



Estrategia educativa mediante la realidad virtual como medio para promover la no violencia como una exposición de arte Inversivo en la Unidad Educativa Alberto Enríquez del Cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura- Ecuador, durante el período junio-diciembre 2024.

## TESIS DE MAESTRÍA

que para obtener el Grado de MSc.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA DIGITAL

PRESENTA

Quilumba Delgado Johnny Xavier

ASESOR

María Alicia Alemán Castillo

México, 2024

La presente Tesis de Maestría debe ser citada como:

Quilumba Delgado, Johnny Xavier 2025. Estrategia educativa mediante la realidad virtual como medio para promover la no violencia como una exposición de arte Inversivo en la Unidad Educativa Alberto Enríquez del Cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura - Ecuador, durante el período junio-diciembre 2024. [Tesis de Maestría. Universidad de Investigación e Innovación de México-UIIX].



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)Se permite la reproducción total o parcial y la comunicación pública de la obra con reconocimiento de la autoría. No se permite el uso comercial ni la creación de obras derivadas.

**Resumen.**

La investigación plantea la implementación de la realidad virtual (RV) como una estrategia innovadora para promover la no violencia en entornos educativos, específicamente a través de una exposición de arte inmersivo en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, durante el año 2024. El problema central identificado es la persistencia de actitudes violentas en las aulas y la necesidad de estrategias pedagógicas que sensibilicen a los estudiantes sobre valores de convivencia pacífica. Frente a esta problemática se propone la hipótesis de que la Realidad Virtual, al ofrecer experiencias inmersivas y transformadoras, pueden influir positivamente en las actitudes de los estudiantes hacia la no violencia dentro del aula. El diseño metodológico combina enfoques cuantitativos y cualitativos, mediante la aplicación de encuestas pretest y posttest, así como observación directa durante la exposición. Los resultados evidencian cambios significativos en la comprensión y percepción de los estudiantes sobre la no violencia, demostrando la efectividad del arte inmersivo como medio educativo. Las conclusiones confirman que la RV es una herramienta poderosa para la sensibilización y transformación de actitudes, fortaleciendo valores de respeto y empatía. Además, la propuesta demuestra potencial para ser replicada en otros contextos educativos, contribuyendo a la construcción de ambientes escolares inclusivos y armónicos. Este estudio representa un aporte significativo al campo educativo, al integrar tecnología y arte en soluciones prácticas para problemáticas sociales, con el objetivo de fomentar un cambio cultural positivo en las nuevas generaciones.

**Palabras clave:** Realidad virtual, arte inmersivo, sombras, no violencia.

**Abstract.**

The research proposes the implementation of virtual reality (VR) as an innovative strategy to promote non-violence in educational environments, specifically through an immersive art exhibition at Unidad Educativa Alberto Enríquez, located in the Antonio Ante canton, Imbabura province, during the year 2024. The central problem identified is the persistence of violent attitudes in classrooms and the need for pedagogical strategies that raise students awareness of the values of peaceful coexistence. In response to this problem, the hypothesis suggests that Virtual Reality, by offering immersive and transformative experiences, can positively influence students' attitudes towards non-violence within the classrooms. The methodological design combines both quantitative and qualitative approaches, through the use of pretest and posttest surveys, as well as direct observation during the exhibition. The results show significant changes in students' understanding and perception of non-violence, demonstrating the effectiveness of immersive art as an educational medium. The conclusions confirm that VR is a powerful tool for raising awareness and transforming attitudes, reinforcing values such as respect and empathy. Additionally, the proposal shows potential for replication in other educational contexts, contributing to the creation of inclusive and harmonious school environments. This study represents a significant contribution to the educational field by integrating technology and art into practical solutions for social issues, aiming to foster positive cultural change in new generations.

Keywords: Virtual reality, immersive art, shadows, non-violence.

**Agradecimientos.**

Primero, me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que me han acompañado y apoyado en el desarrollo de esta tesis.

Agradezco profundamente a los docentes, por su orientación, apoyo constante y paciencia durante todo el proceso de investigación. Sus valiosas sugerencias y comentarios han sido fundamentales para el éxito de este trabajo.

A los compañeros directivos de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, por brindarme la oportunidad de desarrollar esta investigación en la institución y por su apoyo logístico y administrativo durante el proceso.

Quiero agradecer también a mis padres Adolfo Quilumba y Bertha Delgado, y especialmente a mi hijo Jason Xavier Quilumba Arcos por ser el motor que me impulsa a seguir adelante, a mi amada esposa Isabel Arcos mi eterna compañera de viaje, por su comprensión, paciencia y apoyo incondicional a lo largo de este proceso llamado vida. Sin su respaldo, este trabajo no habría sido posible.

Finalmente, a mis princesas Dayanna y Karoline que, mediante su apoyo emocional, su amor, sus buenas vibras y compañía me han dado la fuerza para culminar con este proceso, los amo.

**Dedicatorias.**

A la Vida, al universo, a mi yo terrenal por guiarme en cada paso de este camino y permitirme llegar hasta aquí.

A mis padres, cuya dedicación, amor y sacrificio han sido el pilar fundamental en mi vida. Este logro es un reflejo de su amor, sus enseñanzas y apoyo incondicional.

A mi esposa y mis 3 hijos quienes conforman mi familia, por su comprensión, paciencia y aliento constante, incluso en los momentos más desafiantes.

Y a mí mismo, por creer en mis sueños, por no rendirme ante los desafíos y por demostrar que con esfuerzo y perseverancia todo es posible.

## ÍNDICE GENERAL

### Contenido

INTRODUCCIÓN.....	11
Capítulo 1. Proyección de la investigación .....	13
1.1 Línea de investigación y su ámbito de estudio.....	13
1.2 Planteamiento del problema.....	13
1.3 Formulación del problema (Pregunta de investigación).....	16
1.4 Justificación.....	16
1.5. Objeto de estudio.....	18
1.6. Campo de acción.....	18
1.7. Objetivos.....	19
1.7.1. Objetivo General.....	19
1.7.2. Objetivos específicos .....	19
1.8. Hipótesis.....	19
1.9. Alcance temático.....	19
1.10. Delimitación Espacial y Temporal.....	20
CAPÍTULO 2. Fundamentos Teóricos Referenciales .....	21
2.1. Estado del arte (Marco Histórico y Actual) .....	21
2.2. Marco Teórico.....	23
Estrategia educativa.....	23
La realidad virtual como herramienta educativa.....	24
Beneficios de Realidad Virtual en la educación .....	24
Arte digital y experiencias inmersivas .....	25
La realidad virtual en la educación artística .....	26
Beneficios del uso de la Realidad Virtual en las exposiciones artísticas .....	26
Fundamentos Psicológicos y Pedagógicos .....	27
Violencia escolar .....	28
Tipos y Causas de la violencia en el entorno escolar.....	29
Impacto de la violencia en el proceso educativo .....	29
El papel de la realidad virtual en el aprendizaje emocional y social .....	29
El arte inmersivo como herramienta de activismo y conciencia social.....	30
El cartel educativo como medio visual de concienciación.....	30
Características del cartel educativo .....	31
Beneficios del cartel artístico .....	31

Integración de la realidad virtual y los carteles en campañas escolares de prevención .....	32
2.3. Marco Conceptual .....	33
2.4. Marco Contextual .....	35
2.5. Marco Legal y Normativo. ....	35
Capítulo 3. Fundamentos metodológicos y resultados de investigación .....	39
3.1. Cuadro Operacionalización de variables .....	39
3.2. Diseño metodológico. ....	42
3.2.1. Definición del enfoque, diseño y tipo de investigación de la tesis .....	42
3.2.2. Definición de métodos, técnicas e instrumentos de obtención de datos .....	44
3.2.3. Desarrollo de los instrumentos de obtención de datos .....	45
3.2.4. Determinación de la muestra y su criterio de selección .....	46
3.3. Trabajo de campo (o Presentación de evidencias, si corresponde) .....	48
3.3.1. Aplicación de los instrumentos .....	49
3.4. Análisis de los resultados en los datos obtenidos.....	51
3.5 Redacción de resultados y discusión .....	52
Capítulo IV: PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN .....	58
4.1. Fundamentación de la propuesta de transformación .....	59
4.2. Estructura de la propuesta de transformación.....	59
4.3 Aparato Teórico, Conceptual y Referencial.....	60
4.4 Sustentos del Marco de Investigación y Relación con el Diagnóstico.....	63
4.5 Impacto Esperado .....	64
4.6 Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación .....	67
Presentación de la sala virtual.....	75
CONCLUSIONES.....	87
RECOMENDACIONES.....	89
BIBLIOGRAFÍA.....	91
ANEXOS .....	98
Estructura encuestas pretest.....	98
Validación de la propuesta .....	103
Autorización para realizar las encuestas.....	104

**Índice de figuras.**

<b>Figura</b>	<b>Título</b>	<b>Página</b>
Figura 1	Estudiantes	19
Figura 2	Nivel de conocimiento previo sobre la No Violencia:	30

**Índice de gráficas.**

<b>Gráfica</b>	<b>Título</b>	<b>Página</b>
Gráfica 1	Estudiantes	19
Gráfica 2	Nivel de conocimiento previo sobre la No Violencia:	30
Gráfica 3	Valoración de la experiencia de aprendizaje	31
Gráfica 4	Cambio de actitudes hacia la No Violencia	31
Gráfica 5	Valoración de la experiencia virtual	32
Gráfica 6	Nivel de comprensión tras la exposición	33
Gráfica 7	Opinión sobre la Realidad Virtual como Herramienta Educativa	33

**Índice de tablas.**

<b>Tabla</b>	<b>Título</b>	<b>Página</b>
Tabla 1	Matriz de Operacionalización de variables	13
Tabla 2	Población	19

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la tecnología de la realidad virtual (RV) ha emergido como una herramienta innovadora con múltiples aplicaciones en diversos campos, entre ellos la educación y el arte. Su capacidad para generar entornos inmersivos tridimensionales ha transformado significativamente la manera en que las personas experimentan y se relacionan con las obras artísticas, abriendo un abanico de posibilidades para la expresión creativa, la comunicación visual y la vivencia emocional de los contenidos.

Históricamente, el arte ha sido un reflejo de la evolución humana y tecnológica, desde las primeras manifestaciones rupestres hasta las instalaciones digitales contemporáneas. En cada etapa, los artistas han explorado distintas formas de representar ideas, emociones, contextos sociales y vivencias personales. En este sentido, la integración de la realidad virtual al ámbito artístico constituye un hito en la transformación del rol del espectador, quien deja de ser un observador pasivo para convertirse en un participante activo dentro de la obra, interactuando con el espacio, los elementos visuales. Esta interacción activa no solo redefine la experiencia estética, sino que también amplía los límites tradicionales del arte y abre paso a nuevas formas de participación colectiva.

Este estudio se enmarca en la línea de investigación sobre tecnología y arte digital, abordando el impacto de la realidad virtual en la creación artística, su relación con la educación y la promoción de la no violencia. El uso de exposiciones inmersivas con contenidos artísticos permite no solo una estimulación sensorial intensiva, sino también el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de la cultura de paz desde una perspectiva pedagógica e interdisciplinaria.

El presente trabajo se estructura en cinco capítulos. En el Capítulo 1, presenta la proyección de la investigación, abordando el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos, la hipótesis y el alcance temático. En él se inscribe el estudio en la línea de investigación de Tecnología, Innovación, y Sociedad, argumentando la pertinencia de utilizar la realidad virtual como herramienta educativa y artística para la prevención de la violencia escolar.

En el Capítulo II, desarrolla el enfoque metodológico adoptado, describiendo el tipo de investigación, los instrumentos aplicados, la población participante y los métodos de análisis utilizados.

En el Capítulo III, se analizan los resultados obtenidos, los cuales evidencian el impacto positivo del uso de experiencias inmersivas en la sensibilización de los estudiantes frente a la violencia.

Finalmente, el Capítulo IV propone una estrategia educativa basada en una exposición de arte inmersivo desarrollada con realidad virtual, la cual busca fomentar una cultura de paz, contribuyéndose en una propuesta transformadora para el contexto educativo ecuatoriano.

A través de este estudio, se busca contribuir al conocimiento sobre la realidad virtual como un medio para el desarrollo artístico y educativo, destacando su potencial para promover experiencias inmersivas que fomenten la creatividad, la reflexión y valores como la empatía y la no violencia.

## **Capítulo 1. Proyección de la investigación.**

La presente investigación busca trascender el ámbito de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” para convertirse en un modelo replicable en otras instituciones educativas del cantón Antonio Ante y la provincia de Imbabura. La aplicación de estrategias educativas basadas en realidad virtual y arte inmersivo se proyecta como una herramienta innovadora para fortalecer la educación en valores, particularmente en la promoción de la no violencia. A mediano plazo, se prevé la generación de capacitaciones docentes y la integración de la propuesta en el currículo institucional. A largo plazo, se aspira a que la experiencia contribuya al desarrollo de programas provinciales y nacionales que empleen tecnologías emergentes para fomentar la convivencia pacífica y el respeto mutuo en el ámbito escolar y comunitario.

### **1.1 Línea de investigación y su ámbito de estudio.**

Innovación educativa y uso de tecnologías emergentes para la enseñanza y formación de valores.

El presente trabajo se enmarca en el contexto educativo formal, específicamente en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2024. El estudio se centra en la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la realidad virtual con el objetivo de promover la cultura de la no violencia, utilizando como recurso principal una exposición de arte inmersivo dirigida a la comunidad estudiantil.

### **1.2 Planteamiento del problema.**

#### **Contexto general del problema**

El desarrollo tecnológico ha revolucionado diversos ámbitos de la sociedad, y la educación no ha sido una excepción. La realidad virtual emerge como una herramienta transformadora, capaz de generar experiencias inmersivas que redefinen los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el campo de la educación artística, su aplicación ha abierto

nuevas posibilidades para la apreciación estética, la creatividad y la interacción con las manifestaciones culturales, como lo demuestran proyectos pioneros en museos y galerías virtuales (Innovación, 2021).

### **Situación problemática**

A pesar de su potencial, existe una brecha significativa en la investigación sobre cómo esta tecnología puede influir no solo en el aprendizaje técnico o histórico del arte, sino también en la formación de valores sociales, específicamente en la promoción de la no violencia. En muchos entornos escolares, persisten actitudes de discriminación, intolerancia y falta de empatía entre los estudiantes, lo que subraya la importancia de buscar metodologías que refuercen el respeto y la convivencia pacífica. La educación artística, al ser un medio expresivo y reflexivo, puede desempeñar un papel clave en este propósito; la realidad virtual se perfila como una herramienta capaz de potenciar dicho impacto.

### **Sustento científico y teórico**

La neurociencia y la psicología clínica respaldan esta estrategia, indicando que la realidad virtual puede modificar drásticamente la forma en que una persona agresiva reconoce emociones como el miedo. Su capacidad para inducir cambios de comportamiento y actitud la convierte en una herramienta única en la prevención de la violencia entre pares, al mejorar la empatía hacia las víctimas.

### **Antecedentes internacionales**

A nivel mundial, la realidad virtual inmersiva encarnada se utiliza en diversas instancias, desde capacitaciones para uniformados en Australia y Estados Unidos hasta la prevención del acoso laboral en Canadá y Malasia. En el Reino Unido y España, se implementa para combatir el acoso escolar y fomentar la inclusión laboral de personas con capacidades diferentes (Braga, 2023).

### **Innovaciones en el ámbito artístico**

La realidad virtual no solo se utiliza en videojuegos y simulaciones, sino que también está siendo adoptada por artistas para crear experiencias innovadoras. Esta tecnología permite fusionar disciplinas como pintura, escultura, música y narrativa en una sola experiencia inmersiva, generando un impacto multisensorial en los espectadores. Diferentes museos y galerías de arte están adoptando la realidad virtual para llegar a audiencias globales; por ejemplo, el Louvre y el Museo Británico han lanzado recorridos virtuales que permiten explorar sus colecciones en detalle.

### **Aplicaciones y beneficios educativos**

Uno de los usos más comunes de la realidad virtual en el arte es la creación de museos virtuales. Estos espacios no solo ofrecen accesibilidad, sino también contextos históricos y explicaciones adicionales que enriquecen la experiencia. Además, la posibilidad de interactuar con la obra en tiempo real añade un componente de personalización y participación difícil de lograr con medios tradicionales.

### **Proyecciones y tendencias**

El futuro de la realidad virtual y el arte es prometedor. A medida que la tecnología avanza, las experiencias virtuales serán más realistas y envolventes, lo que ampliará las posibilidades expresivas de los artistas y permitirá a los espectadores explorar un mundo creativo sin límites. Desde obras tridimensionales hasta exposiciones virtuales, la realidad virtual está redefiniendo los límites del arte.

### **Contexto local**

En la Unidad Educativa Alberto Enríquez, la asignatura de Educación Artística ha sido abordada tradicionalmente desde un enfoque técnico-histórico, sin aprovechar plenamente su capacidad para generar conciencia crítica sobre problemáticas como la violencia.

### **Uso actual de la tecnología en la institución**

Aunque la realidad virtual ha demostrado ser una herramienta poderosa para crear experiencias educativas inmersivas (León, 2005; Davies, 1998), en la institución su uso

se ha limitado a contextos recreativos, sin integrarla como un recurso pedagógico estratégico.

### **Oportunidad de investigación**

Esta situación evidencia una oportunidad para explorar cómo la aplicación de la realidad virtual, dentro de un enfoque artístico y social, puede contribuir al fortalecimiento de valores como la empatía, el respeto y la no violencia en el entorno escolar, ofreciendo una propuesta innovadora con potencial de impacto a nivel institucional y comunitario.

### **1.3 Formulación del problema (Pregunta de investigación).**

¿Cómo contribuir a la prevención de la violencia en el aula de clases de los estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura -Ecuador, durante el período junio-diciembre 2024?

### **1.4 Justificación.**

La violencia en los entornos educativos es un problema global que afecta la convivencia y el desarrollo de los estudiantes. Según la UNESCO (2023), la promoción de la no violencia en las aulas es fundamental para fomentar valores de paz, respeto y cooperación. En este contexto, la realidad virtual se presenta como una herramienta innovadora con el potencial de transformar la enseñanza al proporcionar experiencias inmersivas que favorecen la sensibilización y el aprendizaje significativo.

El estudio se sustenta en enfoques teóricos sobre el impacto de la realidad virtual en la educación y la formación de valores. Investigaciones previas han demostrado que la inmersión en entornos virtuales puede incrementar la empatía y la comprensión hacia temas de justicia social y violencia (Di Franco, 2020). Asimismo, las metodologías narrativas aplicadas a la educación han evidenciado que los entornos interactivos potencian la reflexión y la construcción de conocimientos en los estudiantes.

Sin embargo, la mayoría de estos estudios se han centrado en la educación general, dejando un vacío en la aplicación de la realidad virtual en la enseñanza artística y su

relación con la promoción de la no violencia. Desde el punto de vista práctico, esta investigación introduce una metodología innovadora que aprovecha la realidad virtual para mejorar la enseñanza artística y promover la no violencia en el aula.

