

EL METAVERSO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DEL COMPORTAMIENTO CREATIVO

THE METAVERSE AS A TEACHING TOOL IN THE DEVELOPMENT OF CREATIVE BEHAVIOUR

Tamara Cusnier

tamaracusnier@hotmail.com

Universidad José Antonio Páez

Resumen: La creatividad es una conducta inherente al ser humano, sin embargo, su manifestación está sujeta al manejo adecuado de una serie de bloqueos, intelectuales-perceptivos, emocionales, físicos y socio- culturales. En la actualidad la tecnología nos proporciona innumerables recursos que pueden adecuarse a los procesos de aprendizaje de asignaturas tradicionales y otras de vanguardia. Los estudiosos de las redes 3D o metaverso señalan que en estos espacios las personas pueden expresar con mayor libertad y seguridad aquello que no se atreven en el mundo real. La presente investigación ha sido analizar el comportamiento de algunos estudiantes en el entorno 3D y evaluar las posibilidades didácticas del mundo virtual como herramienta pedagógica para el desarrollo del comportamiento creativo aplicado a la solución creativa de problemas en la asignatura Creatividad e Inventiva, en la universidad José Antonio Páez. Para ello se realizó un estudio cualitativo utilizando la fenomenología y comparando el comportamiento de un grupo de estudiantes en la solución creativa de problemas de alta incertidumbre e inmersos en el mundo virtual de Second life y otros que aplican los mismos métodos de solución de problemas en el mundo real. Los resultados obtenidos aportan interesantes contenidos que permiten consolidar estrategias pedagógicas, actualizadas y novedosas apoyadas en la tecnología 3D para la estimulación y desarrollo del comportamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Creatividad e Inventiva.

Palabras clave: Comportamiento Creativo, Metaverso, Solución creativa de Problemas.

Abstract: Creativity is a behavior inherent to the human being, however, its manifestation is subject to the adequate management of a series of intellectual-perceptual, emotional, physical and socio-cultural blocks. Currently, technology provides us with countless resources that can be adapted to the learning processes of traditional and other cutting-edge subjects. Scholars of 3D networks or metaverse point out that in these spaces people can express more freely and safely what they do not dare to do in the real world. The present research has been to analyze the behavior of some students in the 3D environment and evaluate the didactic possibilities of the virtual world as a pedagogical tool for the development of creative behavior applied to the creative solution of problems in the subject Creativity and Inventiveness, at the José University Antonio Paez. For this, a qualitative study was carried out using phenomenology and comparing the behavior of a group of students in the creative solution of problems of high uncertainty and immersed in the virtual world of Second life and others that apply the same problem-solving methods in the real world. The results obtained provide interesting content that allows us to consolidate updated and innovative pedagogical strategies supported by 3D technology for the stimulation and development of creative behavior in the teaching-learning process of the Subject of Creativity and Inventiveness.

Keywords: Creative Behavior, Metaverse, Creative Problem Solving