



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

CARRERA DE INFORMÁTICA

**ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO DE BACHILLERATO.
REALIDAD VIRTUAL**

AUTOR: CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN.

TUTOR: PhD. Belkys Quintana Suarez

GUAYAQUIL, 18 DE MARZO DE 2022



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

DIRECTIVOS

MSc. José Albán Sánchez

DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.

VICE-DECANO

Ing. Carlos Aveiga Paini, MSc.

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA

Guayaquil, 17 de marzo del 2022

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LA Ph. D Belkys Quintana Suarez TUTORA, del trabajo de titulación ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO DE BACHILLERATO. REALIDAD VIRTUAL certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN, con C.C. No.0956652077, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION INFORMATICA, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



Firmado electrónicamente por:
**BELKYS
QUINTANA**

Belkys Quintana Suarez

DOCENTE TUTOR

C.C. 0959716739



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA INFORMÁTICA

Guayaquil, 17 de marzo del 2022

Máster.

José Albán Sánchez

DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO DE BACHILLERATO. REALIDAD VIRTUAL del estudiante CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN.

Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 17 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo cinco años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN, con CC. 0956652077** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:

**BELKYS
QUINTANA**

Belkys Quintana Suarez
DOCENTE TUTOR
C.C. 0959716739



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS

CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN con C.C. No. 0956652077 Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO BACHILLERATO.REALIDAD VIRTUAL ”**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN

C.C. 0956652077

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Le dedico la tesis a mis padres, mi hermana que son quienes me han apoyado y alentado para salir adelante en toda mi carrera aparte de ser mi apoyo son un pilar fundamental por eso le dedico esta tesis, ya que sé que los estoy haciendo sentir más orgullosos cada día.

Carlos Cueva Pantaleón

AGRADECIMIENTO

Le agradezco en primer lugar a Dios por darme sabiduría y fuerzas para poder alcanzar esta meta muy importante, a mis padres por el apoyo incondicional que me brindaron para poder alcanzar este logro muy importante en mi vida y lograr ser un profesional, también le agradezco mucho a mi tutora la máster PhD. Belkys Quintana Suarez por haber aceptado trabajar conmigo, por su apoyo, confianza y por haberme transmitido sus conocimientos.

Carlos Cueva Pantaleón

INDICE

PORTADA	i
DIRECTIVOS	ii
LICENCIA	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE	viii
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCION	xvii
CAPÍTULO I	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación	2
1.2. Formulación del Problema	3
Sistematización	3
1.3. Objetivos de la Investigación	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
1.4. Justificación e Importancia	4
1.5. Delimitación del Problema	5
1.6. Premisas de la Investigación	5
1.7. Operacionalización de las variables.	5
CAPÍTULO II	24
MARCO TEÓRICO	24
2.1. Antecedentes de la investigación	24
2.2. Marco Teórico – Conceptual	25
Estrategias metodológicas	25
Importancia de las estrategias metodológicas	25
Objetivos de las estrategias metodológicas	26
Clasificación de las estrategias metodológicas	27
Proceso de enseñanza-aprendizaje	27

Elementos de proceso de enseñanza-aprendizaje	28
Característica del proceso de enseñanza – aprendizaje	28
La evaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje	29
Estrategias de proceso de enseñanza-aprendizaje	29
2.2.1. Fundamentación Tecnológica	29
2.2.2. Fundamentación Filosófica: Epistemológica	30
2.2.3. Fundamentación Pedagógica – Didáctica	31
2.3. Marco Contextual	32
2.4. Marco Legal	33
Régimen del Buen Vivir.....	34
Sección 1	34
Educación	34
Octava Sección. Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales.....	35
CAPÍTULO III.....	36
METODOLOGÍA	36
3.1. Diseño de la investigación.....	36
3.2. Modalidad de la investigación	36
3.2.1. Investigación Cualitativa	37
3.2.2. Investigación Cuantitativa	37
3.2.3. Investigación cuali-cuantitativa	38
3.3. Tipos de investigación.....	38
3.3.1. Bibliográfica	38
3.3.2. De Campo.....	38
3.3.3. Exploratoria	38
3.3.4. Descriptivo.....	39
3.4. Métodos de investigación.....	40
Teóricos:	40
3.4.1. Análisis – síntesis.....	40
3.4.2. Inductivo – Deductivo	40
3.4.3. Histórico-lógico	40
3.4.4. Hipotético- Deductivo	41
3.5. Técnicas de investigación	41

3.5.1. Entrevista	41
3.5.2. Encuesta	41
3.6. Instrumentos de Investigación	42
Cuestionario	42
Cuadro estadístico.	42
3.7. Población y Muestra	42
3.7.1. Población	42
3.7.2. Muestra	43
3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.	44
Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.	49
Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Vicerrector de la institución.	59
ENTREVISTA	59
3.9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TECNICAS DE LA INVESTIGACION	61
3.9.1. Conclusiones:	61
3.9.2. Recomendaciones:	61
CAPITULO IV	62
PROPUESTA	62
4.1. Título de la propuesta	62
4.2. Justificación	62
4.3. Objetos de la propuesta	63
4.3.1. Objetivo General de la propuesta	63
4.3.2. Objetivos específicos de la propuesta	63
4.4. Aspectos teóricos de la propuesta	63
4.4.1. Aspecto Pedagógico	63
4.4.2. Aspecto Psicológico	63
4.4.3. Aspecto Sociológico	64
4.4.4. Aspecto Legal	64
4.5. Factibilidad de su aplicación:	66
4.5.1. Factibilidad Técnica	66
4.5.2. Factibilidad Financiera	66

4.5.3. Factibilidad Humana.....	66
4.6. Descripción de la propuesta	66
Referencia Bibliográfica.....	67

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Investigación Operalización de las Variables.....	23
Tabla 2.....	43
Tabla 3 Implementación de nuevas estrategias metodológicas	44
Tabla 4 Importancia del uso de medios tecnológicos	45
Tabla 5 Materia de apoyo digital para facilitar el aprendizaje requerido.	46
Tabla 6 Implementación de la realidad virtual de manera educativa Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón.	47
Tabla 7 Utilización de aplicaciones tecnológicas con realidad virtual en el proceso enseñanza-aprendizaje.....	48
Tabla 8 Uso de la realidad virtual como método de enseñanza-aprendizaje.....	49
Tabla 9 Capacitaciones docentes para el manejo de la nueva tecnología en la educación	50
Tabla 10 Aprendizaje con herramientas tecnológicas	51
Tabla 11 Métodos tecnológicos en proceso de enseñanza- aprendizaje con realidad virtual.....	52
Tabla 12 La realidad virtual como método de aprendizaje	53
Tabla 13 Implementación de las estrategias metodológicas con tecnología.....	54
Tabla 14 Utilización de métodos tecnológicos.....	55
Tabla 15 Incrementación de la realidad virtual como estrategia metodológica.....	56
Tabla 16 Implementación de la tecnología en las clases.....	57
Tabla 17 Evolución de la tecnología	58

INDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1 Implementación de nuestras estrategias metodológicas.....	44
GRAFICO 2 Importancia del uso de medios tecnológicos	45
GRAFICO 3 Material de apoyo digital para facilitar el aprendizaje requerido	46
GRAFICO 4 Implementación de la realidad virtual de manera educativa	47
GRAFICO 5 Utilización de aplicaciones tecnológicas con realidad virtual en el proceso de enseñanza- aprendizaje	48
GRAFICO 6 Uso de la realidad virtual como método de enseñanza-aprendizaje. .	49
GRAFICO 7 Capacitaciones docentes para el manejo de la nueva tecnología en la educación	50
GRAFICO 8 Aprendizaje con herramientas tecnológicas.....	51
GRAFICO 9 Métodos tecnológicos en proceso enseñanza-aprendizaje con realidad virtual.....	52
GRAFICO 10 La realidad virtual como método de aprendizaje.	53
GRAFICO 11 Implementación de las estrategias metodológicas con tecnología...54	54
GRAFICO 12 Utilización de métodos tecnológicos.....	55
GRAFICO 13 Incrementación de la realidad virtual como estrategia metodológica	56
GRAFICO 14 Implementación de la tecnológica	57
GRAFICO 15 Evolución de la tecnología	58

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN	73
ANEXO 2 ACUERDO DE PLAN DE TUTORÍA.....	74
ANEXO 3 INFORME DE AVANCE DE GESTIÓN TUTORÍAS.....	75
ANEXO 4 CARTA A DIRECTOR DE CARRERA.....	77
ANEXO 5 RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN	78
ANEXO 6 CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD.....	78
ANEXO 7 RUBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN	78
ANEXO 8 CARTA DE LA CARRERA DIRIGIDA AL PLANTEL	78
ANEXO 9 CARTA DEL COLEGIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN.....	78
ANEXO 10 FOTOS A ESTUDIANTES DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	78
ANEXO 11 FOTOS DE LA AUTORIDAD DURANTE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	78
ANEXO 12 CERTIFICADO DE PRÁCTICAS DOCENTE.....	78
ANEXO 13 CERTIFICADO DE VINCULACIÓN	78
ANEXO 14 FORMATO DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	78
ANEXO 15 FOTOS DE TUTORÍA DE TESIS.....	78
ANEXO 16 FICHA DE REGISTRO DE TESIS	78

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO BACHILLERATO.**

REALIDAD VIRTUAL

Autor(es):

CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN

Tutor(a): PhD. BELKYS QUINTANA SUAREZ

Guayaquil, 18 marzo del 2022

RESUMEN

En este trabajo de investigación se orienta en las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de tercero bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón con la propuesta Realidad Virtual. Esta investigación se realizó debido a buscar una nueva estrategia metodológica que mediante ella podamos lograr que el rendimiento del estudiante sea muy bueno, debido a que el estudiante se distrae por distintos motivos en la materia, se elaboró una aplicación con realidad virtual como apoyo que beneficiara tanto al docente al momento de impartir la clase como al estudiante al momento de captar dentro de la enseñanza-aprendizaje.

La metodología de investigación que se implementó fue tanto cualitativa como cuantitativa puesto que se utilizó las técnicas de investigación como es la encuesta y la entrevista. Se obtuvo un resultado favorable y acogida a nuestra propuesta como un posible recurso de enseñanza. La aplicación ayudara a mejorar la atención, motivación e interacción del estudiante en clase incrementando lo que es su interés a la clase y obteniendo un mejor rendimiento académico.

Palabras Claves: Estrategia metodológica, enseñanza-aprendizaje, Realidad virtual



UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER OF COMPUTER SCIENCE

TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED

**Methodological strategies in the teaching-learning process aimed at third-year
high school students.**

Virtual Reality

Author:

CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN

Advisor: PhD. BELKYS QUINTANA SUAREZ

Guayaquil, March 18, 2022

ABSTRACT

This research focuses on the methodological strategies in the teaching-learning process aimed at third-year high school students of Francisco Huerta Rendón Educational Unit having in mind the online classes proposal. This research was carried out due to looking for a new methodological strategy that can achieve an improvement on the student's performance, because, these days the student gets distracted for different reasons while receiving classes, an application with virtual reality was developed as a support that will benefit both to the teacher at the time of teaching the class and to the student at the time of learning within the teaching-learning process.

The research methodology that was implemented was both qualitative and quantitative since research techniques such as the survey and the interview were used. A favorable result was obtained, and our proposal was accepted as a possible teaching resource. The application will help improve the student's attention, motivation, and interaction in class, increasing their interest in the class and obtaining better academic performance.

Keywords: Methodological strategy, teaching-learning, virtual reality.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como tema estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de tercero bachillerato, que tiene como propuesta Realidad Virtual. El uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) es muy importante ya que transforma la vida, desarrollando lo que son nuevos conocimientos y técnicas con la finalidad de corregir alguna necesidad.

La educación tecnológica al nivel mundial hoy en día es muy importante debido a que permite mantener comunicación e interacción con los estudiantes de una manera practica y sencilla.