La realidad virtual no solo permite visualizar y experimentar situaciones de conflicto desde una perspectiva segura y controlada, sino que también facilita la expresión artística de los estudiantes mediante la creación de obras artísticas que reflejen su visión sobre la paz y la convivencia. Según Argello (2022), la realidad virtual fomenta la creatividad y la experimentación, permitiendo que los estudiantes exploren nuevas formas de comunicación artística con impacto social.

La investigación tiene una relevancia significativa en el ámbito social, ya que busca contribuir a la formación de ciudadanos conscientes y comprometidos con la no violencia. En la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” del cantón Antonio Ante, los estudiantes de Primero de Bachillerato BGU serán los principales beneficiarios de esta propuesta, al acceder a un modelo educativo que combina arte y tecnología para la sensibilización y prevención de la violencia.

Además, el estudio se alinea con el Objetivo 2.4 del Plan Nacional Toda una Vida, que impulsa el ejercicio pleno de los derechos culturales y la promoción de espacios de expresión e identidad (Ecuador, 2017).

Desde la perspectiva metodológica, esta investigación plantea la integración de la realidad virtual en la enseñanza artística como una estrategia para evaluar su impacto en la percepción y promoción de la no violencia. Se explorarán diferentes herramientas tecnológicas para diseñar experiencias inmersivas y se implementarán técnicas de evaluación para medir el efecto de la realidad virtual en el aprendizaje y en el cambio de actitudes de los estudiantes. Este enfoque interdisciplinario permitirá desarrollar nuevas formas de enseñanza, evaluación y escalabilidad en programas educativos futuros (Irigoyen, 2021).

En el contexto de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, se ha identificado que, a pesar del interés por incorporar metodologías innovadoras, aún no se han implementado

estrategias que combinen tecnología inmersiva y formación en valores desde el área de educación artística. Esta situación representa una oportunidad valiosa para aplicar a una propuesta pedagógica que no solo dinamice los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también responda a problemáticas reales como la violencia escolar. Así, el presente estudio busca aportar desde lo local al debate educativo nacional e internacional sobre el uso de la tecnología con fines formativos y sociales.

En conclusión, esta investigación es factible y relevante, ya que aprovecha los recursos tecnológicos disponibles y responde a una problemática social urgente. Al no encontrar estudios previos que combinen el arte, la realidad virtual y la promoción de la no violencia, este trabajo representa una contribución innovadora en el campo educativo, con aplicaciones potenciales en campañas de sensibilización, eventos públicos y espacios artísticos.

### **1.5. Objeto de estudio.**

El objeto de estudio de la presente investigación es la estrategia educativa mediante la realidad virtual aplicada al arte inmersivo como herramienta para promover la no violencia. Se centra en cómo la utilización de experiencias virtuales puede influir en la formación de valores sociales y en la generación de conciencia crítica entre los estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2024.

### **1.6. Campo de acción.**

El campo de acción de esta investigación abarca la aplicación de estrategias educativas mediante la realidad virtual en el área de Educación Artística, enfocándose en la promoción de valores como la no violencia, la empatía y el respeto. La investigación se desarrollará específicamente en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2024, y está dirigida a la comunidad estudiantil, docentes y, de manera indirecta, a la familia y al entorno escolar, con el fin de generar un impacto positivo en la convivencia y la cultura de paz dentro de la institución.

## **1.7. Objetivos.**

### *1.7.1. Objetivo General.*

Proponer una estrategia educativa mediante la realidad virtual a través de una exposición de arte inmersivo para promover la no violencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura-Ecuador, durante el período junio-diciembre 2024.

### *1.7.2. Objetivos específicos.*

- Determinar los fundamentos teóricos y pedagógicos del uso de la realidad virtual en educación, con énfasis en la promoción de la no violencia.
- Diagnosticar el estado actual de la promoción de la no violencia en las aulas, evaluando las herramientas, estrategias y metodologías empleadas.
- Diseñar una estrategia educativa que utilice la realidad virtual y el arte inmersivo como medio para prevenir la violencia escolar en la Unidad Educativa Alberto Enríquez.

## **1.8. Hipótesis.**

Una estrategia educativa mediante la realidad virtual con exposición de arte inmersivo promueve la no violencia en el aula de clases de los estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura. Ecuador, durante el período junio-diciembre 2024.

## **1.9. Alcance temático.**

El alcance temático de la presente investigación se centra en explorar el uso de la realidad virtual como herramienta tecnológica y pedagógica para promover la no violencia en contextos educativos, específicamente mediante el diseño e implementación de una exposición de arte inmersivo. La propuesta aborda los aspectos técnicos, artísticos y educativos necesarios para utilizar esta tecnología de manera efectiva, destacando su

capacidad para sensibilizar y transformar actitudes en los estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura.

Se profundiza en temas relacionados con:

- Realidad virtual y su integración en la educación: capacidades técnicas y pedagógicas.
- Arte como medio para la promoción de valores: diseño de contenidos artísticos inmersivos con temática de no violencia dentro de las aulas.
- Evaluación de impacto: análisis de la efectividad de los contenidos desarrollados en el cambio de percepciones y comportamientos.

El alcance temático también incluye la identificación de herramientas digitales, estrategias educativas innovadoras y la aplicación de técnicas de evaluación pretest y posttest para medir el impacto de la propuesta.

El presente proyecto se realizará en la Unidad Educativa Alberto Enríquez con los alumnos de primero de bachillerato BGU. Además, se tomará un período desde junio del 2024 hasta diciembre del 2024 para la realización del proyecto de investigación.

### **1.10. Delimitación Espacial y Temporal.**

La presente investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, Ecuador, constituyendo el espacio geográfico donde se implementará la estrategia educativa mediante realidad virtual y arte inmersivo. La investigación se desarrollará durante el año lectivo 2024, abarcando todas las actividades de planificación, diseño, implementación y evaluación de la estrategia educativa en los estudiantes de dicha institución.

## **CAPÍTULO 2. Fundamentos Teóricos Referenciales.**

El presente capítulo tiene como propósito sustentar teóricamente la investigación, proporcionando el marco conceptual y los referentes académicos que fundamentan la aplicación de la realidad virtual como estrategia educativa en el ámbito del arte inmersivo y la promoción de la no violencia. Se abordarán los conceptos de realidad virtual, educación artística, aprendizaje experiencial y formación en valores, así como las investigaciones previas que evidencian la eficacia de estas herramientas en contextos educativos. Este análisis permitirá establecer bases sólidas para el diseño, implementación y evaluación de la estrategia educativa propuesta en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

### **2.1. Estado del arte (Marco Histórico y Actual).**

La historia de la realidad virtual (RV) se remonta a principios del siglo XX. En el año 1935, el escritor de ciencia ficción Stanley G. Weinbaum introdujo en su relato “Las gafas del Pigmalión” la primera referencia literaria a un dispositivo de realidad virtual: unas gafas que transportaban al usuario a otros mundos y realidades simuladas (INNOVAE, 2025).

El desarrollo tecnológico de la realidad virtual continuó con la invención del Sensorama en los años 60 por Morton Heilig (1962), considerado uno de los primeros dispositivos multisensoriales. En 1968, Iván Sutherland y Bob Sproull diseñaron el visor “Espada de Damocles”, el primer dispositivo realidad virtual y realidad aumentada, conectado a una computadora. No obstante, su tamaño y peso limitaban su portabilidad, demasiado pesado para que cualquier usuario lo llevara cómodamente, ya que debía estar suspendido del techo y requería que el usuario estuviera sujeto al dispositivo. Los gráficos generados por computadora eran representaciones primitivas de habitaciones y objetos en estructura alámbrica (Freina & Ott, 2015).

Durante la década de 1990, empresas como Virtuality Group comercializaron experiencias de realidad virtual en salones recreativos, ofreciendo juegos multijugador con imágenes

estereoscópicas en tiempo real. Paralelamente, Jaron Lanier, considerado el “padre de la realidad virtual”, desarrolló guantes y visores de realidad virtual a través de su empresa VPL Research (SOCIETY, 2024).

En 1993, la empresa SEGA lanzó el prototipo Sega VR, que no llegó al mercado debido a limitaciones técnicas. Durante los años ochenta y noventa, la NASA desempeñó un papel fundamental en el avance de esta tecnología, utilizando simuladores de realidad virtual para entrenar a astronautas. Estas herramientas les permitían familiarizarse con las operaciones de las naves espaciales antes de emprender misiones, mejorando tanto el entrenamiento como el desarrollo de la tecnología en sí (Cultura, 2023).

La realidad virtual ha revolucionado los videojuegos, llevando la experiencia de juego a niveles de inmersión sin precedentes, esta tecnología no solo transforma la forma de jugar, sino también el potencial de los videojuegos como herramientas de aprendizaje, simulación y socialización (CAMPUS, 2024).

Actualmente, los sistemas de realidad mixta y las tecnologías avanzadas forman parte de los visores independientes de realidad virtual. La realidad virtual se ha incorporado en diversas disciplinas educativas para mejorar la comprensión de conceptos complejos y fomentar la participación activa del estudiante (Radianti, 2020).

La realidad virtual ya no está limitada a laboratorios o centros especializados, dispositivos como Oculus Quest 2/3, HTC Vive, y PlayStation VR2 han democratizado su acceso, siendo cada vez más ligeros, autónomos y económicos. Las experiencias se han vuelto más realistas gracias a avances en resolución, sonido 3D y retroalimentación háptica.

En el área de la educación artística y la sensibilización social, la realidad virtual ha sido implementada en proyectos que buscan generar empatía y reflexión sobre problemáticas sociales como la violencia y la discriminación. Plataformas como Tilt Brush, VRChat, Mozilla Hubs, Art Plunge, y ENGAGE VR permiten la creación y difusión de entornos inmersivos con fines artísticos, pedagógicos y sociales. (Slater & Sanchez-Vives, 2016).

Instituciones como el Museo del Prado, Museo del Louvre, el MoMA o exposiciones sobre Van Gogh, Frida Kahlo entre otros, utilizan la realidad virtual para acercar el arte a nuevos públicos. Además, esta tecnología se emplea para enseñar sobre derechos humanos, violencia de género, acoso escolar, racismo y sostenibilidad ambiental, promoviendo cambios de conducta a través de experiencias emocionales inmersivas.

La gamificación y las narrativas digitales se entrelazan para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas, en las que el usuario participa activamente, toma decisiones éticas o reflexiona sobre las consecuencias de la violencia.

La realidad virtual se encuentra en un punto de madurez tecnológica que permite su aplicación efectiva en contextos educativos y artísticos. Su capacidad para generar experiencias empáticas e inmersivas la convierte en una herramienta poderosa para la promoción de valores como la no violencia, especialmente a través de exposiciones de arte interactivo que movilicen la conciencia social.

## **2.2. Marco Teórico.**

En el contexto educativo actual, donde la violencia escolar persiste como problemática crítica que afecta el desarrollo integral de los estudiantes (UNESCO, 2023), se requieren enfoques innovadores que trasciendan las estrategias tradicionales. Este proyecto plantea el uso de la realidad virtual como herramienta pedagógica, integrando una exposición de arte inmersivo con fines formativos, orientados a promover una cultura de paz y prevenir la violencia en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

### *Estrategia educativa*

Una estrategia educativa se define como el conjunto de métodos, recursos y actividades planificadas que facilitan el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias. Según Díaz Barriga y Hernández (2010), estas estrategias permiten articular los contenidos curriculares con las experiencias de estudiante, promoviendo una enseñanza activa y contextualizada. En este estudio, la estrategia educativa consiste en una

intervención pedagógica que combina tecnologías inmersivas y expresiones artísticas como medios para fortalecer valores como la empatía, la tolerancia y el respeto.

#### *La realidad virtual como herramienta educativa*

La realidad virtual es una tecnología inmersiva que simula entornos tridimensionales generados por ordenador, en los que el usuario puede interactuar de forma sensorial y motriz, creando una experiencia cercana a la realidad (Coiffet, 2003). En el ámbito educativo la realidad virtual ha demostrado ser una herramienta eficaz para fomentar la motivación, el pensamiento crítico y la comprensión de fenómenos complejos. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son una herramienta crucial para potenciar y enriquecer el conocimiento en todas las etapas educativas. El uso de la realidad virtual en las aulas ya es parte de la nueva forma de aprender, en este sentido se ha convertido en una herramienta educativa con gran potencial (Beyond by esade, 2024).

#### *Beneficios de Realidad Virtual en la educación*

La realidad virtual es una herramienta tecnológica emergente que permite la creación de entornos tridimensionales interactivos e inmersivos. Su aplicación en la educación ofrece múltiples beneficios, entre ellos la mejora de la comprensión, la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades prácticas y socioemocionales. Permite a los estudiantes explorar conceptos complejos de manera tangible, acceder a lugares o situaciones inaccesibles de otra forma y desarrollar habilidades de colaboración y comunicación. Entre los principales beneficios de la realidad virtual destacan:

**Aprendizaje práctico:** Permite recrear situaciones virtuales para que los estudiantes puedan aprender de manera práctica y realista.

**Desarrollo de aprendizaje:** Los estudiantes pueden practicar procedimientos y perfeccionar habilidades sin riesgos.

**Adaptabilidad:** Se adapta al ritmo de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes.

**Experiencias lúdicas:** Transforma el proceso educativo en una experiencia lúdica y memorable.

**Fomenta la empatía y la ética:** La realidad virtual permite representar problemáticas sociales actuales, lo que favorece el desarrollo de la sensibilidad ética.

**Estimulación de la creatividad:** Al estimular una comprensión más visual e integral, permite desplegar el pensamiento creativo (Guadalajara, 2024).

**Inclusión educativa:** al ofrecer experiencias accesibles para estudiantes con diversas necesidades, superando barreras físicas o cognitivas. Su capacidad para generar entornos personalizados promueve una educación más equitativa y significativa, potenciando la participación activa y el desarrollo integral del estudiante.

#### *Arte digital y experiencias inmersivas*

El arte digital se caracteriza por el uso de medios tecnológicos para crear obras interactivas, como imágenes, videos, animaciones y proyecciones visuales, estas propuestas han evolucionado hacia el arte inmersivo, que involucra al espectador activamente en una experiencia multisensorial, ya sea de forma presencial o virtual. Culturaspaces (2022) destaca que el arte inmersivo permite explorar conceptos complejos y emocionales a través de experiencias que estimulan la empatía, percepción y pensamiento crítico. A diferencia del arte tradicional, el arte digital puede ser editado y manipulado de manera ilimitada, lo que permite a los artistas explorar nuevas posibilidades creativas (Europea, 2024)

Este tipo de arte inmersivo tiene un gran potencial educativo, ya que, al integrarse con estrategias pedagógicas innovadoras como la realidad virtual, facilita la sensibilización social, promueve la reflexión crítica y contribuye a prevenir problemáticas como la violencia escolar.

### *La realidad virtual en la educación artística*

En el ámbito de la educación artística, la realidad virtual permite la exploración de museos virtuales, la creación de obras en entornos digitales y la interacción con manifestaciones culturales desde perspectivas inmersivas- esto estimula competencias estéticas, cognitivas y sociales del estudiante.

Los beneficios más relevantes incluyen:

- Estimula la creatividad y curiosidad
- Mejora la comprensión de la perspectiva
- Fomenta el aprendizaje multisensorial
- Permite explorar situaciones de la vida real
- Promueve la colaboración y el trabajo en equipo
- Contribuye a la inclusión

### *Beneficios del uso de la Realidad Virtual en las exposiciones artísticas*

La realidad virtual ofrece una amplia gama de beneficios a las exposiciones artísticas, desde la creación de experiencias inmersivas y atractivas hasta la ampliación del alcance global y la accesibilidad.

Permite a los visitantes interactuar con las obras de arte más profunda, explorar detalles invisibles a simple vista y descubrir nuevas perspectivas. Con unas simples gafas de realidad virtual se puede visitar cualquier museo o exposición, con la ventaja que no existen límites temporales, pudiendo extender la visita el tiempo que desee. El museo del Prado, por ejemplo, permite explorar sus salas de manera virtual con la mejor calidad de imagen e incluso acompañado de un tour de audio.

La realidad virtual permite prácticamente introducirse dentro de las obras de arte para poder conocerlas y estudiarlas con todo lujo de detalles, con posibilidad de exploración de 360 grados o incluso manipular virtualmente los objetos. Esta interactividad genera un

mayor interés y participación de los visitantes, con las ventajas que esto puede suponer igualmente en ámbitos como el educativo (Equipo comunicacional, 2024).

La integración de la realidad virtual en las exposiciones artísticas democratiza el acceso a la cultura, superando barreras geográficas, económicas y físicas que impiden a muchas personas visitar museos o galerías. Esto no solo amplía al público, sino que contribuye a la preservación del patrimonio cultural al reducir el desgaste físico de las obras originales, fomentando un acercamiento sostenible y responsable hacia el arte.

### *Fundamentos Psicológicos y Pedagógicos*

La teoría del aprendizaje experiencial sostiene que el conocimiento se construye mediante la vivencia directa y la reflexión. La realidad virtual permite experimentar situaciones reales facilitando un aprendizaje más profundo que los métodos tradicionales.

Al respecto, Suárez, (2002), define los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), como: “un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales” (pág. 4). Además, plantea que “regula y transforma tecnológicamente la relación educativa de un modo definido otorgando a los sujetos formas de actuación externa para el aprendizaje”. Con todos estos recursos, el sujeto que aprende es capaz de modificar en su estructura interna lo aprendido, desarrollando estrategias de pensamiento y aprendizaje.

En el libro “Las neuronas espejo” escrito por Giacomo Rizzolatti, Corrado Sinigaglia (2006), se explica que estas neuronas se activan tanto al realizar una acción como al observar a otros hacerla, lo que constituye la base biológica de la empatía. Estudios demuestran que la realidad virtual aumenta la activación de estas neuronas, potenciando la comprensión emocional (Slater, 2020).

La teoría del cambio de comportamiento propuesta por Kurt Lewin sostiene que, para modificar conductas agresivas, se necesitan experiencias emocionales impactantes que motiven a la reflexión. La realidad virtual cumple este rol al sumergir al usuario en escenarios realistas donde sus decisiones tienen consecuencias visibles (Torres, 2024).

Entre las teorías de aprendizaje que sustentan el uso de los entornos virtuales en educación se encuentran: la pedagogía sociocrítica, el constructivismo y el conectivismo.

Desde el constructivismo, según De La Torre, (2007), este “implica un proceso de ordenación de componentes para construir un conocimiento” (pág. 49), Es decir, implica la participación del ser humano en su totalidad, no únicamente desde el aspecto intelectual." De acuerdo, con Norman, (2008), el constructivismo se define como “un conjunto de teorías psicológicas que conciben los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas, resultado de la interacción del sujeto con el ambiente, los demás y consigo mismo” (pág. 138).

