

Linda Prada

PRADA_RIOS_SANES_31_7.docx

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:479662942

Fecha de entrega

8 ago 2025, 8:11 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 ago 2025, 11:14 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

PRADA_RIOS_SANES_31_7.docx

Tamaño de archivo

283.1 KB

197 Páginas

15.384 Palabras

95.041 Caracteres




14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 13% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	www.researchgate.net	3%
2	Internet	hdl.handle.net	2%
3	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.espe.edu.ec	2%
5	Internet	www.redalyc.org	1%
6	Internet	repositorio.unamba.edu.pe	1%
7	Internet	repository.unab.edu.co	<1%
8	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2024-10-18	<1%
9	Internet	repositorio.ipnm.edu.pe	<1%
10	Internet	core.ac.uk	<1%
11	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-04-19	<1%

12

Internet

repository.usta.edu.co

<1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**LA REALIDAD AUMENTADA COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN EN
EL NIVEL INICIAL**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL

PRADA SILVA, Linda Esperanza

RIOS PIZARRO, Angela

SANES SANES, Ariana Patricia

ASESOR(A):

IRIARTE REJAS, Yolanda Catalina

Lima, 2025

ÍNDICE

12

Resumen.....	4
Abstrac.....	5
INTRODUCCIÓN	6
Delimitación y planteamiento de problema	7
Justificación.....	10
Objetivos	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	13
1.1 Antecedentes.....	13
1.2 Realidad Aumentada (RA)	19
1.2.1 Realidad aumentada como estrategia en el nivel inicial.....	20
1.2.2 Utilidad pedagógica de la realidad aumentada (RA).....	23
CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	27
2.1 Enfoque y diseño	27
2.2 Técnica	28
2.3 Instrumentos	28
2.4 Análisis e interpretación de resultados.....	29
CONCLUSIONES.....	31
REFERENCIAS.....	33
Anexo 1 Matriz de Coherencia.....	2
Anexo 2 Matriz de Triangulación.....	4
Anexo 3 Fichas Bibliográficas	145

Resumen

El presente trabajo de investigación aborda la importancia de la realidad aumentada (RA) como una estrategia de innovación pedagógica en el nivel inicial. A través de un estudio de tipo documental, se recopila información teórica sobre las posibilidades educativas que ofrece esta tecnología, dentro de un enfoque constructivista. Se abordan aspectos relevantes como el papel de la realidad aumentada como estrategia de innovación en la educación inicial y su utilidad dentro de este nivel. Los hallazgos evidencian que la RA favorece la comprensión de conceptos abstractos, estimula la curiosidad, mejora la atención y promueve el aprendizaje activo, mediante experiencias inmersivas que combinan el entorno físico con elementos digitales tridimensionales. Asimismo, se identifica que su incorporación en la educación inicial puede fortalecer habilidades cognitivas, así como la creatividad y la motivación de los niños, siempre que su aplicación se encuentre alineada con principios pedagógicos claros y adecuados al nivel de desarrollo infantil. Finalmente, se concluye que la RA representa una alternativa pertinente para responder a los desafíos educativos contemporáneos, especialmente en contextos que demandan innovación, inclusión tecnológica y estrategias centradas en el estudiante.

Palabras claves: Educación, estrategia, innovación, tecnología.

Abstrac

This research explores the significance of augmented reality (AR) as an innovative pedagogical strategy in early childhood education. Using a documentary-based approach, the study compiles theoretical insights into the educational potential of AR within a constructivist framework. Key findings highlight that AR enhances the understanding of abstract concepts, stimulates curiosity, improves attention, and promotes active learning through immersive experiences that merge the physical environment with 3D digital elements. Additionally, AR fosters cognitive development, creativity, and motivation in young learners, provided its implementation aligns with developmentally appropriate pedagogical principles. The study concludes that AR constitutes a relevant alternative to address contemporary educational challenges, particularly in contexts requiring technological inclusion and student-centered innovation.

Keywords: Education, strategy, innovation, technology.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha experimentado transformaciones significativas, impulsadas en gran medida por los retos derivados de la pandemia. La necesidad de adaptarse rápidamente a entornos virtuales aceleró la incorporación de tecnologías digitales en los espacios educativos, evidenciando tanto los límites de los métodos tradicionales como las potencialidades de una enseñanza mediada por herramientas tecnológicas. En el nivel inicial, donde el juego, la exploración y la interacción social constituyen pilares fundamentales del desarrollo integral infantil, se plantea el desafío de implementar estrategias innovadoras que articulen eficazmente lo tecnológico con lo pedagógico.

En este contexto, la realidad aumentada (RA) se configura como una estrategia de innovación pedagógica con alto potencial para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños del nivel inicial. Al superponer elementos virtuales sobre el entorno físico, esta tecnología permite generar situaciones educativas más dinámicas, interactivas y significativas. Su capacidad para captar la atención, estimular la curiosidad y favorecer la comprensión de conceptos abstractos mediante recursos visuales y tridimensionales, la posiciona como una herramienta valiosa para transformar las prácticas docentes tradicionales.

Particularmente en la educación inicial, donde el descubrimiento activo y la manipulación sensorial son claves para la construcción del conocimiento, la RA promueve una comprensión más natural y contextualizada de los contenidos, a la vez que fortalece

habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales. Además, favorece la inclusión y la atención a la diversidad, al adaptarse a distintos estilos y ritmos de aprendizaje.

En esta línea, el presente trabajo de investigación tiene como finalidad analizar la importancia de incorporar la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial. La estructura del estudio comprende la introducción, la delimitación y planteamiento del problema, la justificación y los objetivos que orientan su desarrollo. El Capítulo I aborda el marco teórico-conceptual, con antecedentes nacionales e internacionales y los fundamentos que sustentan las categorías. El Capítulo II presenta la metodología empleada, detallando el enfoque y diseño, la técnica e instrumentos de recolección de información, así como el análisis e interpretación de los resultados.

Delimitación y planteamiento de problema

En el contexto educativo actual, a pesar de los avances tecnológicos y de las políticas que promueven la transformación digital, como la Política Nacional de Transformación Digital (D.S. N.º 157-2021-PCM), cuyo objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas mediante el uso intensivo y estratégico de tecnologías digitales en todos los sectores, incluido el educativo, todavía se observa que muchas prácticas pedagógicas siguen basadas en métodos tradicionales o en un uso limitado y poco pedagógico de las herramientas digitales. En este escenario, la pandemia por COVID-19 en 2020 aceleró la adopción de tecnologías en el aula, y programas como Aprendo en Casa se expandieron a nivel nacional, permitiendo a millones de estudiantes continuar con sus clases a distancia y garantizando la continuidad educativa en miles de hogares peruanos.

En numerosos casos, los dispositivos y plataformas están presentes en las aulas, pero no funcionan como verdaderas herramientas para la construcción activa del conocimiento. En su lugar, predominan estrategias como el uso de fichas impresas, materiales audiovisuales pasivos y la repetición mecánica de contenidos, lo que limita la posibilidad de generar experiencias educativas significativas. Según el UNESCO (2023) en su informe de seguimiento de la educación en el mundo, en ausencia de un acompañamiento adecuado por parte del docente, el uso de tecnologías en el aula reduce considerablemente sus beneficios. De este modo, resulta necesaria la comprensión de su uso como una herramienta de soporte educativo intencional, centrada en el aprendizaje del estudiante.

Esta situación fue particularmente evidente durante nuestras prácticas preprofesionales, realizadas en una institución educativa de nivel inicial. En dicho contexto, se observó un uso constante y excesivo de aplicaciones digitales como principal recurso de enseñanza, lo cual restringía significativamente la participación activa de los niños y niñas. Las clases estaban organizadas de modo que cada estudiante interactuaba con la aplicación de forma individual, lo que limitaba las oportunidades de aprendizaje colaborativo y de interacción social, aspectos fundamentales en esta etapa del desarrollo. En relación con ello, Collaguazo (2022), en su trabajo de investigación, retoma como referente teórico a Lev Vygotsky (1978), quien sostiene que el aprendizaje en los niños ocurre primero en un plano social y luego se internaliza; por tanto, la interacción con pares y adultos resulta esencial para promover el desarrollo cognitivo, emocional y lingüístico. En consecuencia, esta modalidad generaba momentos de espera prolongados en los demás niños, quienes manifestaban inquietud, pérdida de interés e incluso aburrimiento, dado que el sistema

resultaba predecible y poco desafiante. Estas observaciones surgieron tanto de la observación directa en el aula como de conversaciones con docentes del nivel, quienes reconocían las dificultades para diversificar sus estrategias tecnológicas.

Frente a esta situación, surgen propuestas que buscan articular tecnología e innovación pedagógica de manera significativa. Entre ellas, la realidad aumentada (RA) se presenta como una herramienta con gran potencial para transformar las experiencias de aprendizaje. Esta tecnología permite superponer información digital en entornos reales, generando experiencias inmersivas y multisensoriales que estimulan la curiosidad, la exploración y el pensamiento crítico. De acuerdo con lo citado por Barroso (2022), Samaniego-Franco, Agila-Palacios, Jara-Roa y Sarango-Lapo (2018) sostienen que la realidad aumentada permite generar experiencias de aprendizaje inmersivas y significativas. A través de la interacción con objetos y entornos virtuales, los estudiantes tienen la posibilidad de vincular la teoría con la práctica, lo que favorece un aprendizaje experiencial y contribuye a una mayor retención del conocimiento.

En el caso del nivel inicial, los aportes de la realidad aumentada (RA) responden a las nuevas necesidades e intereses de los niños en el contexto postpandemia. Las experiencias educativas que integra la RA pueden ofrecer oportunidades más atractivas y efectivas para explorar el entorno, estimular la creatividad y fomentar la interacción social. Asimismo, esta herramienta permite diseñar propuestas pedagógicas con un enfoque innovador, promoviendo el pensamiento científico, el uso del lenguaje y el trabajo en equipo.

Esta investigación se enmarca en la línea de Innovación y Didáctica, y tiene como objetivo analizar la importancia de incorporar la realidad aumentada como estrategia de

innovación en el nivel inicial. Se parte de la premisa de que la RA no solo posee el potencial de enriquecer las estrategias pedagógicas, sino que también responde de manera pertinente a los cambios en las dinámicas de aprendizaje generados por la pandemia. En este sentido, la pregunta que orienta la presente tesina es: ¿Qué importancia tiene la incorporación de la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial?

Justificación

El presente estudio se justifica por su pertinencia en el campo del nivel inicial y su vinculación con la línea de investigación sobre innovación y didáctica, al tener como finalidad contribuir con fundamentos teóricos que respalden el uso de estrategias tecnológicas en este nivel educativo.

El interés por analizar la importancia de la incorporación de la realidad aumentada (RA) como estrategia de innovación en el nivel inicial surge de la necesidad de transformar las prácticas educativas tradicionales, muchas veces centradas en la transmisión unidireccional de contenidos, por propuestas más dinámicas, interactivas y significativas para los niños, donde se fomente la participación activa de los estudiantes en discusiones grupales, donde todos tengan la oportunidad de contribuir con sus ideas, explorar soluciones, confrontar puntos de vista y relacionar lo que están aprendiendo con sus experiencias personales y conocimientos previos.

Del mismo modo, su incorporación fomenta la autonomía, el razonamiento, así como el pensamiento crítico y complejo de los estudiantes durante las interacciones pedagógicas. Además, contribuye a gestionar diversas oportunidades para la construcción de aprendizajes, a través de la movilización de capacidades, atendiendo a

la diversidad de características presentes en el aula. En esta línea, Aparicio (2024) sostiene que la integración de la realidad aumentada en el entorno educativo tiene un impacto significativo en la motivación, al permitir que el aprendizaje sea más atractivo e inmersivo. Igualmente, favorece el desarrollo de la autonomía y la competencia, necesidades fundamentales durante el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la realidad aumentada se emplea como una estrategia de retroalimentación oportuna y pertinente, que permite a los estudiantes resolver de manera autónoma las situaciones planteadas mientras desarrollan las actividades propuestas. Esta estrategia contribuye a guiar a los estudiantes en el análisis de dichas situaciones, ayudándolos a encontrar por sí mismos soluciones eficaces. Además, facilita el uso de ejemplos concretos que vinculan lo aprendido con situaciones del mundo real. En esa línea, Aparicio (2024) señala que la realidad aumentada permite visualizar de manera más realista ideas abstractas, de forma concreta y sencilla, lo que favorece la comprensión y complementación de los temas. Asimismo, proporciona una experiencia interactiva e inmersiva, ya que despierta el interés de los participantes y fomenta su participación activa durante las distintas actividades.

El tema es elegido por la elección de responder a una necesidad formativa o a una inquietud sobre un fenómeno educativo que se desea comprender mejor a través del análisis de fuentes documentales. Donde se requiere integrar recursos tecnológicos que potencien el aprendizaje sin perder de vista las necesidades del desarrollo infantil. La RA permite combinar lo lúdico con lo educativo, generando experiencias que estimulan la curiosidad, la participación activa y el aprendizaje contextualizado.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la importancia de incorporar la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial.