Por lo tanto, en la actualidad el internet y el ordenador se incorporar aún más como elementos tecnológicos educativos.

La tecnología va influyendo mucho en el ámbito educativo como una herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, para así poder interactuar con el estudiante de una manera el cual pueda desarrollar sus habilidades.

Hoy en día la educación en las instituciones educativas debe cambiar de la metodología habitual a la actual implementando nuevas estrategias metodológicas al momento de impartir una clase.

Al implementar esta nueva estrategia metodológica la facilitara al docente impartir clase y su vez está obteniendo la interacción del estudiante y así podrá tener una calidad de aprendizaje mejorando y que día a día el estudiante alcance un rendimiento académico alto.

Por lo tanto, insistimos que nuestra propuesta ayudara a mejorar la atención de los estudiantes de tercero bachillerato en la asignatura informática de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón y así formar un entorno de clase más creativo, didáctico, dinámico y motivador.

Capítulo I: El problema: En este capítulo se conocerá el planteamiento del problema de investigación, formulación del problema, sistematización, objetivos de la investigación, justificación e importancia, delimitación del problema, premisas de la investigación y operacionalización de las variables.

Capítulo II: Marco teórico: se dará a conocer los antecedentes de la investigación, marco conceptual, marco contextual y marco legal.

Capítulo III: Metodología: daremos a conocer el diseño de la investigación, modalidad de la investigación, tipos de investigación, métodos de investigación, técnicas de investigación, instrumentos de la investigación, población y muestra, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones de las técnicas de la investigación.

Capítulo IV: La propuesta: daremos a conocer el título de la propuesta, justificación, objetivos de la propuesta, aspectos teóricos de la propuesta, factibilidad de su aplicación, descripción de la propuesta y referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

El proceso de enseñanza aprendizaje es un método en el que, a través de él, se comparten conocimientos especiales o generales sobre una materia en el ámbito educativo, en el cual su dimensión sería el rendimiento académico.

En la actualidad la formación educativa se encuentra manejada por las tecnologías digitales y medios informáticos para todas las etapas educativas, que representan un papel muy importante para la educación de los alumnos, y las estrategias de formación de los docentes.

El colegio Fiscal Francisco Huerta Rendon es una institución, donde los docentes evalúan a los estudiantes para diagnosticar el aprendizaje y la operatividad unipersonal de cada uno de ellos, mediante experiencia de pruebas manuales y obtener mejoras en sus estudios.

El mal uso de las aplicaciones tecnológicas por componente de los estudiantes y docentes que pertenecen a las instituciones fiscales para aderezar y poblar conocimientos del cambio formativo ocasiona que el grado de atención disminuya a la hora de argumentar un nuevo tema, esto produce que su fruto no sea optimo alcanzando una superficie de debelar varios exámenes de mejora para alcanzar el puntaje que falta para autorizar las materias afectadas.

Al involucrar la realidad virtual en el proceso de enseñanza y aprendizaje consolida el apoyo docente – estudiante, motivando a los estudiantes a buscar la oportunidad de asociarse y retribuir su desempeño como estudiantes competitivos, además despejaron sus dudas de una manera individual, adquiriendo nuevas experiencias se motivará a que obtengan un mejor conocimiento. La carencia de herramienta para cubrir el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de educación general básica superior del colegio fiscal Francisco Huerta Rendon, llevó a la necesidad de establecer un proyecto de mejora, para que los docentes y estudiantes interactúen durante el proceso de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de que amplíen más sus prácticas con la nueva tecnología como es la realidad virtual.

1.2. Formulación del Problema

¿De qué manera contribuye las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Tercero de Bachillerato, de la Unidad Educativa Fiscal Huerto Rendon en el periodo lectivo 2021-2022?

Sistematización

1. ¿Cómo se puede mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante una estrategia metodológica?
2. ¿De qué manera podemos mejorar la aplicación de estrategias metodológicas en clases de informática?
3. ¿Cómo ayudaría la creación de una aplicación web con Realidad Virtual?

1.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Explicar la contribución de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Tercero de Bachillerato, de la Unidad Educativa Fiscal Francisco Huerta Rendon mediante métodos científicos mediante la aplicación de la realidad virtual en sus actividades.

Objetivos Específicos

- 1.-Fortalecer una nueva estrategia metodológica.
- 2.- Identificar los factores que afecten el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura Informática en los estudiantes de Tercero Bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Francisco Huerta Rendon.
- 3.- Seleccionar los aspectos significativos para el uso de la realidad virtual en sus actividades.

1.4. Justificación e Importancia

En la actualidad el Colegio Fiscal Francisco Huerta Rendon lleva a cabo su proceso de enseñanza aprendizaje con infraestructura moderna, con tecnología de punta disponible en las aulas de clases y laboratorios sin embargo, aún no han implementado la metodología de enseñanza a través de la realidad virtual donde se dice que por medio de la realidad virtual el alumno desarrollara sus habilidades psicomotrices de manera más específica rápida e ingeniosa la cual capta la atención del estudiante así por este medio tecnológico aprenderá mucho más rápido.

Desde el punto de vista académico, consideramos que las instituciones requieren inculcar nuevas herramientas tecnológicas dirigidas al proceso de preparación del estudiante durante todo el ciclo académico. Para que así se vaya adaptando a la nueva

manera de enseñanza.

El actual deber de investigación, permite ocasionar un reciente encuadre de exploración en las instituciones académicas para beneficiar el bajo rendimiento en las materias que consideren difíciles y que requieran una mejor expectativa por constituyente de los docentes y estudiantes. En cuanto su alcance, el recurso del proyecto ofrecerá al educando una herramienta de prospección como conveniencia para su formación académica recreando un suceso similar a este, incluso de enfrascarse apoyo al educador para identificar en que temas se requiere un mejor provecho.

1.5. Delimitación del Problema

Campo: Educación: Realidad virtual

Área: Informática

Título: Estrategias Metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de 3ero de Bachillerato.

Propuesta: Realidad virtual

Contexto: Colegio Fiscal Francisco Huerta Rendón.

1.6. Premisas de la Investigación

1. Estrategias metodológicas ayudara a que la tecnología sirva como herramienta motivadora en la educación.
2. Desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejorará el beneficio dentro de la institución educativa.
3. La realidad virtual en la educación como ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.7. Operacionalización de las variables.

Tabla 1

Investigación Operacionalización de las Variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Estrategia metodológica	Son las que permiten identificar principios y criterios, a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada	Tipos de técnicas	Atención Retención Planificación
		Tipos de métodos	Heurístico Explicativo Lúdico
Proceso de enseñanza - aprendizaje	es el proceso mediante el cual se transmite conocimiento especial o general de una asignatura asignada de forma dinámica y constante.	Estrategias de enseñanza	Preinstruccionales Construccionales Posinstruccionales
		Estrategia de aprendizaje	Práctica Debates Análisis Motivación

Fuente: Investigación

Elaborado por: Carlos Cueva Pantaleón

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Las autoras (Mora Valencia y Vargas Sojos, 2012), con el tema “ Estrategias metodológicas en el área de estudios Sociales, realizando una propuesta de elaborar una guía con estrategias para desarrollar competencias en el área de estudios sociales.

Utilizando una metodología de encuestas, análisis estadístico y de campo realizado en Colegio Fiscal Mixto Nocturno “Rafael Morán Valverde “. El proyecto que se realizo fue una Guía de estrategias metodológicas en la solución de problemas educativos permitiendo analizar de manera simplificada la realidad y verificar cómo se comporta esa realidad.

La autora (Merchán Jiménez , Yanina Yesenia, 2018), en su trabajo de titulación llamado “Estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza -aprendizaje en la Unidad educativa fiscal Provincia de Chimborazo dirigido a los estudiantes de decimo “A” en la asignatura lenguaje y literatura” periodo 2018-2019.

La metodología que se implemento es una investigación de campo, análisis estadístico, encuesta. El presente proyecto se trata de diseñar una guía interactiva multimedia para los estudios de decimo “A” en la asignatura de lenguaje y literatura de la unidad educativa fiscal Provincia de Chimborazo

2.2. Marco Teórico – Conceptual

Estrategias metodológicas.

Las estrategias metodológicas son todas las herramientas que se utilizan para el proceso de enseñanza – aprendizaje, las cuales ayudan a que el estudiante vaya mejorando, desenvolviéndose y entendiendo, se puede realizar varios tipos estrategias como ensayar, recolectar información por medio de lluvia de ideas, entre otras.

Según (Martines, Repositorio UTA 2018)

Las estrategias son entendidas con un conjunto de actividades, técnicas y procedimientos que orientan el alcance del aprendizaje significativo en los que se integran materiales y actividades lúdicas que contribuyen la formación integral al tener como componentes: pensamiento lógico, crítica constructiva para el alcance de una educación con calidad. (p.19)

Importancia de las estrategias metodológicas

La importancia de las estrategias metodológicas, tienen que ver más con los objetivos que se desean para así involucrar, ya que así se puede decir que lo impartido será de forma permanente por medio de procedimientos dados al docente en realizar clases dinámicas así el estudiante va adquiriendo habilidades de conocimiento con esta etapa y a su vez facilita el proceso para ambos, docente – estudiante.

Según (Asencio y Saldivia, 2018)

Las estrategias metodológicas son de ayuda para el quehacer educativo, dícese del educando que posee habilidades con aprendizaje significativo el cual

con ayuda del educador transformar en aprendizaje por estrategias: construyen secuencias de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, enlazando la construcción del conocimiento escolar. (p.14)

Objetivos de las estrategias metodológicas

Cuando se elabora diferentes métodos de enseñanza podemos alcanzar los objetivos de las estrategias.

De acuerdo con (Martines, Repositorio UTA 2018) los objetivos son;

- Desarrollar confianza propia, mediante las distintas estrategias y elaborando conceptos de entendimiento propio, dándolos a conocer los demás generarán confianza a cada una de las personas que utilicen metodologías dadas.

- Fortalecer la autonomía, hay varias actividades asignadas por los docentes, esto ayudara que el alumno desarrolle la forma que desee seguir indagando sus dudas a raíz de las diversas indagaciones realizadas.

- Mejorar el proceso de enseñanza, el uso de las estrategias aporta una enseñanza óptima en donde motivara al alumnado a seguir aprendiendo, ya que al usar este objetivo podemos mejorar y el aprendizaje del estudiante siempre y cuando se utilicen los recursos.

- Aportar el descubrimiento de saberes, debido al uso de las estrategias los vacíos que tienen se van llenando aparte de obtener nuevos conocimientos y fortalecer los ya obtenidos.

Clasificación de las estrategias metodológicas

Existe un sin número de clasificaciones de estrategias metodológicas, de las cuales para (Riquelme,2018 , s.f.) son:

El método Heurístico, conocido como un método de discusión en donde se va encontrando conocimiento propio por parte de lo que se va a enseñar. El método de la discusión y el debate, muy partido al método anterior en base a la discusión, pero de forma que se busca o investigan conceptos a querer discutir.

Método de descubrimiento, se puede observar las distintas asignaciones que hacen los profesores como deberes o trabajos en donde el principal objetivo es buscar conceptos e interpretar su discernimiento.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un método mediante se transmite los conocimientos sobre una materia de clase.

Según (Pimienta, Julio, 2012) es un método de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes. Existen para recabar conocimientos previos y para organizar o estructurar contenidos.

El proceso de enseñanza – aprendizaje es una serie de procedimientos que el docente debe diseñar para avanzar de manera sistemática en el contenido de la clase, mediante la construcción de un ambiente de aprendizaje. (Martinez, 2012)

Elementos de proceso de enseñanza-aprendizaje

Según (Yimari, 2009) el proceso de enseñanza-aprendizaje debe proveer las oportunidades y materiales para que los estudiantes aprendan, activamente descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodean.