La teoría del conectivismo es un enfoque del aprendizaje que se centra en la construcción del conocimiento, la formación y el uso de conexiones. Los alumnos se conectan entre sí y con diversos recursos para generar nuevos conocimientos y comprensión. Esta teoría proporciona un marco para comprender cómo se produce el aprendizaje en redes de personas e información (Magno, 2024).

### *Violencia escolar*

La violencia escolar, también conocida como acoso escolar o bullying, hace referencia a un concepto que engloba conductas de asedio, falta de respeto y maltrato físico o verbal que un estudiante recibe de manera reiterada de uno u varios compañeros, con el fin de excluirlo, intimidarlo o, en los casos más extremos, atentar contra su dignidad. En pocas palabras, se le priva de un ambiente escolar tranquilo, sano y positivo.

Este fenómeno es parte de la realidad de muchos colegios e instituciones educativas. Debido a que cada vez se conocen más casos, este fenómeno se ha convertido en una de las principales preocupaciones de profesores, estudiantes y familias, debido a que sus consecuencias han encendido las alarmas.

La figura de maestros y profesores es clave ante cualquier situación de violencia escolar, no sólo a la hora de detectarla, sino también en la mediación y la resolución de conflictos.

Además, son determinantes en la implementación de medidas preventivas, orientadas a evitar esta problemática.

### *Tipos y Causas de la violencia en el entorno escolar*

La violencia escolar se manifiesta en diversas formas y tiene múltiples causas, problemas en el entorno familiar, la falta de gestión del estrés, la búsqueda de reconocimiento y aceptación, modelos negativos de referencia, falta de una cultura de respeto y resolución de conflictos. Entre sus principales manifestaciones se encuentran:

- Violencia verbal
- Violencia física
- Violencia psicológica
- Violencia sexual
- Violencia cibernética
- Violencia patrimonial
- Violencia social

### *Impacto de la violencia en el proceso educativo*

La violencia escolar, en cualquiera sus formas, puede tener repercusiones graves y duraderas en la salud física y mental de los estudiantes, así como en su rendimiento académico y, a futuro, en su desarrollo personal y profesional.

Estudios han demostrado una correlación entre el acoso, el ambiente escolar y un descenso en los resultados de las pruebas estandarizadas. El bullying puede ser uno de los principales factores que contribuyen a un bajo rendimiento académico.

### *El papel de la realidad virtual en el aprendizaje emocional y social*

La realidad virtual es una herramienta que permite al usuario interactuar con entornos tridimensionales de forma inmersiva. En el ámbito educativo, esta tecnología favorece el desarrollo de habilidades emocionales como la empatía, la autorregulación y la

comprensión de otras perspectivas. Al “ponerse en el lugar del otro”, el estudiante puede experimentar situaciones que promueven la reflexión crítica.

Diversos estudios sostienen que la realidad virtual ha demostrado ser eficaz no solo en contextos académicos, sino también en campos como la psicoterapia, el tratamiento de fobias y la sensibilización social. Su capacidad de generar experiencias realistas convierte a esta herramienta en un recurso valioso para transformar actitudes y conductas, especialmente en torno a temas sensibles como la violencia escolar.

#### *El arte inmersivo como herramienta de activismo y conciencia social*

El arte inmersivo es una forma contemporánea de expresión artística que involucra activamente al espectador en una experiencia sensorial, el activismo social se apoya en el arte para generar conciencia y cambio social. Esta fusión ha tenido un impacto significativo en la sociedad contemporánea, generando debates, concienciando y sensibilizando sobre problemáticas sociales que, de otro modo podrían pasar desapercibidas.

El arte digital, aplicado al activismo social y político, contribuye a la democratización de la cultura, a la participación ciudadana y la lucha por la justicia social. A través de la creatividad y el compromiso con valores humanitarios, los artistas digitales están desempeñando un papel crucial en la construcción de un futuro más inclusivo y equitativo.

El arte como agente de cambio es una práctica artística que busca generar conciencia, cuestionar normas y promover transformaciones sociales. El arte puede ser una herramienta poderosa para transformar sociedades.

#### *El cartel educativo como medio visual de concienciación*

El cartel educativo es un medio visual que transmite mensajes educativos a través de imágenes y textos. Los carteles pueden ser una herramienta efectiva para sensibilizar, facilitar el aprendizaje y desarrollar habilidades analíticas.

Según Guillermo Roquet García:

“Un material gráfico que trasmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes y textos breves de gran impacto, capta la atención del transeúnte, obligándolo a percibir el mensaje, es un material gráfico, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte y actúe en forma concordante con lo sugerido” (García G. R., 2022).

#### *Características del cartel educativo*

Los carteles educativos son materiales gráficos que comunican mensajes a través de imágenes y textos. Deben ser llamativos y fáciles de entender para que el espectador aprenda o refuerce conocimientos. Algunas de sus características son:

- Son materiales gráficos diseñados para captar la atención y transmitir ideas.
- La imagen debe ser clara y significativa, y sintetizar la idea central.
- Si contienen texto, este debe ser breve, conciso y directo
- Pueden incluir apoyos visuales como diagramas, gráficos, e infografías
- Deben expresar el mensaje con la menor cantidad de elementos

#### *Beneficios del cartel artístico*

Los carteles artísticos comunican ideas complejas de manera visual y memorable. Son una herramienta poderosa para la educación, la publicidad y la promoción cultural, ya que permiten transmitir mensajes de forma clara, concisa y atractiva.

- **Comunicación visual:** permite comunicar información de manera sencilla y fácil de comprender, usando imágenes, gráficos, letras.
- **Reforzamiento de la información:** La retención visual ayuda a los estudiantes a recordar y comprender.
- **Mensaje claro y directo:** Un buen cartel trasmite el mensaje de manera rápida y efectiva lo que permite al público entenderlo en pocos segundos.

- **Impacto duradero:** El diseño creativo de un cartel puede dejar una impresión duradera en la mente del espectador.
- **Diversidad de usos:** Los carteles son un medio de comunicación accesible y económico en comparación con otros medios publicitarios, lo que lo convierte en una opción viable para una amplia gama de usuarios.
- El diseño de carteles artísticos permite la expresión creativa y la innovación, lo que contribuye a la creación de piezas visuales únicas y memorables.
- Ayudan a establecer hábitos de organización y responsabilidad
- Fomentan actitudes de confianza, actividad, y esfuerzo
- Al ver su trabajo expuesto, los estudiantes se sienten valorados

#### *Integración de la realidad virtual y los carteles en campañas escolares de prevención*

El uso de la realidad virtual se ha convertido en una estrategia pedagógica innovadora y altamente efectiva para concienciar sobre la violencia dentro de las aulas. A diferencia de las campañas publicitarias tradicionales que pueden resultar monótonas, la realidad virtual ofrece experiencias inmersivas que permiten a los estudiantes experimentar diversas situaciones desde una perspectiva emocional, generando empatía y reflexión.

Esta tecnología ha revolucionado la forma de comunicar mensajes de impacto, al involucrar emocionalmente al espectador y provocar una toma de conciencia más profunda. En contextos educativos, su aplicación permite no solo informar, sino también transformar actitudes y fomentar una cultura de respeto y no violencia.

A esta estrategia se suma el cartel, un recurso comunicativo poderoso que, mediante una imagen o pocas palabras, logra transmitir mensajes claros, directos e impactantes. Su capacidad de síntesis visual lo convierte en una herramienta eficaz para captar la atención y provocar reflexión en quienes lo observan. Cuando el cartel se integra con la experiencia inmersiva de la realidad virtual, se crea una propuesta creativa y significativa, donde los estudiantes no solo diseñan sus mensajes contra la violencia, sino que los presentan en un

entorno virtual que refuerza su contenido. Esta dinámica ha incentivado la participación activa del estudiantado, motivándolos a reflexionar sobre su realidad y proponer alternativas frente a los altos índices de violencia que se han evidenciado en los últimos años dentro de las instituciones educativas.

### **2.3. Marco Conceptual.**

#### Realidad Virtual (RV)

La realidad virtual es una tecnología que simula entornos tridimensionales, permitiendo al usuario interactuar de manera inmersiva mediante dispositivos como gafas VR, sensores y controladores. En el ámbito educativo, se utiliza como una herramienta innovadora que favorece la empatía, el aprendizaje experiencial y la toma de conciencia sobre problemáticas sociales como la violencia escolar.

#### Violencia Escolar

Se refiere a cualquier acto de agresión física, verbal, psicológica o simbólica que se da dentro del entorno educativo, afectando la integridad, el bienestar y el desarrollo de los estudiantes. Puede manifestarse entre pares (bullying), entre docentes y alumnos, o de forma institucional, y sus consecuencias impactan negativamente en el clima escolar y el rendimiento académico.

#### Arte Inmersivo

Es una forma de expresión artística que utiliza tecnologías como la realidad virtual para crear experiencias envolventes que conectan al espectador con la obra de manera emocional y sensorial. En este caso, el arte inmersivo se convierte en un canal de comunicación potente para transmitir mensajes contra la violencia, generando un espacio de diálogo, reflexión y transformación social a través del arte.

#### Concienciación Social

Proceso mediante el cual los individuos desarrollan una comprensión crítica sobre problemas que afectan a su entorno, como la violencia escolar. La concienciación implica

la reflexión personal y colectiva, y promueve la acción para el cambio. La combinación de realidad virtual y arte inmersivo potencia esta concienciación al impactar directamente en las emociones y pensamientos de los participantes.

#### Educación Emocional

Es un proceso que busca desarrollar habilidades para reconocer, expresar y gestionar las emociones de forma saludable. Está estrechamente relacionada con la prevención de la violencia, ya que promueve la empatía, el autocontrol y la resolución pacífica de conflictos. Las experiencias inmersivas en realidad virtual pueden ser herramientas eficaces para fortalecer la educación emocional en los estudiantes.

#### Exposición Interactiva

Se refiere a una muestra artística o informativa en la que los espectadores participan activamente, ya sea manipulando objetos, recorriendo entornos virtuales o generando sus propios contenidos. En este proyecto, la exposición de arte inmersivo permite a los estudiantes y espectadores vivir la experiencia de la no violencia desde una perspectiva creativa y participativa.

#### Concienciación

Proceso mediante el cual una persona o grupo desarrolla una comprensión crítica de una situación, reconociendo su importancia, implicaciones y la necesidad de actuar frente a ella. En este contexto, se busca que los estudiantes no solo comprendan la problemática de la violencia, sino que reflexionen y propongan soluciones activas desde su realidad.

#### Cartel Educativo

Es un recurso visual que transmite un mensaje claro, breve e impactante mediante imágenes, símbolos y textos. Se utiliza como herramienta de sensibilización y comunicación en campañas escolares, permitiendo a los estudiantes expresar sus ideas de forma creativa y generar conciencia en su comunidad educativa.

#### Campaña de Sensibilización

Conjunto de acciones comunicativas organizadas con el objetivo de informar, educar o movilizar a una audiencia específica sobre un tema social relevante. En el contexto escolar, estas campañas buscan generar reflexión y cambios de actitud frente a problemáticas como la violencia, promoviendo el respeto, la convivencia y los valores democráticos.

#### **2.4. Marco Contextual.**

El marco contextual de esta investigación se centra en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, Ecuador, donde se desarrolló la estrategia educativa mediante realidad virtual y arte inmersivo para promover la no violencia. Esta institución educativa atiende a una población estudiantil diversa, caracterizada por diferentes niveles de rendimiento académico, intereses artísticos y experiencias previas con tecnologías digitales.

La educación artística en la institución ha sido abordada tradicionalmente desde un enfoque técnico-histórico, limitado en su capacidad de fomentar valores y conciencia crítica sobre problemáticas sociales, como la violencia escolar. Aunque la realidad virtual ha demostrado ser una herramienta innovadora en contextos educativos a nivel mundial, en la institución su uso se ha restringido principalmente a actividades recreativas, sin integrarse estratégicamente en el proceso pedagógico.

Este contexto evidencia la necesidad de explorar nuevas metodologías que combinen arte y tecnología para fortalecer la convivencia escolar, la empatía y la cultura de la no violencia. La propuesta de investigación busca, por tanto, generar un impacto positivo en los estudiantes, docentes y, de manera indirecta, en la comunidad educativa, aportando un modelo replicable en otras instituciones.

#### **2.5. Marco Legal y Normativo.**

En el contexto ecuatoriano, el uso de tecnologías emergentes en la educación está respaldado por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que establece la

necesidad de incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Además, la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su artículo 26, garantiza el derecho a una educación integral e inclusiva, promoviendo metodologías que favorezcan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. En concordancia con estos principios, la utilización de la realidad virtual en la educación puede ser vista como una estrategia alineada con los objetivos del Plan Nacional de Desarrollo (SENPLADES, 2021), el cual enfatiza la importancia de la innovación tecnológica en la formación académica.

A nivel internacional, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (ONU, 2015) establece en su Objetivo 4 la necesidad de garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa, fomentando el uso de tecnologías para el aprendizaje. En este sentido, la realidad virtual emerge como una herramienta con el potencial de contribuir a este objetivo al facilitar experiencias educativas innovadoras y accesibles.

#### 1.- Constitución de la República del Ecuador (2008)

La Constitución establece en su Artículo 3 que es deber primordial del Estado garantizar, sin discriminación alguna, el ejercicio pleno de los derechos, entre ellos el derecho a la educación y la seguridad.

El Artículo 45 reconoce el derecho de niños, niñas y adolescentes a recibir protección integral y una educación en entornos seguros y libres de violencia. Además, en el Artículo 393 promueve la adopción de políticas públicas que prevengan la violencia y protejan a los grupos más vulnerables.

#### 2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La LOEI, en su Artículo 2, establece como principio fundamental el respeto a los derechos humanos, la convivencia armónica y la paz.

El Artículo 4 determina que el sistema educativo debe prevenir toda forma de violencia y discriminación, mientras que el Artículo 134 establece que las instituciones educativas tienen la obligación de generar entornos seguros, inclusivos y libres de violencia, promoviendo la participación activa de los estudiantes.

### 3.- Código de la Niñez y Adolescencia

En el Artículo 46, garantiza el derecho a una educación libre de violencia, tratos crueles o humillantes. También obliga a las instituciones educativas a implementar estrategias preventivas y de respuesta ante situaciones de violencia escolar, involucrando a la comunidad educativa en su solución.

### 4.- Protocolo para la Prevención y Actuación frente a Situaciones de Violencia Escolar (Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-2017-00081-A)

Este documento guía a las instituciones educativas en la identificación, atención y seguimiento de casos de violencia, y fomenta la creación de espacios educativos seguros mediante actividades pedagógicas, artísticas y tecnológicas orientadas a la promoción de la cultura de paz.

### 5.- Ley Orgánica de Comunicación (2013)

Esta ley promueve la responsabilidad social en la producción y difusión de contenidos que fomenten el respeto, la equidad y la convivencia pacífica. Si bien se aplica a medios de comunicación, sus principios pueden extrapolarse a exposiciones educativas, donde el mensaje gráfico y visual tiene un fuerte impacto social.

### 6.- Plan Nacional de Convivencia Armónica y Cultura de Paz

Implementado por el Ministerio de Educación, este plan promueve acciones preventivas en el sistema educativo para erradicar la violencia escolar. Incentiva la aplicación de recursos pedagógicos innovadores, como las tecnologías inmersivas y el arte, para fortalecer el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

La presente investigación se sustenta en estos marcos teóricos, conceptuales y normativos, garantizando que la propuesta de transformación educativa basada en realidad virtual no solo sea válida desde el punto de vista pedagógico, sino también coherente con los lineamientos legales vigentes.

### **Capítulo 3. Fundamentos metodológicos y resultados de investigación.**

Este capítulo detalla los métodos y procesos utilizados para desarrollar la presente investigación. El enfoque metodológico seleccionado combina estrategias cuantitativas, cualitativas y mixtas, permitiendo abordar la investigación desde una perspectiva integral, con un enfoque centrado mediante la aplicación de los principios del Design Thinking.

Se emplean métodos deductivo e inductivo para establecer criterios generales y específicos relacionados con la implementación de la realidad virtual como herramienta educativa, así como el analítico-sintético, para interpretar de manera sistemática los datos recolectados. El capítulo incluye un análisis cuantitativo, orientado a evaluar el impacto objetivo de la intervención a través de encuestas pretest y posttest; un análisis cualitativo, centrado en comprender las percepciones y experiencias de los estudiantes al interactuar con contenidos inmersivos; y un análisis mixto, que integra ambos enfoques para validar y triangular los hallazgos.

Este marco metodológico asegura la validez científica de la investigación, al tiempo que incorpora un enfoque innovador y centrado en las necesidades reales de los estudiantes, proporcionando resultados significativos tanto para el contexto estudiado como para otros escenarios educativos similares.

El eje central investigativo de este proyecto es el uso de la realidad virtual como estrategia educativa para promover la no violencia en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”. La información obtenida se recopiló mediante contacto directo, observación y recolección de datos específicos. Todo lo evidenciado contribuyó en la elaboración de esta investigación, se empleó información verificada que se obtuvo de fuentes primarias (interacción con la comunidad) y secundarias (revisión bibliográfica), lo que permitió construir una investigación rigurosa y contextualizada a la problemática de violencia escolar en el ámbito educativo estudiado.

#### **3.1. Cuadro Operacionalización de variables.**

Operacionalización de Variables						
<p><b>Tema:</b> Estrategia educativa mediante la realidad virtual como medio para promover la no violencia como una exposición de arte Inmersivo en la Unidad Educativa Alberto Enríquez del cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura-Ecuador, durante el período junio-diciembre 2024.</p>						
Pregunta de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Hipótesis	Variables estudiadas	Dimensiones	Indicadores
¿Cómo contribuir a la prevención de la violencia en el aula de clases en estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante,	Proponer una estrategia educativa mediante la realidad virtual a través de una exposición de arte inmersivo para promover la no violencia en los estudiantes de	Determinar los fundamentos teóricos y pedagógicos del uso de la realidad virtual en educación, con énfasis en la promoción de la no violencia.	Una propuesta de una estrategia educativa mediante la realidad virtual con exposición de arte inmersivo contribuye a la prevención de la violencia en el aula de clases estudiantes de la Unidad Educativa	<b>Variable independiente:</b>  Estrategia educativa mediante la realidad virtual.	Efectividad	Cambio de actitudes frente a la violencia
					Satisfacción	Percepción de logro de objetivos educativos
					Eficiencia	Integración de la realidad virtual con actividades educativas carteles, debates, exposiciones.

provincia de Imbabura Ecuador Período junio-diciembre 2024?	la Unidad Educativa Alberto Enríquez,		Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura. Ecuador. Periodo junio-diciembre 2024.		Interactividad	Facilidad de acceso a la plataforma o herramienta
	ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura. Ecuador.				Innovación pedagógica	Grado de novedad percibido
	Periodo junio-diciembre 2024.	Diagnosticar el estado actual de la promoción de la no violencia en las aulas, evaluando las herramientas, estrategias y metodologías empleadas.			Mejora de la experiencia de aprendizaje	Comparación con métodos tradicionales
				<b>Variable(s) dependiente(s):</b> Concienciación sobre la No Violencia en el Entorno Escolar	Integración de tecnologías	Fluidez entre actividades tradicionales y digitales

### **3.2. Diseño metodológico.**

El diseño metodológico constituye la estructura que guía el proceso de investigación y asegura la coherencia entre los objetivos y los procedimientos utilizados. En este estudio se adopta un enfoque mixto con integración del modelo Design Thinking, lo que permite articular técnicas cualitativas y cuantitativas en un proceso interactivo, reflexivo y centrado en los estudiantes.