Objetivos Específicos

- Definir los fundamentos teóricos y conceptuales que sustentan el uso de la realidad aumentada en el nivel inicial.
- Identificar la utilidad pedagógica que ofrece la realidad aumentada como estrategia en el nivel inicial.
- Establecer los beneficios de implementar la realidad aumentada como estrategia pedagógica en el nivel inicial.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1 Antecedentes

Después de llevar a cabo un exhaustivo análisis de diversos antecedentes publicados en distintos sitios, incluyendo estudios académicos, libros, artículos, informes y otros documentos relacionados con el tema, tanto a nivel nacional como internacional, se ha logrado obtener una comprensión más profunda y completa de la importancia de la Realidad Aumentada como estrategia de innovación de los niños del nivel inicial:

Nacional:

11 El estudio de Esquivel y Vilchez (2023), titulado “Realidad aumentada para el aprendizaje de inglés en alumnos de 5 años de una IE Pública, Piura 2023”. Este estudio tiene como objetivo determinar la mejora del aprendizaje del idioma inglés con el uso de realidad aumentada, utilizando un diseño de investigación cuasi-experimental. Los resultados mostraron que los estudiantes que aprendieron con realidad aumentada demostraron un mejor rendimiento académico en comparación con el grupo control.

En este sentido, el antecedente comparte semejanzas con la búsqueda sobre el uso de la realidad aumentada en el aprendizaje del inglés. Ambos destacan la capacidad de la RA para mejorar el rendimiento académico y aumentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés a través de la interactividad y la inmersión de la realidad aumentada, permitiéndole a los niños interactuar con elementos virtuales en tiempo real. Sin embargo, también existen diferencias importantes. Mientras que el antecedente se centra la mejora de los aprendizajes del idioma inglés únicamente a través de un aplicativo móvil de programación previa por un especialista, difiriendo con la presente

investigación documental, que busca establecerse como una herramienta innovadora de uso docente y estudiantil sin necesidad de depender de un especialista en programación para su uso.

2 Burga, A. (2019) para optar por el título, plantea la tesis “Aplicativo móvil con realidad aumentada para apoyar el aprendizaje del área de ciencia y ambiente para niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Augusto Salazar Bondy”, donde tiene como objetivo principal apoyar el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente mediante el desarrollo de un aplicativo móvil con realidad aumentada para niños de 4 años del nivel inicial. Por otro lado, se enfatiza la importancia de recordar que para captar la atención de los niños 4 años en la parte educativa se debe usar métodos icónicos mediante imágenes y sonidos dejando de lado al aprendizaje tradicional; por lo que se utilizan recursos interactivos como la realidad aumentada. Esta propuesta toma en cuenta la realidad aumentada por sus ventajas, ya que permite relacionar contenidos educativos con visualizaciones de objetos en 3D, la cual tiene como la finalidad, captar más la atención del niño entorno a su aprendizaje. Como resultados de la investigación realizada por Burga, se obtuvo que la implementación del aplicativo móvil con realidad aumentada para el área de Ciencia y Ambiente apoyó en el aprendizaje de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, demostrando que implementar un aplicativo móvil con realidad aumentada mejora el trabajo de las competencias del área de ciencia y tecnología. Este antecedente comparte semejanzas con la búsqueda al resaltar la importancia de la realidad aumentada para captar la atención de los niños y mejorar su aprendizaje. Sin embargo, difiere en que se enfoca en niños de 4 años y en el área de ciencia y ambiente, mientras que la presente investigación abarca una gama más amplia de edades y áreas curriculares.

3 Garay (2020), en su tesis titulada “Realidad aumentada para el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra” tuvo como objetivo principal determinar el efecto del uso de la realidad aumentada para el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra. La investigación realizada por Garay es de tipo aplicada, con un diseño preexperimental de enfoque cuantitativo, teniendo como población a niños del grado inicial de la Institución Educativa Inicial N° 606 en Puente Piedra. En esta investigación la implementación de la RA como innovación a la educación ha permitido ayudar a que el estudiante desarrolle un aprendizaje mixto que da lugar a la unión de elementos virtuales y reales, teniendo como resultado que el uso de la aplicación móvil propuesto consiguió mejorar las competencias en un 80% de un nivel de logro esperado y 20% de un nivel de logro destacado en ambos indicadores de estudio, concluyendo que el uso de la realidad aumentada mejora el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología, recomendando el uso de esta tecnología como una herramienta pedagógica para el sector educativo. Este antecedente guarda similitud con el presente estudio al destacar la mejora en las competencias de los estudiantes al utilizar la realidad aumentada. Sin embargo, difiere en que la presente investigación documental abarca un enfoque más integral del nivel inicial.

6 Aquino, M., (2021) en su tesis “Aplicación móvil de realidad aumentada para mejorar el aprendizaje del alfabeto en niños de 5 años del Jardín I.E.I N° 145-Bellavista, 2021” tuvo como objetivo principal poder mejorar el aprendizaje del alfabeto en los niños de 5 años del Jardín I.E.I N.º 145-Bellavista. La metodología empleada fue de tipo investigación aplicada, con un nivel de investigación explicativo y diseño de investigación cuasi experimental, se utilizó dos grupos el grupo experimental y el grupo control, con

una muestra de 24 alumnos de las cuales 12 pertenecen al grupo experimental y 12 al grupo control. Es así que, a través de los diferentes Test aplicados a los estudiantes de la institución, se demuestra que la aplicación de realidad aumentada como estrategia, mejora significativamente el aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal del alfabeto en los niños de 5 años. Este antecedente resulta comparable con el estudio, ya que se resalta la efectividad de la realidad aumentada como estrategia para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación.

Internacional:

En un estudio realizado por López y Pozo (2019) en la revista española de medios y educación Pixel BIT se busca comprobar la eficacia del aprendizaje de los protocolos de emergencia SVB y RCP a través de la realidad aumentada (RA). Para esta investigación se ha seguido un diseño experimental, mediante grupo control (n=25) y otro experimental (n=24) en una muestra de 49 discentes pertenecientes a la etapa de infantil de 5 años. Es por ello que los principales resultados revelan que el uso de recursos con RA mejora la calificación obtenida, la participación activa, la autonomía, la actitud, la motivación, el interés, la atención y fomenta un aprendizaje colaborativo, significativo y constructivista en los niños. Este estudio experimental demuestra que, al implementar la realidad aumentada, logra afianzar el aprendizaje y la asimilación de nuevos contenidos curriculares. Este antecedente se asemeja con la investigación al destacar la capacidad de la realidad aumentada para mejorar la participación activa y la motivación de los estudiantes. Sin embargo, se centra en protocolos de emergencia, mientras que la presente investigación documental abarca un enfoque general sobre su uso como estrategia.

En el estudio realizado por Pérez, S., Ríos, C., y Castillo, J., (2019) tuvo como objetivo analizar la intervención educativa con Realidad Aumentada y el programa Stellarium, en el desarrollo de lenguaje astronómico, específicamente el aspecto semántico y morfosintáctico sobre el sistema solar, estrellas y constelaciones, para niños y niñas de cinco años de edad en el Liceo San Felipe y las Escuelas Almendral y José Bernardo Suárez. Esta investigación se desarrolló a través de un estudio cuasi experimental (pre y post test), observando de esta manera el gran interés que despiertan los recursos multimedia en los niños como la implementación de imágenes 3D y simulaciones, generando en los estudiantes gran curiosidad e interés por conocer cada uno de los temas, permitiéndoles, además, la gran motivación con que hacen uso de ellos y los enormes alcances conceptuales, reflejados en los desempeños obtenidos y en el dominio y propiedad sobre los conocimientos obtenidos. El presente antecedente coincide con nuestra investigación, al resaltar la importancia de aplicar la realidad aumentada como estrategia para generar interés y motivación en los estudiantes.

Alejandro, A., Cabero, J., Hurtado, A., Núñez, R. en el 2023, publicaron en una revista de educación su investigación titulada “El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la creatividad en la educación infantil”, cuyo propósito consistía en analizar el uso del DST en sus versiones de dos dimensiones (2D) y con Realidad Aumentada (RA) y establecer comparaciones entre ambas posibilidades para el desarrollo de la creatividad en el nivel preescolar. El tipo de diseño de esta investigación fue “pre-experimental” del tipo pretest-postest y con dos grupos experimentales. Los participantes fueron 70 niños de la “casa cuna” peruana, demostrando de esta manera en las puntuaciones alcanzadas en el postest en la modalidad 2D como 3D, se presentan diferencias más significativas en la experiencia de

DST con realidad aumentada. Es así que la presente investigación denota la incidencia de la realidad aumentada en el desarrollo de aprendizajes y habilidades cognitivas. Este antecedente comparte similitud con nuestra investigación documental debido a que se demuestra la capacidad de la realidad aumentada para mejorar la creatividad y el interés de los estudiantes buscando que el aprendizaje se torne significativo y motivador.

7 En el trabajo de grado elaborado por Florez, Hernández, y León (2023) cuyo título es “RACC - Realidad Aumentada para promover las Competencias Comunicativas en aulas hospitalarias”, tiene como objetivo diseñar una estrategia lúdico-pedagógica apoyada en la realidad aumentada con el fin de promover las competencias comunicativas con énfasis en la lectura y la escritura en niños de 4 años. Esta investigación tuvo un enfoque mixto y un diseño metodológico de investigación acción, cuya población era el centro de salud del municipio de Floridablanca, Santander en Colombia. De esta manera, la presente investigación dio como resultado que, por medio de la exploración de nuevos materiales y la implementación de la realidad aumentada, al ser una herramienta innovadora que parte de la curiosidad de los niños, se logró promover las competencias comunicativas, siendo así un aporte fundamental al momento de fortalecer los aprendizajes que se iban adquiriendo en el desarrollo de las actividades. Se identifican semejanzas con nuestra búsqueda al resaltar la importancia del uso de la realidad aumentada para mejorar las competencias comunicativas. Sin embargo, difiere en parte con nuestro estudio en que se centra en un enfoque mixto y en competencias comunicativas en el contexto de aulas hospitalarias.

4 Guano, Peña y Raza (2023), en su tesis realiza un estudio sobre la realidad aumentada y su influencia en la noción temporal espacial en niños de 4-5 años. El

proyecto estuvo enmarcado bajo una investigación descriptiva, de campo y bibliográfica bajo un enfoque cuantitativo. Para la recolección de datos se aplicaron instrumentos a niños de 4 - 5 años de la Unidad Educativa “Eduardo Manrique” de la ciudad de Quito.

4 De esta manera, para la interpretación de resultados se utilizó el programa SPSS en el cual se verificó por la correlación de Spearman en grado de relación que tienen nuestras categorías y cuál es su nivel de significancia. Es así que se concluye que una ventaja de la realidad aumentada en la educación es su capacidad para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, ya que, al incorporar elementos visuales, interactivos y emocionantes, la realidad aumentada capta la atención de los estudiantes y los involucra de manera más activa en el proceso de aprendizaje. Este antecedente es semejante con la búsqueda propuesta, ya que resalta la importancia de aplicar la realidad aumentada como estrategia para afianzar un aprendizaje motivador a través de elementos visuales.

1.2 Realidad Aumentada (RA)

La realidad aumentada (RA) se entiende como una tecnología innovadora que posibilita la superposición de contenidos virtuales sobre el entorno físico, generando experiencias educativas más ricas e interactivas. De acuerdo con lo planteado por Altamirano (2022), esta tecnología crea escenarios donde lo real y lo digital se integran de manera simultánea mediante el uso de dispositivos tecnológicos. En ese sentido, la RA transforma la percepción del entorno al incorporar elementos visuales, sonoros o interactivos, permitiendo al usuario acceder a una experiencia ampliada del mundo real.

Además de su definición teórica, la Realidad Aumentada (RA) tiene sus orígenes en aplicaciones desarrolladas en los ámbitos militar y aeroespacial durante las décadas de 1960 y 1970, cuando se buscaban formas de mejorar la visualización y asistencia en

tareas complejas mediante sistemas computacionales avanzados. Sin embargo, no fue hasta 1994 que el término comenzó a tomar forma conceptual, gracias al trabajo de Milgram y Kishino, quienes introdujeron el concepto de “realidad mixta” y ubicaron a la RA dentro de un continuo que va desde lo completamente real hasta lo completamente virtual. Años más tarde, Azuma (1997) aportó una definición ampliamente aceptada, indicando que una aplicación puede considerarse de RA si cumple con tres condiciones fundamentales: combinar elementos reales y virtuales, permitir la interacción en tiempo real, y presentar los objetos virtuales en tres dimensiones (citado en Lozada-Yáñez et al., 2022).

1.2.1 Realidad aumentada como estrategia en el nivel inicial

En el marco del proceso educativo en el nivel inicial, resulta fundamental considerar las estrategias de aprendizaje como un componente clave para facilitar la construcción del conocimiento en los niños. Dado que esta etapa se caracteriza por el desarrollo de habilidades básicas, el aprendizaje debe responder a las necesidades propias de la infancia, combinando intencionalidad pedagógica con metodologías activas y significativas. En ese sentido, comprender cómo se estructuran y aplican las estrategias permite sustentar el uso de recursos innovadores, como la realidad aumentada, dentro de propuestas didácticas que fomenten la participación, la autonomía y el pensamiento reflexivo desde los primeros años de formación. En concordancia con ello, Sáez (2018) señala que una estrategia de aprendizaje tiene como propósito ofrecer una secuencia organizada de técnicas orientadas a la adquisición del conocimiento. Esta puede incluir procedimientos flexibles mediante el uso de distintas técnicas, considerando decisiones adecuadas en relación con un conjunto de contenidos. Asimismo, las estrategias deben

aplicarse de manera flexible y adaptada, en función del seguimiento y avance del conocimiento (p. 25).

