendizaje inmersivo y los escenarios de emergencia radica en que, al integrar los factores catalizadores de estas situaciones excepcionales, esta modalidad permite la continuidad de la enseñanza. En este sentido, me resultó importante el apartado que señala el aprendizaje inmersivo en la educación es un modelo que puede transmitir a los estudiantes experiencias únicas, estimulando todos sus sentidos. Este enfoque les permite vivir situaciones diferentes a las convencionales, despertando la curiosidad, la motivación y la creatividad. Como resultado, se favorece la comprensión de diversos temas de una manera más efectiva.

Por consiguiente, se llegó a la conclusión de que el aprendizaje inmersivo puede entenderse como una estrategia dinámica que se puede implementar en situaciones de emergencia, cuando el acceso a los espacios educativos tradicionales es complicado.

Miguel y otros (2019) publicaron su artículo titulado "La Realidad Virtual inmersiva como herramienta educativa para la transformación social". El objetivo principal de este trabajo fue explorar el interés que la Realidad Virtual (RV) inmersiva despierta en los estudiantes y analizar la introducción de nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo mediante encuestas.

Los resultados revelan que, aunque los estudiantes han tenido contacto con esta tecnología, no la han utilizado como herramienta educativa en el aula. Sin embargo, consideran que su uso podría tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, calificándola como una herramienta adecuada para complementar su aprendizaje, incluso fuera de las instituciones educativas formales. Es importante destacar que los cambios sociales recientes han transformado las relaciones entre educación, tecnología, conocimiento y los individuos, así como entre docentes y alumnos. En esta tercera década digital, es crucial que el sistema educativo y los docentes respondan a las necesidades y expectativas de los estudiantes y el entorno laboral. Las TIC influyen significativamente en la vida cotidiana de los jóvenes, siendo fundamentales en su ocio y educación.

Esta investigación concluyo que las nuevas tecnologías que se están introduciendo mejoran el proceso de enseñanza y son bien recibidas por los estudiantes. Además, los alumnos tienen una actitud favorable hacia ellas cuando se utilizan entornos virtuales para el aprendizaje.

Martínez y otros (2022) realizaron la investigación titulada “Uso de la realidad virtual inmersiva en la salud del adulto mayor”. En este estudio se afirma que “hoy en día la realidad virtual se utiliza para promover la salud física y cognitiva en diversas poblaciones” (p. 593). El objetivo principal del estudio fue recopilar, revisar y analizar intervenciones que emplean sistemas totalmente inmersivos en adultos mayores, para lo cual se llevó a cabo una revisión sistemática. Los resultados incluyeron catorce estudios que proporcionaron evidencia sobre el uso, la aceptación y la tolerancia de la realidad virtual inmersiva, así como su impacto en la salud física y cognitiva. Además, se destacó que, la aplicación de sistemas de realidad virtual inmersiva se centró en estimular y mejorar las funciones cognitivas. Se observaron efectos

positivos en la función ejecutiva y en los parámetros espacio temporales de la marcha, como la velocidad, la cadencia y la longitud del paso.

De tal manera, se concluyó que la realidad virtual inmersiva es bien recibida y tolerada por los adultos mayores, y se presenta como una herramienta prometedora para contrarrestar o retrasar el deterioro físico y cognitivo.

López y otros (2021) publicaron el artículo titulado “Viajar en el tiempo mediante la realidad virtual: una experiencia inmersiva para la enseñanza de geografía e historia”. El objetivo principal del estudio fue crear una experiencia de realidad virtual (RV) que permitiera a los usuarios asimilar conocimientos previamente adquiridos a través de métodos museísticos tradicionales, como paneles informativos con textos e imágenes, videos educativos, piezas de museo, videomapping y una página web complementaria con toda la información de la exposición. En este contexto, los autores señalan que “estas gafas han dejado de ser una herramienta exclusiva para juegos innovadores, convirtiéndose en parte de ámbitos tan importantes como la docencia y, en este caso, las exposiciones en museos” (p. 79).

El estudio se desarrolló utilizando un método cuantitativo, cuyos resultados indicaron que la totalidad de los encuestados consideraron la experiencia positiva y señalaron que les ayudó a comprender mejor la información presentada durante la exposición. En consecuencia, los autores mencionan que, el uso de gafas de realidad virtual es un complemento valioso para exposiciones temporales, ya que permite a los visitantes viajar en el tiempo y experimentar escenarios históricos a través de un mundo virtual. Esta recreación inmersiva es una metodología efectiva para enseñar contenidos históricos y geográficos.

Por tanto, se concluyó que la realidad virtual es un elemento destacado en cualquier exposición, ya que añade valor e innovación a temas que podrían resultar poco atractivos para el público general. Las técnicas de RV transforman la museología en una ciencia innovadora con un gran potencial aún por aprovechar, gracias al constante desarrollo de nuevas tecnologías.

Ramos y otros (2019) publicaron la investigación titulada “Realidad virtual inmersiva e interactiva en la enseñanza del diseño: un ambiente enriquecido para la enseñanza-aprendizaje interdisciplinar” la cual propone un recorrido de realidad virtual inmersiva. Este entorno de aprendizaje cultural y medioambiental permite al visitante, en un rol de primera persona, realizar tareas sencillas como la recolección de basura y la separación de residuos. Estas actividades son necesarias para acumular puntos, que luego posibilitan interacciones en tiempo real, como explorar diferentes lugares, acceder a información histórica sobre edificios, manipular el clima (cambiando de lluvioso a soleado) y el ambiente (transitar del día a la noche y encender luces), así como desplazarse rápidamente de un lugar a otro. La realidad virtual ya no se considera una novedad futura, sino que es parte de la sociedad actual. La transformación tecnológica se ha materializado, y el usuario puede experimentar señales, objetos y luces generados por gráficos por computadora a través de un dispositivo. En la actualidad “crear un entorno virtual implica seguir una serie de pasos tecnológicos, sin olvidar la investigación teórica, que en conjunto forman el mundo de la realidad virtual inmersiva” (p. 8).

