



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN Y GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE**

[Realidad virtual aplicada en la enseñanza de las ciencias sociales: Diseño de
una propuesta pedagógica para el estudio de las culturas antiguas.]

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación

AUTOR

Paz Baras, Paul (0000-0002-2149-0104)

ASESOR

Beteta Salas, Marisel Rocío (0000-0003-0100-8517)

Lima, 18 de agosto de 2021

DEDICATORIA

*[A todas las personas que me acompañaron y me ayudaron con sus palabras y aliento a
luchar por mis sueños.]*

RESUMEN

El presente trabajo sobre realidad virtual aplicada en la enseñanza de las ciencias sociales busca demostrar la viabilidad de esta tecnología como una herramienta capaz de generar un aprendizaje significativo en la enseñanza de la historia en estudiantes de sexto de primaria.

Actualmente, las herramientas tecnológicas se han vuelto aliadas en el proceso de la enseñanza. Una de las tecnologías que está generando gran impacto en el ámbito educativo es la realidad virtual. Esta tecnología se viene aplicando en distintos centros de enseñanza escolar y universitaria, porque permite una mejor inmersión del usuario en los escenarios propuestos y, por consiguiente, una mayor comprensión de los temas que se están trabajando.

Antiguamente, la adquisición de un equipo de realidad virtual era muy costoso, sin embargo, dicha tecnología está en una etapa en que puede ser adaptada a cualquier teléfono inteligente, solamente con la ayuda de un visor, que incluso puede ser hecho de cartón.

El trabajo contempla la aplicación de un diseño pedagógico para el estudio de culturas antiguas, haciendo uso de realidad virtual con estudiantes de sexto de primaria. La metodología utilizada se guió bajo el paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo. Además, el método cualitativo que se utilizó fue el de la investigación-acción.

En la investigación se concretó como hallazgo que el uso de la investigación acción como un diseño de investigación educativa, permite la reflexión de la práctica pedagógica. Esto permitió el análisis del impacto que tuvo dicha tecnología en el aprendizaje de los estudiantes y la efectividad de las sesiones creadas para dicho propósito.

Para su puesta en práctica solo se requirió de los dispositivos móviles y de los visores hechos de cartón.

Palabras clave: Realidad virtual; inmersión; tecnología; educación; ciencias sociales; historia.

[Virtual reality applied in the teaching of social sciences: Design of a pedagogical proposal for the study of ancient cultures]

ABSTRACT

The present work on virtual reality applied in the teaching of social sciences seeks to demonstrate the viability of this technology as a tool capable of generating meaningful learning in the teaching of history in students.

Currently, technological tools have become allies in the teaching process. One of the technologies that is generating a great impact in the educational field is virtual reality. This technology has been applied in different schools and universities, because it allows a better immersion of the user in the proposed scenarios and, consequently, a greater understanding of the topics that are being worked on.

In the past, the acquisition of virtual reality equipment was very expensive, however, this technology is at a stage where it can be adapted to any smartphone, only with the help of a viewer, which can even be made of cardboard.

The work contemplates the application of a pedagogical design for the study of ancient cultures, making use of virtual reality with sixth grade students. The methodology used was guided by the interpretive paradigm, with a qualitative approach. In addition, the qualitative method used was that of action research.

In the research, it was specified as a finding that the use of action research as an educational research design allows the reflection of pedagogical practice. This occurred in the analysis of the impact that said technology had on student learning and the effectiveness of the sessions created for that purpose.

For its implementation, only mobile devices and viewers made of cardboard were required.

Keywords: Virtual reality; immersion; technology; education; social sciences; history.