La realidad aumentada se presenta como una estrategia de innovación frente a las metodologías tradicionales basadas en la memorización y repetición, las cuales aún prevalecen en muchas aulas y tienden a limitar la participación y motivación de los estudiantes. En cambio, su aplicación en los procesos pedagógicos brinda una experiencia de aprendizaje más novedosa y atractiva, favoreciendo la exploración activa y el descubrimiento. Esto les permite contrastar de manera más sencilla la nueva información con sus saberes previos, lo cual contribuye a una construcción más significativa y dinámica del conocimiento (Lozada-Yáñez et al., 2022).

Al ser una estrategia interactiva, ofrece a los niños del nivel inicial experiencias de aprendizaje más vivenciales y significativas durante el desarrollo de las sesiones. Su uso permite captar de manera efectiva la atención de los estudiantes, promoviendo su participación activa en el proceso de descubrimiento y facilitando la comparación entre lo que ya saben y la nueva información que van construyendo. Esta tecnología, al combinar elementos digitales con el entorno real, genera ambientes educativos enriquecidos que estimulan la curiosidad y favorecen el desarrollo cognitivo. En esta línea, Velastegui et al. (2025) toman como referencia a Akçora y Aydın (2021) quienes destacan que la realidad aumentada tiene el potencial de transformar las prácticas tradicionales en experiencias más atractivas y dinámicas, lo cual resulta especialmente valioso en las primeras etapas del desarrollo infantil, donde el aprendizaje se da principalmente a través del juego, la exploración y la interacción.

Por otro lado, en el contexto educativo actual, se vuelve imprescindible aplicar estrategias didácticas que respondan tanto a las características como a las necesidades de los estudiantes del nivel inicial. En especial, se requiere incorporar propuestas que integren el uso de tecnologías digitales como herramientas motivadoras para una generación de niños nativos digitales, quienes muestran una afinidad natural por los entornos interactivos y visuales. En este sentido, el uso de estrategias innovadoras no solo despierta el interés de los estudiantes, sino que actúa como un estímulo clave para que se involucren activamente en las actividades planteadas, facilitando así el logro de los propósitos de aprendizaje. Una de estas herramientas es la realidad aumentada (RA), cuya incorporación en el aula permite transformar la enseñanza tradicional en una experiencia más dinámica, participativa y significativa. Herrera et al. (2025) señala que el uso de aplicaciones basadas en realidad aumentada en la educación inicial contribuye significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, competencias fundamentales en las primeras etapas del aprendizaje. En esta línea, la integración de tecnologías emergentes propicia un enfoque pedagógico más activo, creativo y autónomo, en sintonía con los retos actuales del ámbito educativo. Además, la RA permite representar de forma concreta conceptos abstractos, facilitando así la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.

Marín-Díaz et al. (2016) citan a diversos autores, como Carmigniani et al. (2011), quienes destacan el valor de la realidad aumentada en el proceso de aprendizaje durante la primera infancia, al señalar que esta tecnología estimula los sentidos y, al mismo tiempo, potencia aquellos que aún no se han desarrollado plenamente, lo que la convierte en una estrategia clave para el aprendizaje en los primeros años de vida. En la misma línea, los autores también hacen referencia a Zak (2014), quien resalta que la

implementación de esta herramienta en el aula promueve experiencias inmersivas e integradoras, favoreciendo la combinación de diversas competencias necesarias en la formación de los estudiantes.

1.2.2 Utilidad pedagógica de la realidad aumentada (RA)

La realidad aumentada (RA) ofrece múltiples utilidades de aplicación en el aula, permitiendo generar experiencias educativas más significativas para los estudiantes. Diversas investigaciones han evidenciado el potencial de esta tecnología en contextos educativos, abriendo nuevas formas de enseñar y aprender. Por su parte, Barroso (2022) destacan que la RA favorece el aprendizaje por descubrimiento, mejora el acceso a la información y permite visitar espacios históricos o imaginarios, propiciando una interacción con objetos que no están físicamente disponibles, mediante el uso de libros de textos especiales que proyectan imágenes en 3D. De manera complementaria, Moreno y Onieva (2017) afirman que la RA, trasladada al ámbito educativo, posibilita incorporar al contexto real de aprendizaje elementos virtuales tridimensionales o información digital complementaria, mediante el uso de dispositivos como teléfonos móviles o tablets, enriqueciendo el entorno educativo.

Asimismo, en el marco de la implementación de tecnologías innovadoras, resulta relevante considerar aquellas herramientas que, además de ser accesibles, favorezcan entornos educativos enriquecedores. En esa misma línea, Yandún et al. (2025) citan a Kaya y Bicen (2019), quienes sostienen que la realidad aumentada se compone de entornos educativos singulares y presenta ventajas significativas, entre ellas, el no requerir equipos costosos, lo que facilita su aplicación en diversos contextos escolares. Igualmente, esta tecnología integra múltiples dimensiones que fortalecen la interacción

entre los estudiantes, aumentando su concentración durante el proceso de aprendizaje. Del mismo modo, permite a los docentes emplearla como una estrategia de refuerzo, gracias a su carácter innovador y accesible, facilitando la conexión de conceptos y la consolidación de conocimientos.

A su vez, representa una herramienta que va más allá del uso tecnológico; se convierte en un medio para potenciar las experiencias de aprendizaje desde la primera infancia. Su aplicación en el aula permite generar entornos que estimulan el interés, despiertan la curiosidad y facilitan la comprensión de conceptos que, en otras circunstancias, podrían resultar abstractos o poco accesibles para los niños. En consecuencia, contribuye activamente al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, promoviendo una participación más activa y significativa en las actividades educativas. A partir de ello, Yandún et al. (2025) afirman que la realidad aumentada ofrece una variedad de utilidades. Siguiendo esta perspectiva, retoman las ideas de Estupiñán et al. (2023), al señalar que, gracias a esta tecnología, es posible abordar diversos desafíos presentes en el ámbito educativo del nivel inicial, tales como el desarrollo de habilidades para discriminar colores, formas y tamaños; el reconocimiento de nociones espaciales y temporales; la relación de conceptos de cantidad, así como la resolución de problemas simples. Mediante la combinación del mundo real con elementos virtuales, estos aspectos pueden trabajarse de forma más dinámica e inmersiva, proporcionando a los estudiantes aprendizajes significativos.

A partir de ello, en el marco de los cambios educativos impulsados por el avance tecnológico, la incorporación de herramientas digitales en el aula adquiere un rol cada vez más relevante. En este contexto, la realidad aumentada se presenta no solo como una estrategia de innovación tecnológica, sino como una oportunidad para transformar

las prácticas pedagógicas tradicionales. Su integración en el entorno escolar no solo implica la adopción de nuevas tecnologías, sino que también aporta formas renovadas de enseñar y aprender que promueven la participación activa del estudiante, una comprensión más profunda de los contenidos y el fortalecimiento del vínculo entre lo abstracto y lo concreto. Diversos autores coinciden en que su incorporación en el ámbito educativo no representa únicamente una respuesta a la transformación digital, sino que también implica significativos aportes desde el enfoque pedagógico.

En este sentido, Blázquez (2017) identifica tres aportes fundamentales de la realidad aumentada en el ámbito educativo: motivación, trabajo colaborativo y construcción del conocimiento. En primer término, destaca que esta tecnología despierta en los estudiantes un interés genuino por aprender y profundizar en los contenidos. En tal sentido, Reyes y González (2022) aportan que la motivación infantil se manifiesta en la disposición del niño para actuar, explorar y participar activamente en su entorno, siendo influenciada por factores emocionales, sociales y cognitivos, y constituyendo un pilar para el aprendizaje significativo.

Por otra parte, Blázquez subraya que los aplicativos de realidad aumentada, junto con dispositivos electrónicos, promueven dinámicas de trabajo colaborativo. Esta perspectiva encuentra respaldo en la UNESCO (2021), que sostiene que las tecnologías colaborativas en la infancia facilitan experiencias educativas inclusivas donde los niños participan activamente y enfrentan desafíos juntos. De igual modo, Hernández-Sellés et al. (2023) refuerzan esta visión, al afirmar que la cultura digital favorece la interacción entre estudiantes y el aprendizaje significativo en equipo a través de herramientas colaborativas.

Finalmente, en relación con la construcción del conocimiento, Blázquez plantea que el uso de aplicaciones de realidad aumentada motiva un descubrimiento progresivo por parte del estudiante, quien participa activamente en su propio proceso cognitivo. Esta idea se complementa con los planteamientos de Rodríguez et al. (2011), para quienes la RA demuestra ser eficaz para enseñar ciencias, pues facilita la comprensión de fenómenos al integrar visualizaciones digitales en el contexto real del estudiante. De manera similar, Fernández (2015) destaca que esta tecnología se alinea con los principios del constructivismo, al permitir que los estudiantes, como agentes activos, construyan sus propios artefactos y, por ende, su propio conocimiento.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque y diseño

8 El presente trabajo de investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que tiene como propósito comprender y explorar la importancia de la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial desde una perspectiva subjetiva. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), la investigación cualitativa se centra en entender los fenómenos explorándolos desde la perspectiva de los participantes, dentro de su entorno natural y en relación con su contexto. En este sentido, mediante la revisión documental, se busca analizar y comprender cómo esta estrategia de innovación puede propiciar experiencias de aprendizaje más significativas, centradas en el estudiante y acordes con sus necesidades y etapas de desarrollo.

El diseño metodológico corresponde a una investigación documental, ya que el estudio se sustenta en la recolección, análisis e interpretación de información proveniente de fuentes secundarias, tales como libros, artículos científicos, tesis, informes académicos y documentos relacionados con la realidad aumentada y la educación inicial. con la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial. Este diseño permite abordar el problema de investigación desde una perspectiva teórica y conceptual, apoyándose en datos ya existentes para argumentar la relevancia, utilidad y beneficios de la RA como estrategia educativa. El análisis documental se desarrolló bajo criterios de rigurosidad científica, seleccionando fuentes confiables, actualizadas y pertinentes al tema investigado.

2.2 Técnica

Para el desarrollo del presente estudio se empleó el análisis documental como técnica principal para la recolección y el tratamiento de la información, con el fin de responder a las categorías de estudio. Esta técnica facilitó la obtención de datos claros y precisos, permitiendo establecer una conexión sólida entre los objetivos planteados y la información recopilada. Se realizó una revisión sistemática, crítica y reflexiva de diversas fuentes escritas, entre ellas artículos científicos, libros especializados, tesis, informes técnicos y documentos normativos, con el propósito de sustentar, interpretar y argumentar el fenómeno educativo en estudio. En este marco, Martínez et al. (2023) retoman las aportaciones de Grajales (2015), quien sostiene que este tipo de investigación se basa en la revisión de materiales con el objetivo de analizar su contenido, siendo indispensable tener bien definido el propósito del estudio. A ello se suma lo señalado por Morales (2015), quien enfatiza que el investigador debe plantear una estrategia que le permita interpretar, analizar, reflexionar, argumentar o cuestionar los hallazgos documentales, ya que es precisamente en ese proceso donde se construye el conocimiento.

2.3 Instrumentos

De igual manera, la investigación documental se apoyó en tres instrumentos de recolección de datos articulados con las categorías de estudio, permitiendo un análisis riguroso y estructurado de la información obtenida. En primer lugar, se empleó una matriz de triangulación, para contrastar las distintas fuentes consultadas, lo que facilitó la identificación de coincidencias y divergencias entre los planteamientos teóricos, enriqueciendo así la comprensión crítica del fenómeno abordado. A ello se sumó la

utilización de una matriz de exploración del problema, que permitió organizar los elementos centrales del objeto de estudio, delimitar unidades de análisis y clasificarlas en categorías temáticas, favoreciendo una interpretación cualitativa más profunda y estructurada. Finalmente, se incorporó el fichaje como técnica de registro bibliográfico, mediante un proceso ordenado de almacenamiento de las fuentes físicas y digitales, lo cual garantizó tanto la precisión de las citas como la verificación y seguimiento de la información utilizada, asegurando la solidez académica y la posibilidad de futuras validaciones o consultas.