Este enfoque posibilita medir el impacto de la realidad virtual (RV) en la sensibilización hacia la no violencia escolar y, al mismo tiempo, comprender las experiencias y percepciones construidas por los estudiantes durante la intervención. De esta manera, se logra una comprensión integral del fenómeno, uniendo la precisión de los datos cuantitativos con la riqueza interpretativa del análisis cualitativo (Creswell & Plano Clark, 2018; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

#### *3.2.1. Definición del enfoque, diseño y tipo de investigación de la tesis.*

La presente investigación se fundamenta en un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque mixto combina elementos de ambos enfoques, integrando los datos numéricos con la comprensión profunda de los fenómenos sociales para ofrecer una interpretación más completa de la realidad estudiada. Este enfoque permite obtener una comprensión integral del impacto de la realidad virtual en la concienciación frente a la violencia escolar, considerando tanto las percepciones subjetivas como los resultados medibles.

El enfoque cualitativo se emplea para explorar en profundidad las experiencias, emociones y percepciones de los estudiantes al participar en la actividad de realidad virtual. A través de entrevistas semiestructuradas y grupos focales, se busca comprender las narrativas de los participantes respecto a su percepción de la violencia escolar antes y después de la experiencia inmersiva. De acuerdo con Creswell (2013), este tipo de enfoque permite comprender el significado que los individuos atribuyen a un fenómeno social o humano, posibilitando un análisis interpretativo y flexible centrado en las vivencias personales.

El enfoque cuantitativo se utiliza para medir de forma objetiva el impacto de la intervención educativa basada en realidad virtual sobre la concienciación frente a la violencia escolar. Se recurre a instrumentos estructurados, como encuestas tipo pretest y postest, con escalas de valoración que facilitan el análisis estadístico de los resultados. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este enfoque permite generalizar los hallazgos y establecer relaciones entre variables a partir de datos numéricos y análisis estadísticos. En este estudio se aplicaron procedimientos descriptivos y comparativos, como el análisis de frecuencias, promedios y porcentajes, para evaluar los cambios en las actitudes de los estudiantes.

El diseño metodológico adoptado corresponde a un diseño mixto de tipo explicativo secuencial. Según Creswell y Plano Clark (2011), este tipo de diseño consiste en una primera fase de recolección y análisis de datos cuantitativos, seguida de una segunda fase cualitativa que ayuda a explicar o profundizar los resultados obtenidos inicialmente. En el presente estudio, se aplicaron primero los instrumentos cuantitativos de pretest y postest para medir los cambios en las actitudes frente a la violencia escolar, y posteriormente se realizaron entrevistas y grupos focales para interpretar los resultados desde las percepciones y experiencias de los estudiantes. Este diseño permitió integrar la evidencia empírica con las interpretaciones personales, fortaleciendo la validez y la comprensión integral del fenómeno investigado.

De acuerdo con la clasificación propuesta por Hernández et al. (2014), la investigación es de tipo explicativa y propositiva. Es explicativa porque busca identificar las causas y efectos de la intervención de realidad virtual sobre la concienciación frente a la violencia escolar, determinando la relación entre la experiencia inmersiva y los cambios en las actitudes estudiantiles. Es propositiva porque, además de analizar el fenómeno, plantea una propuesta educativa innovadora basada en el uso de la realidad virtual como herramienta didáctica para prevenir la violencia escolar.

### 3.2.2. Definición de métodos, técnicas e instrumentos de obtención de datos.

#### **Métodos de investigación**

- **Método deductivo:** Proceso de razonamiento que parte de principios generales para llegar a conclusiones particulares. Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014), este método “parte de las leyes o teorías generales y, mediante un proceso lógico, infiere conclusiones específicas aplicables a casos concretos”.
- **Método inductivo:** Basado en la observación de hechos particulares para establecer generalizaciones o teorías. Hernández-Sampieri et al. (2018) indican que “el razonamiento inductivo implica construir afirmaciones generales a partir de las observaciones particulares, lo cual es característico de estudios exploratorios y cualitativos”.
- **Método analítico-sintético:** Combina la descomposición de un fenómeno en sus partes con la integración de esas partes en una visión totalizadora. Según Sabino (2010), este método “es fundamental para comprender la estructura de los fenómenos complejos, ya que permite su descomposición y posterior integración en un sistema coherente”.
- **Método mixto:** Integra técnicas cuantitativas y cualitativas en un solo estudio. Creswell y Plano Clark (2018) señalan que “el diseño mixto permite obtener una visión más completa de los fenómenos estudiados al combinar la amplitud de los datos cuantitativos con la profundidad del análisis cualitativo”.
- **Método Design Thinking:** Se adopta como un enfoque creativo e innovador, centrado en la resolución de problemas mediante un proceso humanizado e iterativo que incluye las fases de empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

#### **Técnicas de obtención de datos**

- **Observación directa:** Registro sistemático de las reacciones y comportamientos de los estudiantes durante su interacción con la experiencia inmersiva.

- **Encuestas:** Aplicadas a los estudiantes antes y después de la intervención, con el fin de medir los cambios en sus percepciones y nivel de concienciación sobre la violencia escolar.

### **Instrumentos de obtención de datos**

- **Guía de observación:** Permite registrar comportamientos, actitudes y reacciones de los estudiantes durante la exposición inmersiva.
- **Encuestas estructuradas (pretest y posttest):** aplicadas antes y después de la experiencia de realidad virtual para evaluar cambios en actitudes y percepciones hacia la no violencia escolar.
- **Codificación y tabulación:** Los datos obtenidos se organizaron en tablas para facilitar su análisis e interpretación.

Estos métodos, técnicas e instrumentos permiten recopilar y triangular datos tanto objetivos como subjetivos, logrando una comprensión integral del impacto de la realidad virtual como herramienta educativa para promover la no violencia.

#### *3.2.3. Desarrollo de los instrumentos de obtención de datos.*

Para la presente investigación se elaboraron instrumentos que respondieron a los objetivos planteados y a la naturaleza del problema estudiado. El proceso de desarrollo contempló las siguientes fases:

##### a) Guía de observación.

La guía de observación se diseñó con base en categorías previamente establecidas a partir del marco teórico, como actitudes, comportamientos y reacciones de los estudiantes frente a la experiencia inmersiva. Este instrumento permitió registrar evidencias de manera sistemática y objetiva durante la intervención. La guía se estructuró en ítems organizados en una escala de frecuencia (siempre, a veces, nunca), lo que facilitó la posterior tabulación y análisis de los datos (Sabino, 2010).

b) Encuestas (pretest y postest).

Se elaboraron encuestas estructuradas que incluyeron preguntas cerradas y de opción múltiple, con el propósito de medir las percepciones y actitudes de los estudiantes antes y después de la experiencia de realidad virtual. Las preguntas se formularon tomando en cuenta indicadores relacionados con la conciencia y práctica de la no violencia en el entorno escolar. Estas encuestas fueron sometidas a un proceso de validación de contenido mediante juicio de expertos, con el fin de garantizar claridad, pertinencia y coherencia en los ítems (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

c) Recolección de material audiovisual.

Se emplearon registros en video, fotografías y documentos como un recurso complementario para triangular la información. Dichos registros permitieron obtener evidencia cualitativa del contexto educativo y de las interacciones de los estudiantes durante la exposición.

d) Validación y aplicación.

Previo a su aplicación definitiva, los instrumentos fueron revisados por especialistas en educación y metodología de la investigación, quienes realizaron sugerencias sobre la pertinencia de los ítems y la claridad de las categorías. Posteriormente, se aplicaron de manera piloto en un grupo reducido de estudiantes con características similares a la muestra principal, lo que permitió realizar ajustes necesarios antes de su uso formal en el estudio.

Este procedimiento aseguró que los instrumentos desarrollados presentaran validez y confiabilidad, lo cual garantizó la obtención de datos relevantes y consistentes para el análisis y la interpretación de los resultados de la investigación.

*3.2.4. Determinación de la muestra y su criterio de selección.*

La muestra se define como un subconjunto representativo de la población objeto de estudio, seleccionado con el fin de optimizar recursos y tiempo sin afectar la validez de

los resultados. Se delimitaron claramente las unidades de análisis y muestreo, garantizando la coherencia, pertinencia y relevancia de los datos recolectados.

### **Población**

La población de la investigación estuvo conformada por 140 estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura. Los estudiantes tienen edades comprendidas entre 14 y 15 años, distribuidos en cuatro paralelos de 35 estudiantes cada uno.

<b>PARALELO</b>	<b>Nº DE ESTUDIANTES</b>	<b>EDAD PROMEDIO</b>
Primero BGU A	35	14-15 años
Primero BGU B	35	14-15 años
Primero BGU C	35	14-15 años
Primero BGU D	35	14-15 años
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	

Fuente: Registro nómina estudiantil, Secretaría de la institución.

Considerando el tamaño total de la población, se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio simple en el cual todos los estudiantes tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionados. Se eligió de manera aleatoria un número representativo de participantes, garantizando la equidad y la validez estadística del proceso. Aplicando la fórmula de cálculo de tamaño de muestra con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, la muestra resultante se estimó en aproximadamente 100–110 estudiantes.

### **Criterios de selección**

-Pertenencia a la unidad educativa: Solo se incluirán estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez.

-Participación voluntaria: Se requiere asentimiento informado de los representantes legales y aprobación del estudiante.

-Diversidad de género: Se seleccionarán estudiantes de ambos géneros para asegurar representación equitativa.

-Interés en el tema: Se priorizará a quienes hayan mostrado interés en temáticas relacionadas con violencia y no violencia escolar.

-Representatividad: La muestra reflejará la diversidad de todos los paralelos de primer año de bachillerato, incluyendo distintas experiencias y perspectivas.

### **3.3. Trabajo de campo (o Presentación de evidencias, si corresponde).**

El trabajo de campo se desarrolló en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, durante el año 2024. Este capítulo describe de manera sistemática la recolección de datos, la aplicación de los instrumentos y el procesamiento de la información, integrando el enfoque de Design Thinking como guía para la experiencia inmersiva y la generación de propuestas de sensibilización hacia la no violencia escolar.

#### **Planificación y Preparación**

Previo a la ejecución del estudio, se realizó una revisión documental sobre el uso de la realidad virtual en la educación y su impacto en la sensibilización sobre la no violencia. Se diseñaron los instrumentos de recolección de datos, incluyendo encuestas pre y post intervención, guías de observación y guiones de entrevistas semiestructuradas.

La selección de los participantes se realizó siguiendo criterios establecidos previamente, incluyendo estudiantes y docentes, mientras que la gestión de permisos garantizó la autorización institucional y de los representantes legales. Finalmente, se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo reducido de estudiantes para ajustar los instrumentos antes de la recolección definitiva de datos.

#### **Implementación y Recolección de Datos**

Se implementó un espacio de Arte Inmersivo en Realidad Virtual, donde los estudiantes interactuaron con contenidos artísticos enfocados en la no violencia. Antes de la

experiencia, se aplicaron encuestas iniciales para evaluar el conocimiento y percepción de los estudiantes sobre el tema.

Durante la actividad, se realizaron observaciones directas del comportamiento y actitudes de los participantes, así como entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes para recoger percepciones cualitativas sobre el impacto de la actividad. Tras la experiencia, se aplicaron encuestas finales para identificar cambios en el conocimiento y percepción de los estudiantes.

### *3.3.1. Aplicación de los instrumentos.*

Los instrumentos se aplicaron de manera estructurada siguiendo las etapas del Design Thinking:

- **Encuestas pre y post intervención:** Permitieron evaluar conocimiento, percepción y actitud hacia la no violencia en aproximadamente 100–110 estudiantes, mediante preguntas de opción múltiple y escala Likert, aplicadas antes y después de la experiencia.
- **Guías de observación:** Registraron comportamientos, actitudes y reacciones durante la actividad inmersiva. Los observadores capacitados aseguraron consistencia y minimizaron sesgos.
- **Entrevistas semiestructuradas:** Realizadas a un subgrupo representativo de estudiantes y docentes, con preguntas abiertas que facilitaron la expresión de emociones, opiniones y reflexiones, registradas con consentimiento y transcritas para análisis posterior.

La integración con Design Thinking permitió empatizar con los estudiantes, definir problemas y actitudes, idear propuestas de carteles de sensibilización, prototiparlas y testearlas mediante retroalimentación de participantes y docentes.

### **Encuestas pre y post intervención**

- Objetivo: Evaluar el conocimiento, percepción y actitud de los estudiantes hacia la no violencia antes y después de la experiencia de realidad virtual.

- Participantes: Todos los estudiantes seleccionados en la muestra (aproximadamente 100–110 estudiantes).

- Procedimiento:

Las encuestas pre se aplicaron antes de la exposición inmersiva, con una duración aproximada de 15 minutos.

Las encuestas post se aplicaron después de la experiencia, en la misma aula o laboratorio, con una duración similar.

Las preguntas fueron de opción múltiple y escala Likert, permitiendo medir cambios en las actitudes y percepciones de manera cuantitativa.

### **Guías de observación**

- Objetivo: Registrar comportamientos, actitudes y reacciones de los estudiantes durante la interacción con la exposición inmersiva.

- Procedimiento:

La observación se realizó de manera directa y no intrusiva, tomando nota de reacciones emocionales, participación activa y niveles de atención.

Los datos se registraron en una tabla de codificación previamente establecida para facilitar su posterior análisis.

Cada observador estuvo capacitado para garantizar consistencia y minimizar sesgos en la interpretación de los comportamientos.

### **Procesamiento de la Información**

La información obtenida se procesó mediante un enfoque mixto que combinó análisis cuantitativo y cualitativo. Las encuestas fueron codificadas y tabuladas según variables de estudio: conocimiento, percepción y actitud hacia la no violencia. Las observaciones y entrevistas se organizaron en categorías temáticas emergentes, identificando patrones y tendencias.

El análisis cuantitativo consistió en calcular frecuencias, porcentajes y promedios, comparando resultados pre y post intervención, representados en tablas y gráficos para facilitar la interpretación. El análisis cualitativo se realizó mediante análisis de contenido, identificando categorías, subcategorías y temas emergentes, y triangulando los datos con los resultados cuantitativos para enriquecer la interpretación.

Para garantizar validez y confiabilidad, las transcripciones y codificaciones fueron revisadas por expertos en investigación educativa y contrastadas con la literatura existente, fortaleciendo la validez interna del estudio.

#### **3.4. Análisis de los resultados en los datos obtenidos.**

El análisis de los datos obtenidos permitió identificar el impacto de la experiencia de realidad virtual en la sensibilización de los estudiantes hacia la no violencia escolar. Para ello, se consideraron los resultados de las encuestas pre y post intervención, las observaciones de comportamiento durante la actividad inmersiva y las entrevistas semiestructuradas realizadas a estudiantes y docentes.

#### **Resultados de las encuestas pre y post intervención:**

Los datos cuantitativos mostraron cambios significativos en la percepción y actitud de los estudiantes hacia la no violencia. Antes de la experiencia inmersiva, se observó que un porcentaje considerable de estudiantes tenía un conocimiento limitado sobre estrategias de convivencia pacífica y manifestaba actitudes de tolerancia variable ante situaciones de conflicto. Tras la intervención, las encuestas post indicaron un aumento en el conocimiento sobre la temática y una mejora en las actitudes hacia la resolución pacífica

de conflictos, evidenciando que la experiencia de realidad virtual contribuyó a sensibilizar a los estudiantes.

#### **Observaciones de comportamiento:**

Durante la exposición inmersiva, se registraron comportamientos de participación activa, expresiones emocionales y manifestaciones de reflexión sobre situaciones de violencia escolar. Se observó que los estudiantes se involucraban de manera proactiva, comentaban entre ellos las escenas presentadas y mostraban mayor disposición a debatir sobre la temática, lo que sugiere un efecto positivo en su compromiso y comprensión del problema.

#### **Entrevistas semiestructuradas:**

Las entrevistas permitieron profundizar en las percepciones cualitativas de estudiantes y docentes. Los participantes destacaron que la experiencia de realidad virtual facilitó la empatía hacia las víctimas de situaciones de violencia, promovió la discusión sobre posibles soluciones y fomentó la creatividad al generar propuestas de sensibilización, como carteles y representaciones visuales. Asimismo, los docentes señalaron que la actividad podría integrarse al currículo como una estrategia innovadora para fortalecer la cultura de paz en la institución.

#### **Triangulación de datos:**

La combinación de resultados cuantitativos y cualitativos permitió corroborar tendencias y reforzar la interpretación de los hallazgos. Se identificó que los estudiantes no solo aumentaron su conocimiento sobre la no violencia, sino que también adoptaron actitudes más responsables y colaborativas ante conflictos escolares, evidenciando la efectividad del enfoque inmersivo basado en Design Thinking.

### **3.5 Redacción de resultados y discusión**

Los resultados obtenidos de las encuestas pretest y posttest es una parte clave para comprender cómo la actividad educativa ha impactado en el conocimiento y las actitudes

de los estudiantes sobre la no violencia. A continuación, se detalla el proceso de análisis e interpretación de los datos de manera sistemática:

### **Análisis de los datos cuantitativos**

El pretest se aplicó al inicio del proceso para evaluar el conocimiento y las actitudes previas de los estudiantes sobre la temática de la no violencia. Los resultados más relevantes se presentan en la siguiente gráfica:

#### **Nivel de conocimiento previo sobre la No Violencia:**

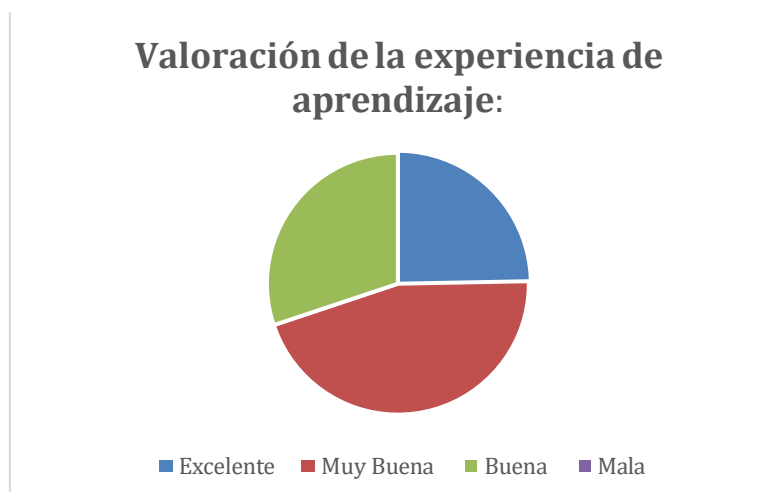
**Gráfico 2:**



**Nota.** El 80% de los estudiantes indicó no tener conocimientos previos sobre la No Violencia, mientras que un 20% manifestó no estar seguro/a. Esto evidencia la necesidad de una intervención educativa en la temática.