El enfoque del proyecto fue el aprendizaje constructivista, promoviendo la interdisciplinariedad al involucrar a todos los estudiantes en la convención. Esto permitió la adquisición de nuevos conocimientos a partir de los previos y fomentó la colaboración entre programas de diseño. El entorno de realidad virtual inmersiva ofreció una representación

interactiva del centro histórico de Ciudad Juárez, creada completamente por computadora mediante diversas técnicas digitales. La inmersión en este entorno activó la percepción de los usuarios, quienes se sintieron "físicamente presentes en un mundo no físico" y rodeados de imágenes y sonidos familiares, creando un ambiente envolvente.

En conclusión, se lograron los objetivos del proyecto, destacando la realización del Recorrido Virtual por el Centro Histórico de Ciudad Juárez, lo que demuestra el potencial de la realidad virtual para presentar contenidos culturales y educativos de manera entretenida. Los estudiantes, aunque enfrentaron un gran esfuerzo debido a la cantidad de actividades, expresaron haber aprendido sobre diversas áreas y reconocieron que la realidad virtual, aunque ficticia, va más allá de la pantalla del ordenador al requerir equipos para la inmersión (p. 9).

Con base en lo planteado anteriormente, resaltamos que en las investigaciones el impacto de la realidad virtual ha sido reconocido como una herramienta útil y efectiva en diferentes áreas, destacando su capacidad para crear experiencias inmersivas que mejoran la atención y la motivación de las personas, además de proporcionar nuevas formas de interacción en diversos escenarios.

En este sentido, se resalta su aporte en ámbitos educativos, culturales y turísticos, donde se ha consolidado como una tecnología atractiva que favorece la adquisición de conocimientos y enriquece las experiencias de aprendizaje. Así mismo, se han identificado beneficios significativos en sectores como la salud y el deporte, dado que la realidad virtual es efectiva para fortalecer funciones físicas y cognitivas. Paralelamente, la realidad aumentada ha representado una oportunidad para la comercialización y promoción turística, al ofrecer información complementaria que enriquece la experiencia de los visitantes.

De esta manera, se evidencia que la realidad virtual está transformando la forma en que interactuamos con el conocimiento, la cultura y el entorno físico, ofreciendo soluciones innovadoras que abarcan desde la accesibilidad y la inclusión, hasta la mejora de la enseñanza y el turismo.

En este marco, los storybook o cuentos ilustrados digitales se consolidan como una aplicación innovadora de la realidad virtual y aumentada en el ámbito educativo. Estas herramientas narrativas no solo permiten transmitir conocimientos de manera dinámica e interactiva, sino que también fomentan la creatividad, el interés y la participación de los estudiantes. El storybook integra elementos visuales, sonoros e inmersivos que convierten la experiencia de aprendizaje en un proceso atractivo y memorable, potenciando la comprensión de contenidos y el desarrollo de competencias comunicativas y digitales.

Además, los storybooks ofrecen un valor cultural al preservar relatos, mitos o memorias colectivas, transformándolos en experiencias inmersivas que fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia. En el turismo, se convierten en recursos innovadores que permiten narrar historias de los lugares y conectar emocionalmente al visitante con el patrimonio.

De tal manera, tanto la realidad virtual como el storybook contribuyen al avance de una educación más inclusiva, creativa y significativa, abriendo caminos para que la enseñanza se adapte a los retos de un mundo digitalizado y culturalmente diverso.

3. Referentes teóricos

El desarrollo de un storybook digital que represente los espacios emblemáticos de la sede Valmaría se enmarca en una serie de referentes teóricos que permitan comprender tanto el valor pedagógico de la narración como las potencialidades de las tecnologías emergentes.

3.1 Realidad virtual en la educación

En este sentido, la realidad virtual aparece como un punto de partida esencial en la educación. De tal manera, Cruz y otros (2020) indican que la RV estimula el interés de los jóvenes, lo que resulta pertinente para un proyecto que busca motivar y captar la atención de los estudiantes. Incluso, como plantean Ramos y otros (2019), la inmersión no se limita a lo tecnológico, sino que puede ser también mental, como ocurre con la lectura. De esta manera, un storybook digital puede combinar ambos mundos: la inmersión narrativa y la inmersión virtual. Esta integración representa un valor agregado, ya que ofrece a los estudiantes la posibilidad de sumergirse tanto en las historias como en los escenarios que forman parte de su vida escolar, resignificando cada espacio de Valmaría y transformándolo en una experiencia educativa más profunda, significativa y motivadora.

En este sentido, el storybook digital de la sede Valmaría puede entenderse como un ejercicio de virtualización educativa que no se restringe a digitalizar relatos, sino que construye un entorno narrativo y pedagógico donde la memoria de la institución se encuentra disponible en un espacio accesible, dinámico y actualizado.

La virtualización educativa, como dicen Guevara y otros (2022), necesita una buena infraestructura, profesores preparados y contenidos pensados para los nuevos lenguajes digitales. Esto se conecta directamente con nuestro proyecto, porque no se trata solo de crear un producto tecnológico, sino de pensar cómo el storybook se usará en clase, qué actividades lo acompañarán y cómo ayudará a que los estudiantes fortalezcan sus competencias digitales.

