

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación



La aplicación de realidad aumentada Metaverse para mejorar la enseñanza del presente simple en el área inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad Lingüística e Ingles

Autor:

Guido Lopez Flores
Edy Luis Quispe Quispe

Asesor:

Mg. David Elías Palacios Pinedo

Juliaca, febrero de 2025

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Mg. David Elías Palacios Pinedo, docente de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“LA APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA METAVERSE PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DEL PRESENTE SIMPLE EN EL ÁREA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN ISIDRO DE CCACCACHI, SAN MIGUEL - JULIACA 2023”** de los autores autores **Guido Lopez Flores** y **Edy Luis Quispe Quispe**, tiene un índice de similitud de 1% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca, a los 28 días del mes de marzo del año 2025.



Mg. David Elías Palacios Pinedo

Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En Puno, Juliaca, Villa Chullunquiari, a los 05 día(s) del mes de febrero del año 2025 siendo las 11:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a): Mg. Germán Mamani Cachicari, el (la) secretario(a): Mg. Lourdes Pari Quispe y los demás miembros: Mg. Joel Ivan Prado Laura y el (la) asesor (a): Mg. David Elías Palacios Pinedo con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulada: *La aplicación de realidad aumentada. Metaverse para mejorar la enseñanza del presente simple en el área inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Cascachi, San Miguel - Juliaca, 2023. de el(los)/la(las) bachiller(es): a) Guido Lopez Flores b) Edy Luis Quispe Quispe c)..... conducente a la obtención del título profesional de Licenciado en Educación, Especialidad Lingüística e Inglés (Denominación del Título Profesional)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al/a / (los) (las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por el(los)/la(las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller (a): Guido Lopez Flores

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>17</u>	<u>B+</u>	<u>Muy Bueno</u>	<u>Sobresaliente</u>

Bachiller (b): Edy Luis Quispe Quispe

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>A aprobado</u>	<u>16</u>	<u>B</u>	<u>Bueno</u>	<u>Muy Bueno</u>

Bachiller (c):

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al/a (los)/la(las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

 Presidente/a
 Secretario/a
 Asesor/a
____ Miembro
____ Miembro
 Bachiller (a)
 Bachiller (b)
____ Bachiller (c)

Índice de Contenido

Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
1. Introducción.....	8
Justificación.....	11
2. Objetivos.....	12
2.1 Objetivo general.....	12
2.2 Objetivos específicos.....	12
2.3 Hipótesis.....	13
2.3.1. <i>Hipótesis general</i>	13
2.3.2. <i>Hipótesis específicas</i>	13
3. Método.....	13
3.3. Diseño.....	13
3.4. Población y muestra.....	14
3.5. Participantes.....	14
3.6. Instrumentos.....	15
3.7. Análisis de datos.....	15
3.8. Criterios éticos.....	16
4. Resultados.....	16
5. Discusión.....	19
6. Conclusión.....	20
Referencias bibliográficas.....	22
Anexos.....	24

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Medidas estadísticas del Pre y Post test de la aplicación de realidad aumentada Metaverse</i>	16
Tabla 2. <i>Correlación entre la aplicación de la realidad aumentada Metaverse y la enseñanza del presente simple en el área de inglés</i>	17
Tabla 3. <i>Prueba t para muestras relacionadas del Pre y Post test de la aplicación de realidad aumentada Metaverse</i>	17
Tabla 4. <i>Nivel de motivación para usar la tecnología</i>	18

Índice de Anexos

Anexo 1. Evidencia de Sumisión	24
Anexo 2. Resolución de Expedito.....	25
Anexo 3. Encuesta de autorreflexión	26
Anexo 4. Pretest	27
Anexo 5. Evaluación de los expertos	28

La aplicación de realidad aumentada Metaverse para mejorar la enseñanza del presente simple en el área inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023

Resumen

El objetivo del presente trabajo fue determinar la eficacia de la aplicación de realidad aumentada Metaverse para mejorar la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023. Es una investigación explicativa pre experimental. La muestra estuvo conformada por 29 estudiantes. En cuanto al resultado del Pre – Test fue de 11,93 y el Post – Test fue de 16,24 donde las medias son significativamente diferentes. En cuanto a la correlación se obtuvo el valor de ,787 la cual es una correlación positiva alta entre la aplicación de la realidad aumentada Metaverse y la enseñanza del presente simple en el área de inglés. En cuanto a la prueba de hipótesis se obtuvo como $p = 0$ y es menor a 0,05 por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que la aplicación de la realidad aumentada Metaverse mejora significativamente en la enseñanza del presente simple en el área de inglés. Concluimos sobre el nivel de motivación para usar la tecnología. Donde el 6,9 % tienen una motivación baja, 27,6 % tienen una motivación media, 20,7 tienen una motivación alta y el 44,8 tienen una motivación muy alta.

