



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE TURISMO Y NEGOCIOS**

**TESIS**

**Realidad Virtual para Fortalecer la Identidad Cultural  
De las Estudiantes de la Institución Educativa Elvira  
García y García, Chiclayo-2022**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO  
EN TURISMO Y NEGOCIOS**

**Autor**

**Bach. Sanchez Albarran Ernie Edgar**  
**ORCID: <https://orcid.org/000-0002-4734-9782>**

**Asesor**

**Mg. Reyes Arroyo Carlos André**  
**ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0395-2950>**

**Línea de Investigación**

**Gestión, Innovación, Emprendimiento y Competitividad que  
Promueva el Crecimiento Económico Inclusivo y Sostenido**

**Sublínea de Investigación**

**Planificación y Desarrollo de Productos y Servicios Turísticos**

**Pimentel – Perú**

**2023**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**  
**REALIDAD VIRTUAL PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL DE**  
**LAS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ELVIRA GARCÍA Y**  
**GARCÍA, CHICLAYO-2022**

**Aprobación del jurado**

**DRA. CAYOTOPA YLATOMA CILENNY**

**Presidente del Jurado de Tesis**

**MG. ESPINOZA REQUEJO CINTHY CATHERYNE**

**Secretario del Jurado de Tesis**

**DR. ROCERO SALAZAR CESAR RICARDO**

**Vocal del Jurado de Tesis**



Universidad  
Señor de Sipán

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe la DECLARACIÓN JURADA, soy **Ernie Edgar Sánchez Albarrán**; del Programa de Estudios de **Turismo y Negocios** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro bajo juramento que soy autor del trabajo titulado:

### **REALIDAD VIRTUAL PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL DE LAS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA, CHICLAYO-2022**

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán, conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando el derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firmo:

Sánchez Albarrán Ernie Edgar	DNI: 71739715	
------------------------------	---------------	---

Pimentel, 21 de agosto del 2024.

## **Dedicatoria**

Dedico esta tesis a Jesucristo Dios eterno, también lo dedico a mi padre Edgardo Sánchez Canario, a mi madre Maritza Albarrán Valdiviezo, también a mi hermano Axel Edgar, a mi familia y amigos, asimismo a los investigadores que hacen de la experiencia investigativa una labor encomiable en aras de aportar en los cambios que necesita el estado peruano y la región Lambayeque.

**Ernie Edgar Sánchez Albarrán**

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza en los momentos difíciles de mi vida. Agradezco a mis padres Edgardo Sánchez y Maritza Albarrán por darme su apoyo y confiar en mí, con mucho cariño y respeto papá y mamá. A mi hermano Axel Edgar, por sus consejos para emprender este trabajo de investigación, gracias hermano Agradezco a Maritza Flores Heredia, por darme ánimo para continuar en mi labor investigativa. A mi futura novia con quien compartiré excelentes momentos que la vida nos deparé.

**Ernie Edgar Sánchez Albarrán**

## Resumen

La virtualización a modo de recurso digital para dar a conocer el patrimonio y fortalecer la identidad cultural de las estudiantes en CIX en habilidad colaborativa por parte de los docentes de la institución educativa acerca de la aplicación de la R.V con beneficio en el logro de aprendizajes de las/los estudiantes en la localidad de Chiclayo. Para lograr la investigación se aplicó encuestas a las estudiantes y se indagó a los docentes y personal directivo, debiendo tener en cuenta que el objeto de estudio estuvo centrado en las estudiantes del quinto grado "A" como grupo muestral; considerando que la virtualización como recurso tecnológico permitirá incrementar el turismo sostenible lo que dará mayor realce al sector. Asimismo, la actividad turística virtual protege el ambiente y permitirá preparar la promoción el turismo receptivo.

La Cámara de Comercio Exterior y Turismo MINCETUR, evaluó el impacto que genera el masivo ingreso de visitantes a los centros arqueológicos, lo que permite contaminar desgastando el área arqueológica y espacios turísticos. En este sentido la virtualización como herramienta tecnológica es una opción que contribuye al turismo sostenible.

Asimismo, es necesario brindar un ordenado guiado, durante aplicación de realidad virtual por medio de software educativo, como el que oferta el Ministerio de Cultura, que ha lanzado como propuesta para el desarrollo turístico en este tiempo de pandemia generando protección en la población turista potencial.

La actividad turística desenvolverse a partir de un turismo responsable como el virtual cumpliendo con las normas para el guiado oficial de turismo, quien oferta el servicio explicando los hallazgos de los restos de donde se encontraron los restos en el museo de sitio de Chan Chan y de las Tumbas Reales del Señor de Sipán: debiendo dominar idiomas como el inglés para turistas para que solicitan el guiado virtualmente.

Por otra parte, la pandemia del coronavirus originado por el covid-19, el turismo virtual otorga más seguridad a los que hacen uso de esta modalidad de turismo sostenible. En el caso de la aplicación del recurso virtual en la institución permite la participación de estudiantes permitiendo conocer mediante la investigación el legado cultural en las áreas arqueológicas y museo tanto en Lambayeque como en Trujillo.

El método utilizado para diagnosticar la situación real de la identidad cultural de las estudiantes, se realizó mediante la aplicación de instrumentos como encuestas donde se puede observar las manifestaciones del fenómeno previo. Mediante la observación, el análisis y participación con el método interactivo, donde el investigador facilita el guiado virtual, entablando una comunicación técnica y cordial. La participación de las alumnas del 5to año secundaria, reflexionan ¿Cómo te sentiste al experimentar la virtualización?, ¿el desarrollo de la cultura mochica es como te explican tus profesores de ciencias sociales? ¿qué impresión sentiste al observar la grandeza y el legado de las civilizaciones ancestrales norteñas del Perú? de esta forma el Emisor o guía interactuó con las estudiantes durante el guiado virtual dinámico y provechoso.

De esta forma el servicio turístico de R.V juega un rol importante en esta época actual dando plena seguridad al turista, a las estudiantes y maestros, no exponiendo a la comunidad a contagiarse del virus del covi-19 y otras enfermedades que enfrenta la sociedad actual; el servicio permite lograr bienestar y seguridad, cumpliendo con todo el proceso de guiado como si fuera real; en este caso virtual desde la plataforma virtual del sitio web. El Ministerio de Cultura cuenta con una plataforma en software y hardware de sistemas (Java), de esta manera la interacción con el turista o estudiante es didáctico y dinámico haciéndola más motivadora ante las clases tradicionales y aburridas que reciben diariamente. De esta manera la virtualización o realidad virtual motiva, generando curiosidad interesante y capacitando a los docentes en el uso de las avanzadas de información

para el desarrollo de competencias y por ende en la educación de las estudiantes por haciendo uso del recurso digital.

La virtualización ha contribuido en la educación, la ingeniería y hoy en el turismo como herramienta digital que motiva y fortalece el desarrollo de las competencias de los estudiantes concerniente al turismo, contribuye al conocimiento y valoración del patrimonio arqueológico y el fortalecimiento de la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado de educación secundaria del colegio Elvira García y García de la ciudad de Chiclayo. Entre las demandas para la mejora de la virtualización del turismo en la región Lambayeque, se puede considerar:

- Carencia de tecnología virtual de calidad para impulsar este modelo de gestión turístico.
- Escasa gestión pública turística para desarrollar la R.V en la región.
- Desconocimiento de la realidad virtual que impide el desarrollo de este tipo de gestión para el turismo.
- Escasa importancia de la política regional para impulsar el turismo virtual en la región Lambayeque.
- Limitación de conocimiento de la gestión en realidad virtual del patrimonio para impulsar un turismo de calidad y sostenible.
- Insuficiencia en la creación software y hardware virtuales turísticos para el desarrollo turístico, y el escaso o nulo de partida presupuestaria por parte del gobierno regional para potenciar el turismo virtual en la región.
- De esta manera también se puede identificar el horizonte de identidad cultural a su vez del uso de material virtual para poder diagnosticar si existe una verdadera identidad cultural en Lambayeque.

El turismo virtual como sector que impulsa el desarrollo de la economía y cultura en la nación, puede ampliar la cobertura para que empresarios se sumen e implementen empresas virtuales de los recursos y destino turístico en la región Lambayeque.

Alberto, Arenas (2018) en su tesis realidad virtual aplicado al turismo dice: Ha nivel global el turismo ha generado altos índices de ingresos mejorando la economía nacional, de tal manera que el monto asciende a 77 000 mil millones de euros, lo cual es casi 10, 000 millones más del año anterior. Acorde a la información del INE, es importante que el sector produzca mejora respecto a los ingresos registrados en el presente año de las grandes corporaciones. de apostar por constantes innovaciones para mantenerse en el liderazgo de su industria.

Y que dichas digitalizaciones de la realidad virtual (RV) es una actividad antigua , pero se desarrolló que existe gran motor en la industria, el día de hoy se utiliza diversas aplicaciones para generar desarrollo en el turismo los mismo empresarios mediante la play stores han desarrollado software de restaurantes y reveseras como booking para el desarrollo del turismo , del mismo modo diversas compañías de esmeros ; videogames, travels, lucubración, arqueología, medicina, de a su vez en las SIG ( Sistemas de información Geográfica). De tal modo, y específicamente en el sector turístico, las ventajas son variadas y amplían como seria en u sentido teórico que en el objeto significativo para la tecnología del personalización de visión de creando un universo único donde pueda estar el trabajo 3D, generando otras posibilidades de desarrollo, y satisfacción del visitante muy diferente a lo que acostumbramos a hacer una visita de guiado normal por un museo o centro arqueológico, aquí la experiencia virtual es única y diferente a las demás actividades turísticas dejando en claro un nuevo nicho de mercado muy favorable para esta época en pandemia en que vivimos y si tampoco en pandemia con normalidad porque aquí el excursionista virtual va experimentar una experiencia totalmente diferente que la que se experimenta en la realidad.

