



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

Realidad virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario,
Ate 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTOR:

Sanchez Atuncar, Giancarlo (orcid.org/0000-0001-9842-7317)

ASESOR:

Dr. Poma Vargas, Alexis Enrique (orcid.org/0000-001-5061-7760)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LINEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi madre, por brindarme su confianza, su amor y su apoyo incondicional durante todo el transcurso de mi formación profesional. A mi padre, que desde el cielo me ilumina y guía con su amor eterno, gracias por ser mi inspiración constante. Gracias a ellos he podido llegar hasta aquí, convirtiéndome en la persona que soy ahora. Su fortaleza y dedicación han sido la base de mis logros y mi motivación para superar cada desafío.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi madre, por su amor incondicional, su confianza y su apoyo constante a lo largo de mi formación profesional. Sin su fortaleza y dedicación, este logro no habría sido posible.

A mi padre, que me ilumina desde el cielo, gracias por ser mi inspiración y por guiarme con tu amor eterno. Tu recuerdo ha sido una fuente constante de motivación y fuerza para seguir adelante. A mi pareja por ser motivo y fuerza. Al Dr. Poma Vargas por su enseñanza y su experiencia.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, POMA VARGAS ALEXIS ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Realidad virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, Ate 2024", cuyo autor es SANCHEZ ATUNCAR GIANCARLO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 01 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
POMA VARGAS ALEXIS ENRIQUE DNI: 41008373 ORCID: 0000-0001-5061-7760	Firmado electrónicamente por: AEPOMAV el 13-07- 2024 16:57:24

Código documento Trilce: TRI - 0785547



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SANCHEZ ATUNCAR GIANCARLO estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Realidad virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, Ate 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
GIANCARLO SANCHEZ ATUNCAR DNI: 41488834 ORCID: 0000-0001-9842-7317	Firmado electrónicamente por: GSANCHEZAT el 01-07-2024 12:40:54

Código documento Trilce: TRI - 0785546

ÍNDICE

Carátula	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORÍA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORÍA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES.....	iv
INDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. MÉTODO	12
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	12
3.2 Variables y Operacionalización (Cuantitativo)	13
3.3 Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección).....	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ..	14
3.5 Procedimiento.....	15
3.6 Métodos de análisis de datos.	15
3.7 Aspectos éticos.	15
IV. RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN.....	23
VI.CONCLUSIONES.....	26
VII.RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS	29
ANEXOS.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niveles de Realidad Virtual (RV) y Aprendizaje (A)	16
Tabla 2 Niveles de dimensiones de RV Y A.....	17
Tabla 3 Prueba de normalidad	18
Tabla 4 Correlaciones de variables y dimensiones	19
Tabla 5 Realidad virtual y Construye interpretaciones históricas.....	20
Tabla 6 Realidad virtual y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.....	21
Tabla 7 Realidad virtual y Participa en asuntos públicos para promover el bien común.....	22

RESUMEN

El trabajo de investigación tiene por objetivo determinar si la realidad virtual en el aprendizaje del área de personal social de nivel secundario del distrito de Ate 2024, en tal sentido, presenta un enfoque cuantitativo, básico, no experimental de tipo correlacional causal de corte transversal, cuya muestra fue censal conformada por 35 estudiantes de una institución educativa nacional. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta y el cuestionario con escala de Likert como instrumento para medir el aprendizaje, los instrumentos presentaron validez por juicio de expertos y confiabilidad ,800 para su aplicación. En el procesamiento estadístico se realizó el análisis descriptivo con la elaboración de tablas representando los niveles de las variables y además el análisis inferencial se evaluó la hipótesis con la prueba de Rho Spearman obteniendo un sig ,0616, lo que afirma que existe una evaluación moderada y significativa correlación entre Realidad virtual y Aprendizaje.

Palabras clave: Realidad virtual, el aprendizaje, inmersión, tecnología educativa.

ABSTRACT

The research work aims to determine whether virtual reality in learning in the area of social personnel at secondary level in the district of Ate 2024, in this sense, presents a quantitative approach, basic, non-experimental, causal correlational cross-sectional type, whose sample was census composed of 35 students of a national educational institution. For data collection, the survey technique and the Likert scale questionnaire were used as an instrument to measure learning; the instruments presented validity by expert judgment and reliability ,800 for their application. In the statistical processing the descriptive analysis was carried out with the elaboration of tables representing the levels of the variables and also the inferential analysis the hypothesis was evaluated with the Rho Spearman test obtaining a sig .0616, which affirms that there is a moderate and significant correlation between virtual reality and learning.

Palabras clave: Realidad virtual, el aprendizaje, inmersión, tecnología educativa.

I. INTRODUCCIÓN

Se estima que para el 2030, la educación deba ser gratuita, justa y de alta calidad, Además, es fundamental asegurar que las instituciones educativas cuenten con los recursos necesarios para proporcionar una enseñanza inclusiva que considere las diversas necesidades de todos los estudiantes. Esto implica no solo infraestructura adecuada, sino también programas de formación continua para docentes y estrategias pedagógicas innovadoras. La integración de tecnología en el aula, como pizarras interactivas, dispositivos electrónicos para cada estudiante y software educativo avanzado, será crucial para enriquecer el proceso educativo. Esto fomentará habilidades tecnológicas, permitiendo a los estudiantes estar mejor preparados para los retos del futuro en una sociedad cada vez más digitalizada (Unidas, 2030). Asimismo, según (Wiesner-luna, 2023) menciona que se ha observado una integración creciente de estas formas de enseñanza-aprendizaje, acompañadas de estrategias que están alineadas con la internacionalización de la educación superior.

Estas prácticas se han fortalecido y difundido ampliamente desde el inicio de la pandemia, convirtiéndose en una precedencia constante. Además, nos menciona (Sein-Echaule Lacleta et al., 2014) En la trama del entrenamiento de maestros, para que un proceso sea considerado como una innovación educativa, debe estar en sintonía con necesidades particulares y demostrar ser efectivo y eficiente. Esto se ilustra en el estudio que introduce la aplicación de videojuegos como una forma de innovación. Así mismo en un estudio de (Caballero-Garriazo et al., 2023) menciona que la realidad aumentada y virtual tienen aplicaciones pedagógicas significativas en universidades. Tecnologías como estas muestran un gran potencial para la utilización de problemas como base de aprendizaje y fomento del aprendizaje colaborativo. Por ejemplo, el aprendizaje vivencial y duradero permite a los estudiantes viajar y explorar sin límites. Con la realidad virtual, pueden visitar lugares históricos como Machu Picchu, simular excursiones al Coliseo de Roma o explorar la superficie de Marte. Estas experiencias inmersivas no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también aumentan la retención del conocimiento. Además, estas tecnologías facilitan la comprensión de conceptos complejos al permitir la visualización en tres dimensiones y la interacción directa con el entorno

de estudio, promoviendo así una mayor participación y motivación entre los estudiantes.

Así mismo, para (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021) menciona que, en la actualidad se ha experimentado nuevas tecnologías recientes, Estos cambios también se reflejan en la adopción de tecnologías innovadoras, desde las tradicionales como Internet hasta las emergentes como la realidad aumentada y las analíticas de aprendizaje. En consecuencia, se requiere una nueva base teórica con enfoques de aprendizaje consolidados, como el conectivismo y el aprendizaje rizomático, para sustentar el aprendizaje en red, cabe mencionar, la RV resalta como una tecnología con un gran potencial. pedagógico. Esta permite crear entornos de aprendizaje inmersivos y altamente interactivos, donde los estudiantes pueden experimentar situaciones simuladas de gran realismo.

Según (Lledó, 2022) afirma que la realidad virtual ofrece múltiples ventajas en el ámbito educativo, como una mejor comprensión de los contenidos, mejora en el rendimiento estudiantil, la motivación y la creatividad, y una mayor participación en las actividades educativas. Esta tecnología aísla los sentidos del usuario, intensificando la inmersión y el enfoque en las tareas de aprendizaje. contribuye significativamente al aprendizaje prácticos y simulados que permiten a los alumnos practicar y perfeccionar sus habilidades en situaciones realistas, cabe mencionar que estas experiencias inmersivas facilitan una comprensión más profunda y duradera del material, fomentando la aplicación práctica del conocimiento adquirido y preparando mejor a los estudiantes para enfrentar desafíos reales. Cabe mencionar que (Maguiño et al., 2020) nos indica que las nuevas tecnologías han impulsado cambios significativos, permitiendo la colaboración de entornos virtuales para promover la autonomía estudiantil. Este modelo promueve una mejora significativa en el aprendizaje al proporcionar herramientas avanzadas que enriquecen la experiencia educativa, como plataformas de realidad aumentada y virtual, que ofrecen simulaciones interactivas permitiendo a los estudiantes practicar y aplicar conceptos en un entorno seguro y controlado, facilitando una retroalimentación inmediata y personalizada, ayudando a identificar áreas de mejora y reforzar el aprendizaje de manera más eficaz y adaptada a las necesidades individuales de cada estudiante.

El Currículo Nacional de la Educación Básica establece los aprendizajes esenciales que el Estado y la sociedad deben asegurar. Debe servir como base para la enseñanza en todos los colegios, ya sean públicos o privados, urbanos o rurales, con diferentes modalidades de enseñanza. Además, fomenta la innovación y la experimentación de nuevas metodologías y prácticas pedagógicas que garanticen resultados de aprendizaje de calidad. Las instituciones educativas de hoy en día se para los grandes desafíos del mundo actual. Además, estas instituciones tienen el compromiso de adaptarse y alistar a los estudiantes para enfrentar un futuro cada vez más complejo y diverso, es importante que los colegios agreguen practica innovadora.(Ministerio de educación et al., 2016).

La Institución Educativa Nacional, dedicada al rubro de Servicio educativo, este sector incluye unidades económicas, principalmente brindar servicios de enseñanza y entrenamiento como a educación regular y adultos.

Con una buena enseñanza se logra un gran aprendizaje donde se llevan a cabo las competencias y capacidades, desempeño y evidencia durante todo el semestre. El docente asignado, desarrolla la sesión de aprendizaje del tema correspondiente de la semana con las competencias y capacidades en la semana correcta que se desarrollarán durante la clase.

El profesor proporciona la instrucción de acuerdo con la sesión de aprendizaje que consta de actividades de inicio, desarrollo y conclusión. Sin embargo, los estudiantes encuentran cierta dificultad para asimilar el conocimiento impartido, lo que resulta en calificaciones deficientes en los indicadores evaluados. En la primera dimensión, radica en que "Construye interpretaciones históricas", los indicadores a evaluar serian que descifra fuentes diversas como también transforma definiciones auténticas examinando la excelencia de explícitos procesos. Dado esta problemática se planteó la siguiente problema general: ¿De qué manera la realidad virtual se relaciona con el aprendizaje del área de personal social de nivel secundario en la Institución educativa? así mismo se planteó específicamente las preguntas ¿Cómo se relaciona la realidad virtual y la dimensión construye interpretaciones históricas de la variable del área de personal social de nivel secundario en la en la Institución educativa?, ¿Cómo se relaciona la realidad virtual y la dimensión actúa responsablemente respecto a los recursos económicos de la

variable del área de personal social de nivel secundario en una institución educativa? ¿Cómo se relaciona la realidad virtual y la dimensión participa en asuntos públicos para promover el bien común de la variable del área de personal social de nivel secundario en una institución educativa?

El objetivo general: Determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en el nivel secundario en una Institución educativa, y los objetivos específicos: ¿Determinar la relación que existe entre la realidad virtual y construye interpretaciones históricas de la variable del área personal social de nivel secundario en una Institución educativa? ¿Determinar la relación que existe entre la realidad virtual y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos de la variable del área de personal social de nivel secundario en una Institución educativa? ¿Determinar la relación que existe entre la realidad virtual y participa en asuntos públicos para promover el bien común de la variable del área de personal social de nivel secundario en una Institución educativa?

En la justificación económica (Rodríguez-Espíndola et al., 2022) La adopción de la economía circular por parte de las PYME en las economías están generando un gran esfuerzo sustancial para promover la implementación. La realidad virtual (RV) puede jugar un papel crucial en acelerar esta adopción, permitiendo a las PYME simular procesos de economía circular, visualizar el impacto de sus decisiones y recibir capacitación interactiva. Esto no solo facilita la comprensión y el compromiso con la economía circular, sino que también reduce los costos y riesgos asociados con la implementación de nuevas prácticas sostenibles, fomentando así un desarrollo más equitativo y sostenible en estas economías emergentes. Es por ello que la educación debería invertir en más tecnología para que pueda llegar a todas las instituciones del estado y poder así brindar una tecnología de calidad a muchos estudiantes del distrito.

En la justificación tecnológica como lo menciona (Fakahani et al., 2022) indica que las tecnológicas actuales también presentan un desafío circunstancial en otros campos de la arquitectura, particularmente en la generación de imágenes mediante realidad virtual. En ciertas ocasiones, durante la creación de diseños, se requieren rastreadores cuya precisión puede verse afectada por pequeños errores, resultando en registros incorrectos. La precisión de los sensores y rastreadores es crucial, ya

que su funcionamiento impreciso puede impactar negativamente en el sistema de realidad virtual. Sin embargo, estos aspectos tecnológicos están influenciados por el hardware, lo que indica que el progreso en la realidad virtual depende del avance tanto en la tecnología de hardware como en los programas y sistemas que incorporan esta tecnología.

Justificación Operativa como lo menciona (Fakahani et al., 2022) que la realidad virtual ha tenido un gran impacto gracias a la tecnología informática, donde las imágenes en movimiento son generadas por computadora. Técnicamente, se describe como un entorno tridimensional creado por computadora. Su característica tridimensionalidad hace que parezca casi real para la percepción humana, permitiendo a las personas sumergirse en dicho entorno y manipularlo. En el ámbito educativo, la realidad virtual ofrece oportunidades innovadoras para la enseñanza y el aprendizaje, al proporcionar experiencias inmersivas que mejoran la comprensión y la retención del contenido.

