



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



**TRABAJO ACADÉMICO**

**IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN  
ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS  
PEDREGAL-MAJES 2023**

**PRESENTADO POR**  
**SONIA DOMINGA ACROTA HUAMAN**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN  
TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**JULIACA – PERÚ**  
**2024**



**UNIVERSIDAD ANDINA  
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN  
ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS  
PEDREGAL-MAJES 2023**

**PRESENTADO POR:**

**SONIA DOMINGA ACROTA HUAMAN**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN TECNOLOGIA, COMPUTACIÓN E  
INFORMATICA EDUCATIVA**

**APROBADO POR:**

**PRESIDENTE DEL JURADO :**   
Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON

**MIEMBRO DEL JURADO :**   
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

**MIEMBRO DEL JURADO :**   
Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :** TEORÍA Y METODOS EDUCATIVOS – SEG18



**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°194 - 2024-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 19 de julio del 2024

**VISTO:**

El Expediente N° 2024-07312, de la Egresado (a) **ACROTA HUAMAN SONIA DOMINGA**, con DNI N° 40402802 y Código N° 12TCI001, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**, de la Filial Yunguyo, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez”** de Juliaca.

**CONSIDERANDO:**

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA** de la Filial Yunguyo, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez”** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMBRAR** a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico de la egresado (a) **ACROTA HUAMAN SONIA DOMINGA**, con DNI N° 40402802 y Código N° 12TCI001, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**, de la Filial Yunguyo, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

<b>Presidente</b>	:	<b>Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON</b>
<b>Primer Miembro</b>	:	<b>Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA</b>
<b>Segundo Miembro</b>	:	<b>Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA</b>

**SEGUNDO. - DETERMINAR** que LA **SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

<b>Fecha</b>	:	<b>Jueves, 25 de julio del 2024</b>
<b>Hora</b>	:	<b>09:30 a.m.</b>
<b>Lugar</b>	:	<b>Aula N° 207 - EPG - UANCV – JULIACA</b>

**TERCERO. - AUTORIZAR** la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
 ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari  
 DIRECTOR (e)

C./ Arcv. EPG-2024 (03)  
 CARGO (01)  
 LWCC/NMA



## IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS PEDREGAL-MAJES 2023

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez</b> Trabajo del estudiante	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uancv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>otosection.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>es.studenta.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Santo Tomas</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad TecMilenio</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>

**Metadatos Complementarios**

<b>Título</b>	
<b>IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS PEDREGAL-MAJES 2023</b>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	SONIA DOMINGA ACROTA HUAMAN
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40402802
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-9574-0997">https://orcid.org/0000-0002-9574-0997</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	
URL de ORCID	
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29433035
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	YENNY ROSARIO ACERO APAZA
Tipo de documento	DNI



Número de documento de identidad	01324434
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	TEORÍA Y MÉTODOS EDUCATIVOS – SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Región: Arequipa Provincia: Caylloma Distrito: El Pedregal Lugar: Institución Educativa 40625 Corazón De Jesús Majes Latitud: 16° 3' 55.109" S Longitud: 72° 15' 6.839" W <a href="https://maps.app.goo.gl/2fr2cRCmC6w7FRwD7">https://maps.app.goo.gl/2fr2cRCmC6w7FRwD7</a>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Año 2022
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a> - Librería	<b>Ciencias de la educación</b> <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00</a> <b>Educación especial</b> <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO  
ESCUELA DE POSTGRADO

*Dr. Segundo Ortiz Cansaya*  
DIRECTOR  
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo SONIA DOMINGA ACROTA HUAMAN, identificado con DNI

Nro. 40402802 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

TRABAJO ACADÉMICO

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL  
QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS  
PEDREGAL-MAJES 2023

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mí persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 30 de DICIEMBRE del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi querido esposo Wilfredo, por su gran amor y apoyo constante, por ser mi fuente de inspiración en cada paso que doy. También se lo dedico a mis queridas hijas, Claudia y Alejandra quienes día a día me enseñan el verdadero significado de la enseñanza y la pasión por el aprendizaje.



## **AGRADECIMIENTO.**

Agradezco de manera especial a la Institución Educativa 40625 "Corazón de Jesús", por permitirme realizar esta investigación, en la implementación de la Realidad Virtual en el aula.

También a la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez por brindarme la oportunidad de seguir creciendo académicamente y por su compromiso con la formación integral de sus estudiantes.



## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO. ....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	iii
ÍNDICE DE TABLAS .....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS .....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
INTRODUCCIÓN .....	x

### CAPÍTULO I

#### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título.....	1
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta.....	1
1.1.2. Duración.....	1
1.1.3. Grado sección y número de alumnos.....	1
1.2. Descripción del problema .....	2
1.3. Justificación.....	3
1.4. OBJETIVOS .....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	4

### CAPÍTULO II

#### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS.....	5
2.1.1. Realidad Virtual.....	5
2.1.2. Impacto virtual.....	5



2.1.3.	Seguridad y conciencia.....	6
2.1.4.	Virtualidad en el aprendizaje .....	6
2.1.5.	Conocimiento y habilidades.....	7
2.1.6.	Nivel de conocimiento.....	7
2.1.7.	habilidades de los académicos.....	8
2.1.8.	Uso de la realidad virtual .....	9
2.1.9.	Herramienta educativa.....	9
2.1.10.	Ética y responsabilidad.....	10
2.1.11.	Realidad virtual .....	10
2.1.12.	Implementación virtual.....	11
2.1.13.	Contexto educativo .....	11
2.2.	Marco Conceptual .....	11
2.2.1.	Virtual.....	11
2.2.2.	Realidad.....	12
2.2.3.	Contexto.....	12
2.2.4.	Herramienta .....	12
2.2.5.	Ética .....	12
2.2.6.	Conocimiento .....	12

### **CAPÍTULO III**

#### **PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES**

##### **PEDAGÓGICAS**

3.1.	PLANIFICACIÓN.....	14
3.2.	Desarrollo de las actividades .....	15
3.3.	METODOLOGÍA .....	15
3.3.1.	Métodos aplicados a la investigación .....	15



3.3.2. Diseño de la investigación .....	15
3.4. Población.....	15
3.5. Muestreo .....	16
3.6. Técnicas instrumentos y fuentes .....	17
3.6.1. Técnicas.....	17

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

4.1. RESULTADOS.....	18
CONCLUSIONES .....	25
RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	28
ANEXOS .....	33



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	14
Tabla 2 .....	16



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 ..... 17



## RESUMEN

Analizar el uso de la realidad virtual como aquella herramienta educativa en el procesamiento en su enseñanza y su ilustración académica en la investigación. Se comentó en la utilidad de su realidad virtual de los académicos del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús en Pedregal-Majes 2023. El estudio se trabajó con la finalidad de Evaluar el impacto de la realidad virtual en el aprendizaje de estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús en pedregal-Majes 2023. Y con ello se llegó a los hallazgos finales de la investigación donde la RV va mejorando la motivación llamando el interés de los académicos en su procesamiento de sus aprendizajes, teniendo en cuenta su comprensión y aquel efecto de retención de su información de esta RV visualizando el entendimiento de los conceptos más complejos, el cual es de utilidad en las áreas más complejas. Continuando con el desarrollo de la investigación que la RV, se debería realizar una planificación y su preparación en la adecuada formación de los docentes en el manejo de las tecnologías.

