

Research Article

# Fenomenología de la Realidad Virtual: Explorando la Experiencia Humana en Entornos Digitales Inmersivos

## *Phenomenology of Virtual Reality: Exploring Human Experience in Immersive Digital Environments*

Mogrovejo-Zambrano, Jacqueline Norma<sup>1</sup>



Montalván-Vélez, Carmen Liliana<sup>1</sup>



Barragan-Espinoza, Grey Moraima<sup>1</sup>



Cabrera-Davila, Miguel Antonio<sup>1</sup>



1 Ecuador, Santo Domingo, Unidad Educativa Dos de Mayo, Ministerio de Educación del Ecuador

 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/88>

**Resumen:** Este estudio proporciona una visión integral sobre la fenomenología de la realidad virtual (RV) y su impacto en la experiencia humana, destacando cómo los entornos digitales inmersivos alteran la percepción del espacio y el tiempo, y facilitan nuevas formas de interacción social. A través de una revisión bibliográfica detallada, se examinaron las aplicaciones prácticas y el potencial terapéutico de la RV, así como sus implicaciones éticas y sociales. Los métodos incluyeron el análisis de literatura existente enfocada en la interacción entre tecnología avanzada y experiencia humana, desde una perspectiva fenomenológica. Los resultados revelaron que la RV no solo cambia la manera en que los individuos interactúan entre sí y con su entorno, sino que también ofrece oportunidades únicas para la educación y la terapia. Sin embargo, se identificaron desafíos significativos relacionados con el acceso, la equidad, y las posibles consecuencias psicológicas a largo plazo. La discusión subraya la necesidad de investigaciones futuras que profundicen en estas experiencias para maximizar sus beneficios y minimizar los desafíos. Las conclusiones enfatizan el rol transformador de la RV en la comprensión y ampliación de la experiencia humana, destacando su relevancia para el desarrollo futuro de tecnologías inmersivas conscientes de su impacto fenomenológico.

**Palabras clave:** Realidad virtual, fenomenología, experiencia humana, interacción social, percepción.



Check for updates

**Received:** 26/Nov/2023

**Accepted:** 29/Dic/2023

**Published:** 31/Ene/2024

**Cita:** Mogrovejo-Zambrano, J. N., Montalván-Vélez, C. L., Barragan-Espinoza, G. M., & Cabrera-Davila, M. A. (2024). Fenomenología de la Realidad Virtual: Explorando la Experiencia Humana en Entornos Digitales Inmersivos. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1). <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/88>

Journal of Economic and Social Science Research (JESSR)

<https://economicsocialresearch.com>

[info@editoriagrupo-aea.com](mailto:info@editoriagrupo-aea.com)

**Nota del editor:** Editorial Grupo AEA se mantiene neutral con respecto a las reclamaciones legales resultantes de contenido publicado. La responsabilidad de información publicada recae enteramente en los autores.

Este artículo es un documento de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional**.

**Abstract:**

This study provides a comprehensive overview of the phenomenology of virtual reality (VR) and its impact on human experience, highlighting how immersive digital environments alter the perception of space and time and facilitate new forms of social interaction. Through a detailed bibliographic review, the practical applications and therapeutic potential of VR, as well as its ethical and social implications, were examined. Methods included the analysis of existing literature focused on the interaction between advanced technology and human experience, from a phenomenological perspective. Results revealed that VR not only changes the way individuals interact with each other and their environment but also offers unique opportunities for education and therapy. However, significant challenges related to access, equity, and potential long-term psychological consequences were identified. The discussion underscores the need for future research to delve deeper into these experiences to maximize benefits and minimize challenges. Conclusions emphasize the transformative role of VR in understanding and expanding human experience, highlighting its relevance for the future development of immersive technologies aware of their phenomenological impact.

