

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/369880757>

PREDISPOSICIONES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS HACIA EL USO DE SECOND LIFE

Conference Paper · January 2022

CITATIONS

0

READS

9

2 authors:



Lucía Núñez-Sánchez
Universidad de Huelva

16 PUBLICATIONS 44 CITATIONS

SEE PROFILE



Ana Duarte Hueros
Universidad de Huelva

103 PUBLICATIONS 1,277 CITATIONS

SEE PROFILE

EDUtec 2022
EDUCACIÓN TRANSFORMADORA EN UN MUNDO DIGITAL: CONECTANDO PAISAJES DE APRENDIZAJE
Coordinan:
Agudelo, O.L.; de Benito, B.; Darder, A.; Moreno, J.; Munar, J.; Negre, F.;
Pérez, A.; Salinas, J.; Tur, G.; Urbina, S.
Palma: IRIE (Institut de Recerca i Innovació Educativa), 2022.

Libro digital, PDF Archivo Digital:
1. Transformación del proceso educativo mediante tecnología
2. Paisajes digitales con tecnología
3. Gestión transformadora de la educación y tecnologías.

Diseño portada: José Carbonero.
Maquetación: Eva Barceló

ISBN: 978-84-09-48971-8



PREDISPOSICIONES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS HACIA EL USO DE SECOND LIFE



Núñez Sánchez, Lucía,

<https://orcid.org/0000-0001-5823-3382>. lucia.nunez@dedu.uhu.es;

Duarte Hueros, Ana,

<https://orcid.org/0000-0002-3819-5857>. duarte@uhu.es;

Palabras clave: Educación Superior, Aprendizaje Virtual, Metaverso, Análisis Cuantitativo.

RESUMEN

Los mundos virtuales como Second Life (SL) se conforman como entornos digitales en los que desarrollar actividades de la vida diaria que hasta ahora sólo se podían desarrollar en un entorno físico (real o imaginado). El presente trabajo describe el estudio realizado sobre las variables predictoras del uso de SL por parte de estudiantes universitarios, analizándose también las relaciones entre ellas. Siguiendo el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM) propuesto por Davis (1989) se realiza un estudio exploratorio con enfoque cuantitativo, utilizando para la recogida de información el cuestionario original adaptado a las características de nuestro estudio. La muestra está formada por estudiantes de universidades con experiencias previas de formación con SL. Los resultados permiten establecer relaciones significativas entre las variables y la confirmación de hipótesis, destacando de manera clara la relación entre las variables: entretenimiento y utilidad percibida como determinantes de su intención de utilizar SL con fines formativos. Las conclusiones de este estudio permiten profundizar en el conocimiento de las variables que pueden ayudar a predecir el éxito de la puesta en marcha de iniciativas innovadoras con mundos virtuales en contextos universitarios.

1. INTRODUCCIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los estudiantes actuales requieren de universidades que les ayude a formarse para un futuro que, en gran medida se considera incierto, pero en el que, hoy por hoy, se atisba van a estar muy presentes las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Por otra parte, es necesario que estas universidades aprovechen el potencial que estas TIC les ofrecen para brindar una formación de calidad y adaptada a las demandas actuales y futuras. Consciente de ello, el profesorado universitario pone a prueba nuevos recursos e implementa nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje con los que conseguir verdaderas innovaciones educativas, adaptando para ello el espacio y el tiempo, para dar cabida a los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que, con fuerza, van tomando forma.

En este contexto, se erige un nuevo espacio de educación, los mundos virtuales 3D, entornos utilizados por distintas universidades, destacando entre ellos SL, considerado el mundo virtual tridimensional más utilizado con fines educativos (Lorenzo et al., 2018; Pellas & Kazanidis, 2014; Rudolphi, 2020).

2. MÉTODO

Se realiza un estudio exploratorio, diseñado sobre la base de la teoría de Davis (1989), su Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM) y las ampliaciones realizadas en estudios posteriores por otros autores (Cabero et al, 2018).

2.1. Objetivo

En el presente estudio, se plantea conocer las variables de influencia en la intención de uso de SL por parte de los estudiantes, centrándonos también en el análisis de las relaciones que se observan entre las variables: entretenimiento percibido; facilidad de uso; utilidad que confiere al entorno. Su influencia sobre la actitud hacia el entorno y de ésta sobre su intención de uso.

2.2 Instrumento

Para ello se aplica un cuestionario diseñado ad hoc tomando como referencia el original de Davis (1989). Este instrumento sufre diferentes fases de elaboración y evaluación hasta obtener un alto grado de fiabilidad y confiabilidad según los estadísticos utilizados. Se analizan las respuestas obtenidas a través del paquete informático SPSS 21.0.

2.3. Muestra

La población objeto de estudio es limitada debido a las características que debían cumplir los sujetos para participar. Esto es, alumnado que ha recibido previamente formación en el entorno de SL en alguna de las asignaturas oficiales de la carrera universitaria en la que se encuentra matriculado. Han participado estudiantes de las universidades de Málaga, UNED y Salamanca.

3. RESULTADOS

Los resultados estadísticos obtenidos han sido relevantes y confirmatorios. A grandes rasgos, del análisis de resultados se infiere:

- Los estudiantes participantes en el estudio manifiestan actitudes altamente positivas hacia la utilización de SL para aprender en la universidad.
- Utilizar y aprender en un entorno de formación virtual como SL les es ameno, agradable formarse en él.
- Consideran que se trata de un entorno que permite desarrollar un aprendizaje flexible, además de ser sencillo y fácil de usar.
- La percepción que el alumno tiene sobre la utilidad de SL para su aprendizaje, se relaciona con su intención de volver a utilizarlo como entorno formativo.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Según las variables analizadas, se obtienen resultados en sintonía con otros autores (Lorenzo et al., 2018; Qvist et al. 2015). Se puede argumentar que, de acuerdo con la perspectiva de los estudiantes, SL presenta posibilidades como entorno formativo al facilitar la inmersión en el proceso de aprendizaje, incitando la motivación y la participación en el mismo.

5. REFERENCIAS

- Cabero-Almenara, J., Marín-Díaz, V., & Samper-Requena, B.E. (2018). Aceptación del Modelo Tecnológico en la enseñanza superior. *Revista de Investigación Educativa*, 36(2), 435–453. <https://doi.org/10.6018/rie.36.2.292951>
- Davis, F.D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340. <http://bit.ly/2s9IAaj>

- Lorenzo, R., Pavia, J., & Sendra, F. (2018). Possibilities of the three-dimensional virtual environment tridimensional Second Life for training in radiology. *Radiologia*, 60, 273–279.
- Qvist, P., Kangasniemi, T., Palomäki, S., Seppänen, J., Joensuu, P., Natri, O., Närhi, M., Palomäki, E., Tiitu, H., & Nordström, K. (2015) Design of Virtual Learning Environments: Learning Analytics and Identification of Affordances and Barriers. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 5(4), 64-75. <https://www.learn-tech-lib.org/p/207349/>
- Pellas, N. & Kazanidis, I. (2014). Engaging students in blended and online collaborative courses at university level through Second life: Comparative perspectives and instructional affordances. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 20(2), 123-144. DOI:10.1080/13614568.2013.856958
- Rudolphi, T., Jimenez-Zayas, A., & Sendra, F. (2020). Introduction to Second Life® As a Virtual Training Environment: Perception of University Teachers. *Proceedings*, 54(1):18. <https://doi.org/10.3390/proceedings2020054018>