Como señala León-Reyes y otros (2023), este cambio en la educación también invita a los docentes a aplicar estrategias que fomenten la creatividad, el trabajo en equipo y la capacidad de adaptación al cambio lo cual enfatizan que la virtualización se integra como un recurso que potencia habilidades cognitivas y metodológicas, generando una mayor capacidad de comprensión y visualización de los aprendizajes, y promoviendo vínculos más sólidos entre estudiantes y docentes.

3.1.1 Storybook

En este sentido, la narración es esencial: los relatos se consolidan como una herramienta fundamental para transmitir experiencias y emociones. Tal como afirman Arango y Sáenz (2023), las narraciones no solo transmiten información, sino que también conducen sensaciones y despiertan emociones que perduran en la memoria. Esta idea es clave para este proyecto que busca mucho más que describir espacios físicos: se trata de generar vínculos afectivos entre los estudiantes, la institución y su entorno. Así, mostraremos Valmaría a través de un storybook activando recuerdos, reforzando los significados compartidos y construir identidad colectiva. En este proceso, la memoria se entrelaza con la imaginación, y el espacio estudiantil se convierte en escenario narrativo que refleja la experiencia de quienes lo habitan.

A esta perspectiva se le suma el planteamiento de Quispillo y Villafuerte (2022), quienes destacan que el uso de cuentos y relatos en la educación motiva a los estudiantes a aprender y brinda un contexto genuino para comprender conceptos. Si se traslada esta idea al caso de Valmaría, narrar sus espacios emblemáticos permite a los estudiantes no solo reconocer su entorno, sino también apropiarse de él desde un enfoque creativo. Los relatos, en este sentido se convierten en mediadores del aprendizaje y del sentido de pertenencia. Al

articular la dimensión emocional con la pedagógica, el relato se transforma en una estrategia integral de enseñanza, capaz de conectar conocimientos, valores y vivencias cotidianas.

En la misma línea, Macías y Marcillo (2021) destacan la relevancia de los cuentos interactivos como narraciones digitalizadas que integran animaciones, imágenes y elementos de sonido. En este sentido, la propuesta de un storybook digital para Valmaría no busca reemplazar la tradición oral o escrita, sino potenciarla a través de herramientas tecnológicas que hagan más atractiva la experiencia de aprendizaje. La interacción con imágenes, sonidos y animaciones ofrece un escenario donde la creatividad y la fantasía refuerzan la comprensión lectora, haciendo del proceso algo más dinámico y significativo.

De acuerdo con Martín (2025) un storybook no solo es un medio para crear libros ilustrados personalizados, sino una innovación que transforma la manera de imaginar, compartir y enseñar historias. Esto respalda nuestra propuesta, pues ubica al storybook como un recurso flexible, adaptable y con gran potencial para integrar la memoria institucional y pedagógica de la sede Valmaría en un formato accesible y actual.

Ahora bien, el storybook digital se potencia aún más al dialogar con tecnologías inmersivas como la realidad virtual y la realidad aumentada. López y otros (2021) entienden la RV como la construcción de ambientes que recrean el mundo real en escenarios virtuales, mientras que Ramos y otros (2019) subrayan que esta tecnología ya no pertenece al futuro, sino que forma parte de la vida cotidiana. En un contexto educativo, estas posturas resaltan la posibilidad de transformar la experiencia de conocer Valmaría en una vivencia inmersiva, donde los estudiantes pueden percibir, explorar y reflexionar sobre sus espacios desde otra perspectiva.

3.2 Virtualización

Para comprender mejor el alcance del proyecto, es necesario abordar el concepto de virtualización, entendida como un proceso de creación de representaciones físicas a través de entornos virtuales, se ha consolidado como una tendencia transversal en múltiples ámbitos sociales. Como señalan Guevara y otros (2022), esta dinámica se materializa mediante el uso de tecnologías digitales como computadoras, teléfonos y tabletas, lo que facilita el acceso a la información y el conocimiento en escenarios cada vez más conectados.

Desde esta perspectiva, resulta evidente que la virtualización no se limita a ser un fenómeno tecnológico aislado, sino que se configura como una práctica cultural que redefine los procesos educativos. Barea y Cardero (2023) lo ejemplifican al mostrar cómo la virtualización de la información ha trascendido el turismo, extendiéndose hacia sectores comerciales y de servicios.

Tal como señalan Guevara y otros (2022), la virtualización implica también procesos de gestión y comunicación: bibliotecas digitales, aulas en línea, mensajería y foros que fomentan la interacción. En el caso de Valmaría, los relatos digitalizados no solo narran la historia de un lugar, sino que crean la posibilidad de que estudiantes y docentes interactúen en torno a esas narraciones, resignificándolas y conectándolas con su propia experiencia educativa.

Así, la virtualización no solo transforma la forma en que se accede al conocimiento, sino que redefine la relación docente-estudiante. Para Valmaría, esto implica que el *storybook* digital no sea visto como un recurso aislado, sino como un dispositivo que puede potenciar metodologías activas de aprendizaje, fortalecer el sentido de pertenencia y promover la innovación educativa a través de narrativas digitales.

De tal manera, el desarrollo del storybook digital para la sede Valmaría representa una innovación pedagógica porque articula la narración con el uso de tecnologías. Por un lado, el relato funciona como herramienta para transmitir experiencias y emociones, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la identidad colectiva de los estudiantes. No se trata solo de describir espacios físicos, sino de convertirlos en escenarios narrativos que conectan la memoria institucional con la imaginación y la experiencia cotidiana.