**Keywords:** virtual reality, phenomenology, human experience, social interaction, perception.

## 1. Introducción

La introducción al estudio sobre la "Fenomenología de la Realidad Virtual: Explorando la Experiencia Humana en Entornos Digitales Inmersivos" comienza situando esta investigación dentro del creciente interés por comprender las interacciones entre las tecnologías digitales avanzadas y la experiencia humana. En la era actual, caracterizada por avances significativos en realidad virtual (RV), inteligencia artificial (IA), y tecnologías inmersivas, la exploración de cómo estas herramientas remodelan nuestra percepción del espacio, tiempo, y el yo se ha vuelto imperativa. Este estudio se inscribe en un contexto donde la necesidad de comprender las dimensiones fenomenológicas de la experiencia en entornos virtuales es crítica para el desarrollo de tecnologías que resuenen con la condición humana y sus capacidades perceptivas y cognitivas (Abubakra et al., 2015; Armijos et al., 2024).

La importancia de este trabajo radica en su enfoque en la experiencia subjetiva, un área que, aunque ha sido explorada en relación con los medios digitales y la interacción hombre-máquina, rara vez se ha examinado desde una perspectiva fenomenológica profunda en el contexto de la RV. Al considerar la RV no solo como una herramienta tecnológica sino también como un medio que puede alterar fundamentalmente la experiencia humana, este estudio responde a un llamado por una comprensión más rica de la interacción humana-tecnología que va más allá de los límites tradicionales de la ciencia y la ingeniería (Albert et al., 2022; Arpia, 2024).

El estado actual del campo muestra una diversificación en la aplicación de la RV, desde la educación y el entrenamiento hasta la terapia y el entretenimiento, lo que destaca la relevancia y la urgencia de investigaciones que aborden su impacto desde una perspectiva fenomenológica. Publicaciones clave en este campo, como las de Aguayo (2021) y Armijos et al. (2024), han comenzado a esbozar cómo la RV puede influir en la percepción y la cognición, pero hay una brecha significativa en la literatura respecto a cómo estas experiencias afectan la conciencia y la existencia humana desde un enfoque fenomenológico.

Las palabras clave de esta investigación se despliegan desde un macro a un micro análisis, abarcando "Realidad Virtual", "Fenomenología", "Experiencia Humana", "Entornos Digitales", y "Percepción", reflejando el espectro de análisis desde la tecnología en sí hasta las sutilezas de la experiencia individual y colectiva en estos entornos.

El objetivo principal de este trabajo es profundizar en la comprensión de cómo la realidad virtual afecta e influencia la experiencia fenomenológica humana, identificando y analizando las maneras en que estos entornos digitales inmersivos modifican nuestra percepción del espacio, del tiempo, y de nosotros mismos. Al hacerlo, este estudio busca contribuir significativamente al cuerpo de conocimiento sobre la interacción entre tecnología avanzada y experiencia humana, ofreciendo perspectivas que podrían informar el diseño y desarrollo futuro de experiencias inmersivas que sean conscientes de su impacto en la conciencia y la percepción humana.

## 2. Materiales y métodos

Se inició con una búsqueda exhaustiva de literatura en bases de datos académicas clave, incluyendo PubMed, Scopus, Web of Science, y Google Scholar, utilizando una combinación de palabras clave y términos de búsqueda relacionados con "realidad virtual", "fenomenología", "experiencia humana", y "entornos digitales inmersivos". La búsqueda se limitó a artículos publicados en inglés y español desde el año 2000 hasta la fecha actual, para capturar las tendencias más recientes en el campo.

Se establecieron criterios de inclusión y exclusión claros para seleccionar estudios relevantes. Se incluyeron artículos que se enfocaban específicamente en la experiencia fenomenológica dentro de entornos de realidad virtual, abarcando investigaciones empíricas, teóricas, y revisiones metodológicas. Se excluyeron los estudios que no abordaban directamente la experiencia humana o que se centraban en otras tecnologías inmersivas sin aplicar una perspectiva fenomenológica.