Los elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje son:

Enseñar: Se fundamenta la habilidad de transmitir conocimiento a los estudiantes, siendo el docente un guía que utiliza diferentes vivencias, métodos y paradigmas de apoyo en el proceso.

Objetivos: Tienen la finalidad de alcanzar metas en los programas curriculares, integrados al entorno escolar, logrando en el estudiante asimilar conocimientos a través de planificaciones previamente elaboradas.

Aprender: Es proceso de transformación que el estudiante desarrolla, modificando sus aprendizajes en habilidades cognitivas y destreza para su formación.

Contenidos: Son saberes o forma cultural de contenido científico que se adquieren en forma teórica y práctica.

Técnicas de enseñanza: Son aquellas que son utilizadas por el docente en la ejecución de su labor diaria en donde el estudiante aprende a desarrollar actitudes, habilidades, valores, hábitos.

Característica del proceso de enseñanza – aprendizaje

Como menciona (Gonzalez, Virginia, 2013)

El docente hoy en día debe afrontar a grupos reforzado de formación pedagógica proveyendo elementos suficientes para poder enseñar de manera adecuada, considerando la manera de aprendizaje, para poder proponer medios de enseñanza eficientes y así poder alcanzar un aprendizaje significativo dentro del proceso de

enseñanza- aprendizaje.

El proceso es el elemento que representa al sistema de actuación entre docente-estudiante como manera de planificar actividades cognoscitivas y educativas de los estudiantes.

Tiene como relación el contenido y el objetivo, construyendo una relación de aspecto muy importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje trata de analizar y comprobar la adquisición de conocimiento de una materia asignada.

Según (Pérez Loredó, 1997) indica que el objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho procesos (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias de proceso de enseñanza-aprendizaje

Según (Gaskins y Thorne, 1999) indica que las estrategias de proceso de enseñanza-aprendizaje constituyen en elementos claves para aprender, pensar y resolver problemas. Desde esta perspectiva teórica las estrategias se caracterizan como las acciones y pensamientos de los estudiantes que emergen durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este sentido se tornan en recursos orientados hacia las metas y que facilitan el desempeño y la obtención de la meta propuesta.

2.2.1. Fundamentación Tecnológica

Este proyecto de estudio está enfocado en la tecnología directamente debida a que es el área en la que más estamos interesados y que diariamente se va actualizando cada vez más rápido, por lo tanto, es de suma importancia que los estudiantes sepan cómo implementar las estrategias metodológicas para incrementar su conocimiento.

Según Salgado (2019) afirma que:

Las tecnologías han producido profundas modificaciones en la sociedad del siglo XXI, por lo cual los estudiantes van a desarrollar un mejor pensamiento crítico que les fortalecerá las habilidades y destrezas en el área educativa y social que viabilizan al estudiante y docente formar nuevas herramientas tecnológicas, métodos de enseñanza y técnicas. (Salgado Nuñez, 2019).

En esta cita el autor recalca que la tecnología es importante dentro de las estrategias metodológicas puesto que el estudiante podrá desarrollar y mejorar su pensamiento crítico, fortaleciendo sus habilidades y destrezas logrando una intervención entre docente-estudiante obteniéndola, formando nuevos métodos y técnicas de enseñanza utilizando herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.2. Fundamentación Filosófica: Epistemológica

Se basa en establecer que el estudiante utilice las herramientas que permitan que su proceso de aprendizaje enseñanza sea más rápido y duradero, encontrando la solución para cualquier problema que se le presente.

Según (Vaque Jaime y Anzules Daniel, 2020) afirma que:

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores.

En esta cita el autor trata sobre la teoría constructivista del conocimiento, estableciendo que los estudiantes deberían contar con herramientas que permitan formar sus propios desarrollos para poder resolver distintas problemáticas, dando paso a transformar ideas, conocimiento y seguir aprendiendo, enfocado en las estrategias metodológicas orientado a generar un aprendizaje activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que no solo el estudiante se centre en el conocimiento si no que día a día a través de sus experiencias en el entorno y los conocimientos que pose logre construir sus propios saberes.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica – Didáctica

Este fundamento es imprescindible para el aprendizaje de los estudiantes debido a que desarrollan sus destrezas y habilidades dentro de su proceso de enseñanza aumentando su grado de conocimiento, siendo más disciplinados en todos los ámbitos de estudios.

Según Valencia (2019)

El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una autentica construcción operada por la persona que aprende. (Valencia León , 2019)

En esta cita el autor hace mención al constructivismo puesto que al generar o impartir los conocimientos previos a los estudiantes mediante distintas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente debe guiar a los estudiantes para poder alcanzar y construir nuevos conocimientos logrando la atención del estudiante con un sin número de explicaciones, donde ellos puedan establecer

interrogantes, en donde el principal objetivo es que ellos mismos encuentren la solución y la corrijan.

2.3. Marco Contextual

La Unidad Educativa Fiscal Francisco Huerta Rendón, plantel educativo que funcionaba en el centro de Guayaquil, fundada el 19 de abril de 1969, en donde no tenía nombre luego de 3 años de creación, en el cual docentes fundadores fueron quienes le dan el nombre a esta prestigiosa institución, que hoy en día se encuentra ubicada en la ciudad de Guayaquil provincia del Guayas parroquia Tarqui zona 8, circuito 4, ubicada en la Av. Las Aguas y Av. Juan Tanca Marengo, posee un anexo con la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, su rectora actual es la Msc. Narcisa Castro Chávez.

En esta Unidad Educativa toma el nombre de Francisco Huerta Rendón, por el profesor, arqueólogo, periodista, historiador y conferencista quien nace el 15 de abril de 1908 en la ciudad de Guayaquil, debido a su talento y su constante trabajo fue parte del magisterio.

Fue docente en varias instituciones como: Vicente Rocafuerte, Colegio Americano, César Borja Lavayen, primer Decano en la Universidad de Guayaquil en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Director de Sección Antropología e Historia de la Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Es por eso su homenaje debido a los grandes méritos obtenidos, la Universidad de Guayaquil específicamente la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación le otorgó el título de "Doctor Honoris Causa", homenaje el cual no pudo dar ya que fallece el mismo año 1970.

2.4. Marco Legal

Según nuestra investigación sustentada en la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art 2.- Principios.

La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo, en este artículo interviene el literal

h. interaprendizaje y multiaprendizaje

En el cual dice que se considera como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento para así poder alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivos.

Art 3.- Fines de la educación.

Son fines de la educación: t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico; y,

Art 4. Derecho de la educación.

La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Art 6. Obligaciones.

Las principales obligaciones del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucional en materia educativa y de los principios y fines establecidos en la ley. En los literales:

j. Nos habla de garantizar la alfabetización digital y el uso de tecnologías

de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales

m. propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

Régimen del Buen Vivir.

Sección 1

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de la educación tiene como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Art.347.- Sera responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

8. Incorpora las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

11. Garantizar la participación de estudiantes, familiares y docentes en los procesos educativos.

Octava Sección. Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales.

Art.385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales en el marco del respeto al ambiente, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

- Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
- Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
- Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficacia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Art. 386.- El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del estado, Universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnologías, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales. El estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas de conformidad con el Plan Nacional del Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman. Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

En este capítulo hablaremos de las diferentes actividades realizadas las cuales se han realizado con el fin de llevar una mayor eficacia en nuestro proyecto educativo, entra las cuales resaltan las entrevistas a las autoridades del plantel educativo y docentes asignados y las encuestas correspondientes realizadas a los estudiantes con los cuales se está trabajando, exponiendo nuestros objetivos de investigación para llevar una mayor eficiencia en su realización.

3.1. Diseño de la investigación

El proceso metodológico se encuentra esquematizado tras la representación de las variables y como se va tratando en la investigación general. El diseño investigación por lo general se lo representa o relaciona a factores matemáticos y simbología sintetiza la relación de las variables, tal y cual como van a hacer medidas conforme al método implementado. Los factores metodológicos nos permiten aclarar el diseño implementado en este proyecto, técnica presenciales e instrumentación que se empleó en la investigación, con el fin de obtener un punto específico para encontrar un problema y así poder dar una repuesta oportuna a cada interrogante plateada. De esta manera podemos llegar a una conclusión de manera concreta y clara para obtener resultados eficaces y certero, buscando una necesidad de la población en conjunto de forma oportuna para resolver una problemática que se presenta en la investigación, dejando enmarcado un diseño oportuno en cual nos permita resolver y analizar cada una de las interrogantes de la propuesta.

3.2. Modalidad de la investigación

La presente modalidad de investigación que tiene como dirección de la investigación es cuali-cuantitativa debido a que se recopila información mediante

encuestas, entrevistas y se realiza un análisis e interpretación de los datos obtenidos.

3.2.1. Investigación Cualitativa

Según (Serrano, 1994) define "la investigación cualitativa se considera como un proceso activo, sistemático y rigurosos de indagación dirigida en el cual se toman decisiones sobre lo investigable en tanto está en el campo de estudio ", lo cual nos da entender que gracias a ese proceso se puede establecer con mayor distancia la fomentación numérica de los procesos investigativo. Este método imparte el estudio real en el campo que se investiga, creando un margen de registro escrito del precedente que se ha estudiado medio de técnica de investigación y observación que nos facilita la recopilación de información y datos lo cual permite lograr dar una conclusión estadística de datos de manera eficaz.

3.2.2. Investigación Cuantitativa

Según (Rodríguez y Valdeoriola, 2009), nos dice que "el enfoque cuantitativo es una metodología en la que el dominio de interés suele ser grande (Por ejemplo: Toda población en los estudios epidemiológicos). Se centra en aquellos fenómenos que son observables y en la cual su investigación se basa en los principios de evidencia empírica, objetividad y cuantificación", por lo cual se asume que en este enfoque cuantitativo las variables se miden me manera proporcional sin manipular datos, buscando el control exacto de la misma, obteniendo de manera numérica referencial los datos estadísticos de la población. Por medio de método cuantitativo se determina los factores estadísticos numéricos por los cuales buscaremos el margen de la problemática de cada variable con la finalidad de llegar a una posible solución entorno a los datos obtenidos de la investigación realizada.

3.2.3. Investigación cuali-cuantitativa

Según (Salcedo Sánchez, 2012) dice que la investigación cuali-cuantitativa está dividida en cinco fases: diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y sistematización. El diagnóstico que nos brinda esta investigación es permitir conocer la problemática existente en el aula de clase, y de esta manera buscar nuevas estrategias, actividades, métodos, técnicas e instrumentos para lograr la evaluación tomando en cuenta las necesidades e interese del educando. La docente investigadora ejecutó cuatro estrategias que permitieron evaluar a los estudiantes de manera cuali-cuantitativa.

3.3. Tipos de investigación

Por medio de la referencia investigativa que se ha realizado entorno a las variables de investigación mencionaremos en nuestro campo investigativo factores que se ajusten al mismo teniendo en cuenta los siguientes marcos de investigación:

3.3.1. Bibliográfica

Este tipo de investigación es la que nos permite a través de la revisión y recopilación de información obtenida de monografías, Proyecto investigativos, revista y libros.

3.3.2. De Campo

Según (Bartis, 1985) “la investigación de campo es la observación y recolección de eventos y materiales al ocurrir estos dentro de un contexto o ambiente natural”. Por estar en estos momentos en clases en línea no se aplicó dicho tipo

3.3.3. Exploratoria

A través de este tipo de investigación se tiene contacto directo con el área exploratoria en donde se encuentra la población de estudio investigativa.

3.3.4. Descriptivo

Mediante el uso de este tipo de investigación se especifica de manera directa las características del estudio para luego ser llevado a un análisis crítico que permita sustentar la información del proyecto de investigación.

En este tipo de investigación recopila toda la información del estudio obtenido y describe cada uno de los hechos que presenta la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon basada en mejoramiento de la educación.