Al incorporar recursos digitales como animaciones, imágenes y sonidos el storybook no reemplaza la tradición oral o escrita, sino que la potencia al hacer del aprendizaje una vivencia más atractiva y significativa. Esta propuesta se enriquece aún más al integrarse con tecnologías inmersivas como la realidad virtual, que permiten explorar Valmaría desde nuevas perspectivas. En definitiva, el storybook digital de Valmaría es innovador porque transforma los espacios emblemáticos en relatos vivos, capaces de motivar, emocionar y enseñar al mismo tiempo, consolidándose como un recurso pedagógico inclusivo y participativo.

4. Metodología

Para el diseño del dispositivo desarrollamos las siguientes fases.

4.1 Fases de la realización del dispositivo

Fase de Concepción:

La propuesta de este proyecto surge a partir de una conversación sostenida con compañeros de otras facultades de la universidad, particularmente de la sede principal ubicada en la calle 72. En este intercambio, ellos describen su experiencia en el campus, señalando que se trata de un espacio urbano en medio del caos de la ciudad, donde los salones están distribuidos en edificios y los espacios suelen ser reducidos. En contraste, compartimos

nuestra vivencia en la sede Valmaría, un entorno con características más rurales, en el que predomina la tranquilidad, el contacto con la naturaleza y la amplitud de los espacios. Allí, los salones se asemejan más a casas, generando un aspecto distinto de otras sedes.

Durante la conversación surgió la invitación a que nuestros compañeros conocieran Valmaría; sin embargo, su respuesta fue que “queda muy lejos”. Este comentario se convirtió en el punto de partida para imaginar una manera de acercar la experiencia de nuestra sede a quienes no pueden visitarla fácilmente. Así nació la idea de diseñar un storybook digital inmersivo, capaz de trasladar a los estudiantes a este entorno y compartir con toda la comunidad universitaria la riqueza de cada espacio, más allá de las limitaciones geográficas.

La primera tarea consistió en la recolección de información mediante la revisión de investigaciones previas sobre realidad virtual y storybook como recurso narrativo y educativo. Este proceso permitió sentar las bases conceptuales del proyecto y comprender el potencial de la narrativa digital interactiva para generar experiencias inmersivas.

Posteriormente, iniciamos la estructuración del documento metodológico, en el cual se definió el paso a paso de las actividades necesarias para el desarrollo del dispositivo. Como parte fundamental de esta fase, realizamos la identificación y catalogación de los lugares más emblemáticos de la sede Valmaría, aquellos que poseen un valor significativo tanto en lo histórico como en lo vivencial para la comunidad estudiantil.

A partir de esta selección, surgió la propuesta de construir un relato que integre dichos espacios, narrados desde una perspectiva distinta, que permita al lector/usuario vivirlos como escenarios dentro de una historia. De esta manera, el storybook no solo recopila lo que ha pasado y pasa en cada lugar, sino que también busca transmitir la esencia de Valmaría mediante un formato innovador, inmersivo y accesible.

Fase de diseño:

En esta etapa se inició la construcción del cuento fantástico que servirá como base narrativa del *storybook*. Para ello, se incorporaron los relatos previamente elaborados de cada uno de los lugares, considerados por este estudio, emblemáticos de la sede Valmaría, con el propósito de articularlos en una historia coherente, llamativa y con un desenlace significativo. Este proceso implicó la selección y organización de las ideas generadas en fases anteriores, así como la definición de un hilo conductor que unifica las experiencias y vivencias asociadas a cada espacio.

Uno de los objetivos principales en esta fase fue garantizar que la narración resultara atractiva para los estudiantes, no solo desde lo literario, sino también desde lo visual e inmersivo. Por esta razón, se planificó cuidadosamente la construcción de un relato con un inicio, desarrollo y cierre, que permitiera captar la atención del usuario y transmitir la esencia de cada escenario, mientras se mantiene la cohesión de la historia fantástica.

Como parte del diseño, se llevaron a cabo tomas fotográficas de los lugares, definidos como, más representativos de Valmaría, lo que permitió contar con un material de referencia visual para recrear de manera más fiel los ambientes dentro del *storybook*. Estas fotografías no solo sirvieron como insumo para la ilustración y ambientación, sino que también facilitaron la construcción de un estilo gráfico que refleje la identidad de la sede. Adicionalmente, se inició la concepción del diseño visual y estético del producto, planteando cómo se representarán los escenarios, los elementos fantásticos y los posibles personajes.

Fase de Planificación:

Fase	Actividad	Tiempo	Recursos
Concepción	Definición inicial de la idea en conjunto.	3 semanas	Reuniones, lluvia de ideas, notas
	Socialización de la propuesta con la docente de proyecto de grado.	1 sesión	Presentación oral, guía del curso
	Revisión de parámetros del documento de grado.	2 días	Documento guía, normativas
	Búsqueda y lectura de trabajos de grado y artículos relacionados (virtualización, educación, storybook).	3 semanas	Bases de datos académicas
Creación	Elaboración del planteamiento del problema, justificación, antecedentes, marco teórico y objetivos (en constante ajuste).	3 semanas	Documento de grado, referencias bibliográficas
	Identificación de los lugares y escenas emblemáticas de la sede Valmaría.	1 semana	Visitas de campo, registro de notas
	Captura de fotografías de lugares.	1 semana	Cámara fotográfica / celular, guión
	Integración de los relatos en una estructura coherente de cuento	1 semanas	Word
	Creación de la narrativa del cuento fantástico para el storybook.	1 semana	IA de edición de textos
Diseño	Creacion de personajes	3 semana	Herramienta digital de ilustracion
	Conversion las fotos originales a estilo de cuento.	2 semana	Vocetos
	Realizar las subescenas con los personajes.	4 semanas	IA
	Creacion de movimiento en cada escena	3 semanas	Herramienta digital
	Organización de materiales para la construcción del dispositivo	1 semana	Edicion

	digital.		
--	----------	--	--

Fase de Producción:

En esta fase se busca dar forma concreta al storybook digital de Valmaría, desarrollando los elementos narrativos e históricos de los espacios más emblemáticos de la sede. Cada escenario como: la Ludósfera, la huerta Wayra, el muro de escalar, los almuerzos compartidos, ultimate y el lago. Esto fue transformado a partir de fotografías originales en entornos visuales con estilo de cuento, conservando su identidad y significado dentro de la vida universitaria.