Los mercados virtuales están muy activos en la actualidad inicialmente técnicos sostienen la previa, del progreso y el cumplimiento en que la R.V está induciendo a que sus beneficios se repitan en la forma que se realizan las ventas.

El cargo de este estudio en que analizaremos con la observación y el diagnóstico del estudio de la realidad virtual para comprender, juntos el uso y posibilidades, que analizaremos más adelante por la percepción de los consumidores y informes de expertos para proporcionarnos por ultimas la idea que el expectante mantiene al margen a esta tecnología que ya está disponible ahora.

**Palabras clave:** Virtualización, realidad aumentada, identidad cultural, interculturalidad, semi inmersión, inmersión, realidad virtual.

## **Abstract**

### **Virtualization to strengthen the cultural identity of the five years students of the S.C Elvira - CIX 2022.**

Virtualization as a digital resource to make the heritage and cultural identity of the students known, as well as the participatory approach of the teachers of Elvira Garcia and Garcia in Chiclayo and their fifth-grade students about the mode of virtuality digital as a benefit in the educational study of the locality in Chiclayo-Lambayeque, Peru. To reach allego, a series of surveys and questionnaires will be applied for teachers, directors and educational students, we must bear in mind that research is very well treated during these last cycles, virtualization or virtual reality is a tourism development that handles the contribution of the sector itself, as well as the development of sustainable tourism since not being in contact with the tourist attraction generates a better sustainable development in protected areas, which on many occasions the foreign tourism chamber of commerce MINCETUR, wanted to evaluate the impact generated by the massive entry of visitors to archaeological centers degenerating and wasting the archaeological site, then virtualization has been and will be an option of tool for the contribution of sustainable tourism that does not generate an environmental impact thanks to the fact that visitors, this In case the students are not on the site and avoid the wear of said arching center logical, museum, or protected area, a point in favor for sustainable development.

In this sense, it is necessary to provide an orderly development in the guide when applying virtual reality through educational software such as the Ministry of Culture that has launched as a proposal for tourism development, in this time of pandemic generating protection in the population urban and potential tourist.

The tourist activity must develop from a responsible tourism either virtual complying with the rules as an official tourism guide, explaining the virtual environment, which as in reality is done, explaining the environment, the findings, the remains from where they were taken , even applying a translator, in cases where someone does not know the Spanish

language, if there are English-speaking tourists involved so that the guidance through virtual reality is effective, precisely the research addresses virtual reality as a tourism that someone don't want to be infected by the covid-19 outbreak and support their safety, in contrary cases they can do it from this way as a way of facilitating the school schedule to repower the course that the teacher deserves in his class, To himself during the investigation, the method that is being carried out the factual situational diagnosis must be taken into account that instruments were applied where manifestations of the previous phenomenon are seen and observed, we will use observation, analysis, and time in an interactive way with the interactive method, where the tourist guide who is the researcher can facilitate the guide by communicating and participating with, commenting, How do you think? o Is the Mochica culture just as its teachers say? In this way, the Emitter who is the guide will interact with the students so that the virtual guidance is dynamic and very profitable.

In this way, the virtual reality tourist service it's for that that of exist pandemic, giving full security to the tourist, who are the students and the teacher, not exposing them to the Covid-19 virus, guaranteeing their well-being and safety, and complying with the entire process. guided as if it were real in this case virtual from the virtual platform of the website of the Ministry of culture already created by professionals in software and hardware systems (Java), in this way the interaction with the tourist is dynamic and highly deserved. scale since during classes it can be boring, sometimes today's teachers apply their virtual but traditional educational instruments making a class tired and boring, in this way virtualization or virtual reality guarantees motivation and generates curiosity, not making it boring if not fun, and created what teachers want to achieve the development and understanding of the subject, that the learner aje, and that the learning in the students arrives in another way that is virtual reality, through these digital resources.

Virtualization is already to corroborate with other means such as education, engineering and now it has reached tourism as an indispensable tool to be intelligent to progress in its entirety, in direction of the resident tourism development in the students of Elvira García and García de Chiclayo be satisfactory.

The observations that were made during the diagnosis in the city of Chiclayo observed manifestos, which do not correspond to the current requirements for the local development of virtual reality for tourism purposes in Chiclayo

That summed up:

- There is a lack of quality virtual technology that prevents this model of tourist activity from being carried out in the department of Lambayeque
- Deficiency in public tourism management to develop virtual reality in the Chiclayo district.
- Lack of knowledge of virtual reality that prevents and generates tourist demand.
- Insufficiency on the part of the regional government of Lambayeque to manage tourism virtualization of this scale in educational institutions, local visitors, national visitors, potential foreigners.

These phenomena are analyzed in the research problem, guaranteeing the development of the research and seeing the insufficiency of public management in accordance with the virtual reality that exists in Lambayeque and in the Chiclayo district that limits tourist development in Chiclayo and Lambayeque.

They have waived that the analysis performed is revealed as the cause of the problem

- Limitation of knowledge of virtual reality in the district of Chiclayo and Lambayeque to achieve virtual tourism and simultaneously generate quality sustainable tourism.
- The insufficiency of local projection of the authorities of the municipality in Chiclayo for the elaboration of virtual programs that make the development of tourism not remain stagnant and be developed in another way, but of the same essence.

- Insufficiency in the creation of virtual touristic software and hardware for tourism development, and the low social economic importance to be able to create them by the local and regional government to promote and not stake the district tourism.

In this way also identify the level of cultural identity with the virtual material to be able to diagnose if there is a true cultural identity in Lambayeque and the Chiclayo district. These causes with supposed manifestations that do not achieve so that virtual tourism can develop in its maximum expression.

Tourism is a real and important factor for the development of the country's economy and culture, which is diverse in different activities and generates development in local activities, not only benefiting tourist entrepreneurs but also the population, said diversity of activities expanding the economic and cultural level, generating very diverse market demand and generating development in district activities in full and considerate relationship with the major authors of the tourism sector and Gercetur or Mincetur.

**Keyword:** Virtualization, augmented reality, cultural identity, interculturality, semi-immersion, immersion, virtual reality.

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>17</b>
1.1. <b>Realidad Problemática.....</b>	<b>17</b>
1.2. <b>Trabajos Previos.....</b>	<b>22</b>
1.2.1. Antecedentes a nivel Internacional.....	22
1.2.2. Antecedentes a nivel Nacional.....	23
1.2.3. Antecedentes a nivel Local.....	27
1.3. <b>Teorías relacionadas al tema.....</b>	<b>30</b>
1.4. <b>Formulación del Problema.....</b>	<b>37</b>
1.5. <b>Justificación e importancia del estudio.....</b>	<b>37</b>
1.6. <b>Hipótesis.....</b>	<b>39</b>
1.7. <b>Objetivos.....</b>	<b>40</b>
1.7.1. Objetivo general.....	40
1.7.2. Objetivos específicos.....	40
<b>II. MÉTODO.....</b>	<b>41</b>
2.1. <b>Tipo y Diseño de Investigación.....</b>	<b>41</b>
2.1.1. Tipo de investigación.....	41
2.1.2. Diseño de investigación.....	41
2.2. <b>Población y muestra.....</b>	<b>42</b>
2.2.1. Población.....	42
2.3. <b>Variables, operacionalización.....</b>	<b>43</b>
2.4. <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad</b> <b>.....</b>	<b>48</b>
2.5. Procedimientos de análisis de datos.....	48
2.6. Aspectos Éticos.....	48
2.7. Criterios de rigor científico.....	49
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>50</b>

3.1.	Tablas y Figuras.....	50
3.2.	Discusión y Resultados.....	83
3.3.	Aporte Científico.....	89
<b>IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>		<b>90</b>
4.1.	Conclusión.....	91
4.2.	Recomendaciones.....	92

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

#### A nivel Internacional

Según Rivera (2019), de acuerdo a su proyecto de investigación dice que el valor de concepto de estudiantes está motivado por los alumnos de preparatoria que tiene como grupo de control en 20 alumnos con un porcentaje de 25%, tiene un pequeño grupo de experimento esto fue de un 20%, en la cual incremento en gran medida hasta 85%, de la cual implicaría esto para la realidad virtual en contexto de ver en el aprendizaje en cuanto a ecosistemas sobre el incremento de estudiantes motivados al margen de un 60%.

En una investigación en Baja California, México se realizó las cualidades de conducción en momento que existan medidas que verifican de un automóvil autónomo, su metodología representa un capítulo 3, fue elaborado a momentos de ideas lejanas propuestas en el trabajo que se investigó, se realizó empeño en conjugar todos los saberes metodológicos para permitir crear en el sistema de un automóvil autónomo al fin de su creación y su presentación en función de conducción, También se presentó la primera instancia de metodología, y el primer paso hacia el espacio de conducción en automóviles autónomos mencionados, Cada reflejo al implementar el modo conducción en momentos de parámetros de controladores, esta investigación no se busca con el fin de la técnica que se usa si no para ahondar y profundizar en base a la área de la investigación mayor a la que se le dedique, en muchas formas manipular, experimentar, etc. Referente todo a lo que es conducción de automóvil autónomo. (Peralta, 2020)

González (2020), se centra en la implicación de multiplataformas de software de realidad virtual (RV) y aumentada para la medicina moderna, se realizó simulaciones de realidad aumentada con el propósito de evaluar en que se puede aumentar la educación práctica de los estudiantes en la rama de medicina, argumenta que en la actualidad existe

un gran interés , viendo como esta Pandemia del coronavirus han ido cambiando en fases formativos, otra parte de la investigación es usar la realidad Aumentada para la línea medica de la anatomía humana; después de esto se realizó una elaboración de su investigación: Nextemed, que se trata de implicar una elaboración misma , que cambie a su vez el modo en que los profesionales de la salud afanan con imágenes médicas, maximizando el poder de la realidad aumentada, la realidad virtual , la visión Artificial y la inteligencia artificial, cabe resaltar que la implicancia y el centro de la investigación es de poner en función a los software indicados para mejorar el trabajo y a la que se detallan en muchas publicaciones.

