

# Experiencias de virtualidad desde la perspectiva de un docente *gamer*

## Virtuality Experiences from the Perspective of a Gamer Teacher

José Antonio Andrade Briones

*Universidad de las Artes*

### Resumen

A raíz de la pandemia, los docentes se vieron sujetos a un cambio obligatorio, el de volcar sus cátedras al mundo virtual; esta situación presentó muchos desafíos. Posiblemente, uno de los errores cometidos fue traducir la metodología aplicada en la modalidad presencial para usarla en la virtual, cuando la investigación y desarrollo, más bien, debió enfocarse en la búsqueda de las metodologías *online* que se puedan usar para impartir, de mejor manera, los contenidos de una asignatura. A partir del estudio y del crecimiento profesional como docente, posproductor audiovisual y como aficionado a los videojuegos, en conjunto con las sugerencias de los alumnos para desarrollar distintos experimentos académicos y tomando como base el criterio de *comunidad virtual*, el autor de este estudio intenta transformar el cansancio generado por el uso demandante y diario de ordenadores y por la imposibilidad de elección del estudiante sobre la modalidad de enseñanza. Finalmente, con respecto a relaciones entre el juego y el aprendizaje, se realiza un breve recorrido de herramientas alternativas que ayudarán a explorar un nuevo espacio-tiempo, donde se pueden implementar nuevas formas de comunicación virtual.

**Palabras clave:** arte, comunidad virtual de aprendizaje, *gamer*, metodologías de enseñanza-aprendizaje, plataformas

### Abstract

As a result of the current pandemic, teachers were subjected to a mandatory change: turn presential classrooms to virtual ones; this presented many challenges. One of the possible mistakes was to translate the methodology applied in real life to virtual classrooms, instead of researching and developing online methodologies that should be used to better impart the contents of a subject. Based on the study and professional growth as a teacher, audiovisual post-producer, and videogame fan, considering the suggestions of the students to develop different academic experiments, and based on the criterion of *virtual community*, the author of this study tries to transform the fatigue generated by the demanding and daily use of computers, and the lack of choice of the student in regard of teaching modality. Finally, a brief tour of alternative tools related to games and learning is made, this will help to explore a new space-time where new forms of virtual communication can be implemented.

**Keywords:** art, virtual learning community, *gamer*; teaching and learning methodology, platforms

## Introducción

La invención de internet catapultó la curiosidad nata que como individuos poseemos: fuimos capaces de ver el despliegue de toda la historia y los posibles caminos a seguir, y tuvimos acceso inmediato a diversas culturas, lenguajes, ciencias y productos que se desarrollan contemporáneamente en las demás sociedades del mundo. El conocimiento y la exploración se volvieron un pasatiempo; cada día se encuentran nuevos canales de comunicación y aprendizaje; nuevas formas de buscar, consumir, procesar y diseminar información; a esto se le suma el crecimiento en la capacidad de manejo y desarrollo de nuevas herramientas digitales y su posterior implementación en el campo profesional, lo que, finalmente, permite a relacionar, críticamente, este impulso exploratorio con el individuo y la sociedad.

Este mundo virtual, al abrir nuevos canales de comunicación, logra transformarse y se ha consolidado no solo como una forma o un medio, sino como un mundo en sí mismo, uno que contiene un fondo fluctuante que se adapta a los distintos métodos de enseñanza y, a la vez, crea nuevos.

Para arrancar con la relación entre el videojuego y la investigación, debo empezar aclarando que los juegos de NES (Nintendo Entertainment System) eran especialmente complicados y difícil de finalizar (MB, 2021), a menos que se consiguiera información que mostrara el camino más fácil o algún *glitch* para poder completarlos. Esta información se conseguía a través de revistas especializadas, como Club Nintendo (1991), además, había que memorizarla y muchas veces no quedaba más que anotarla en algún pedazo de papel, que, si por azar aún existe, conmueve de manera especial a los jugadores de antaño. Este tipo de investigación y recopilación de datos sienta las bases del aprendizaje autodidacta que serán el principal motor de crecimiento y desarrollo de mis habilidades profesionales. Para aprender animación 3D buscaba información en tutoriales —que, en un inicio, se encontraban solo en formato escrito—, descargaba manuales de *software* o estaba pendiente de foros; muy poco o nada se encontraba en video. A partir del año 2005, con la llegada de YouTube (Hosch, 2021), la información y el acceso a videos DIY (*do it yourself* o hazlo tú mismo) se multiplicó exponencialmente, no solo en este campo, sino en todo tipo de oficio imaginable, inclusive existen tutoriales de procedimientos quirúrgicos simples.

