

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

**APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA PARA
DESARROLLAR COMPETENCIAS EN ESTUDIANTES
DE LA UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES,
AREQUIPA – 2023**



PRESENTADO POR
EMILY VIRGINIA RUIZ TRUJILLO

ASESOR
DR. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA

TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL

LIMA, PERÚ

2024



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA PARA DESARROLLAR
COMPETENCIAS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE SAN
MARTÍN DE PORRES, AREQUIPA – 2023**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA VIRTUAL**

**PRESENTADO POR:
EMILY VIRGINIA RUIZ TRUJILLO**

**ASESOR:
DR. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

LIMA, PERÚ

2024

RESUMEN

En este estudio se exploró el impacto de la Realidad Aumentada (RA) en el desarrollo de competencias entre los estudiantes de arquitectura de la Universidad de San Martín de Porres - Arequipa. Se empleó una metodología aplicada con un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño experimental de nivel preexperimental. Se evaluó a un único grupo de estudiantes que utilizó herramientas de RA en su proceso de aprendizaje. Los resultados mostraron una mejora significativa en la comprensión y retención de conocimientos, así como en el desarrollo de competencias clave relacionadas con la percepción espacial. La aplicación de RA facilitó un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico, promoviendo una mayor inmersión y participación activa de los estudiantes. Estos hallazgos sugirieron que la RA es una herramienta educativa eficaz para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario, proporcionando experiencias visuales inmersivas que mejoran la visualización espacial y la interacción en áreas fundamentales para la formación en arquitectura. Por lo tanto, la RA puede ser una solución valiosa para potenciar la educación y mejorar el rendimiento académico en el contexto de la arquitectura.

Palabras clave: Desarrollo de competencias; realidad aumentada; arquitectura; tecnologías educativas.

ABSTRACT

In this study, the impact of Augmented Reality (AR) on the development of competencies among architecture students at the Universidad de San Martín de Porres - Arequipa was explored. An applied methodology with a quantitative approach was used, employing a preexperimental design. A single group of students who used AR tools in their learning process was evaluated. The results showed a significant improvement in knowledge comprehension and retention, as well as in the development of key competencies related to spatial perception. The application of AR facilitated an interactive and dynamic learning environment, promoting greater immersion and active participation among students. These findings suggested that AR is an effective educational tool for enriching the teaching-learning process in the university setting, providing immersive visual experiences that enhance spatial visualization and interaction in areas fundamental to architecture education. Therefore, AR could be a valuable solution for enhancing education and improving academic performance in the context of architecture.

Keywords: Development of competencies; augmented reality; architecture; educational technologies.

NOMBRE DEL TRABAJO

APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE S

AUTOR

EMILY VIRGINIA RUIZ TRUJILLO

RECUENTO DE PALABRAS

23625 Words

RECUENTO DE CARACTERES

125332 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

130 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.8MB

FECHA DE ENTREGA

Aug 24, 2024 4:00 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Aug 24, 2024 4:02 PM GMT-5

● 3% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Base de datos de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Material bibliográfico
- Material citado
- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)