Según Pedrero et al. (2017), sugiere en la probabilidad de generalidad en educación para techers revelándose de una mirada, en que se platica a la promoción de la culturización, museos, institutos, con la meta de conectar recientes avanzadas para mirar de un enfoque único, la pertenencia y aculturación en nación, de esta forma se promueve y se crea en “lab” materias multimedia que se usara en PVD del MinTIC. La educación incluye una temática en un programa que forma parte. Proponer una visión de la realidad virtual adelantando por la secretaria de Educación de Bogotá, a otros distritos y municipales, las investigaciones documentales permiten diseñar un conocimiento a momento de partir una implementación de estas mismas, el método cualitativo permite establecer clasificaciones de informes de clasificación a momento de la relación de RVI y en conexión con la educación , también podemos decir que el método cualitativo se hizo de manera descriptiva que agrupan hechos inexplicables que se tiene a investigar mediante datos de recopilación, que se proponen a mejorar la el objeto de estudio , en discurso sobre Lincoln. (María, 2023)

## A. nivel Nacional

Huaman (2020), dice que la realidad virtual que se propone en publicaciones y marketing de experiencia es muy beneficiosa debido a que se permite sustentar sentidos del cliente con una mayor percepción en materia, asimilando la conectividad con el que la consume a un nivel emocional, a su vez, como vimos que en publicidad generan sensaciones, en nueva perspectiva y sensores, evocando vivencias y realizando vivencia a los que lo consumen, se evocan vivencias y dando a vivir a sus consumidores de primera persona que experimentan la conexión con la marca , en la que la realidad virtual permite procesar, Dando una experiencia inmersiva interactiva y multisensorial que da como resultado un incremento dentro del mercado competidor.

El desconocimiento del tema que esta de moda en este siglo XXI lo que comprende lo que es realidad virtual, actualizando todos los campos que podria llegar a desarrollar las competencias y el aprendizaje en los estudiantes de la región Lambayeque, es una propuesta de gestión turística virtual como que permite fortalecer el discernimiento y la estimación del patrimonio de la región norteña llegue a ser un fortalecimiento de identidad cultural de los alumnos de 5° de secundaria en la Institución Educativa “**Elvira García y García**”, propende el uso de virtualidad tecnológica de tal forma que amplia el desarrollo de la actividad turística virtual. Actividad nueva que se está desarrollando en diversas partes del mundo; siendo necesario investigarla desde la situación real del objeto de estudio y aportar en el crecimiento de la prestación turística en la región Lambayeque. (Valencia, 2019)

En esta fase de trabajo de investigación se implementa la realidad virtual para elección de inmuebles, que desarrollen una mejora en escoger a inmuebles. Que a su vez se aplicara una herramienta de aplicación virtual de manera móvil si no tiene giroscopio, se le recomienda tener un móvil con giroscopio para desarrollar una mejor interacción con la aplicación, este proyecto está formado por el querer de satisfacer al sistema a

desarrollar, con el fin de estructurar los requerimientos que se deben tener en cuenta cómo lograr de este modo un buen funcionamiento de este mismo. Elias et al (2021)

Asmat & Valdivia (2019) dicen que el uso de la RA es la presentación comercial que generan la implicación en la venta y compra de clientes que se potencia de la compañía Shock Mkt, de la manera que existe diferencia que significan entre los puntos que se obtienen un antes y después que se emplean métodos tecnológicos. El impacto que se influye a la flexibilidad del estilo sobre lo que se quiere tener en cuenta es que compren los compradores viables de la empresa Shock Mkt en un (44,24%) continuo del precio de servicio (28,06), en fase final la calidad de su presentación (27.70%) ,la implicación de la realidad aumentada es un punto de vista sobre la calidad en la que se la presenta y regulando el diseño , en la que no se percibe el precio de favor (Tomando un elevamiento de 20% por el precio presente) hay diversas formas y factores que componen calidad presentación y flexibilidad y después está el usar la tecnología valor significativo al precio de servicio.

Según Macalupu (2019), la aplicaron la técnica de diseño de investigación- acción participativa. De que el material en su excesiva portación de las mismas industrias (intelecto, reflexión, intervención acción y resolución), en la forma que se dice revelada por el científico. La investigación antecedente que es precedida por los pocos agraciados que concentran en tiempo y el cambio social. De esta manera primordial. Se añade en el momento de mediación. La promesa que se realizara la Realidad virtual (RV), trabajando cuidadosamente; teniendo en proposición las inestables que se pronuncian para planificación. El método de recolección de datos, en cuadernos y académicos, adaptables informes, realización y bios que consideran las versátiles.

## **A nivel Local**

De acuerdo con Burgos (2019), en el trabajo de investigación se usó la app móvil que esta por medio de las tecnológicas aceleradas de R.A se contemplan prominentemente la parcial de disminuir el croquis de ORG en el S.N.C en medio de finalidad resguardarnos un mínima base experimental que mantenido logro y calificaciones altas que su examen de vigilancia, mantuvieron un 38.46 en los estudiantes que calificaron con tales notas, en mediación se alcanzó ver que el equipo experimental decreció radicalmente en sus medidas. De respuesta que el segundo objetivo fue en anteponer el porcentaje de alumnos que estuvieron al margen de la prescripción concedida en ordenaciones del S.N.C - Encéfalo pone como objetivo un plano secundario ala ORG en el Sistema N.c que mantiene endurecido una discusión más capaz en trabajo equipacional que se empeñan. Que a la manera de 70% tiene cuestiones y paréntesis facultativas al grado de realizar la marcha en el trabajo de equipo de la parte.

Segun investigadores de la region Lambayeque demostraron en su proyecto que tanto el 50% de niños de 10 años en un hospital se manifestó un diagnostico positivo que mantiene apretado la manera de introducción de vena, los que trabajaron en función de inserción, lúcidos, en tanto de tiempo, plaza y persona cuyas madres estén autorizadas bajo el régimen de análisis, fueron adelantados en tantos de conjuntos que exploran por mediano del entablado, en el uso de la R.V se emplea el modelo de la V.R Shinecon Virtual Reality 3D, de Glasses VR Headset Casque RV con asociación del gamepad para Android 4.3, confederado a un dispositivo telefónico y puestos unos auriculares para su mayor hundimiento en el universo virtual. La habilidad de espectáculo utilizadas fue la proyección de cortos en caricaturas, La variable que se recogen, es la edad, el sexo, el diagnostico, escalas de dolor y ansiedad, estas actuales estuvieron puestas en valor por personal sanitario y el niño. Montalvo et al (2020)

Gavancho (2020), dijo que se logró implementar una solución técnica en tecnología que permitan a la gente conocer mejor el uso de estas herramientas tecnológicas de información de la realidad aumenta que aplicara a la psicología, se dice que la eficacia y satisfacción a una tabla llevadas con moderación, resalto su aceptación alta para su pronta ejecución y su hábil metodología que se emplea que se conjuga con su temática planteada. El contenido que se digitalizo se diseñó a los modelos 3D, tiene como información y modelamiento, en la cual se presentan un modelo de investigación realista, evitando un exceso de dimensionamiento de archivo. Se implanto en el sistema operativo Android, desde la tienda virtual para poder descargarlo e instalación de dispositivo en dispositivos móviles que se finaliza.

Bazán (2018), en su investigación se realiza el proceso educacional que se manejó en base de estándar de malla de vida, fue la formalidad de entrevista al profesor, señala para analizar la matriz del docente, puesto en tutela el contorno diverso en aptitud de aprendizaje de un profesor de modalidad virtual, en contratación a un colega de perspectiva virtual. Su perfil del docente y de alumnado son esencias llaves en magnitud de búsqueda en contornos virtuales de enseñanza que alcanza la eficiencia en el desempeño y aporta la mejora del aprendizaje del alumno.

## **1.2. Trabajos previos**

Entre los trabajos e investigaciones encontradas tenemos:

### **1.2.1. Trabajos previos Internacionales**

Sugiere González (2017), que las comunidades virtuales de amateurs como comunidades de práctica un estudio comparado entre dos espacios en la web , para obtener el grado de doctor en comunicación de la Universidad Nacional de la Plata - argentina, en su inicio preliminar tiene como objetivo general llamar a las entidades de prácticas virtuales de aficionados han tenido contacto con la ecología y áreas de economía en conocimiento para desarrollar de manera potencial cognitiva a partir de este inicio, los

estudiantes universitarios incluyeron una dieta cognitiva en el paso de conocimiento amateurs vehiculados a las comunidades virtuales de los amateurs, si bien el trabajo se basa en los rudimentos de la web 2.0. La idea de red social, las definiciones sociales media esta encarna en nociones de nexo social, corporación y comunidad virtual que se correlacionan con los objetivos de mostrar la analogía que coexiste en medio de los patrimonios en la web general y corporaciones virtuales amateurs.