Posteriormente, se llevó a cabo la creación de los personajes, los cuales fueron incorporados en cada una de las escenas para ajustar los planos, movimientos de cámara y transiciones. Luego, se integraron los videos de las subescenas en una secuencia completa, acompañada de audios y narraciones que dan vida a cada personaje y permiten la visualización inmersiva mediante visores de realidad virtual.

Se han realizado cuatro pruebas centradas en el personaje principal, los escenarios, el desarrollo del cuento y el video final, con el fin de mejorar la calidad técnica y narrativa del proyecto.

Las herramientas utilizadas en esta etapa son Google AI Studio, Inteligencia Artificial, Canva y Hailuo AI, las cuales han facilitado la creación de recursos visuales, sonoros y narrativos que fortalecen la propuesta innovadora del storybook digital.

Fase de Pruebas:

La fase de pruebas tuvo como propósito evaluar el funcionamiento, la recepción y el alcance del storybook digital colectivo, diseñado por Marisol Coronado y Angie Tovar, en el proceso de aprendizaje y reconocimiento de la sede Valmaría de la Universidad Pedagógica Nacional.

El dispositivo fue presentado en sus dos modalidades de uso: mediante gafas de realidad virtual, que permitieron a los participantes experimentar una inmersión completa en los escenarios, y en formato de video, accesible desde cualquier dispositivo electrónico.

Las pruebas se realizaron con tres grupos de estudiantes universitarios, pertenecientes a distintas sedes, con el fin de observar la interacción del storybook digital y recopilar sus percepciones sobre la propuesta. Dos de los grupos estuvieron acompañados por docentes (Juan David Ramírez y Narda Robayo), mientras que el tercero participó de manera autónoma, sin acompañamiento docente. Durante las sesiones, se proyectó el video final del storybook y se generó espacios de dialogo que permitieron recoger percepciones sobre diseño, contenido narrativo, la funcionalidad y el impacto educativo del dispositivo.

Los resultados de esta fase mostraron que el dispositivo genera una alta conexión emocional y curiosidad por conocer la sede Valmaría, destacando la combinación entre recreación, narrativa y tecnología como un recurso innovador dentro del ámbito educativo. Así mismo, se identificaron aspectos técnicos y estéticos susceptibles de mejora, especialmente relacionados con el audio. Esta fase permitió validar la pertinencia del dispositivo como herramienta pedagógica y recreativa, confirmando su potencial para

fortalecer la identidad universitaria y fomentar nuevas formas de aprendizaje a través de medios digitales e inmersivos.

4.2 Segmento de población o muestra para probar el dispositivo

La población general corresponde a la comunidad estudiantil de la Universidad Pedagógica Nacional, particularmente estudiantes de diferentes programas académicos que interactúan en las sedes de la institución. El dispositivo se centra en la sede Valmaría, por lo que la muestra seleccionada estará conformada por estudiantes de pregrado que harán parte de la experiencia de visualización del storybook digital.

Los criterios de selección se establecen de acuerdo con la naturaleza del proyecto:

- **Edad:** estudiantes entre 17 y 30 años.
- **Género:** se incluye población diversa, sin restricción de género.
- **Nivel de educación:** estudiantes de pregrado en formación universitaria.
- **Ubicación:** La sede Valmaría, aunque el dispositivo también podrá ser probado por integrantes de otras sedes para fomentar la integración institucional.
- **Interés académico y recreativo:** se prioriza la participación de estudiantes que manifiesten disposición para interactuar con el cuento digital y explorar los espacios emblemáticos mediante realidad virtual.

En términos teóricos, esta selección se justifica en la medida en que el proyecto busca fortalecer el reconocimiento y la apropiación del campus Valmaría, fomentando la visibilidad de sus espacios y prácticas recreativas. Asimismo, el uso de estudiantes universitarios como muestra permite evaluar la pertinencia pedagógica, cultural y tecnológica del storybook

digital, con el fin de proyectar su aplicación a una población más amplia en el futuro, incluyendo docentes y visitantes externos a la institución.

5. Desarrollo de la propuesta

La propuesta surge de una conversación entre estudiantes de las sedes 72 y Valmaría, motivada por la curiosidad de conocer. A menudo, la comunidad universitaria percibe a Valmaría como un lugar lejano y poco accesible, sin reconocer el valor que ofrece en términos de tranquilidad en cuanto al contacto con la naturaleza, prácticas deportivas y recreativas que la diferencian de otras sedes. Esta situación evidenció la necesidad de diseñar una estrategia que permitiera visibilizar sus espacios y experiencias de manera innovadora.

En este contexto, se identificó el potencial de las tecnologías inmersivas, considerando que en la universidad aún son escasos los proyectos que incorporan recursos como la realidad virtual. De allí surge la idea de crear un storybook digital que, a través de relatos narrativos y el uso de visores de realidad virtual, permita a los estudiantes recorrer y explorar los lugares más representativos de la sede.