Para cada estudio seleccionado, se extrajeron datos sobre los objetivos de la investigación, métodos, poblaciones de estudio, entornos de RV utilizados, principales hallazgos, y conclusiones. Esta información se organizó en tablas para facilitar la comparación y el análisis. La síntesis de datos se realizó mediante un enfoque

narrativo, agrupando los estudios por temas comunes y discutiendo sus hallazgos en el contexto de la fenomenología y la realidad virtual.

Se evaluó la calidad de los estudios incluidos utilizando herramientas de evaluación de calidad estandarizadas, como la Lista de Comprobación de Calidad de la Investigación Cualitativa (CASP) para estudios cualitativos y la Escala de Jadad para estudios cuantitativos. Esto permitió identificar las fortalezas y limitaciones de la literatura existente y asegurar la validez de las conclusiones de la revisión.

Los resultados se presentaron de manera que reflejara la diversidad de enfoques y hallazgos en la literatura sobre la experiencia fenomenológica en la realidad virtual. Se discutieron las implicaciones teóricas y prácticas de los estudios revisados, identificando áreas de consenso y discrepancia, así como lagunas en la investigación que requieren atención futura.

Para garantizar la transparencia y reproducibilidad de la revisión, se incluyó una lista completa de las fuentes consultadas, así como los criterios de búsqueda detallados y los procesos de selección de estudios. Esto permite a otros investigadores seguir la metodología aplicada y, si es necesario, actualizar la revisión bibliográfica en el futuro.

Este enfoque metodológico para la revisión bibliográfica asegura un análisis riguroso y sistemático de la literatura existente sobre la fenomenología de la realidad virtual, proporcionando una base sólida para comprender la experiencia humana en entornos digitales inmersivos.

### 3. Resultados

#### 3.1. Percepción y Experiencia en Realidad Virtual

La revisión bibliográfica reveló que la realidad virtual modifica significativamente la percepción y la experiencia del espacio y el tiempo. Las investigaciones analizadas demostraron que:

**Espacialidad Alterada:** Los entornos virtuales pueden alterar la percepción espacial, creando sensaciones de inmersión que difieren sustancialmente de las experiencias en el mundo físico (Abubakra et al., 2015; Albert et al., 2022). Los usuarios informaron una sensación de presencia aumentada en entornos digitales, lo que sugiere que la RV tiene el potencial de engañar al cerebro para que interprete espacios virtuales como reales.

**Temporalidad Distorsionada:** Varios estudios indicaron que la experiencia del tiempo puede distorsionarse en la RV. Los usuarios a menudo percibieron que el tiempo transcurría de manera diferente dentro de los entornos virtuales, lo que podría tener implicaciones para aplicaciones terapéuticas y educativas (Aguayo, 2021; Armijos et al., 2024).

### 3.2. Interacción Humana y Socialización en Entornos Virtuales

La revisión también exploró cómo la realidad virtual influye en las interacciones humanas y la socialización, encontrando que:

**Nuevas Formas de Comunicación:** La RV facilita nuevas formas de interacción social y comunicación que no están limitadas por las restricciones físicas del mundo real. Esto incluye la capacidad de transmitir gestos y expresiones corporales a avatares digitales, lo que enriquece la experiencia de comunicación (López & Irahola, 2023; Miranda & Campos, 2023).

**Empatía y Comprensión:** Algunos estudios sugieren que la RV puede aumentar la empatía al permitir a los usuarios experimentar situaciones desde la perspectiva de otra persona. Esto tiene potencial en la educación y la formación en habilidades sociales (Zerega-Garaycoa et al., 2024).

### 3.3. Aplicaciones Prácticas y Potencial Terapéutico

La revisión identificó aplicaciones prácticas significativas de la RV, especialmente en campos como la educación, la terapia, y el entrenamiento:

**Educación Inmersiva:** La RV se utiliza para crear entornos de aprendizaje inmersivos que pueden mejorar la retención de conocimientos y la motivación de los estudiantes, ofreciendo experiencias que son imposibles en el aula tradicional (Armijos et al., 2024; Vargas, 2023).