A continuación, muchas páginas se dedicaron a ofrecer tutoriales y videotutoriales de temas específicos, otras se dieron a la tarea de crear programas de estudios completos, aparecieron los cursos *online* abiertos y masivos (MOOC, por sus siglas en inglés), además de talleres virtuales más complejos y extensos, en los que se podía aprender una nueva habilidad, sin necesidad de conocimientos previos. El desarrollo de los cursos debía ser realizado en solitario, por lo que algunas compañías ofrecían cierto acompañamiento de parte de un instructor o la revisión de ejercicios, esto era un plus que las diferenciaba de sus competidores y atraía consumidores.

Como resultado de esta evolución, desde antes de pandemia, comenzaron a aparecer cursos virtuales que se podían realizar en compañía de otros estudiantes, lo que rompía así la soledad que implica optar por estos talleres. Este supuesto sentido de compañía ayudaba a enfrentar, de mejor manera, la sensación de vacío que puede caracterizar al mundo virtual.

Este texto tiene como finalidad confrontar de manera crítica los aciertos y errores de las estructuras metodológicas de enseñanza-aprendizaje que se usaron y generaron en el cambio apresurado del formato educativo presencial al virtual que ocurrió durante la pandemia de 2020. A partir de las experiencias suscitadas, en conjunto con los estudiantes, y la vivencia previa que como videojugador partícipe de comunidades virtuales, he direccionado metodologías, para que las cátedras funcionen como *comunidades virtuales*, donde se logre el desarrollo del aprendizaje.

Este estudio presenta los resultados obtenidos durante tres semestres consecutivos de labor docente *online* que se condujo bajo los criterios ya mencionados e intentó aportar, de alguna forma, a las discusiones previas que buscaban esclarecer y gestionar nuevos conceptos e ideas para desarrollar metodologías.

## **El efecto de la pandemia sobre la elección vs. la obligación**

Para la academia el concepto de una *carrera virtual* no resulta ajeno, desde mediados del siglo XIX existe la educación a distancia (The History of Online Schooling) que se llevaba a cabo vía correo tradicional. La llegada de internet facilitó estos procesos que, desde mucho antes de su invención, se llevaban a cabo. Estos programas han funcionado en gran medida a través del tiempo, el ser humano y las universidades, como instituciones, aprendieron, sobre la marcha, distintos caminos para llevar adelante estos proyectos, pero un factor primordial para que funcionasen fue la libre elección del consumidor, quien optaba por ellos, ya sea por necesidad o comodidad.

La injerencia que tuvo la pandemia en todos los aspectos de la vida generó un cambio abrupto que obligó a direccionar las cátedras a la modalidad virtual. En este contexto, se debe mencionar que la falta de tiempo para prepararse y el escaso acercamiento previo de los docente a las metodologías y herramientas *online* son factores cruciales para el fracaso de las mismas en los contextos escolares. La Universidad de las Artes, gracias al calendario académico al que se rige, tuvo el “privilegio” de contar con una brecha de tiempo para preparar los insumos y contenidos necesarios para la educación virtual. Sin embargo, a pesar de ese tiempo, fue complicado comprender la magnitud del cambio, pues, al no haber un acercamiento previo a las metodologías *online*, se interpretó lo virtual como otra forma de presencialidad que se desarrollaba a través de una plataforma de videoconferencia.