Finalmente, el estudio ejecutado va concluir de la siguiente forma, que la RV como aquella herramienta efectiva el cual tiene como finalidad el brindar aportaciones en el aprendizaje de los académicos en las áreas de mayor complejidad en el ámbito de la educación teniendo en cuenta que se promueva un aprendizaje más adecuado.

**Palabras claves:** Impacto realidad virtual aprendizaje.



## ABSTRACT

Analyze the use of virtual reality as that educational tool in the processing in its teaching and its academic illustration in the research, the usefulness of its virtual reality was commented on by the academics of the fifth grade of the Educational Institution 40625 Corazón de Jesús in Pedregal- Majes 2023 The study was carried out with the purpose of Evaluating the impact of virtual reality on the learning of fifth grade students of the Educational Institution 40625 Corazón de Jesús in Pedregal-Majes 2023. And with this the final findings of the research where VR improves motivation by calling the interest of academics in their processing of their learning, taking into account their understanding and the retention effect of their information from this VR, visualizing the understanding of the most complex concepts, which is useful in the most complex areas. Continuing with the development of the research that VR, planning and preparation should be carried out in the adequate training of teachers in the management of technologies, finally the study carried out will conclude in the following way that VR as an effective tool the whose purpose is to provide contributions to the learning of academics in the most complex areas in the field of education, taking into account that more appropriate learning is promoted.

**Keywords:** Impact virtual reality learning



## INTRODUCCIÓN

La realidad virtual el cual lo vamos a denominar (RV) en adelante del desarrollo del estudio el cual es una tecnología en el transcurso del tiempo ha ganado popularidad demostrando tener un gran potencial en el sistema de la educación; entonces RV su finalidad es que el estudiante tenga experiencia con su entorno virtual el cual este enfrascado en su realidad, entonces va ocasionando una mejoría de la perspicacia y retención de la información dentro de su contexto, de esta forma el estudio tiene como la finalidad, evaluar el impacto de la realidad virtual en el aprendizaje de estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús en Pedregal-Majes 2023. Asimismo, el estudio donde se trajo el análisis como la RV está ocasionando la mejora en procesar las enseñanzas y sus aprendizajes, teniendo en cuenta su asombro, cómo es que esta herramienta tecnológica mantienen un desarrollo del proceso académico en cada académico, seguidamente también se analiza que estas estrategias en la integración de RV en la sección de clases, se observa los beneficios que son percibidos en los académicos y en su docente, y se propondrán recomendaciones para una implementación efectiva de la tecnología educativa en este contexto específico en definitiva, el estudio buscó contribuir al conocimiento y comprensión sobre la labor de la RV en el desarrollo de sus aprendizajes en los académicos del quinto grado de primaria ofreciendo aquellas recomendaciones que deberían aplicarse y practicar continuamente en la sesión de clases. En este contexto, es fundamental analizar cómo la realidad virtual puede impactar dentro del entorno de su proceso educativo, en especial sobre su aprendizaje del estudiante introducción de esta tecnología en el aula plantea nuevos desafíos y oportunidades para los docentes, quienes deben adaptar sus



prácticas pedagógicas para aprovechar al máximo el potencial en el mundo virtual el cual es la herramienta en el área de educación esta situación de la RV va ocasionando que el estudiante se sienta motivado y pueda tener mayores participaciones esto interactuando de forma más activa y significativa entonces, esta tecnología va favoreciendo a las habilidades cognitivas y socioemocionales, emplear nuevas alternativas para solucionar problemas y se vuelven más creativos y son más colaborativos. No obstante su integración de la RV en el salón de clases van orientando desafíos de importancia, uno de ellos sería la necesidad de educar a los académicos esto en la utilidad de estas tecnologías en la adaptación de aquellos contenidos en la educación en sus entornos virtuales por ello, es necesario explorar estrategias pedagógicas efectivas para la integración en su RV del currículo escolar, con el objetivo de enriquecer la experiencia educativa y promover un aprendizaje más significativo y profundo en definitiva, el estudio de investigación, analizó en profundidad este gran impacto de la RV en su aprendizaje en el académico, con el objetivo de poder ofrecer recomendaciones prácticas para su implementación en el aula y contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras y efectivas.

Teniendo en cuenta que el estudio se ejecutó en cuatro capítulos los cuales serán desarrollados detalladamente en cada punto para ello, mencionaremos su descripción de la siguiente manera:

En su capítulo primero se va tener en cuenta que se desarrolló todos los aspectos generales que son parte del estudio.

En su segundo capítulo se desarrolló aquella determinación de sus objetivos del estudio.



Seguidamente contamos con el capítulo tercero en el cual se comentó aquellos fundamentos pedagógicos de cada variable.

En su cuarto capítulo y el final se comentó su metodología, así como sus resultados hallados con ello llegando a sus conclusiones y recomendaciones que indico la investigación.



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

#### 1.1. Título

Impacto de la realidad virtual en el aprendizaje en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús Pedregal-Majes 2023

#### 1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS PEDREGAL-MAJES 2023.

#### 1.1.2. Duración

Se comenzó: 01 de septiembre 2023

Fecha de término: 31 de octubre 2023

Responsable: Sonia Dominga Acrota Huaman

#### 1.1.3. Grado sección y número de alumnos

Grado y sección: Quinto

Estudiantes: 32 masculino y 20 femenino

Total: 52 estudiantes



## 1.2. Descripción del problema

En este contexto, la presente investigación a nivel internacional se encontró con la opinión de Larrota (2021) en su trabajo que ejecuto en el país de Colombia-Bogotá, quien habla sobre la realidad Virtual el cual ha podido convertir que la vía del aprendizaje, es aquella forma atractiva teniendo en cuenta la percepción de la información el cual los APP son más motivadores educacionalmente efectivo dentro de las distintas áreas del conocimiento ya sea en su mejora del aprendizaje, donde un 30% al 68% consideraron la mejora de este desempeño en oportunidades académicas.