Para la construcción de la propuesta se realizó una revisión documental sobre storybooks, realidad virtual, realidad inmersiva y educación, lo cual permitió identificar experiencias previas en instituciones educativas y culturales que han incorporado estas tecnologías para el fortalecimiento del aprendizaje y la interacción con el entorno.

El storybook incluirá escenarios emblemáticos de Valmaría, tales como la ludosfera, la huerta Wayra, lago, muro de escalar, salón de recreación y murales. Estos elementos no solo visibilizan la infraestructura y dinámicas de la sede, sino que también fortalecen la identidad institucional y el sentido de pertenencia de la comunidad universitaria.

Finalmente, esta propuesta no solo busca acercar a estudiantes, docentes y visitantes a la sede Valmaría, sino que también aspira a convertirse en un referente para futuras iniciativas que integren la realidad virtual en la educación superior, ampliando las posibilidades de innovación pedagógica dentro de la Universidad Pedagógica Nacional.

6. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo

Descripción general:

El dispositivo corresponde a un storybook digital colectivo, diseñado por Marisol Coronado y Angie Tovar. Este cuento surge a partir de relatos construidos sobre los espacios emblemáticos de la sede Valmaría, los cuales fueron integrados en una narrativa fantástica. La experiencia puede disfrutarse en dos modalidades: a través de gafas de realidad virtual, que permiten una inmersión total, accesible desde cualquier dispositivo electrónico.

Mecánica del dispositivo

1. El usuario accede al storybook en la modalidad seleccionada (video o visor de realidad virtual).
2. El relato es conducido por el personaje Marisol quien guía el recorrido por los diferentes espacios de Valmaría.
3. Angie acompaña al personaje principal, aportando el tono narrativo y sonoro a la experiencia.
4. El narrador y la persona mayor son interpretados por Melvin y Gratiniano.
5. La narración de Silvaria fue generada mediante inteligencia artificial.
6. A medida que avanza el cuento, se presentan los lugares emblemáticos, permitiendo explorar su valor cultural, educativo y recreativo.

7. El recorrido culmina con una reflexión sobre la importancia de conocer y valorar la sede Valmaría.

Reglamento de uso

- Tener dispositivo electrónico con acceso a internet para poder visualizar el video.
- Utilizar las gafas de realidad virtual en un espacio seguro y cómodo, evitando distracciones o movimientos bruscos.
- Respetar el tiempo de interacción recomendado (10 minutos) para prevenir fatiga visual.
- El formato de video puede compartirse libremente dentro de la comunidad universitaria, siempre citando a las autoras.
- Se sugiere realizar la experiencia de manera individual, aunque también puede disfrutarse colectivamente en espacios de socialización académica.

Inventario o componentes del dispositivo

- **Versión digital video** con el cuento ilustrado.
- **Versión en realidad virtual** accesible mediante gafas VR.
- **Narrativa grabada** en voz de Angie.
- **Personaje animado** (Marisol), encargado de guiar el recorrido.
- **Recopilación visual** de fotografías y escenas de los lugares emblemáticos.

Roles de los participantes

- **Autoras del dispositivo:**
 - Marisol: creación del personaje y narrativa principal.

- Angie: voz del personaje y coautora del cuento.
- **Usuarios:**
 - Estudiantes y comunidad universitaria, quienes interactúan con el dispositivo de manera individual o colectiva, explorando los espacios narrados.

7. Socialización del dispositivo

El dispositivo corresponde a un storybook digital colectivo, diseñado por Marisol Coronado y Angie Tovar. Este cuento surge a partir de relatos construidos sobre los espacios emblemáticos de la sede Valmaría, los cuales fueron integrados en una narrativa. La experiencia puede disfrutarse en dos modalidades: a través de gafas de realidad virtual, que permiten una inmersión total, o en formato de video, accesible desde cualquier dispositivo electrónico.

La socialización del storybook digital fue una experiencia enriquecedora tanto para nosotras como para los participantes. En general, los estudiantes manifestaron gran interés y aprecio por la propuesta, destacando la creatividad de los portales interdimensionales, la coherencia entre la narración y la animación, y el carácter inmersivo del relato, que les permitió “transportarse” a los espacios de la sede Valmaría.

Algunos asistentes resaltaron la originalidad del proyecto al combinar la recreación con herramientas tecnológicas, mencionando que este tipo de recursos “motivan a conocer otras sedes” y pueden utilizarse como estrategia educativa o en actividades entre sedes.

No obstante, también surgieron observaciones técnicas y pedagógicas. En el aspecto técnico, varios estudiantes señalaron dificultades en la sincronización del audio con la imagen y recomendaron mejorar la claridad. En cuanto al componente pedagógico, los docentes sugirieron incluir una breve explicación sobre las plataformas y procesos utilizados para la

elaboración del storybook, de modo que otros docentes y estudiantes puedan replicar o adaptar la experiencia.

En términos generales, la socialización confirmó que el dispositivo cumple con su propósito de visibilizar la sede Valmaría y fortalecer el sentido de pertenencia universitaria a través de un recurso innovador, narrativo y tecnológicamente atractivo.

8. Posibles mejoras

A partir de las observaciones y sugerencias de los estudiantes y docentes participantes en la socialización, se plantean diversas oportunidades de mejora orientadas a fortalecer la calidad técnica y pedagógica del storybook digital.

