

UNIVERSIDAD PUBLICA DE EL ALTO
DIRECCION DE POSTGRADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE FORMACION Y POSTGRADO E INVESTIGACION
CEFORPI



TESIS DE GRADO

**“REALIDAD VIRTUAL COMO APOYO AL APRENDIZAJE DE ARTES
PLÁSTICAS Y VISUALES PARA LA UNIDAD EDUCATIVA JAPÓN EN 6TO DE
PRIMARIA”**

Postulante: Omar Huañapaco Catari

Tutor Metodológico: Ing. Dionicio Henry Pacheco Rios

Tutor Revisor: Ing. Yolanda Escobar Mancilla

Tutor Especialista: Lic. Santos Zenón Quispe Apaza

EL ALTO-BOLIVIA

2022

RESUMEN

La presente tesis plantea el uso de tecnologías emergentes, concretamente el uso de Realidad Virtual como método de apoyo en el aprendizaje de artes plásticas y visuales, en la unidad educativa "Japón". Por lo tanto, se usó métodos de obtención de datos (evaluación) para su factibilidad de uso.

El capítulo uno presenta los objetivos trazados, problemas a resolver, la hipótesis que se planteó, como también la inclusión de una metodología correspondiente a la presente tesis.

El capítulo dos se da conocer los conceptos para la comprensión de la presente tesis, palabras claves como educación, realidad virtual, métodos de uso, metodología científica, (ev's) por Kaur, herramientas, métricas y método de costos.

El capítulo tres presenta el desarrollo y la aplicación de la metodología elegida para el desarrollo del prototipo, se identifica los actores las descripciones de caso de Uso.

El capítulo cuatro desarrolla y aplica las métricas de calidad, se toma en cuenta la ISO 9126. el modelo de costos COCOMO II, factibilidad, mantenibilidad, portabilidad, funcionabilidad usabilidad.

En capítulo cinco muestras la prueba de hipótesis mediante T-Student demostrando si la hipótesis es aceptada o rechazada.

En el capítulo seis presentan las Conclusiones, se toma en cuenta los objetivos Cumplidos y las recomendaciones para futuros trabajos.

Palabras claves: Realidad virtual, aprendizaje, artes plásticas