Seguidamente esta situación en análisis también se presenta el análisis del estudio que se presenta en el territorio nacional en la educación en el trabajo realizado por los autores Panta y Vallejos (2022) quienes mencionan que esta realidad automática va influenciando en la capacidad "personaliza entornos virtuales" dentro del área de la educación en los trabajos de estudiantes del 2do grado I.E.P " San José" de Chimbote-2020 donde se pudo observar aquellos niveles del logro que fue previsto con la evidencia a favor del grupo experimental de 50,00% destacando una diferencia de 42,50%. Se va tener en cuenta que la problemática va enmarcando en la investigación como es esa falta de los conocimientos empírica como es que la realidad virtual en el proceso de aprendizaje va ofreciendo aquella experiencia inmersiva el cual mantiene como una finalidad la retención de la información y poder acceder a la comprensión de temas con mayor complejidad. Entonces para los docentes deberán implementar el uso de tecnologías de la RV dentro de la sesión de clases, se debe evaluar aquellos factores pedagógicos y tecnológicos el cual tiene una gran importancia en estos últimos años. Sin embargo, esta herramienta en la educación va



existiendo ciertas interrogantes como el impacto en el aprendizaje de los académicos en el nivel primario, es por ello que se va abordando el estudio en cuenta a la falta de las evidencias empíricas sobre la RV en su aprendizaje de los académicos del quinto grado de dicha institución mencionados en el apite anterior. Esta situación como herramienta educativa, sigue presentando dudas ya sea en su eficacia y eficiencia en la capacidad de aprendizaje.

### **1.3. Justificación**

Dentro de la descripción del estudio desarrollado de la RV se va demostrando que esta herramienta de forma efectiva dentro del aprendizaje de los académicos, del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús en Pedregal-Majes.

Entonces el estudio se basó en la evaluación de la necesidad del impacto de esta RV en el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta esta situación que se integre al proceso de enseñanza la tecnología el cual es una mejora de comprensión en el rendimiento académico y en especial sobre las áreas de ciencias y matemáticas entonces se va ofreciendo aquella experiencia inmersiva y envolvente mejorando necesariamente el sentirse motivado especialmente en el novel primario donde los académicos van desarrollando sus habilidades en el interés de aprendizaje.

Este estudio nos comenta el proceso de cambio de la transformación dependiendo de los factores y su nueva información tecnológica es de suma importancia en cuanto a la transformación en las distintas áreas de la educación el cual se aplica a las distintas realidades sociales. Teniendo en cuenta la educación virtual el cual puede cambiar la naturaleza de la educación el cual va contribuir aquellos cambios de los roles de los docentes y estudiantes y sus



comportamientos realizando distintas acciones en el proceso educativo de la gestión institucional.

De esta forma este tema de investigación es importante en nuestra actualidad y en las organizaciones que trabajan con las aulas virtuales el cual va contribuir a la creación del conocimiento.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo general**

Implementar la aplicación de la realidad virtual y su impacto en el aprendizaje de estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús en Pedregal-Majes 2023.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

Utilizar en forma adecuada el conocimiento y habilidades como estrategia en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes en el uso de la realidad virtual como herramienta educativa.

Proponer a la Institución Educativa del quinto grado el uso de estrategias didácticas y la implementación de la realidad virtual en el aula para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.



## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. BASES TEÓRICAS

##### 2.1.1. Realidad Virtual

El libro de Rizzo y Katz ofrece una visión general exhaustiva del estado actual de la RV y los juegos serios para la salud y la rehabilitación ofrecen perspectivas sobre los posibles beneficios y limitaciones de estas tecnologías y proporcionan una hoja de ruta para futuras investigaciones y desarrollos exploran el potencial de la (RV) los cuales son interesantes para la salud y rehabilitación, argumentan que la tecnología de RV ha avanzado significativamente en los últimos años, convirtiéndola en una herramienta prometedora para diversas aplicaciones de salud los autores discuten el uso de la RV en la rehabilitación, como en casos de accidente cerebrovascular y lesiones cerebrales traumáticas, y su potencial para mejorar del aspecto cognitivo y el aspecto emocional

##### 2.1.2. Impacto virtual

Sánchez (2020) en su trabajo Impacto del aula virtual en el proceso de aprender que cada académico quien realiza su aportación de su artículo el cual tuvo como su finalidad de los efectos que mantienen el uso en las aulas virtuales dentro del proceso de la ilustración y el aprender de los académicos de



bachillerato general: es una herramienta en el sistema de la educación esto en la modalidad de distancia en una investigación híbrida en el uso de las aulas virtuales ocasionando mejoramiento en las distintas áreas académicas y su rendimiento donde se puede tener el control sobre su aprendizaje y adaptarlo a sus necesidades y ritmos de aprendizaje. (p.44)

### **2.1.3. Seguridad y conciencia**

Sánchez (2020) investiga cómo el uso del aula virtual influye en el aprendizaje de los académicos el autor examina cómo la implementación de aulas virtuales afecta el proceso educativo de estos estudiantes, analizando su rendimiento académico, su participación y su interacción con los contenidos educativos a través de entornos virtuales de aprendizaje. (p.24)

Para Roncancio (2019) quien menciona lo siguiente:

"Teniendo en cuenta el panorama digital, se deberá garantizar la seguridad manteniendo aquel enfoque proactivo la finalidad será el fortalecer aquel aspecto humano de la ciberseguridad tener en cuenta las tecnologías del comportamiento humano" (parr.167)

### **2.1.4. Virtualidad en el aprendizaje**

Rodríguez (2022) explora cómo la tecnología virtual está transformando el asunto de las enseñanzas y del proceso del aprender.

"El autor argumenta la tecnología virtual ofrece nuevas oportunidades para mejorar el aprendizaje, pero también plantea desafíos y riesgos que deben ser abordados" (p.3).