- Optimizar el audio del producto, ajustando el ritmo de la narración y la sincronización con las imágenes para facilitar la comprensión.
- Incluir en las dispositivas información sobre la ubicación del espacio representado sede Valmaría, junto con las plataformas, herramientas digitales utilizadas en el desarrollo del producto, a fin de que otros estudiantes y docentes comprendan el proceso creativo y técnico detrás del proyecto.
- Cambiar la música de fondo, buscando una ambientación que mantenga coherencia con la narrativa y facilite una experiencia más inmersiva.
- Ajustar la portada de los personajes, reemplazando la fotografía real por ilustrada con el mismo estilo visual empleado en el resto del storybook, para lograr mayor unidad estética.
- Explorar la aplicación del storybook en otros contextos educativos, como primaria o secundaria, aprovechando su potencial visual y recreativo para incentivar la curiosidad y el aprendizaje a través de la tecnología.

Estas sugerencias permiten visualizar el *storybook* no solo como un trabajo de grado, sino como una propuesta pedagógica replicable que integra la recreación, la narración digital y la innovación tecnológica en la educación.

9. Conclusiones

Reconocimiento de la sede

El *storybook digital* permite visibilizar los espacios y la historia de la sede Valmaría, fortaleciendo el sentido de pertenencia de la comunidad estudiantil. Asimismo, evidenció cómo la recreación y la narración inmersiva pueden contribuir a transformar los procesos educativos, al conectar el aprendizaje con el patrimonio institucional.

Visibilizar la sede y sus relatos vitales implica un reconocimiento de quienes la habitan más allá de sus muros. Las formas de Valmaría que vienen creciendo en términos de infraestructura, condensan vivencias y experiencias que se dan para el fortalecimiento de las relaciones a partir de prácticas recreativas que fortalecen los lazos sociales (Buenaventura, 2015; Han, 2018). Esto supera la mirada mediadora de una acción recreativa que sirve a los intereses del mercado y ubica la recreación y sus actividades en el lugar del fortalecimiento de la existencia a nivel social y político (Sánchez-Londoño, 2020).

Innovación tecnológica

La integración de herramientas digitales e interactivas demostró que las tecnologías emergentes representan un medio eficaz para enriquecer los métodos de enseñanza. Su aplicación en este proyecto generó nuevas formas de acercamiento al conocimiento, promoviendo la creatividad y la innovación en el contexto universitario.

La tecnología en este caso deja de ser una herramienta de consumo para convertirse en un dispositivo potente que da cuenta de relaciones y aspectos vitales de la existencia de quienes habitan la sede. En este caso, asumimos un papel protagónico para contar las historias que nos constituyen y que el mundo productivo ha considerado de menor valía. Lo tecnológico comprendido como lo virtual, elaborado desde la hegemonía es aprovechado para contar la vitalidad de la existencia de quienes habitan un lugar determinado.

Experiencia inmersiva

El uso de la realidad virtual y la narrativa digital posibilitó experiencias más significativas para los estudiantes, al fomentar la exploración activa y el aprendizaje vivencial. De esta manera, se consolidó una estrategia pedagógica innovadora que no solo facilita el reconocimiento de la sede Valmaría, sino que también proyecta nuevas posibilidades para la educación superior.

En conjunto, el storybook digital se configura como un dispositivo pedagógico integral que articula narración, virtualización y tecnologías inmersivas. Más que un recurso aislado, constituye una propuesta que conecta memoria, identidad y aprendizaje en un formato flexible, participativo y accesible. Su potencial no se limita a la sede Valmaría, sino que abre camino a nuevas formas de enseñanza y apropiación de los espacios educativos, reafirmando la importancia de la innovación tecnológica al servicio de la formación universitaria.

10. Referencias bibliográficas

- Arango, & Saenz. (2023). *El Storytelling En El Punto De Venta, Un Estudio Bibliográfico Para Entender El Poder De La Narrativa En Las Transacciones Comerciales*.
<https://share.google/2IYxRNB44mw1LzPe4>
- Barea, & Cardero. (2023). La Realidad Aumentada como herramienta turística. Caso de estudio de la aplicación CulturAR de Priego de Córdoba. *Revista Mediterranea de Comunicacion*, 14(2), 111–126. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.24490>
- Bernal, E. (2023). *USO DE LA REALIDAD INMERSIVA EN ENTORNOS TURÍSTICOS*.
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/28383>
- Buenaventura, N. (2015). *La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social* (Magisterio, Ed.).
- Consuelo, E., & Ladino, B. (2021). *FORTALECIMIENTO DE LA CREATIVIDAD COMO HABILIDAD SOCIAL A TRAVÉS DE LAS ARTES VISUALES Y LA CREACIÓN DE ZOOM BOOKS CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO EMPLEANDO EL STORY BOARD*. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/3bd7abc8-526b-4c63-80c0-104d9bf4802f/content>
- Córdoba, A., Medina, M. R., Marcela, C., Izquierdo, S., Deivy, J., & Rey, H. (2021). *HERRAMIENTA DIGITAL MY STORY BOOK Uso de My Story Book como herramienta digital para fortalecer la habilidad de escritura en*.
<https://doi.org/https://repositorio.cecar.edu.co/server/api/core/bitstreams/4af372f3-a7dd-486c-af2d-fb3a4fad96da/content>
- Cruz, GONZALO ANDRÉS, CONSUELO MARIA, & SÁIZ MARIA. (2020). *VARIABLES PSICOLÓGICAS Y EDUCATIVAS PARA LA INTERVENCIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR. NUEVAS REALIDADES DE ANÁLISIS*. <http://www.dykinson.es>
- Delfino, Y. (2021). La Realidad virtual como mediadora de aprendizajes. Desarrollo de una aplicación móvil de Realidad Virtual orientada a niños. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 30, e16.
<https://doi.org/10.24215/18509959.30.e16>
- Guevara, J., Paredes Menéndez, G. E., Toledo, C. M., & Morales Caguana, E. F. (2022). *VIRTUALIZACION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y EL DESAFIO DE SUS ANOMIAS EN LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n5/2218-3620-rus-14-05-288.pdf>
- Han, B.-C. (2018). *Buen entretenimiento* (Herder, Ed.).
- Iruri Quispillo, S., & Villafuerte Alvarez, C. A. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 13(3), 233–244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- León-Reyes, B. B., Kakiyama, T., & Piz-Herrero, Y. (2023). El papel de la virtualización de los procesos educativos en la Educación Física. *Portal de La Ciencia*, 4(3), 270–285.
<https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i3.391>