Palabras clave: aplicación, Metaverse, enseñanza, idioma inglés, presente simple.

The Metaverse augmented reality application to improve the teaching of the simple present in the area English in 2nd grade high school students of the San Isidro de Ccaccachi school, San Miguel - Juliaca 2023

Abstract

This research aimed was to determine the effectiveness of the Metaverse augmented reality application to improve the teaching of the present simple in the area of English in students of the 2nd grade of secondary school San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023. It is pre-experimental explanatory research. The sample consisted of 29 students. The pre-test result was 11.93 and the post-test result was 16.24, where the means are significantly different. As for the correlation, a value of .787 was obtained, which is a high positive correlation between the application of the Metaverse augmented reality and the teaching of the simple present tense in the area of English. As for the hypothesis test was obtained as $p = 0$ and is less than 0.05 therefore we reject the H_0 and accept the H_a , that is, the means between the pre and post test are significantly different, therefore we conclude that the application of augmented reality Metaverse significantly improves in the teaching of the present simple in the area of English. We conclude on the level of motivation to use the technology. Where 6.9 % have low motivation, 27.6 % have medium motivation, 20.7 have high motivation and 44.8 have very high motivation.

Keywords: application, Metaverse, teaching, English language, simple present tense.

1. Introducción

En el Ecuador, en el estudio realizado por Aguirre y Herráez, (2020), titulado “Realidad aumentada y educación en el Ecuador”, el objetivo fue analizar la realidad aumentada y educación en el Ecuador, la metodología usada fue de tipo descriptiva, no experimental, transversal, que facilitó revisar trabajos con el fin de destacar las ventajas que tiene la realidad aumentada en el contexto educativo. Respecto a las conclusiones: se estableció que el uso de la realidad aumentada ayuda al aprendizaje, debido a que el alumno tiene un papel protagónico, además el docente se le incentiva a través del dominio de mencionada tecnología como herramienta en el aula de clase, además al incorporar elementos virtuales conlleva el uso de las tecnologías, que deben estar inmiscuidas en el currículo, favoreciendo que los docentes y alumnos aprovechen de la mejor manera estas herramientas. Además, los procesos de enseñanza y aprendizaje se benefician al incluir este tipo de estrategias en el aula, por tal motivo es fundamental impulsar la preparación de los docentes, puesto que la tecnología y educación son elementos que deben florecer en conjunto al ser pilares importantes en la sociedad.

Porras, (2020), en su tesis titulado implementación de la herramienta digital de realidad aumentada Metaverse en el afianzamiento de vocabulario en inglés y Desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de séptimo grado. Se demostró que los estudiantes de la muestra alcanzaron un desempeño favorable respecto a los dos primeros criterios mencionados en un 85%, y en su aprendizaje siendo dirigido por la docente en un 93%. A nivel procedimental, la muestra de estudiantes presentó un comportamiento similar. Llevaron a cabo las actividades propuestas en pro del desarrollo de sus habilidades comunicativas en el idioma (listening, Reading, writing y speaking) haciendo uso de recursos digitales, analógicos y de realidad aumentada con la aplicación Metaverse utilizados en este caso como estrategia de aprendizaje;

asimismo, en beneficio de la apropiación de nuevo vocabulario, y de aquel ya enseñado en períodos académicos anteriores. Este comportamiento prevaleció en la muestra en un 95 % de todas las clases.

Joo (2017) en su estudio realizado en Chile, titulado “Realidad aumentada y navegación peatonal a través de su implementación en m-learning y e-learning” cuyo objetivo fue evaluar la efectividad de la realidad aumentada cuando se aplica como herramienta de enseñanza, en comparación con herramientas similares como las del e-learning, la metodología usada fue de tipo mixto, la muestra consistió en 143 personas de las cuales se dividieron en un grupo control y otro experimental, los alumnos fueron evaluados antes y después de la implementación de la herramienta didáctica para valorar su nivel de aprendizaje, además se realizó una encuesta de satisfacción sobre el uso de estas tecnologías, los resultados reflejan que el grupo experimental superó al grupo control en sus niveles de aprendizaje. El presente estudio aporta al artículo presentado con evidencia sobre la importancia de la implementación de estas herramientas en el campo educativo, puesto que aumentan la efectividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje

García (2022), muestra en su tesis titulado, “Realidad Aumentada en el Aprendizaje de los Alumnos del Nivel Básico del Colegio Mi Divino Niño Jesús Guadalupano, Callao, 2022”, el objetivo principal fue evaluar los efectos de la realidad aumentada en el aprendizaje de los alumnos de primaria. Este estudio fue de carácter aplicado, de enfoque cuantitativo, y tuvo un diseño no experimental debido a que no se alteraron las variables. La población incluía 40 estudiantes. Se utilizó la encuesta y el cuestionario como herramientas de medición de ambas variables, la dependiente y la independiente. Se concluye que la realidad aumentada tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

Kryvoviaz, (2020), presenta la tesis Para Optar El Grado Académico De Maestra, Universidad de San Martín de Porres, “USO DE APLICACIÓN MÓVIL DE REALIDAD AUMENTADA METAVERSE PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TIEMPOS GRAMATICALES DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ALUMNOS DE UN INSTITUTO PRIVADO DE LIMA EN EL AÑO 2019”, Lima – Perú, 2020 El objetivo principal de esta investigación es averiguar si, que se hizo en Lima, Perú, con los estudiantes de un instituto privado en 2019 tienen una mejor comprensión de los tiempos gramaticales del idioma inglés después de usar la aplicación móvil de realidad aumentada Metaverse. La investigación también tuvo como objetivo analizar el crecimiento del rendimiento analítico, colaborativo y académico. El estudio realizado fue de diseño cuasi-experimental y se concentró en el análisis cuantitativo de los datos. Cabe señalar que la población estuvo conformada por 800 estudiantes, y la muestra escogida fue de 40 estudiantes divididos en dos grupos: uno de control y otro experimental. El grupo de control sirvió como punto de comparación y validación de los cambios en el primer grupo con respecto a los tiempos gramaticales. Al grupo experimental se le aplicó el tratamiento con la aplicación móvil de realidad aumentada Metaverse para observar los cambios y mejoras. Se utilizaron pre-tests y post-tests como herramientas de recolección de datos. Luego se administró una encuesta de autorreflexión a ambos grupos para identificar las variaciones y alteraciones entre el grupo de control y el grupo experimental.

Quispe, (2022), refiere en su investigación titulado “MODELO DE REALIDAD AUMENTADA Y SU IMPACTO EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA QUECHUA EN EL CURSO TALLER “KICHWAM KAA” QUECHUA CENTRAL NIVEL BÁSICO - 2022” se desarrolló como respuesta a la necesidad de opciones para la enseñanza del idioma Quechua Central en un nivel básico, tomando como base la guía y los materiales utilizados en el

respectivo curso, el potencial de la realidad aumentada en la enseñanza del idioma Quechua Central nivel básico, en los estudiantes del curso. Los resultados de las pruebas previas y posteriores muestran una mejora en comparación con sus promedios: de un promedio de 48 puntos por prueba a un promedio de 75 puntos por prueba, se observa una mejora de 26 puntos, lo que indica una significancia favorable.

Justificación

El mundo de la enseñanza cada vez está evolucionando, las estrategias de la educación están cambiando entorno a una educación virtual, hoy en día después de lo vivido con el Covid-19, muchos optan por usar herramientas, aplicaciones que se han vuelto común en las aulas. Se habla de la realidad aumentada donde diariamente se presentan trabajos importantes y didácticos para el mejoramiento en la educación. El idioma inglés tiene cada vez más relevancia y es necesario resaltar la importancia del aprendizaje de una segunda lengua. En la enseñanza del inglés vemos aún en las aulas siguen siendo monótonos y tradicionales es por ello que este proyecto se hizo con la finalidad del uso de la aplicación de realidad aumentada Metaverse como estrategia de enseñanza en el área de inglés.

La realidad aumentada ya se ha aplicado en diversos campos como medicina, ingeniería y últimamente en la educación donde su uso está dando mejoras en los estudiantes ya sea para aprender vocabulario, tiempos verbales y también en otras áreas curriculares. A pesar de ello, la realidad aumentada como herramienta de trabajo en el aula viene siendo un reto.

Podríamos comparar la evolución de la realidad aumentada con la evolución del internet, los dispositivos móviles y la web 2.0 dónde nos permite ser creadores de contenidos, abriéndonos, además, ante el nuevo mundo de la realidad virtual y aumentada.