Según Hidalgo (2019) menciona que:

La tecnología virtual permite a cada académico el poder permitir a recursos educativos sin horarios es libre en el cual se tendrá va tener en cuenta esta



flexibilidad y control sobre su aprendizaje, la tecnología virtual puede mantener su colaboración de los académicos con sus educadores, lo que puede aumentar el que se sientan motivados de esta forma se va tener en cuenta que la tecnología va ocasionando muchas veces situaciones de desigualdad entre los académicos. (p.28)

En cuanto a la pedagogía se va contar con aquellos beneficios en cuanto a la tecnología virtual, y con ello también va surgiendo desafíos entorno al aprendizaje virtual por que causan curiosidad de las habilidades digitales de la tecnología virtual es desarrollar estrategias pedagógicas efectivas que aborden los desafíos y riesgos asociados con su uso.

### **2.1.5. Conocimiento y habilidades.**

García et al. (2015) analizan la relación entre el conocimiento y las habilidades metacognitivas “en estudiantes que utilizan un enfoque profundo de aprendizaje en la resolución de problemas, destacan la importancia de la metacognición en el proceso de aprendizaje, y cómo el conocimiento y las habilidades” (p.2).

Según Ordoñez (2021) en el cual se menciona que:

En cuanto a la situación de la enseñanza el cual se origina de manera virtual donde va existir aquel formato educativo donde se puede realizar el interactuar. Para poder tener éxito dentro de la RV van a requerir que los académicos tengan fuerte autodisciplina y la habilidad para poder gestionar en un tiempo con eficiencia, cada estudiante deberá tener una rutina como es el contar con un horario determinado. (p.40)

### **2.1.6. Nivel de conocimiento.**

Para Caballero (2023) sostiene lo siguiente:



“En los distintos niveles que van involucrando con la realidad virtual, en ello se van identificando distintos niveles o tipo de la realidad virtual como es de la dependencia de inmersión y la conciencia del estudiante” (p.10).

Según Torres (2021) teniendo en cuenta lo siguiente:

“La RV se va desarrollando aquellas competencias de aprendizaje se van midiendo el nivel del conocimiento aprendiendo de manera automática” (par.90)

### **2.1.7. habilidades de los académicos**

Vilanova (2018) destaca en la tecnología en el sistema de educación del pensamiento computacional.

“Se va observando que esta situación de la integración de la tecnología educativa va ayudando a desarrollar distintas habilidades aplicando creatividad” (p.2)

Lopez (2019) indica lo siguiente:

El mantener estas habilidades llega bajo la capacitación de manera personal:

Tenemos en cuenta el primero de ellos la autodisciplina:

Se va aprender a poder mantener el orden de las actividades que van a realizar se van a desarrollar un pensamiento estratégico de manera más rápida.

**Organización del tiempo:** se debería mantener un espacio para la adecuación de poder aprender del medio de las actividades y así poder desarrollar habilidades.

**Hábitos adecuados:** se van desarrollando aquellos hábitos de la vida encaminados de la resolución de los problemas.



**Capacidad de autoaprendizaje permanente:** están motivados y son autodidactas. Es decir, quienes no necesitan que les digan cómo hacer las cosas ya que lo buscan en un libro o en Internet.

**Automotivación:** no necesitó que lo obliguen a hacerlo, sino que tomó una decisión propia y esa acción implica que hará lo mismo a la hora de laborar. (par.8-10)

### **2.1.8. Uso de la realidad virtual**

Mendoza (2016) en su artículo argumenta que la realidad virtual:

“Esta es una herramienta parte de tecnología el cual va ocasionando mantener la calidad dentro del área del sistema de la educación para que el estudiante mantenga distintos conocimientos para un mejoramiento en su rendimiento académico” (p.19)

Para Menjívar (2021) sostiene que:

El cual es el proceso educativo dentro de las distintas áreas que están consolidadas dentro del proceso educativo para el aprendizaje sus contenidos serán concretos su importancia va radicar en las actividades voluntarias en el cual se le permite adquirir estos nuevos lenguajes y habilidad. (p.8)

### **2.1.9. Herramienta educativa**

Martínez et al. (2021). Exploran el uso y la relevancia de las herramientas educativas digitales:

Los cuales son emergentes durante la pandemia los autores analizan cómo estas herramientas han sido implementadas en el contexto educativo en respuesta a la crisis sanitaria, destacando su papel en la continuidad de la enseñanza y el aprendizaje en tiempos de pandemia, resaltan la importancia de la adaptación en el sistema de la educación se van aplicando tecnologías para enfrentar los

desafíos actuales y mejorar la calidad de la educación en situaciones de crisis.

(p.17)

#### **2.1.10. Ética y responsabilidad**

Montuschi (2005) examina las implicaciones éticas relacionadas con el uso de la tecnología de la información y la comunicación, centrándose en la ética de la computación, Internet y la World Wide Web.

Autora explora cómo estas tecnologías han planteado desafíos éticos en términos de privacidad, seguridad y responsabilidad, y analiza cómo han impactado en la sociedad y en nuestras interacciones con la información, Montuschi aborda la importancia de considerar aspectos éticos al utilizar estas tecnologías en diversos contextos. (p.90)

#### **2.1.11. Realidad virtual**

Presenta una definición y una descripción general de la tecnología de la RV. Cardenas (2020) entornos en tres dimensiones, los usuarios interactuar con objetos y espacios virtuales de manera inmersiva, gracias al uso de dispositivos:

“Esta situación de la RV, en las aulas se han podido convertir en aquella de la herramienta educativa con el gran potencial generando aquellos entornos de los conocimientos de practicidad y amenidad de su experiencia” (p.28)

herramienta de aprendizaje interactiva y visualmente atractiva para los estudiantes y visitantes de la institución, que les permita explorar y conocer el campus y sus instalaciones de una manera más realista y atractiva, el artículo describe los pasos seguidos para la creación del modelo 3D, desde la recopilación de datos y la creación de modelos geométricos, hasta la implementación de texturas, iluminación y efectos de sonido, se presentan los resultados del proyecto, que incluyen una descripción detallada del modelo 3D.