2.4 Análisis e interpretación de resultados

La realidad aumentada ha sido analizada desde diversas perspectivas como una estrategia que fortalece el proceso educativo al integrar elementos virtuales en entornos reales, permitiendo una interacción en tiempo real entre ambos contextos. Las fuentes consultadas coinciden en resaltar que esta tecnología genera experiencias pedagógicas más significativas mediante el uso de dispositivos electrónicos, subrayando su adaptabilidad a los distintos escenarios del aprendizaje. En lo que respecta a su implementación en la educación inicial, los estudios revisados evidencian que la RA contribuye a una mejor comprensión de conceptos y estimula la motivación de los estudiantes, facilitando la articulación de nuevos saberes con conocimientos previos. Desde esta mirada, se reconoce que las estrategias didácticas son esenciales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, y la RA se presenta como una propuesta innovadora que atiende a la diversidad del aula. Su potencial reside en promover un aprendizaje

contextualizado y no arbitrario, basado en la exploración activa, lo que favorece tanto la comprensión como la retención de los contenidos. Asimismo, se resalta el papel fundamental del análisis y la selección de información en el aprendizaje significativo, siendo la RA una herramienta que facilita este proceso a través de experiencias inmersivas y contextualizadas, en concordancia con los objetivos planteados en esta investigación.

CONCLUSIONES

Desde una perspectiva teórica y conceptual, la realidad aumentada se sustenta en enfoques constructivistas del aprendizaje, que promueven la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento. Diversos estudios señalan que la RA mejora la comprensión de conceptos complejos, al ofrecer representaciones visuales dinámicas y manipulables que fortalecen los procesos de percepción, análisis y retención de información.

En el ámbito pedagógico, la realidad aumentada se configura como una estrategia útil que puede integrarse en diversas áreas curriculares del nivel inicial. Permite reforzar contenidos de forma lúdica e interactiva, apoyar el aprendizaje basado en proyectos, y adaptar experiencias a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje, promoviendo así la inclusión y la equidad educativa.

Entre los principales beneficios identificados en la implementación de la realidad aumentada en el nivel inicial se encuentran, el aumento del interés y la motivación por el aprendizaje, la mejora en el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, y el fortalecimiento del vínculo entre los estudiantes y el entorno que los rodea. Además, su uso contribuye al desarrollo de habilidades digitales esenciales para desenvolverse en el siglo XXI.

La incorporación de la realidad aumentada (RA) como estrategia de innovación en el nivel inicial representa una oportunidad significativa para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dado que favorece el desarrollo de experiencias educativas más activas, inmersivas y contextualizadas. Esta herramienta tecnológica permite a los niños interactuar con objetos y entornos virtuales en tiempo real, lo que estimula su curiosidad, atención y pensamiento crítico desde edades tempranas.

REFERENCIAS

Aquino Cruz, M. Á. (2023). *Aplicación móvil de realidad aumentada para mejorar el aprendizaje del alfabeto en niños de 5 años del Jardín I.E.I. N° 145-Bellavista, 2021* [Tesis de título profesional, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio UNAMBA. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1277>

Altamirano Zanipatín, I. A. (2022). *La realidad aumentada como herramienta de enseñanza en el aprendizaje de vectores* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5e341cbb-f81e-4f08-a601-99cbc5ef099b/content>

Aparicio Montenegro, P. R. (2024). *La realidad aumentada y la motivación académica en estudiantes del curso de Fundamentos de Investigación de una universidad pública de Lima Metropolitana* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/153756>

Barroso, K. (2022). La Realidad Aumentada en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Technology Rain Journal*, 1(2), e6. https://www.researchgate.net/publication/377175397_La_Realidad_Aumentada_en_el_proceso_de_Ensenanza-Aprendizaje

Blázquez Sevilla, A. (2017). *Realidad aumentada en Educación: Gabinete de Tele-Educación*. https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf

Burga-Reyes, A. (2019). *Aplicativo móvil con realidad aumentada para apoyar el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente para niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy* [Tesis de título profesional, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/2709>

Collaguazo Guevara, V. X. (2022). *Enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky y las relaciones interpersonales*. Universidad Central del Ecuador.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0f38c06f-7193-4c34-847e-5b226666c64c/content>

Esquivel, J., & Vilchez, H. (2023). *Realidad aumentada para el aprendizaje de inglés en alumnos de 5 años de una IE Pública, Piura 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/127226/Esquivel_NJA-Vilchez_VHI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández García, C. E. (2017). Neuroeducación en entornos de realidad aumentada. *Temática Psicológica*, 13(1), 43–50.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/tematicapsicologica/article/view/1305>

Florez, P., Hernández, D., & León, A. (2023). *RACC - Realidad Aumentada para promover las Competencias Comunicativas en aulas hospitalarias* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Bucaramanga].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12794/20149/2023_Tesis_Daniela_Hernandez.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Garay, F. (2020). *Realidad aumentada para el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75218>

Guano, L., Peña, L., & Raza, J. (2023). *La realidad aumentada y su influencia en la Noción Temporo Espacial en niños de 4-5 años* [Tesis de grado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE].
<https://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/36558/T-ESPE-058074.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P. C., & González-Sanmamed, M. (2024). Aprendizaje colaborativo en entornos digitales (Computer-supported collaborative learning). *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(2).
https://www.redalyc.org/journal/3314/331477742001/331477742001.pdf?utm_source=rce

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
<http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/20.500.14624/1292>

Herrera Calvopiña, M. J., Cáceres Cartagena, G. E., Basurto Chavarría, M. A., Ruiz Ávila, M. M., Mendoza Díaz, W. D., Baquerizo Holguin, L. L., & Zamora Zambrano, M. A. (2025). Neuroeducation and augmented reality: Interactive strategies to enhance cognitive development in early childhood education. *Revista Científica y Arbitrada*

Vitalia, 7(14), 78–91.

<https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/534/1130>

Hurtado, A., Alejandro, O. M., Núñez, R., & Cabero, J. (2023). El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la creatividad en la educación infantil. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 23(73), Artíc. 4.

<https://revistas.um.es/red/article/view/536641>

López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., & López Belmonte, G. (2019). La eficacia de la realidad aumentada en las aulas de infantil: Un estudio del aprendizaje de SVB y RCP en discentes de 5 años.

https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190431/LOPEZ_BELMONTE.pdf?sequence=1

Lozada Yáñez, R. M., Guaiña Yungán, J. I., Camacho Castillo, J. D., & Santillán Lima, J. C. (2022). *Modelo de Realidad Aumentada para Aprendizaje de Niños en Edad Escolar*. Puerto Madero Editorial Académica.

<https://puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/pmea/catalog/book/83>

Marín-Díaz, V., Muñoz González, J. M., & Vega Gea, E. (2016). La Realidad Aumentada como herramienta de aprendizaje en Educación Infantil. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 833–841). Octaedro.

<https://raximhai.uaim.edu.mx/index.php/rx/article/view/219/199>

Martínez-Corona, J. I., Palacios-Almón, G. E., & Oliva-Garza, D. B. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: Propuesta desde el enfoque investigativo. *Raximhai*, 19(2), 1–21.

<https://raximhai.uaim.edu.mx/index.php/rx/article/view/219/199>

Presidencia del Consejo de Ministros. (2021, 24 de septiembre). *Decreto Supremo N.º 157-2021-PCM: Reglamento del Decreto de Urgencia N.º 006-2020, que crea el Sistema Nacional de Transformación Digital*. El Peruano.

<https://img.lpderecho.pe/wp-content/uploads/2021/09/Decreto-supremo-157-2021-pcm-LPDerecho.pdf>

Reyes, M., & González, P. (2022). Motivación y aprendizaje significativo en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 19(2), 45–58.

Rodríguez Lomuscio, J. P., Sánchez Ilabaca, J. H., & Baloian Tataryan, N. (2011). *Realidad aumentada para el aprendizaje de ciencias en niños de educación general básica* [Tesis de pregrado, Universidad de Chile].

<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/104314>

Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Edición UNED.

https://books.google.com.pe/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Santander, S., E. S. S., & Schreiber, P. J. S. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5),

4095–4106. https://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-de-asuncion/trastornos-del-aprendizaje/importancia-de-la-motivacion-en-el-proceso-de-aprendizaje/103962467?utm_source

UNESCO. (2021). *Reimaginando juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. <https://digitallibrary.un.org/record/4020460?ln=es&v=pdf>

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381560>

Velasteguí López, E., Acosta Bones, S., Estupiñan Guamaní, M. A., & Ballesteros Casco, T. (2025). Realidad aumentada en la educación inicial para potenciar el aprendizaje y desarrollo infantil. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 18(1), 193–210. <http://scielo.sld.cu/pdf/sc/v18n1/2306-2495-sc-18-01-193.pdf>

Yandún-Cartagena, C. A., Paz-Alcívar, M. Y., Moreno, C., & Haro-Jácome, O. F. (2025). La realidad aumentada como recurso docente: Usos y posibilidades para el profesorado de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 21(104), e4219. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4219/4002>

Anexo 1 Matriz de Coherencia

Problema: ¿Qué importancia tiene la incorporación de la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial?

Título: La Realidad Aumentada como Estrategia de Innovación en el Nivel Inicial

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnicas e instrumentos
<p>¿Qué importancia tiene la incorporación de la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial?</p>	<p>General: Analizar la importancia de incorporar la realidad aumentada como estrategia de innovación en el nivel inicial.</p> <p>Específico: Definir los fundamentos teóricos y conceptuales de la realidad aumentada en el nivel inicial.</p> <p>Identificar la utilidad pedagógica que ofrece la realidad aumentada como estrategia en el nivel inicial.</p>	<p>Realidad aumentada: Altamirano (2022), esta tecnología crea escenarios donde lo real y lo digital se integran de manera simultánea mediante el uso de dispositivos tecnológicos. En ese sentido, la RA transforma la percepción del entorno al incorporar elementos visuales, sonoros o interactivos, permitiendo al usuario acceder a una experiencia ampliada del mundo real.</p> <p>Años más tarde, Azuma (1997) aportó una definición ampliamente aceptada, indicando que una aplicación puede considerarse de RA si cumple con tres condiciones fundamentales: combinar elementos reales y virtuales, permitir la interacción en tiempo real, y presentar los objetos virtuales en tres dimensiones (citado en Lozada-Yáñez et al., 2022).</p>	<p>Realidad aumentada como estrategia en el nivel inicial: Velastegui et al. (2025) toman como referencia a Akçora y Aydın (2021) quienes destacan que la realidad aumentada tiene el potencial de transformar las prácticas tradicionales en experiencias más atractivas y dinámicas, lo cual resulta especialmente valioso en las primeras etapas del desarrollo infantil, donde el aprendizaje se da principalmente a través del juego, la exploración y la</p>	<p>Triangulación de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matriz de triangulación.

	<p>Establecer los beneficios de implementar la realidad aumentada como estrategia pedagógica en el nivel inicial.</p>		<p>interacción.</p> <p>Utilidad pedagógica de la Realidad Aumentada (RA): Barroso (2022) destacan que la RA favorece el aprendizaje por descubrimiento, mejora el acceso a la información y permite visitar espacios históricos o imaginarios, propiciando una interacción con objetos que no están físicamente disponibles, mediante el uso de libros de textos especiales que proyectan imágenes en 3D.</p>	
--	---	--	--	--

Anexo 2 Matriz de Triangulación

Título	Autor y año	Palabras Claves	Resumen	URL
Aplicación móvil de realidad aumentada para mejorar el aprendizaje del alfabeto en niños de 5 años del Jardín I.E.I No 145-	Aquino Cruz, Miguel Angel Año: 2023	Alfabeto Aprendizaje Aplicación móvil Realidad aumentada	La presente tesis tuvo como objetivo principal mejorar el aprendizaje del alfabeto en los niños de 5 años del Jardín I.E.I No 145- Bellavista desarrollando una aplicación	https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNMB_bef21117ebe9159ecde9bffc914f1636/Details

Bellavista, 2021			móvil de realidad aumentada. El aprendizaje del abecedario es muy importante, ya que de esto depende que los niños puedan aprender a leer y a escribir más adelante, actualmente en el	
------------------	--	--	--	--

			jardín los niños utilizan herramient as tradicionale s para el aprendizaje de las letras del alfabeto las cuales no proporcion an la motivación ni la asimilación necesaria dando como resultado un bajo	
--	--	--	---	--

			<p>rendimiento académico. Las conclusiones obtenidas según la prueba estadística T para el aprendizaje conceptual es 3.88, que resulta superior al valor de la tabla 1.64 y con margen de error de 5% por lo cual se rechaza la</p>	
--	--	--	---	--

			<p>hipótesis nula y se concluye que la aplicación con realidad aumentada mejora el aprendizaje conceptual del alfabeto. El valor obtenido de la prueba T para el aprendizaje procedimen tal es 2.70, que resulta superior al</p>	
--	--	--	--	--

			<p>valor de la tabla 1.64 y con margen de error de 5% por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se concluye que la aplicación con realidad aumentada mejora el aprendizaje procedimental del alfabeto. El valor obtenido de</p>	
--	--	--	--	--

			<p>la prueba T para el aprendizaje actitudinal es 4.46, que resulta superior al valor de la tabla 1.64 y con margen de error de 5% por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se concluye que la aplicación con realidad aumentada</p>	
--	--	--	--	--