Preexiste relación simultanea entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social de nivel secundario en la institución educativa. Así mismo como objetivos específicos de la hipótesis son. Existe relación significativa entre la realidad virtual y construye interpretaciones históricas de la variable del área personal social de nivel primario en la Institución educativa?, Existe relación significativa entre la realidad virtual y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos de la variable del área de personal social de nivel secundario en la Institución educativa?, Existe relación significativa entre la realidad virtual y participa en asuntos públicos para promover el bien común de la variable del área de personal social de nivel secundario en la Institución educativa?

II. MARCO TEÓRICO

Según (Calla Sarasi, 2022) en su tesis tuvieron como meta determinar el impacto de RV en el proceso de aprendizaje innovador, híbrido del instituto del año 2022. Tiene un diseño no experimental. La población del estudio consistió en 94 miembros de la comunidad estudiantil, de los cuales se seleccionó una muestra de 76 estudiantes y docentes mediante un muestreo probabilístico aleatorio. Para el resultado (pag.38), se manejó el valor de R cuadrado de Nagelkerke, que fue de 0.682, ubicándose entre moderada a fuerte. Esto confirma la influencia de la variable independiente, la realidad virtual, sobre la variable dependiente, el proceso de aprendizaje. Asimismo, el nivel de significancia obtenido fue de $p=0.000$, que es menor al 0.05%, lo cual es determinante para asegurar la significativa incidencia de la realidad virtual en el proceso de aprendizaje. Se concluyó, la RV afecta significativamente la dimensión de las competencias. El valor de R cuadrado de Nagelkerke de 68.2% refleja una relación moderada a fuerte entre la realidad virtual y las competencias generales. También, la realidad virtual tiene un impacto significativo en la dimensión de competencias específicas en el proceso de aprendizaje, con un valor de R cuadrado de Nagelkerke de 41.9%, indicando una relación débil entre la realidad virtual y las competencias específicas.

Según (Barrantes Carrillo & Ugaz Mallma, 2019) tuvieron como meta verificar como influye la RV para el aprendizaje inmersivo del curso de geografía. El método que realizaron esta orientado al sentido cualitativo del tipo aplicada experimental enfocándose en el estudio netamente cuasi experimental, Utilizaron para su estudio como variable dependiente la siguiente dimensión que sería aprendizaje inmersivo y aprendizaje experiencial, con un estudio como población de 20 alumnos entre hombres y mujeres, con un método de investigación hipotético deductivo, asimismo utilizaron la encuesta además como instrumento utilizaron el cuestionario, utilizaron como grado de 1-5 aprendizaje observacional, de 6-10 aprendizaje experiencial. Como resultado del presente estudio, diseñar la realidad virtual representa un aumento de 3.25% a 7.5 % donde representa un crecimiento exponencial de 4.25% comparando con otros estudios se puede decir que finalmente hubo un incremento de 6.16%. Cabe mencionar que para el resultado del segundo indicador aprendizaje experiencial hay un incremento de 5.2% a 7.3% un notable incremento de 2.1% la comparación de otros estudios existe una gran diferencia de mejora de hasta

35.03%. Se concluye que la realidad virtual.

Según (Renato Andree & León Tejada et al., 2022) En su trabajo de investigación, la meta fue representar métodos de fotografía para proponer una respuesta de RV para el local turístico. El método que realizaron está orientado a sentido cuantitativo porque depende de la recopilación de los datos además es descriptiva como también prospectiva. del tipo aplicada no experimental, con un estudio como población de 495 habitantes además una muestra no probabilística de 30 pobladores, utilizo un cuestionario además se midió a través de una escala de tipo satisfacción. Como resultado al primer indicador nivel de valoración, conocimiento, participación y por último nivel de conservación obtuvieron valores en escala de Likert de 36.8%, 34.0%,35.0% y 33.0% respectivamente. Concluyeron que el trabajo de investigación fue posible la obtención de un diagnostico favorable.

Además (Chunga Villalobos, 2022) en su trabajo de investigación como meta fue determinar cómo influye un juego didáctico con RV en una institución educativa. El método que utilizaron fue cuantitativo por sus datos obtenidos, el tipo fue aplicada, como también es de análisis descriptivo que se obtuvieron datos de dos evaluaciones. Se obtuvo como diseño de la investigación experimental, con una población de 9 estudiantes del nivel inicial entre los (3 ,4 y 5 años), para la validación de la metodología de sistema fue validado por 2 expertos. Con un método de investigación hipotético deductivo debido a la formulación de hipótesis para comprobar su veracidad o consecuencia. Como resultado obtuvieron existe un significativo incremento del primer indicador en la flexibilidad mental de los alumnos del 47.22 % al 72.22%, como también el 48.88% a un 73.33% de aumento en el segundo indicador, coordinación ojo mano de los alumnos. Como conclusión mencionan que el juego didáctico con realidad virtual incrementa la estimulación del aprendizaje en los niños de 3 a 5 años con el síndrome asperger debido a que es notable el incremento de cada alumno.

Según (Montalvo Linares Carlos Santos et al., 2024) en la revista que fue elaborado su investigación tuvieron como meta implementar la RV como una herramienta educativa. La investigación se realizó Universidad del estado UNMSM, se realizaron a estudiantes y profesores la RA. El método que utilizaron fue en base a una metodología mixta, utilizando métodos cuantitativos y cualitativos, se obtuvo como población a 10 docentes y 70 estudiantes con un total de 80 individuos.

Utilizaron como técnica e instrumento encuestas y entrevistas a docente y a estudiantes. Como resultado obtuvieron un 25% de estudiantes y 75% de profesores que expresa su interés por utilizar realidad virtual. Además, el 65% de estudiantes y el 35% de profesores que coinciden en que la realidad virtual mejoraría su experiencia de aprendizaje. Además, en el indicador mejora el compromiso y participación se observa que el 80 % de maestros se muestra el compromiso y el 20% de estudiantes, además el indicador más efectivo que las clases tradicionales mejora en un 70% de estudiantes y el 30%de maestros.

Según (Linares et al., n.d.) En el artículo elaborado de investigación tuvieron como meta demostrar que el uso de la RV aprende los estudiantes en forma general. La investigación se enmarca en un diseño experimental aplicado. Se intervino con variables para probar la hipótesis planteada, que consistía en demostrar que el uso de la RV mejora las habilidades de los alumnos. La población son integrantes de la misma casa de estudio privada de nivel primaria, con una muestra de 14 alumnos de tercer grado. Utilizaron como técnica Entrevista a la directora para obtener información. Y como instrumento la aplicación de encuestas a los alumnos y observación durante el uso de la aplicación de realidad virtual. Procesamiento de datos y análisis estadístico mediante Excel para evaluar el nivel de aceptación del aplicativo. Como resultado obtuvieron después de usar la aplicación de realidad virtual, se observó un aumento del rendimiento de los alumnos en un 14.3%, pasando de un 61.1% a un 75.4% en el nivel de aprendizaje. Esto indica que la aplicación sí mejoró el aprendizaje de los alumnos. Además, se hace referencia a estudios previos que respaldan la eficacia de la RV.

Cabe precisar que el autor (Mariscal et al., 2020) en el artículo elaborado de investigación tuvieron como meta principal es evaluar el impacto de realidad virtual (VR-SBL). Fu en en la Universidad Europea de Madrid Incluye 18 estudiantes para una experiencia formativa en primeros auxilios ante una emergencia. Fueron separados en dos grupos en uno fue (control) y (grupo experimento) para una experiencia formativa en primeros auxilios ante una emergencia. Utilizaron instrumento el cuestionario de conocimientos administrado antes (pretest) y después de la actividad (postest). El segundo caso compuesto por 63 estudiantes divididos en dos grupos (49 en el grupo experimental y 14 en el grupo de control) Como Instrumentos utilizaron escala de calificación de 1 a 3 (mala, buena, muy

buena) para el pretest y postest. Como resultado se mostraron que el grado global de satisfacción fue muy alto/excelente para el 60% de los estudiantes y alto para un 40%, sin que ningún estudiante indicara que su grado de satisfacción fue medio, bajo o muy bajo.

Asimismo, el autor (Carlos et al., 2023) en el trabajo de investigación del artículo menciona que la meta fue presentar el uso de la RV para el perfeccionamiento del rendimiento académico en los alumnos. La investigación fue aplicada, además se enmarca en un estudio no experimental con un alcance descriptivo, ya que se examinaron las variables sin manipular la realidad y se recopiló la información en un solo momento (transversal). Además, se utilizó como instrumento el cuestionario validado con un alfa de Cronbach de 0.93, compuesto por 30 preguntas con una escala de Likert, se utilizó la prueba de Normalidad, mediante la prueba de Shapiro Wilk se determinó que son no paramétricas (valor < 0.05). Para la población fue 38 estudiantes durante el período abril-junio 2023. La muestra fue no probabilística intencional, seleccionada por criterio de accesibilidad. Como resultado se obtuvo 39% de los estudiantes calificaron las metodologías como neutras y satisfactorias además el 61 % las consideraron altamente satisfactorias y muy satisfactorio, el 92.1 de los estudiantes respondieron el uso de herramientas es altamente satisfactorio y muy satisfactorio. Concluyeron que los estudiantes consideran que las herramientas tecnológicas de alto impacto, como la realidad virtual.

Como también, el autor (Rivera Morales & Santos Reyes, n.d.) tuvo como meta verificar que tan óptimo es la RV de la plataforma 360 sobre la motivación de viajes. La investigación fue aplicada de tipo cuantitativo, además de tipo de diseño pre experimental. La población fue de 13,574 centennials residentes de Lima, para la muestra estuvo conformado por 21, entre las edades menores de 20 años. Además, Utilizaron como indicador (inmersión, presencia, navegación y interacción) Las encuestas fueron realizadas a través de Google Forms. Como resultado se obtuvo un 14% de los encuestados nunca había utilizado RV, asimismo el 28.6% señaló que uso RV, asimismo el 28.6% indicó que lo utilizó RV con el objetivo de estudiar. Concluyen que la RV posee características memorables que ayudan al usuario a tener buena experiencia.

Finalmente, el autor (Pernia Espinoza, 2018) menciona que su objetivo principal fue comprobar la RV utilizando la aplicación móvil para mejorar el

aprendizaje. La investigación fue de carácter aplicado y nivel experimental, cuasi-experimental, de tipo cuantitativo, la población se conformó de 40 personas de quinto grado de primaria, con una muestra no probabilística (por conveniencia). Se utilizó un instrumento para medir la observación. Como resultado fue de 37% de aceptación de la herramienta de realidad virtual. Además, el indicador de rendimiento académico mostró un aumento significativo, alcanzando un 78%.

Como definición de la variable independiente

La realidad virtual es una tecnología informática que crea la ilusión de estar inmerso en un entorno ficticio. Consiste en una simulación computarizada de una situación real, permitiendo al usuario interactuar con el entorno virtual. Esta interacción se realiza a menudo mediante interfaces no convencionales, como gafas y cascos que representan escenas y sonidos.(Alfadil, 2020)

Se define como primera dimension a Aplicación

Son aplicaciones interactivas en tiempo real que permite visualizar la realidad con la adición de elementos sintéticos, como por ejemplo objetos 3D, sonidos y textos integrados de manera coherente con la perspectiva de la persona. La mayoría de sus bondades es ofrecer que la RV ofrecen experiencias visuales emergentes y puede interactuar en un entorno o escena virtual.(Abásolo et al., n.d.)

Se define como segunda dimension a actitud y eficacia de aprendizaje

El comportamiento directo de los estudiantes que mantienen una marca significativa en la efectividad. La eficacia del aprendizaje depende de gran medida de como estos factores interactúan y se manifiestan en el proceso educativo.(Kong, 2021)

Se establece como tercera dimension la Calidad de Sistema

La calidad de sistemas es garantizar procesos rigurosos donde la disponibilidad de los recursos este disponibles para todos los usuarios, además que los sistemas se equipara en facilidad de uso, funcionalidad, confiabilidad y flexibilidad. (Carmen et al., n.d.)

Como definicion de la variable dependiente tenemos

El proceso de inicio del aprendizaje comienza cuando un grupo de estudiantes se esfuerza por recordar sus conocimientos basados en la teoría aprendida. Este proceso puede indentificar tres subcategorías, preguntar, recordar la teoría y contextualizar. Se observan el nuevo contexto en el que se encuentran y su aprendizaje se cuestionan y analizan y se dan cuenta que el aprendiza es muy

importante, la motivación intrínseca de los estudiantes facilita esta transición permitiendo contextualizar y aplicar sus conocimientos. (Russo et al., 2023)

Como primera dimensión tenemos a Construye interpretaciones históricas.

Para ello, el estudiante elabora explicaciones mediante realidades históricas que acontecen en el Perú, Además, reconoce la calidad de la educación, ya que es a través de la comprensión de la historia que se adquieren las herramientas necesarias para analizar el presente y proyectar el futuro. En este sentido se construye su identidad. La educación histórica es fundamental para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno, contribuye a la sociedad. (Ministerio de educación et al., 2016)

Para la segunda dimensión actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

Se define como la organización de la producción, establecer un orden adecuado de sus propios recursos. Su propósito principal es abordar el desafío fundamental de las sociedades: satisfacer las necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso. (Ministerio de educación et al., 2016)

Para la tercera dimensión participa en asuntos públicos para promover el bien común.