## 2.1.12. Implementación virtual

Rodríguez et al. (2018) Proporciona una visión general del uso de entornos virtuales en la educación:

Los autores destacan los beneficios del uso de entornos virtuales, incluyendo la mejora de la interacción estudiante-profesor, la promoción de la colaboración y el trabajo en equipo, y la facilitación del acceso a recursos educativos, los autores enfatizan la importancia de la personalización y la adaptabilidad de los entornos virtuales para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. (p.3)

La promoción de la colaboración y el trabajo en equipo, y la facilitación del acceso a recursos educativos, los autores destacan la importancia de la personalización y la adaptabilidad de los entornos de la virtualidad. (p.5)

## 2.1.13. Contexto educativo

Escorza y Aradillas (2020) indica que:

Teorías conductistas y cognitivas hasta las teorías socioculturales y constructivistas los autores explican cómo cada teoría del aprendizaje puede ser utilizada para diseñar estrategias didácticas efectivas y cómo se pueden integrar diferentes teorías para crear un enfoque holístico del aprendizaje, el libro incluye ejemplos prácticos y casos de estudio que ilustran cómo las teorías del aprendizaje pueden ser aplicadas en diferentes contextos educativos. (par.89)

## 2.2. Marco Conceptual

### 2.2.1. Virtual.

La creación de un entorno o experiencia simulada que se puede experimentar a través de medios digitales, en otras palabras, la realidad virtual es una representación digital de un entorno o situación que se puede



experimentar de manera inmersiva y envolvente, a menudo utilizando dispositivos especializados (Real academia española, 2024.p.6)

### **2.2.2. Realidad**

Se refiere a la naturaleza y la estructura del mundo exterior y su relación con la conciencia y la percepción humana en la actualidad, el término "realidad" se utiliza a menudo en contraste con la "virtualidad" o lo "digital", especialmente en el contexto de la tecnología y la comunicación.(González, 2020,p.125)

### **2.2.3. Contexto**

Contexto en el que se produce un hecho o se desarrolla una situación, y que influye en su interpretación y comprensión, en el contexto de la tecnología y la comunicación, el término. (Real Academia Española,2024, p.7).

### **2.2.4. Herramienta**

También se refiere a un conjunto de herramientas, un instrumento que sirve para lograr un objetivo, un arma de hierro, como un puñal, una navaja o una pistola, y los cuernos de algunos animales, como el toro y el ciervo (Real Academia Española. ,2024. p.32).

### **2.2.5. Ética**

La ética se ocupa de temas como la justicia, la responsabilidad, la libertad, el bien y el mal, y la virtud, y se aplica a diversos campos, como la política, la economía, la medicina y la tecnología.(Diaz, 2023,parr.2)

### **2.2.6. Conocimiento**

Adquisición de información o saber sobre un tema o fenómeno, el conocimiento también puede referirse al entendimiento, inteligencia o razón natural, así como a una noción o saber elemental de algo. Además, se utiliza el término en plural para referirse a las cosas que se conocen o se saben, el



conocimiento se refiere a los conceptos, habilidades y destrezas que se adquieren a través del estudio y la experiencia. Los docentes y los investigadores buscan constantemente ampliar y profundizar el conocimiento en sus respectivas áreas de especialización. (Real Academia Española, 2024, p.6)



## CAPÍTULO III

### PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

#### 3.1. PLANIFICACIÓN

Tabla 1

MES	ACTIVIDADES QUE SE REALIZÓ	TIEMPO
Agosto	<b>INICIAL</b> Se informó sobre la ejecución y la presentación del trabajo, la ejecución y la realización de sesiones de aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús.	80 Min.
Septiembre	<b>INTERMEDIA</b> Se ha explorado el impacto elaborando y aplicando los instrumentos denominados sesiones de aprendizaje referidos a los aprendizajes denominado IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS PEDREGAL-MAJES 2023.	45 Min.
Octubre	<b>FINALES</b> La evaluación y verificación de procedimientos de los educandos en el uso de la realidad virtual en el aprendizaje debe ser rigurosa y ética, y basarse en criterios claros y objetivos el conocimiento adquirido a través de esta tecnología debe ser verificable y comprobable, y los educandos deben ser conscientes de los riesgos y responsabilidades asociados con su uso.	12 Horas

Nota: Elaboración propia.



## **3.2. Desarrollo de las actividades**

En relación al desarrollo de las sesiones que se ejecutó en base al criterio cronológico, donde estos instrumentos fueron adecuadamente elaborados conforme a estas pautas ya establecidas por el MINEDU; en su objetividad de la enseñanza y su aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa 40625 Corazón de Jesús Pedregal-Majes 2023. Se pudo recopilar aquella información esto aplicando el instrumento de las fichas de la evaluación como participan los académicos en la ficha de la observación.

## **3.3. METODOLOGÍA**

### **3.3.1. Métodos aplicados a la investigación**

El enfoque descriptivo implica un análisis detallado de un fenómeno, individuo o grupo sin intervenir en las variables, centrándose en la recopilación de información actual sin profundizar en las causas del comportamiento, este método se fundamenta en la observación y el registro de datos con el objetivo de ofrecer una representación precisa de lo que se está investigando.

### **3.3.2. Diseño de la investigación**

Un enfoque descriptivo en la investigación y la enseñanza se centra en la descripción precisa y detallada de un fenómeno, individuo o grupo, sin intervenir en las variables que lo afectan se basa en la recopilación de información actual en la observación y registro de datos, y su objetivo es ofrecer una representación exacta y fiel de lo que se está analizando, sin hacer interpretaciones o llegar a conclusiones definitivas.

## **3.4. Población**

Son 720 estudiantes



### 3.5. Muestreo

#### Simple

Todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados. Este método es muy sencillo y es el más utilizado, pero es el menos eficaz en poblaciones muy extensas cuyo tamaño de la muestra es muy grande.