Un ejemplo de esto es el uso de la cámara durante videoconferencias. Al ser el arte, en sí mismo, un instrumento netamente social, desarrollar las asignaturas en un espacio donde solo aparece un nombre, un *mail* o el seudónimo de algún estudiante —y no la presencia del otro— rompe la mecánica que existía en el salón presencial. Esto, visto desde otra perspectiva, puede jugar a favor de los estudiantes de arte y suavizar los conflictos que el cambio puede ocasionar para el docente. Una de las maneras en las que se puede transformar este impasse en oportunidad es incitar al alumno a que, a manera de juego, cree un avatar que, además de ser una nueva forma de conectarse con sus compañeros y docentes en el mundo virtual, puede, a partir de lo lúdico, ser el inicio de la construcción de la “persona” artística.

Asimismo, en los nuevos medios, el arte también se desarrolla a partir de avatares, memes o *gif*, estos recursos, que normalmente surgen a partir de temas triviales, hoy son herramientas políticas contundentes. Un avatar puede, incluso, representar a un grupo de personas como Anonymous, cuyos simpatizantes usan la máscara de Guy Fawkes creada por David Lloyd (Gibbs, 2015). Los memes son comparables a caricaturas políticas o, en palabras de An Xiao Mina (2019), “son como espejos que están, reflejando, amplificando y distorsionando cultura” (p. 194). Inclusive, la autora define al meme como “el arte callejero de las redes sociales” (p. 21).

La transición a espacios virtuales ha sido un proceso al que nadie ha optado por libre elección, por ende, mantener una política de uso obligatorio de la cámara solo crea más resistencia hacia el mismo. Usualmente, las cámaras se prenden, de manera orgánica, en ciertos momentos y en procesos más personales, como las tutorías individuales. Es innegable que las cámaras apagadas dejan al docente a la merced de un vacío sin retorno, pero, en un espacio virtual, la retroalimentación se desarrolla de otra manera. Como antecedente se debe considerar

que las comunidades de *gamers* son bastante activas; en ellas se entablan buenas amistades y, normalmente, lo único que se ve son letras o lo único que se escucha son voces. Cuando la interacción y participación es constante, se conoce tanto a los cojugadores que, en el caso de una pareja, se comparte un mismo avatar, de igual manera, los demás jugadores pueden determinar quién está al mando con solo ver su estilo de escritura e interacción con los demás.

El problema de la cámara va de la mano con la concepción de los modelos sincrónico y asincrónico, sin embargo, se debe tener en cuenta que no en todas las asignaturas funcionan las mismas estructuras. Las materias prácticas pudiesen desarrollarse de manera asincrónica, mientras que otras, por su naturaleza de interacción y participación, necesitan la conexión en directo para generar la sinergia que demanda la disciplina. Es importante comprender la esencia de los contenidos para definir cómo llevar una determinada cátedra, asimismo, se debe recordar que la metodología *online* es muy similar a la educación a distancia en la que la interacción presencial es muy resumida y, una vez dados los contenidos, se convierte al estudiante en el dueño de su tiempo y el responsable del seguimiento de su progreso. Por ende, una cátedra virtual debería reducir sus actividades presenciales lo más posible, de esta manera, la obligación de seguir dichos contenidos se vuelve más holgada y orgánica, así se le devuelve al alumno cierto poder de decisión con respecto a cuándo y en qué condiciones revisa la asignatura.

En ambos modelos se dejan grabaciones de las clases en la nube. La ventaja consiste en que el alumno puede reverlas y visitarlas cuantas veces sean necesarias, incluso, tiempo después de haber terminado la universidad, esa clase se puede convertir en un libro de consulta frecuente, ya sea para recordar alguna destreza técnica o para encontrar inspiración en algún debate apasionado; como lo declara Lalulula Tv (2015), “Video is the new book” (El video es el nuevo libro). De la misma manera, la ventaja extra que tienen las clases pregrabadas, en la modalidad asincrónica, es que son videos revisados y editados, no existe pérdida de tiempo ni error humano, por tanto, se convierten en un buen libro de texto que, al tratarse como “píldoras formativas” (Bengochea y Medina, 2019), facilita la navegación de sus capítulos. Otra ventaja es que libera al docente y le otorga más tiempo para dedicar a otro tipo de interacción, como el seguimiento personalizado y grupal del curso.