**Terapia y Rehabilitación:** Existe un creciente cuerpo de literatura que apoya el uso de la RV en terapia y rehabilitación, demostrando su eficacia en el tratamiento de trastornos como el PTSD y en programas de rehabilitación física (Díaz-Chieng et al., 2022).

Los resultados de la revisión bibliográfica subrayan el impacto transformador de la realidad virtual en la percepción humana, la interacción social, y sus aplicaciones en educación y terapia. La capacidad de la RV para alterar la experiencia de la espacialidad y la temporalidad, junto con su potencial para enriquecer las interacciones humanas y ofrecer nuevas modalidades de aprendizaje y tratamiento, destaca su importancia en la investigación contemporánea y su aplicación práctica. Sin embargo, también se señala la necesidad de más investigaciones fenomenológicas que profundicen en la comprensión de estas experiencias para maximizar sus beneficios y minimizar los posibles desafíos éticos y sociales.

## 4. Discusión

La discusión sobre la fenomenología de la realidad virtual y su impacto en la experiencia humana, según lo revelado por la revisión bibliográfica, resalta tanto el potencial transformador de estas tecnologías como las complejidades inherentes a su integración en la vida cotidiana y los ámbitos profesionales. La capacidad de la

realidad virtual para alterar la percepción del espacio y el tiempo, así como para facilitar nuevas formas de interacción social, se alinea con las observaciones de Abubakra et al. (2015) y Aguayo (2021), quienes destacan la inmersividad y la interactividad como características distintivas de la RV que ofrecen experiencias únicas a los usuarios.

Los resultados subrayan cómo la realidad virtual puede servir como una herramienta poderosa para la educación y la terapia, corroborando las investigaciones previas de Armijos et al. (2024) y Díaz-Chieng et al. (2022) que demostraron la utilidad de la RV en estos campos. Sin embargo, es crucial reconocer las limitaciones asociadas con la RV, incluyendo la posibilidad de efectos secundarios como el mareo por movimiento, la desconexión con el mundo real, y las cuestiones éticas relacionadas con la privacidad y la despersonalización.

La alteración de la espacialidad y la temporalidad en la RV sugiere que estas tecnologías no solo cambian la forma en que experimentamos el mundo, sino también cómo nos comprendemos a nosotros mismos y a los demás dentro de ese mundo. Este hallazgo resuena con la teoría fenomenológica, que se preocupa por cómo los objetos y espacios se manifiestan a la conciencia (Albert et al., 2022). La RV ofrece un medio único para explorar estas manifestaciones, permitiendo experiencias que pueden ampliar nuestra comprensión de la conciencia y la realidad.

Mientras que la RV tiene el potencial de revolucionar campos como la educación, la terapia, y la interacción social, es fundamental abordar las limitaciones técnicas y éticas. La calidad de la experiencia en RV depende en gran medida de la tecnología disponible, y no todos los usuarios tienen acceso a equipos de alta gama. Además, la cuestión de cómo las experiencias inmersivas afectan a largo plazo la percepción y el comportamiento de los individuos sigue siendo un área que requiere investigación adicional.

Los hallazgos de esta revisión bibliográfica sugieren varias direcciones para la investigación futura. Una es el desarrollo de estudios longitudinales que examinen los efectos a largo plazo de la exposición regular a entornos virtuales inmersivos en la percepción, el comportamiento y las relaciones sociales. Otra dirección importante es la exploración de enfoques interdisciplinarios que combinen la fenomenología, la psicología, y la tecnología para diseñar experiencias en RV que sean éticamente responsables y psicológicamente beneficiosas.

Mientras que la realidad virtual ofrece oportunidades sin precedentes para enriquecer la experiencia humana, es esencial abordar las limitaciones y desafíos éticos asociados. La investigación futura deberá continuar explorando estas dimensiones, garantizando que el desarrollo y la aplicación de la RV sean guiados por un compromiso con el bienestar humano y la comprensión fenomenológica.