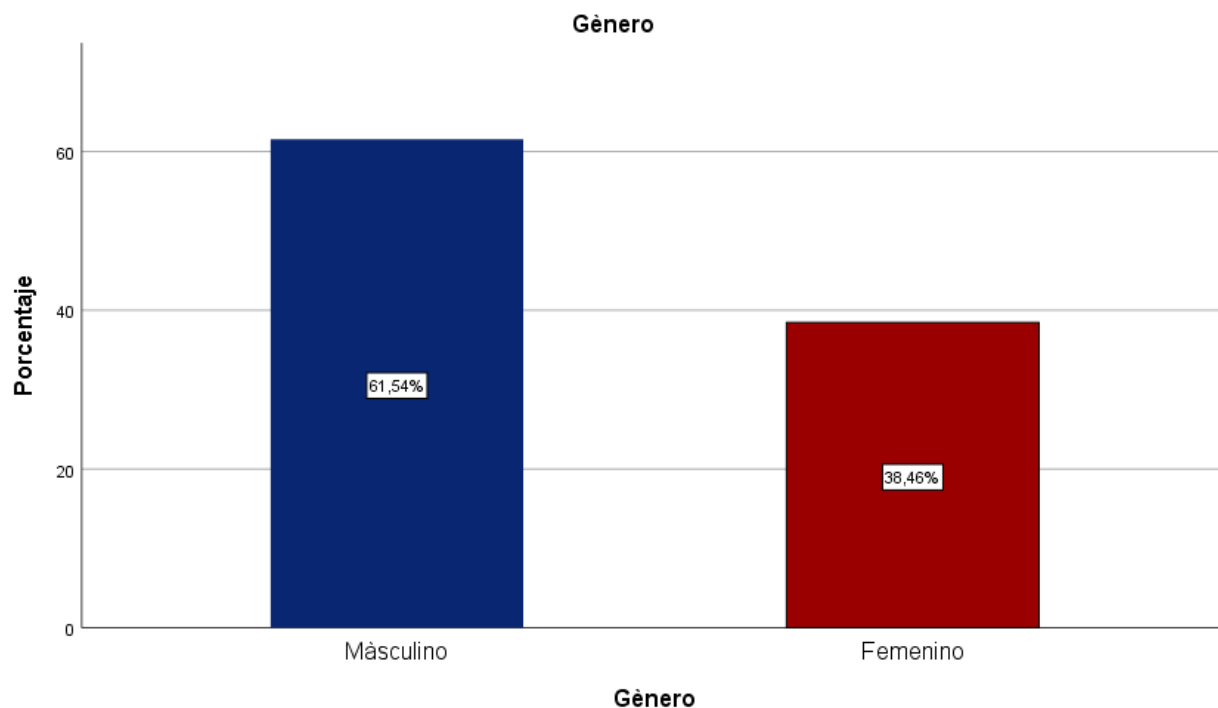
**Tabla 2**

<b>Género</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Masculino	32	61,5
Femenino	20	38,5
Total	52	100,0

*Nota:* Elaboración propia.

Interpretación de la tabla 2. La muestra estaba conformada en masculino con 32 con el porcentaje de 61,5 y femenino con frecuencia de 20 y es el 38,5% el total de frecuencia es 52% y el porcentaje total es 100 %

**Figura 1**



*Nota:* Elaboración propia.

Interpretación del gráfico 2. La muestra estaba conformada en masculino con el porcentaje de 61,5 y femenino con el 38,5% el total es 100 %

### **3.6. Técnicas instrumentos y fuentes**

Registro, apuntes de las participaciones otros.

#### **3.6.1. Técnicas**

El análisis de datos estadísticos implica el empleo de herramientas y técnicas para el procesamiento, interpretación e informe de datos de manera significativa. Este proceso involucra el uso de software especializado, cálculos matemáticos, gráficos y tablas para resumir y examinar los datos recopilados, la meta principal es obtener conclusiones válidas a partir de los datos y presentar los resultados de manera clara y precisa.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

#### 4.1. RESULTADOS.

##### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº 1

##### I. Datos informáticos

Región : Arequipa

DRE : Arequipa

UGEL: La Joya

I.E : 40625 Corazón de Jesús

AULA: ÚNICA

SECCION: ÚNICA

DOCENTE: Sonia Dominga Acrota Huamán

##### II. ACTIVIDAD DEL APRENDIZAJE: Observación de video de la historia

Macchu Picchu y lectura del APP



### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

<b>Diálogo y conocemos la importancia</b>			
<b>Competencia</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Desempeños precisados</b>	<b>Campo temático</b>
Observa las diversas imágenes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Obtiene información de las imágenes observadas.</li> <li>➤ Interpreta la observación de la imagen.</li> <li>➤ Reflexiona y evalúa de la imagen del contenido de la historia de Machu Picchu.</li> </ul>	Identifica la imagen y explica Detalla su aplicación del conocimiento previos, realizando un cuadro comparativo.	La sesión se muestra planificada y secuenciada.

<b>Evaluación</b>		
<b>Evidencia</b>	<b>Criterios</b>	<b>Instrumentos</b>
Realizar trabajos grupales.	<p>Uso de recursos tecnológicos en la sesión visores de la realidad virtual.</p> <p>Opina sobre el contenido evaluando la eficacia de observación.</p>	Lista de control



III.SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo</li> <li>- Diálogo sobre lo observado la historia de Machu Picchu empleando el recurso tecnológico.</li> <li>- PREGUNTAS</li> <li>- ¿Qué entiende por tecnología?</li> <li>- ¿Cuál es su estructura?</li> <li>- ¿Qué acontecimientos naturales se enteraron en la historia de Machu Picchu?</li> <li>- ¿Porque es importante los videos vistos del origen de Machu Picchu?</li> <li>- Se acuerda formas de participación de los estudiantes. Voluntario/Mano alzada.</li> </ul>	<p>Pizarras Plumones</p>	<p>25 min.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>ACTIVIDADES DE DESARROLLO.</b> Antes del video y diapositivas. Antes de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicar a los estudiantes observar el video y abrir su APP.</li> <li>- Menciona algunas preguntas como:</li> </ul> <p>¿De qué trata el video? ¿El video es un hecho real o ficticio?</p> <p>Durante la observación del video y el APP:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente inicia el análisis del video.</li> <li>- Instruye que deben observar el video y los APP de manera silenciosa.</li> <li>- Pide la participación de los estudiantes.</li> </ul> <p>Realiza pregunta: ¿De qué se trata el video y los APP?</p> <p><b>Después de la observación del video y lectura del APP.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participan los estudiantes para comentar el video observado.</li> <li>- Se realizo alunas interrogantes.</li> </ul> <p>¿El video que acabas de observar es algo que ya conocías? ¿Las imágenes te dicen algo?</p>	<p>Pizarra Siluetas de las imágenes Plumones.</p>	<p>30 min.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>ACTIVIDADES DE CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Metacognición.</li> <li>- Evaluación bajo lista.</li> </ul>	<p>Ficha de cotejo</p>	<p>20 min.</p>



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº 2

### I. DATOS INFORMATIVOS

**Región:** Arequipa

**DRE:** Arequipa

**UGEL:** La Joya

**I.E.:** 40625 Corazón de Jesús

**AULA:** ÚNICA

**SECCIÓN:** ÚNICA

**DOCENTE:** Sonia Dominga Acrota Huamán

**II. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES:** Conocimiento y habilidades

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Identificación del conocimiento y habilidades en el video y lectura de los APP			
Competencia	Capacidades	Desempeños	Campos temático
Leer los APP y observar el video.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtiene conocimiento del APP.</li> <li>- Interpreta y maneja la información obtenida en el video de la historia de Machu Picchu.</li> </ul>	Maneja el uso de los APP seleccionando datos específicos.	Manejo en la reproducción del video y los APP.