#### **Valoración de la experiencia de aprendizaje:**

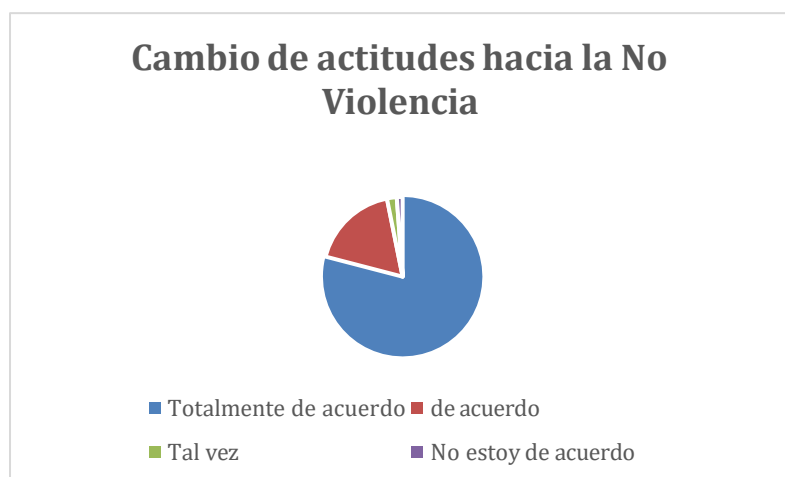
**Gráfico 3:**



**Nota.** El 75% de los estudiantes calificó la experiencia como excelente, el 15% como muy buena y el 10% como buena, lo que indica una percepción general positiva de la actividad educativa.

#### **Cambio de actitudes hacia la No Violencia:**

**Gráfico 4**

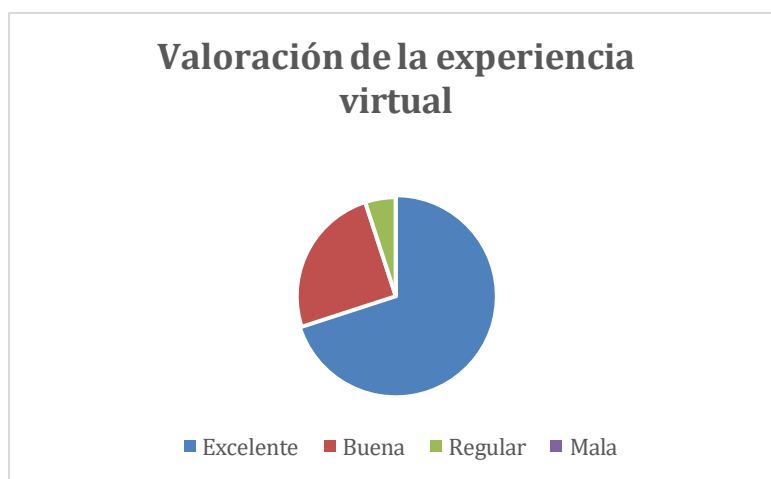


**Nota.** Un 80% de los encuestados afirmó que la actividad les ayudó a comprender mejor la No Violencia, el 18% estuvo de acuerdo, el 2% respondió tal vez y el 0% no estuvo de acuerdo.

**Resultados del postest:** Tras la intervención con la exposición de arte inmersivo en realidad virtual, se recogieron datos sobre la percepción y el impacto en los estudiantes.

### Valoración de la experiencia virtual:

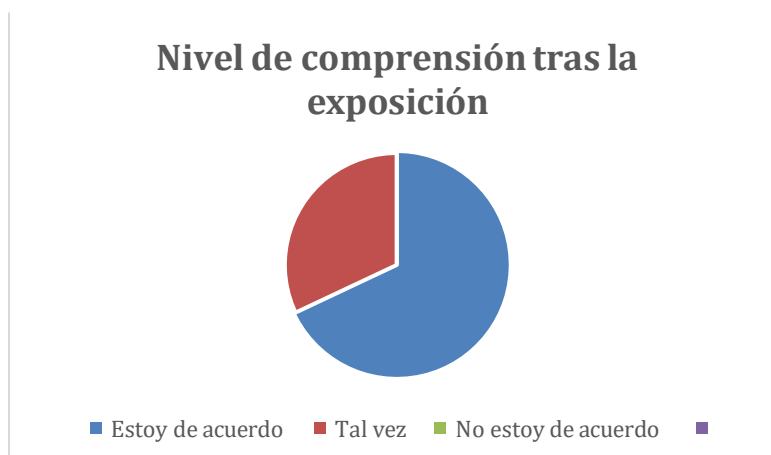
**Gráfico 5:**



**Nota.** El 70% de los estudiantes calificó la experiencia como excelente, el 25% como buena y el 5% como regular.

### Nivel de comprensión tras la exposición:

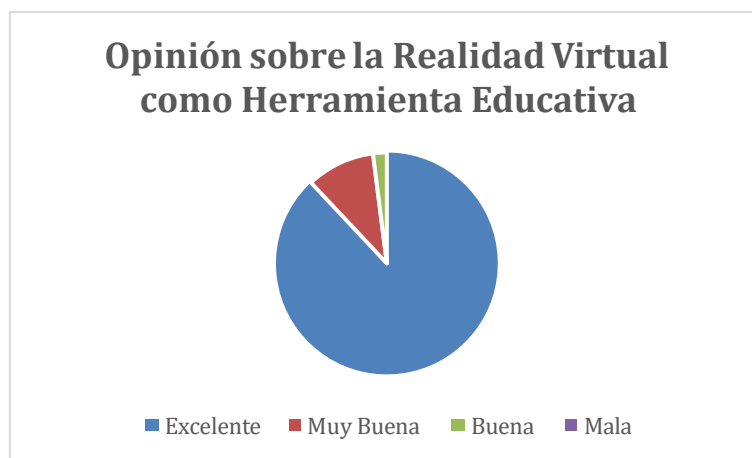
**Gráfico 6:**



**Nota.** El 68% de los estudiantes afirmó estar totalmente de acuerdo con que la actividad les ayudó a comprender la importancia de la No Violencia.

### **Opinión sobre la Realidad Virtual como Herramienta Educativa**

**Gráfico 7:**



**Nota.** El 88% de los estudiantes considera excelente el uso de la realidad virtual para abordar otros temas educativos, el 10% lo considera muy bueno.

### **Resultados cuantitativos:**

El análisis de las encuestas pre y post intervención reveló un incremento notable en el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre la no violencia y estrategias de resolución pacífica de conflictos. Los promedios de las respuestas en la escala Likert reflejaron mejoras en la disposición de los estudiantes a adoptar conductas tolerantes y colaborativas ante situaciones conflictivas. Este hallazgo coincide con estudios previos que sugieren que la realidad virtual puede generar experiencias de aprendizaje más significativas y favorecer la internalización de valores relacionados con la convivencia pacífica (Martínez & Pérez, 2020; Gómez et al., 2019).

### **Resultados cualitativos:**

Las observaciones realizadas durante la experiencia inmersiva mostraron un alto nivel de participación, atención y expresiones emocionales que indicaban reflexión sobre la

temática de la violencia escolar. Las entrevistas semiestructuradas permitieron identificar que los estudiantes lograron empatizar con las situaciones presentadas, generar ideas creativas para sensibilizar a la comunidad educativa y expresar compromisos personales hacia la resolución pacífica de conflictos. Los docentes destacaron la innovación de la actividad y su potencial para integrarse al currículo como herramienta educativa transversal.

### **Discusión:**

La triangulación de los datos cuantitativos y cualitativos evidencia que la experiencia inmersiva no solo aumentó el conocimiento, sino que también fortaleció actitudes y comportamientos relacionados con la convivencia pacífica. Estos resultados respaldan la aplicación del enfoque de Design Thinking, que permitió a los estudiantes empatizar, definir, idear, prototipar y testear soluciones creativas en torno a la no violencia. Asimismo, los hallazgos sugieren que la combinación de herramientas digitales inmersivas y metodologías activas de aprendizaje puede potenciar la reflexión crítica y la participación activa en el proceso educativo.

En términos generales, esta investigación aporta evidencia de que el uso de la realidad virtual puede ser una estrategia efectiva para la sensibilización y prevención de la violencia escolar, complementando métodos tradicionales de enseñanza. Los resultados obtenidos coinciden con estudios previos que destacan la capacidad de la realidad virtual para provocar respuestas emocionales y cognitivas significativas, promoviendo cambios en actitudes y comportamientos de manera sostenida (Rodríguez & Torres, 2021; Sánchez et al., 2020).

## **Capítulo IV: PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN**

La violencia escolar es un fenómeno complejo que afecta a las instituciones educativas a nivel global, y en Ecuador, específicamente en la Unidad Educativa Alberto Enríquez del cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, se ha identificado como un problema recurrente que incide negativamente en la convivencia y el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, se vuelve cada vez más urgente diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten valores de convivencia.

La realidad virtual ofrece un potencial único para transformar el enfoque tradicional de enseñanza sobre la violencia. A través de experiencias inmersivas, los estudiantes pueden interactuar con situaciones que representan las consecuencias de la violencia y aprender de manera vivencial sobre la importancia de la paz y la resolución pacífica de conflictos. La propuesta presentada en este trabajo investigativo tiene como objetivo emplear la realidad virtual para crear una exposición de arte inmersivo que no solo eduque, sino que también sensibilice a los estudiantes respecto a los efectos negativos de la violencia en la sociedad, promoviendo alternativas pacíficas para la resolución de conflictos.

Esta exposición será una experiencia educativa única dentro del aula, que complementa los métodos tradicionales mediante un enfoque interactivo, emocionalmente impactante y, transformador.

Se considera que el proceso creativo de diseño de los carteles permite a los estudiantes reflexionar críticamente sobre la violencia en su entorno, canalizando sus ideas y emociones en producciones visuales. Esta forma de expresión artística fortalece la participación activa, la virtualización de la exposición facilita su difusión dentro y fuera del espacio escolar, multiplicando su alcance y efecto transformador.

#### **4.1. Fundamentación de la propuesta de transformación.**

Ecuador enfrenta una creciente ola de violencia que se refleja en diversos aspectos de la vida social, incluyendo el entorno educativo. Según datos nacionales, las cifras de violencia escolar y juvenil están en aumento, lo que lleva a la necesidad de implementar estrategias efectivas dentro de las aulas que puedan prevenir y mitigar este fenómeno.

Es en este contexto, la propuesta de utilizar la realidad virtual se vuelve especialmente relevante. Tradicionalmente, los medios convencionales de enseñanza sobre la violencia, como charlas, talleres o materiales escritos, no han sido suficientes para involucrar a los estudiantes de manera profunda en el análisis de esta problemática. La realidad virtual, al ser una herramienta innovadora, permite superar algunas de las limitaciones de los métodos tradicionales, ofreciendo un entorno visualmente atractivo, dinámico e interactivo capaz de captar la atención y el interés de los jóvenes.

A través de la exposición de arte inmersivo, los estudiantes tendrán la oportunidad de apreciar carteles diseñados por sus propios compañeros, los cuales abordan de forma crítica y creativa diferentes expresiones de la violencia y sus consecuencias. Esta experiencia no busca representar actos violentos de forma directa, sino generar una reflexión visual y emocional sobre el tema desde una perspectiva educativa, artística y preventiva. Este enfoque tiene el potencial de transformar la manera en que los estudiantes perciben la violencia.

#### **4.2. Estructura de la propuesta de transformación.**

##### **Título de la propuesta**

“Estrategia educativa mediante la realidad virtual con una exposición de arte inmersivo que contribuya a la prevención de la violencia en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura. Ecuador. Periodo junio - diciembre 2024”

##### **Objetivo General:**

Contribuir a la prevención de la violencia en el aula mediante una estrategia educativa de realidad virtual con arte inmersivo en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, ubicada en el cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, Ecuador. Durante el periodo junio - diciembre 2024.

### **Objetivos específicos**

- Diseñar experiencias inmersivas en realidad virtual que aborden problemáticas de violencia escolar, promoviendo la reflexión crítica y el desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Implementar talleres de creación artística inmersiva donde los estudiantes elaboren obras artísticas con mensajes de paz, diversidad y resolución pacífica de conflictos.
- Evaluar el impacto de la estrategia en la reducción de conductos violentos y la mejora del clima escolar mediante indicadores cualitativos y cuantitativos.

### **4.3 Aparato Teórico, Conceptual y Referencial**

Este apartado integra los sustentos teóricos con el proceso realizado con los estudiantes, donde los carteles diseñados por ellos se convirtieron en la base de la exposición virtual inmersiva. La propuesta se fundamenta en el Aprendizaje Significativo (Ausubel, 1963), dado que los carteles físicos creados por los estudiantes representaron sus concepciones previas sobre la violencia/no violencia. La transición a formato VR permitió anclar estos conocimientos a experiencias inmersivas, reforzando la asimilación mediante la visualización interactiva.

Desde la perspectiva del Constructivismo Social (Vygotsky, 1978), los carteles funcionaron como artefactos culturales que, al digitalizarse facilitaron la integración grupal, la discusión colectiva de mensajes clave durante la creación y permitió la mejora de diseños tras la retroalimentación docente y entre pares. En este contexto, la zona de Desarrollo Próximo se vio potenciada mediante el uso de herramientas digitales como la Realidad Virtual, la cual funcionó como andamiaje, permitiendo ofrecer apoyos

personalizados, facilitando el aprendizaje en tareas que superan sus capacidades individuales de los estudiantes.

Por otro lado, la Realidad Virtual como extensión educativa (Bailenson,2018), se evidenció en la exposición inmersiva, que amplificó el impacto de los carteles mediante la integración de los carteles en escenarios tridimensionales interactivos, diseñados para simular un entorno escolar familiar. Esta ambientación fue complementada con una narrativa aumentada, en la que se incluyeron descripciones escritas asociadas a cada obra, elaboradas por los propios estudiantes, con el fin de explicar el significado y propósito de sus creaciones.

Es importante señalar que en la fase inicial del proceso se realizaron talleres colaborativos presenciales aplicando técnicas de design thinking. Estas sesiones fueron clave para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes en la construcción de los mensajes visuales que luego serían base para la experiencia inmersiva.

#### *Creación de contenido interactivo con Artsteps*

Como parte del proceso de diseño didáctico, se generó contenido interactivo utilizando la plataforma Artsteps. Esta herramienta permitió integrar los carteles elaborados por los estudiantes en una exposición virtual que simula un recorrido inmersivo. Además, se diseñaron materiales complementarios como carteles educativos que profundizan en los conceptos clave, guías de reflexión orientadas a promover el pensamiento crítico y la autorreflexión, así como encuestas de evaluación destinadas a medir el impacto de la experiencia.

#### *Implementación y Desarrollo*

La exposición virtual fue organizada en cuatro fases temáticas, cada una con un propósito pedagógico definido. La fase 1, denominada “No a la violencia representado por medio de la sombra corporal como elemento del arte” en esta fase primero profundizamos acerca del tema. Se investigó sobre los tipos de violencia, sus causas y

consecuencias, se intercambiaron ideas y experiencias relacionadas en sus distintas formas, se realizaron bocetos para llegar a una idea clara del cartel.

En la segunda fase, se elaboraron carteles gráficos contra la violencia usando diferentes materiales como recortes de periódicos, pintura, lápices de colores, entre otros, aplicando técnicas como collage, dactilopintura, sombreado, aplicación de texturas, usando la sombra como elemento artístico. Estos carteles fueron expuestos en la institución para toda la comunidad educativa, evento que se llevó a cabo en la Semana Cultural por las fiestas institucionales. Esta sección buscó contextualizar y sensibilizar a los estudiantes en torno a los tipos de violencia y las alternativas pacíficas para resolver conflictos.

La tercera fase del proyecto fue denominada “Experiencia de Realidad Virtual”, una estrategia pedagógica innovadora que permitió trasladar la exposición física de los carteles a un entorno virtual inmersivo. De todos los carteles elaborados por los estudiantes y expuestos en la institución educativa, 33 fueron los seleccionados para formar parte de la galería virtual, con base en criterios como la profundidad del mensaje, la creatividad visual y la coherencia con la temática investigada.

Para la creación de esta experiencia se utilizó la plataforma Artsteps, una herramienta tecnológica que permite construir entornos tridimensionales personalizables para exhibiciones virtuales. Esta herramienta fue elegida por su facilidad de uso, su capacidad de simular espacios expositivos reales y por fomentar la exploración activa del conocimiento a través de la navegación autónoma del usuario.

El proceso de diseño de la sala virtual se desarrolló en varias etapas, primero se fotografiaron los carteles seleccionados en alta resolución para garantizar una buena visibilidad y fidelidad visual en el entorno virtual. Luego, cada imagen fue cargada a la plataforma, asignándole un espacio dentro de la galería digital. Se construyó un recorrido tridimensional simulando un museo, en el que los visitantes podían desplazarse utilizando comandos de navegación, similar a un videojuego educativo.

A cada cartel se le incorporó una breve interpretación textual, elaborada por los mismos estudiantes, la cual contextualizaba la obra, explicaba su mensaje y fomentaba la reflexión del espectador. Este recurso no solo reforzó la comprensión de los temas tratados, sino que también promovió el desarrollo de habilidades de comunicación crítica y expresión escrita.

Durante la experiencia, los estudiantes pudieron interactuar con la galería en línea desde computadoras o dispositivos móviles, desplazándose libremente por distintos escenarios tridimensionales. Esta actividad integró elementos de la realidad virtual con fines educativos, promoviendo una mayor motivación, participación activa y apropiación del conocimiento. Además, se fortalecieron competencias digitales clave para el siglo XXI, como la alfabetización tecnológica, la autonomía en entornos virtuales y la capacidad de analizar mensajes visuales en plataformas interactivas.

El uso de Artsteps como herramienta para la creación de la sala virtual no solo permitió preservar y difundir el trabajo artístico de los estudiantes en un formato accesible e innovador, sino que también transformó la exposición en una experiencia educativa inmersiva y significativa, alineada con las demandas de una educación digital contemporánea.