Se define como colaborar en proyectos comunitarios como también participar en actividades de voluntariado. (Ministerio de educación et al., 2016)

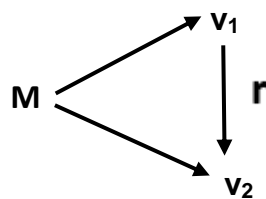
III. MÉTODO

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente estudio recoger información de la realidad y en relacionar variables para indicar la causa y efecto. Su objetivo es generar nuevo conocimiento y explorar nuevos campos de investigación, sin preocuparse necesariamente por su aplicación práctica. Este tipo de investigación busca crear y ampliar teorías relacionadas aportando al conocimiento profundo. Se realizó una investigación bajo el enfoque cualitativo, utilizando datos numéricos y análisis estadísticos para examinar la relación entre la primera variable (RV) Y (AAPS). El estudio empleó un método inductivo-deductivo con un alcance temporal transversal. (Claudia Lorena Polanía Reyes et al., 2020)

Respecto al **Diseño de Investigación** al que pertenece este estudio de trabajo académico es de tipo descriptivo. Además, se utilizó un diseño no experimental y correlacional para identificar causas y efectos. El propósito es describir las características cuantitativas y cualitativas de los sujetos investigados en relación con la variable de estudio. Estos diseños transaccionales descriptivos examinan incidencias de diferentes modalidades, categorías o niveles de una o más variables dentro de una población. (Hernández Sampieri et al., 2014).

Cuyo esquema corresponde al siguiente diseño no experimental, transversal:



Dónde:

M: Muestra

v₁: Realidad Virtual

v₂: Aprendizaje del área de personal social

r: relación entre v₁ y v₂

3.2 Variables y Operacionalización (Cuantitativo)

Variable Independiente: Realidad Virtual

Es utilizado frecuentemente para la educación básica y profesional, garantizando la calidad de los estudiantes, es la forma natural que interactúa una persona con dispositivo y el computador mediante la inmersión del usuario en un entorno RV.(Ferreira et al., 2021).

La definición operacional se refiere a la aplicación del instrumento que se realizara mediante el cuestionario de 20 ítems mediante likert en la institución educativa.

Dimensiones e Indicador:

Aplicación. (Conjunto de experiencia-Experiencias visuales- Escena virtual).

Actitud y eficacia de aprendizaje. (Cognición – Efecto – Tendencia de acción).

Calidad de sistema. (funcionalidad – confiabilidad – flexibilidad).

Variable dependiente: Aprendizaje.

El aprendizaje del area de personal debe fomentar el desarrollo de competencias que contribuyan a que las personas se sientan bien consigo mismas, afiancen su autonomia y promuevan su desarrollo integral. Ademas de buscar mejorar su potencial y formar personas autonomas capaces de afrontar cambios. (Ministerio de educación et al., 2016).

Definición Operacional:

Al definir claramente las variables se puede precisar de una manera más concisa la forma de ser manipuladas, el cuestionario podrá recoger las 20 ítems y será por escala.

Dimensiones:

Construye interpretaciones históricas.

Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

Participa en asuntos públicos para promover el bien común.

Indicadores:

I1. Interpreta críticamente fuentes diversas.

I1. Elabora explicaciones históricas la relevancia de determinados procesos.

I2. Gestiona los recursos de manera responsable.

I2. Toma conciencia de que es parte de un sistema económico.

I3. Problematisa asuntos públicos a partir del análisis crítico

I3. Aplica principales conceptos e información vinculada a la institución y a la

ciudadanía

3.3 Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)

La población es el conjunto de todos los individuos (Objetos, personas, documentos, etc.) a quienes se les generalizarán los resultados de estudios, los cuales estarán claramente delimitados por ciertas características. (Claudia Lorena Polanía Reyes et al., 2020) La población será 35 alumnos de secundaria.

Criterio de inclusión: Estos criterios de inclusión se realizaron a los 35 estudiante de secundaria, cabe precisar que se tuvo en cuenta la dimensión, Construye interpretaciones históricas, actúa responsablemente respecto a los recursos económicos y participa en asuntos públicos para promover el bien común.

Criterio de exclusión: Para este criterio no se tomarán en cuenta los grados inferiores es decir primaria y lo que respecta a todas las demás áreas de la institución educativa.

La muestra se realizó una muestra censal del estudio, cabe mencionar que la inclusión de toda la población asegura la adecuación y representatividad de la muestra para el estudio.(Hernández Sampieri et al., 2014) la elección fue de 35 estudiantes el total.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Para que una investigación sea exitosa un detalle clave es la adquisición de datos y el flujo general que acompaña a ese proceso. Al obtener datos para la investigación científica, se llega al núcleo mismo de la realidad, permitiendo probar ideas sobre esa realidad, estos datos deben estar relacionados directamente con el fenómeno que se investiga. La concreción del método de prueba y su operacionalización dentro de la metodología de investigación pueden incluir entrevistas, cuestionarios, observación directa etc. (Ahmet Maloku & Omer Gabela & Elda Maloku, 2024). Los instrumentos son recursos empleados dentro de la técnica. Para el trabajo académico se realizará a través de la encuesta y cuestionario. Un requisito previo para una entrevista exitosa es que las preguntas deben estar redactadas y ordenadas cuidadosamente su formulación debe ser clara y concisa. El instrumento utilizado para este trabajo académico fue el cuestionario, a través del cual se pudieron identificar los valores claves para determinar las correlaciones asimismo los niveles y la escala de likert. Por ende, en este estudio se elaboró los cuestionarios de la variable 1 y variable 2, los cuales

fueron validados por tres expertos del área, además su validez se realizó aplicando la V de Aiken, para validar su contenido del instrumento que se pueden calcular tanto a nivel de ítem como de escala y se calcula como la proporción de expertos que consideran un ítem relevante, representativo.(Schames Kreitchmann et al., 2024).

3.5 Procedimiento.

Se recolecto información desarrollando la técnica del cuestionario para ambas variables, independiente y dependiente, mediante una escala de valoración del 1 al 5 para medir respuestas, la recolección se llevó a cabo utilizando el software SPSS 25 para facilitar el procesamiento y análisis posterior, así como las interpretaciones correspondientes, este análisis se centro en las relaciones y tendencias de ambas variables. Una vez completado se aplica la discusión de los hallazgos, relacionándolos con los antecedentes teóricos y empíricos relevantes.

3.6 Métodos de análisis de datos.

Para el análisis de datos obtenidos se llevaron a cabo en dos enfoques principales, el primer lugar se realizó una estadística descriptiva donde los datos fueron organizados en tablas y figuras estadísticas. Posteriormente se aplicó la estadística inferencial(Hernández Sampieri et al., 2014) para determinar si los datos son paramétricas o no paramétricas.

3.7 Aspectos éticos.

El investigador mantiene todos los derechos del estudio, y las fuentes bibliográficas de artículos científicos como en tesis y libros, además del citado adecuadamente según formato APA.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 1

Niveles de Realidad Virtual (RV) y Aprendizaje (A)

Nivel	RV		A	
	f	%	f	%
Alto	16	45,00 %	20	57,10%
Medio	15	42,90 %	13	37,10%
Bajo	4	11,40 %	2	5,70%
Total	35	100,00 %	35	100,00 %

En la relación a la variable RV se resalta un nivel alto de 45,0% que representa a 16 estudiantes encuestados, medio de 42,9% que representa 15 estudiantes, y un nivel bajo de 11,40% que equivale a 4 estudiantes de un total de 35 casos encuestados. Estos valores indican el manejo, así como el conocimiento de realidad virtual por parte de los estudiantes, por el cual toma en consideración las dimensiones siguientes: la aplicación, actitud y eficacia de aprendizaje y por último calidad de sistema.

Ahora bien, en el aprendizaje se puede observar el nivel alto en un 57,0% que corresponde a 20 estudiantes encuestados, medio de 37,10% que representa 13 estudiantes encuestados, y un nivel bajo de 5,70% que representa 2 estudiantes de un total de 35 casos debidamente encuestados. Los niveles corresponden al aprendizaje conceptual considerando los conocimientos previos, además la realidad virtual realizando un conjunto de conocimiento interactivos e inmersivos, juega un papel crucial en este proceso de aprender. Cabe mencionar que la RV permite al alumnado experimentar practicas en un entorno controlado, de esta forma la retención de información y la comprensión de conceptos complejos además que potencia el interés y la motivación.

Tabla 2*Niveles de dimensiones de RV Y A*

Nivel	Construye interpretaciones históricas		Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos		Participa asuntos públicos para promover el bien común	
	f	%	f	Porcentaje	f	Porcentaje
Alto	22	62,90%	20	57,1	19	54,70%
Medio	8	22,90%	12	34,3	14	40,00%
Bajo	5	14,3%	3	8,6%	2	5,70%
Total	35	100%	35	100%	35	100,00%

Nivel	Aplicación		Actitud y eficacia de aprendizaje		Calidad de sistema	
	f	%	f	Porcentaje	f	Porcentaje
Alto	12	34,3 %	21	60,0%	13	37,01%
Medio	16	45,7 %	11	31,4%	15	42,9%
Bajo	7	20,0 %	3	8,6%	7	20,0%
Total	35	100,0 %	35	100,0 %	35	100,0%

Se resalta un alto nivel, con 62,90% que representa a 22 estudiantes encuestados, en el construye interpretaciones históricas, en relación a interpreta críticamente y elabora explicaciones históricas recociendo la relevancia de determinados procesos. Un 57,10% que representa a 20 estudiantes encuestados, en actúa responsablemente respecto a los recursos económicos, en relación a gestiona los recursos de manera responsable y toma conciencia que es parte de un sistema económico. Un 8,6% que equivale a 3 encuestados, que se refiera a actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

Se observa, el nivel alto en el cual la actitud y eficacia de aprendizaje representa 60,0% que corresponde a 21 encuestados relacionado a la cognición el efecto y la tendencia de acción. Un 31,40% que equivale a 11 casos de actitud y eficacia de aprendizaje. Un 20% encontrándose a 7 encuestados de Aplicación relacionados con el conjunto de experiencias, experiencias visuales y escena virtual.

En esta sección se presentan los resultados obtenidos para determinar la prueba de normalidad y decir si se evaluarán a través de pruebas paramétricas o no paramétricas. Dado la muestra está compuesta por 35 individuos, fue esencial verificar la normalidad de los datos antes de procesar con el análisis estadístico. Para este fin, se aplicaron las pruebas de Shapiro – Wilk ya que son particularmente adecuadas para muestras pequeñas.(Hernández Sampieri et al., 2018)

Tabla 3

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Realidad Virtual	,097	35	,200*	,952	35	,132
Aprendizaje Personal Social (P,S)	,122	35	,200*	,929	35	,025
Aprendizaje_D1 (Conocer el conjunto de experiencias)	,269	35	,000	,848	35	,000
V2_D2	,343	35	,000	,784	35	,000
V2_D3	,294	35	,000	,840	35	,000

Los resultados obtenidos en la Tabla 1 de la prueba de normalidad en el aspecto de Kolmogorov los valores estadísticos son relativamente pequeños lo que indica que las distribuciones no son significativamente diferentes de la normal. Sin embargo, los valores de significancia son significativos para algunas variables (Aprendizaje dimensión 1,2,3) lo que indica que estas distribuciones no son normalmente distribuidas. Por otro lado Shapiro Wilk los valores son cercanos a 1, lo que indica que las distribuciones son aproximadamente normalmente distribuidas, sin embargo los valores de significancia son significativos para algunas variables (Aprendizaje P.S, dimensión 1,2,3) lo que indica que estas distribuciones no son normalmente distribuidas.

Correlaciones

Tabla 4

Correlaciones de variables y dimensiones

		Correlaciones		
			Realidad Virtual	Aprendizaje del área de P.S
Rho de Spearman	Realidad Virtual	Coef de correla	1,000	,616**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Aprendizaje del área de Personal Social. (P.S)	Coef correla	,616**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.	
	N	35	35	

En la tabla 4 con respecto al Rho de Spearman, .616 indica una evaluación moderada y significativa a un nivel de significancia del 0.01 (bilateral) la evaluación de la variable realidad virtual y aprendizaje P.S es moderada y significativa. El valor de Rho 0.616 indica que la compensación es moderada, es decir, no es muy fuerte ni muy débil. La significancia bilateral (0.000) indica que la clasificación es estadísticamente significativa a un nivel de significancia del 0.01, lo que significa que es muy improbable que la calificación sea debida al azar.

Contratación de Hipótesis

Hipótesis General

Ho: No existe influencia significativa entre realidad virtual y aprendizaje del área de personal social de nivel secundaria.

Ha: Existe influencia significativa entre realidad virtual y aprendizaje del área de personal social de nivel secundaria.

Contratación de la hipótesis mediante Rho de Spearman de la realidad virtual y la dimensión construye interpretaciones históricas.

Tabla 5

Realidad virtual y Construye interpretaciones históricas.

			Realidad virtual	Aprendizaje P.S
Rho de Spearman	Realidad Virtual	Coeficiente de correlación	1,000	,655**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	35	35
	Construye interpretaciones históricas	Coeficiente de correlación	,655**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	35	35

La compensación de la tabla 5 con respecto al Rho de Spearman (0.655) indica que la compensación es moderada, es decir no es muy fuerte ni muy débil. La significancia bilateral (0.000) indica que la calificación es estadísticamente significativa a un nivel de significancia del 0.01, lo que significa que es muy improbable que la calificación sea debida al azar.

Podemos decir que la realidad virtual y construye interpretaciones históricas es moderada y significativa.

Contratación de hipótesis

Hipótesis específicas 1

Ho: No existe influencia significativa entre la variable de realidad virtual y dimensión construye interpretaciones históricas.

Ha: Existe influencia significativa entre la dimensión construye interpretaciones históricas.

Contratación de hipótesis mediante Rho de Spearman de la realidad virtual y la dimensión actúa responsablemente.