**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>DE RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>El docente brinda las palabras de bienvenida a los estudiantes. Se realiza la proyección de los APP y la reapreciación del video de la historia de Machu Picchu. Se solicita la participación de los estudiantes para realizar la lectura del APP y la observación del video.</p> <p>Cuál es la idea principal de los APP leídos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente escribe las respuestas y aportaciones del video observado de la realidad virtual.</li> <li>- Los estudiantes empleados la lluvia de ideas expresando lo aprendido en la aplicación de la realidad virtual.</li> </ul>	<p>Plumones Pizarra Data</p>	25 min.
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>ACTIVIDADES DE DESARROLLO</b></p> <p>El docente, a partir del video observado y la proyección de los APP utilizando información ficha de trabajo. Se destaca el uso de los microarreglos: supresión, generalización y construcción. De esta manera la docente va proceder a explicar aquella relación que tiene la protección del video y la lectura de los APP. La maestra va consolidar la información. Responde a preguntas y aclara dudas. Los estudiantes registran en su cuaderno el esquema resumen final del texto analizado.</p>	<p>Pizarra´ Plumones Proyección de video por el data lectura de las apps power point.</p>	45 min.
<b>CIERRE</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE CIERRE</b></p> <p>Se propone la observación del video y análisis de la lectura de las APP aplicando la realidad virtual.</p> <p><b>METACOGNICIÓN</b> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo aprendimos?</p>	<p>Ficha de cotejo</p>	30 min.



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº 3

### I. DATOS INFORMATIVOS

**Región:** Arequipa

**DRE:** Arequipa

**UGEL:** La Joya

**I.E.:** 40625 Corazón de Jesús

**AULA:** ÚNICA

**SECCIÓN:** ÚNICA

**DOCENTE:** Sonia Dominga Acrota Huamán

### II. ACTIVIDAD DEL APRENDIZAJE: Aplicando la realidad virtual

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo</li> <li>- Dialogo sobre la proyección del video y lectura del APP.</li> <li>- PREGUNTAS</li> <li>- ¿Qué acontecimientos naturales observaron en la visualización del video?</li> <li>- ¿Qué entendió de la lectura del APP?</li> <li>- ¿Cuántos medios de aplicación conocen?</li> <li>- Se acuerda formas de participación de los estudiantes.</li> </ul> Voluntario/Mano alzada Número de orden.	Pizarra Plumones	30 min.
<b>Desarrollo</b>	<b>ACTIVIDADES DE DESARROLLO:</b> Antes de la lectura y observación de video: ¿De qué trata el video observado? ¿Qué entendió en la lectura de los APP?	Pizarra Plumón	30 min.



	<p><b>DURANTE DE LA LECTURA Y OBSERVACIÓN DEL VIDEO</b></p> <p>- Seguidamente, pide la participación de los estudiantes.</p> <p><b>DESPUES DE LA LECTURA Y OBSERVACIÓN DEL VIDEO</b></p> <p>Participan los estudiantes para comentar.</p> <p>- Desarrollamos la actividad de trabajo.</p>		
<b>Cierre</b>	- Metacognición - Evaluación – lista de cotejo	Ficha de cotejo	15 min.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se ha logrado evidenciar resultados positivos y alentadores. La implementación de la realidad virtual ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión de conceptos, aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, y enriquecer la experiencia educativa en general, Los estudiantes han mostrado un mayor interés en las actividades de aprendizaje, han participado activamente en las lecciones virtuales y han demostrado un mejor rendimiento académico.

**SEGUNDA:** Después de la implementación y evaluación del uso de la realidad virtual como herramienta educativa en el aula, se ha logrado determinar que los estudiantes han desarrollado un alto nivel de conocimiento y habilidades en su uso; la mayoría de los estudiantes han mostrado una comprensión sólida de los conceptos básicos de la realidad virtual y han sido capaces de aplicarlos en diferentes contextos educativos, los estudiantes han demostrado habilidades técnicas en el manejo de los dispositivos y software de realidad virtual, lo que les ha permitido crear y experimentar con diferentes escenarios y situaciones de aprendizaje.

**TERCERO:** La implementación de la realidad virtual en el aula ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de la investigación, basada en imágenes y en



el área de comunicación, ésta facilitó a los docentes un óptimo desarrollo de sus sesiones de aprendizaje; siendo más pertinentes, motivadores y sobre todo didácticos.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Recomendamos la implementación de la realidad virtual como una herramienta valiosa y efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en áreas como las ciencias naturales y la historia. La tecnología ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión y retención de conceptos, aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, y permitir experiencias de aprendizaje más inmersivas y atractivas.

**SEGUNDA:** Se recomienda continuar implementando esta tecnología en el aula y ampliar su uso en diferentes asignaturas y niveles educativos, se sugiere brindar capacitación y apoyo continuo a los docentes para mejorar su dominio y confianza en el uso de la realidad virtual como herramienta didáctica, lo que permitirá una integración más efectiva y significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje por otro lado, se recomienda realizar estudios adicionales para evaluar el impacto a largo plazo del uso de la realidad virtual.

**TERCERO:** Capacitación continua para los docentes en el uso efectivo de esta tecnología educativa es fundamental que los educadores adquieran las habilidades necesarias para integrar la realidad virtual de manera significativa en sus prácticas pedagógicas, lo que permitirá maximizar su potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, educativas de la realidad virtual, se puede potenciar el aprendizaje de los estudiantes y prepararlos para un futuro digitalmente competente.



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Caballero, J. (2023). Revisión sistemática sobre la aplicación de la realidad virtual en la educación universitaria. *Revista Electronica Educare*, 27(3), 1–18. [repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cd047a15-4662-429d-a8da-b81f323750d9/content](https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cd047a15-4662-429d-a8da-b81f323750d9/content)
- Cardenas, J. (2020). *Aplicaciones de la realidad virtual y aumentada para la asistencia en medicina* [(tesis doctoral)]. [https://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/1253/1/Memoria\\_compendio\\_10-03-2021-RUJA.pdf](https://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/1253/1/Memoria_compendio_10-03-2021-RUJA.pdf)
- Diaz, M. (2023). *Realidad virtual basada en percepción* [(tesis maestría)]. [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/572471/DocsTec\\_6472.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/572471/DocsTec_6472.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gonzalez, S. (2020). *Implementación de la Realidad Virtual en el ámbito de la recuperación funcional del sistema propioceptivo* [(tesis maestría)]. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17153/Aplicacion de la Realidad Virtual %28RV%29 en la Educacion Secundaria Obligatoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17153/Aplicacion%20de%20la%20Realidad%20Virtual%20en%20la%20Educacion%20Secundaria%20Obligatoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hidalgo, W. (2019). *Aulas virtuales y el aprendizaje de la asignatura medio ambiente y desarrollo sostenible Huanuco-2019* [(tesis maestría)]. <file:///C:/Users/HP/Downloads/PIDS00308H51.pdf>
- Larrotta, L. (2021). *Diseño, Construcción y Evaluación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) basado en Realidad Virtual de Inmersión (RVI), que incida en los estilos de Aprendizaje sobre la Pintura en el Renacimiento Italiano, para Estudiantes de Grado Quinto de la IED Chu* (Issue February) [(tesis maestría)].