3.4. Métodos de investigación

Teóricos:

3.4.1. Análisis – síntesis

Es el método de investigación que consta de descomprimir en todas sus partes o elementos para observar las causas, sucesos y otros factores en el cual intervienen los hechos investigativos analizando de forma apropiada y dejando un carácter crítico creado. La síntesis es un proceso de elaboración de manera racional para reconstruir un nuevo proceso investigativo, mediante elementos de análisis, por lo cual es un proceso mental que tiene la finalidad de la comprensión en todos sus aspectos.

3.4.2. Inductivo – Deductivo

Este método inductivo de investigación se utiliza como herramienta de trabajo por el cual cuenta con un procedimiento en indicatividad que cuenta de observación, análisis, clasificación y formulación de procesos investigativos. El deductivo consta de dos fundamentos objetivos de la ciencia que son: la explicación científica y dar respuestas válidas a preguntas significativas, Relevancia y Explicación.

3.4.3. Histórico-lógico

De acuerdo con (Miranda, 2020), menciona que el Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño dice que “el método histórico estudia la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el de cursar de su historia. El método lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo de los fenómenos” (p.7.).

Es decir que cada uno de los antecedentes mencionados en el apartado con el mismo nombre referencian estudios que se han hecho con este problema y la posible solución que se le ha podido dar, así como las leyes que se dan a través del

estudio de este fenómeno.

3.4.4. Hipotético- Deductivo

A partir de las premisas de esta investigación se realizan hipótesis o efectos que se pueden estar dando debido a las causas que fomentan el problema de esta investigación, es por esta razón que este estudio tiene también como método de estudio el hipotético – deductivo de donde se parte de las posibles hipótesis encontradas a deducir el problema final causado.

Para (A.Rodriguez. , A.Perez, 2017) el método hipotético deductivo: Se parte de una hipótesis inferida de principios o leyes o sugerida por los datos empíricos, y aplicando las reglas de la educación, se arriba a predicciones que se someten a verificación empírica, y si hay correspondencia con los hechos, se comprueba la veracidad o no de la hipótesis de partida (p.12).

3.5. Técnicas de investigación

En este proyecto de investigación utilizaremos las técnicas de observación, encuesta y entrevistas. Se encuesta a los estudiantes y la entrevista se la realiza los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

3.5.1. Entrevista

La entrevista es una técnica muy utilizada para trabajos de investigación debido que se recopila datos a través de una conversación, la entrevista se la realizaremos a docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

3.5.2. Encuesta

La encuesta es una herramienta de investigación que permite obtener datos mediante unas preguntas que realizaremos a un grupo de estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

3.6. Instrumentos de Investigación

Cuestionario

Esta herramienta se utilizó para realizar una encuesta en una escala de Likert, además se realizó otro para la entrevista a la autoridad.

Cuadro estadístico.

Este es muy importante debido a que nos facilita la lectura e interpretación de los datos puesto que recopila la información que adquirimos en la institución.

3.7. Población y Muestra

3.7.1. Población

Este estudio está orientado a los estudiantes de tercero BGU de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón en donde se ha obtenido un total de encuestados 29 estudiantes, 14 docentes y una entrevista a la autoridad, por lo tanto, por ser una población pequeña y fácilmente manejable no hace falta utilizar calculo estadísticos para obtener una muestra, se trabajará con un total de la población.

Tabla 2

Población Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
ESTUDIANTES	29	90%
DOCENTES	14	9%
AUTORIDADES	1	1%
TOTAL	44	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

3.7.2. Muestra

La muestra es un condicionamiento de la población extensa para poder realizar un estudio.

Según (Arias, 2006) define que la muestra es “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”(p.83.).

La muestra se puede utilizar con la finalidad de profundizar un análisis a realizar permitiendo que se realice en un menor tiempo.

3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.- ¿Considera que implementar nuevas estrategias metodológicas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje es importante al momento de impartir las clases?

Tabla 3
Implementación de nuevas estrategias metodológicas

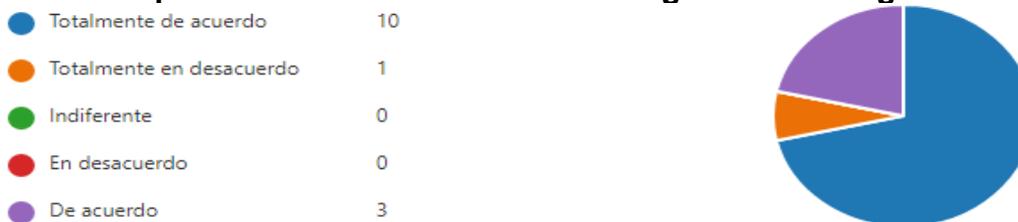
ÍTEMS	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Totalmente de acuerdo	10	71%
	Totalmente en desacuerdo	1	7%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	3	21%
TOTAL		14	100%

Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Carlos Cueva P

GRAFICO 1

Implementación de nuestras estrategias metodológicas



Fuente: Datos obtenidos por los docentes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Carlos Cueva P.

Análisis: Los docentes manifestaron en un gran porcentaje que el incrementar nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza- aprendizajes es importante al momento de impartir clases ya que así podemos lograr que la clase sea más interesante y el estudiante se motive a poder adquirir estos nuevos conocimientos.

2.- ¿Considera que es importante el uso de medios tecnológicos para aumentar el conocimiento del estudiante?

Tabla 4

Importancia del uso de medios tecnológicos

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	9	64%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	5	36%
	TOTAL	14	100%

Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 2

Importancia del uso de medios tecnológicos



Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: Los docentes manifestaron una gran aprobación a lo que es incrementar el uso de medios tecnológicos para así poder aumentar los conocimientos del estudiante ya que se puede obtener resultados beneficiosos ya que al incrementarlas el estudiante se incentiva a querer aprender más del tema.

3.-¿Cree que los estudiantes deben tener un material de apoyo digital, que les facilite obtener el aprendizaje requerido?

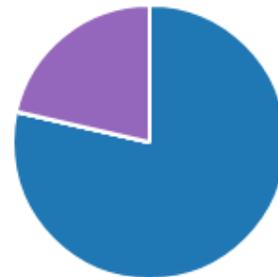
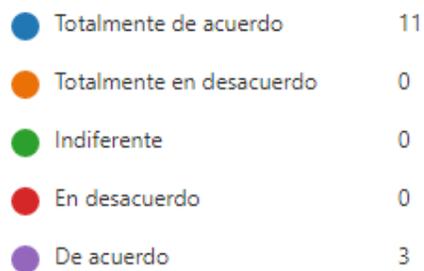
Tabla 5
Materia de apoyo digital para facilitar el aprendizaje requerido.

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	11	79%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	3	21%
	TOTAL	14	100%

Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 3

Material de apoyo digital para facilitar el aprendizaje requerido



Fuente: Datos obtenidos realizado por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón.
Elaborado por Carlos Cueva P

Análisis: Los docentes manifestaron una gran aprobación a lo que es que los estudiantes obtengan un material de apoyo digital que les ayude y les facilite adquirir los conocimientos que se quieren adquirir.

4.-¿Cree que la implementación de la realidad virtual de manera educativa ayudara a que los estudiantes tengan menos déficit al momento de entender la materia?

Tabla 6

Implementación de la realidad virtual de manera educativa

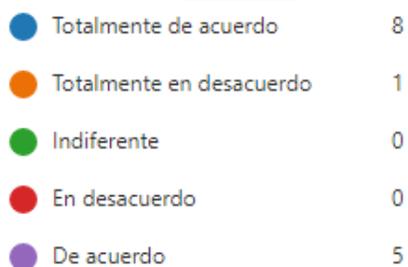
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	8	57%
	Totalmente en desacuerdo	1	7%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	5	36%
	TOTAL		14

Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 4

Implementación de la realidad virtual de manera educativa



Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P

Análisis: Los docentes manifestaron una gran aprobación acerca de implementar la realidad virtual de manera educativa ya que al utilizar esta herramienta tecnológica el déficit de los estudiantes al momento de captar la información va a bajar y se les facilitara aprender y captar la materia asignada.

5.-¿Le gustaría utilizar una aplicación tecnológica con realidad virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 7

Utilización de aplicaciones tecnológicas con realidad virtual en el proceso enseñanza-aprendizaje.

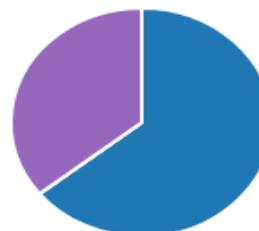
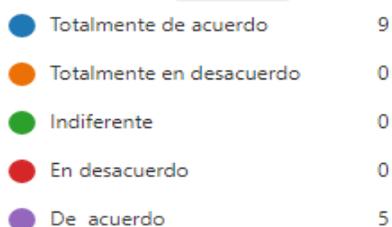
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	9	64%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	5	36%
	TOTAL	14	100%

Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 5

Utilización de aplicaciones tecnológicas con realidad virtual en el proceso de enseñanza- aprendizaje



Fuente: Datos obtenidos realizados por los docentes del Colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: Los docentes manifestaron una gran aprobación a la utilización de aplicaciones tecnológicas con realidad virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes ya que al utilizarla el estudiante se sentirá motivando al ver algo innovador que le servirá para aprender y adquirir conocimientos sobre la materia.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.-¿Está usted de acuerdo que el uso de la realidad virtual sea implementado como método de enseñanza aprendizaje en los colegios?

Tabla 8

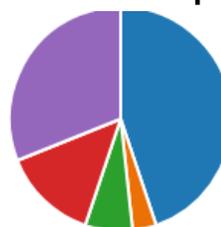
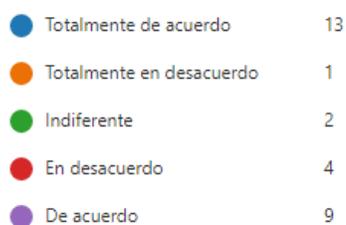
Uso de la realidad virtual como método de enseñanza-aprendizaje

Items	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	13	45%
	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	Indiferente	2	7%
	En desacuerdo	4	14%
	De acuerdo	9	31%
	TOTAL		29

Fuente: Datos obtenidos realizado por estudiantes del Colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 6

Uso de la realidad virtual como método de enseñanza-aprendizaje.



Fuente: Datos obtenidos realizado por los estudiantes del Colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestado de tercero bachillerato, el mayor porcentaje está totalmente de acuerdo que la realidad virtual se utilice como un método de enseñanza-aprendizaje para que sirvan de motivación, y también se observó que es pocos los que están en desacuerdo y les parece indiferente.

2.-¿Los maestros deberían recibir capacitaciones para realizar un mejor manejo de la nueva tecnología en la educación?

Tabla 9

Capacitaciones docentes para el manejo de la nueva tecnología en la educación

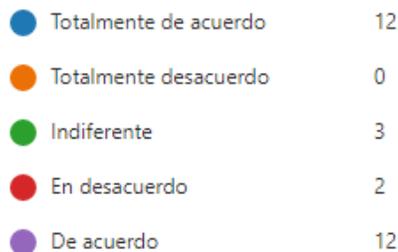
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	12	41%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Indiferente	3	10%
	En desacuerdo	2	7%
	De acuerdo	12	41%
	TOTAL		29

Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 7

Capacitaciones docentes para el manejo de la nueva tecnología en la educación



Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P

Análisis: Los estudiantes encuestados pudimos observar que la mayoría esta totalmente de acuerdo que los docentes sean capacitados para poder mejorar la nueva tecnología en la educación para así ellos puedan recibir una clase con un docente bien capacitado con las herramientas tecnológicas.

3.-¿Cree usted que el estudiante se sienten más atraídos a experimentar o acoplar su aprendizaje con herramientas tecnológicas?

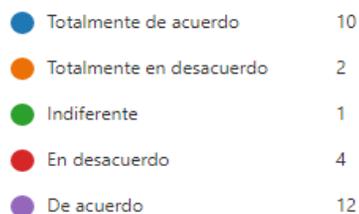
Tabla 10
Aprendizaje con herramientas tecnológicas

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	10	34%
	Totalmente en desacuerdo	2	7%
	Indiferente	1	3%
	En desacuerdo	4	14%
	De acuerdo	12	41%
	TOTAL	29	100%

Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 8

Aprendizaje con herramientas tecnológicas.