Tabla 6

Realidad virtual y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

Correlaciones				
			V1	V2_D2
Rho de Spearman	Realidad Virtual	Coeficiente de correlación	1,000	,524**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	35	35
	Actúa responsablemente	Coeficiente de correlación	,524**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	35	35

Los resultados obtenidos de la tabla 6 con respecto al Rho de Spearman (0.524) indica que la compensación es moderada, es decir, no es muy fuerte ni muy débil. La significancia bilateral (0.001) indica que es estadísticamente significativa a un nivel de significancia del 0.01, lo que significa que es muy improbable que la calificación sea debida al azar. Podemos decir que la realidad virtual y la dimensión actúa responsablemente respecto a los recursos económicos es moderada y significativa relación entre ambas.

Contratación de hipótesis

Hipótesis específica 2

Ho: No existe influencia significativa entre la variable de realidad virtual y la dimensión actúa responsablemente.

Ha: Existe influencia significativa entre la variable de realidad virtual y la dimensión actúa responsablemente.

Contratación de la hipótesis mediante Rho de Spearman de la realidad virtual y la dimensión actúa responsablemente.

Tabla 7

Realidad virtual y Participa en asuntos públicos para promover el bien común.

		Correlaciones		
			Realidad Virtual	Participa en asuntos públicos
Rho de Spearman	Realidad Virtual	Coef de correl Sig. (bilateral) N	1,000 . 35	,357* ,035 35
	Participa en asuntos públicos	Coef de correl Sig. (bilateral) N	,357* ,035 35	1,000 . 35

Se puede observar que la tabla 7 con respecto al Rho de Spearman (0.357) indica una calificación baja y positiva entre la RV y Participa en asuntos públicos. la calificación es significativa a un nivel de 0.05, lo que significa que hay menos de un 5% de probabilidad de que la calificación observada se deba al azar si las variables no están relacionadas en la población. Existe una valoración baja pero significativa entre ambas variables, tienden a aumentar también los valores de la dimensión participa en asuntos públicos, aunque la relación no es muy fuerte.

Contratación de hipótesis

Hipótesis específica 3

Ho: No existe influencia significativa entre la variable realidad virtual y la dimensión participa en asuntos públicos.

Ha: Existe influencia significativa entre la variable de realidad virtual y la dimensión participa en asuntos públicos.

V. DISCUSIÓN

Se ha evidenciado que los datos obtenidos fueron con un Ro de Spearman de 0.616 lo que indica una evaluación moderada es decir no ni fuerte ni muy débil, además cabe mencionar según el autor (Calla Sarasi, 2022). Debido a ello existe una investigación correspondiente a una tesis de pre grado donde obtuvo como resultado su valor de R cuadrado de 0.682 que indica en el rango de moderado a fuerte confirmando la influencia de la variable, cabe precisar que en otros estudios según (Barrantes Carrillo & Ugaz Mallma, 2019) afirma que al desarrollar una realidad virtual se pudo apreciar un incremento en el aprendizaje del 5.2% al 7.3% concluyendo que existe resultados favorables. La hipótesis entre ambas variables ocurre significancia de estudio, rechazando la nula, asimismo otra forma de reforzar la presente investigación es a través del (Ministerio de educación et al.2016) según su currículo nacional donde menciona que hoy en día surgen una rápida innovación tecnológica lo que podría ser un problema sin embargo lo que en el futuro será visto como algo natural y que el verdadero desafío será adaptarse y potenciar las capacidades para manejar estos cambios.

OE1. Determinar la relación entre la realidad virtual y construye interpretaciones históricas en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa, ate 2024.

Las pruebas señalan un Rho de Spearman de 0.655 lo que indica una evaluación moderada es decir ni fuerte ni muy débil, cabe precisar que (Hernández Sampieri et al., 2014) menciona que efectivamente se trata de una correlación positiva media, asimismo según el antecedente (Linares et al., n.d.) quien ha evidenciado en su estudio de un artículo científico donde menciona que el rendimiento incremento de un 14.3% a un 61.1% el nivel de aprendizaje al aplicar la realidad virtual. Asimismo, al comparar ambos se evidencia que existe una correlación de estudios de ambas investigaciones. En base a la teoría (Maguiño et al., 2020) precisa que las nuevas tecnologías han posibilitado el trabajo en red en ambientes virtuales de aprendizaje que permiten mayor autonomía de aprendizaje del estudiante. Al respecto, el presente trabajo académico incluye una hipótesis de lo cual es un elemento esencial aceptado en la metodología científica y rechazando la nula.

OE2.Determinar la relación entre la realidad virtual y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos en estudiantes del área personal social del nivel secundario en una institución educativa ate 2024.

Las pruebas señalan un Ro de Spearman de 0.524 demostrando una evaluación moderada, es decir ni muy fuerte ni muy débil, además según (Hernández Sampieri et al., 2014) menciona que se trata de una de una correlación positiva media. asimismo, afirma (Kong, 2021) que evidencia en su estudio de un artículo científico el análisis de la relación entre la actitud de aprendizaje y la eficacia, demostrando en sus tres dimensiones (cognición, efecto y tendencia a la acción) tiene un efecto positivo y significativo de 0.203, 0.215 y 0.236 que se asocian a una mayor eficacia y ganancia de aprendizaje en los estudiantes. En base a la teoría de (Tinco-Tupac et al., 2024) menciona que la realidad virtual ha empleado la mejora de aprendizaje y la eficiencia laboral de estudiantes realizando actividades inmersivas. Cabe precisar que el presente trabajo académico incluye una hipótesis de lo cual es un elemento esencial aceptado en la metodología y rechazando la nula.

OE3.Determinar la relación entre la realidad virtual y participa en asuntos públicos para promover el bien común en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa, ate 2024

De acuerdo a la presente investigación, se ha obtenido un coeficiente de Rho de Spearman de 0.357 indicando una evaluación baja pero significativa, a media que aumenta los valores de la RV tienden a aumentar la otra variable, cabe precisar según (Hernández Sampieri et al., 2014) considera una correlación positiva considerable.

Además, en un estudio de (Tapara Quispe, 2022) donde se puede evidenciar en su estudio de maestría en docencia universitaria donde menciona que obtiene como resultado 0.780 en la variable entornos virtuales donde se determina una correlación positiva considerable a muy fuerte por otro lado en la otra variable de aprendizaje autónomo tiene 0.734 donde se determina una correlación en un grado positivo moderado, asimismo en base a la teoría de (Zuñe Chero et al., 2023) menciona que en los últimos años se han venido provocando numerosas innovaciones en la

sociedad actual y además su incorporación en el ámbito educativo conducen hacia una nueva metodología para ello surgen los aspectos virtuales como un aspecto pedagógico conectivista.

En cuanto a la hipótesis de investigación y la prueba de normalidad

Por otro lado, en cuanto a la hipótesis de aplico la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk donde se puede identificar una muestra de 35 estudiantes con un $p=0.616$ indicando que los resultados se demuestra una evaluación moderada significativa, puesto que si “p” es mayor a 0.616 no sería moderada. En este sentido la variable Realidad virtual indica un $p=0.132$, mientras que la variable Aprendizaje, muestra $p=0.25$, con esto se puede evidenciar que existe una significancia entre ambas variables, la prueba de normalidad ha permitido validar la hipótesis y además que existe un rechazo.

VI. CONCLUSIONES

Conclusión General:

Que, de los resultados obtenidos, se evidencia un Rho de Spearman de 0.616 con un Sig=0.00, lo que generó que la realidad virtual necesita de la operacionalización del aprendizaje, asimismo los datos sugieren que existe una correlación positiva moderadamente fuerte y estadísticamente significativa entre las variables, esto implica a medida que aumenta la variable, la otra también tiende a aumentar de manera proporcional.

Conclusión específicos 1:

Que, de los datos obtenidos, se evidencia un Rho Spearman de 0.655 con un Sig=0.00, lo que generó que la realidad virtual necesita de la operacionalización de construye interpretaciones históricas en estudiantes del área de personal social, asimismo los resultados muestran que hay una asociación lineal moderada entre las dos variables analizadas, esto sugiere que existe una relación real entre ellas que no se debe al azar.

Conclusión específico 2:

Que, los datos extraídos, se evidencia una relación significativa con el coeficiente de Rho Spearman 0.524 con un Sig=0.001, lo que generó que la RV necesita la operacionalización de actúa responsablemente respecto a los recursos económicos, para poder identificar veracidad, asimismo los resultados muestran que hay una asociación lineal moderada y estadísticamente significativa entre las dos variables analizadas. Esto sugiere que existe una relación real entre ellas, la relación de estas variables es directa a medida que una variable aumente, la otra también tiende a aumentar.

Conclusión específico 3:

Que, los resultados obtenidos, se evidencia que existe una relación significativa con el coeficiente de Rho de Spearman 0.357 con un Sig=0.035, lo que generó que la realidad virtual necesita de la operacionalización de participa en asuntos públicos para promover el bien común en estudiantes, asimismo podemos decir que la relación entre ambas variables es significativa.

VII. RECOMENDACIONES

1. Los resultados obtenidos mostraron una correlación positiva moderadamente fuerte y estadísticamente significativa entre la realidad virtual y la operacionalización aprendizaje, sugiriendo que institución educativa podrán beneficiarse enormemente al implementar y expandir el uso de tecnología de realidad virtual en sus programas educativos. Esta tecnología ofrece ventajas significativas como la creación de entornos interactivos inmersivos que facilitan la practica realista y la simulación de escenarios complejos, mejorando la motivación, el compromiso y la personalización del aprendizaje para estudiantes de diversas disciplinas.
2. Los resultados obtenidos demostraron una asociación lineal moderada y estadísticamente significativa entre la realidad virtual (RV) y la operacionalización de la construcción de interpretaciones históricas en estudiantes del área de personal social. La tecnología de realidad virtual facilita una experiencia educativa inmersiva y dinámica, permitiendo a los estudiantes explorar recreaciones digitales de eventos históricos, lugares y contextos culturales de manera interactiva y realista. Esta técnica no solo mejora la comprensión conceptual al ofrecer visualizaciones tridimensionales y multisensoriales, sino que también fomenta el análisis crítico y reflexión histórica al permitir que los estudiantes interactúen activamente con el material de estudio de una manera que no sería posible con métodos tradicionales.
3. Los resultados obtenidos demostraron una asociación lineal moderada y estadísticamente significativa entre la realidad virtual y la operacionalización de actúa responsablemente respecto a los recursos económicos para identificar veracidad. Estos hallazgos sugieren que la integración de la realidad virtual en el contexto educativo puede jugar un papel crucial en la promoción de habilidades de discernimiento y gestión económica entre los estudiantes. La RV puede proporcionar escenarios económicos complejos, tomar decisiones y evaluar consecuencias sin riesgos financieros reales, lo cual no solo mejora la comprensión conceptual sino también fomenta la responsabilidad y la habilidad.
4. Los resultados obtenidos demostraron una asociación positiva moderada y estadísticamente significativa entre la realidad virtual y la operacionalización de la participación en asuntos públicos para promover el bien común en estudiantes.

Esta conexión subraya la capacidad de la realidad virtual para simular entornos y escenarios virtuales donde los estudiantes puedan explorar y participar activamente en procesos de toma de decisiones públicas, lo cual es crucial para el desarrollo de habilidades cívicas y el entendimiento de la importancia del compromiso cívico destacando el potencial de la RV como herramienta educativa.

REFERENCIAS

- Abásolo, M. J., Mitaritonna, A., Encina, N., Vicenzi, M., Borelli, L., De Giusti, A., Naiouf, M., & Giacomantone, J. (n.d.). *Realidad Aumentada y Realidad Virtual*.
- Ahmet Maloku, R. M., & Omer Gabela & Elda Maloku. (2024). Collection of Data in the Process of Scientific Research of Security Phenomena using Basic Techniques of Testing Methods. *Pakistan Journal of Criminology*, 16(02), 703–718. <https://doi.org/10.62271/pjc.16.2.703.718>
- Alfadil, M. (2020). Effectiveness of virtual reality game in foreign language vocabulary acquisition. *Computers and Education*, 153. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103893>
- Barrantes Carrillo, A. C., & Ugaz Mallma, J. G. (2019). *Realidad virtual para el aprendizaje inmersivo del curso de geografía en el Grupo Educativo Santísima Guadalupe E.I.R.L.*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67580>
- Caballero-Garriazo, J. A., Rojas-Huacanca, J. R., Sánchez-Castro, A., & Lázaro-Aguirre, A. F. (2023). Systematic review on the application of Virtual Reality in University Education. *Revista Electronica Educare*, 27(3). <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17271>
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). The evaluation of virtual education: E-activities. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 24(2), 169–188. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Calla Sarasi, H. G. (2022). *Realidad virtual y su incidencia en el proceso de aprendizaje en un instituto superior tecnológico público, Ayacucho 2022*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95927>
- Carlos, J., Cabrera, A., & Fernando Guevara-Vizcaíno, C. (2023). REALIDAD VIRTUAL. *REALIDAD VIRTUAL PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR*, 1–11. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/756/759>
- Carmen, A. Del, Salazar, O., Nancy, M., & Rojas, K. G. (n.d.). *INFLUENCIA DEL ESTÍMULO DE LA REALIDAD VIRTUAL NO INMERSIVA DEL INTI RAYMI Y CORPUS CHRISTI EN LA INTENCIÓN DE VISITA POSTPANDEMIA DE LOS LIMEÑOS, ENTRE LOS* Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Administración en Turismo.
- Chunga Villalobos, C. V. (2022). *Juego didáctico con realidad virtual para estimular*

el aprendizaje en niños de 3 a 5 años con el síndrome de Asperger para la Institución Educativa Newton San Diego. [universidad cesar vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/97037>