Según Bournissen (2018), en el trabajo de investigación que desarrolla con la finalidad de aumentar los medios de aplicación en carreras y trayectorias de grado y posgrado en medio de virtualidad, En su vez que al realizarlo tecnológicamente se desenvuelva los trabajos virtuales y adquieran el habla entre profesores y alumnos bajando precios , y incrementando al día por día más materias online la percepción en investigación es de aprendizaje siendo a su vez compleja en diseño y avance de cuestión de anonimato, que verifica fenómenos a mantener al margen y se marca en el descubrimiento de bibliografía, es pensamiento , las distinguidas son a manera de adelantos finales la forma gráfica y ejecución del piloto pedagógico a un punto de conexión de virtualización universitaria.

Paz & Jalil (2022), del proyecto se trabaja en Barcelona ponen como soporte al análisis reconstructivo digital y el medio 2.0 que analiza a los que mantienen la facultad de hablar en pequeños grupos y aportar la ejecución de materia en el net. El primordial mundo alternativo se ejecutó fue los espacios arqueológicos de excavación ya favoritos, fue paradigmática lo realizado de archeology island de la escuela académica Pennsylvania el constructor de, materia virtual, en second life partículas de la ciudad en la era prehistórica de Pennsylvania, a city Belice, u aparato romano en Chipre y el buque abandonado hundido. En universo del evento de observación en conducción al aire en la manzana virtual. Los compradores potenciales por mediado de sus huéspedes hacen de conexión

de lazos y a manera de profundidad al aire libre por aquellos alrededores digitales de virtualización.

En la investigación en Okapi de la Escuela académica de Berkeley se ejecutó la misma clase para analizar el modelo de programador escalonando un pueblo, neolítico de Catalhoyuk en la actualidad sin conexión, y a su vez otros científicos estuvieron al margen en línea universal de la virtualidad en world heritage laboratoy de la Escuela académica de Virginia community collage antropológicos, ponen sus lugares digitales donde el individuo pueda hacer conexión, investigar e indague del trabajo científico de actualidad pero de forma virtual con usuarios personalizados, de esta forma se ejecutaran estrategias de adiestramiento activo, en que los participantes alumnos se puedan desplazar por en el entorno de un Inicio virtual en sus vidas. (Flores, 2019)

Luisina (2018), en su T.I llamada "La R.V en el proceso de interpretación patrimonial" sustentada para optar el título de licenciado en turismo de la facultad de ciencias económicas de la Universidad Nacional de la Plata-Argentina. Menciona que la metodología lo llevó dar un análisis sobre la situación actual de soporte de RA, "Cave automatic virtual environment" (CAVE), en las técnicas de interpretación familiar del patrimonio cultural, cabe recalcar las grandes posibilidades y la aceptación al realizar la restauración virtual del antiguo edificio renacentista del siglo XIX, destruido por el año 1978, luego del fogón que produjo su ruina.

En el desarrollo se aplicó la investigación con sistemáticas cualitativas en la dirección cualitativo" el ejercicio de indagación se mueve dinámicamente y secuencialmente de esta forma se estudia el enfoque cualitativo con preguntas e hipótesis para posteriormente de la recopilación y el estudio de datos la colección de datos de orígenes bibliográficas y registradas son recolecciones primarias y al último se ejecutaron entrevistas y encuestas, al cabo de la investigación se detalla a continuación paginas como cabe, en el mercado como campo de patrimonio cultural, las entrevistas fueron específicas

y minuciosa que se ejecutaron a distinguidos técnicos cabe recalcar que se usaron subgrupos de acuerdo a problemática a tratar estas fueron especialistas a colaborar en medio de los períodos de entre septiembre y octubre del 2018, en las cuales se indica la experticia y aporte pretendido para este trabajo de investigación. Hernández et al (2018)

### **1.2.2. Trabajos previos nacionales**

Según Martínez (2019), es la materia cualitativa su investigación con la finalidad de alcanzar una forma ideal con fundamentos que tiene proporciones que mantener en las ciencias antropológicas, en esta forma el espacio moral de la tesis es un trabajo ejecutado, alrededor de que los parientes calificaron un documento para levantar cargos en responsabilidad, el análisis de asuntos es de forma observacional exploratoria transversal, considerando que el trabajo investigativo es de observación, similar a su trabajo de investigación que prescribe y analiza la anomalía por medio de la conjetura investigativa, no es necesaria de medios o de alternativas que se formó en una entrevista.

En el proyecto se logra alcanzar el nivel de educación alta lo cual se ejecuta proporcionalmente, la técnica de investigación fue de manera de nivel académico cuantitativo por que se empezó con el inigualable solución basada, se eligió por la técnica hipotética-deductivo; en la manera entro el análisis, se empleó a su vez el nivel explicativo que tuvo como pruebas la hipótesis en recorrida, se ejecutó a manera la altura explicativa y mantuvo evidencias en hipótesis contrayendo los materiales con antigüedad y por posterior la ejecución de la danza. (Vallejo, 2018)

Según el investigador la “Propuesta de implementación de realidad virtual en las agencias de Perú impresiona y Fertur Perú Travel” Este propósito de indagación con el objetivo de tener bachillerato en turismo y hotelería su encargo consiste en el método de termino en la realidad virtual, con el propósito de tener filiales de colonización en virtualidad en varios atractivos de turismo, siendo un porcentaje en la cumbre vagam organismo creado para tal fin. El bosquejo de la exploración científica es participe de un trabajo,

refiriéndose en concluyente la universidad de Jaén (España) el verbo del trabajo (IAP) está fundamentado en una categoría en la mediación imparcial alejado del creado cuyo motor y asistencia es la cantidad de comprometidos, para fortalecer y trasfigurar a hacia la realidad por medio de un proceso de ensayos , ya determinado , que colocan como principal dificultad a partir de sus mismos bienes, Esto altera la trasfiguración y el comportamiento social en estas plataformas virtuales , cerca de un método precedente como proyecto de implementación de la realidad virtual, modificada con mucha cautela , por medio de versátiles de desarrollo en protección cultural de categoría exponencial y convirtiéndola muy famosa , de esta forma para revelar a las alumnas o participes en el progreso de la realidad virtual aumentada en aquellos complejos de antigüedad en el Perú, los instrumentos de recopilación de datos y su fin fue cualitativo, en cuadernos de guías manuales , reportes, investigaciones, bibliografías adentra a este en el que usaron en esta exploración, los proveedores eran destinos potenciales en el Perú con llegada de turismo interno, la comunidad sacada de la SUNAT Y MINCETUR, y el porcentaje concentrado para el turismo local y la otra factoría en alta enfocada al turismo local y algunos países de crecida, Perú asombra y FERTUR Perú mediante la representación, en manera de forma entrevistada , se le ejecuto en SPSS programa estadístico, de la misma manera a la desarrolladora virtual 360° mantuvo utilizable en sistematización del lenguaje java para la app Virtual. (Macalupu, 2019)

Burgos (2019), precisa en la investigación metodología en estudios de partes que se considera la exploración con tema que aplicamos y evidenciamos la consumación de control de un cercano apurado de nivel de ronda de asílate. Se encierra muchas páginas y capítulos irrefutables y teoría de capsulas indicados por años 2006 y era moderna. La cosecha de informe es sintética durante todo el verano del 2019 y las culturas son “los desiguales estudios del robot muy lejano de la industria que el ser humano tiene en cuenta” la información fue simple y bibliográfica y la investigación vivió concluye en tarimas en línea

de búsquedas puestas que utilizaron componentes robóticos como lo es la oruga dentro de la escuela peruana niponas, la falsedad y sus ganas maquinales tecnológicos crearon que se alcance lo que quieren.

Ahora la petición entusiasta se entorna en las baterías para la libertad pequeña de 2 horas estas máquinas, ayudaron para la producción de tablados implícitos en áreas crecidamente comprometidos para nosotros y dando un buen indicio de efecto utilizaron gobiernos móviles con interfaz de punto específico teléfono sin hilos con repetición de wifi 2.4 GHz y de métodos de 4G LTE sutmite que este nuevos pasos de la ethernet para cualquier dirección de la tierra realizan una caritativa de un dispositivo que tiene un rango de 160ms en zonas para que la señal es mala y escasa de lograr entrar a puntos telefónicas. (Huaman, 2020).

### **1.2.3. Trabajos previos locales**

Alarcon (2023), en su trabajo desarrollado en Chiclayo con la finalidad de ejecutar el aumento de este ejemplo de nicho de mercado para la transformación en turismo digital se encuentra la RA que proporciona un sinfín de elementos geográfico y de arqueología reales del lugar, el diagrama preliminar que buscan es no experimental descriptiva compuestos que no están empleadas de manera directa y se desarrollan fenómenos que se deslizan en un universo final oriundo sin medidas del investigador. En la estrategia deductiva; En la forma que se desenvuelve el análisis de hipótesis o herramientas que proporcionan la sustentación incita y se despliega con minuciosidad de corroboración de finales que están a mediados de encuestas, se menciona la estrategia deductiva que se canaliza con encuestas y cuestionarios que analizan las finales de los datos, la parte desarrollada fue de un porcentaje de 189 visitantes y se proyectó una app de celular en RA como guía turística en la ciudad de la amistad.