Fuente: Datos obtenidos realizado por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados se pudo observar que la mayor cantidad está de acuerdo con que los estudiantes se sienten más atraídos a una materia cuando experimentan con herramientas tecnológicas, así como pudimos observar una pequeña cantidad que está en desacuerdo y le es indiferente.

4.-¿Si se implementa un nuevo método tecnológico para el proceso de enseñanza aprendizaje como lo es la realidad virtual, los estudiantes tendrán un mejor desempeño en sus estudios?

Tabla 11

Métodos tecnológicos en proceso de enseñanza- aprendizaje con realidad virtual

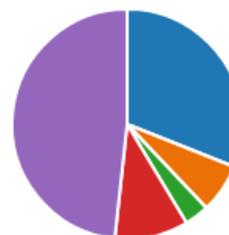
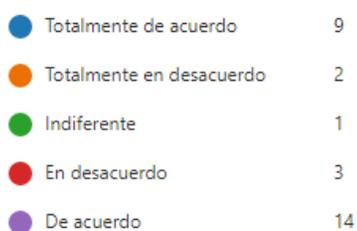
Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	9	31%
	Totalmente en desacuerdo	2	7%
	Indiferente	1	3%
	En desacuerdo	3	10%
	De acuerdo	14	48%
	TOTAL	29	100%

Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 9

Métodos tecnológicos en proceso enseñanza-aprendizaje con realidad virtual.



Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados pudimos observar que la mayoría está de acuerdo con que se implemente un nuevo método tecnológico como lo es la realidad virtual que esta herramienta ayude a los estudiantes a tener un mayor desempeño académico.

5.-¿En la actualidad usted tiene conocimiento o ha experimentado como método de aprendizaje la realidad virtual?

Tabla 12
La realidad virtual como método de aprendizaje

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	7	24%
	Totalmente en desacuerdo	3	10%
	Indiferente	2	7%
	En desacuerdo	4	14%
	De acuerdo	13	45%
	TOTAL	29	100%

Fuente: Datos obtenidos realizado por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 10

La realidad virtual como método de aprendizaje.



Fuente: Datos obtenidos realizado por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón.
Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados pudimos observar que la mayor parte está de acuerdo en el sentido de que conocen o han experimentado con realidad virtual lo cual favorece ya que saben acerca de lo que se les está manifestando y se puede implementar.

6.-¿Al implementar estrategias metodológicas con tecnología las clases pueden ser más llamativas para el estudiante?

Tabla 13
Implementación de las estrategias metodológicas con tecnología

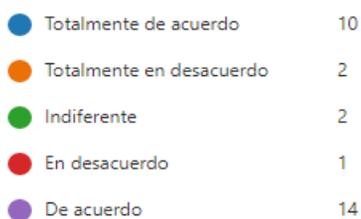
Items	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	10	34%
	Totalmente en desacuerdo	2	7%
	Indiferente	2	7%
	En desacuerdo	1	3%
	De acuerdo	14	48%
	TOTAL	29	100%

Fuente: Datos obtenidos realizado por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Carlos Cueva P

GRAFICO 11

Implementación de las estrategias metodológicas con tecnología



Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados se observó una gran mayoría que está de acuerdo con que al implementar nuestras estrategias metodológicas con tecnología para el estudiante son más llamativas ya que rompen los estereotipos.

7. ¿Al utilizar métodos tecnológicos dentro de las clases los estudiantes podrán adquirir nuevos conocimientos y llenar ciertos vacíos?

Tabla 14
Utilización de métodos tecnológicos

Items	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	10	34%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Indiferente	4	14%
	En desacuerdo	1	3%
	De acuerdo	14	48%
	TOTAL	29	100%

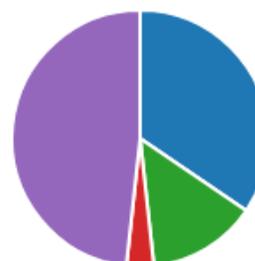
Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P

GRAFICO 12

Utilización de métodos tecnológicos

● Totalmente de acuerdo	10
● Totalmente en desacuerdo	0
● Indiferente	4
● En desacuerdo	1
● De Acuerdo	14



Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados pudimos observar una gran mayoría está de acuerdo que al implementar o utilizar métodos tecnológicos los estudiantes podrán adquirir nuevos conocimientos y llenar vacíos que tengan en base a la materia.

8.-¿Al incrementar la realidad virtual como una estrategia metodológica el estudiante se sentirá motivado a querer aprender sobre la materia?

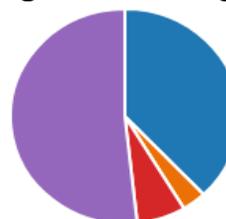
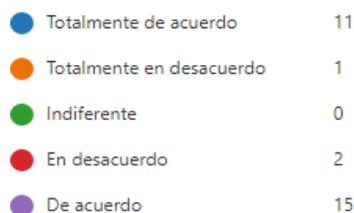
Tabla 15
Incrementación de la realidad virtual como estrategia metodológica

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	11	38%
	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	2	7%
	De acuerdo	15	52%
	TOTAL		29

Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
 Elaborado por Carlos Cueva P

GRAFICO 13

Incrementación de la realidad virtual como estrategia metodológica



Fuente: Datos obtenidos realizados por estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
 Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados pudimos observar una gran mayoría está de acuerdo con la incrementación de la realidad virtual como estrategia metodológica el estudiante sentirá una motivación la cual ayudará a que pueda adquirir de una manera distinta los conocimientos adquiridos.

9.-¿Cree usted que como estudiante al implementar la tecnología dentro de las clases puede aprender de una manera mucho más eficaz?

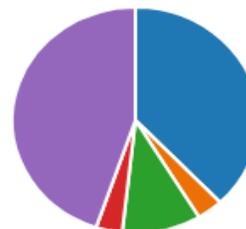
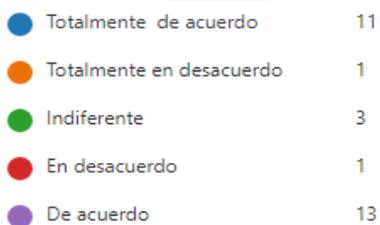
Tabla 16
Implementación de la tecnología en las clases

Items	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	11	38%
	Totalmente en desacuerdo	1	3%
	Indiferente	3	10%
	En desacuerdo	1	3%
	De acuerdo	13	45%
	TOTAL		29

Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P

GRAFICO 14

Implementación de la tecnológica



Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados podemos observar que una gran mayoría está de acuerdo con que se implemente la tecnología dentro de las clases para así los estudiantes puedan aprender de una manera eficaz.

10.-¿Al evolucionar la tecnología e implementarla dentro de la educación, piensa usted que esta puede ser de mayor facilidad al momento de querer adquirir nuevos conocimientos en base a la materia de clases?

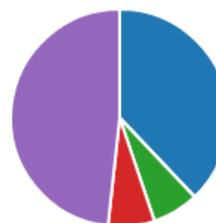
Tabla 17
Evolución de la tecnología

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	11	38%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Indiferente	2	7%
	En desacuerdo	2	7%
	De acuerdo	14	48%
	TOTAL		29

Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

GRAFICO 15
Evolución de la tecnología

● Totalmente de acuerdo	11
● Totalmente en desacuerdo	0
● Indiferente	2
● En desacuerdo	2
● De acuerdo	14



Fuente: Datos obtenidos realizados por los estudiantes del colegio Francisco Huerta Rendón
Elaborado por Carlos Cueva P.

Análisis: De los estudiantes encuestados pudimos observar que la mayoría está de acuerdo con que al evolucionar la tecnología e implementarla dentro de la educación vamos a poder adquirir una mayor facilidad al momento de recibir una clase y poder comprenderla.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Vicerrector de la institución.

Entrevistador: Carlos Cueva Pantaleón

Lugar: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon

Entrevistado: Lcdo. Eduardo Mite

Cargo: Vicerrector

ENTREVISTA

1.- ¿Considera que implementar nuevas estrategias metodológicas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje es importante al momento de impartir las clases, Por qué?

R.- Si ya que la parte tecnológica avanza y por qué la parte educativa no puede encontrar nuevas estrategias, esto hará que al aplicarlas estas deben ser actualizada innovadora y motivadoras ya que así el estudiante puede cogerle amor, dedicación y así poder toda su participación y atención al momento de que impartamos la clase.

2.- ¿Considera que es importante el uso de medios tecnológicos para aumentar el conocimiento del estudiante, en caso afirmativo cuales de ellos?

R.- Si lo considero que es muy importante ya que por ejemplo el uso de Teams la cual agradezco a la universidad de guayaquil que nos brindó esta herramienta tecnológica hizo que se pueda avanzar de una manera eficaz, en tiempo de pandemia fueron importantes ya que nos facilitó el trabajo al momento de impartir nuestros conocimientos hacia los estudiantes. Al llegar esta pandemia a ver aprendido utilizar estos medios fue muy importante ya que al llegar la presencialidad vamos a poder combinar estos tipos de herramientas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje ya que son muy importante y serán, para poder alcanzar eficiencia en la educación.

3.- Cree que los estudiantes deben tener un material de apoyo digital, que les facilite obtener el aprendizaje requerido. Justifique su respuesta

R.- Todo lo que sea apoyo en este tiempo con la tecnología avanzada es necesario que los estudiantes se actualicen así se benefician si es en todas las asignaturas de una forma de avanzar y adelantarse mejor en los conocimientos y a su vez serviles de refuerzos para la materia, es importante ya que hoy en día todo evoluciona debemos ir a la par de la tecnología.

4.- Cree que la implementación de la realidad virtual de manera educativa ayudara a que los estudiantes tengan menos déficit al momento de entender la materia. Por qué

R.- Tengo la certeza de que si implementamos la realidad virtual tendremos mejores resultados ya que encontramos aspectos nuevos de manera que nos brinde eficaz ya que esto al ser una nueva estrategia metodológica de enseñanza motivará al estudiante a querer comprender y le cogerá un amor a la materia.

5.- Le gustaría utilizar una aplicación tecnológica con realidad virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, Justifique su respuesta

R.- Si, me gustaría ya que al implementar esta nueva tecnología podemos aprender día a día una nueva manera de enseñar mediante esta herramienta ya que influyera dentro del aprendizaje de los estudiantes.

3.9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TECNICAS DE LA INVESTIGACION

3.9.1. Conclusiones:

- En conclusión, la implementación de una nueva estrategia metodológica en el proceso enseñanza – aprendizaje utilizando realidad virtual ayuda a los docentes del colegio Francisco Huerta Rendón, por lo tanto, la realidad virtual da esa interacción en clases promoviendo la interacción docente-estudiante en las aulas educativas.

- Inferimos que nuestra aplicación con realidad virtual si será de gran ayuda en los estudiantes de tercero bachillerato, por lo que servirá de apoyo al docente al momento de impartir una clase logrando así el conocimiento que se quiere alcanzar, mejorando el rendimiento académico como la participación, entendimiento, captación, la aplicación hará que el estudiante interactúe con la materia haciéndola mucho más interesante.

3.9.2. Recomendaciones:

- Recomendamos que la aplicación con realidad virtual sea utilizada de una manera adecuada y que sea con la supervisión del docente para que al momento de usarla pueda tener un mejor desarrollo sobre la clase, ya que mediante ella van a poder tener una mayor facilidad al momento de aprender de forma práctica e innovadora con la finalidad que el estudiante pueda comprender y captar la clase y mejorar su rendimiento académico.