- Claudia Lorena Polanía Reyes, Félix Augusto Cardona Olaya, Gloria Irina Castañeda Gamboa, Inés Alexandra Vargas, Octavio Augusto Calvache Salazar, & Walter Iván Abanto Vélez. (2020). *Metodología de Investigación Cuantitativa & Cualitativa Aspectos conceptuales y prácticos para la aplicación en niveles de educación superior.* <https://doi.org/https://doi.org/10.54278/9789588292991>
- Fakahani, L., Aljehani, S., Baghdadi, R., & El-Shorbagy, A. M. (2022). The Use and Challenges of Virtual Reality in Architecture. *Civil Engineering and Architecture*, 10(6), 2754–2763. <https://doi.org/10.13189/cea.2022.100638>
- Ferreira, R. S., Xavier, R. A. C., & Ancioto, A. S. R. (2021). Virtual reality as a tool for basic and vocational education. *Revista Científica General Jose Maria Cordova*, 19(33), 223–241. <https://doi.org/10.21830/19006586.728>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., María del Pilar Baptista Lucio, D., & Méndez Valencia Christian Paulina Mendoza Torres, S. (2014). *Metodología de la investigación.*
- Kong, L. (2021). Empirical study on the effects of the application of virtual reality to experiential education on students' learning attitude and learning effectiveness. *Revista de Cercetare Si Interventie Sociala*, 73, 288–298. <https://doi.org/10.33788/rcis.73.18>
- Linares, M., Santos, C., Youssef, N. O., David, A., Torres, N., & Santos, E. (n.d.). *Aplicación móvil de realidad virtual para el aprendizaje estudiantil VIRTUAL REALITY MOBILE APP FOR STUDENT LEARNING.* <https://orcid.org/0000-0002-5052-1723>
- Lledó, G. L. (2022). Analysis of the scientific production in the use of virtual reality in education using the conceptual, social and intellectual structure. *Revista de Educación a Distancia*, 22(69). <https://doi.org/10.6018/RED.502601>
- Maguiño, G., Amaru, M., Vela, R., Lidia, S., Lozano, R., Alberto, R., Mendocilla, G., & Fernando, G. (2020). *Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>
- Mariscal, G., Jiménez, E., Vivas-Urias, M. D., Redondo-Duarte, S., & Moreno-Pérez, S. (2020). Virtual reality simulation-based learning. *Education in the Knowledge*

Society, 21. <https://doi.org/10.14201/eks.20809>

- Ministerio de educación, Martens Cortés Marilú Doris, Molina Liliana Miranda, Montané Lores Angélica María, Burga Cabrera Elena Antonia, & Rivas Coello Marcia del Carmen. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Basica Aprobado mediante Resolución Ministerial Nro. 281-2016-ED*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Montalvo Linares Carlos Santos, Novoa Otero Youssef Alberto David, & Nauca Torres Enrique Santos. (2024). IMPLEMENTATION OF VIRTUAL REALITY AS AN EDUCATIONAL TOOL IN HIGHER EDUCATION TEACHING: A CASE STUDY AT THE NATIONAL UNIVERSITY OF SAN MARCOS, PERU. *Revista de Gestao Social e Ambiental*, 18(8). <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n8-071>
- Pernia Espinoza, H. J. (2018). *Aplicación móvil con realidad virtual para el aprendizaje del sistema solar de los alumnos de quinto de primaria de la I.E Las Terrazas*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51273>
- Renato Andree Leon Tejada, & Jimenez, J. A. (2022). “PROPUESTA DE UNA SOLUCIÓN DE REALIDAD VIRTUAL USANDO TÉCNICAS DE FOTOGRAMETRÍA EN LA PROMOCIÓN DEL PATRIMONIO DE UN CENTRO TURÍSTICO DE TRUJILLO, 2022.” <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/33429>
- Rivera Morales, S. F., & Santos Reyes, C. A. (n.d.). *Realidad virtual como motivador de viaje a Oxapampa en los centennials residentes en Lima Metropolitana, 2021*. Retrieved May 25, 2024, from <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71327>
- Rodríguez-Espíndola, O., Cuevas-Romo, A., Chowdhury, S., Díaz-Acevedo, N., Albores, P., Despoudi, S., Malesios, C., & Dey, P. (2022). The role of circular economy principles and sustainable-oriented innovation to enhance social, economic and environmental performance: Evidence from Mexican SMEs. *International Journal of Production Economics*, 248. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2022.108495>
- Russo, S., Dellafiore, F., Vangone, I., Bassola, B., & Arrigoni, C. (2023). The process of learning and professional development according to nursing students' experience during Covid-19: A constructivist grounded theory study. *Nurse*

Education in Practice, 66. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103502>

- Schames Kreitchmann, R., Nájera Pablo, Sanz Susana, & Sorrel Miguel Ángel. (2024). Enhancing Content Validity Assessment With Item Response Theory Modeling. *Psicothema*, 36(2), 145–153. <https://doi.org/10.7334/psicothema2023.208>
- Sein-Echaule Laclea, M. L., Blanco, Á. F., José, F., & García Peñalvo, F. J. (2014). Buenas prácticas de Innovación Educativa: Artículos seleccionados del II Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad. *Revista de Educación a Distancia*, 44, 1–5.
- Unidas, N. (2030). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. www.issuu.com/publicacionescepal/stacks
- Wiesner-luna, V. (2023). *Experiencia de un aprendizaje colaborativo internacional entre Instituciones de Educación Superior de Colombia y Chile*. 14(37).

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de Operacionalización

Variabl	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1: Realidad	<p>La realidad virtual es una tecnología informática que crea la ilusión de estar inmerso en un entorno ficticio.</p> <p>Consiste en una simulación computarizada de una situación real, permitiendo al usuario interactuar con el entorno virtual. Esta interacción se realiza a menudo mediante interfaces no convencionales, como gafas y cascos que representan escenas y sonidos.(Alfadil, 2020)</p>	<p>Se aplicaría una encuesta como técnica, a través del uso de un instrumento denominado cuestionario o conjunto de preguntas que permitió la obtención de información importante acerca de una población a partir de una muestra seleccionada. La misma que fue medida por medio de un cuestionario tipo Likert, que consta de 20 ítems.</p> <p>La variable Realidad virtual se define operacionalmente por medio de las dimensiones:</p>	Aplicación.	<p>Conjunto de experiencia.</p> <p>Experiencias visuales</p> <p>Escena virtual</p>	<p>Ordinal</p> <p>Escala de Likert 1= Nunca 2= Raramente 3= A Veces 4=Frecuénmenme 5=Siempre</p>
			Actitud y Eficiencia de aprendizaje.	<p>Efecto</p> <p>Tendencia de acción</p> <p>Funcionalidad</p>	
		- Aplicación	Calidad de sistemas.	Confiabilidad	

- Actitud y Eficiencia de aprendizaje
- Calidad de sistemas.

Flexibilidad



Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 2: Aprendizaje	<p>La realidad virtual es una tecnología informática que crea la ilusión de estar inmerso en un entorno ficticio. Consiste en una simulación computarizada de una situación real, permitiendo al usuario interactuar con el entorno virtual. Esta interacción se realiza a menudo mediante interfaces no convencionales, como gafas y cascos que representan escenas y sonidos.(Alfadil, 2020)</p>	<p>Se aplicó una encuesta como técnica, a través del uso de un instrumento denominado cuestionario con un conjunto de ítems que permitió la obtención de información importante acerca de una población a partir de una muestra seleccionada. La misma que fue medida por medio de un cuestionario tipo Likert, que consta de 20 ítems. La variable Aprendizaje se define operacionalmente por medio de las dimensiones:</p>	<p>Controles internos</p>	<p>Control preventivo</p> <p>Control de detección</p> <p>Control correctivo</p> <p>Control de calidad de información</p> <p>Control de rendimiento</p>	<p>Ordinal</p> <p>Escala de Likert</p> <p>1= Muy Malo</p> <p>2= Malo</p> <p>3= Regular</p> <p>4 = Bueno</p> <p>5= Excelente</p>
		<p>-Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.</p> <p>-Participa en asuntos públicos para promover el bien común.</p>		<p>Identificación y evaluación de riesgos.</p>	
			<p>Procesos de gestión de riesgos</p>	<p>Identificar los riesgos</p> <p>Evaluar los riesgos</p> <p>Tratar y gestionar el riesgo</p> <p>Revisión y seguimiento</p>	

Anexo N° 2.1 Validación de Instrumento

Cuestionario para los estudiantes

Estimado(a) estudiante:

El siguiente cuestionario forma parte de un proyecto académico el cual tiene por objetivo determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en nivel primario.

Para ello, solicitamos tu colaboración dando respuesta a las preguntas de la manera más sincera y espontánea posible, sin dejar preguntas sin responder. La información proporcionada será confidencial y usada solo para fines académicos. No hay respuestas correctas o incorrectas. Instrucciones: Para responder, marca con una X sobre el número que mejor representa tu opinión sobre Realidad virtual, con base a la siguiente escala:

	1	2	3	4	5
	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Dimensión 1: Aplicación					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
– Dimensión 2: Actitud y eficacia de aprendizaje.					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
Dimensión 3: Calidad de sistema					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Realidad virtual". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	GIANINA ALEJANDRA MATIENZO ALCANTARA
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	TECNOLOGIA Y EDUCACION
Institución donde labora:	MINISTERIO DE EDUCACION - CENTROMIN
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Realidad virtual
Autor:	Giancarlo Sanchez Atuncar
Procedencia:	Propia
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de EBA del JAPAM 1229
Significación:	El cuestionario está compuesto por 3 dimensiones, con 20 ítems y una escala de Likert de 5 puntos, cuyo objetivo de medición es Determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en el nivel primaria en la I.E 1229 JAPAM

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Realidad virtual	- Aplicación - Actitud y eficacia de aprendizaje. - Calidad de sistema	La realidad virtual es una tecnología informática que crea la ilusión de estar inmerso en un entorno ficticio. Consiste en una simulación computarizada de una situación real, permitiendo al usuario interactuar con el entorno virtual. Esta interacción se realiza a menudo mediante interfaces no convencionales, como gafas y cascos que representan escenas y sonidos.(Alfadil, 2020)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Octave elaborado por Giancarlo Sanchez Atuncar en el año 2024. De acuerdo con lossiguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Aplicación, Actitud y eficacia de aprendizaje, Calidad de resultados.
 Primera dimensión: Aplicación.

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el conjunto de experiencias sensoriales sintéticas, generadas por el computador.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conjunto de experiencia.	¿En qué medida considera que las experiencias visuales generadas por computadora mejoran la inmersión?	4	4	4	
Conjunto de experiencia.	¿Qué tan efectivo cree que el uso de la realidad virtual para simular experiencias sensoriales y permitir la interacción?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿Qué tan satisfecho(a) está con la calidad visual en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿En qué medida las experiencias visuales en realidad virtual le ayudan a sentirse inmerso(a) en el ambiente virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan realista le parece la representación de las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿En qué medida las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual mejoran su experiencia de inmersión e interacción?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan fácil le resulta interactuar con los elementos de una escena virtual en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	

Segunda dimensión: Actitud y eficacia de aprendizaje

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de visualización de resultados con Octave

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cognición	¿En qué medida considera que su comprensión de los conceptos ha mejorado con el uso de tecnologías?	4	4	4	
Cognición	¿Qué tan eficaz encuentra el uso de recursos educativos digitales para mejorar su capacidad de resolver problemas?	4	4	4	
Efecto	¿En qué medida percibe que su actitud hacia el aprendizaje ha sido influenciada positivamente?	4	4	4	
Efecto	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los resultados obtenidos mediante el efecto de las prácticas de enseñanza implementadas?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿En tan motivado(a) se siente para participar en actividades de aprendizaje del logro de objetivos académicos?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Qué tan efectivas cree que son sus acciones y progresar académicamente?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Cuál es su nivel de compromiso con las estrategias de estudio y prácticas educativas para el éxito académico?	4	4	4	

Tercera dimensión: Calidad de sistema

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de comparación de resultados con de Octave

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Funcionalidad	¿Que también cree que las herramientas de aprendizaje facilitan su comprensión de los conceptos académicos?	4	4	4	
Funcionalidad	¿Qué tan útiles cree que son las funciones de las herramientas educativas para mejorar su aprendizaje?	4	4	4	
Confiabilidad	¿En qué medida confía en la precisión y fiabilidad de los recursos educativos utilizados para apoyar su aprendizaje?	4	4	4	
Confiabilidad	¿Qué tan consistentes y precisos cree que son los resultados y la información de las herramientas de aprendizaje?	3	3	3	
Flexibilidad	¿En qué medida percibe que la flexibilidad de los recursos educativos disponibles se adapta a sus necesidades individuales de aprendizaje?	3	3	3	
Flexibilidad	¿Qué tan útiles considera que son las opciones de personalización y ajuste ofrecidas por las herramientas de aprendizaje para satisfacer sus preferencias de estudio?	4	4	4	

Mg. GIANINA ALEJANDRA MATIENZO ALCANTARA
DNI: 72381692

Cuestionario para los estudiantes

Anexo N° 2.2 Validación de Instrumento

Estimado(a) estudiante:

El siguiente cuestionario forma parte de un proyecto académico el cual tiene por objetivo determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en nivel primario. Para ello, solicitamos tu colaboración dando respuesta a las preguntas de la manera más sincera y espontánea posible, sin dejar preguntas sin responder. La información proporcionada será confidencial y usada solo para fines académicos. No hay respuestas correctas o incorrectas.