- López, E., Atochero, A., & Rivero, S. (2021). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 331–350. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27855>
- Lopez et al. (2021). *VIAJAR EN EL TIEMPO MEDIANTE REALIDAD VIRTUAL: UNA EXPERIENCIA INMERSIVA PARA LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA*. Dykinson, S.L. <https://share.google/Ti3HWkJjb6f4NLLEK>
- Macias, F., & Marcillo, C. (2021). *Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura Ciencias de la eeducación Artículo de investigación*. 56, 958–976. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2415>
- Martin, I. (2025). *Storybook, la nueva función de Gemini que permite crear libros ilustrados*. <https://cincodias.elpais.com/smartlife/lifestyle/2025-08-06/>
- Martínez, K. I. C., Gutiérrez-Valverde, J. M., Rendón-Torres, L. A., Guevara-Valtier, M. C., Flores-Peña, Y., & Cabriales, E. C. G. (2022). Uso de la Realidad Virtual Inmersiva en la salud del adulto mayor, Revisión sistemática. *Enfermería Global*, 21(3), 605–617. <https://doi.org/10.6018/eglobal.482751>
- Miguélez, B., Gómez, P. N., & Mañas-Viniegra, L. (2019). La Realidad Virtual Inmersiva como herramienta educativa para la transformación social: Un estudio exploratorio sobre la percepción de los estudiantes en Educación Secundaria Postobligatoria. In *Aula Abierta* (Vol. 48, Issue 2, pp. 157–165). Universidad de Oviedo. <https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.157-166>
- Muñoz, M. (2022). *UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL PLAN DE DESARROLLO INSTITUCIONAL VIGENCIA 2020-2024*. <https://share.google/rD9SwEYoWjEUuChTM>
- Prince, A. (2022). *El aprendizaje inmersivo como alternativa educativa en contextos de emergencia*. <https://doi.org/10.31095/podium.202>
- Quispillo, S., & Villafuerte, C. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 13(3), 233–244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- Ramos, S. H., Lucía De La, A., Rodríguez, T., Olivia, G., Garay, R., Patricia, M., Chávez, Á., & Trejo, T. E. M. (2019). *Realidad virtual inmersiva e interactiva en la enseñanza del diseño: un ambiente enriquecido para la enseñanza-aprendizaje* (Vol. 6). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/698/817>
- Sánchez-Londoño, N. D. (2020). Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 133–153. <https://doi.org/10.15332/2422474x/5965>
- Vega, A., Directora, M., Catalina, D., & Cordero, S. (2022). *ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN DIGITAL PARA EL POSICIONAMIENTO DE UNA APP: CASO STORYBOOK*. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12039/1/17566.pdf>

11. Anexos

11.1. Anexos fotográficos del dispositivo

Evidencia del dispositivo terminado.



Enlace del dispositivo

<https://youtu.be/Yqih3k9e-ao>

11.1.2. Dispositivo virtual

Fotografías de la secuencia u orden para la ejecución del dispositivo virtual.

Personaje principal (Nicol)



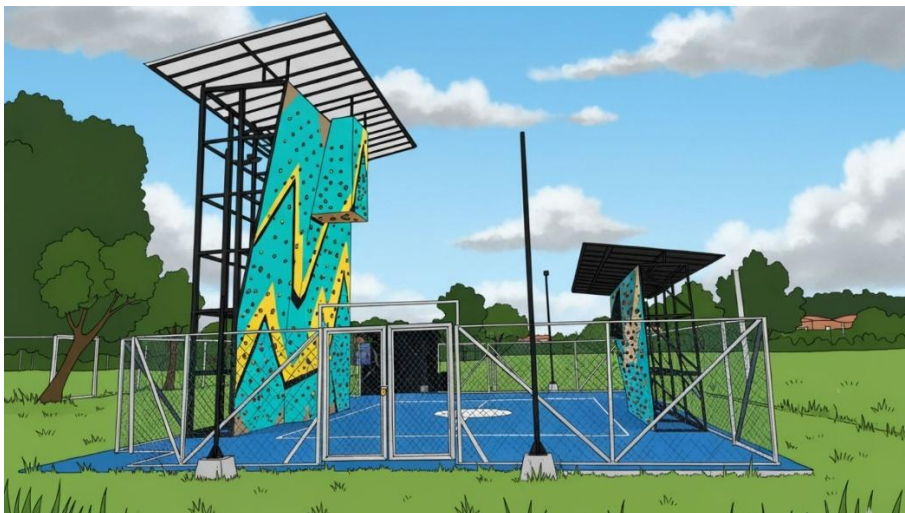
Personaje persona mayor (Gratiniano)



Personaje fantastico (Silvaria)



Transformación de 15 fotografías de los diferentes espacios en imágenes con un estilo de dibujo



Integración de los personajes en cada una de las escenas, incluyendo animaciones de movimiento y diferentes planos visuales, lo que resultó en la creación de un total de 107 imágenes.



Se otorgó movimiento a cada una de las imágenes, cuidando que mantuvieran una secuencia coherente. En total, se realizaron 43 videos cortos que conformaron la composición final del video.



11.2. Anexos de la socialización