			<p>mejora el aprendizaje actitudinal del alfabeto. Se cumplieron los objetivos planteados en la investigación.</p>	
<p>La realidad aumenta como herramienta de enseñanza en el</p>	<p>Altamirano Zanipatin, Israel Alejandro</p>	<p>Realidad Aumentada, herramientas tecnológicas, vectores, enseñanza, aprendizaje, matemática.</p>	<p>La educación a nivel general esta asumiendo un proceso de</p>	<p>https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5e341cbb-f81e-4f08-a601-99cbc5ef099b/content</p>

aprendizaje de vectores	Año: 2022		transformación por el inminente desarrollo tecnológico que existe en la actualidad, la inclusión de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza proporciona una perspectiva positiva en el aprendizaje	
-------------------------	--------------	--	---	--

			<p>de los estudiantes de educación media. La investigación radica en determinar la incidencia de la Realidad Aumentada como herramienta de enseñanza en el aprendizaje de vectores, para ello se</p>	
--	--	--	--	--

			<p>plantea una investigación de tipo cuantitativo con alcance correlacion al para establecer la relación entre las variables de estudio a través de pruebas estadísticas, el diseño de la investigación es cuasi experimental de</p>	
--	--	--	--	--

			<p>preprueba y postprueba . Para el levantamie nto de la información se aplica un cuestionari o estructurad o con escala de Likert validado por expertos en el ámbito educativo, los resultados obtenidos</p>	
--	--	--	---	--

			<p>se los procesa mediante el software estadístico IMB SPSS Statistics 26. Las aplicacione s de Metaverse Studio, Blender y Unity fueron usadas para crear experiencia s dinámicas en 2D y 3D, las mismas que fueron</p>	
--	--	--	--	--

			<p>presentada s a los estudiantes para generar la interacción a través del movimiento , rotación y giros de los objetos creados en Realidad Aumentada , de esta manera los estudiantes pueden visualizar la experiencia en diferentes</p>	
--	--	--	---	--

			<p>perspectiva s a través de sus dispositivos tecnológico s. Los resultados obtenidos fueron satisfactori os, se evidenció que el uso de la Realidad Aumentada incide de manera positiva en el aprendizaje de los</p>	
--	--	--	---	--

			<p>estudiantes sobre en temas que presenten complejidad como el análisis vectorial, además esta herramienta tecnológica despierta el interés y motivación en los estudiantes a diferencia de la enseñanza basada en</p>	
--	--	--	---	--

			métodos tradicionales.	
La realidad aumentada y la motivación académica en estudiantes del curso de Fundamentos de Investigación de una universidad	Aparición Montenegro, Pablo Robert Año: 2024	Aprendizaje, realidad aumentada, motivación académica.	La investigación titulada <i>“Realidad aumentada y motivación académica en una universidad pública, Lima – 2024”</i> tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso	https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/153756/S_Aparicio_MPR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

pública de Lima Metropol itana			de la realidad aumentada y la motivación académica en estudiantes del primer ciclo de Ingeniería de Sistemas. Se trató de un estudio aplicado, cuantitativo y correlacion al, basado en el enfoque	
---	--	--	---	--

			<p>constructiva de Piaget y Vygotsky. La muestra fue de 30 estudiantes, y se utilizó una encuesta como instrumento, validado por juicio de expertos. El análisis estadístico, mediante el coeficiente de Pearson, mostró una</p>	
--	--	--	--	--

			<p>correlación significativa entre realidad aumentada y motivación ($r = 0.86$, $p < 0.01$), especialmente en las dimensiones de aplicación ($r = 0.844$) e interactividad ($r = 0.844$).</p>	
La Realidad	Barros o,	Realidad aumentada,	Se investiga el	https://technologyrain.com.ar/index.php/trj/article/view/6/84

<p>Aumenta da en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje</p>	<p>Kevin Año: 2022</p>	<p>enseñanza- aprendizaje, interacción educativa.</p>	<p>impacto de la realidad aumentada (RA) en el proceso de enseñanza- aprendizaje , abordando el problema de la falta de participaci ó n y compresi ó n de los estudiantes en entornos educativos tradicionale</p>	
---	------------------------	---	---	--

			<p>s. Se reconoce la importancia de adoptar enfoques innovadores que fomenten la interacción y el aprendizaje activo para superar estas limitaciones.</p> <p>La motivación de este estudio radica en</p>	
--	--	--	--	--

			<p>explorar cómo la realidad aumentada puede enriquecer la experiencia educativa y mejorar la comprensión de conceptos complejos.</p>	
<p>Realidad aumentada en la educación</p>	<p>Blázquez Sevilla, Alegría Año: 2017</p>	<p>Realidad aumentada, niveles de realidad, Uso educativo</p>	<p>A lo largo de estas páginas se han mostrado muchos</p>	<p>https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf</p>

			<p>ejemplos que demuestran que las posibilidades del uso educativo de la realidad aumentada son infinitas en cuanto a la imaginación del profesor y alumno se refiere. Entre los muchos valores añadidos</p>	
--	--	--	--	--

			<p>que puede aportar la realidad aumentada a la educación se encuentran :</p> <p>MOTIVACIÓN: el uso de una tecnología innovadora en el aula hace que la motivación del alumno aumente enormemente.</p> <p>TRABAJO</p>	
--	--	--	---	--

			<p>COLABORATIVO: la realidad aumentada a través de sus aplicaciones y el uso de los dispositivos necesarios representa un recurso muy apropiado para realizar actividades entre alumnos, facilita en trabajo en</p>	
--	--	--	---	--

			<p>grupo.</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO POR PARTE DEL ALUMNO: si desde el primer momento se hace partícipe al alumno, se le guía en el manejo de aplicaciones sobre realidad aumentada</p>	
--	--	--	---	--

			<p>y tiene a su disposición los dispositivos adecuados podrá aprender descubriendo paso a paso y como participe del proceso, no solo como mero espectador u observador de la información adicional</p>	
--	--	--	--	--

			que presenta esta tecnología.	
Aplicativo móvil con realidad aumentada para apoyar el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente para niños de 4 años del nivel inicial de	Burga Reyes, Alexandra Año: 2019	Aplicaciones para móviles Realidad aumentada Aprendizaje Educación inicial Niños Ciencias naturales	La tesis aborda cómo apoyar el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en niños de 4 años del nivel inicial en la I.E. Augusto Salazar Bondy, mediante un aplicativo móvil con realidad aumentada. El	https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/2709

la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy			proyecto implementó dos módulos: uno sobre “Animales de granja” para fortalecer la competencia de indagación científica, y otro sobre “Estaciones del año” para explorar el mundo físico. Los resultados demostraron que el uso del aplicativo apoyó significativa mente el	
---	--	--	--	--

			aprendizaje de los niños en esta área.	
Enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky y las relaciones interpersonales	Collaguazo Guevara, Vanessa, Xiomara Año: 2022	Sociocultural Relaciones interpersonal es Socialización Internalización Interacción Contexto social	El proyecto de investigación tuvo como finalidad analizar el enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky y las relaciones interpersonales. La investigación	

			<p>n se realizó en base a documentación bibliográfica debido a la pandemia del COVID-19. El estudio de investigación se centró en el enfoque cualitativo, diseño no experimental y tipo transversal con un nivel de</p>	
--	--	--	---	--

			<p>profundida d de carácter descriptivo. Se realizó un análisis bibliográfic o de los materiales publicados en el estado del arte, se accedió a libros, tesis y revistas científicas. El instrumento empleado para la recopilació</p>	
--	--	--	---	--

			<p>n de datos fue fichaje que reunió la información adecuada para la elaboración de los contenidos. Los resultados obtenidos denotan que el enfoque pedagógico sociocultur al de Vygotsky aporta a las relaciones</p>	
--	--	--	---	--

			<p>interpersonales mediante el proceso de socialización e internalización que contribuye a la interacción con otros individuos en un entorno social.</p>	
<p>Realidad aumentada para el aprendizaje</p>	<p>Esquivel Namuche, Jandry</p>	<p>Realidad aumentada, Aprendizaje de Inglés, Aplicación móvil.</p>	<p>El uso de la realidad aumentada en el aprendizaje del idioma</p>	<p>https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/127226/Esquivel_NJA-Vilchez_VHI-SD.pdf</p>

<p>aje de inglés en alumnos de 5 años de una IE Pública, Piura 2023</p>	<p>Alexander Año: 2023</p>		<p>inglés demostró ser una herramienta eficaz para mejorar significativamente las habilidades lingüísticas en niños de 5 años, como el listening, writing y speaking. Este estudio evidencia que, al incorporar tecnología inmersiva en el proceso educativo, se potencia</p>	
---	----------------------------	--	---	--

			<p>la motivación y la participación activa del estudiante, promoviendo un aprendizaje más significativo en comparación con los métodos tradicionales.</p>	
<p>Neuroeducación en entornos de realidad</p>	<p>Fernández García, Carlos Enrique</p>	<p>Realidad aumentada, neurociencia, educación, pedagogía, TIC</p>	<p>El uso de la realidad aumentada como herramienta pedagógica</p>	<p>https://revistas.unife.edu.pe/index.php/tematicapsicologica/article/view/1305</p>

<p>aumenta da</p>	<p>Año: 2017</p>		<p>lúdica nos permite optimizar los procesos de aprendizaje s significativo s a partir de una estimulació n vinculada a aspectos ligados a las emociones y a la estimulació n sensorial. La espectacul</p>	
-----------------------	----------------------	--	--	--

			<p>aridad de esta tecnología sorprende incluso a los nativos digitales, cuyos cerebros producen sustancias químicas que provocan sin mayor dificultad el acto del aprendizaje . Basados en el desarrollo cognitivo</p>	
--	--	--	--	--

			<p>del cerebro (en sentido amplio) y de las nuevas Tecnología s de la Información y Comunicaci ones (TIC), los educadores están obligados a experiment ar una nueva didáctica que gire sobre la necesidad</p>	
--	--	--	---	--

			<p>del móvil como aliado del aprendizaje . El avatar, la superposición de información en capas virtuales 2 y 3D sobre nuestro entorno real, la simulación o recreación inmersiva, constituyen el mínimo común</p>	
--	--	--	---	--

			múltiplo de nuestra relación con la realidad aumentada y la escala de realidades según Milgram.	
RACC - Realidad Aumentada para promover las Competencias Comunicativas en	Florez Castillo, Paula; Hernández Hernández, Daniel & León	Competencias comunicativas, Realidad aumentada, Estrategias, Estimulación, Lectura, Escritura, Juego, Vocales, Sílabas.	La investigación titulada <i>"Realidad Aumentada para promover las competencias comunicativas en aulas"</i>	

<p>aulas hospitalarias</p>	<p>Aparición Adriana Año: 2023</p>		<p><i>hospitalarias (RACC)</i>" fue desarrollada con el propósito de fortalecer las habilidades de lectura y escritura en niños de 4 años que se encuentran hospitalizados por estancias prolongadas en el área de oncopediatria en un centro de salud de Floridablanca,</p>	
----------------------------	--	--	--	--

			<p>Santander (Colombia). El estudio adopta un enfoque mixto, con metodología de Investigación-Acción, ejecutada en tres ciclos durante un periodo de cuatro meses.</p> <p>El proyecto se materializa en una estrategia lúdico-pedagógica apoyada en Realidad Aumentada (RA),</p>	
--	--	--	--	--

			<p>centrada en un personaje ficticio llamado <i>RACC</i>, una ardilla simbólica que representa las cualidades esenciales del docente: flexibilidad, fuerza y equilibrio. Este personaje guía a los niños a través de actividades interactivas , explorando diferentes</p>	
--	--	--	---	--

			<p>hábitats en busca de un "cofre del tesoro", lo que hace del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia significativa, emocionalmente enriquecedora y adecuada a las condiciones hospitalarias. El uso de la RA permitió estimular los sentidos,</p>	
--	--	--	--	--

			<p>generar mayor motivación en los niños y crear entornos simbólicos que favorecieron el desarrollo de las competencias comunicativas en un contexto de vulnerabilidad.</p>	
<p>Realidad aumentada para el aprendizaje en el</p>	<p>Garay Huaro, Frank Roger</p>	<p>Realidad aumentada, aprendizaje, competencias, Unity, XP.</p>	<p>La presente investigación titulada "Realidad aumentada para el</p>	<p>https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75218</p>

<p>área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra</p>	<p>Año: 2020</p>		<p>aprendizaje en el área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra” en el cual tiene como objetivo principal determinar el efecto del uso de la realidad aumentada para el aprendizaje</p>	
---	------------------	--	---	--

			<p>en el área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra. La investigación realizada es de tipo aplicada, el diseño es pre-experimental, con enfoque cuantitativo. Se trabajo con una</p>	
--	--	--	--	--

			<p>poblacion compuesta por niños del grado inicial de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra; la muestra quedo conformad a por 20 niños de 5 años como grupo experiment al. La validez del contenido</p>	
--	--	--	--	--

			<p>del instrumento se definio a travez del juicio de expertos. Para el desarrollo del producto se utilizo el marco de trabajo XP, bajo la plataforma de desarrollo Unity. Como resultado del uso de la</p>	
--	--	--	--	--

			aplicación movil consiguió mejorar las competenci as en un 80% de un nivel de logro esperado y 20% de un nivel de logro destacado en ambos indicadores de estudio, concluyend o el uso de la realidad aumentada mejora el	
--	--	--	--	--

			<p>aprendizaje en el área de ciencia y tecnología. Se recomienda el uso de esta tecnología como una herramienta pedagógica para el sector educativo.</p>	
--	--	--	--	--