El presente proyecto de investigación tuvo la finalidad de identificar si existe mejora en la comprensión del presente simple en el área de inglés a través del uso de la aplicación de realidad aumentada Metaverse en los estudiantes del segundo grado del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023, la investigación fue de tipo pre experimental con un enfoque cuantitativo.

Para la cual se tuvo un grupo de estudio al cual se evaluó con un pretest antes de dar uso la aplicación de realidad aumentada Metaverse, luego se utilizó la aplicación de realidad aumentada Metaverse donde fueron evaluados nuevamente con el posttest para ver si el uso del App mejoro el aprendizaje y dio en parte la solución al problema planteado de este proyecto.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Determinar la eficacia de la aplicación de realidad aumentada Metaverse para mejorar las experiencias de aprendizaje del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

2.2 Objetivos específicos

Identificar en qué medida el uso de la aplicación de realidad aumentada Metaverse mejora la comprensión del presente simple en el área de inglés en los estudiantes del segundo grado del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

Identificar en qué medida el uso de la aplicación de realidad aumentada Metaverse motiva el aprendizaje del presente simple en el área de inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

2.3 Hipótesis

2.3.1. *Hipótesis general*

El uso de la herramienta de realidad aumentada Metaverse mejora las experiencias de aprendizaje del presente simple en el área de inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

2.3.2. *Hipótesis específicas*

El uso de la herramienta de realidad aumentada Metaverse mejora la comprensión del presente simple en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

El uso de la herramienta de realidad aumentada Metaverse motiva el aprendizaje del presente simple en el área de inglés en los estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel – Juliaca 2023.

3. Método

3.3. Diseño

Según Hernández Sampieri et al., (2014) reconocido autor del libro “Metodología de la investigación Sexta edición”, nos define el diseño pre experimental como: “Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo”.

G O₁ X O₂

El diagrama de arriba indica que aun grupo se le aplica la prueba previa al estímulo y tratamiento experimental, después de se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

Este tipo de diseño nos permite tener un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo.

3.4. Población y muestra

La población aproximada del colegio San Isidro de Ccaccachi es de 255 estudiantes matriculados en el presente año 2023. La Institución Educativa Estatal San Isidro de Ccaccachi se encuentra en la carretera Natividad Ccaccachi km 6, en el distrito de San Miguel - Juliaca, Provincia de San Román, Departamento de Puno.

La muestra seleccionada para este estudio fue de 29 estudiantes del segundo grado de secundaria, la cual es solo un grupo experimental, a quienes se les aplicó la evaluación respectiva.

3.5. Participantes

La población hace referencia a un conjunto de elementos que comparten una característica en común, ya sea personas, animales u objetos, que están siendo analizados en un contexto determinado (Vega, 2015). Por esa razón, estuvo constituida en esta investigación los estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

3.6. Instrumentos

Se utilizó como instrumento un pretest y un postest para el recojo de la información con las cuales se midieron las dimensiones de la variable de estudio.

El rango aceptable del coeficiente debe situarse entre 0,7 y 1 para poder garantizar la confiabilidad del instrumento.

El instrumento ha sido elaborado y validado el año 2019 obteniendo un aceptable coeficiente de valor que presenta el alfa de Cronbach es de 0,821, lo que significa que el instrumento mostro niveles altos de confiabilidad.

La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación sistemática, los instrumentos fueron un pre test y un post test.

3.7. Análisis de datos

Después de obtener los datos sobre la aplicación de realidad aumentada Metaverse en el aprendizaje del presente simple en el área de inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023, se procedió a importarlos en el Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 26.0. Esto consiste en ingresar los datos en forma de tabla en el software y asignar etiquetas a las variables para que sean identificables y comprensibles. Una vez que los datos se importaron de manera correcta, se procedió a analizar el objetivo general y los específicos de esta investigación.

3.8. Criterios éticos

En el proceso de llevar a cabo este estudio, se siguió los siguientes pasos:

En primer lugar, se envió una carta al director, quien lidera esta institución de renombre, con el propósito de solicitar su colaboración en el desarrollo de la investigación.

En segundo lugar, se proporcionó un documento de consentimiento informado a los padres de los estudiantes, con el objetivo de obtener su permiso para aplicar la realidad aumentada Metaverse en el aprendizaje del presente simple en el área de inglés en los estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel - Juliaca 2023.