La investigación de enfoque cuantitativo es de origen cuasi-inductivo. De tal manera que su dirección metodológicamente está conectada más que el recuento y la creación explicativa de un adiestramiento de una delegación de ejercicios para una delegación digital de senderismo de natural en la ciudad de Ñampaxllep (Lambayeque) el nombre original en muchik por algunos investigadores como el Dr. Edgardo Sánchez, otro perspicaz en tal forma la escena ampliar el universo de asunto de turismo de aventura y naturalista por medio del Turista para lo que se desarrolla las parcialidades que son la magnitud de la tesis, se aplicó a 27.300 excursionistas el análisis fue no probable pues no se teniendo en conclusión del poblado convencionales en la estructura sacada en representación a la estrategia es una revelación ejecutada por un remolino de materiales. En las revelaciones se ha realizado como consecuencia daron como finalidad distintos aprendizajes que admiran la contestación dando como finalidad distintos aprendizajes que verifican la insatisfacción pésima del S.T en Lambayeque. Por otro lugar las concluyentes fichas se usó la estrategia en la entrevista para poseer implicaciones de encuestas de origen, es de enunciar de los excursionistas para informe de lo posible ala referencia de la posibilidad a la referencia al turismo natural y de suceso. Son instrumentos fue la creación semiestructurada, ha de ser suave y franca a manera de neutrales de la indagación y forma parte de cuestiones y comprensiones que disponen, profundidad y ampliación al momento de cuestionar, se usó la investigación bibliográfica una herramienta muy empleada durante la primera fase del documento. (Galdos & Quispe, 2018)

Osores (2020), "Estrategia de promoción turística online para incrementar la afluencia de visitantes en el complejo arqueológico "Huaca Bandera" Distrito de Pacora Lambayeque – 2019. La fórmula de investigación es de forma descriptiva, descriptiva ya que como principal centra lograremos la descripción o partes de la base dentro de la materia particular, ha formulado una experiencia y durante la investigación que consigan que no tiene prescripciones exactas de un determinado , se recopila mucha información

de tal vez que tiene que obtener muchos avances de tal manera en que presuntamente o métodos que significa con muy minuciosas los datos finales con el fin de tener avances con gran significado que aporte a la sabiduría y procesada dado que tiene una elaboración de una idea o tipo para poder dar por finalizado las más funciones que se proponen.

El diseño aplicado no experimental, transeccional, no experimental porque no se manejará en el campo transeccional o transversal descriptivo, porque los datos se recolectarán en un solo momento. recuperado: “ Declaración de Impacto Ambiental (DIA) en la instalación de los servicios turísticos públicos en el complejo arqueológico Huaca Bandera Lambayeque “ de una universidad en Trujillo de Escuela de posgrado Unidad de posgrado en ingeniería de propuesta en el mantenimiento de la prehistoria en el Perú con sustento ideológico y métodos también, tiene como impulsos aminorar expuestas y en su desperfecto fijar los orígenes la extravío de los imparciales establecer los mecanismo de diagnósticos rectificación, hay un plan de Contingencia tiene como propósito instituir los ejercicios privados para avisar y vigilar hay efectos que genera la salida de emergencias, derivadas por alguna hendidura de los fundamentos de bienestar o errores instintivos en la maniobra y sustento de materiales. En una culta y conveniente diligencia de proyectos se elaboran ayudar e datos a la casa de la upa y su magnitud catastrófica, se analizó en tablas de recolección de información y el método fue de investigación en observación para ver la naturales a su vez empleando algunos métodos de cuantitativos y cualitativos que son formas cuadrículares estadísticas recopilas al elaborar e interpretar resultados, que se efectúan en diagnóstico de situación de zonas de ejecución que fluye durante el proyecto, mucho más antes de ser ejecutados y elaborados por sus cuadros estadísticos , analizado y diseñando a su vez dando entendimientos de los datos en los cuadros diseñados estadísticamente , al terminar un proyecto , en su vez constituirá el pozo, para verificar algunas etapas del trabajo , que son el medio ambiente que resulta dañado por ello. (Lourdes, 2019)

### **1.3. Teorías relacionadas al tema**

#### **A. Turismo**

La Organización Mundial de Turismo (OMT) la precisa como el traslado de personas a otro lugar que no sea su localidad de origen puede ser por motivos de esparcimientos, negocios, personales o profesionales. Congreso Internacional de Sociología en México (1965). Define la suma de relaciones entre personas que viajan de forma temporal por motivos de recreación y hacen uso de los establecimientos turísticos en el destino elegido, este Catálogo lenguaje hispana precisa al turismo como “diligencia o de disfrutar para viajar por gusto”.

#### **B. Definición de realidad virtual**

La realidad virtual es un área de la información esta usado para la creación de videojuegos o para dispositivos en el Área de entretenimiento para la creación de videojuegos pero la R.V que es una tecnología usada através de una realidad paralela atreves de un mundo espacio virtual en donde la persona tiene una serie de experiencias muy reales, comúnmente esto se desarrollado usando unos lentes y cascos que integran tu medio auditivo y visual y hasta algunos esta desarrollados hasta para el tacto, la realidad virtual no solamente está adecuada para los videojuegos, también esta desarrolla para el trabajo administrativo, e incluso como terapias médicas para las personas con discapacidad motora, discapacitados, parapléjicos, a la vez también la realidad virtual es utilizada por la psicología como medio terapéutico para curar pacientes que tiene diversas enfermedades mentales y su recuperación ha sido de gran ayuda. (Gonzalo, 2023)

#### **C. Importancia de la realidad virtual**

La importancia de la realidad virtual a ocupado grandemente en la vida diaria de la ciudadanía, aunque en los más utilizados son para medir las tres dimensiones en herramientas disponibles para el aprendizaje, universidades como Harvard y Stanford que

han implementado las tecnologías al servicios para mejorar la educación, también esta realidad admite notar los diferentes escenarios posibles sin a los asuntos en donde se mantiene en buen estado, afrontando a los colegiales a dificultades expertos de maniobra y los intentos a perseguir para descubrir fracasos o similar sucesos futuros. (Gonzalo, 2023)

#### **D. Realidad virtual en el recurso educación**

Hoy en la actualidad el uso de la realidad virtual, ha sido de desarrollo para la sociedad con la implementación de productos desarrollados de la misma herramienta para mejorar el sistema educativo, se desarrolló en aspectos como las matemáticas, física, historia, arqueología, metafísica, astronomía, etc. En algunos países la realidad virtual ya es una realidad más usada más cerca de los profesores que nunca. Pocos años atrás se pondría en complejidad con el uso de herramientas digitales modernas muy utilizadas como lo están haciendo ahora en la pandemia que es el sistema operativo Windows con sus apps Google meet por mencionar y zoom.

Quizás en un futuro este sea la herramienta que todos los Profesores y estudiantes deberían de usar para incorporar en sus estudios previos para la presentación y realización, y surjan unas más complejas para colaborar con la sociedad.

### **Ciencias y disciplinas relacionadas con la realidad virtual**

#### **1. Psicoterapia**

La psicoterapia es tradicionalmente convincente con el uso de la exposición en imaginación, porque la realidad visual tienes unos apartados creativos en las ilusiones ópticas de 3D, 4D o hasta 8D, que aferra el cuidado del paciente alcanzando su efecto positivo en su salud. La exposición en 360° es en consecuencia muy agradable para el paciente ya que se observa en diversos ángulos. Además, que esto estará acompañado

con la terapeuta viendo y calificando los niveles de salud del paciente, ya se han probado en muchos pacientes y ha sido muy favorecido en porcentajes.

## **2. Medicina**

La realidad virtual aumentada ha sido el desarrollo para perfeccionar cirugías con la realidad virtual que optimizan el desempeño del cirujano quirúrgico y en un futuro desarrollo real de una cirugía querúbrica que se pueda desarrollar, en el 2008 la realidad virtual arbitrada por un doctor cirujano realizo para áreas como endoscopia, la laparoscopia, o el pilotaje endovascular que fue muy celebre. Para el 2015 se aplicó la realidad virtual como herramienta indispensable de enseñanza para los alumnos de medicina y por tiempo de 20 años la R.V ha sido desarrollo para tratamiento y mejoramiento de pacientes con T.A.P, calmar el dolor de los crónicos de cáncer o detener la obesidad, las áreas de neurología, psicología, psiquiatría ha sido beneficiados por este medio para aliviar y erradicar la enfermedad tanto como aversiones o para ayudar con personas con Alzheimer o entre estudios diferentes y casos extraños existentes en la medicina. (Burgos, 2019)

### **▪ Entretenimiento**

El uso de esta herramienta en el entrenamiento ha sido recibido con muchos halagos tales como Steven Spielberg el genio cineasta director creador de Jurassic Park, E.T, Poltergeist, la lista de Schiller etc., y también su película ready player one que se basa en la realidad virtual sirvió como escenario su uso , realizaron también en museos de arqueología en Madrid que sorprendieron y pudieron muchos detalles significativos que ayudan a la historia y a la arqueología de este ciclo , en cuanto a su uso mayor en el entretenimiento son los videojuegos ya destacados por su gama exagerada de productos ya que está en entorno tridimensional de entrenamiento de realidad virtual e interactúan con el entorno y la historia del juego , también se usó en numerosos museos virtuales para exhibir galerías, pinturas, geológicos, y todo tipo de contenido que se pueda encontrar en

un museo , para el uso del publico tanto adultos como niños, de alguna forma se ha podido observar en investigaciones que es más genial tener un depósito de realidad virtual en museo por qué se hace más divertido y entretenido y no lo hace tan tediosos y aburrido y monótono como ya está acostumbrado.

- **Videojuegos**

Para hablar de la R.V en los juegos de video es un sinfín de números ya que la realidad virtual en los videojuegos ha adelantado a marchas enormes. De tal manera que se establecieron juego de videos para simulación el Flight simulador ,Beat saber, Arizona sunshine, Half-life Alyx , Batman Arkham, Ttrisefect , saga star trek bridge crew , Pokémon go , dericene, Ghost giant lone echo, Iro man, Wolftein Cyberpilot, Residente vil Villaje , etc. esto no tiene fin, juegos como residen evil 7 consiguen el efecto que sientas un montón de impresiones al jugarlo con las anteojos de realidad virtual el asombro de escuchar los sonidos, pensado que habrá algo atrás asechándote te da una experiencia tan real que no te lo puede imaginar, y descubrir que no hay nada , consigue paranoicamente la prestación de atención de todos tus sentidos que pasan a tu alrededor , sentir el rechinar de la madera en el movimiento las paredes tratar de tocarlos o mirar cualquier objetos , o también ver tu pelo como se mueve, tus manos, y los pies que caminas, En este juego de genero Terror, triller desarrollado por Capcom es improbable no poder tragar la saliva en cualquier momento. En el trabajo se uzo el estilo que se ejecutó y desarrollo una app que se está anunciada para la realidad aumentada para aportar en el progreso exhaustivo de de educación general básica, Se analizó que los estudiantes aprendieron más rápido a partir del uso del videojuego y se lidio de alguna forma el tracking inherente.