- Sugerimos que se utilice la aplicación de realidad virtual se utilice sin conexión a la red de internet puesto a que esta se puede utilizar sin necesidad de estar conectado, así motivando el proceso de enseñanza-aprendizaje al momento de recibir la clase.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Realidad Virtual

4.2. Justificación

La propuesta se realiza con la finalidad de complementar el sistema de aprendizaje mediante una aplicación con realidad virtual con el fin de ayudar y mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Esta herramienta tecnológica servirá de apoyo para que el docente pueda complementar el aprendizaje, incentivando, motivando a que el estudiante participe e interactúe dentro de la clase.

La realidad virtual actualmente es algo muy importante dentro de la educación, debido a que contribuye a que el estudiante vea la clase de una manera distinta y así participe mediante el uso de esta herramienta tecnológica facilite la mayor efectividad en la comprensión y captación del conocimiento dentro de la practica educativa.

La realidad virtual educativamente ofrece renovar los procesos de enseñanza y aprendizaje al nivel de la tendencia tecnológica.

Según (Urquiza, Auria y Daza, 2016) indican que:

La incorporación de la RV en las aulas como innovación supone un salto cualitativo importante en el proceso enseñanza y aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento, de manera especial en aquellas que es difícil visualizar los procesos que se han estudiado. Esta tecnología facilitara al docente la explicación de procesos complejos.

Esta herramienta tecnológica facilitara el alcance del aprendizaje, puesto que cuenta con la capacidad de contener información importante.

La implementación de esta aplicación con realidad virtual será de gran apoyo para

la institución educativa debido que aumentará la interacción entre docente-estudiante mediante el desarrollo de esta actividad en la aplicación siendo una manera más fácil de aprender.

4.3. Objetos de la propuesta

4.3.1. Objetivo General de la propuesta.

Diseñar una aplicación como herramienta de interacción para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Tercero bachillerato en la asignatura de informática.

4.3.2. Objetivos específicos de la propuesta

- Profundizar la introducción de la informática ayudando a el aprendizaje de los estudiantes.
- Facilitar el desarrollo de habilidades del estudiante en la asignatura de informática a través de un recorrido virtual y evaluación.
- Establecer una nueva metodología de enseñanza utilizando herramientas tecnológicas y realizando el manejo adecuado para la enseñanza.

4.4. Aspectos teóricos de la propuesta

4.4.1. Aspecto Pedagógico

El aspecto pedagógico de nuestra propuesta es incrementar un hecho innovador y motivador de una aplicación con realidad virtual que permita a la institución implicarse en el ámbito tecnológico-educativo logrando un mejor desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

4.4.2. Aspecto Psicológico

Este aspecto nos beneficia a mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la implementación de una aplicación con Realidad Virtual, obtenemos beneficios como la motivación, interacción para el colegiado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

4.4.3. Aspecto Sociológico

En la actualidad el medio educativo es un círculo abierto de nuevas interacciones y métodos de cada persona en la sociedad con el fin de mejorar su hábito cultural y su educación, los medios tecnológicos se han cubierto en la sociedad lo cual ha marcado que la tecnología ayudara de una manera grande en la educación.

4.4.4. Aspecto Legal

Este proyecto se sustenta legalmente para así poder garantizar la veracidad y el correcto uso de la aplicación, haciendo referencia a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Ley Orgánica de la Educación Intercultural **Capítulo único del ámbito, principios y fines.**

Art 1.- Ámbito- La presente Ley garantiza el derecho a la educación determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del buen vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación. Se exceptúa del ámbito de esta Ley de la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la ley y los actos de la autoridad competente.

Art 2.- Principios- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos Filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Universalidad. – La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación, esa articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

El interaprendizaje y multi aprendizaje. - se considera al interaprendizaje y multi

aprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

Educación en valor. – La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promueven la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, ética, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

De las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación.

Art 5.- La educación como obligación de estado. – El estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y sus accesos universal a lo largo de la vida, para lo cual genera las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos. El estado ejerce la rectoría sobre el sistema Educativo a través de la Auditoría Nacional de Educación de a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la ley.

Art 6.- Obligaciones. – La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines Establecidos en esta Ley.

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüístico;

n. Garantizar la participación de estudiantes, familiares y docentes en los

procesos educativos;

4.5. Factibilidad de su aplicación:

4.5.1. Factibilidad Técnica

La factibilidad técnica para nuestra propuesta Realidad virtual en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón es tener un ordenador o dispositivo móvil ya que funciona en ambos, para así obtener el uso adecuado de la aplicación “ Museo Virtual ”, debido a que la aplicación presenta varios stands donde observaremos cada parte del ordenador así ayudara al docente y al estudiante al momento de interactuar en clase y mejorar el rendimiento académico.

4.5.2. Factibilidad Financiera

La propuesta es financieramente factible, debido a que se llevó a cabo los recursos tecnológicos que tenemos en casa, por esta razón se pudo trabajar de manera sencilla en donde se utilizó el internet, un ordenador y servicio eléctrico para poder realizar la aplicación con realidad virtual “ Museo Virtual ”

4.5.3. Factibilidad Humana

En este proyecto de investigación los recursos humanos son los mismos integrantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón el cual se conforma por los alumnos del tercero bachillerato, los docentes y el Vicerrector Eduardo Mite MTR. y el investigador Carlos Luis Cueva Pantaleón quienes defenderán el presente proyecto de investigación.

4.6. Descripción de la propuesta

La propuesta es una aplicación con realidad virtual llamada Museo virtual desarrollada para los estudiantes de tercero bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón el cual ayudara para aumentar el rendimiento académico y la

interactividad tanto del docente como del estudiante, debido a que se lo implementará como nueva estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje para así ayudar al docente a impartir la clase de una manera dinámica, sencilla y agradable.

Esta aplicación con realidad virtual tiene recursos diseñados para poder utilizarlos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que está caracterizado a una función de ser interactivo, apoyándose en recursos tecnológicos básicos y así poder obtener una mayor atención en las clases.

Para realizar la aplicación se utilizó la herramienta UNITY, ya que es una herramienta con motor de videojuegos en la que se puede realizar en 3D, debido a que el lenguaje de programación orientada a objetos que se utilizó es C#, dando disponibilidad a Microsoft Windows, Mac OS, Linux.

Referencia Bibliográfica

A.Rodriguez. , A.Perez. (2017). Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>

Almeida Ruiz. (2011). Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/21044/1/Incidencia%20de%20las%20estrategias%20metodol%C3%B3gicas%20en%20la%20calidad%20del%20aprendizaje%20de%20la%20lectoescritura%20de%20los%20estudiantes%20de%20la%20unidad%20educativa%20Perla%20del%20Pacif>

Amilburu. (2014). Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/44959>

Arias. (2006). Obtenido de [https://aleph.org.mx/que-es-muestra-segun-arias#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20autor%20Arias%20\(2006,poblaci%C3%B3n%20](https://aleph.org.mx/que-es-muestra-segun-arias#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20autor%20Arias%20(2006,poblaci%C3%B3n%20)

que%20est%C3%A1%20siendo%20estudiada.

Asencio y Saldivia. (2018). Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57259/1/BFILO-PIN-21P34.pdf>

Barriga F.H. (2010). Obtenido de <https://1library.co/article/fundamentaci%C3%B3n-estrategia-metodol%C3%B3gica-promover-aprendizaje-significativo-qu%C3%ADmi.z1dve7vz>

Bartis. (1985). Obtenido de <https://onlinebooks.library.upenn.edu/webbin/book/lookupid?key=ha002611491>

Bengoeche, Garin. (2003). Obtenido de <https://1library.co/article/fundamentaci%C3%B3n-estrategia-metodol%C3%B3gica-promover-aprendizaje-significativo-qu%C3%ADmi.z1dve7vz>

Cadena. (2012). Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/7955/1/PG%20614%20TESIS.pdf>

Castelló, Clariana. Monereo, y Palma, 1999. (s.f.). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15169/1/UPS-CT007489.pdf>

Crespo Martínez Y Torres Gómez 2015. (s.f.). Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4529>

Cueva Pantaleon, C. L. (2022).

Férrandez, Gimena Inez, 2019. (s.f.). Obtenido de <https://digital.cic.gba.gob.ar/handle/11746/10465>

Gaskins y Thorne. (1999). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702007000200003

Gonzalez, Virginia. (2013). Obtenido de file:///C:/Users/mundo/Downloads/BFILO-

PD-INF1-19-018%20(5).pdf

Juan Merodio 2013. (s.f.). Obtenido de
<https://www.bubok.es/libros/191596/Marketing-en-Redes-Sociales-Mensajes-de-empresa-para-gente-selectiva>

Lanier,1980. (s.f.). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/41167/1/BFILO-PSM-19P076%20HERNANDEZ%20-%20MU%c3%91OZ.pdf>

Martines, Repositorio UTA 2018. (s.f.).

Martinez. (2012). Obtenido de
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4885/1/CD00039-2016-TEISIS%20COMPLETA.pdf>

Merchán Jiménez , Yanina Yesenia. (2018). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/44959>

Miranda, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la lógica como ciencia. Revista Cubana de Educación Superior, 1-12.

Mora Valencia y Vargas Sojos. (2012). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/13021/1/BFILO-PHG-12P65.pdf>

Pérez Loredo, L. (1997). Obtenido de
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/eval_prog/s4/lecturas/T3S4_FASES%20_EVAL_APRENDIZAJE.pdf

Pimienta, Julio;. (2012). Obtenido de
<https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1V2J9XZYF-B98X90-3VQC/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSE%C3%91ANZA-APRENDIZAJE.pdf>

Pimineta, 2012. (s.f.). Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15169/1/UPS-CT007489.pdf>

Reyes J. , 2015, pág. 7 ;. (s.f.). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/36874/1/TESIS%20FINAL%20PLUAS%20L EON%20KEVIN%20Y%20REYES%20ANGEL%20LISBETH.pdf>

Riquelme,2018 . (s.f.). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57259/1/BFILO-PIN-21P34.pdf>

Rodríguez y Valdeoriola. (2009). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/41167/1/BFILO-PSM- 19P076%20HERNANDEZ%20-%20MU%c3%91OZ.pdf>

Román Torres, 2. (s.f.). Obtenido de
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/7778>

Salcedo Sánchez, S. (2012). Obtenido de
<http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/654321/4318>

Salgado Nuñez, M. D. (2019). ENTORNOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO. PROPUESTA AULA VIRTUAL. Guayaquil.

Seco Y Latorre, 2013. (s.f.). Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15169/1/UPS-CT007489.pdf>

Serrano, P. (1994). Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/41167/1/BFILO-PSM- 19P076%20HERNANDEZ%20-%20MU%c3%91OZ.pdf>

Uribe.S, Rialp.C, Llonch.A 2013. (s.f.). Obtenido de
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-35922013000200009

Urquiza, Auria y Daza. (2016). Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2581039017/2581039017.pdf>

Valencia León , O. O. (2019). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL. GUIA DIDÁCTICA. Guayaquil.