#### **4.4 Sustentos del Marco de Investigación y Relación con el Diagnóstico**

Esta propuesta de investigación se fundamenta en la necesidad de atender una problemática observable en el contexto educativo actual: el incremento de situaciones de violencia escolar entre estudiantes. A partir del diagnóstico inicial, se identificaron tres aspectos clave que justifican la intervención pedagógica propuesta:

Reportes institucionales sobre casos de violencia verbal y física entre estudiantes, los registros de convivencia y los informes elaborados por el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución evidencian un aumento sostenido de casos de violencia escolar tanto verbal como física. Este fenómeno afecta la convivencia armónica en el aula, obstaculiza los procesos de enseñanza – aprendizaje y genera un clima escolar tenso e inseguro. Estos reportes son una fuente directa que sustenta la

necesidad de desarrollar estrategias educativas enfocadas en la prevención de la violencia y la promoción de una cultura de paz.

Encuestas previas que indican una baja comprensión de estrategias de resolución pacífica de conflictos

Los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes revelan que parte de ellos carece de conocimientos sólidos y habilidades prácticas para resolver conflictos de manera asertiva. Predomina una respuesta impulsiva o reactiva ante los desacuerdos, lo que propicia enfrentamientos, malentendidos y actitudes agresivas. Esta falta de competencias socioemocionales refuerza la urgencia de implementar propuestas que promuevan el desarrollo de habilidades como la empatía. La escucha activa, el diálogo y la autorregulación emocional.

La necesidad de integrar herramientas tecnológicas innovadoras para fomentar la reflexión y el aprendizaje significativo

El contexto actual exige una educación que incorpore las tecnologías digitales no solo como recurso didáctico, sino como medio para generar experiencias de aprendizaje más atractivas, reflexivas y transformadoras. En este sentido, se identifica la oportunidad de utilizar herramientas como la realidad virtual o las plataformas interactivas, las cuales permiten a los estudiantes vincularse emocional y cognitivamente con los contenidos, promoviendo la comprensión crítica de los conflictos y la exploración de soluciones creativas. Estas tecnologías facilitan escenarios simulados que invitan a la reflexión sobre la convivencia y los valores en contextos reales o hipotéticos.

#### **4.5 Impacto Esperado**

##### *Concienciación sobre la no violencia*

Este impacto se evidencia cuando los estudiantes comienzan a identificar las distintas formas de violencia presentes en su entorno escolar y reflexionan sobre sus consecuencias. A través de las actividades de sensibilización y las experiencias inmersivas en la sala virtual, se fomenta la empatía y el reconocimiento del otro como

un sujeto con derechos. Esto se traduce en una mayor disposición a dialogar, evitar confrontaciones y asumir una postura crítica frente a la normalización de actitudes violentas.

#### *Desarrollo de competencias sociales*

El desarrollo de habilidades como la comunicación asertiva, la escucha activa y la cooperación se trabajó mediante dinámicas grupales, debates guiados y la interpretación colectiva de los carteles expuestos. En la práctica, los estudiantes demuestran estos aprendizajes al proponer soluciones pacíficas ante desacuerdos, trabajar en equipo de manera armónica y respetar las opiniones ajenas durante actividades académicas o recreativas.

#### *Innovación Educativa*

La implementación de la realidad virtual mediante la plataforma Artsteps introdujo una metodología activa, en la que los estudiantes no solo consumieron contenido, sino que produjeron, interpretaron y exploraron en un entorno digital tridimensional. Esto se observa en la motivación con la que los estudiantes participaron, el nivel de compromiso al presentar sus carteles y la apropiación del espacio virtual como medio para comunicar mensajes sobre la convivencia y la paz.

#### *Transformación del clima escolar*

A medida que los estudiantes internalizan los valores promovidos en el proyecto, se observa una reducción en la frecuencia y gravedad de los conflictos reportados. El ambiente en las aulas mejora progresivamente, reflejándose en una convivencia más tolerante y colaborativa. En la práctica, esto se manifiesta en actitudes respetuosas, una menor necesidad de intervenciones disciplinarias por parte de los docentes y un fortalecimiento de la cohesión grupal.

#### *Evaluación de la Exposición desde el aula*

La exposición inmersiva se enfocó no solo en los aspectos perceptivos y emocionales, sino también en su integración dentro del aula, desde la asignatura de Educación Cultural y Artística. El objetivo fue determinar cómo esta propuesta contribuye al desarrollo integral del estudiante, fortaleciendo competencias artísticas, comunicativas y socioemocionales, además de promover valores fundamentales como el respeto, la empatía y la reflexión crítica.

#### *Evaluación de la experiencia inmersiva*

La efectividad de la exposición se evaluó mediante:

Encuestas a estudiantes antes y después de la experiencia, para identificar cambios en su percepción sobre la violencia, la resolución pacífica de conflictos, y su capacidad de empatía frente a diferentes situaciones sociales.

Observaciones en el aula durante la actividad, centrada en las reacciones, participación y nivel de implicación de los estudiantes en los distintos momentos de la exposición.

Entrevistas a docentes y participantes, con el fin de analizar la pertinencia pedagógica, los aprendizajes significativos alcanzados y el impacto de la dinámica grupal.

Análisis de datos cualitativos y cuantitativos, derivados de las respuestas y comentarios, lo que permitió triangular la información para obtener una valoración completa del proceso.

#### *Evaluación Pedagógica desde la asignatura*

Desde la perspectiva disciplinar de Educación Cultural y Artística, la exposición fue analizada en función de varios ejes:

Los participantes asumieron roles activos como guías virtuales, curadores de los carteles expuestos, comentaristas críticos y observadores reflexivos, lo que fortaleció su sentido de responsabilidad, colaboración y liderazgo artístico.

Se integraron elementos como la lectura crítica de imágenes, interpretación simbólica, uso de herramientas digitales como Artsteps y la expresión oral y escrita, lo que permitió una alfabetización artística mediada por la tecnología.

La exposición fue una oportunidad para que los estudiantes reflexionaran sobre la violencia y la cultura de paz. Se promovieron valores como el respeto a la diversidad, la tolerancia, los estudiantes construyeron un espacio de expresión emocional y pensamiento crítico.

#### **4.6 Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación.**

La propuesta de transformación desarrollada consistió en la implementación de experiencias de Arte Inmersivo en Realidad Virtual con el objetivo de sensibilizar a los estudiantes sobre la no violencia escolar. La valoración, evaluación y validación de esta propuesta se realizó considerando aspectos metodológicos, pedagógicos y de factibilidad.

##### *Valoración metodológica*

Se evaluó la pertinencia de la propuesta frente a las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial. La estrategia fue considerada adecuada para fortalecer conocimientos, actitudes y competencias socioemocionales en los estudiantes, dado que permite una experiencia de aprendizaje activa, reflexiva y participativa. Los resultados obtenidos durante la fase piloto y la implementación formal indicaron cambios positivos en la percepción y actitud hacia la no violencia.

##### *Evaluación de eficacia*

La eficacia de la propuesta se determinó mediante:

- Resultados de encuestas pre y post intervención, que mostraron incrementos significativos en el conocimiento y percepción sobre la violencia escolar.
- Observaciones durante la experiencia inmersiva, que registraron participación activa, atención sostenida y expresiones emocionales vinculadas a la reflexión sobre conflictos escolares.

- Entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes, que evidenciaron una comprensión más profunda de la problemática y la generación de ideas creativas para la prevención de la violencia.

### *Validación de la propuesta*

Para garantizar la validez y confiabilidad de la intervención, se realizaron acciones de validación con diferentes actores:

**El impacto psicológico y socioemocional**, observando cómo la realidad virtual permitió la introspección, la identificación emocional y la reflexión profunda, generando conciencia sobre las consecuencias de la violencia.

**La viabilidad pedagógica**, considerando la alineación con los objetivos de aprendizaje de la asignatura, la accesibilidad tecnológica y la pertinencia de la metodología dentro del contexto educativo.

A continuación, se presenta una selección de imágenes que documentan las distintas etapas del desarrollo de la propuesta de transformación educativa implementada en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”. Estas evidencias fotográficas reflejan el proceso participativo y creativo llevado a cabo por los estudiantes de primer año de Bachillerato desde las fases iniciales de sensibilización y análisis, hasta la elaboración de los carteles y presentación final en la sala virtual Artsteps.

Cada imagen ha sido acompañada de un pie descriptivo con el fin de contextualizar su relevancia dentro del proceso, evidenciando el compromiso, la reflexión crítica y el uso de herramientas tecnológicas innovadoras como recursos pedagógicos para fomentar una cultura de paz y la prevención de la violencia escolar.



Aplicación de la sombra como elemento del arte



Uso de materiales de reciclaje



Representación de los diferentes tipos de violencia



Representación de la violencia mediante la sombra corporal



Proceso de elaboración de carteles con lápices de color



Técnica de dactilopintura



Presentación de carteles dentro del aula



Uso de la técnica de caligrafía



Presentación de cartel en el aula



Técnica Mixta

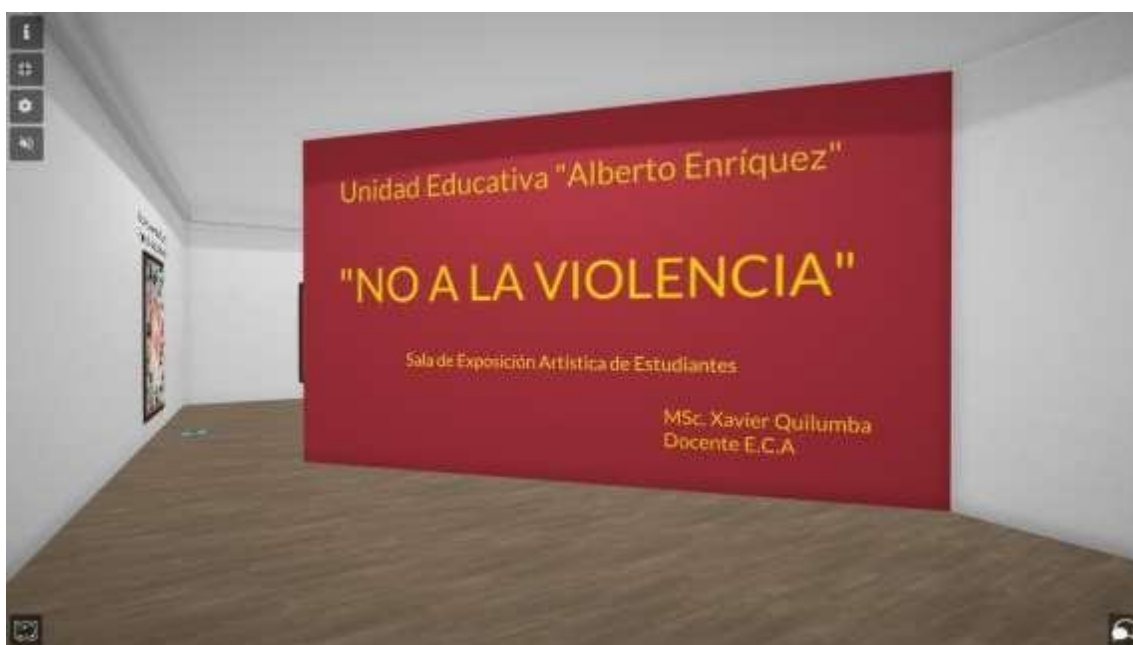



Uso de recortes de periódicos con indicadores de violencia actuales

## Uso de la plataforma Artsteps con carteles seleccionados y descripción



Como parte de la estrategia educativa planteada, se elaboraron diversos carteles con mensajes orientados a la prevención de la violencia. El proceso de diseño de la galería virtual se llevó a cabo utilizando la plataforma Artsteps, lo que permitió una experiencia inmersiva y accesible, integrando tecnología digital al proceso pedagógico. A continuación, se presentan los carteles seleccionados con sus respectivas descripciones y fundamentos pedagógicos:




### Presentación de la sala virtual







Cartel 1	Descripción
<p><b>Título:</b> “Sombras de crueldad, ecos de conciencia”</p> <p><b>Técnica:</b> Collage</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>La imagen presenta una escena impactante y reflexiva. En primer plano, se destacan las sombras negras de un hombre y un perro. El hombre, con una postura agresiva, tiene un brazo levantado, representando un gesto de legajo o amenaza. El perro, en contraste, adopta una postura sumisa, con la cabeza gacha y las orejas hacia atrás, reflejando miedo e indefensión.</p> <p>El fondo de la composición es un collage de recortes de noticias reales sobre casos de violencia animal, con titulares y fragmentos de texto que describen situaciones de maltrato, abandono y abuso. Este fondo añade profundidad al mensaje, creando una atmósfera de denuncia y urgencia.</p> <p>El contraste entre las sombras simples y el fondo complejo de noticias enfatiza la universalidad del problema y la necesidad de acción. La imagen transmite un mensaje claro y contundente: “No a la violencia animal”, invitando a reflexionar sobre el impacto de nuestras acciones y la responsabilidad de proteger a los seres más vulnerables.</p>



Cartel 2	Descripción
<p><b>Título:</b> “Voces en silencio” <b>Técnica:</b> Collage y pintura</p> 	<p><b>Descripción del cartel:</b></p> <p>El cartel utiliza un lenguaje visual impactante para transmitir un mensaje contra la violencia hacia las mujeres. En el centro de la composición se encuentra la silueta de una mujer, creada mediante una sombra negra que refleja una postura de vulnerabilidad: está sentada con las rodillas recogidas y los brazos abrazándose, como un gesto de protección y miedo.</p> <p>Rodeando la figura, varias manos de color rojo intenso, con texturas ásperas y rugosas, parecen invadir su espacio, tocándola de manera intimidante y amenazante. Estas manos rojas simbolizan la agresión, el abuso y la violencia que enfrentan muchas mujeres, y el contraste con la silueta negra resalta el desequilibrio de poder y la angustia que transmite la escena.</p> <p>El fondo está compuesto por un collage de recortes de noticias relacionadas con la violencia de género: titulares desgarrados, cifras alarmantes y fragmentos de testimonios que denuncian esta problemática. Este fondo agrega un contexto realista y crudo, reforzando la gravedad del mensaje.</p>
<p><b>Título:</b> “No al abuso y manipulación” <b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción del cartel:</b></p> <p>El cartel muestra una escena poderosa y emotiva que invita a la reflexión. En el centro, se encuentra la silueta oscura de un niño, creada mediante sombras, de pie y con una postura estática que refleja vulnerabilidad e indefensión. A su alrededor, varias manos de color blanco, con un diseño suave y homogéneo, se extienden hacia él, tocándolo en diferentes partes. Estas manos, aunque parecen delicadas, simbolizan la presión, la influencia o el control ejercido sobre los niños, ya sea física, emocional o psicológica.</p> <p>El fondo del cartel es limpio y neutro, lo que enfatiza el contraste entre la silueta oscura del niño y las manos blancas que lo rodean. Este minimalismo visual dirige toda la atención hacia el mensaje central de la obra.</p>
<p><b>Título:</b> “El peso de la violencia y el juicio social” <b>Técnica:</b> Collage y pintura</p> 	<p><b>Descripción</b></p> <p>El peso de la violencia y el juicio social El cartel refleja la presión social y el sufrimiento de las víctimas de violencia de género. La sombra que sostiene la cabeza representa la angustia y el control que la violencia ejerce sobre la persona, mientras que las manos señalando desde arriba simbolizan el juicio, la culpa impuesta y la revictimización social.</p>

<p><b>Cartel 5</b></p> <p><b>Título:</b> “Las apariencias engañan; el peso de las emociones ocultas”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p>  <p>"Las apariencias engañan; el peso de las emociones ocultas."</p>	<p><b>Descripción</b></p> <p>Descripción: La imagen muestra a dos ancianos en primer plano, aparentemente riendo, pero sus rostros reflejan una tristeza profunda. Detrás de ellos, sus sombras proyectadas en la pared revelan una escena de agresión, como si en su interior guardaran conflictos o heridas del pasado. La dualidad entre la expresión externa y la realidad interna genera una sensación de contraste y profundidad emocional.</p> <p>Esta imagen puede abordar temas como la violencia en la tercera edad, la represión emocional, o la discrepancia entre la imagen que mostramos al mundo y lo que realmente sentimos.</p>
<p><b>Cartel 6</b></p> <p><b>Título:</b> “Rostros ocultos, rostros fugaces”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p>  <p>"Rostros ocultos, rostros fugaces."</p>	<p><b>Descripción</b></p> <p>Descripción: La imagen presenta la silueta de una mujer a la izquierda, mientras que en el lado derecho se observan varias máscaras, todo representado en sombras. La composición sugiere una dualidad entre identidad y apariencia, destacando cómo muchas personas ocultan su verdadero sufrimiento detrás de una fachada. Las sombras refuerzan la sensación de misterio y opresión, simbolizando el impacto de la violencia invisible, aquella que se esconde detrás de la imagen que se proyecta al mundo.</p> <p>Esta imagen invita a reflexionar sobre cómo muchas víctimas de violencia ocultan su dolor detrás de una máscara, ya sea por miedo, presión social o falta de apoyo. También resalta la importancia de reconocer y visibilizar la violencia para poder combatirla.</p>
<p><b>Cartel 7</b></p> <p><b>Título:</b> “El eco del juicio: violencia psicológica y acoso”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p>  <p>"El eco del juicio: violencia psicológica y acoso."</p>	<p><b>Descripción</b></p> <p>Descripción: La imagen muestra la silueta negra de una mujer con las manos cubriendo su rostro, transmitiendo angustia o desesperación. A su alrededor, tres manos en cada lado la señalan acusadoramente, como símbolo de presión, juicio o acoso. El fondo celeste contrasta con la oscuridad de la figura, mientras la palabra "STOP" se repite en letras pequeñas, casi como un eco constante, representando una súplica silenciosa contra la violencia y el abuso psicológico.</p> <p>La imagen refleja el impacto del acoso y la violencia emocional, donde el señalamiento y la presión social pueden llevar a una persona a sentirse atrapada o indefensa. Destaca la necesidad de detener estas formas de violencia y fomentar el respeto y la empatía.</p>




Cartel 8	Descripción
<p><b>Título:</b> “El impacto de la violencia en la autoestima y la percepción personal”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p>Descripción: Sobre un fondo azul, una silueta de mujer se presenta con un cerebro de tamaño reducido, simbolizando cómo la violencia, especialmente la psicológica, afecta la autoestima, la confianza y la capacidad de tomar decisiones. La imagen representa la manipulación, el menosprecio y el daño emocional que pueden reducir la percepción de valor propio. Este cartel invita a la reflexión sobre la importancia del respeto, el apoyo emocional y la erradicación de cualquier forma de violencia que disminuya la dignidad de las personas.</p>
<p><b>Título:</b> “La amistad como refugio contra la violencia”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p>Descripción: Dos siluetas de niñas se presentan unidas, formando un corazón con sus manos, simbolizando el poder de la amistad, el apoyo mutuo y la solidaridad en la lucha contra la violencia. La imagen transmite un mensaje de unión y empatía, destacando cómo el compañerismo y el respeto pueden ser un escudo ante cualquier forma de maltrato. Este cartel invita a construir relaciones basadas en el afecto y el entendimiento, promoviendo espacios seguros y libres de violencia.</p>
<p><b>Título:</b> “Atrapada por la violencia”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p>Descripción: En el centro de la imagen, una silueta de una niña se encuentra rodeada por un círculo, mientras cuatro manos la rodean en un intento de alcanzarla. La escena simboliza la presión, el acoso y la sensación de estar atrapada por la violencia, sin una aparente vía de escape. El círculo representa el aislamiento y la vulnerabilidad de quienes sufren agresiones, mientras que las manos amenazantes reflejan el peligro constante. Esta ilustración invita a reflexionar sobre la importancia de proteger a los más vulnerables y promover espacios de respeto y seguridad.</p>