4. Resultados

Tabla 1

Medidas estadísticas del Pre y Post test de la aplicación de realidad aumentada Metaverse

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Pre - Test	11,93	29	3,305	,614
Post - Test	16,24	29	2,586	,480

En la tabla 01 se observa que la aplicación de la realidad aumentada Metaverse ha mejorado la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

Tabla 2

Correlación entre la aplicación de la realidad aumentada Metaverse y la enseñanza del presente simple en el área de inglés.

	N	Correlación	Sig.
Pre - Test & Post - Test	29	,787	,000

En la tabla 02 se observa el valor de correlación de ,787 la cuales una correlación positiva alta entre la aplicación de la realidad aumentada Metaverse y la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

Tabla 3

Prueba t para muestras relacionadas del Pre y Post test de la aplicación de realidad aumentada Metaverse

Diferencias emparejadas								
	Desviación		Media de	95% de intervalo de			Sig.	
	Media	estándar	error	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Pre - Test - Post - Test	-4,310	2,037	,378	-5,085	-3,535	-11,394	28	,000

En la tabla 03 se observa que como $p = 0$ y es menor a 0,05 por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que la aplicación de la realidad aumentada Metaverse mejora significativamente en la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

Tabla 4

Nivel de motivación para usar la tecnología.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Motivación Baja	2	6,9	6,9	6,9
Motivación Media	8	27,6	27,6	34,5
Motivación Alta	6	20,7	20,7	55,2
Motivación Muy alta	13	44,8	44,8	100,0
Total	29	100,0	100,0	

En la tabla 04 se observa el nivel de motivación para usar la tecnología. Donde el 6,9 % tienen una motivación baja, 27,6 % tienen una motivación media, 20,7 tienen una motivación alta y el 44,8 tienen una motivación muy alta.

5. Discusión

Aguirre y Herráez, (2020) hicieron un estudio titulado “Realidad aumentada y educación en el Ecuador”. Respecto a las conclusiones: se estableció que el uso de la realidad aumentada ayuda al aprendizaje, debido a que el alumno tiene un papel protagónico, es así que en los resultados de la presente investigación se evidencia que las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que la aplicación de la realidad aumentada Metaverse mejora significativamente en la enseñanza del presente simple en el área de inglés

La aplicación de la realidad aumentada Metaverse mejora significativamente en la enseñanza del presente simple en el área de inglés. Esto se aproxima al estudio de Porras, (2020), en su tesis titulado implementación de la herramienta digital de realidad aumentada Metaverse en el afianzamiento de vocabulario en inglés y Desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de séptimo grado. Se demostró que los estudiantes de la muestra alcanzaron un desempeño favorable respecto a los dos primeros criterios mencionados en un 85%, y en su aprendizaje siendo dirigido por la docente en un 93%.

Joo (2017) en su estudio realizado en Chile, titulado “Realidad aumentada y navegación peatonal a través de su implementación en m-learning y e-learning” cuyo objetivo fue evaluar la efectividad de la realidad aumentada cuando se aplica como herramienta de enseñanza, en comparación con herramientas similares como las del e-learning. Los resultados reflejan que el grupo experimental superó al grupo control en sus niveles de aprendizaje. El presente estudio aporta al artículo presentado con evidencia sobre la importancia de la implementación de estas herramientas en el campo educativo, puesto que aumentan la efectividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje

García (2022), muestra en su tesis titulado, “Realidad Aumentada en el Aprendizaje de los Alumnos del Nivel Básico del Colegio Mi Divino Niño Jesús Guadalupano, Callao, 2022”, el objetivo principal fue evaluar los efectos de la realidad aumentada en el aprendizaje de los alumnos de primaria. Se concluye que la realidad aumentada tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

Quispe, (2022), refiere en su investigación titulado “Modelo de realidad aumentada y su impacto en la enseñanza del idioma quechua en el curso taller “Kichwam Kaa” quechua central nivel básico - 2022”. Los resultados de las pruebas previas y posteriores muestran una mejora en comparación con sus promedios: de un promedio de 48 puntos por prueba a un promedio de 75 puntos por prueba, se observa una mejora de 26 puntos, lo que indica una significancia favorable.

Es así que la aplicación de la realidad aumentada Metaverse mejora significativamente en la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

6. Conclusión

La aplicación de la realidad aumentada Metaverse ha mejorado la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

En cuanto a la correlación se obtuvo el valor de ,787 la cual es una correlación positiva alta entre la aplicación de la realidad aumentada Metaverse y la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

En cuanto a la prueba de hipótesis se obtuvo como $p = 0$ y es menor a 0,05 por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir, las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que la aplicación de la realidad aumentada Metaverse mejora significativamente en la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel -Juliaca 2023.