Instrucciones:

Para responder, marca con una X sobre el número que mejor representa tu opinión sobre Realidad virtual, con base a la siguiente escala:

1	2	3	4	5
Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Dimensión 1: Construye interpretaciones históricas				
1	¿En qué medida consideras que tu capacidad para interpretar críticamente fuentes históricas ha contribuido a tu aprendizaje en la materia?			1 2 3 4 5
2	¿Qué tan útiles han sido las habilidades de interpretación crítica de fuentes históricas para mejorar tu comprensión y retención de la información?			1 2 3 4 5
3	¿Cuál es tu percepción sobre el impacto de analizar críticamente una variedad de fuentes históricas en tu desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis?			1 2 3 4 5
4	¿En qué medida consideras que tu habilidad para elaborar explicaciones históricas, reconociendo la relevancia de ciertos procesos, ha contribuido a tu comprensión general?			1 2 3 4 5
5	¿Qué tan efectivas han sido tus habilidades para elaborar explicaciones históricas al reconocer la relevancia de ciertos procesos para mejorar tu aprendizaje y retención de la información?			1 2 3 4 5
6	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de elaborar explicaciones históricas que reconozcan la relevancia de ciertos procesos para desarrollar una comprensión más profunda?			1 2 3 4 5
Dimensión 2: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.				
7	¿En qué medida consideras que tus habilidades para gestionar los recursos de manera responsable han mejorado?			1 2 3 4 5
8	¿Qué tan efectivas han sido tus prácticas de gestión de recursos para promover un uso responsable de los mismos en el ámbito económico?			1 2 3 4 5
9	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de gestionar los recursos de manera responsable para contribuir al bienestar económico individual y colectivo?			1 2 3 4 5
10	¿En qué medida consideras que tu comprensión de ser parte de un sistema económico ha contribuido a tu capacidad para tomar decisiones financieras responsables?			1 2 3 4 5
11	¿Qué tan consciente te sientes de tu papel dentro del sistema económico y cómo esto influye en tus acciones financieras diarias?			1 2 3 4 5
12	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de reconocer que eres parte de un sistema económico para tomar decisiones financieras responsables y sostenibles?			1 2 3 4 5
Dimensión 3: Participa en asuntos públicos para promover el bien común.				
13	¿En qué medida consideras que tu habilidad para problematizar asuntos públicos mediante el análisis crítico ha contribuido a tu comprensión de los desafíos sociales y políticos?			1 2 3 4 5
14	¿Qué tan efectivo consideras que es tu análisis crítico de los asuntos públicos para identificar sus causas, consecuencias y posibles soluciones?			1 2 3 4 5
15	¿En qué medida confía en la precisión y fiabilidad de los recursos educativos utilizados para apoyar su aprendizaje?			1 2 3 4 5
16	¿Cuál es tu grado de compromiso para participar en asuntos públicos y promover el bien común a través del análisis crítico de los problemas sociales y políticos?			1 2 3 4 5
17	¿En qué medida crees que la aplicación de los conceptos e información relacionados con la institucionalidad y la ciudadanía ha fortalecido tu capacidad?			1 2 3 4 5
18	¿Qué tan efectiva consideras que ha sido tu aplicación de los principales conceptos relacionados con la institucionalidad y la ciudadanía para comprender y abordar los problemas?			1 2 3 4 5
19	¿Cuál es tu nivel de confianza en tu capacidad para aplicar los conocimientos sobre la institucionalidad y la ciudadanía en la toma de decisiones?			1 2 3 4 5
20	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de aplicar los conceptos relacionados con la institucionalidad y la ciudadanía en tu participación activa en asuntos ¿			1 2 3 4 5

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Realidad virtual". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	FELIPE ALARCON VASQUEZ
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	UTP
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje del área de personal social de nivel prima
Autor:	Giancarlo Sanchez Atuncar
Procedencia:	Propia
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de EBA de la Institución educativa
Significación:	El cuestionario está compuesto por 3 dimensiones, con 20 ítems y una escala de Likert de 5 puntos, cuyo objetivo de medición es Determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en el nivel secundaria de la Institución educativa.

9. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje del área de personal social de nivel prima	<ul style="list-style-type: none">- Construye interpretaciones históricas- Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.- Participa en asuntos públicos para promover el bien común.	La realidad virtual es una tecnología informática que crea la ilusión de estar inmerso en un entorno ficticio. Consiste en una simulación computarizada de una situación real, permitiendo al usuario interactuar con el entorno virtual. Esta interacción se realiza a menudo mediante interfaces no convencionales, como gafas y cascos que representan escenas y sonidos.(Alfadiil, 2020)

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Realidad virtual" elaborado por Giancarlo Sanchez Atuncar en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Aplicación, Actitud y eficacia de aprendizaje, Calidad de resultados.

Primera dimensión: Construye interpretaciones históricas.

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el conjunto de experiencias sensoriales sintéticas, generadas por el computador.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interpreta críticamente fuentes diversas	¿En qué medida consideras que tu capacidad para interpretar críticamente fuentes históricas ha contribuido a tu aprendizaje en la materia?	4	4	4	
Interpreta críticamente fuentes diversas	¿Qué tan útiles han sido las habilidades de interpretación crítica de fuentes históricas para mejorar tu comprensión ¿	4	4	4	
Interpreta críticamente fuentes diversas	¿Cuál es tu percepción sobre el impacto de analizar críticamente una variedad de fuentes históricas en tu desarrollo de habilidades?	4	4	4	
Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	¿En qué medida consideras que tu habilidad para elaborar explicaciones históricas, reconociendo la relevancia de ciertos procesos?	4	4	4	
Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	¿Qué tan efectivas han sido tus habilidades para elaborar explicaciones históricas al reconocer la relevancia de ciertos procesos?	4	4	4	
Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de elaborar explicaciones históricas que reconozcan la relevancia de ciertos procesos?	4	4	4	

Segunda dimensión: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de visualización de resultados con Octave

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gestiona los recursos de manera responsable	¿En qué medida consideras que tus habilidades para gestionar los recursos de manera responsable han mejorado tu comprensión?	4	4	4	
Gestiona los recursos de manera responsable	¿Qué tan efectivas han sido tus prácticas de gestión de recursos para promover un uso responsable de los mismos en el ámbito?	4	4	4	
Gestiona los recursos de manera responsable	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de gestionar los recursos de manera responsable para contribuir al bienestar económico individual y colectivo?	4	4	4	
Toma conciencia de que es parte de un sistema económico	¿En qué medida consideras que tu comprensión de ser parte de un sistema económico ha contribuido a tu capacidad para tomar decisiones?	4	4	4	
Toma conciencia de que es parte de un sistema económico	¿Qué tan consciente te sientes de tu papel dentro del sistema económico y cómo esto influye en tus acciones financieras diarias?	4	4	4	
Toma conciencia de que es parte de un sistema económico	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de reconocer que eres parte de un sistema económico para tomar decisiones?	3	3	3	

Tercera dimensión: Participa en asuntos públicos para promover el bien común.

- Objetivos de la Dimensión: Gestiona los recursos de manera responsable, Toma conciencia de que es parte de un sistema económico.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Problematiza asuntos públicos a partir del análisis crítico	¿En qué medida consideras que tu habilidad para problematizar asuntos públicos mediante el análisis crítico ha contribuido a tu comprensión?	3	3	3	
Problematiza asuntos públicos a partir del análisis crítico	¿Qué tan efectivo consideras que es tu análisis crítico de los asuntos públicos para identificar sus causas?	4	4	4	
Problematiza asuntos públicos a partir del análisis crítico	¿Cuál es tu grado de compromiso para participar en asuntos públicos y promover el bien común a través del análisis crítico?	4	4	4	
Problematiza asuntos públicos a partir del análisis crítico	¿En qué medida consideras que tu capacidad para problematizar asuntos públicos mediante el análisis crítico ha contribuido?	4	4	4	
Aplica principales conceptos e información vinculada a la institucionalidad y a la ciudadanía	¿En qué medida crees que la aplicación de los conceptos e información relacionados con la institucionalidad y la ciudadanía?	4	4	4	
Aplica principales conceptos e información vinculada a la institucionalidad y a la ciudadanía	¿Qué tan efectiva consideras que ha sido tu aplicación de los principales conceptos relacionados con la institucionalidad y la ciudadanía para comprender y abordar los problemas?	4	4	4	
Aplica principales conceptos e información vinculada a la institucionalidad.	¿Cuál es tu nivel de confianza en tu capacidad para aplicar los conocimientos sobre la institucionalidad y la ciudadanía?	3	4	3	
Aplica principales conceptos e información vinculada a la institucionalidad y a la ciudadanía	¿Cuál es tu percepción sobre la importancia de aplicar los conceptos relacionados con la institucionalidad y la ciudadanía?	4	4	4	



Mg. FELIPE ALARCON VASQUEZ
DNI: 43840171

Anexo N° 2.3 Validación de Instrumento

Cuestionario para los estudiantes

Estimado(a) estudiante:

El siguiente cuestionario forma parte de un proyecto académico el cual tiene por objetivo determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en nivel primario.

Para ello, solicitamos tu colaboración dando respuesta a las preguntas de la manera más sincera y espontánea posible, sin dejar preguntas sin responder. La información proporcionada será confidencial y usada solo para fines académicos. No hay respuestas correctas o incorrectas.

Instrucciones: Para responder, marca con una X sobre el número que mejor representa tu opinión sobre Realidad virtual, con base a la siguiente escala:

	1	2	3	4	5
	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre
Dimensión 1: Aplicación					
1	¿En qué medida considera que las experiencias visuales generadas por computadora mejoran la inmersión en un ambiente virtual?				1 2 3 4 5
2	¿Qué tan efectivo le parece el uso de la realidad virtual para simular experiencias sensoriales sintéticas y permitir la interacción en una escena virtual?				1 2 3 4 5
3	¿Qué tan satisfecho(a) está con la calidad visual de las experiencias generadas por computadora en los entornos de realidad virtual?				1 2 3 4 5
4	¿En qué medida las experiencias visuales en realidad virtual le ayudan a sentirse inmerso(a) en el ambiente virtual?				1 2 3 4 5
5	¿Qué tan realista le parece la representación de las escenas virtuales en estos entornos?				1 2 3 4 5
6	¿En qué medida las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual mejoran su experiencia de inmersión e interacción?				1 2 3 4 5
– Dimensión 2: Actitud y eficacia de aprendizaje.					
7	¿En qué medida considera que su comprensión de los conceptos ha mejorado con el uso de tecnologías de aprendizaje avanzadas?				1 2 3 4 5
8	¿Qué tan eficaz encuentra el uso de recursos educativos digitales para mejorar su capacidad de resolver problemas complejos?				1 2 3 4 5
9	¿En qué medida percibe que su actitud hacia el aprendizaje ha sido influenciada positivamente por el efecto de las estrategias educativas utilizadas?				1 2 3 4 5
10	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los resultados obtenidos mediante el efecto de las prácticas de enseñanza implementadas?				1 2 3 4 5
11	¿En qué medida se siente motivado(a) para participar activamente en actividades de aprendizaje debido a su tendencia de acción hacia el logro de objetivos académicos?				1 2 3 4 5
12	¿Qué tan efectivas considera que son sus acciones para alcanzar sus metas de aprendizaje, reflejando su tendencia de acción hacia el progreso académico?				1 2 3 4 5
13	¿Cuál es su nivel de compromiso con la implementación de estrategias de estudio y prácticas educativas, reflejando su tendencia de acción hacia el éxito académico?				1 2 3 4 5
Dimensión 3: Calidad de sistema					
14	¿En qué medida percibe que la funcionalidad de las herramientas de aprendizaje utilizadas facilita su comprensión de los conceptos académicos?				1 2 3 4 5
15	¿Qué tan útiles considera que son las funciones y características ofrecidas por las herramientas educativas para mejorar su eficacia de aprendizaje?				1 2 3 4 5
16	¿En qué medida confía en la precisión y fiabilidad de los recursos educativos utilizados para apoyar su aprendizaje?				1 2 3 4 5
17	¿Qué tan consistentes y exactos percibe que son los resultados y la información proporcionada por las herramientas de aprendizaje que utiliza?				1 2 3 4 5
18	¿En qué medida percibe que la flexibilidad de los recursos educativos disponibles se adapta a sus necesidades individuales de aprendizaje?				1 2 3 4 5
19	¿Qué tan útiles considera que son las opciones de personalización y ajuste ofrecidas por las herramientas de aprendizaje para satisfacer sus preferencias de estudio?				1 2 3 4 5
20	El sistema de realidad virtual permite realizar actualizaciones y modificaciones sin dificultad.				1 2 3 4 5

Anexo 3 Validación de experto

Anexo Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Realidad virtual”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	ROLANDO MARCOS CUELLAR TELLO	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Tecnología educativa	
Institución donde labora:	Ministerio de educación	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	ROLANDO MARCOS CUELLAR TELLO	

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

13. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Realidad virtual
Autor:	Giancarlo Sanchez Atuncar
Procedencia:	Propia
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de EBA
Significación:	El cuestionario está compuesto por 3 dimensiones, con 20 ítems y una escala de Likert de 5 puntos, cuyo objetivo de medición es Determinar si existe relación entre la realidad virtual y el aprendizaje del área de personal social en el nivel primaria en la I.E 1229 JAPAM

14. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Realidad virtual	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación- Actitud y eficacia de aprendizaje.- Calidad de sistema	La realidad virtual es una tecnología informática que crea la ilusión de estar inmerso en un entorno ficticio. Consiste en una simulación computarizada de una situación real, permitiendo al usuario interactuar con el entorno virtual. Esta interacción se realiza a menudo mediante interfaces no convencionales, como gafas y cascos que representan escenas y sonidos.(Alfadil, 2020)

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Octave elaborado por Giancarlo Sanchez Atuncar en el año

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindemos observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Aplicación, Actitud y eficacia de aprendizaje, Calidad de resultados.

Primera dimensión: Aplicación.