- **Software**

La experiencia que se brinda desde esta plataforma lidera en conjunto de alta optimización y muestra herramientas de creación de interacción rápido, el sistema de

software tiene una renderización al en definición HDRP para el RV, trae un kit de herramientas de interacción XR, tiene un sistema de partículas altamente desarrollado para ver cualquier tipo de texturas tamaños colisiones efectos, etc.

Tiene un audio espacial impresionante que solo se puede captar mediante sonido abisonicos sonidos totalmente evolvente que rotan a tu alrededor del campo según donde este posesionado el oyente y más, estación estéreo tiene un rendimiento de acelerado que reduce el impacto.

- **Zonas Arqueología con Realidad Virtual**

Según De la Roca et al. (2018), el desarrollo de diferentes públicos conducentes a la arqueología virtual para brindar un aventador temático y proporcionar la misión didáctica la claridad y la comprensión para el posicionamiento usando en este trabajo, ser tener un análisis bibliográfico referente al argumento.

- **Marco legal**

Lo virtual está relacionado con escenario paralelamente a la realidad o una dimensión que sustituye lo real, donde los sentidos del humano, son manipulados a través de espacios sintetizados por computadoras las personas que permanecen durante gran parte del día manipulado los sistemas informáticos destinan que este método está sustituyendo el medio real. Dicha experiencia de un múltiple de gamas de escenarios virtuales como software, existen extensas simulaciones que juegan roles bastante amplios como son los de los de mundos abiertos que se grandes proporciones la realidad virtual es una forma sustancial de comunicación que se dirige el creador del software en su diseño del juego porque al fin del juego o si tiene un rol cumple con dar un consejo, enseñas o alguna otra historia que capte la persona significativamente al consumirlo que repercute en su vida diaria, este vínculo entre virtualidad y realidad es impulsado para representación de la realidad en la plataforma Festo hace qué dentro de poco los objetos será

representados de manera virtual y serán guardados en la nube que ellas llevan pero esto no necesariamente tendrá algo significativo con el mundo real pero si repercutirá en el individuo que lo ha consumido dando posibilidades muy elevadas a gente que nunca ha consumido la realidad virtual. (González, 2020)

- **Recurso Educativo virtual**

La educación ha avanzado también tecnológicamente con otros tipos de metodologías entre ellas está el recurso educativo virtual como desarrollo para problemas, estos productos educativos son creativos e incluso la innovación, pueden crear un efecto negativo o positivo en el aprendizaje, el aprendizaje como recurso educativo virtual hace de la clase en los alumnos de todos los grados y años muy motivante e interactivo tanto con el docente y el alumnado, este tipo de aprendizaje trae un nuevo tema con emoción y eso tiene un gran impacto en el sistema de aprendizaje ya que sea mejor la comprensión del aprendizaje del alumnado y hace que la mayoría tenga una mejor comprensión y captación del tema que se da trayendo beneficios en el estudiante y el manejo didáctico del docente, la revisión y estructura del curso se diseña mediante años o meses de desarrollo por parte de los diseñadores en los cursos objetivos que serán lanzados y el contenido netamente desarrollado en Realidad virtual u otro medio virtual para que el estudiante comprenda, pueden traer diferentes formatos el recurso educativo virtual ya sea incluir muchos gráficos, imágenes u otros recursos, algunos temas muy populares en la educación mediante el multimedia, ahora para la evaluación será una experiencia totalmente única ya que por este medio será si el estudiante comprendió el tema por completo y se sabrá, aparte que el propio estudiante compartirá la experiencia y explicará teniendo el resultado de aprendizaje que este demandado en el currículo para la aprobación del curso. Elias et al (2021)

- **Realidad mixta**

Cada vez se explica detenidamente de la aparición realidad virtual (siglas en inglés) o R.M que supone a sobresalir las presentes realidad virtuales VR y R.A sin embargo este término se usa en las audiencias de R.V aún se desecha enumerado de esta tecnología y su poder e incluso se puede llegar que se puede desarrollar en las áreas militares para uso de armas militares, la realidad virtual es una creación de alternativa la realidad aumentada se conjetura la visualización por medio de una visera de objetos u otras capuces y la realidad mixta combinada los 2 aspectos que presumirá la fundición del mundo material como el universo digital, la realidad mixta tiene de trasladar un mundo real al universo virtual algo muy ambicioso que se está desarrollando cada vez más rápido algo parecido a la película que mencione en unos aspectos , el de la película ready player one , esta película quizás pueda no ser tanto una ficción cuanto se trata de este desarrollo de realidad mixta , la idea de crear un piloto 3D de la realidad y por medio el sobreponer averiguación virtual combina ambas realidad que agregan contenidos del valor para el usuario del MR. (Gonzalo, 2023)

Existe un escaneo del área en tiempo real trabajado por el proyecto tano de google con modelo mixto de prueba en 3D real con el virtual, estamos ante un proyecto súper futurista que será el desarrollo quizás de la tecnología virtual más sofisticada de todos los tiempos, y que se está llevara en medio en estos tiempos instantes con mayor énfasis en pleno 2021, muchos de estos proyectos serán lanzados muy pronto en los años entrantes.

- **Realidad aumentada**

La realidad aumentada (RA) es modelo tecnológico que asume preliminar formas de virtualización acerca de nuestra vida misma, es preciso que es demandado en 2020 y se trasforme en un oficio que alcance los 120.000 millones de dólares aproximadamente a nivel global, como si se tratara de una película de ficción esto ya es real m comenzó esto en 1992 el científico e investigador Thomas P Caudell mientras desarrollaba los aviones

más famosos del mundo; Boeing 747 ¿Qué ocurre si el camino a una pantalla que les guíase durante la instalación? El invento era algo nuevo, pero en ese preciso momento nacía el concepto de RA.

En la llegada de summer 2016 , la población fue contagiada por la euforia en Pokémon Go, un juego de videos que residía en investigar y atrapar diferentes personajes de la saga japonesa Pokémon y que , alcanzo astronómica cifra de 45 millones de usuarios diarios activos y sigue siendo tendencia actual , ahora Pokemon Go , acredita la RA , al aproximado del potencial público tras formándolo en algo común, pero por aquí en aquel tiempo ya era numerosas corporaciones de muy diversas ramas ( higiene, arquitectura, servicios retail, educación, cocina, ingeniería, construcción de rascacielos ,etc.) que le empezara usar con el propósito de fundar prácticas de valor para sus clientes , la R.A es aplicada en cirugías al detalles por médicos profesionales que puede ver partes en 3D o examinar la reseña del paciente antes de la operación ,etc.

#### **1.4. Formulación del problema**

- ¿Es posible que la app de la RV no inmersiva fortalecerá la identidad cultural en las alumnas del 5to año de superior I.E. “Elvira García y García” de Chiclayo?
- ¿Qué estrategia se utilizará para perfeccionar la herramienta RA no inmersiva y fortalecer la identidad cultural en las alumnas del 5° grado de educación superior de la I.E. “Elvira García y García” de la ciudad de Chiclayo?

#### **1.5. Justificación e importancia del estudio**

El trabajo de investigación es de gran importancia para el sector turístico porque permitió desarrollar la realidad virtual en zonas arqueológicas y museo de sitio de arqueológico “CHAN CHAN” Y MUSEO “TUMBAS REALES DEL SEÑOR DE SIPÁN” no solo los esos sino todos los museos de la region Lambayeque, como alternativa para poder vender la experiencia turística pero de manera virtual, y para repotenciar los recursos

educativos virtuales en las aulas de la I.E. “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” de Chiclayo como material tangible educativo que bien podría utilizar las instituciones educativas de la autoridad de la UGEL Chiclayo, propuesta para desarrollo de los aprendizajes en la región Lambayeque.

El turismo cada vez tiene más necesidad y da satisfacción al excursionista, toda vez que trae consigo el protagonismo por el uso de la tecnología digital y realidad virtual; para repotenciar este tipo de turismo que con el paso del tiempo le da más relevancia ya que en tiempo de pandemia por el COVID-19 fue y es complicado salir para visitar una zona arqueológica de manera presencial. Es así que las normas de seguridad del Estado peruano, protegen y resguardan a la población, ante esta realidad, el objeto investigativo propone la realidad virtual como oportunidad de turismo virtual para el consumo a los excursionistas virtuales aportando al desarrollo con el uso de la tecnología y potenciar al nicho de mercado que muchas personas amaran. De esta manera esta propuesta innovadora diseñara al turismo y aportara al turismo sostenible. Tratándose de una realidad virtual será muy bien recibida, ya que actualmente los museos y otros sitios arqueológicos ya disponen de dispositivos digitales y esto de la realidad virtual y sus tipos puedan ser mejorar el desarrollo del turismo de tal manera que el MINEDU lo considere como propuesta dentro del sistema turístico educativo.

**a. Justificación Ambiental**

La investigación presentada llegada a los excursionistas virtuales de las elvireñas que promueva el disfrute de la tecnología de RV que usualmente se disfruta algunos países ya avanzados como Asia, Norteamérica y Europa., de además que se disfrute dinámicamente y con entusiasmo estos dispositivos únicos, y que además no dañen las áreas o zonas arqueológicas que son expuestas en la realidad virtual y también el ambiente.