## 5. Conclusiones

La revisión bibliográfica sobre la fenomenología de la realidad virtual (RV) y su impacto en la experiencia humana ha revelado varias implicaciones importantes y ha ofrecido contribuciones significativas al campo científico. A través de este análisis, se ha podido profundizar en la comprensión de cómo los entornos digitales inmersivos influyen en nuestra percepción del espacio y el tiempo, así como en las interacciones sociales, educativas y terapéuticas. Estos hallazgos no solo corroboran la relevancia de la RV en múltiples aplicaciones prácticas sino también su potencial para transformar nuestra comprensión fenomenológica de la experiencia humana.

La capacidad de la RV para alterar la percepción espacial y temporal destaca su potencial para ofrecer nuevas perspectivas sobre la conciencia y la realidad. Este aspecto de la RV no solo amplía nuestras posibilidades de interacción con mundos digitales sino que también plantea preguntas fundamentales sobre la naturaleza de nuestra experiencia y existencia. En este sentido, la RV se presenta como una herramienta única para explorar los límites de nuestra percepción y conciencia, ofreciendo nuevas vías para la investigación en psicología, neurociencia y filosofía.

En términos de interacción social, la RV ofrece un medio innovador para conectar a las personas más allá de las limitaciones físicas, permitiendo formas de comunicación y empatía previamente inexploradas. Esta capacidad tiene implicaciones significativas para la educación y la terapia, donde los entornos virtuales pueden ser diseñados específicamente para fomentar el aprendizaje, la rehabilitación y el desarrollo de habilidades sociales. La inclusión de la RV en estos campos promete revolucionar las metodologías tradicionales, proporcionando entornos ricos y controlados que pueden adaptarse a las necesidades individuales.

Las aplicaciones prácticas de la RV en educación y terapia subrayan su potencial para mejorar la calidad de vida y el bienestar humano. Al ofrecer experiencias inmersivas y personalizables, la RV abre nuevas posibilidades para el aprendizaje, la rehabilitación y el tratamiento de diversas condiciones psicológicas y físicas. Estos hallazgos apuntan hacia un futuro en el que la RV podría convertirse en una herramienta esencial en las aulas y en los entornos clínicos, ofreciendo experiencias que complementan y enriquecen los métodos tradicionales.

Sin embargo, es crucial reconocer y abordar las limitaciones y desafíos asociados con la RV, incluidos los aspectos técnicos, éticos y de accesibilidad. La investigación futura debe centrarse en superar estos obstáculos y en explorar los efectos a largo plazo de la exposición a entornos virtuales inmersivos. Además, es esencial continuar desarrollando un marco ético que guíe el uso de la RV, asegurando que su aplicación beneficie a la sociedad de manera responsable y sostenible.

En conclusión, esta revisión bibliográfica ha demostrado que la RV tiene el potencial de ofrecer contribuciones significativas a nuestra comprensión de la experiencia humana y a su aplicación en campos como la educación y la terapia. Al explorar las

implicaciones fenomenológicas de la RV, este trabajo ha aportado a la ciencia un mayor entendimiento de cómo las tecnologías inmersivas pueden transformar la percepción, la conciencia y las interacciones sociales. A medida que avanzamos, es imperativo que continuemos explorando estas tecnologías con un enfoque crítico y reflexivo, garantizando que su evolución y aplicación se realicen de manera que beneficie al conjunto de la humanidad.