Cartel 11	Descripción
<p><b>Título:</b> “Protegiendo la inocencia: detengámos el abuso infantil”</p> <p><b>Técnica:</b> Carboncillo</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel muestra a una niña arrodillada, vulnerable, mientras unas manos oscuras y amenazantes se acercan con la intención de dañarla. Las manos representan el abuso, ya sea físico, psicológico o emocional, que amenaza a la infancia. La postura de la niña, arrodillada, simboliza su indefensión y el impacto de la violencia en su bienestar.</p> <p>Este cartel transmite el mensaje claro de que debemos proteger a los niños de cualquier forma de abuso, y nos invita a reflexionar sobre la importancia de crear un entorno seguro y amoroso para que puedan crecer libres de violencia.</p> <p>Es un llamado a la acción para erradicar el abuso infantil y garantizar los derechos y la protección de los más vulnerables.</p>
<p><b>Título:</b> “El poder de la resistencia: No al abuso, sí al respeto”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura y Lápices de color</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel muestra una escena entre una pareja en la que el hombre está a punto de golpear a la mujer, pero ella, con firmeza, levanta la mano en señal de "detente".</p> <p>La imagen representa el momento crucial en que una persona, a través de su valentía y resistencia, se niega a ser víctima de la violencia.</p> <p>Este cartel subraya el mensaje de que todos tenemos el derecho de defendernos y rechazar cualquier forma de abuso, destacando la importancia de la autonomía y el respeto mutuo en las relaciones.</p> <p>Es un llamado a la acción para erradicar la violencia de género, promoviendo una cultura basada en la igualdad, el respeto y el bienestar.</p>
<p><b>Título:</b> “Rompiendo las cadenas de la violencia: Liberando nuestras acciones”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura y Lana</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel muestra dos marionetas en forma de siluetas, suspendidas por cuerdas, una de ellas cortada con unas tijeras, lo que provoca que una marioneta golpee a la otra. Las cuerdas simbolizan el control y la manipulación, mientras que las tijeras representan la acción de cortar los lazos de la violencia, liberando a las personas de sus propios patrones destructivos.</p> <p>El golpe entre las marionetas subraya cómo la violencia, a menudo, se perpetúa de una forma cíclica.</p> <p>Este mensaje de "No a la violencia" llama a la reflexión sobre la importancia de liberarnos de la violencia en todos sus aspectos y de buscar alternativas de resolución pacífica y empática en nuestras relaciones.</p>

Cartel 14	Descripción
<p><b>Título:</b> “El impacto de las palabras: Rompiendo el silencio de la violencia virtual”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura y Marcadores</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel presenta una silueta de una chica con un foco roto en su interior, simbolizando la pérdida de claridad y luz a causa de los insultos y las agresiones verbales. Fuera de la figura, se encuentran palabras groseras e insultos que representan el entorno negativo y destructivo al que está expuesta la protagonista. El foco roto refleja cómo las palabras dañinas afectan la percepción de uno mismo y la salud emocional. Este cartel hace un llamado a reflexionar sobre la violencia verbal, su impacto en la autoestima y la necesidad de fomentar un lenguaje respetuoso y empático para construir una sociedad libre de violencia.</p>
<p><b>Título:</b> “Unidos contra la violencia: Construyendo un futuro de paz”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel muestra una silueta blanca y una negra, rodeadas de dientes que simbolizan los contrastes y la diversidad. Las siluetas representan la humanidad en su totalidad, mientras que los dientes aluden a la agresión, que es transformada mediante la frase "No a la violencia". Este mensaje resalta la importancia de la paz, el respeto y la unión en una sociedad diversa. El cartel invita a reflexionar sobre cómo, al rechazar la violencia, podemos construir un mundo más armonioso y justo para todos.</p>
<p><b>Título:</b> “Unidos contra la violencia: Construyendo un futuro de paz”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel presenta la silueta de una niña en posición fetal, una postura que simboliza la vulnerabilidad y el miedo. Detrás de ella, se proyectan sombras perversas que representan las amenazas y el abuso, mientras que el fondo rojo intensifica el sentimiento de peligro y angustia. Esta imagen transmite el dolor y el sufrimiento de aquellos que son víctimas de violencia, especialmente en su infancia. El mensaje principal del cartel es un llamado urgente a romper el ciclo de abuso, a proteger a los más vulnerables y a crear un entorno seguro donde los niños puedan crecer y desarrollarse sin temor. Es un grito de ayuda que promueve la empatía, la protección y el compromiso social para erradicar la violencia en todas sus formas.</p>




Cartel 17	Descripción
<p><b>Título:</b> “Liberando el control: Recuperando la voz y el poder personal”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel presenta una silueta de una chica siendo sujeta por una mano que intenta ahorcarla, simbolizando las fuerzas de control y abuso que restringen su libertad. Sin embargo, este cartel no solo refleja la violencia, sino también el deseo de liberación. La imagen expresa la lucha interna de una persona que, a pesar de las fuerzas opresivas, busca recuperar su autonomía y voz. El mensaje busca transmitir la importancia de reconocer el abuso, no como una condena, sino como un desafío a superar, promoviendo el empoderamiento, el apoyo y la acción colectiva para garantizar la libertad y el bienestar de cada individuo.</p>
<p><b>Título:</b> “No al racismo: Erradiquemos la violencia racial”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel muestra dos siluetas, una negra y una blanca, donde la silueta negra está siendo agredida verbalmente (haciendo llorar) por la otra. A su alrededor, unas manos agresoras simbolizan la violencia y discriminación racial que se ejerce sobre las personas debido a su color de piel o etnia. Este cartel denuncia la injusticia del racismo, que no solo se manifiesta en agresiones físicas, sino también en el dolor emocional que causa. El mensaje busca generar conciencia sobre la necesidad de erradicar el racismo y promover una sociedad inclusiva, donde todas las personas, independientemente de su raza o etnia, sean tratadas con respeto, dignidad y equidad.</p>
<p><b>Título:</b> “Empoderamiento femenino: La fuerza de ser escuchada”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>El cartel presenta la silueta de una mujer, con un gesto firme de su mano levantada, transmitiendo la idea de "detenerse" o "escucharme". Su vestido rojo simboliza el poder, la valentía y la determinación. El color morado que la rodea representa la lucha por los derechos de las mujeres y la búsqueda de igualdad. La imagen refleja el empoderamiento femenino, haciendo un llamado a que las voces de las mujeres sean escuchadas y respetadas en todas las esferas de la sociedad. Este cartel busca inspirar confianza y acción, promoviendo un entorno donde las mujeres puedan ejercer su poder personal, ser respetadas y obtener la igualdad que merecen.</p>

Cartel 20	Descripción
<p><b>Título:</b> “Protección infantil: Rompe el ciclo del abuso”</p> <p><b>Técnica:</b> Collage y Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b> El cartel muestra unas siluetas de manos acercándose a una niña, quien, llena de temor, se lleva las manos a la cara en un intento de protegerse. La imagen refleja el miedo y la vulnerabilidad que sienten muchos niños frente a situaciones de abuso, ya sea físico, emocional o sexual. La postura defensiva de la niña simboliza la necesidad urgente de intervención y protección. Este cartel transmite un mensaje poderoso sobre la importancia de proteger a los más pequeños y de crear una sociedad donde los niños puedan crecer seguros, sin miedo a ser agredidos. El llamado es claro: debemos romper el ciclo del abuso, ofrecer apoyo y asegurar un futuro seguro y saludable para cada niño.</p>
<p><b>Título:</b> “Detener la violencia de género: Rompe el silencio, alza la voz”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b> El cartel muestra una mujer siendo agarrada de la cara por unas manos oscuras, que simbolizan la violencia de género, el control y la opresión. Las manos representan la fuerza y el poder destructivo de la violencia, mientras que la expresión de la mujer refleja el sufrimiento y la impotencia ante la agresión. Esta imagen es un fuerte llamado a reconocer y detener cualquier forma de violencia hacia las mujeres. El mensaje busca visibilizar el sufrimiento causado por el abuso físico y emocional, a la vez que promueve el empoderamiento de las mujeres, la denuncia y la búsqueda de apoyo para romper el ciclo de la violencia.</p>
<p><b>Título:</b> “Protección infantil: Rompe el ciclo del abuso”</p> <p><b>Técnica:</b> Pastel</p> 	<p><b>Descripción:</b> El cartel muestra la cartulina negra con las palabras "No a la violencia" dispuestas de manera que forman un espacio en el que se dibuja la silueta de una mujer sujetándose la cabeza, representando el sufrimiento mental y emocional que provoca la violencia. Este cartel destaca cómo el dolor psicológico, causado por situaciones violentas, puede llegar a ser tan profundo como el dolor físico. La disposición de las letras entrelazadas con la silueta simboliza que el primer paso hacia la liberación es reconocer el daño y romper el ciclo de abuso. El mensaje invita a reflexionar sobre la importancia de la prevención, el apoyo a las víctimas y el trabajo conjunto por un futuro donde la violencia no tenga cabida.</p>

Cartel 23	Descripción
<p><b>Título:</b> “Despierta, no cierres los ojos: El abuso no tiene excusa”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>Este cartel presenta siluetas de una niña en situación de abuso, buscando transmitir un mensaje de alerta y concienciación sobre la violencia. La imagen refleja la incomodidad y el miedo que sienten las víctimas, pero también el vacío de no ser escuchadas. El cartel busca generar una respuesta activa en la sociedad, haciendo un llamado a no ser indiferentes ante las señales de abuso. El mensaje se enfoca en la importancia de la prevención, el reconocimiento de las señales de alerta y la necesidad de intervención para detener la violencia en todas sus formas. Es una invitación a abrir los ojos ante la realidad de quienes sufren en silencio y a actuar con empatía y firmeza.</p>
<p><b>Título:</b> “La dualidad en las decisiones: el bien y el mal en el camino estudiantil”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>La imagen presenta dos siluetas contrastantes: una completamente negra, inclinada hacia otra silueta blanca, como si le estuviera diciendo algo al oído. Este juego de luces y sombras representa la lucha interna entre el bien y el mal en la vida estudiantil, simbolizando la influencia de las decisiones, las tentaciones y los valores. La ausencia de otros colores refuerza la idea de contraste y dualidad, invitando a la reflexión sobre la importancia de elegir caminos positivos en el entorno educativo.</p>
<p><b>Título:</b> “La fuerza de la amistad, un vínculo de apoyo y respeto”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b></p> <p>La imagen muestra las sombras de dos amigos abrazados, uniendo sus manos para formar un corazón, simbolizando la unión, la empatía y el apoyo mutuo. En el fondo, múltiples siluetas de manos con corazones en sus palmas refuerzan el mensaje de solidaridad y amor. La composición transmite un poderoso mensaje sobre la importancia de la amistad como un refugio seguro, promoviendo el respeto y el acompañamiento en momentos difíciles.</p>

Cartel 26	Descripción
<p><b>Título:</b> “La luz que oculta el verdadero sentir”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p>Descripción:</p> <p>El dibujo muestra a una niña iluminándose con una linterna, proyectando su sombra en la pared. Sin embargo, en la sombra, se revela una silueta con un corazón triste. Esta imagen simboliza la dualidad entre lo que mostramos al mundo y lo que realmente sentimos en nuestro interior. La luz representa la apariencia que intentamos mantener, mientras que la sombra expone las emociones ocultas, como la tristeza o el dolor, que muchas veces preferimos esconder.</p>
<p><b>Título:</b> “El caos interior que no se ve”</p> <p><b>Técnica:</b> Carboncillo</p> 	<p>Descripción:</p> <p>La imagen representa a una joven en posición fetal, reflejando tristeza y vulnerabilidad. Detrás de ella, una sombra desordenada y caótica, semejante a un garabato, simboliza la confusión, la angustia y los pensamientos abrumadores que la rodean. Esta composición visual transmite la lucha interna con las emociones y el peso de la ansiedad o la depresión, resaltando cómo muchas veces el sufrimiento interno no es evidente para los demás.</p>
<p><b>Título:</b> “El impacto invisible del ciberacoso”</p> <p><b>Técnica:</b> Collage y pintura</p> 	<p>Descripción:</p> <p>La imagen muestra la silueta de una joven sosteniendo un celular, mientras sobre ella se extienden líneas conectadas a mensajes ofensivos. Esta representación visual simboliza el ciberacoso y la presión emocional que pueden generar las palabras en el entorno digital. A pesar de la aparente soledad de la protagonista, la carga de los mensajes negativos la rodea, reflejando cómo la violencia virtual puede afectar profundamente la autoestima y el bienestar emocional de una persona.</p>

<p><b>Cartel 29</b></p> <p><b>Título:</b> “Ataduras del silencio: la lucha por la libertad”</p> <p><b>Técnica:</b> Carboncillo y pintura</p> <p>"Ataduras del silencio: la lucha por la libertad."</p> 	<p><b>Descripción</b></p> <p>Descripción: La ilustración muestra unas manos atadas con cuerdas, representando la opresión, la impotencia y la falta de libertad. En el fondo, siluetas de manos en color rojo emergen como un símbolo de peligro, violencia o resistencia. El uso del lápiz y el sombreado refuerza la sensación de angustia y sufrimiento, transmitiendo un mensaje sobre las personas que se sienten atrapadas en situaciones de violencia o abuso. La imagen invita a reflexionar sobre la necesidad de romper las cadenas del miedo y alzar la voz contra la opresión.</p>
<p><b>Cartel 30</b></p> <p><b>Título:</b> “Viendo más allá: Superando los prejuicios y estereotipos”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> <p>"Viendo más allá: Superando los prejuicios y estereotipos"</p> 	<p><b>Descripción</b></p> <p>Descripción: El cartel presenta una silueta con gafas, simbolizando cómo las percepciones y juicios distorsionados pueden afectar la forma en que vemos el mundo. A su alrededor, unas manos intentan quitar las gafas, representando el deseo de liberarse de prejuicios y estereotipos que limitan la visión clara y objetiva de las personas. Este cartel hace un llamado a la reflexión sobre cómo los prejuicios afectan las relaciones interpersonales y cómo es necesario liberarnos de ellos para fomentar una sociedad más inclusiva, respetuosa y abierta. El mensaje invita a cuestionar nuestras percepciones y a mirar más allá de las apariencias, promoviendo la comprensión, la aceptación y la igualdad.</p>
<p><b>Cartel 30</b></p> <p><b>Título:</b> “Superando el vacío: El poder de la ayuda y el apoyo”</p> <p><b>Técnica:</b> Pintura</p> <p>"Superando el vacío: El poder de la ayuda y el apoyo"</p> 	<p><b>Descripción</b></p> <p>Descripción: El cartel muestra una silueta sentada, con un vacío interior que simboliza el dolor, la soledad o la desesperanza. A su alrededor, una mano extendida se ofrece como un gesto de ayuda, representando la posibilidad de apoyo y consuelo. Este cartel transmite un mensaje de esperanza y solidaridad, destacando que, incluso en los momentos más oscuros, siempre hay una oportunidad de recibir apoyo y sanar. La imagen resalta la importancia de estar atentos a las necesidades emocionales de los demás y de ofrecer una mano amiga cuando alguien lo necesite, fomentando una cultura de empatía, compasión y solidaridad en nuestra sociedad.</p>

Cartel 31	Descripción
<p><b>Título:</b> “El poder del diálogo: Rechazo al castigo físico” <b>Técnica:</b> Pintura</p> 	<p><b>Descripción:</b> El cartel muestra dos siluetas, una representando a un alumno y la otra a un adulto (padre o docente), en una postura que simula un regaño. El alumno sostiene una regla en su mano, sugiriendo la intención de aplicar un castigo físico. Sin embargo, la escena transmite un mensaje claro: el castigo no es la solución. A través de esta imagen, se busca resaltar la importancia de la comunicación y el entendimiento en la resolución de conflictos, tanto en el hogar como en el entorno escolar. El cartel promueve el rechazo al castigo físico y fomenta el uso de métodos educativos basados en el respeto, la empatía y el diálogo, construyendo una educación libre de violencia.</p>
<p><b>Título:</b> “Rompiendo las cadenas del control: Liberación femenina” <b>Técnica:</b> Pintura y Lana</p> 	<p><b>Descripción:</b> El cartel presenta la silueta de una mujer tratando de arrancarse o romper los hilos que la atan, los cuales son representados como "reales", simbolizando las ataduras emocionales, sociales o culturales que limitan su libertad. Los hilos son una metáfora de las expectativas, los estereotipos o las presiones externas que las mujeres enfrentan a diario. La imagen refleja la lucha interna y externa por la liberación, destacando el deseo de la mujer por liberarse de las cadenas que la restringen y alcanzar su independencia, autonomía y dignidad. Este cartel transmite el mensaje de que es hora de desafiar las normas que oprimen a las mujeres y promover un entorno de igualdad y respeto, donde cada mujer pueda vivir libremente y ser dueña de su propio destino.</p>
<p><b>Título:</b> “El reflejo del miedo: la violencia de género en los medios” <b>Técnica:</b> Collage y pintura</p> 	<p><b>Descripción de la obra:</b> Esta potente obra combina técnicas mixtas para denunciar la violencia de género y su representación en los medios de comunicación. En primer plano, una silueta femenina de perfil, completamente negra y cabizbaja, aparece cubriéndose el rostro en un gesto de angustia y desesperación. Su contorno está marcado con fuerza, en marcado contraste con el fondo: una pared saturada de recortes de revistas, titulares y portadas de periódicos que refuerzan estereotipos, cosifican el cuerpo femenino o reproducen narrativas de abuso. El uso del collage en el fondo funciona como una crítica directa al rol de los medios masivos en la construcción de imágenes violentas y sexistas. La figura femenina, reducida a una sombra, se vuelve símbolo de todas aquellas mujeres silenciadas, víctimas no solo de agresiones físicas o psicológicas, sino también de la invisibilización o distorsión mediática.</p>

## CONCLUSIONES

La presente investigación evidenció que la estrategia educativa basada en la realidad virtual con arte inmersivo constituye una herramienta eficaz para contribuir a la prevención de la violencia en el aula de clases. A través de su aplicación en la Unidad Educativa Alberto Enríquez, se cumplió el objetivo general, demostrando que el uso de las tecnologías inmersivas vinculadas al arte puede transformar positivamente las actitudes y percepciones de los estudiantes en relación con la convivencia escolar y la cultura de paz.