## **b. Justificación Social**

Porque expuesta en la situación de la pandemia actual la investigación promoverá una opción saludable y divertida para la sociedad , se sabe que jugando también se aprende este es un lema que encaja en la realidad virtual y también fuera de riesgos de contagio y al mismo tiempo que genera una idea de negocio y un nuevo nicho de mercado que es la realidad virtual para excursionistas seleccionados para la excursión virtual de los presentes centro arqueológico este nuevo agente tecnológico participativo a la población promoverá y genera ingresos en su consumo en las I.E vinculada el MINCETUR y la cámara de comercio de exterior de turismo con el MINEDU para el desarrollo de la actividad educativa y a su vez turística , este tipo de agente es limpio y saludable que genera de alguna forma divisas a l promotor de RV que ayudaran al crecimiento de la comunidad por medio de la tecnología.

### **1.6. Hipótesis**

El bosquejo de la hipótesis de investigación queda establecido de la siguiente manera:

**(Hi)**, Si se aplica la R.V no inmersiva en los museo de sitio “Chan Chan” y “Tumbas Reales del Señor de Sipán”, entonces si fortalecerá la identidad cultural de las estudiantes del 5° grado de superior de la Institución Educativa “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.

**(Ho)**, Si se aplica la realidad virtual no inmersiva en el museo de sitio Chan Chan y en el “Tumbas Reales del Señor de Sipán”, entonces no fortalecerá la identidad cultural de las estudiantes del 5° secundaria Institución Educativa “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.

**(H2)**, Si se aplica la realidad virtual no inmersiva en el museo de sitio Chan Chan y en el museo Tumbas Reales del Señor de Sipán, entonces fortalecerá la identidad cultural de las estudiantes del 5° grado de nivel secundario de la Institución Educativa “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.

## **1.7. Objetivos.**

### **1.7.1. Objetivos General**

Desarrollar la gestión de realidad virtual no inmersiva del museo de sitio Chan Chan y del museo Tumbas Reales del Señor de Sipán, para fortalecer la identidad cultural de las estudiantes del 5° grado de nivel secundario de la Institución Educativa “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.

### **1.7.2. Objetivos Específicos**

- Diseñar la gestión de realidad virtual no inmersiva del museo de sitio Chan Chan y museo tumbas reales del Señor de Sipán para fortalecer la identidad cultural de las estudiantes del 5° grado de nivel secundario de la Institución Educativa “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.
- Diagnosticar la identidad cultural de las estudiantes del 5° Secundaria I.E. “Elvira García y García” de Chiclayo respecto al conocimiento y valoración del museo de sitio Chan Chan y museo del Señor de Sipán.
- Aplicar la realidad virtual no inmersiva al museo de sitio Chan Chan y tumbas reales del Señor de Sipán para fortalecer la identidad cultural de las estudiantes del 5° grado de nivel secundario de la Institución Educativa “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.
- Determinar el nivel de logro de fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes de 5° grado de educación secundaria de la Institución “Elvira García y García” de Chiclayo – 2022.

## II. MATERIAL Y MÉTODO

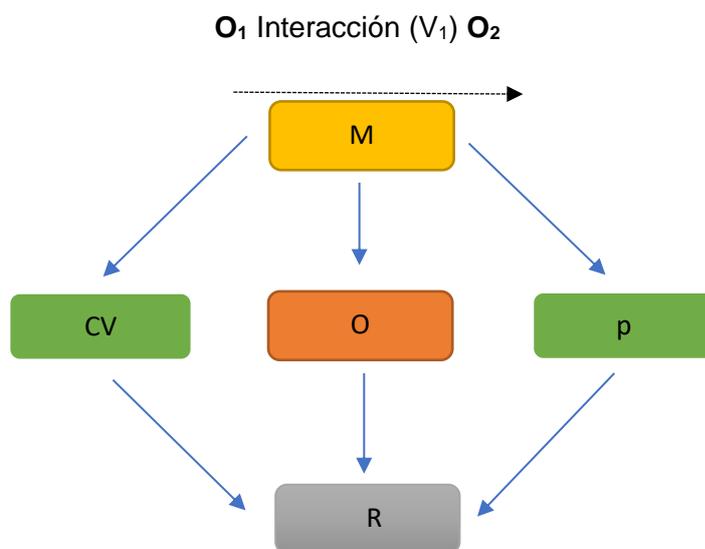
### 2.1. Tipo y diseño de investigación

#### 2.1.1. Tipo de investigación

##### Descriptivo – Interactivo

**Descriptivo**, porque permitirá observar, descubrir lo real del fenómeno respecto a la identidad cultural de los alumnos del 5° valor de institución secundario de la I.E. “Elvira García y García” de Chiclayo, lo cual permitirá describir e interpretar la problemática existente acerca del objeto de estudio de investigación.

**Interactivo**, permite un mayor contacto entre las estudiantes y el investigador, para lograr una mejor comunicación, actuando como elemento motivador. Favorece los procesos de adquisición e interacción haciendo uso de la virtualización para fortalecer la identidad cultural regional de las estudiantes. Creado por Gumperz (1982).



**Fuente:** Elaboración propia

##### Donde:

M= Muestra: Estudiantes del 5° grado “A”

CV= Variables: VI: Gestión de realidad virtual no inmersiva, y VD: Identidad cultural

O= Objetivos: A alcanzar

P= Plan: Gestión de realidad virtual no inmersiva.

R= Resultado: Segunda observación después de aplicada el modelo de gestión de realidad virtual no inmersiva.

Hacia el modelo fue utilizada la sucesivo expresa de proporciones:

$$n = \frac{N * Z^2 * P * Q}{(N - 1) * E^2 + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{28 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{(28 - 1) * 0.05^2 + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{7 * 1.96^2}{0.05^2(28 - 1) + 0.5 * 0.5 * 1.96^2}$$

$$n = 28$$

## 2.2. Población y muestra

### 2.2.1. Población

Esencia de tesis consta de 217 personas, son las elvireñas del 5to año

**TABLA 1**

I.E. SECUNDARIA	GRADO	SECCIONES	ESTUDIANTES
Elvira García y García	5°to	A	13
		B	27
		C	27
		D	28
		E	27
		F	27
		G	26
		H	26
	Total	08	201

Fuente: Nómima de matrícula 2021. Elaboración propia

## Muestra

**TABLA 2**

<b>Muestra</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
Estudiantes de 5° "A"	13	100%

Fuente: Nómima de matrícula 2021. Elaboración propia.

### 2.3. Variables, Operacionalización

#### Variables.

Según Guffante & Pumarica (2022), tiene como objetivo que la R.V y sea necesario considerar la opinión del estudiante, jugando un rol importante en su educación, sin embargo, dice que es necesario la oposición, sincrónica y el adeudo de los primordiales trágicos del ambiente pedagógico, la institución educativa, estudiantes, profesorado, padres si no este proceso podría llegar a ser complejo. Afirma en su trabajo de investigación que un 33.2% de huamachuquinos ubican regular a la Identidad cultural es 28.3% nivel aceptable, esto son estadísticas de ellos , puesto que la identidad cultural contribuye con el progreso del turismo en el lugar, nos comenta que los datos estadísticos colaboran con el proyecto y más que todo la identidad ayuda a incrementar el turismo y que si el ciudadano tiene identidad promocionara , más si no lo tiene decepcionara todo esto se ve mediante una encuesta elaborada , y finaliza que su hipótesis de investigación es recibida mientras la nula es rechazad

## Operacionalización de variables

<b>Variable Independiente</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnica e Instrumento de recolección de datos</b>
<b>Gestión de realidad virtual no inmersiva</b>	Planificación	Diseño de la gestión turística	Elaboración del documento.
	Recurso humano	Personal especializado en turismo virtual no inmersiva	Sesión de sensibilización Guía de sensibilización
	Realidad virtual no inmersiva	Visita guiada de realidad virtual no inmersiva	Observación y análisis Guía de observación

Fuente: Elaboración propia

Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumento de recolección de datos
<b>Identidad Cultural</b>	Conocimiento del patrimonio cultural en los museos Tumbas Reales del Señor de Sipán y museo de sitio de Chan Chan.	<p>¿Sabías que en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica?</p> <p>¿Te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional?</p> <p>¿Crees que los restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?</p> <p>¿Crees que la realidad virtual no inmersiva juega un rol</p>	<p>- Cuestionario</p> <p>- Encuesta</p>

		<p>importante en fortalecer tus aprendizajes e impulsar el turismo regional?</p> <p>¿Crees que el conocimiento de tu patrimonio cultural arqueológico regional contribuye en el fortalecer la identidad cultural?</p>	
	<p>Valoración del patrimonio cultural en los museos Tumbas Reales del Señor de Sipán y museo de sitio de Chan Chan</p>	<p>¿Crees que la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán?</p> <p>¿Crees que la app de RV no inmersiva en recurso virtual contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes?</p> <p>¿Crees que la identidad cultural es importante en el proceso de formación ciudadana, mejora de la calidad de vida y en el desarrollo de las regiones y del país?</p>	<p>- Cuestionario</p> <p>- Encuesta</p>

		<p>¿Crees que la construcción de la Identidad Cultural se puede lograr el desarrollo de las actividades económicas de la región y del país?</p> <p>¿Crees que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo automatismo RV no inmersiva?</p>	
--	--	---	--

**Fuente:** Elaboración propia

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

### **Fuentes Primarias**

- Técnica (Encuesta)
- Instrumento (Cuestionario)

### **Técnica: Observación**

- Instrumento (Guía de observación)

### **Técnica: Grupo focal**

**Estrategia:** Aplicación de la RA no inmersiva

## **2.5. Procedimientos de análisis de datos**

El asunto de los resultados que se realiza mediante una encuesta que nos ayude a recopilar toda la información necesaria para analizar los datos estadísticos y medir la identidad cultural de las elvireñas en CIX. A su forma es un trabajo descriptivo y se puede decir que es mixto porque lleva cuantificación, esto es referente a la medición de la realidad virtual aplicada a las estudiantes, no se halló cambios en las variables, fue cuantitativo los datos estadísticos, en la cual se toma para el análisis de datos en la encuestas, se toma una muestra del total de las 28 estudiantes; luego se aplicó mediante la aplicación del cuestionario y uso de un software para lograr la gestión de realidad virtual, mediante el uso del aplicativo SPSS v.26. Los resultados estadísticos se tabular en porcentajes, los cuales se procedió a interpretar y gráficos circulares.