Concluimos sobre el nivel de motivación para usar la tecnología. Donde el 6,9 % tienen una motivación baja, 27,6 % tienen una motivación media, 20,7 tienen una motivación alta y el 44,8 tienen una motivación muy alta.

Referencias bibliográficas

- Aguirre-Herráez, R. G., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Realidad aumentada y educación en el Ecuador. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 415. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1052>
- Almenara, J. C., Osuna, J. B., & Cejudo, M. del C. L. (2016). Technology acceptance model & realidad aumentada: Estudio en desarrollo. *Revista Lasallista de Investigacion*, 13(2), 18-26. <https://doi.org/10.22507/rli.v13n2a2>
- Bolarte Guarda, V. J. (2021). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Escuela De Posgrado Tesis Desarrollo De Una Aplicación Móvil Con Tecnología De Realidad Aumentada Para Mejorar El aprendizaje De Los Alumnos Del Colegio Privado Cristiano Ecogista Kairos De Iquitos.
- Díaz Quispe, J. L. (2022). “Modelo De Realidad Aumentada y Su Impacto En La Enseñanza Del Idioma Quechua En El Curso Taller “Kichwam Kaa” Quechua Central Nivel Básico - 2022”.
- Durán Porras, I. A. (2020). Implementación De La Herramienta Digital De Realidad Aumentada Metaverse En El Afianzamiento De Vocabulario En Inglés y Desarrollo De Habilidades Comunicativas En Estudiantes de Séptimo Grado.
- García, O. M. (2022). Realidad Aumentada en el Aprendizaje de los Alumnos del Nivel Primaria del Colegio Mi Divino Niño Jesús Guadalupano, Callao, 2022. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96831/Garcia_COMJ-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, M. del P., Méndez Valencia, S., & Mendoza Torres Christian Paulina. (2014). Metodología de la investigación Sexta Edición. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- INEI. (s. f.). Estadísticas de las tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares 2022. www.inei.gob.pe
- Joo Nagata, J., Martínez Abad, F., & García Bermejo, J. R. (2017). Realidad Aumentada y Navegación Peatonal Móvil con contenidos Patrimoniales: Percepción del aprendizaje.

RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20(2), 93.
<https://doi.org/10.5944/ried.20.2.17602>

Kryvoviaz, K. (2020). Uso de Aplicación Móvil De Realidad Aumentada Metaverse Para Mejorar La comprensión De Tiempo Gramaticales Del Idioma Inglés De Los Alumnos De Un Instituto Privado de Lima en El Año 2019.

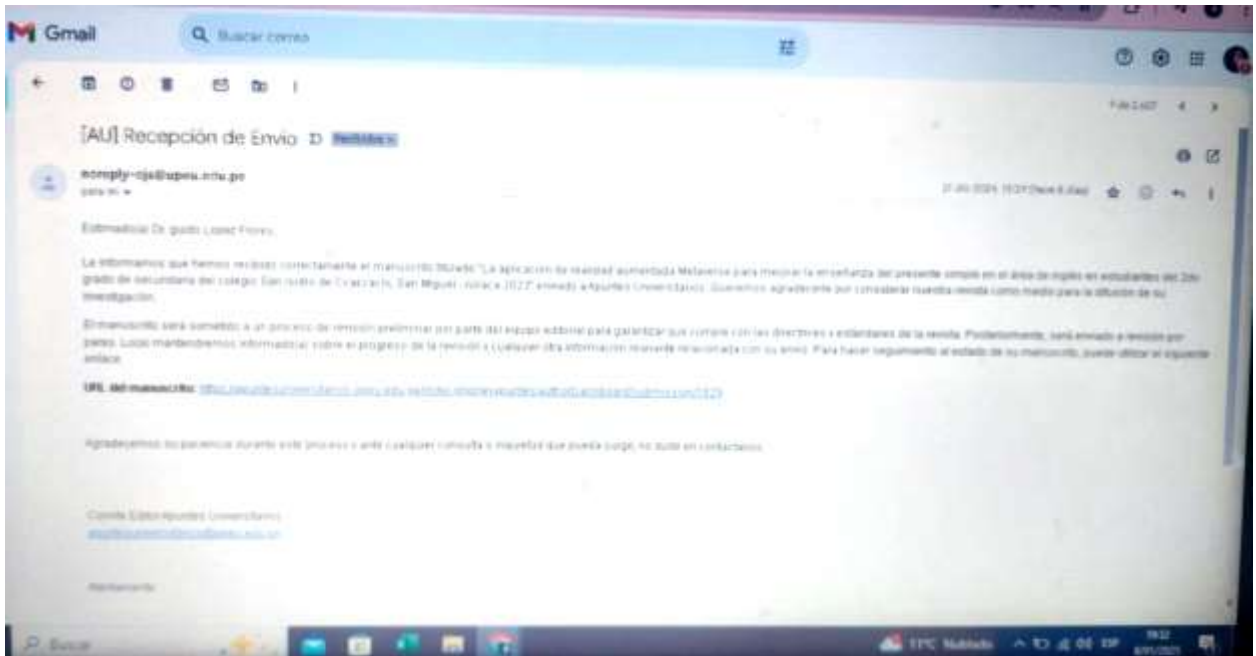
Migrant & Seasonal Head Start Technical Assistance Center Academy for Educational Development. (2006). Introduction to Data Analysis Handbook.