Vaque Jaime y Anzules Daniel. (octubre de 2020). EL RAZONAMIENTO LÓGICO EN EL APRENDIZAJE DE LA LAS MATEMÁTICAS. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/51441>

Velastegui, Jaime. (2000). Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27157/1/BFILO-PD-LP1-17-367.pdf>

Yimari. (2009). Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4885/1/CD00039-2016-TEISIS%20COMPLETA.pdf>

A N N E X O S



ANEXO 1

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)**

**FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	REALIDAD VIRTUAL		
Nombre del estudiante (s)	CARLOS LUIS CUEVA PANTALEÓN		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	INFORMATICA (SEMESTRAL)
Línea de Investigación	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	Sub-línea de investigación	PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	28 DE OCTUBRE 2021	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	29 NOVIEMBRE 2021

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

X	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO

MSC. JOSE ALBAN SANCHEZ
DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)

Guayaquil, 30 de noviembre del 2021

Máster
Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE CARRERA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

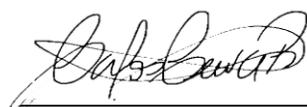
Nosotros, **PhD. Belkys Quintana Suarez**, docente tutor del trabajo de titulación y **Cueva Pantaleón Carlos Luis** estudiante de la Carrera/Escuela **Informática Semestral**, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario **10:00 a 12:00, los días viernes.**

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,



Carlos Luis Cueva Pantaleón



Firmado electrónicamente por:
**BELKYS
QUINTANA**

PhD. Belkys Quintana Suarez

Cc: Unidad de Titulación



Universidad de Guayaquil

ANEXO 3

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA
INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

Informe de avance de la gestión tutorial

Tutor: PhD. Belkys Quintana Suárez

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo: Estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de 3ero Bachillerato. Realidad Virtual

N.º DE SESIÓN	FECHA DE TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACION		OBSERVACION Y TAREAS ASIGNADAS
			INICIO	FIN	
1	03/12/2021	Detallar y acordar tema de tesis y horas de tutorías	10:00	12:00	Llenar anexo 1 y 2 con el tema acordado.
2	10/12/2021	Guía de elaboración del capítulo 1	10:00	12:00	Trabajar en el capítulo 1
3	17/12/2021	Cómo elaborar el cuadro de operacionalización de las variables	10:00	12:00	Elaborar la tabla de operacionalización de las variables
4	07/01/2022	Revisión del contenido del capítulo 2	10:00	12:00	Avanzar con el capítulo 2
5	14/01/2022	Revisión de avance	10:00	12:00	Avanzar con marco teórico conceptual
6	21/01/2022	Revisión de avance	10:00	12:00	Avanzar con marco teórico contextual y legal
7	28/01/2022	Revisión del capítulo 2 concluido	10:00	12:00	Correcciones del capítulo 2
8	21/07/2021	Revisión del contenido del capítulo 3	10:00	12:00	Elaborar los primeros 6 puntos del capítulo 3
9	04/02/2022	Revisión del avance del capítulo 3	10:00	12:00	Correcciones del avance

10	11/02/2022	Conocer con que población y muestra se trabajará	10:00	12:00	Elaborar las encuestas y entrevistas
11	18/02/2022	Revisión de encuestas y entrevista	10:00	12:00	Corrección de las encuesta y entrevistas y aplicarlas
12	25/02/2022	Revisión de resultados y análisis	10:00	12:00	Realizar los resultados, gráficos y tablas de las encuestas realizadas
13	04/03/2022	Revisión de capítulo 4	10:00	12:00	Realizar capítulo 4
14	11/03/2022	Revisión de tesis, resumen, introducción	10:00	12:00	Enviar documento para pasar por URKUND
15	18/03/2022	Revisión final y anexos	10:00	12:00	Enviar anexos para firmar


 Carlos Luis Cueva Pantaleón
 C.C. 0956653077



Firmado electrónicamente por:
**BELKYS
 QUINTANA**



Firmado electrónicamente por:
**TATIANA
 KATHERINE
 AVILES HIDALGO**

Ph.D. Belkys Quintana Suárez
C.C. 0959716739
 Docente tutor/a

MSc. Tatiana Avilés
C.C. 0923830483
 Gestora de unidad de titulación



ANEXO 4

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)**

Guayaquil, 17 de marzo del 2022

Máster

Carlos Aveiga Paini

DIRECTOR DE CARRERA

FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación Estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de 3ero bachillerato. Realidad virtual del estudiante Carlos Luis Cueva Pantaleón, indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, CERTIFICO, para los fines pertinentes, que el estudiante está apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:

**BELKYS
QUINTANA**

PhD. Belkys Quintana Suarez
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.C. 0959716739

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA
INFORMATICA (SEMESTRAL)

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de 3ero de bachillerato. Realidad virtual. Autor: Carlos Luis Cueva Pantaleón.		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	0.8
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACION TOTAL *	10	10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		



visítame en: [www.belkysquintana.com](#)
BELKYS
QUINTANA

Ph.D. Belkys Quintana Suárez
DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.C. 0959716739

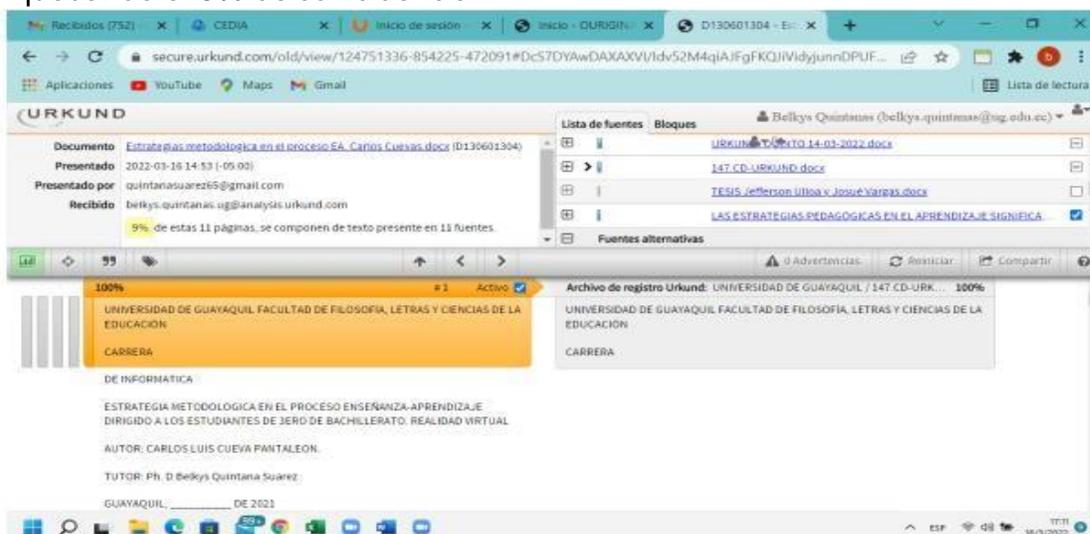
FECHA: 17/03/2022

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMETRAL)

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado PhD. Belkys Quintana Suarez tutora del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por CARLOS CUEVA PANTALEÓN, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

Se informa que el trabajo de titulación: “Estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de 3ero bachillerato. Realidad Virtual”, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (indicar el nombre del programa antiplagio empleado) quedando el 9% de coincidencia.



Firmado electrónicamente por:

**BELKYS
QUINTANA**

PhD. Belkys Quintana Suarez

C.C. 0959716739

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO DE BACHILLERATO. REALIDAD VIRTUAL			
Autor(s): CARLOS LUIS CUEVA PANTALEON			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	2.5	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.4	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.4	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.5	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	9.5	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			



Firmado electrónicamente por:
EDGAR FREDY
MORALES
CAGUANA

MSc. Edgar Morales Caguana
No. C.I. 0907752828

FECHA: 25/3/2022



ANEXO 8

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA(SEMESTRAL)

UG
Universidad
de Guayaquil

Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

UG-FFLCE-INF-CAP- 004-99
Guayaquil, 11 de enero del 2022

Msc.
Karina Córdova Tamayo
Rectora de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.
Ciudad. -

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedora de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que el egresado **CUEVA PANTALEÓN CARLOS LUIS** realice el **PROYECTO EDUCATIVO** en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Informática.

TEMA: ESTRATEGIA METODOLOGICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 3ERO DE BACHILLERATO.
PROPUESTA: REALIDAD VIRTUAL.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

Elaborado por: **CARLOS AVEIGA PAINI**
Aprobado por: **CARLOS AVEIGA PAINI**

MSc. CARLOS AVEIGA PAINI
DIRECTOR

Elaborado por: MSc. Tatiana Avilés Hidalgo, Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Carlos Aveiga Paini, Director de la carrera.

Caminemos juntos a la es



ANEXO 9

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)



UNIDAD EDUCATIVA
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
RECTORADO
PERIODO LECTIVO 2021-2022
f.unidadeducativafrancishuertarendon@up.edu.ec



OFICIO N°052-TITUL.-2022
Guayaquil, 25 de enero del 2022

MSc.
Carlos Aveiga Páini
DIRECTOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA y SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.

De mi consideración:

Reciba un atento saludo, con relación al oficio, con fecha 12 de enero del 2022, suscrito por usted, tengo a bien informarle, que la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de la Universidad de Guayaquil, acepta el desarrollo del Proyecto de Titulación de los siguientes estudiantes, requisito previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Informática.

Particular que comunico para los fines legales pertinentes.

Ldo. Edward Torres Riera-Coordinador de Proyecto de Titulación 0993114144
MSc. Katty López Macías-Coordinadora de Conectividad 0978650189

Atentamente,

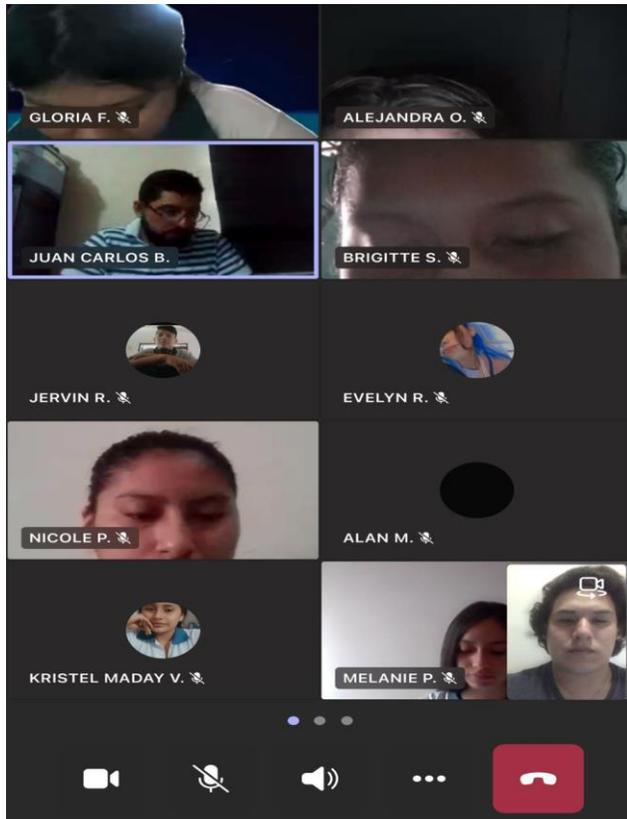


MSc. Teresa Górdova Tamayo
RECTORA

Elaborado por: Ing. Patricia Pineda Villacís.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)





ANEXO 11

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)





ANEXO 12

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)

 **UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL** 

Guayaquil, 18 de Octubre del 2021

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

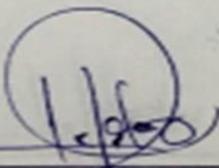
El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante CUEVA PANTALEON CARLOS LUIS con cédula de ciudadanía 0956652077 del OCTAVO nivel de la Carrera de INFORMATICA (SEMESTRAL) realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON desde 27/07/2021 hasta el 07/09/2021 cumpliendo un total de 240 horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico MORA BARZOLA MARIA KATHERINE.

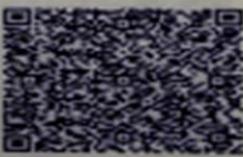
Por lo antes expuesto esta Secretaria le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,




CADENA ALVARADO NILOTEO S.
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS
Y CIENCIAS DE LA EDUCACION





ANEXO 13

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
GESTIÓN DE VINCULACIÓN Y BIENESTAR ESTUDIANTIL



misión alianza



CERTIFICA

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr. (a.) (ta.) **CUEVA PANTALEÓN CARLOS LUIS** con C.I. **0956652077**, de la carrera **INFORMÁTICA** de la modalidad **PRESENCIAL CI 2020-2021**, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario, del proyecto “¡Inclúyeme! juntos aprendemos más” bajo el convenio entre la Universidad de Guayaquil y la Fundación Misión Alianza Noruega; realizada en la **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN**, la cual inició el 13/08/2020 y la culminó 08/10/2020, bajo la tutoría del MSc. Jorge Yáñez Palacios, por lo que se le concede el presente certificado con un total de 96 horas.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.