<p>La realidad aumentada y su influencia en la noción temporo-espacial en niños de 4-5 años.</p>	<p>Guano Basant es, Lizeth Gabriela; Peña Guano cunga, Lesly Johana y Raza Gudiño, Jacqueline Nicole Año: 2023</p>	<p>Realidad aumentada, Educación, Nociones temporo espaciales</p>	<p>Esta investigación analiza cómo la realidad aumentada puede influir en el desarrollo de la noción temporo-espacial en niños de 4 a 5 años. El estudio ofrece un enfoque pedagógico innovador en el que la RA se emplea</p>	<p>https://repositorio.espe.edu.ec/items/f6517db6-c149-4278-9ac6-d61493aa3be8</p>
--	--	---	---	--

			<p>para potenciar la comprensión del espacio y el tiempo en la etapa preescolar, a partir de actividades digitales interactivas y visuales dentro del entorno educativo. Por lo tanto, la realidad aumentada tiene un impacto significativo</p>	
--	--	--	---	--

			<p>en la educación al proporcionar una experiencia de aprendizaje más inmersiva, visualmente estimulante y participativa. Facilita la comprensión de conceptos abstractos, promueve el</p>	
--	--	--	--	--

			<p>aprendizaje activo y personalizado, y aumenta la motivación de los estudiantes.</p>	
<p>Aprendizaje colaborativo en entornos digitales</p>	<p>Núria Hernández-Sellés, Pablo César Muñoz-Carril y Mercedes González-</p>	<p>Aprendizaje colaborativo, educación superior, educación a distancia, enfoque humanista, dinámicas de grupo.</p>	<p>La educación superior, en coherencia con las exigencias de una industria transformada, ha incorporado prácticas</p>	<p>https://www.redalyc.org/journal/3314/331477742001/331477742001.pdf</p>

	Sanma med Año: 2024		y herramient as que permiten a sus discentes aplicar la tecnología a su práctica profesional. Sin embargo, el compromis o de la universidad va más allá de facilitar las competenci as técnicas, dado que	
--	------------------------------	--	--	--

			<p>estas, sin una base humanista, son incompatibles con los verdaderos desafíos del siglo XXI. El aprendizaje colaborativo implica el entrenamiento para la colaboración mediada por tecnologías desde un abordaje pedagógico</p>	
--	--	--	---	--

			<p>que se plantea tanto la mejora del aprendizaje individual en contacto con el grupo, como el desarrollo de una cultura de colaboración. En sí misma, la habilidad de colaboración es considerada como</p>	
--	--	--	---	--

			<p>típica del siglo XXI y tanto el ámbito de la educación superior como el entorno corporativo, reconocen que las herramientas de aprendizaje colaborativo constituyen una de las tres tecnologías de la</p>	
--	--	--	--	--

			comunicación de las que se espera mayores aportes en las enseñanzas universitarias. Los retos que se presentan pasan por la capacitación docente, cuyas competencias entran en conflicto	
--	--	--	--	--

			<p>con el interés creciente de los alumnos universitari os por hacer uso de una cultura colaborativ a mediada por tecnologías . Por tanto, el trabajo colaborativ o toma una especial relevancia cuando las institucione</p>	
--	--	--	--	--

			<p>s, o, individualm ente, los docentes, desean adoptar una cultura humanista en los formatos digitales, proponiend o un marco documenta do y sustentado en la evidencia científica que atiende a la intersecció</p>	
--	--	--	--	--

			n del conocimiento, la pedagogía y el nivel socioemocional en el grupo.	
Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.	Hernández Sampieri, Roberto & Mendoza Torres, Christian Paulina	Investigación cualitativa Método estadístico	Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, es una obra nueva (primera edición) que ha venido a	http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292

	<p>AÑO: 2018</p>		<p>sustituir al texto Metodología de la investigación que durante casi 28 años fue publicado en seis ediciones. Se trata de un texto completamente actualizado e innovador, mucho más gráfico, didáctico,</p>	
--	----------------------	--	---	--

			<p>personaliza do y multidiscipli nario. Su contenido se refiere a la investigació n científica y a la investigació n aplicada al desarrollo profesional; y es producto de las ideas, aportacione s y experiencia s que han</p>	
--	--	--	---	--

			<p>proporcion ado centenas de docentes e investigado res en Iberoaméri ca y diversos científicos y profesional es del mundo. El resultado es un libro interactivo que vincula el contenido del texto impreso</p>	
--	--	--	--	--

			<p>con el material incluido en su Centro de recursos en línea, y que a lo largo de sus páginas se ha destacado con el ícono que se muestra al costado.</p>	
<p>Neuroeducación y Realidad Aumenta</p>	<p>Herrera Calvopiña Maricel</p>	<p>Neuroeducación, realidad aumentada, desarrollo cognitivo, estrategias interactivas, aprendizaje</p>	<p>La obra denominada Neuroeducación y</p>	<p>https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/534/1130</p>

<p>da: Estrategi as Interacti vas para Potencia r el Desarroll o Cognitiv o en la Educaci ón Inicial</p>	<p>a Jimena , Grace Estefa nía Cácere s Cartag ena, María Asunci ón Basurt o Chavar ría, Marcel o Miguel Ruiz Ávila, Wimpe</p>	<p>inmersivo, tecnología educativa, motivación académica.</p>	<p>Realidad Aumentada : La investigació n titulada "Estrategia s Interactivas para Potenciar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial" examina la combinació n de la neurocienci a educativa y la tecnología</p>	
--	--	---	---	--

	<p>r David Mendo za Díaz, Leidy Lorena Baquer izo Holgui n y Mayra Aracely Zamor a Zambr ano. Año: 2025</p>		<p>emergente, particularm ente la realidad aumentada (RA), con el objetivo de potenciar el desarrollo cognitivo en estudiantes de nivel inicial. El propósito primordial de la investigació n es explorar la manera en que las</p>	
--	---	--	--	--

			<p>herramientas de Realidad Aumentada pueden ser empleadas para mejorar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los alumnos mediante metodologías pedagógicas interactivas y fundament</p>	
--	--	--	--	--

			<p>adas en principios neurocientíficos. La investigación se enfoca en cómo estas tecnologías pueden promover el aprendizaje de conceptos abstractos, respaldado por la neuroeducación para construir un ambiente de</p>	
--	--	--	---	--

			<p>aprendizaje más atractivo y eficaz. La metodología adoptada en este estudio es cuasiexperimental con un enfoque mixto, integrando técnicas cuantitativas y cualitativas para evaluar el efecto de la Realidad Aumentada</p>	
--	--	--	--	--

			<p>en el proceso de aprendizaje infantil. Se empleó una muestra de 120 alumnos de nivel inicial, divididos en dos grupos: uno que empleó recursos de Realidad Aumentada y otro que aplicó métodos pedagógicos convencionales</p>	
--	--	--	--	--

			<p>ales. El estudio incorporó evaluaciones pre y post intervención con el objetivo de cuantificar los progresos en las competencias cognitivas, el desempeño académico y la motivación. Adicionalm</p>	
--	--	--	--	--

			<p>ente, se llevaron a cabo entrevistas con los educadores y observacio nes directas en el aula con el objetivo de recolectar datos cualitativos acerca de la experiencia de los estudiantes con la</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Realidad Aumentada . Los descubrimientos fundamentales indicaron que la implementación de la Realidad Aumentada en el entorno educativo fomentó una comprensión más profunda de</p>	
--	--	--	--	--

			<p>conceptos abstractos, tales como formas, colores y relaciones espaciales, potenciando así el desempeño cognitivo y la motivación de los alumnos. Adicionalmente, se observó un incremento en la participación y el</p>	
--	--	--	---	--

			<p>disfrute de los niños en el proceso educativo, lo cual indica que las estrategias interactivas resultan eficaces para captar su atención y promover la adquisición de conocimiento. En resumen, esta investigación</p>	
--	--	--	---	--

			<p>n enfatiza la importancia de la neuroeducación y la Realidad Aumentada como instrumentos innovadores capaces de modificar el proceso de aprendizaje en la etapa inicial, proporcionando nuevas oportunidades</p>	
--	--	--	---	--

			des para estimular el desarrollo cognitivo de los alumnos y optimizar la comprensión de conceptos abstractos.	
El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el	Alejandra Hurtado Mazeyra, Olga Melina Alejandro-Oviedo	Digitalstorytelling, creatividad, realidad aumentada, 2D, educación infantil.	El uso del Digital Storytelling (DST) en la educación presenta grandes beneficios dado el carácter	http://dx.doi.org/10.6018/red.536641

desarrollo de la creatividad en la educación infantil	, Rosa Núñez-Pacheco y Julio Cabero Almenara. Año: 2023		multiformato que posee y la motivación que despierta en los estudiantes, especialmente del nivel infantil. El propósito de esta investigación consiste en analizar el uso del Digital Storytelling (DST) en sus	
---	--	--	---	--

			<p>versiones 2D y con Realidad Aumentada y establecer comparaciones entre ambas posibilidades para el desarrollo de la creatividad en el nivel preescolar. El tipo de diseño de esta investigación fue "preexperi</p>	
--	--	--	---	--

			<p>mental” del tipo pretest-postest.</p> <p>Los participantes fueron 70 niños de la “casa cuna” peruana, cuyas edades correspondían a los 5 y 6 años. El 44,3% eran niñas y el 55,7%, niños. Se aplicó un test de creatividad infantil. El</p>	
--	--	--	--	--

			<p>principal resultado que se obtuvo fue el incremento en las puntuaciones alcanzadas en el posttest en la modalidad 2D como 3D, se presentan diferencias más significativas en la experiencia</p>	
--	--	--	--	--

			de DST con realidad aumentada	
La eficacia de la realidad aumenta en las aulas de infantil: un estudio del aprendizaje de SVB y RCP en discente	Belmonte, Jesús López, Pozo Sánchez, Santiago y López Belmonte, Gema Año: 2018	Tecnología de la información, innovación educativa, educación sanitaria, realidad aumentada.	Este estudio evaluó la eficacia del uso de la Realidad Aumentada (RA) para enseñar protocolos de emergencia como Soporte Vital Básico (SVB) y Reanimación Cardiopulmonar (RCP) a niños de 5 años del	https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190431/LOPEZ_BELMONTE.pdf

s de 5 años.			nivel de educación infantil. Se empleó un diseño experimental con dos grupos: uno control (25 estudiantes) y otro experimental (24 estudiantes). Los resultados demostraron que los estudiantes que utilizaron recursos con RA obtuvieron mejores calificaciones y mostraron	
--------------	--	--	--	--

			<p>un aumento en la participación activa, autonomía, actitud positiva, motivación, interés y atención. Además, se promovió un aprendizaje colaborativo, ubicuo, significativo y basado en el enfoque constructivista. Esta investigación aporta evidencia sobre la efectividad de la</p>	
--	--	--	--	--

			<p>realidad aumentada como herramienta pedagógica innovadora en la enseñanza de contenidos complejos y vitales como los protocolos de emergencia en edades tempranas. Al incorporar tecnología inmersiva en el aula, se facilita el aprendizaje activo y contextuali</p>	
--	--	--	--	--

			<p>zado, desarrollan do no solo habilidades cognitivas, sino también socioemoci onales en los niños. Además, refuerza la idea de que la RA puede integrarse con éxito en el currículo de educación infantil para potenciar la autonomía, la toma de decisiones y el trabajo en equipo desde una</p>	
--	--	--	---	--

			edad temprana.	
Modelo de Realidad Aumentada para Aprendizaje de Niños en Edad Escolar	Raúl Marcelo Lozada Yáñez, Jonny Israel Guaiña Yungán, Patricio René Moreno Costales, Juan Carlos Santillán Lima. Año: 2022	Realidad Aumentada, Tecnología Educativa, Interacción Gestual, Cognición.	El presente trabajo de investigación se desarrolla en el contexto de la Realidad Aumentada (RA) e interacción gestual en el ámbito educativo, donde se observa una latente falta de investigacio	https://doi.org/10.55204/pmea.83

			<p>nes que orienten el adecuado diseño y desarrollo de este tipo de herramientas tecnológicas educativas para facilitar los procesos de aprendizaje de los estudiantes utilizando estos recursos.</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Por consiguiente, en esta investigación se ha desarrollado el modelo de Realidad Aumentada denominado "Model for Augmented Reality Applications with Gestural Interface for Children (MARAGIC)", que</p>	
--	--	--	---	--

			considera las características cognitivas de niños en edad escolar, su validación y aplicación en el diseño y desarrollo de dos Recursos Educativos Digitales (RED) que se emplean como herramientas de apoyo en	
--	--	--	---	--

			<p>dos casos de estudio donde participan estudiantes que asisten al 3° grado de Educación General Básica (EGB) en la ciudad de Riobamba –Ecuador. El trabajo pretende ser un aporte que oriente el adecuado diseño y</p>	
--	--	--	--	--

			<p>desarrollo de este tipo de herramientas tecnológicas educativas. Como método de estudio se utiliza un enfoque de investigación cualitativa en el que la recolección de datos se realiza mediante la aplicación de una</p>	
--	--	--	--	--

			encuesta con elementos de referencia a la percepción tanto a los niños participante s del estudio como a un grupo de docentes de nivel medio y superior frente a la utilización de los recursos	
--	--	--	--	--