Urbano Cotrina, D. D. (2020). "Propiedades Psicométricas de la Escala de Impulsividad de Barratt-11 en estudiantes de la escuela técnica policial del santa.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60947/Urbano_CDD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vallejo Valdivieso, P. A., Zambrano Pincay, G. H., Vallejo Pilligua, P. Y., & Bravo Cedeño, G. M. (2019). Estructuras mentales en la construcción de aprendizaje significativo. CIENCIAMATRIA, 5(8), 228-241. <https://doi.org/10.35381/cm.v5i8.257>

Anexos

Anexo 1. Evidencia de Sumisión



Revista: Revista Apuntes Universitarios UPEU.

Fecha de sumisión: 31 de diciembre del 2024.

Link:

<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntos/authorDashboard/submission/1829>

Anexo 2. Resolución de Expedito



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

RESOLUCIÓN N° 485-2024/UPeU/FACIHED-CF

Lima, Ñaña, 04 de diciembre de 2024

VISTO:

El expediente de las bachilleres GUIDO LOPEZ FLORES, identificado con código universitario N° 200511171 y EDY LUIS QUISPE QUISPE, identificado con código universitario N° 201121186 de la Carrera Profesional de Educación, Especialidad Lingüística e Inglés de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, de la Universidad Peruana Unión;

CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la declaratoria de expedito para la sustentación de la tesis en formato artículo;

Que el Comité Dictaminador ha emitido su dictamen aprobando la tesis en formato artículo, titulada: "La aplicación de realidad aumentada Metaverse para mejorar la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel – Juliaca 2023", presentado por los bachilleres GUIDO LOPEZ FLORES y EDY LUIS QUISPE QUISPE, reuniendo de esta manera las condiciones previas para la sustentación;

Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 04 de diciembre del 2024, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

SE RESUELVE:

1. Declarar expedito a los bachilleres GUIDO LOPEZ FLORES y EDY LUIS QUISPE QUISPE, para que sustenten la tesis titulada: "La aplicación de realidad aumentada Metaverse para mejorar la enseñanza del presente simple en el área de inglés en estudiantes del 2do grado de secundaria del colegio San Isidro de Ccaccachi, San Miguel – Juliaca 2023", conducente al Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad Lingüística e Inglés, el 05 de febrero de 2024 a las 11:00 horas en la modalidad presencial.
2. Designar el Jurado de sustentación, encargado de gestionar la sustentación respectiva, el mismo que queda constituido por los siguientes miembros:

Presidente:	Mg. Germán Mamani Cachicatari
Secretario:	Mg. Lourdes Pari Quispe
Vocal:	Mg. Joel Ivan Prado Laura
Asesor:	Mg. David Elías Palacios Pinedo

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Jorge Platon Maquera Sosa
DECANO

cc: - Interesado
- Jurado (4)
- Secretaria General
- Archivo



Mg. Néstor Roger Apaza Apaza
SECRETARIO ACADÉMICO

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho – Chosica, Lima 15, Perú

Anexo 3. Encuesta de autorreflexión

Instrucciones

Para seleccionar la respuesta deberás tomar en cuenta los siguientes criterios en la tabla de puntajes. Marca con una aspa (x) la respuesta adecuada.