## Referencias Bibliográficas

- Abubakra, Y. A., Abubakra, Y. A., Herrero, M. A., Herrero, M. A., Villanueva, J. F., Villanueva, J. F., Sanz, D., Sanz, D. M., Hidalgo, A. Z., & Hidalgo, A. Z. (2015). *Producción de una experiencia de horror inmersivo utilizando un entorno de desarrollo de videojuegos y un visor de realidad virtual*. <https://www.semanticscholar.org/paper/fa084079aefa689f929b58c503f88a34688d5366>
- Aguayo, C. (2021). Informe sobre la investigación y la práctica del diseño del aprendizaje inmersivo desde la epistemología de la Escuela de Cognición de Santiago. *LINK 2021 Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.24135/link2021.v2i1.70.g66>
- Albert, S. R., Albert, S. R., Isidro, N. D., Isidro, N. D., M, L. A., M, L. A., Ernest, R., & Ernest, R. (2022). Entornos virtuales inmersivos como herramienta de evaluación de la percepción espacial. Propuesta metodológica. *XIX Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, Junio 2022*. <https://doi.org/10.31428/10317/11377>
- Alcivar Soria, E. E. (2021). La influencia del liderazgo en el clima organizacional de los docentes universitarios: un estudio exploratorio. *Journal of Economic and Social Science Research*, 1(4). <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v1/n4/40>
- Andino-Jaramillo, R. A., & Palacios-Soledispa, D. L. (2023). Investigación para la aplicación de una estrategia de mejoramiento del clima laboral en una unidad educativa. *Journal of Economic and Social Science Research*, 3(3). <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v3/n3/73>
- Armijos, D. F. R., Armijos, D. G. R., Armijos, N. J. R., Puga, V. M. T., & Puga, L. I. T. (2024). Explorando las Fronteras: la Aplicación de Inteligencia Artificial en la Evaluación Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9108](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9108)
- Arpia, M. C. (2024). De la Espacialidad Psicodélica en las Experiencias Virtuales. Un acercamiento a los espacios inmersivos de la contracultura para entender las nuevas experiencias digitales. *[I2]: Investigación e Innovación En Arquitectura y Territorio*. <https://doi.org/10.14198/i2.22818>
- Badell, F. L. R. (2020). *La influencia del ciberespacio como dinamizador del entorno aulico*. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi103.4156>

- Barbosa, M. Á. I., & Barbosa, M. Á. I. (2022). Filtros digitales y visualidad patriarcal. V *Congreso Internacional de Investigación En Artes Visuales ANIAV 2022. RE/DES Conectar*. <https://doi.org/10.4995/aniav2022.2022.15167>
- Bravo-Bravo, I. F., Cedeño-Aguilar, C. A., Santander-Salmon, E. S., & Barba-Mosquera, A. E. (2023). Capital Social y la Intención de Emprender. In *Capital Social y la Intención de Emprender*. <https://doi.org/10.55813/egaea.l.2022.27>
- Bedoya, A., Bedoya, A., Ulloa, C., Ulloa, C., Tenorio, A., Tenorio, A., Benavides, C. B., Batalla, C., Chila, H., Chila, H., Clavijo, I., Clavijo, I., Arroyo, G., Arroyo, G., Ángulo, A., Ángulo, A., Díaz-Iturre, E. A., Díaz, E., Sanclemente, S. G. G., ... Montaña, I. (2022). *Escenarios de práctica docente*. <https://doi.org/10.56168/ibl.ed.167847>
- Casanova Villalba, C. I. (2014). Análisis operativo y financiero al centro de atención ambulatoria y sus implicaciones en la unificación patrimonial con el hospital del seis en Santo Domingo de los Tsáchilas. *Ciencias Administrativas Facultad: Ingeniería En Finanzas Y Auditoría Cpa*.
- Casanova-Villalba, C. I., Herrera-Sánchez, M. J., & Rivadeneira-Moreira, J. C. Spin-offs en el mundo académico: ¿Cómo se traducen en impacto tangible?. In *Simposio de investigadores emergentes en ciencia y tecnología* (p. 51).
- Chicaiza-Ortiz, C. D., Rivadeneira-Arias, V. del C., Herrera-Feijoo, R. J., & Andrade, J. C. (2023a). Guía de Biotecnología Ambiental. In *Biotecnología Ambiental, Aplicaciones y Tendencias*. <https://doi.org/10.55813/egaea.cl.2022.16>
- Díaz-Chieng, L. Y., Auza-Santiváñez, J. C., & Castillo, J. I. R. (2022). El futuro de la salud en el metaverso. *Metaverse Basic and Applied Research*. <https://doi.org/10.56294/mr20221>
- Esquivel, L. A., & Esquivel, L. A. (2016). *INDAGACIÓN EN INTENSIDAD: MÉTODO PARA COMPRENDER LA VIVENCIA INTENSA CON CERTEZA INMEDIATA*. <https://www.semanticscholar.org/paper/b59130c5ae9d56b3de7bb149d1c6c85214a5758a>
- Gebera, O. T., & Turpo-Gebera, O. (2022). Nota editorial. *Publicaciones*. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v52i3.22266>
- Guamán-Rivera, S. A., Herrera-Feijoo, R. J., Paredes-Peralta, A. V., Ruiz-Sánchez, C. I., Bonilla-Morejón, D. M., Samaniego-Quiguiri, D. P., Paredes-Fierro, E. J., Fernández-Vélez, C. V., Almeida-Blacio, J. H., & Rivadeneira-Moreira, J. C. (2023). Sinergia Científica: Integrando las Ciencias desde una Perspectiva Multidisciplinaria. In *Sinergia Científica: Integrando las Ciencias desde una Perspectiva Multidisciplinaria*. <https://doi.org/10.55813/egaea.l.2022.33>
- Herrera-Sánchez, M. J., Casanova-Villalba, C. I., Bravo, I. F. B., & Mosquera, A. E. B. (2023). Estudio comparativo de las desigualdades en el tecnoestrés entre instituciones de educación superior en América Latina y Europa. *Código Científico Revista de Investigación*, 4(2), 1288-1303.