<https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076>

Lopez, V. (2019). *La realidad virtual como recurso educativo en la ciencias experimentales* [(tesis maestria)].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30760/TFG-B.1161.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Menjívar, E. (2021). *La realidad virtual como recurso didactico en la educacion superior* [(tesis doctoral)].

[https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/23764/TD\\_MENJIBAR\\_VALENCIA\\_Eduardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/23764/TD_MENJIBAR_VALENCIA_Eduardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ordoñez, F. (2021). *Enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual de los estudiantes del 1ero año de secundaria de la Institucion Educativa Distrito San Vicente Cañete 2020* [(tesis maestria)].

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5992/ORDOÑEZ CHAPARRO%3B FANNY RUTH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Panta, S., & Vallejos.E. (2022). *Efectos de la realidad aumentada en la cometenencia se desenvuelve en entornos virtuales en el area de Educacion para el Trabajo con los estudiantes del 2do.grado de la I.E.P San Jose Chimbote-2020* [(tesis pregrado)].

<https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO616822593/TESIS.pdf>

Roncancio, C. (2019). *Evaluacion de los entornos virtuales de enseñanza aprendizajede la universidad santo tomas bucaramanga Colombia* [(tesis



doctoral)].

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>

Torres, M. (2021). Realidad virtual y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

*Revista Boletín Redipe*, 10(31). file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-

RealidadVirtualElearningYEstrategiasDeEnsenanzaApr-7925631.pdf

Escorza, Y. H., & Aradillas, A. L. S. (2020). Teorías del aprendizaje en el contexto

educativo. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

García, T., Cueli, M., Rodríguez, C., Krawec, J., & González-Castro, P. (2015).

Conocimiento y habilidades metacognitivas en estudiantes con un enfoque profundo de aprendizaje. Evidencias en la resolución de problemas matemáticos. *Revista de Psicodidáctica*, 20(2), 209-226.

Levis, D. (2006). ¿Qué es la realidad virtual? Mateus, S., & Giraldo, J. E. (2012).

Diseño de un modelo 3D del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid con Realidad Virtual. Scielo.

Losada, B. M., Cárdenas, M. I. Z., & Vásquez, S. I. A. (2020). Entorno virtual para

cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. *Campus Virtuales*, 9(1), 101-112.

Martínez, I. A., Cano, E. V., Bravo, C. B., & Videla, C. B. (2021). Herramientas

educativas digitales emergentes en tiempos de pandemia. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (31), 25-40.

Mendoza, L. I. U. (2016). Uso de la realidad virtual en la educación del futuro en

centros educativos del Ecuador. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 1(4), 26-30.



- Mendoza, L. I. U. (2016). Uso de la realidad virtual, en la educación del futuro en centros educativos del Ecuador. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 1(4), 26-30.
- Montuschi, L. (2005). Aspectos éticos de las tecnologías de la información y de la comunicación: la ética de la computación, Internet y la World Wide Web. *Serie Documentos de Trabajo*, No. 298.
- Morin, E. (1995). Cultura y conocimiento. En P. Watzlawick y Peter Krieg (Eds.), *El Ojo Observador*. Gedisa, Barcelona, págs. 73-81.
- Real Academia Española. (2024). Conocimiento. In *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/conocimiento?m=form>
- Real Academia Española. (2024). Contexto. In *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/contexto?m=form>
- Real Academia Española. (2024). Herramienta. In *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/herramienta?m=form>
- Real Academia Española. (2024). Virtual. In *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/virtual>
- Rizzo, A., & Katz, A. (2017). Virtual reality and serious games for health and rehabilitation. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-45161-1>
- Rodríguez Velázquez, K., Pérez Fauria, J. M., & Torres García, G. (2018). Implementación de un entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje. *Edumecentro*, 10(4), 54-71.
- Rodríguez, J. (2022). Impacto de la tecnología virtual en el aprendizaje. *Tecnología y Educación*, 15(3), 112-125.
- Sánchez, L. (2020) analiza el impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general en su artículo



"Impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general" publicado en la Revista Docentes 2.0.

Sánchez, L. (2020). Impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general. *Revista Docentes 2.0*, 9(1), 75-82.

Vergara, J. A. D., & Carranza, J. Y. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos Y Representaciones*, 4(2), 5.

Vilanova, G. E. (2018). Tecnología educativa para el desarrollo del pensamiento computacional. *Sistemas, Cibernética e Informática*, 15(3), 25-32.



# ANEXOS







ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 30 - 12 - 2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: SONIA DOMINGA ACROTA HUAMAN

Dirección: CALLE MOYOBAMBA 202

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40402802

Teléfono: 950709725

email: sosyacrota@gmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_

email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: \_\_\_\_\_

ESCUELA DE POS GRADO

Escuela Profesional o Mención: \_\_\_\_\_

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Título o Grado Académico a optar: \_\_\_\_\_

S.E.P. EN TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

Asesor: \_\_\_\_\_

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación

Tesis

Trabajo de Suficiencia Profesional

Trabajo Académico

Título: \_\_\_\_\_

IMPACTO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL  
QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 40625 CORAZÓN DE JESÚS  
PEDREGAL-MAJES 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): \_\_\_\_\_

IMPACTO DE LA REALIDAD APRENDIZAJES EN ESTUDIANTES

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1, 2?</sup>

1,2

<sup>1</sup> Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

<sup>2</sup> Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller     Título     2da Especialidad     Maestría     Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.  
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_  
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo  
 No autorizo

**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: TEORÍA Y METODOS EDUCVATIVOS – SEG18

Firma de Autor



huella digital

30 – DICIEMBRE - 2024

Fecha