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el conjunto de experiencias sensoriales sintéticas, generadas por el computador.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conjunto de experiencia.	¿En qué medida considera que las experiencias visuales generadas por computadora mejoran la inmersión en un ambiente virtual?	4	4	4	
Conjunto de experiencia.	¿Qué tan efectivo le parece el uso de la realidad virtual para simular experiencias sensoriales sintéticas y permitir la interacción en una escena virtual?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿Qué tan satisfecho(a) está con la calidad visual de las experiencias generadas por computadora en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿En qué medida las experiencias visuales en realidad virtual le ayudan a sentirse inmerso(a) en el ambiente virtual?	4	4	4	

Escena virtual	¿Qué tan realista le parece la representación de las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿En qué medida las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual mejoran su experiencia de inmersión e interacción?	4	4	4	

Segunda dimensión: Actitud y eficacia de aprendizaje

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de visualización de resultados con Octave

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cognición	¿En qué medida considera que su comprensión de los conceptos ha mejorado con el uso de tecnologías de aprendizaje avanzadas?	4	4	4	
Cognición	¿Qué tan eficaz encuentra el uso de recursos educativos digitales para mejorar su capacidad de resolver problemas complejos?	4	4	4	
Efecto	¿En qué medida percibe que su actitud hacia el aprendizaje ha sido influenciada positivamente?	4	4	4	
Efecto	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los resultados obtenidos mediante el efecto de las prácticas de enseñanza implementadas?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿En qué medida se siente motivado(a) para participar activamente en actividades de aprendizaje debido a su tendencia de acción?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Qué tan efectivas considera que son sus acciones para alcanzar sus metas de aprendizaje, reflejando su tendencia de acción hacia el progreso académico?	4	4	4	

Tercera dimensión: Calidad de sistema

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de Funcionalidad, Confiabilidad, Flexibilidad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Funcionalidad	¿Qué tan bien facilita la funcionalidad de las herramientas de aprendizaje la comprensión de los conceptos académicos?	4	4	4	
Funcionalidad	¿Qué tan útiles considera que son las funciones y características ofrecidas por las herramientas educativas?	4	4	4	
Confiabilidad	¿En qué medida confía en la precisión y fiabilidad de los recursos educativos utilizados para apoyar su aprendizaje?	4	4	4	
Confiabilidad	¿Qué tan consistentes y exactos percibe que son los resultados y la información proporcionada por las herramientas?	4	4	4	
Flexibilidad	¿Qué tan bien se adapta la flexibilidad de los recursos educativos a sus necesidades?	4	4	4	
Flexibilidad	¿Qué tan útiles son las opciones de personalización del sistema de realidad virtual?	4	4	4	
Flexibilidad	El sistema de realidad virtual permite realizar actualizaciones y modificaciones sin dificultad.	4	4	4	
Flexibilidad	El sistema de realidad virtual se adapta fácilmente a diferentes plataformas.	4	4	4	

ROLANDO MARCOS CUELLAR TELLO
DNI: 10771977

Anexo N° 3.1 Validez V-Aiken

Evaluación por juicio de experto

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Realidad virtual”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

16. Datos generales del juez

Nombre del juez:	ROLANDO MARCOS CUELLAR TELLO		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Tecnología e innovación		
Institución donde labora:	Ministerio de educación		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Si corresponde		

17. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

18. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de
Autor:	GIANCARLO SANCHEZ ATUNCAR
Procedencia:	Propia
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes EBA Secundaria
Significación:	1. <i>Variable 1: Realidad virtual</i> 2. <i>Variable 2: Aprendizaje del área personal social</i>

19. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Variable 1 Realidad virtual	Aplicación	Son aplicaciones interactivas en tiempo real que permite visualizar la realidad con la adición de elementos sintéticos, como por ejemplo objetos 3D, sonidos y textos integrados de manera coherente con la perspectiva del usuario. (Abásolo et al., n.d.)
	Actitud y eficacia de aprendizaje.	El comportamiento directo de los estudiantes que incluye el aprendizaje y la actitud hacia el aprendizaje tiene impacto significativo en la efectividad del aprendizaje. (Kong, 2021)
	Calidad de	La calidad de sistemas es garantizar procesos rigurosos donde la disponibilidad de los recursos este dispónibles para todos los

<p style="text-align: center;">Variable 2</p> <p><i>Aprendizaje del área de ciencias sociales</i></p>	sistema	usuarios, además que los sistemas se equipara en facilidad de uso, funcionalidad, confiabilidad y flexibilidad. (Carmen et al., n.d.)
	Construye interpretaciones históricas	La educación histórica es fundamental para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno, capaces de contribuir positivamente al progreso y la transformación de la sociedad. (Ministerio de educación et al., 2016)
	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Su propósito principal es abordar el desafío fundamental de las sociedades: satisfacer las necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso. (Ministerio de educación et al., 2016)
	Participa en asuntos públicos para promover el bien común	necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso. (Ministerio de educación et al., 2016)

20. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario realidad virtual elaborado por Giancarlo Sanchez Atuncar en el año 2024. De acuerdo con los indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p style="text-align: center;">CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Realidad Virtual

- Primera dimensión: Aplicación
- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel aplicación de dispositivos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conjunto de experiencia.	¿En qué medida considera que las experiencias visuales generadas por computadora mejoran la inmersión en un ambiente virtual?	4	4	4	
Conjunto de experiencia.	¿Qué tan efectivo le parece el uso de la realidad virtual para simular experiencias sensoriales sintéticas y permitir la interacción en una escena virtual?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿Qué tan satisfecho(a) está con la calidad visual de las experiencias generadas por computadora en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿En qué medida las experiencias visuales en realidad virtual le ayudan a sentirse inmerso(a) en el ambiente virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan realista le parece la representación de las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿En qué medida las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual mejoran su experiencia de inmersión e interacción?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan fácil le resulta interactuar con los elementos de una escena virtual en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Actitud y Eficacia de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de visualización de resultados con Realidad virtual

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cognición	¿En qué medida considera que su comprensión de los conceptos ha mejorado con el uso de tecnologías de aprendizaje avanzadas?	4	4	4	
Cognición	¿Qué tan eficaz encuentra el uso de recursos educativos digitales para mejorar su capacidad de resolver problemas complejos?	4	4	4	
Efecto	¿En qué medida percibe que su actitud hacia el aprendizaje ha sido influenciada positivamente por el efecto de las estrategias educativas?	4	4	4	
Efecto	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los resultados obtenidos mediante el efecto de las prácticas de enseñanza implementadas?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿En qué medida se siente motivado(a) para participar activamente en actividades de aprendizaje?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Qué tan efectivas considera que son sus acciones para alcanzar sus metas de aprendizaje?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Cuál es su nivel de compromiso con la implementación de estrategias de estudio y prácticas educativas ?	4	4	4	

OPINIÓN EXPERTO:

a) Necesita mejorar b) regular () c) buena () d) muy buena (X)

VALORACIÓN: Aplicable



Dr. ROLANDO MARCOS CUELLAR TELLO
DNI: 10771977

Validez de contenido de los instrumentos mediante la V de Aiken

		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Media	DE	V de Aiken	Interpretación V
Item1	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item2	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item3	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.92	VALIDO
Item4	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item5	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item6	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item7	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.92	VALIDO
Item8	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item9	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item10	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item11	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item12	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item13	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item14	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item15	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item16	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item17	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item18	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item19	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item20	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item21	Claridad	4	4	3	3.67	0.58	0.92	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO

Item22	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item23	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item24	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item25	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item26	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item27	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item28	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item29	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item30	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item31	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.92	VALIDO
Item32	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item33	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item34	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item35	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item36	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item37	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item38	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item39	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item40	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO

Diseñado por: Ventura-León, J. (2019).

Anexo N° 3.2 Validez V-Aiken

Evaluación por juicio de experto

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Realidad virtual". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

21. Datos generales del juez

Nombre del juez:	FELIPE ALARCON VASQUEZ		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educacion		
Institución donde labora:	UTP		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Si corresponde		

22. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

23. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de
Autor:	GIANCARLO SANCHEZ ATUNCAR
Procedencia:	Propia
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes EBA Secundaria
Significación:	3. <i>Variable 1: Realidad virtual</i> 4. <i>Variable 2: Aprendizaje del área personal social</i>

24. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Variable 1 Realidad virtual	Aplicación	Son aplicaciones interactivas en tiempo real que permite visualizar la realidad con la adición de elementos sintéticos, como por ejemplo objetos 3D, sonidos y textos integrados de manera coherente con la perspectiva del usuario. (Abásolo et al., n.d.)
	Actitud y eficacia de aprendizaje.	El comportamiento directo de los estudiantes que incluye el aprendizaje y la actitud hacia el aprendizaje tiene impacto significativo en la efectividad del aprendizaje. (Kong, 2021)
	Calidad de sistema	La calidad de sistemas es garantizar procesos rigurosos donde la disponibilidad de los recursos este disponibles para todos los usuarios, además que los sistemas se equipara en facilidad de uso, funcionalidad, confiabilidad y flexibilidad. (Carmen et al., n.d.)

Variable 2 <i>Aprendizaje del área de ciencias sociales</i>	Construye interpretaciones históricas	La educación histórica es fundamental para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno, capaces de contribuir positivamente al progreso y la transformación de la sociedad. (Ministerio de educación et al., 2016)
	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Su propósito principal es abordar el desafío fundamental de las sociedades: satisfacer las necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso. (Ministerio de educación et al., 2016)
	Participa en asuntos públicos para promover el bien común	necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso. (Ministerio de educación et al., 2016)

25. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario realidad virtual elaborado por Giancarlo Sanchez Atuncar en el año 2024. De acuerdo con los indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Realidad Virtual

- Primera dimensión: Aplicación
- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel aplicación de dispositivos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conjunto de experiencia.	¿En qué medida considera que las experiencias visuales generadas por computadora mejoran la inmersión en un ambiente virtual?	4	4	4	
Conjunto de experiencia.	¿Qué tan efectivo le parece el uso de la realidad virtual para simular experiencias sensoriales sintéticas?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿Qué tan satisfecho(a) está con la calidad visual de las experiencias generadas por computadora en estos entornos?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿En qué medida las experiencias visuales en realidad virtual le ayudan a sentirse inmerso(a) en el ambiente virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan realista le parece la representación de las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿En qué medida las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual mejoran su experiencia de inmersión e interacción?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan fácil le resulta interactuar con los elementos de una escena virtual?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Actitud y Eficacia de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de visualización de resultados con Realidad virtual

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cognición	¿En qué medida considera que su comprensión de los conceptos ha mejorado con el uso de tecnologías?	4	4	4	
Cognición	¿Qué tan eficaz encuentra el uso de recursos educativos digitales para mejorar su capacidad de resolver problemas complejos?	4	4	4	
Efecto	¿En qué medida percibe que su actitud hacia el aprendizaje ha sido influenciada positivamente?	4	4	4	
Efecto	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los resultados obtenidos mediante el efecto de las prácticas de enseñanza?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿En qué medida se siente motivado(a) para participar activamente en actividades de aprendizaje?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Qué tan efectivas considera que son sus acciones para alcanzar sus metas?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Cuál es su nivel de compromiso con la implementación de estrategias de estudio?	4	4	4	

OPINIÓN EXPERTO:

a) Necesita mejorar

b) regular ()

c) buena ()

d) muy buena (X)

VALORACIÓN: Aplicable



Mg. FELIPE ALARCON VASQUEZ

DNI: 43840171

Validez de contenido de los instrumentos mediante la V de Aiken

		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Media	DE	V de Aiken	Interpretación V
Item1	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item2	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item3	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item4	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item5	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item6	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item7	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item8	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item9	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item10	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item11	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item12	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item13	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item14	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item15	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item16	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item17	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item18	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item19	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item20	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item21	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO

Item22	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item23	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item24	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item25	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item26	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item27	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item28	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item29	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item30	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item31	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item32	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item33	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item34	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item35	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item36	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item37	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO
Item38	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item39	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
Item40	Claridad	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Coherencia	4	4	4	4.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relevancia	4	4	3	3.67	0.58	0.89	VALIDO

Diseñado por: Ventura-León, J. (2019).

Anexo N° 3.3 Validez V – Aiken

Evaluación por juicio de experto

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Realidad virtual”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

26. Datos generales del juez

Nombre del juez:	GIANINA ALEJANDRA MATIENZO ALCANTARA	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Tecnología e innovación	
Institución donde labora:	Ministerio de educación	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Si corresponde	

27. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

28. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de
Autor:	GIANCARLO SANCHEZ ATUNCAR
Procedencia:	Propia
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes EBA Secundaria
Significación:	5. <i>Variable 1: Realidad virtual</i> 6. <i>Variable 2: Aprendizaje del área personal social</i>

29. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Variable 1 Realidad virtual	Aplicación	Son aplicaciones interactivas en tiempo real que permite visualizar la realidad con la adición de elementos sintéticos, como por ejemplo objetos 3D, sonidos y textos integrados de manera coherente con la perspectiva del usuario. (Abásolo et al., n.d.)
	Actitud y eficacia de aprendizaje.	El comportamiento directo de los estudiantes que incluye el aprendizaje y la actitud hacia el aprendizaje tiene impacto significativo en la efectividad del aprendizaje. (Kong, 2021)
	Calidad de sistema	La calidad de sistemas es garantizar procesos rigurosos donde la disponibilidad de los recursos este disponibles para todos los usuarios, además que los sistemas se equipara en facilidad de uso, funcionalidad, confiabilidad y flexibilidad. (Carmen et al., n.d.)