Hay que añadir que, debido a las obligaciones impuestas por la pandemia, tanto alumnos como docentes, nos vimos en la necesidad de agregar, intempestivamente, a nuestro tiempo en pantallas las horas de clases que antes se desarrollaban en modalidad presencial, además las reuniones, con colegas y colaboradores, que se realizan mediante videoconferencia. Esto nos ha obligado a pasar más de doce horas diarias frente a una pantalla.

El uso excesivo de dispositivos tuvo consecuencias negativas, como el síndrome de *burnout* u otros más específicos como el *cybersickness*, que presenta desorientación, mareos y náusea; o el *Zoom burnout* o *Zoom Fatigue*, producido por la constante visualización de uno mismo, interactuando dentro de un ambiente inmóvil (Lee, 2021).

Si la mayoría de trabajadores públicos y privados han sido expuestos a nuevos factores estresantes en su trabajo y en su entorno en general, es prudente y necesario evaluar la incidencia de estos nuevos factores en la salud mental y física de ellos (Yépez, 2021).

Esta afirmación no solo se debe aplicarse a los trabajadores, debe tomar en cuenta también a los estudiantes, ya que ellos han pasado por el mismo cambio que, de haber sido voluntario, no generaría tanto agotamiento.

## Procesos de experimentación virtual en comunidad

En su libro *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (1993), Rheingold define a las comunidades virtuales como:

Agregaciones sociales que surgen de la Net cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas a lo largo de un tiempo considerable y con suficiente sentimiento humano, como para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio. (p. 6)

Esta concepción no es nueva para los videojuegos, puesto que, desde mucho antes de la existencia de internet, se creaban aproximaciones a este tipo de comunidades. Con la llegada de los Massive Multiplayer Online Games (MMOG, por sus siglas en inglés), la idea de comunidad virtual se expandió y creó subgrupos o facciones dentro de los mismos juegos o metaversos — como Minecraft, World of Warcraft o Fortnite—, estas agrupaciones más pequeñas se rigen bajo sus propias reglas e incluso interactúan fuera del mundo en que se formaron, para participar en otras plataformas, lo que genera un ambiente cooperativo entre jugadores. Según Bertacchini y Borrione (2012), “las fortalezas y debilidades asimétricas de las clases fomentan colaboración durante la batalla, así como en breves encuentros” (p. 215), esto trasciende las necesidades del juego, ya que gracias a las conexiones que se crean es fácil encontrarse compartiendo vivencias del día a día o haciendo y respondiendo preguntas de otra índole, lejana a los intereses base que formó la comunidad, es decir, las fortalezas de un jugador también suplen las debilidades de otro, incluso fuera del juego.

A través de avatares o personas se crea indiscutiblemente otra realidad, donde, si realmente nos dejamos llevar y nos mezclamos con la misma —como en Second Life, Habbo, etc.—, se crea el peligro latente de olvidar quiénes somos y cómo interactuar en la vida real, ya que la persona creada en la virtualmente puede convertirse en una piel mucho más cómoda que habitar.

“Esta es la verdad de la psiquis de mi ser y en la vida real por las restricciones sociales, etc., no me es permitido realizarlo”, dicen Fiennes y Zizek (2006, p. 24). En el documental *The pervert guide to cinema* (2006), se plantea que mediante el juego se puede expresar el verdadero yo. Cuando el individuo se aleja de su ego y da más libertad a su sombra no hay repercusiones reales y el sentirse juzgado por la sociedad pierde su poder. Por ende, la “persona” puede transformarse en el ego. “Pienso luego existo” es reemplazado por “comando luego existo”, porque ya no pienso, solo soy, precisamente, porque cualquier acción realizada de forma virtual no tiene peso en la realidad.

La misma institucionalidad no permite al alumno alejarse completamente de su ego, pero este medio sí le permite crear una nueva persona, un tercer yo que pudiese escapar de esa realidad y ser traducido a la realidad fuera de la nube. La integración de lo digital hacia lo material se entiende como un aspecto positivo, pero existe el peligro de que esta se de en a la vía contraria y que, como consecuencia, desaparezca el ego y solo quede el tercer yo.