			<p>basados en MARAGIC. Se realiza además un análisis cuantitativo que permite comparar el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de usar dichos recursos para los dos casos de estudio ejecutados. Los resultados</p>	
--	--	--	---	--

			señalan que los docentes encuestados perciben al modelo desarrollado como una oportunidad para mejorar los procesos de aprendizaje y que, la utilización de los recursos educativos desarrollados siguiendo	
--	--	--	---	--

			<p>las orientaciones del modelo MARAGIC mejora significativamente el rendimiento académico de los estudiantes participantes del estudio en sus clases de matemática. La aplicación de este tipo de recurso</p>	
--	--	--	--	--

			<p>facilita los procesos de aprendizaje de los niños, mismos que se muestran motivados y participan activamente en las actividades propuestas en los recursos educativos diseñados a partir del modelo.</p>	
--	--	--	---	--

<p>Guía para la revisión y el análisis documental: propuesta desde el enfoque investigativo</p>	<p>Martín ez-Corona, José Isaías; Palacios-Almón, Gloria Edith y Oliva-Garza, Dubelza Beatriz</p> <p>Año: 2023</p>	<p>Análisis documental, etapas de investigación, rigurosidad científica, revisión documental, análisis de contenido</p>	<p>El estudio aborda la importancia de la rigurosidad en cada fase de una investigación, con énfasis en el análisis documental. Reconoce que asumir una actitud comprometida durante tareas clave como la revisión de fuentes es esencial para garantizar la calidad investigativa. Se destaca la</p>	<p>https://raximhai.uaim.edu.mx/index.php/rx/article/view/219/199</p>
---	--	---	---	--

			<p>necesidad de que el profesor universitari o desarrolle competencias investigativas, siendo el análisis documental una etapa fundamental para ello. Como respuesta, se propone una guía metodológica desde un enfoque investigativo que oriente dicho proceso. La investigación se</p>	
--	--	--	--	--

			<p>enmarca en un enfoque cualitativo, basado en la búsqueda, organización y análisis de información teórica relevante. Los resultados se organizan en categorías que comprenden los fines, objetivos y estrategias del análisis documental, así como una propuesta</p>	
--	--	--	--	--

			<p>clara para su ejecución.</p> <p>Este trabajo constituye una valiosa herramienta metodológica tanto para investigadores noveles como para docentes formadores, ya que ofrece una guía concreta y estructurada para abordar el análisis documental con mayor profundidad.</p>	
--	--	--	--	--

			<p>d y sentido crítico. Promueve el desarrollo de habilidades investigativas que fortalecen la calidad académica y científica, y resalta la importancia de la reflexión y sistematización de esta etapa clave en cualquier estudio. Además, fomenta una práctica investigativa</p>	
--	--	--	--	--

			a más consciente, rigurosa y alineada con los objetivos del conocimiento académico.	
La Realidad Aumentada como herramienta de aprendizaje en Educación Infantil	Verónica Marín-Díaz, Juan M. Muñoz González y Esther Vega Gea.	Realidad aumentada, educación infantil, desarrollo curricular.	El aprendizaje en la etapa de infantil suele introducirse de manera lúdica, de cara a que el pequeño estudiante de manera inconscient	https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/17716/juanm5.pdf

	Año: 2016		e interiorice los contenidos que sustentarán su formación en las etapas superiores. El juego junto con el empleo de diversos materiales suelen ser los recursos que los docentes emplean para	
--	--------------	--	---	--

			<p>desarrollar el contenido curricular establecido para dicha etapa. Dentro de la intencionalidad del aprendizaje en la sociedad actual vemos que este se encuentra mediado por las tecnologías de la</p>	
--	--	--	---	--

			<p>información y la comunicación de manera relevante. Así el auge de las aplicaciones para diseñar materiales de diferente naturaleza, van proliferando de manera excelsa. Ese es el caso de los diversos</p>	
--	--	--	---	--

			<p>programas o APPs que se han creado para el diseño de la Realidad Aumentada . Sin embargo, ¿cómo se introducen en las dinámicas de las aulas de educación infantil? Traemos aquí una propuesta a través de la</p>	
--	--	--	---	--

			<p>cual se presenta el empleo de la Realidad Aumentada a través de la herramienta. Esta se ha denominado “El volcán”, teniendo como fin el trabajar el contenido relativo al área de conocimiento del entorno, en</p>	
--	--	--	---	--

			tercero de educación Infantil.	
Realidad aumentada para el aprendizaje de ciencias en niños de educación general básica	Rodríguez Lomuscio, J. P., Sánchez Illabaca, J. H., & Baloian Tataryan, N. Año: 2011	Realidad Aumentada Educación Básica Ciencias Naturales Videojuegos Educativos Computación Educativa Aprendizaje Interactivo	La presente memoria explora el uso de la realidad aumentada (RA) como una herramienta didáctica para apoyar el aprendizaje de ciencias en niños de Educación General Básica. Se	https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/104314

			<p>propone una aplicación interactiva que permite a los estudiantes visualizar fenómenos científicos mediante la superposición de imágenes virtuales en su entorno físico. El trabajo considera el diseño, desarrollo e implementa</p>	
--	--	--	--	--

			<p>ción de un prototipo educativo que busca estimular la motivación, mejorar la comprensión conceptual y favorecer el aprendizaje significativo en el área de las ciencias naturales. Se realizó una validación con</p>	
--	--	--	---	--

			<p>estudiantes de nivel primario, cuyos resultados preliminares mostraron un aumento en el interés y la participación activa durante la experiencia educativa con RA.</p>	
Estilos de aprendizaje y métodos	Saéz Lopez, José Manuel	Libro	<p>El presente tema aborda conceptos esenciales relativos al</p>	<p>https://books.google.com.pe/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=qbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false</p>

<p>de enseñanza.</p>	<p>Año: 2018</p>		<p>aprendizaje , tratando de analizar sus diferentes condiciones desde la perspectiva de diferentes teorías y sus implicaciones. Se abordan los diferentes tipos de aprendizaje , sus objetivos, estrategias y sus diferentes dominios. Un concepto clave a analizar</p>	
----------------------	------------------	--	--	--

			<p>son los estilos de aprendizaje , con importancia en procesos pedagógicos y en función de los estudiantes . Otros contenidos de importancia son los métodos de enseñanza; se abordan principalmente el método de lección magistral, de demostración, el</p>	
--	--	--	---	--

			<p>método de proyectos, el aprendizaje programado, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas y el método del caso.</p>	
<p>Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje</p>	<p>Santander Salmon, Erika Stephania y Schreiber Parra,</p>	<p>Motivación; aprendizaje; educación; rendimiento; conocimiento</p>	<p>Esta investigación adoptó un enfoque cualitativo con orientación fenomenológica. A través de</p>	<p>https://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-de-asuncion/trastornos-del-aprendizaje/importancia-de-la-motivacion-en-el-proceso-de-aprendizaje/103962467</p>

	<p>María José Año: 2022</p>		<p>entrevistas a docentes de educación básica y un cuestionari o estructurad o, se reafirmó que la motivación es un component e esencial en el proceso de enseñanza- aprendizaje . Se identificó que la</p>	
--	---	--	---	--

			<p>motivación tiene una influencia directa en el desempeño académico y en los estados psicoemoci onales de los estudiantes . Además, se subraya la relevancia de fomentar una actitud emocional positiva y</p>	
--	--	--	--	--

			<p>aplicar estrategias motivacionales que promuevan el desarrollo cognitivo de acuerdo con las necesidades del aula.</p>	
<p>Reimaginando juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social</p>	<p>UNESCO Año: 2021</p>	<p>—</p>	<p>La humanidad y el planeta enfrentan amenazas urgentes que requieren una acción</p>	<p>https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381560</p>

para la educación			conjunta e inmediata. La pandemia ha evidenciado nuestra vulnerabilidad e interconexión, subrayando la necesidad de reimaginar el futuro a través de la educación. Este informe de la Comisión	
-------------------	--	--	--	--

			<p>Internacion al sobre los Futuros de la Educación propone construir un nuevo contrato social para la educación, basado en los derechos humanos, la justicia social, la dignidad, la diversidad cultural, la solidaridad</p>	
--	--	--	---	--

			<p>y el cuidado. Este nuevo enfoque debe garantizar una educación de calidad para todos y potenciar su capacidad transforma dora hacia un futuro justo, pacífico y sostenible. Elaborado tras una consulta</p>	
--	--	--	--	--

			<p>mundial con la participación de un millón de personas, el informe invita a una reflexión y acción colectiva como punto de partida para transformar el sistema educativo a nivel global.</p>	
<p>Realidad Aumenta en la</p>	<p>Velasteguí López, Efraín; Acosta</p>	<p>Educación inicial; framework; herramienta informática;</p>	<p>La integración de la</p>	<p>http://scielo.sld.cu/pdf/sc/v18n1/2306-2495-sc-18-01-193.pdf</p>

<p>educación inicial para potenciar el aprendizaje y desarrollo infantil</p>	<p>Bones, Silvia; Estupiñan Guamani, Milena Aracely ; Ballesteros Casco, Tamar Año: 2025</p>	<p>innovación educativa; realidad aumentada</p>	<p>tecnología en la educación ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas décadas. En particular, la realidad aumentada (RA) ha emergido como una herramienta poderosa para enriquecer</p>	
--	--	---	---	--

			<p>el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversos niveles educativos. Este artículo propone un framework diseñado para facilitar la adopción de la realidad aumentada en la educación inicial, teniendo en</p>	
--	--	--	---	--

			<p>cuenta los aspectos pedagógicos, tecnológicos y organizativos. A través de un enfoque mixto, se identifican los factores clave que deben ser considerados para implementar con éxito la RA en el aula de educación</p>	
--	--	--	---	--

			<p>inicial. Se llevan a cabo dos fases la primera para el estudio de la bibliografía y obtención de las mejores prácticas y en la segunda para realizar la propuesta con una introducción práctica en una</p>	
--	--	--	---	--

			<p>herramienta informática para incorporar conocimientos en la etapa inicial sobre las relaciones lógico matemáticas y relaciones con el medio natural y cultura. Los resultados muestran una aceptación de la</p>	
--	--	--	--	--

			propuesta a partir del criterio de expertos.	
La realidad aumenta como recurso docente: Usos y posibilidades para el profesorado de educación inicial.	Carla A. Yandún-Cartagena, Margraethe Y. Paz-Alcívar, Cristina E. Moreno Yandún y	Tecnología educacional, Educación Inicial, innovación, PRISMA, recursos educativos.	En un mundo tecnológico, en el ámbito de la Educación Inicial, la adopción de nuevas tecnologías enfrenta barreras significativas, como la falta de formación	https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4219/4002

	<p>Oswal do F. Haro- Jácom e,</p>		<p>docente, recursos limitados y la ausencia de estrategias pedagógica s para integrarlas efectivame nte en el salón de clases. Esta revisión sistemática tiene como objetivo responder las siguientes interrogant</p>	
--	---	--	--	--

			<p>es: RQ1. ¿Qué habilidades pueden desarrollarse en los estudiantes de Educación Inicial a través del uso de la realidad aumentada?</p> <p>RQ2. ¿Cómo influye la realidad aumentada en la motivación de los</p>	
--	--	--	--	--

			<p>estudiantes en Educación Inicial? RQ3. ¿Cuáles son los desafíos y limitaciones que enfrenta el profesorado de Educación Inicial al implementar la realidad aumentada en el aula? RQ4. ¿De qué manera la</p>	
--	--	--	--	--

			<p>realidad aumenta- da puede integrarse con otras metodologí as pedagógi- cas en Educación Inicial para mejorar los resultados de aprendizaje ? La metodologí a utilizada con base en las cuatro etapas del</p>	
--	--	--	--	--

			<p>diagrama de flujo PRISMA: identificación, selección, elegibilidad e inclusión, los artículos indexados en las bases de datos Scopus, Scielo, Dialnet, tanto en inglés como en español, publicados entre el año</p>	
--	--	--	---	--

			<p>2019 hasta el año 2024. Los resultados de la búsqueda inicial se identificaron 100 artículos, de los cuales 20 cumplieron con los criterios de elegibilidad e inclusión. La realidad aumentada representa una herramienta</p>	
--	--	--	--	--

			a importante para transformar la enseñanza de la Educación Inicial, otorgando a los niños experiencia s inmersivas que estimulan su aprendizaje de manera significativa y su	
--	--	--	--	--

			desarrollo integral.	
--	--	--	-------------------------	--

Anexo 3 Fichas Bibliográficas

Autor: Israel Alejandro Altamirano Zanipatín

Año: 2022

Título: La realidad aumentada como herramienta de enseñanza en el aprendizaje de vectores.