IVAN ROBERTO
CHUCHUCA
BASANTES

Firmado digitalmente por
IVAN ROBERTO
CHUCHUCA BASANTES
Fecha: 2021.08.31 16:02:32
-05'00'

Guayaquil, 30 de agosto del 2021

MSc. Iván Chuchuca Basantes.
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)

Formato del instrumento de investigación encuesta o cuestionario

Objetivo: conocer su opinión sobre el uso de la realidad virtual en el proceso de enseñanza – aprendizaje

1. ¿Está usted de acuerdo que el uso de la realidad virtual sea implementado como método de enseñanza aprendizaje en los colegios?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

2. ¿Los maestros deberían recibir capacitaciones para realizar un mejor manejo de la nueva tecnología en la educación?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

3. ¿Cree usted que los estudiantes se sienten más atraídos a experimentar o acoplar su aprendizaje con herramientas tecnológicas?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente

- En desacuerdo
- De acuerdo

4. ¿Si se implementa un nuevo método tecnológico para el proceso de enseñanza aprendizaje como lo es la realidad virtual, los estudiantes tendrán un mejor desempeño en sus estudios?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

5. ¿En la actualidad usted tiene conocimiento o ha experimentado como método de aprendizaje la realidad virtual?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

6. ¿Al implementar estrategias metodológicas con tecnología las clases pueden ser más llamativas para el estudiante?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

7. ¿Al utilizar métodos tecnológicos dentro de las clases los estudiantes podrán adquirir nuevos conocimientos y llenar ciertos vacíos?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

8. ¿Al incrementar la realidad virtual como una estrategia metodológica el estudiante se sentirá motivado a querer aprender sobre la materia?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

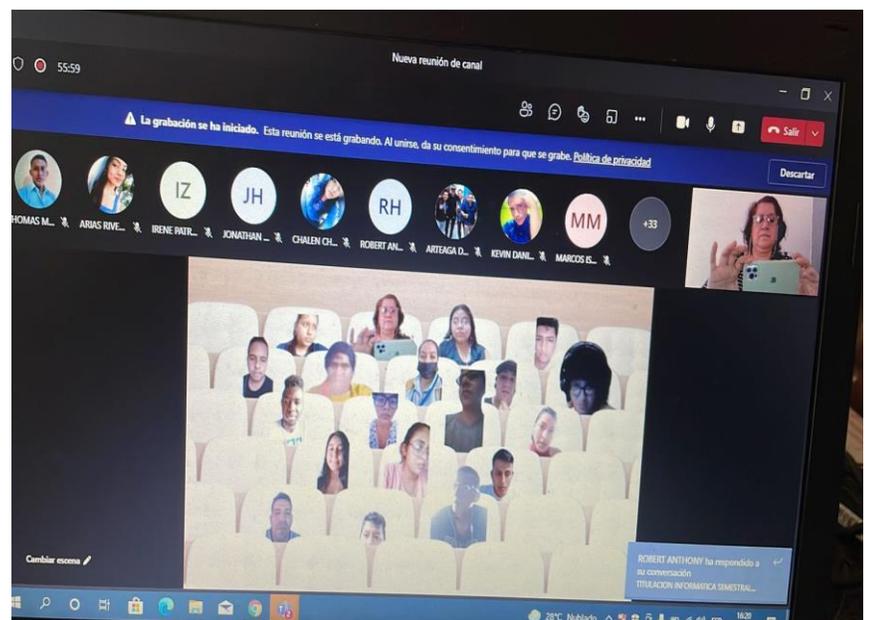
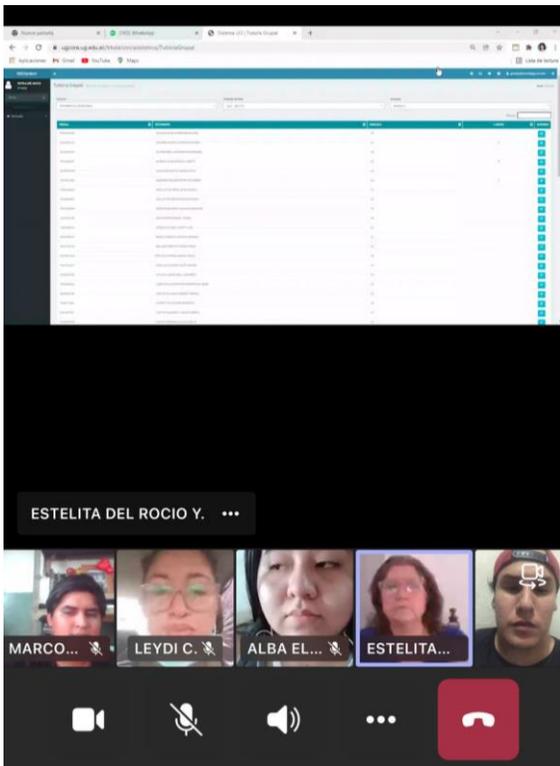
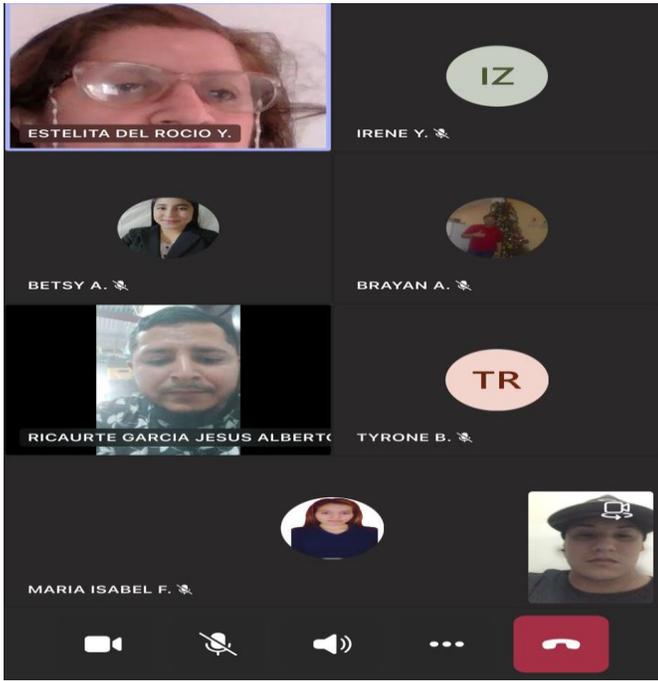
9. ¿Cree usted que como estudiante al implementar la tecnología dentro de las clases puede aprender de una manera mucho más eficaz?

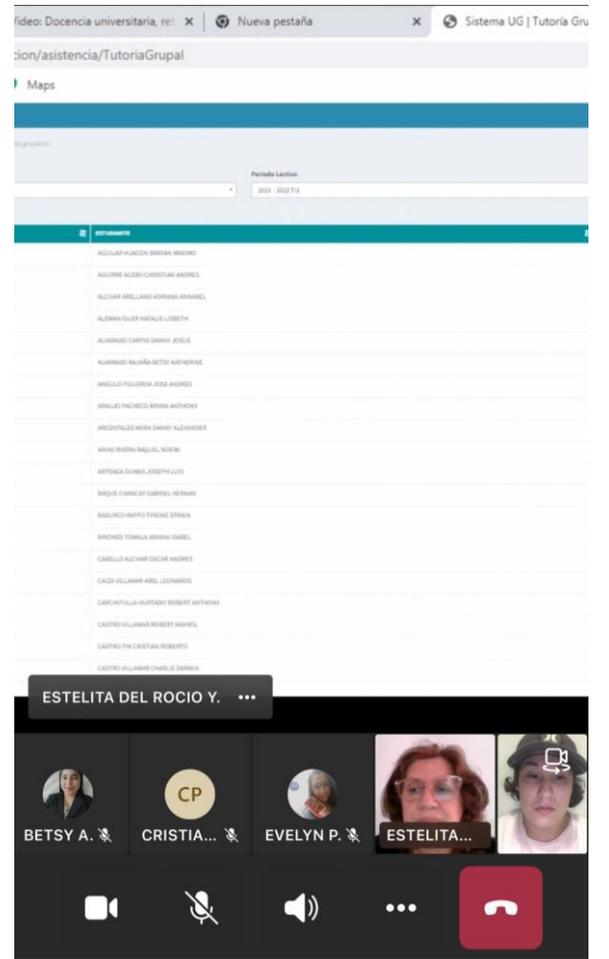
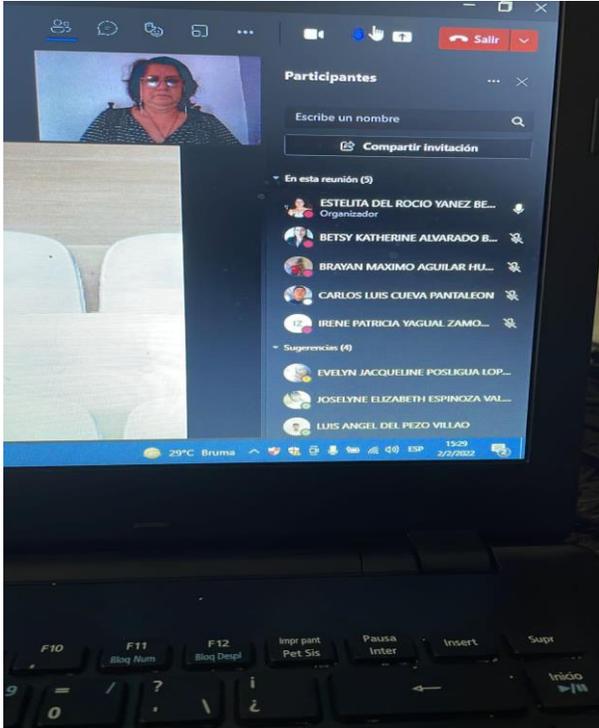
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

10. ¿Al evolucionar la tecnología e implementarla dentro de la educación, piensa usted que esta puede ser de mayor facilidad al momento de querer adquirir nuevos conocimientos en base a la materia de clases?

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- De acuerdo

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)







FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de 3ero bachillerato. Realidad virtual		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Cueva Pantaleón Carlos Luis		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Suarez Hidalgo Belkys Quintana		
INSTITUCIÓN:	Francisco Huerta Rendón		
UNIDAD/FACULTAD:	Filosofía, Letras y Ciencias de la educación		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Licenciatura en Ciencias de la Educación. Mención Informática		
GRADO OBTENIDO:	Licenciado en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	Abril 2022	No. DE PÁGINAS:	93
ÁREAS TEMÁTICAS:	Informática		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Estrategias metodológicas, enseñanza y aprendizaje, realidad virtual. Methodological strategy, teaching-learning, virtual reality		
<p>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): En este trabajo de investigación se orienta en las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los estudiantes de tercero bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón con la propuesta Realidad Virtual. Esta investigación se realizó debido a buscar una nueva estrategia metodológica que mediante ella podamos lograr que el rendimiento del estudiante sea muy bueno, debido a que el estudiante se distrae por distintos motivos en la materia, se elaboró una aplicación con realidad virtual como apoyo que beneficiara tanto al docente al momento de impartir la clase como al estudiante al momento de captar dentro de la enseñanza-aprendizaje.</p> <p>La metodología de investigación que se implementó fue tanto cualitativa como cuantitativa puesto que se utilizó las técnicas de investigación como es la encuesta y la entrevista. Se obtuvo un resultado favorable y acogida a nuestra propuesta como un posible recurso de enseñanza. La aplicación ayudara a mejorar la atención, motivación e interacción del estudiante en clase incrementando lo que</p>			

es su interés a la clase y obteniendo un mejor rendimiento académico.

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: Cueva Carlos: 0985548500	E-mail: carloscueva1303@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación	
	Teléfono:	
	E-mail: facultad.filosofia@ug.edu.ec	