Alejándonos brevemente de lo virtual, en la concepción de *comunidad de aprendizaje*, la cooperación entre participantes se vuelve un factor que determina el desarrollo de todos los estudiantes. A través del diálogo y cooperación, estos se potencian entre ellos y a sus especificidades, es decir, las fortalezas de uno suplen las debilidades del otro. Rodríguez Domínguez (2017) focaliza estos procesos de la siguiente manera: el aprendizaje, entonces, es considerado un proceso que se logra no solamente por los estudiantes, sino que es parte de todos los miembros de una comunidad, donde todos se transforman y transforman el medio en que se desenvuelven.

Como proponen Donatila Ferrada y Ramón Flecha (2008), uno de los pilares que conforman la pedagogía de una comunidad de aprendizaje es una verdadera igualdad; solo una equidad completamente excluyente de las diferencias que puedan existir entre los pares que conforman dicha comunidad certifica el éxito de la misma. Sin embargo, continúan los autores, “las reformas que favorecen la diversidad han fomentado desigualdades educativas”, pero la verdadera igualdad “asegura que todas las personas, desde su cultura, religión, género, estilo de vida, etc., tengan las mismas oportunidades a la vez que se fomenta la igualdad de resultados” (Ferrada y Flecha, 2008, s.p.).

Este escenario de verdadera igualdad se vuelve aún más propicio en una comunidad de aprendizaje virtual, ya que a través de avatares y *nicknames* las diferencias sociales, culturales etc., que los participantes puedan tener, desaparecen por completo y solo surgen si un participante las quiere dar a conocer, por algún motivo en específico.

Gairín (2006) propone, en su artículo “Las comunidades virtuales de aprendizaje”, que estas son simples comunidades virtuales que reemplazan el intercambio de saberes de ámbitos triviales, por saberes enfocados en la enseñanza y crecimiento profesional, es decir que “trata de situar la propuesta al servicio del aprendizaje, de la formación y del intercambio creativo” (p. 55).

Bajo los criterios establecidos previamente de comunidad virtual como de comunidad de aprendizaje, el criterio de Gairín queda muy por debajo de lo que la mezcla de estas dos ideas puede ofrecer, por ende, se propone que se entienda a una *comunidad virtual de aprendizaje* como una serie de redes sociales colaborativas, cooperativas, participativas e igualitarias que se desarrollan en un espacio virtual y se construyen con el objetivo de conseguir el desarrollo de la formación profesional y el intercambio creativo de sus integrantes.

Para que se genere una comunidad de aprendizaje virtual se buscó una plataforma que facilitara el seguimiento personalizado y grupal del curso y que estuviera fuera de la selección convencional que incluye a WhatsApp<sup>1</sup>, aplicación que debería estar destinada a amigos y familiares. Asimismo, una herramienta como Teams es, en cambio, muy impersonal; su propio diseño y cuenta de acceso arrastra a la formalidad universitaria. Instagram es incómoda para desarrollar conversaciones largas y no es un lugar donde se pueda dar una cátedra a manera de foro. En este contexto, se invita a docentes a buscar medios alternativos, pues las opciones comunes no deberían de ser usadas, ya que no favorecen a la construcción de una comunidad virtual.

Se eligió Discord como plataforma de comunicación, por ser una aplicación diseñada expresamente para *gamers*. Esta permite a sus usuarios instalarla o abrirla directamente desde un navegador, además se puede usar en un celular y computador, también se pueden hacer llamadas por privado, llamadas grupales, chatear de manera fácil y rápida, y usar *gifs* y *stickers*, pero con la ventaja de poder enviar textos largos que dan pie a que se la pueda utilizar como un foro. Lo más relevante de esta red es que permite, al creador de un grupo, usar diferentes tipos de *bots*; estas programaciones, a manera de *plugin*, posibilitan tener diferentes tipos de actividades interactivas, como reproducir música o crear un contador de palabras que ayude a reconocer cuando un *alumno-jugador* ha escrito un determinado número de palabras en el chat —lo que le hace subir de nivel—, etc. Discord, al ser *open source* —su código está abierto para el desarrollo de los usuarios—, permite que se puedan crear propios códigos, lo que se presenta como una oportunidad para aquellos alumnos interesados en el desarrollo de arte a través de nuevos medios.