Variable 2 <i>Aprendizaje del área de ciencias sociales</i>	Construye interpretaciones históricas	La educación histórica es fundamental para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno, capaces de contribuir positivamente al progreso y la transformación de la sociedad. (Ministerio de educación et al., 2016)
	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.	Su propósito principal es abordar el desafío fundamental de las sociedades: satisfacer las necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso.(Ministerio de educación et al., 2016)
	Participa en asuntos públicos para promover el bien común	necesidades mediante una asignación eficaz de los recursos limitados disponibles, reconociendo la importancia crucial del recurso económico en este proceso.(Ministerio de educación et al., 2016)

30. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario realidad virtual elaborado por Giancarlo Sanchez

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Atuncar en el año 2024. De acuerdo con los indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda
Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Realidad Virtual

- Primera dimensión: Aplicación

- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel aplicación de dispositivos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conjunto de experiencia.	¿En qué medida considera que las experiencias visuales generadas por computadora mejoran la inmersión en un ambiente virtual?	4	4	4	
Conjunto de experiencia.	¿Qué tan efectivo le parece el uso de la realidad virtual para simular experiencias sensoriales sintéticas?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿Qué tan satisfecho(a) está con la calidad visual de las experiencias generadas por computadora en estos entornos?	4	4	4	
Experiencias visuales	¿En qué medida las experiencias visuales en realidad virtual le ayudan a sentirse inmerso(a) en el ambiente virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan realista le parece la representación de las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual?	4	4	4	
Escena virtual	¿En qué medida las escenas virtuales en los entornos de realidad virtual mejoran su experiencia de inmersión e interacción?	4	4	4	
Escena virtual	¿Qué tan fácil le resulta interactuar con los elementos de una escena virtual?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Actitud y Eficacia de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Conocer el nivel de visualización de resultados con Realidad virtual

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Cognición	¿En qué medida considera que su comprensión de los conceptos ha mejorado con el uso de tecnologías?	4	4	4	
Cognición	¿Qué tan eficaz encuentra el uso de recursos educativos digitales para mejorar su capacidad de resolver problemas?	4	4	4	
Efecto	¿En qué medida percibe que su actitud hacia el aprendizaje ha sido influenciada positivamente?	4	4	4	
Efecto	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los resultados obtenidos mediante el efecto de las prácticas de enseñanza implementadas?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿En qué medida se siente motivado(a) para participar activamente en actividades de aprendizaje?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Qué tan efectivas considera que son sus acciones para alcanzar sus metas de aprendizaje?	4	4	4	
Tendencia de acción	¿Cuál es su nivel de compromiso con la implementación de estrategias de estudio y prácticas educativas?	4	4	4	

OPINIÓN EXPERTO:

a) Necesita mejorar b) regular () c) buena () d) muy buena (X)

VALORACIÓN: Aplicable



Mg. GIANINA ALEJANDRA MATIENZO ALCANTARA
DNI: 72381692

Anexo N°4 Carta de consentimientos 1

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024

Investigador: Sanchez Atuncar Giancarlo

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024", cuyo objetivo es "Determinar la relación entre la realidad virtual y el aprendizaje de área de personal social de nivel secundario en una institución educativa ate 2024." Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pre grado), de la carrera profesional, Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa, Lima 2024.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es la relación de la realidad virtual y el aprendizaje de estudiantes del área de personal social de nivel secundario en una institución educativa Ate, 2024?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024."
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del Aula de la institución educativa ate 2024. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Giancarlo Sanchez Atuncar email: txtcom@hotmail.com y Docente asesor (Alexis Enrique Poma Vargas) email: aepomav@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Denise Anthuane Sanchez Duglio Fecha y hora: 03 -junio -2024


APODERADO
GLADYS PATRICIA SANCHEZ
03/06/2024

Anexo 4.1 Consentimiento informado 2

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024

Investigador: Sanchez Atuncar Giancarlo

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024", cuyo objetivo es "Determinar la relación entre la realidad virtual y el aprendizaje de área de personal social de nivel secundario en una institución educativa ate 2024." Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pre grado), de la carrera profesional, Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa, Lima 2024.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es la relación de la realidad virtual y el aprendizaje de estudiantes del área de personal social de nivel secundario en una institución educativa Ate, 2024?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024."
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del Aula de la institución educativa ate 2024. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas preguntas:


Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Giancarlo Sanchez Atuncar email: txtcom@hotmail.com y Docente asesor (Alexis Enrique Poma Vargas) email: aepomav@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Miller Sanchez Alva Fecha y hora: 03 -junio -2024


PADRE
03/06/24

Anexo 4.2 Consentimiento Informado 3

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024

Investigador: Sanchez Atuncar Giancarlo

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024", cuyo objetivo es "Determinar la relación entre la realidad virtual y el aprendizaje de área de personal social de nivel secundario en una institución educativa ate 2024." Esta investigación es desarrollada por estudiantes (pre grado), de la carrera profesional, Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa, Lima 2024.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es la relación de la realidad virtual y el aprendizaje de estudiantes del área de personal social de nivel secundario en una institución educativa Ate, 2024?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024."
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del Aula de la institución educativa ate 2024. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas preguntas:


Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Giancarlo Sanchez Atuncar email: txtcom@hotmail.com y Docente asesor (Alexis Enrique Poma Vargas) email: aepomav@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Anthonella Elif Sanchez Alva Fecha y hora: 03 -junio -2024


APODERADO PADRE
03/06/2024



Anexo 5 Carta de presentación

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 06 de junio de 2024

Carta N° 01-2024/IEJ1229

Sanchez Atuncar Giancarlo

Presente. -

Por intermedio del presente documento autorizo a Sanchez Atuncar Giancarlo, bachiller en la Segunda especialidad con mención en: Entornos Virtuales para el Aprendizaje, responsable de la investigación titulada: "Realidad Virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024".

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es aplicar instrumentos de recolección de datos, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

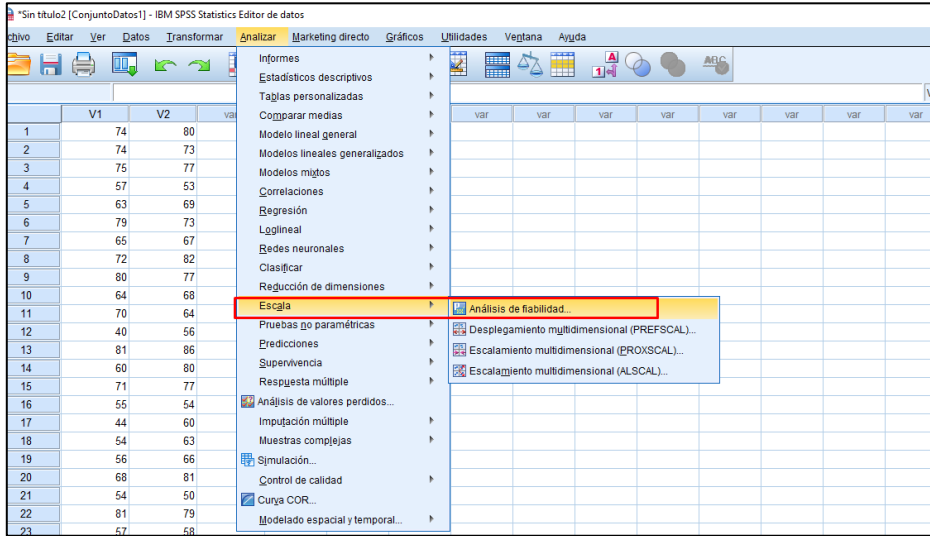
También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, solo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de cuestionarios.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar al investigador responsable Giancarlo Sanchez Atuncar con número de celular 960808475, ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

La presente CARTA DE AUTORIZACIÓN se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del director. Para formalizar la autorización del estudio, firmo a continuación.



Anexo 5 Alfa de Cronbach



Prueba de Realidad virtual RV – Aprendizaje A

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Visor interface displaying the output of a Reliability analysis. The output includes the following sections:

RELIABILITY
 /VARIABLES=V1 V2
 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
 /MODEL=ALPHA.

→ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	35	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	35	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,800	2

Anexo 7 Base de datos SPSS

*SANCHEZ_ATUNCAR.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 44 de 44 variables

	REALIDAD_VIRTUAL	APRENDIZAJE	V1_REALIDAD_VIRTUAL	V2_APREND	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	74	75	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00
2	74	69	3,00	3,00	2,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00
3	75	72	3,00	3,00	5,00	5,00	4,00	4,00	3,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00
4	57	52	2,00	2,00	1,00	2,00	4,00	4,00	1,00	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00
5	63	66	2,00	2,00	2,00	4,00	3,00	4,00	3,00	5,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	1,00	3,00
6	79	69	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	2,00	3,00
7	65	63	2,00	2,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	2,00
8	72	77	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00
9	80	73	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
10	64	65	2,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	1,00	3,00
11	70	61	3,00	3,00	3,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	1,00	3,00
12	40	53	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00
13	81	81	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00
14	60	76	2,00	2,00	2,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	2,00	2,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00
15	71	73	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
16	55	52	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00
17	44	58	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	1,00	4,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	1,00	1,00
18	54	60	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	4,00	4,00	2,00	2,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00
19	56	64	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00
20	68	77	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	3,00
21	54	47	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00	2,00	2,00
22	81	75	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00
23	57	56	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	4,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00
24	65	63	2,00	2,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00
25	76	69	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00
26	76	69	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00
27	60	48	2,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	1,00	3,00	1,00	5,00	2,00	3,00	5,00	4,00	3,00	2,00
28	76	72	3,00	3,00	4,00	5,00	4,00	3,00	3,00	5,00	4,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00
29	44	61	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	5,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	3,00	4,00	3,00
30	59	72	2,00	2,00	1,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00
31	72	67	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	5,00	3,00	4,00	5,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00
32	64	75	2,00	2,00	1,00	5,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	2,00	4,00	2,00	4,00
33	38	29	1,00	1,00	1,00	3,00	5,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	5,00	1,00
34	60	42	2,00	2,00	3,00	5,00	2,00	4,00	4,00	1,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
35	53	78	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	4,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00
36																			
37																			

Vista de datos Vista de variables

Anexo 8 Matriz de consistencia

Matriz de Consistencia

Realidad virtual y aprendizaje de estudiantes en el nivel secundario, ate 2024

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
¿Cuál es la relación de la realidad virtual y el aprendizaje de estudiantes del área de personal social de	Determinar la relación entre la realidad virtual y el aprendizaje en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa ate 2024.	Existe una relación significativa entre la realidad virtual y el aprendizaje en estudiantes del área de personal social del nivel secundaria en la en una institución educativa ate 2024.	Realidad Virtual	Aplicación	Conjunto de experiencia	1,2	Instrumento: Cuestionario Técnica: Encuesta	Nunca (1) Raramente (2) A veces (3) frecuentemente (4) Siempre (5)
					Experiencias visuales	3,4		
					Escena virtual Cognición	5,6		
					Efecto	7,8		
					Tendencia de acción.	9,10		
					Funcionalidad Confiability	11,12		
						13,14		
					Calidad de sistema	15,16		
		17,18,19,20						

Problema Específicos	Objetivo Específicos	Hipótesis Específicas	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
¿Cuál es la relación de la realidad virtual y construye interpretaciones históricas en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa, ate 2024?	Determinar la relación entre la realidad virtual y construye interpretaciones históricas en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa ate 2024	Existe una relación significativa entre la realidad virtual y construye interpretaciones históricas en estudiantes del área de personal social del nivel secundaria en la en una institución educativa ate 2024.	Aprendizaje del área de personal social	Construye interpretaciones históricas.	Interpreta críticamente fuentes diversas	1,2,3	Instrumento: Cuestionario Técnica: Encuesta	Nunca (1) Raramente (2) A veces (3) frecuentemente (4) Siempre (5)
					Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.	4,5,6		

<p>¿Cuál es la relación de la realidad virtual y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa, ate 2024</p>	<p>Determinar la relación entre la realidad virtual y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa ate 2024</p>	<p>Existe una relación significativa entre la realidad virtual y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos en estudiantes del área de personal social del nivel secundaria en la en una institución educativa ate 2024.</p>	<p>Gestiona los recursos de manera responsable</p> <p>Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos</p>	<p>Toma conciencia de que es parte de un sistema económico.</p>	<p>7,8,9</p> <p>10,11,12</p>
<p>¿Cuál es la relación de la realidad virtual y participa en asuntos públicos para promover el bien comun en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa, ate 2024</p>	<p>Determinar la relación entre la realidad virtual y participa en asuntos públicos para promover el bien común en estudiantes del área de personal social del nivel secundario en una institución educativa ate 2024.</p>	<p>Existe una relación significativa entre la realidad virtual y participa en asuntos públicos para promover el bien común en estudiantes del área de personal social del nivel secundaria en la en una institución educativa ate 2024.</p>	<p>Participa en asuntos públicos para promover el bien común.</p>	<p>Problematiza asuntos públicos a partir del análisis crítico.</p> <p>Aplica principales conceptos e información vinculada a la institucionalidad y la ciudadanía</p>	<p>13,14,15,16</p> <p>17,18,19,20</p>

Anexo 9 Turnitin

TRABAJO ACADÉMICO-turnintin08_07.docx			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
16%	15%	1%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	hdl.handle.net Fuente de Internet		6%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante		5%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet		1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet		<1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet		<1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet		<1%
7	repositorio.uroosevelt.edu.pe Fuente de Internet		<1%
8	Submitted to monterrico Trabajo del estudiante		<1%
9	documentop.com Fuente de Internet		<1%

10	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
15	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	"La educación peruana más allá del Bicentenario: nuevos rumbos", Universidad del Pacífico, 2024 Publicación	<1 %
20	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %

21 revistas.ucv.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

22 www.businessmarketinsights.com <1 %
Fuente de Internet

23 www.doccity.com <1 %
Fuente de Internet

24 archive.org <1 %
Fuente de Internet