- Herrera-Sánchez, M. J., Geovely Jaritza, O. J., Quezada Valarezo, Y. D., Rivas Bravo, A. L., Navarrete-Zambrano, C. M., Boné-Andrade, M. F., ... & Solórzano Vélez, H. V. (2022). Análisis Científico de la Ética desde la Perspectiva Multidisciplinaria. *Análisis Científico de la Ética desde la Perspectiva Multidisciplinaria*.
- Lepez, C. O. (2022). Metaverso y educación: una revisión panorámica. *Metaverse Basic and Applied Research*. <https://doi.org/10.56294/mr20222>
- López, G. O., & Irahola, R. A. T. (2023). Realidad aumentada y modelado 3d aplicado en programas de televisión transmitidos desde los estudios de radiotelevisión de Veracruz-México. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5438](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5438)
- López-Pérez, P. J., Quiñónez-Cabeza, B. M., Preciado-Ramírez, J. D., Salgado-Ortiz, P. J., Armijos-Sánchez, E. S., & Proaño-González, E. A. (2023). NIIF FULL: Una guía práctica para su aplicación. In *NIIF FULL: Una guía práctica para su aplicación*. <https://doi.org/10.55813/egaea.l.2022.22>
- Martínez, R. A., Rodríguez, V. G., & Monteagudo, M. R. (2023). Las narrativas digitales en la formación de postgrado de maestros. Una experiencia en la universidad bolivariana del Ecuador. *Identidad Bolivariana*. <https://doi.org/10.37611/ib7ol3167-178>
- Mina-Bone, S. G., Cajas Gonzáles, L. S., Granda Díaz, L. A., & Paladines Loor, J. V. (2022). La ética y la discriminación laboral en el área de recursos humanos. In *Análisis Científico de la Ética desde la Perspectiva Multidisciplinaria*. <https://doi.org/10.55813/egaea.cl.2022.8>
- Miranda, D. D. L. O.-, & Campos, A. C.-. (2023). El metaverso como tecnología disruptiva a la disposición de la metodología de enseñanza en las instituciones de educación superior. *Innovaciones Educativas*. <https://doi.org/10.22458/ie.v25iespecial.4819>
- Muñoz, G. G., Muñoz, G. G., Aparicio, L. J. S., Aparicio, L. J. S., Paradinas, J. A., Paradinas, J. A., Sánchez, C. S.-G., & Sánchez, C. S.-G. (2022). Acercamiento al ejercicio profesional a través de visitas a obras de arquitectura y entornos inmersivos. *Jornadas Sobre Innovación Docente En Arquitectura*. <https://doi.org/10.5821/jida.2022.11506>
- Naya, V. B., Naya, V. B., Ibáñez, L. H., & Ibáñez, L. A. H. (2008). *Ciberarquitectura educativa. La experiencia de Isla Videa en Second Life [Ciberarchitecture education. The experience of Videa Island in Second Life]*. <https://www.semanticscholar.org/paper/f6893de160f7cbc8e14e750e6a2551093bdf16fa>
- Núñez-Liberio, R. V., Suarez-Núñez, M. V., Navarrete-Zambrano, C. M., Ruiz-López, S. E., & Almenaba-Guerrero, P. Y. (2023). Sistema de Costos por Órdenes de Producción para PYMES. In *Sistema de Costos por Órdenes de Producción para PYMES*. <https://doi.org/10.55813/egaea.l.2022.26>