---

<sup>1</sup> Lastimosamente sí se usó dicha herramienta para crear grupos de trabajo y de clases, lo que se convirtió en una molestia, por la constante creación de grupos en otros contextos.

Este medio otorga cierta libertad al alumno, lo invita a compartir información pertinente a la clase o algo trivial, a hacer preguntas sobre la materia o algún proceso de la universidad y, sobre todo, a que otro alumno conteste preguntas, lo que sienta las bases para generar una comunidad virtual de aprendizaje, donde los alumnos pueden compartir experiencias, tutoriales o memes, todo con el fin de no solo cumplir el objetivo de pasar la materia, sino también de disfrutar el proceso. En ningún momento se les pide a los alumnos que pongan su nombre real; su nombre de usuario lo deciden ellos. En este contexto, un proceso interesante es descifrar qué pseudónimo pertenece a qué alumno. Como se dijo con anterioridad, la cámara se prende de manera orgánica y en otras circunstancias.

Sofía Gutiérrez y Christian Duche, estudiantes que pasaron por este proceso, comentan: “El medio en *discord*, fue una experiencia muy diferente a WhatsApp. Me sentí más en comunidad, pude ayudar a algunos de mis compañeros y estudiar con este medio” (Gutiérrez, comunicación personal, 2021).

Me parece interesante y práctico el manejo de la clase en esta nueva modalidad virtual, creo que ha ido evolucionando en los diferentes años [...]. Con mis compañeros concluimos que es uno el que hace la diferencia en ese grupo visual. (Duche, comunicación personal, 2021)

La plataforma online seleccionada en la Universidad de las Artes como campus virtual es Moodle, una herramienta que, así como puede perder la atención e interés de los alumnos, puede ser una palanca que los invite a seguir los procesos y navegar entre sus contenidos de manera fácil. En ella, el orden, la organización y las estrategias de una clase bien esquematizada ayudan al alumno a la correcta comprensión y desempeño de la materia. Se realizaron varios experimentos a lo largo de todo este tiempo de pandemia, muchos propiciados por los mismos alumnos. El último resultado obtenido me ha devuelto dos criterios que considero importantes y quisiera compartir:

- Las entregas de tareas no están habilitadas en la semana en la que se las envía, existe un espacio de recepción al inicio de Moodle. Ahí se indican fechas de entrega de todas las tareas y después se habilitan según se las envía. Esto no solo facilita la acción del docente al momento de buscar los trabajos, también ayuda al alumno, quien, al entrar al campus virtual, verá, en primer lugar, el espacio de la entrega de deberes. Esta está siempre presente para su uso directo, no es necesario buscarlo y recuerda constantemente la fecha de las entregas.
- Las semanas están dispuestas según la más reciente, de tal forma que la semana actual siempre va a ser la primera en visualizarse y, por ende, su acceso será el más rápido. Solo en caso de querer revisar alguna clase anterior, se deberá desplazarse hacia abajo.

En estos experimentos no todo fue aciertos, por ejemplo, se intentó dejar todas las semanas abiertas, de manera que los estudiantes tuvieran a disposición toda la información del semestre y, de hecho, pudiesen terminar la asignatura antes. Sin embargo esto solo creó confusión y descuido. Quisiera ser más enfático en este punto y reiterar que fue un completo fracaso.

## Conclusión

Pese a que el cansancio que produce lo *online* ha aumentado a lo largo de este tiempo, hay quienes opinan que preferirían quedarse en esta modalidad. La preferencia por una metodología virtual ha tomado fuerza y se ha demostrado que se puede ofrecer esa opción, más allá de tomarla o no, la experiencia adquirida va a ocasionar cambios en la metodología presencial. Seguramente habrán

metodologías o herramientas que se continúen practicando una vez que se haya regresado al aula. Durante este tiempo los docentes hemos descubierto mejores formas de impartir conocimiento o de llevar los procesos. En el caso de que los institutos educativos superiores decidan crear una opción *online*, esta estará destinada al éxito, ya que para una experiencia virtual sea realmente efectiva, la libre elección del estudiante de formar parte de la misma es crucial; de la misma manera, los docentes que busquen afrontarla, ya tienen experiencia previa y sabrán ajustar, de mejor manera, sus cátedras a lo *online* y no en sentido contrario.