Resumen:

La educación a nivel general está asumiendo un proceso de transformación por el inminente desarrollo tecnológico que existe en la actualidad, la inclusión de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza proporciona una perspectiva positiva en el aprendizaje de los estudiantes de educación media. La investigación radica en determinar la incidencia de la Realidad Aumentada como herramienta de enseñanza en el aprendizaje de vectores, para ello se plantea una investigación de tipo cuantitativo con alcance correlacional para establecer la relación entre las variables de estudio a través de pruebas estadísticas, el diseño de la investigación es cuasi experimental de preprueba y postprueba. Para el levantamiento de la información se aplica un cuestionario estructurado con escala de Likert validado por expertos en el ámbito educativo, los resultados obtenidos se los procesa mediante el software estadístico IBM SPSS Statistics 26. Las aplicaciones de Metaverse Studio, Blender y Unity fueron usadas para crear experiencias dinámicas en 2D y 3D, las mismas que fueron presentadas a los estudiantes para generar la interacción xiii a través del movimiento, rotación y giros de los objetos creados en

Realidad Aumentada, de esta manera los estudiantes pueden visualizar la experiencia en diferentes perspectivas a través de sus dispositivos tecnológicos. Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, se evidencio que el uso de la Realidad Aumentada incide de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes sobre en temas que presenten complejidad como el análisis vectorial, además esta herramienta tecnológica despierta el interés y motivación en los estudiantes a diferencia de la enseñanza basada en métodos tradicionalistas.

Link: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5e341cbb-f81e-4f08-a601-99cbc5ef099b/content>

Autor: Kevin Geancarlo Barroso Constante

Año: 2022

Título: La Realidad Aumentada en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Resumen: Se investiga el impacto de la realidad aumentada (RA) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, abordando el problema de la falta de participación y comprensión de los estudiantes en entornos educativos tradicionales. Se reconoce la importancia de adoptar enfoques innovadores que fomenten la interacción y el aprendizaje activo para superar estas limitaciones. La motivación de este estudio radica en explorar cómo la realidad aumentada puede enriquecer la experiencia educativa y mejorar la comprensión de conceptos complejos.

Link: <https://technologyrain.com.ar/index.php/trj/article/view/6/84>

Autor: Alegria Blázquez Sevilla.

Año: 2017

Título: Realidad aumentada en la educación

Cita: “A lo largo de estas páginas se han mostrado muchos ejemplos que demuestran que las posibilidades del uso educativo de la realidad aumentada son infinitas en cuanto a la imaginación del profesor y alumno se refiere. Entre los muchos valores añadidos que puede aportar la realidad aumentada a la educación se encuentran:

MOTIVACIÓN: el uso de una tecnología innovadora en el aula hace que la motivación del alumno aumente enormemente.

TRABAJO COLABORATIVO: la realidad aumentada a través de sus aplicaciones y el uso de los dispositivos necesarios representa un recurso muy apropiado para realizar actividades entre alumnos, facilita en trabajo en grupo.

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO POR PARTE DEL ALUMNO: si desde el primer momento se hace partícipe al alumno, se le guía en el manejo de aplicaciones sobre realidad aumentada y tiene a su disposición los dispositivos adecuados podrá aprender descubriendo paso a paso y como partícipe del proceso, no solo como mero espectador u observador de la

información adicional que presenta esta tecnología.” pag.25

Link: https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf

Autor: Vanessa Xiomara Collaguazo Guevara

Año: 2022

Título: Enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky y las relaciones interpersonales

Resumen: El proyecto de investigación tuvo como finalidad analizar el enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky y las relaciones interpersonales. La investigación se realizó en base a documentación bibliográfica debido a la pandemia del COVID-19. El estudio de investigación se centró en el enfoque cualitativo, diseño no experimental y tipo transversal con un nivel de profundidad de carácter descriptivo. Se realizó un análisis bibliográfico de los materiales publicados en el estado del arte, se accedió a libros, tesis y revistas científicas. El instrumento empleado para la recopilación de datos fue fichaje que reunió la información adecuada para la elaboración de los contenidos. Los resultados obtenidos denotan que el enfoque pedagógico sociocultural de Vygotsky aporta a las relaciones interpersonales mediante el proceso de socialización e internalización que contribuye a la interacción con otros individuos en un entorno social.

Link: <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0f38c06f-7193-4c34-847e-5b226666c64c/content>

Autor: Jandry Alexander Esquivel Namuche & Heberth Ivan Vilchez Vasquez,

Año: 2023

Título: Realidad aumentada para el aprendizaje de inglés en alumnos de 5 años de una IE Pública, Piura 2023

Resumen: El objetivo de esta investigación fue determinar la mejora del aprendizaje del idioma inglés con el uso de realidad aumentada. La metodología de investigación fue de tipo aplicada, de diseño cuasi-experimental. Para la cual se tomó una muestra de quince (15) estudiantes tanto para el grupo control y quince (15) estudiantes para grupo experimental, los cuales fueron evaluados en un proceso de pre test y pos test, luego los resultados de dichos grupos fueron comparados, grupo control fueron estudiantes que aprendieron inglés con el método tradicional y grupo experimental fueron estudiantes que aprendieron inglés con el uso de la aplicación, al comparar los resultados de ambos grupos se pudo demostrar a través de la estadística que los estudiantes que aprendieron con la aplicación demostraron tener un mejor rendimiento académico tanto en Listening con 14 puntos de mejora, Writing de igual forma con 14 puntos y Speaking obtuvo 22 puntos de mejora en comparación al grupo control, llegando a concluir que el uso de la realidad aumentada para aprender inglés fue de mucho beneficio para los estudiantes de 5 años de la IE PNP BACILIO RAMIREZ PEÑA.

Link:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/127226/Esquivel_NJ_A-Vilchez_VHI-SD.pdf

Autor: Carla A. Yandún-Cartagena; Margrathe Y. Paz-Alcívar; Cristina E. Moreno-Yandún; Oswaldo F. Haro-Jácome.

Año: 2025

Título: La realidad aumentada como recurso docente: Usos y posibilidades para el profesorado de educación inicial.

Resumen: Esta publicación de la *Revista Pedagógica de la Universidad de Cienfuegos* presenta una revisión sistemática sobre cómo la realidad aumentada puede mejorar la educación en el nivel inicial, en un tiempo donde la tecnología avanza rápidamente y es necesario actualizar la forma de enseñar. El estudio señala que todavía existen dificultades para usar esta herramienta en el aula, como la falta de preparación de los docentes, pocos recursos disponibles y la ausencia de métodos adecuados para integrarla en las clases. Para analizar esta situación se revisaron artículos que mostraron resultados, que demuestran que la realidad aumentada ofrece grandes oportunidades para que los niños aprendan de manera más activa, con experiencias que estimulan su curiosidad y desarrollo, y que, si se usa junto con otras estrategias pedagógicas, puede mejorar mucho el aprendizaje en las aulas de inicial.

Link: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4219/4002>

Autor: Efraín Velasteguí López; Silvia Acosta Bones, Milena Aracely Estupiñan Guamani, Tamara Ballesteros Casco.

Año: 2025

Título: Realidad aumentada en la educación inicial para potenciar el aprendizaje y desarrollo infantil.

Cita: “Esta tecnología permite superponer elementos digitales en el entorno real, creando experiencias de aprendizaje interactivas que pueden captar la atención de los niños y mejorar su comprensión de conceptos abstractos. Según Akçora y Aydın, (2021) la RA puede transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia más dinámica y atractiva, lo que resulta crucial en las primeras etapas del desarrollo infantil.” pag.195

Link: <http://scielo.sld.cu/pdf/sc/v18n1/2306-2495-sc-18-01-193.pdf>

Autor: Raúl Marcelo Lozada Yáñez; Jonny Israel Guaiña Yungán; Jaime David Camacho Castillo y Juan Carlos Santillán Lima.

Año: 2025

Título: Modelo de Realidad Aumentada para Aprendizaje de Niños en Edad Escolar

Resumen: Esta investigación se enmarca en el uso de la Realidad Aumentada y la interacción gestual en el ámbito educativo, abordando la falta de estudios que orienten el diseño y la aplicación efectiva de estas herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El propósito del trabajo es ofrecer una base que sirva de guía para el desarrollo adecuado de recursos educativos digitales con estas características. Los resultados evidencian que los docentes valoran positivamente el modelo propuesto como una estrategia útil para fortalecer la enseñanza, mientras que los estudiantes no solo mejoraron su desempeño en matemáticas, sino que también mostraron mayor motivación y participación activa durante las actividades.

Link:

<https://puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/pmea/catalog/view/83/232/40>

2

Autor: Núria Hernández-Sellés; Pablo César Muñoz-Carril y Mercedes González-Sanmamed.

Año: 2024

Título: Aprendizaje colaborativo en entornos digitales

Resumen: Este estudio analiza cómo la incorporación de las tecnologías permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos reales. No obstante, se destaca que el verdadero compromiso no debe limitarse al desarrollo de habilidades técnicas, sino que debe integrar una visión humanista que responda a los desafíos actuales. En este marco, el aprendizaje colaborativo se presenta como una estrategia clave, ya que promueve tanto el crecimiento individual a través del trabajo en grupo, como la formación de una cultura colaborativa apoyada en medios digitales. Esta competencia, reconocida como esencial en el siglo XXI, es valorada tanto en el ámbito académico como en el profesional. El texto subraya la importancia de capacitar al docente para que pueda integrar estas prácticas de manera efectiva, de este modo, el trabajo colaborativo adquiere mayor relevancia cuando se busca una enseñanza centrada en lo humano, con base en evidencias que articulan conocimiento, pedagogía y desarrollo socioemocional.

Link: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331477742001/331477742001.pdf>

Autor: José Manuel Saéz López

Año: 2018

Título: Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza

Cita: “Las Estrategias de Aprendizaje son las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y/o la utilización de información o conocimientos (Nisbet y Shucksmith, 1986).

Díaz Barriga y Hernández Rojas (2010:179) destacan las características de las Estrategias de Aprendizaje:

- Son procedimientos flexibles que pueden incluir técnicas u operaciones específicas.
- Su uso implica que el aprendiz tome decisiones y las seleccione de forma inteligente de entre un conjunto de alternativas posibles, dependiendo de las tareas cognitivas que le planteen, de la complejidad del contenido, situación académica en que se ubica y su autoconocimiento como aprendiz.
- Su empleo debe realizarse en forma flexible y adaptativa en función de condiciones y contextos.
- Su aplicación es intencionada, consciente y controlada. Las estrategias requieren de la aplicación de conocimientos metacognitivos, de lo contrario se confundirán con simples técnicas para aprender.”

Link:

https://books.google.com.pe/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Autor: Hurtado-Mazeyra, A., Alejandro-Oviedo, O. M., Núñez-Pacheco, R., & Cabero Almenara, J.

Año: 2023

Título: El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la creatividad en la educación infantil.

Resumen: La investigación compara el uso del Digital Storytelling en formato 2D y con Realidad Aumentada para fomentar la creatividad en niños de nivel preescolar. Los resultados muestran mejoras en ambos casos, pero con mayor impacto en el grupo que utilizó la versión con RA, evidenciando su potencial para enriquecer experiencias educativas y estimular el pensamiento creativo.

Link: <http://dx.doi.org/10.6018/red.536641>

Autor: López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., & López Belmonte, G.

Año: 2019

Título: La eficacia de la realidad aumentada en las aulas de infantil: un estudio del

aprendizaje de SVB y RCP en discentes de 5 años

Resumen: El estudio demuestra que la realidad aumentada mejora significativamente el aprendizaje de protocolos de emergencia (SVB y RCP) en niños de 5 años. Los resultados evidencian mayores niveles de participación, autonomía, motivación e interés en el grupo experimental, promoviendo un aprendizaje colaborativo, significativo y activo desde un enfoque constructivista.

Link:

https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190431/LOPEZ_BELMONTE.pdf

Autor: Verónica Marín-Díaz, Juan. M. Muñoz González y Esther Vega Gea

Año: 2016

Título: La realidad aumentada como herramienta de aprendizaje en educación infantil

Resumen: El artículo propone el uso de la realidad aumentada como recurso didáctico en la educación infantil, específicamente mediante la aplicación “El volcán”, orientada al área de conocimiento del entorno. Se destaca la importancia del juego y la tecnología como mediadores del aprendizaje, promoviendo experiencias lúdicas y significativas a través del uso de TIC en el aula.

Link: <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/17716/juanm5.pdf>

Autor: Erika Stephania Santander Salmon y María José Schreiber Parra

Año: 2022

Título: Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje.

Resumen: El estudio resalta la importancia de la motivación como un factor clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que influye directamente en el rendimiento académico y en el bienestar emocional de los estudiantes. A partir de entrevistas y cuestionarios aplicados a docentes, se evidencia la necesidad de implementar estrategias motivacionales que favorezcan el desarrollo cognitivo en el aula.

Link: <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-de-asuncion/trastornos-del-aprendizaje/importancia-de-la-motivacion-en-el-proceso-de-aprendizaje/103962467>

Autor: Garay Huaromo, Frank Roger

Año: 2020

Título: Realidad aumentada para el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología de la Institución Educativa Inicial N° 606, Puente Piedra

Resumen: La investigación demuestra que el uso de la realidad aumentada como

recurso pedagógico mejora significativamente el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de Ciencia y Tecnología, alcanzando altos niveles de logro. Se respalda en un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental, usando la plataforma Unity para el desarrollo de la aplicación educativa.

Link: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/75218>