En relación con el primer objetivo específico, se diseñaron experiencias inmersivas en realidad virtual con enfoque artístico, que abordaron temáticas de violencia desde una perspectiva reflexiva. Estas experiencias permitieron a los estudiantes identificar situaciones conflictivas y desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la toma de conciencia. Estos resultados fueron validados mediante encuestas pre y post exposición, así como observaciones directas en el aula.

Respecto al segundo objetivo específico, se implementaron talleres de creación artística en los cuales los estudiantes elaboraron obras con mensajes enfocados en la paz, la diversidad y la resolución no violenta de conflictos. Estas creaciones formaron parte de la exposición inmersiva desarrollada en la plataforma Artsteps. La participación activa en estos espacios promovió el trabajo colaborativo, la creatividad y el compromiso social, reforzando su aprendizaje desde la asignatura de Educación Cultural y Artística.

En cuanto al tercer objetivo específico, la evaluación del impacto de la estrategia demostró resultados positivos tanto en el ámbito individual como en el ambiente grupal. Se identificó una disminución en actitudes violentas y una mejora en la convivencia escolar. La validación externa realizada por un psicólogo educativo confirmó la viabilidad pedagógica de la propuesta, así como su contribución al bienestar socioemocional de los estudiantes.

En síntesis, la experiencia permitió articular el arte, la tecnología y la educación emocional como ejes transversales para fomentar entornos escolares más pacíficos, participativos y conscientes. Se recomienda replicar esta propuesta en otros contextos educativos y fortalecer la formación docente en el uso de tecnologías inmersivas con enfoque humanista y transformador.

## RECOMENDACIONES

### Desde el punto de vista metodológico:

- Ampliar la aplicación de la estrategia en otros niveles educativos para comprobar su efectividad en distintos grupos etarios y contextos. Los resultados positivos en la muestra trabajada sugieren que la propuesta puede ser aplicada con ajustes metodológicos adecuados.
- Incluir evaluaciones longitudinales en futuras investigaciones, que permitan medir los efectos sostenidos de este tipo de estrategias sobre la convivencia escolar, el desarrollo socioemocional y la prevención de conductas violentas en el mediano y largo plazo.
- Aumentar la muestra y diversificar los instrumentos de evaluación en estudios posteriores para mejorar la confiabilidad y validez de los resultados. Se recomienda combinar herramientas cuantitativas (encuestas estructuradas) con enfoques cualitativos (grupos focales, diarios reflexivos) para una comprensión más profunda del fenómeno.

### Desde el punto de vista académico:

- Fortalecer la formación docente sobre el uso pedagógico de tecnologías inmersivas, especialmente en áreas como Educación Cultural y Artística, para potenciar su implementación desde un enfoque interdisciplinario, creativo y crítico.
- Reforzar el componente socioemocional mediante el acompañamiento profesional continuo, como parte integral de las estrategias basadas en arte y realidad virtual, asegurando que las experiencias inmersivas tengan un impacto positivo y no generen efectos adversos.
- Explorar otras problemáticas sociales en futuras investigaciones, como la discriminación, la equidad de género o la salud mental, utilizando la realidad

virtual como medio artístico-educativo, dado su alto potencial para generar conciencia y reflexión crítica en entornos escolares.

### **Recomendaciones prácticas**

1. **Aplicación de la estrategia en otros niveles educativos:** Implementar experiencias de realidad virtual en diferentes grados y niveles educativos para verificar su efectividad y adaptar los contenidos según la edad y contexto de los estudiantes.
2. **Formación docente:** Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de tecnologías inmersivas, con talleres prácticos que integren la enseñanza de Educación Cultural y Artística con metodologías activas como Design Thinking.
3. **Evaluaciones continuas:** Realizar evaluaciones periódicas y longitudinales que permitan medir los efectos sostenidos de la estrategia sobre la convivencia escolar, la prevención de conductas violentas y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.
4. **Acompañamiento socioemocional:** Incluir la presencia de orientadores o profesionales del área socioemocional durante las experiencias inmersivas, asegurando un seguimiento adecuado de las reacciones y aprendizajes de los estudiantes.
5. **Diversificación de instrumentos:** Combinar encuestas estructuradas con herramientas cualitativas como grupos focales, diarios reflexivos o entrevistas para obtener información más completa sobre la percepción y actitud de los estudiantes.
6. **Exploración de nuevas problemáticas sociales:** Utilizar la realidad virtual para abordar temáticas como discriminación, equidad de género o salud mental, generando espacios de reflexión crítica y artística dentro de la institución educativa.

**BIBLIOGRAFÍA**

- Álvarez, M., & Álvarez, M. (2021). Simulación médica con realidad virtual: Avances en la formación quirúrgica y la terapia psicológica. *Médica Innovadora*.
- Arguello, M. J. (2022). Aplicación de metodologías activas para el aprendizaje en educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.8940](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.8940)
- Bailenson, J. (2018). Experiencia bajo demanda: Qué es la realidad virtual, cómo funciona y qué puede hacer. *Almuzara*.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). ¿Cuáles son las posibilidades de aprendizaje de los entornos virtuales 3D? *British Journal of Educational Technology*.  
<https://www.researchgate.net/publication/220017513>
- Bertrand, P. (2018). Aprendizaje de la empatía a través de la realidad virtual: Múltiples estrategias para entrenar habilidades relacionadas con la empatía utilizando ilusiones de propiedad corporal en realidad virtual encarnada. *Review of Economic Studies*.  
<https://doi.org/10.1093/restud/rdy032>
- Braga, E. M. (2023). La realidad virtual inmersiva como herramienta para prevenir la violencia. *Santiago*.

Universidad Europea. (2024, noviembre 8). La realidad virtual y su influencia en el mundo de los videojuegos. Creative Campus.

<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/realidad-virtual-videojuegos>

Clark, F. R. (2015, octubre). Revista ProQuest. <https://bit.ly/3o1ULzy>

Coiffet, B., & Burdea, G. (2003). Virtual reality: Applications and implications.

<https://www.ebsco.com/research-starters/computer-science/virtual-reality>

Cultura, X. (2023, mayo 25). La historia de la realidad virtual. <https://lumenandforge-com.translate.goog/the-history-of-virtual-reality/>

Culturespaces. (2022). Atelier des Lumières: Arte digital inmersivo. <https://www-atelier-lumieres-com.translate.goog/en/immersive-digital-art/>

[-lumieres-com.translate.goog/en/immersive-digital-art/](https://www-atelier-lumieres-com.translate.goog/en/immersive-digital-art/)

Davies, C. (1998). *Éphémère: Immersive virtual environment*. Immersence.

Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, 323(5910), 66–69.

Di Franco, A., & Di Franco, E. (2020). El arte inmersivo en la era digital: Realidad virtual y aumentada en las exposiciones de arte contemporáneo. Ediciones Arte y Tecnología.

Díaz-López, L., & Torres-Gordillo, J. (2020). Realidad virtual en procesos de aprendizaje en estudiantes universitarios: Motivación e interés para despertar vocaciones científicas. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 31, e68958.

<https://doi.org/10.5209/cdmu.68958>

Gobierno del Ecuador. (2017). Plan Nacional Toda una Vida.

Educación Gratuita. (2024). Educación y prevención de la violencia en la sociedad.  
<https://educaciongratuita.com/>

Equipo comunicacional Telefónica. (2024, enero 18). Arte y cultura accesibles mediante realidad virtual. <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/realidad-virtual-cultura/>

Esteve Almirall Mezquita, J. S. (2024, septiembre 4). La realidad virtual y la realidad aumentada, claves en la educación actual. Beyond by Esade.  
<https://www.esade.edu/beyond/es/realidad-virtual-realidad-aumentada-educacion/>

Universidad Europea. (2024, febrero 24). ¿Qué es el arte digital? Creative Campus.  
<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-el-arte-digital/>

Fardo, M. L. (2013). Nuevas tecnologías para la educación. Revista Renote.  
<https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>

Ferreira, R. S. (2021). La realidad virtual en educación médica.  
<https://doi.org/10.21830/19006586.728>

Freire, P. (1970). La educación de los adultos como acción cultural. Introducción a su comprensión. Universidad de Harvard.

Gandhi, M. K. (1928). Satyagraha in South Africa. Navajivan Publishing House.

- García, A., & García, M. (2021). Tecnologías emergentes en la salud: Realidad virtual en la simulación y terapia psicológica. *Revista de Ciencias Médicas*.
- García, G. R. (2022). El cartel: Medios impresos y mensajes educativos. <https://daimonwyvern.webnode.es/proyecto/a6-medios-impresos-y-mensajes-educativos/a6-1-el-cartel/>
- García, M., & Gómez, R. (2021). Arte inmersivo: Tecnologías y experiencias multisensoriales en el arte contemporáneo. Ediciones Arte y Cultura.
- Gómez, R., & García, M. (2021). Arte inmersivo: Tecnologías para la transformación social. *Revista de Educación y Tecnología*.
- Universidad de Guadalajara. (2024, marzo 22). La realidad virtual en la educación puede cambiar la forma de aprender. REDEM. <https://www.redem.org/la-realidad-virtual-en-la-educacion-puede-cambiar-la-forma-de-aprender/>
- Sunkel, G., & Trucco, D. (2014). La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe. CEPAL.
- Heilig, M. (1962). El Sensorama: Uno de los primeros esfuerzos funcionales en realidad virtual. <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2785>
- Herrera, F. (2020). Tecnologías emergentes en la educación: Realidad virtual, inteligencia artificial y más. Editorial Innovación Educativa.
- EVE Museos + Innovación. (2021). Storytelling digital y aprendizaje en museos.

INNOVAE. (2025). Realidad virtual. <https://innovae.eu>

Irigoyen, L. F. (2021). *Lexicón para el diseño gráfico*. Universidad de Sonora / Qartuppi.

Brunner, J. J., & Cox, J. C. (2003). *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*. Grupo Editor Septiembre.

Kolb, D. A. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Prentice-Hall.

León, P. C. (2005). *La innovación educativa*. Publidisa.

Magno, U. A. (2024). *La teoría del aprendizaje del conectivismo en el aula*. <https://ua3.lat/teoria-aprendizaje-conectivismo-aula/>

Paul, C. (2015). *Digital art* (3.<sup>a</sup> ed.). Thames & Hudson.

Pérez, A., & Ramírez, C. (2019). *La realidad virtual como herramienta educativa: Un estudio sobre sus efectos en la formación de valores*. Educación Hoy.

Pérez, L., & Díaz, M. (2022). *El impacto de la realidad virtual en el entretenimiento digital: Videojuegos y parques temáticos*.

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

- Ramírez, P., & Rivera, C. (2020). *Arquitectura y diseño en realidad virtual: Visualización de proyectos y modelos en tiempo real*. Editorial Arquitectura Digital.
- Rodríguez Illera, G. A. (2019). *Metodologías narrativas en educación*. Giuseppe Annacontini.
- Sandu, E. (2024, agosto). *Historia de la realidad virtual*. Metaverso PRO. <https://metaverso.pro/blog/historia-de-la-realidad-virtual/>
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016, diciembre 18). *Mejorando nuestras vidas con realidad virtual inmersiva*. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 74. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>
- Slater, M. (2020, marzo 2). *La ética del realismo en la realidad virtual y aumentada*. *Frontiers in Virtual Reality*, 1, 1. <https://doi.org/10.3389/frvir.2020.00001>
- Smith, J. (2020). *The use of virtual reality in education: Fostering empathy and conflict resolution in schools*. *Journal of Educational Technology*.
- Virtual Reality Society. (2024). *Recurso integral de información y noticias sobre la realidad virtual*. <https://www.vrs.org.uk>
- Torres, A. (2024, diciembre 16). *Kurt Lewin y la Teoría del Campo: El nacimiento de la psicología social*. <https://psicologiymente.com/social/kurt-lewin-teoria-del-campo>
- UNESCO. (2023). *Educación para la ciudadanía mundial: Temas y objetivos de aprendizaje*. UNESCO Publishing.

Vigotsky, L. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Londres.

## ANEXOS

### *Estructura encuestas pretest*

#### **Datos Generales**

1. Edad: \_\_\_\_\_
2. Curso: Primero de Bachillerato

#### **Conocimientos sobre la No Violencia**

3. ¿Qué entiendes por "No Violencia"? (Respuesta abierta)
4. ¿Conoces alguna estrategia o práctica para promover la No Violencia?
  - Sí
  - No
  - No estoy seguro/a
5. Señala en qué contexto crees que la No Violencia es más importante:
  - En la familia
  - En la escuela
  - En la comunidad
  - En todos los anteriores

#### **Actitudes hacia la No Violencia**

6. Indica tu nivel de acuerdo con las siguientes afirmaciones:  
(1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)

<b>Afirmación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Resolver conflictos pacíficamente es esencial.					
Es difícil evitar discusiones o enfrentamientos.					
La violencia nunca es una solución efectiva.					

Los actos violentos son comunes en mi entorno.					
--	--	--	--	--	--

### **Experiencia previa con la realidad virtual (RV)**

7. ¿Has utilizado dispositivos de realidad virtual antes?
  - Sí
  - No
8. Si tu respuesta es **Sí**, ¿con qué propósito los has utilizado?
  - Videojuegos
  - Educación
  - Simulaciones
  - Otro: \_\_\_\_\_
9. ¿Crees que la realidad virtual podría usarse para promover mensajes positivos, como la No Violencia?
  - Sí
  - No
  - No estoy seguro/a

### **Expectativas sobre la actividad**

10. ¿Qué esperas aprender o experimentar con el uso de la realidad virtual?  
(Respuesta abierta)

## Estructura de encuesta posttest

### Percepción de la Actividad

1. ¿Cómo calificas la experiencia de usar realidad virtual para aprender sobre la No Violencia?
  - Excelente
  - Buena
  - Regular
  - Mala
2. ¿Te pareció innovadora la utilización de realidad virtual como herramienta educativa?
  - Sí
  - No
  - No estoy seguro/a
3. ¿Crees que la realidad virtual mejoró tu comprensión sobre la No Violencia?
  - Sí
  - No
  - Parcialmente

### Impacto en el Conocimiento sobre la No Violencia

4. ¿Qué nuevos conceptos aprendiste sobre la No Violencia después de la actividad?  
(Escribe tu respuesta brevemente):
5. Indica tu nivel de acuerdo con las siguientes afirmaciones:  
(1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
La actividad me ayudó a comprender la importancia de la No Violencia.					

Ahora me siento más preparado/a para resolver conflictos sin violencia.					
Puedo identificar mejor las causas de los conflictos después de la actividad.					

### **Evaluación de las Actitudes hacia la No Violencia**

6. ¿Cómo percibes ahora el nivel de violencia en tu entorno escolar?
- Alto
  - Moderado
  - Bajo
  - Nulo
7. ¿Te sientes más motivado/a para promover la No Violencia en tu entorno?
- Sí
  - No
  - No estoy seguro/a

### **Opinión sobre la Realidad Virtual como Herramienta Educativa**

8. ¿Cómo evalúas la realidad virtual como medio para aprender sobre temas sociales?
- Muy efectiva
  - Efectiva
  - Poco efectiva
  - No efectiva
9. ¿Recomendarías el uso de realidad virtual para abordar otros temas educativos?
- Sí
  - No
  - No estoy seguro/a

10. ¿Qué aspectos te gustaron más de la experiencia con realidad virtual?  
(Escribe tu respuesta brevemente):

---

11. ¿Qué mejorarías de la actividad para futuras implementaciones?  
(Escribe tu respuesta brevemente):

---

---

### **Reflexión Personal**

12. Después de la actividad, ¿cómo definirías la No Violencia?  
(Escribe tu respuesta brevemente):

---

13. ¿Cómo planeas aplicar lo aprendido sobre la No Violencia en tu vida diaria?  
(Escribe tu respuesta brevemente):

---

## Validación de la propuesta

Atuntaqui 06 de enero de 2025

**Asunto: Validación de la propuesta "La Realidad Virtual como medio para promover la No Violencia: Una Exposición de Arte Inmersivo".**

Yo, MSc. Héctor Saá, con cédula de identidad, en calidad de docente Psicólogo del departamento del DECE de la U.E.A.E, certifico que he revisado las encuestas pretest y postest presentado por el MSc. Johnny Xavier Quilumba Delgado, como parte de su investigación para la tesis "La Realidad Virtual como medio para promover la No Violencia: Una Exposición de Arte Inmersivo".

Después de un análisis detallado del contenido, objetivos, y estructura del instrumento, concluyo que:

1. El instrumento es pertinente y adecuado para los fines propuestos en la investigación.
2. Las preguntas están formuladas de manera clara y comprensible para el público objetivo.
3. El diseño del cuestionario permite recopilar información relevante y suficiente para evaluar el impacto de la metodología planteada en la investigación.

Recomiendo su aplicación en el proceso investigativo sin modificaciones adicionales.

En caso de requerir ajustes en etapas posteriores, estoy dispuesta a colaborar.

Atentamente,



MSc. Héctor Saá  
DECE DE U.E.A.E

07-01-2025



## Autorización para realizar las encuestas

Atuntaqui 25 de noviembre .24

**MSc. Bethy Arteaga**  
**Rectora de la Unidad Educativa Alberto Enríquez**  
**Presente:**

De mi consideración:

En mi calidad de docente de la U.E.A.E, me permito la presente para solicitar su amable autorización para realizar una serie de encuestas a los estudiantes de PRIMERO DE BACHILERATO de nuestra institución, como parte de mi investigación para la tesis titulada "**La Realidad Virtual como medio para promover la No Violencia: Una Exposición de arte Inmersivo**", que forma parte de los requisitos de la **Maestría en Educación y Tecnología Digital de la Universidad de Investigación e Innovación de México (UIIX)**.

Esta investigación tiene como objetivo explorar el impacto de la realidad virtual en la promoción de la no violencia a través de una propuesta de arte inmersivo, y se desarrollará durante el año 2024. Las encuestas que se llevarán a cabo están dirigidas a los estudiantes de la Unidad Educativa Alberto Enríquez del cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, y se realizarán de manera voluntaria, respetando en todo momento los principios éticos establecidos en el protocolo de investigación.

Agradezco de antemano su colaboración y quedo a la espera de su respuesta favorable para llevar a cabo este proyecto en nuestra institución.

Sin otro particular, agradezco su atención y apoyo.

Atentamente,



**MSc. Johnny Xavier Quiñumbá Delgado**  
**Docente E.C.A**

<b>SECRETARIA</b>	
UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRIQUEZ"	
Presentado.....	25/11/2024
Hora.....	9:55
Certificado.....	
SECRETARIA	

**Evidencia fotográfica de las encuestas realizadas:** A continuación, se presentan fotografías de las encuestas aplicadas antes y después de la intervención con realidad virtual, lo cual permite observar la recopilación de datos en el proceso de medición de las actitudes y percepciones de los estudiantes hacia la no violencia.



## Experiencia inmersiva





Link de la sala virtual: <https://www.artsteps.com/view/6785c3bd5a16d01fff90c40a>