Para finalizar, las herramientas con las que se puede discursar sobre lo *online* aún son poco exploradas, como el uso de realidad virtual o realidad aumentada. Un caso que llama la atención de manera particular es el trabajo de Patrick Osborne, quien, mediante herramientas 3D y captura facial, gestionó y dirigió una obra de teatro escolar (Munday, 2021), o el uso de los metaversos como espacios alternativos para generar mejores interacciones entre los participantes de una comunidad de aprendizaje. Vale la pena recalcar que, hoy por hoy, en los metaversos, se han desarrollado conciertos, incluso, hay empresas que han optado por llevar a cabo sus reuniones dentro de ellos, para, así, escapar de la monotonía en la que nos encierran las videoconferencias.

## Referencias bibliográficas

- Bengochea, L. y Medina, J. (2013). *El papel de los videotutoriales accesibles en el aprendizaje del futuro*. Actas Del V Congreso Internacional Atica 2013 y Huancayo (Perú), 5, 80–87.
- Bertacchini, E. y Borrión, P. (2012). Virtual Worlds, Online Gaming Communities and Cultural Commons. In E. Bertacchini; G. Bravo; M. Marrelli y W. Santagata (ed.), *Cultural Commons* (pp. 208-227). Edward Elgar Publishing.
- Ensslin, A. y Muse, E. J. (2016). *Creating second lives: Community, identity and spatiality as constructions of the Virtual*. Routledge.
- Ferrada, D. y Flecha, R. (2008). El modelo dialógico de la pedagogía: un aporte desde las experiencias de comunidades de aprendizaje. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 34(1), 41-61. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052008000100003>
- Fiennes, S. y Zizek, S. (2006). *The Perverts Guide to Cinema*. Reino Unido.
- Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *EDUCAR*, 37, 41-64.
- Gibbs, A. (Diciembre 30 de 2015). *The man behind the Anonymous mask*. CNBC. <https://www.cnbc.com/2015/12/29/the-man-behind-the-anonymous-mask-v-for-vendettas-david-lloyd.html>
- Hosch, W. L. (Septiembre 15 de 2021). *YouTube*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/YouTube>
- Lalulula.tv. (Agosto 20 de 2017). *Video is the new book*. <https://lalulula.tv/offline/video-is-the-new-book-2015>
- Lee, A. (Septiembre 15 de 2021). *Companies are coworking in the metaverse to stave off Zoom burnout and spark new types of collaboration*. Digiday. <https://bit.ly/3n5Liji>
- Mb, F. (Mayo 12 de 2021). *Los 66 videojuegos más difíciles de la historia*. Xataka. <https://www.xataka.com/videojuegos/videojuegos-dificiles-historia-2>
- McKay, E. y Lenarcic, J. (2015). *Macro-Level Learning through Massive Open Online Courses: Strategies and Predictions for the Future (1st ed.)*. IGI Global.
- Mina, A. X. (2019). *Memes to Movements: How the World's Most Viral Media Is Changing Social Protest and Power (Illustrated ed.)*. Beacon Press.
- Miranda, M. E. (Mayo 27 de 2018). *Online Gaming and the New Metaverse*. <https://medium.com/@marcelloecm/online-gaming-and-the-new-metaverse-3610bb38a47a>
- Munday, R. (Junio 1 de 2021). *Patrick Osborne Saves a School Play in Animated Short Film "Drawn Closer" | Short of the Week*. <https://www.shortoftheweek.com/news/patrick-osborne-drawn-closer/>

- Pietrangelo, A. (Febrero 4 de 2021). *All About Cybersickness*. Healthline. <https://www.healthline.com/health/cybersickness>
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier (revised edition)*. The MIT Press.
- Rodríguez, D. (2017). Organización y funcionamiento de una comunidad de aprendizaje. *Fundamentación científica. Educación y Ciencia*, 6(48), 104-115.
- Yépez, N., & L. (Septiembre 13 de 2021). *La sociedad de los Quemados*. La Mirilla.Ec. <https://lamirillaec.wordpress.com/2021/09/13/la-sociedad-de-los-quemados/>

 **Volver al índice**