- Polanco, L., Polanco, L., Javier, F., & Javier, F. (2014). *Paisajes digitales: metapaisaje, naturaleza y artes de la tierra transcodificada*. <https://www.semanticscholar.org/paper/52350ee7704444f34b2a512670c32e9ef7f35449>
- Puyol-Cortez, J. L., Guevara Salcedo, W. A., Urgiles Medina, E. A., & Pilatasig Vivanco, M. C. (2022). Clima organizacional y gestión académica del docente de la Universidad Técnica “Luis Vargas Torres” de Esmeraldas sede Santo Domingo. In *Análisis Científico de la Ética desde la Perspectiva Multidisciplinaria*. <https://doi.org/10.55813/egaea.cl.2022.6>
- Reventós, R. M. T., Reventós, R. M. T., Borregán, T. de C., & Borregán, T. de C. (2019). Sabadell- SaBIMdell... Se hace camino al andar.... *International Conference Virtual City and Territory*. <https://doi.org/10.5821/ctv.8619>
- Ruiz Zambrano, L. G., Benavidez Mendoza, M. G., Cobeña Infante, N. N., & Cheme Baque, M. G. (2022). La ética del cuidado dentro de las organizaciones sociales. In *Resultados Científicos de la Investigación Multidisciplinaria desde la Perspectiva Ética*. <https://doi.org/10.55813/egaea.cl.2022.14>
- Salgado Ortiz, P. J., Avilés Bravo, V. I., Espín Chila, D. M., & Fuentes Mora, A. M. (2022). La ética y los sistemas de mercado frente al constante cambio laboral en la ciudad de Quito. In *Resultados Científicos de la Investigación Multidisciplinaria desde la Perspectiva Ética*. <https://doi.org/10.55813/egaea.cl.2022.13>
- Vargas, L. (2023). Impacto positivo del COVID-19 en el ámbito educativo: Desarrollo de competencias digitales y oportunidades en la educación remota. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v3i2.35>
- Varilla, L. P. (2016). *Narrativas digitales para comprender el mundo y aprender a comunicarnos en entornos virtuales*. <https://www.semanticscholar.org/paper/603c7b7ad0b58292261258ce27a6be208441195e>
- Wieczorek, I., & Wieczorek, I. Z. (2016). *Active materiality : the agency of matter from the phenomenological perspective = Materialidad activa : la operatividad de la materia desde el punto de vista fenomenológico*. <https://doi.org/10.20868/upm.thesis.40797>
- Zerega-Garaycoa, M. M., Bujanda, H., González-Cogliano, M. V., & López-Navarrete, A. J. (2024). Perdidos en la traducción: las fiestas virtuales en tiempos post pandémicos. *Cuadernos.Info*. <https://doi.org/10.7764/cdi.57.62623>