1	2	3	4
Motivación baja	Motivación media	Motivación alta	Motivación muy alta

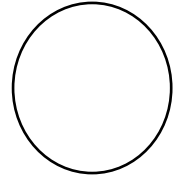
N°	Preguntas	(1)	(2)	(3)	(4)
1	¿Cuál es la frecuencia de mi participación en clase?				
2	¿Qué tan motivado (a) estoy en trabajar con otros compañeros?				
3	¿Qué tan motivado (a) estoy al trabajar con el libro?				
4	¿Qué tan motivado (a) estoy al usar la tecnología en clase?				
5	¿Qué tan motivado (a) estoy de usar mi celular para practicar en clase?				
6	¿Qué tan motivado (a) estoy de trabajar solo?				
7	¿Qué tanto entiendo del tema gramatical estudiado?				
8	¿Qué tanto podría aplicar lo estudiado en la vida real?				
9	¿Podría resolver los ejercicios sin ayuda del profesor?				

Anexo 4. Pretest

Name:

Grade: section:

Date:



score

Task 1: Complete the sentences with options given in the box

Is	Are	Am
----	-----	----

- 1. I _____ 25 years old.
- 2. James _____ very short.
- 3. The cats _____ small and black.
- 4. John and Jack _____ old.
- 5. My English course _____ cool. _____ (5 points)

Task 2: Read the sentences and complete them with the correct form the verb to be:

- 1. Mary and Peter _____ married.
- 2. Jason _____ a doctor.
- 3. You _____ always late.
- 4. I _____ not so happy about this.
- 5. Jason and I _____ very tired. _____ (5 points)

Task 3: I. Complete the table with the correct form the verb to be.

Subject	To be
I	
He	
It	
They	
We	

_____ (5 points)

Task 4: Unscramble the sentences and add the correct form of the verb to be:

- 1. He/at home. _____.
- 2. Happy/ I _____.
- 3. He/England/from. _____.
- 4. London/great. _____.
- 5. Ok/you. _____.

_____ (5 points)

Anexo 5. Evaluación de los expertos

Evaluación de los expertos

Tipo de instrumento: Encuesta de autorreflexión

Autor de instrumento: Kateryna Kryvoviaz

	Validez de contenido		Validez de estructura		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a las dimensiones y las variables		El ítem tiene una estructura coherente y clara que permite medir el indicador correspondiente		El ítem permite hacer mediciones correctas y adecuadas		
Ítems	Si	No	Si	No	Si	No	
1. ¿Cuál es la frecuencia de mi participación en la clase?							
2. ¿Qué tan motivado(a) estoy al trabajar con otros compañeros?							
3. ¿Qué tan motivado(a) estoy al trabajar con el libro?							
4. ¿Qué tan motivado(a) estoy al usar tecnología en clase?							
5. ¿Qué tan motivado(a) estoy al usar mi celular para practicar en clase?							
6. ¿Qué tan motivado(a) estoy al trabajar solo?							
7. ¿Qué tanto entiendo el tema gramatical estudiado?							
8. ¿Qué tanto podría aplicar lo estudiado en la vida real?							
9. ¿Podría resolver los ejercicios sin ayuda del profesor?							

Nombre y apellido del experto: Estela Castillo Silva

Grado académico: Magíster

Instituto donde elabora: UTP

Opinión: Favorable , Debe mejorar , No favorable

Observaciones: ¿Cuál es la intensidad de la encuesta de
autoevaluación?



Firma

DNI: 10532554

Teléfono: 940445454

Evaluación de los expertos

Nombre del instrumento: Pre-test, *post-test*

Nombre de autor: Kateryna Kryvová

Criterios de evacuación del instrumento	Criterios	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. Coherencia	El contenido está relacionado con las variables de la investigación					✓
2. Objetividad	Mide los aspectos medibles de la conducta					✓
3. Pertinencia	Las respuesta indicadas y los valores de aquellas son pertinentes					✓
4. Consistencia	Contiene lazos lógicos con las bases teóricas y prácticas					✓
5. Suficiencia	El instrumento contiene cantidad y calidad necesaria para la evaluación suficiente					✓
6. Claridad	El lenguaje es claro y fácil de comprender.					✓
Sumatoria por criterio						
Sumatoria total						

Nombre y apellido del experto: José Enrique Azevedo Rodríguez

Grado académico: MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS (M.A.N.)

Instituto donde elabora: CENTRO OCTUBRO

Opinión: Favorable Debe mejorar No favorable

Observaciones:



Firma

DNI: 07772313

Teléfono: 9972929-083

Nombre y apellido del experto: Jorge Enrique Amador Pacheco
Grado académico: Maestría en Administración de Empresas (MBA)
Instituto donde elabora: CENIAUN Católica
Opinión: Favorable , Debe mejorar _____, No favorable _____
Observaciones:



Firma

DNI: 84272213

Teléfono: 957-425-083