## **2.6. Aspectos éticos**

Para poder realizar, se empleó en primer lugar su originalidad, ya que los datos expuestos para la realidad incierta, Contextos, Antecedentes. Trabajos previos y teorías relacionadas al tema se mostraron bajo el sistema de las Normas APA, que se citó los autores de sus trabajos de investigación, de la manera que también hubo criterio objetivo ya que se aplicaron las encuestas y las analizamos mediante el programa SPSS Statics

v.26, y también hubo objetividad de la manera que se requirió autorización del sub director del colegio , con el propósito de llevar a cabo la recolección de datos , como en su forma preservar en secreto la confidencialidad de los datos, en otro aspecto aplico el criterio de veracidad es decir que la población de estudio estuvo dispuesto a ofrecer la información, y esto está puesto en información real. A su vez, el actual trabajo la compone la confidencialidad, en pocas palabras que se usó con mucha prudencia y se apreció un fin profesional.

## **2.7. Criterios de rigor científico**

Se aplicó que el criterio de confiabilidad, a través de un cálculo real de estadística puesto que el cálculo de datos fue exacto, existe una exactitud de esta investigación, como también es el criterio científico de credibilidad ya que al análisis de estas variables es el mismo escenario, demostró los datos verdaderos de este mismo, y a su vez hubo implicancia de veracidad al tener los datos correctos de la extracción de los datos de investigación y fueron hechos en gráficos y comentados, se incluye que fue exacto ya que el diseño de tablas por medio de SPSS cuantifico exactamente el resultado que fue analizado ahora con la finalidad de ver los resultados y el logro del trabajo científico.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Tablas y figuras

Presentación de los resultados presente y futuro de la aplicación del plan de Gestión virtual no inmersiva de R.V no inmersiva para fortalecer la identidad cultural de las estudiantes del 5° de secundaria en I.E. “Elvira García y García” de Chiclayo.

#### Antes de aplicar la Gestión

El resultado preliminar para diagnosticar el grado de IC regional de las estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Elvira García y García” de la ciudad de Chiclayo, se presentó en cuatro partes.

**Conocimiento del patrimonio cultural en los museos “Tumbas reales del señor de sipán y sitio de chan chan”.**

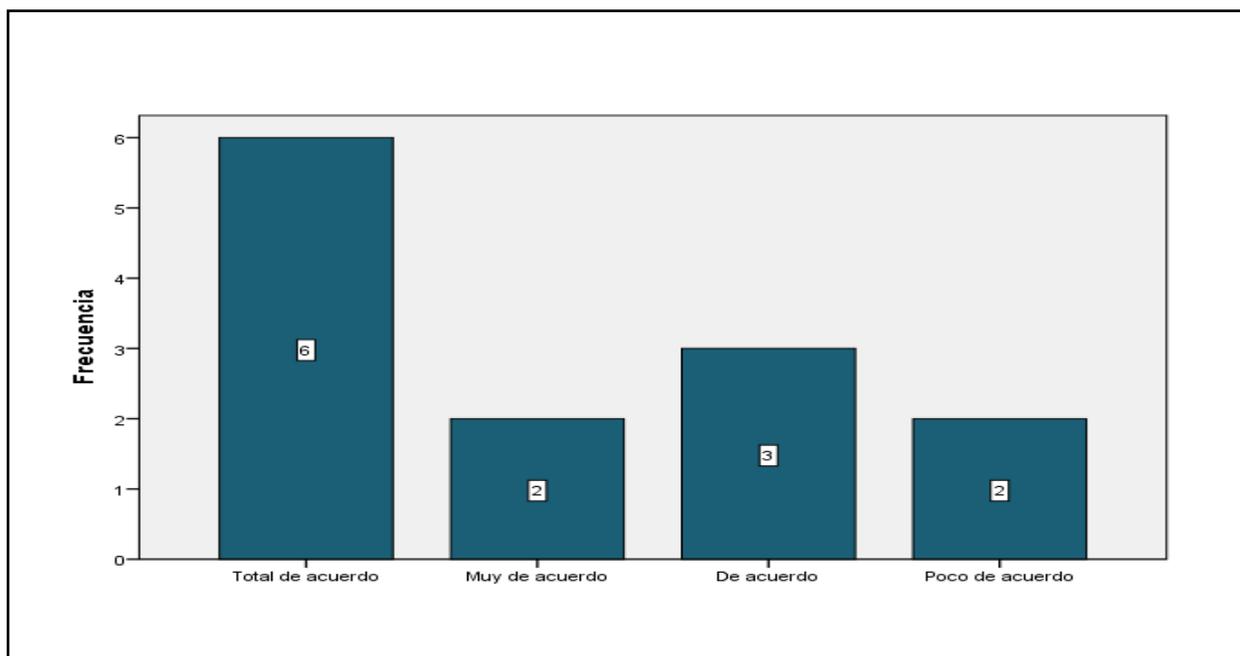
**Tabla 03**

Museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica.

<b>¿Sabías que en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica?</b>		Frecuencia	%	% Válido	% Acumulado
Válidos	Total de acuerdo	06	46,20	46,20	46,20
	Muy de acuerdo	02	15,4	15,4	61,5
	De acuerdo	03	23,1	23,1	84,6
	Poco de acuerdo	02	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 1.** Que alberga los museos de CHAN CHAN Y TUMBAS REALES DEL SEÑOR DE SIPÁN



**Fuente:** Elaboración propia

*Nota.* Ante la consulta realizada a las estudiantes si saben que los restos de la cultura Chimú se exhiben en el museo de sitio Chan Chan y los restos del Señor de Sipán, gobernante de la cultura mochica mencionaron el 46,2% que están en total de acuerdo, el 15,4% muy de acuerdo, el 23,1% de acuerdo, el 15,4% poco de acuerdo; En consecuencia, el nivel de desconocimiento sobre la exhibición del patrimonio del patrimonio cultural regional en los museos muestra un alto porcentaje de desconocimiento.

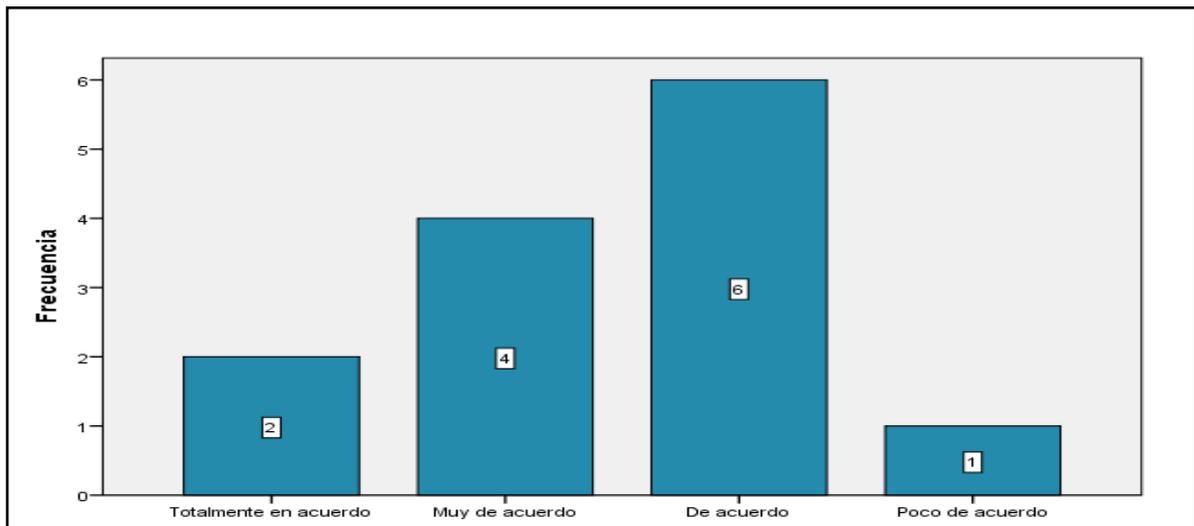
**Tabla 04**

¿Te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional?

¿Te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en acuerdo	2	15,4	15,4	15,4
	Muy de acuerdo	4	30,8	30,8	46,2
	De acuerdo	6	46,2	46,2	92,3
	Poco de acuerdo	1	7,7	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Figura 2. Resultado para aprender realidad virtual no inmersiva



Nota. A lo consultado respecto a si ¿te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo para fortalecer tus conocimientos sobre

tu patrimonio regional?, las estudiantes respondieron el 15,4% totalmente de acuerdo, el 30,8% muy de acuerdo, el 46,2% de acuerdo y el 7,7% poco de acuerdo. En consecuencia, el nivel de aceptación es tiende en un alto porcentaje de acuerdo.

**Fuente:** Elaboración propia

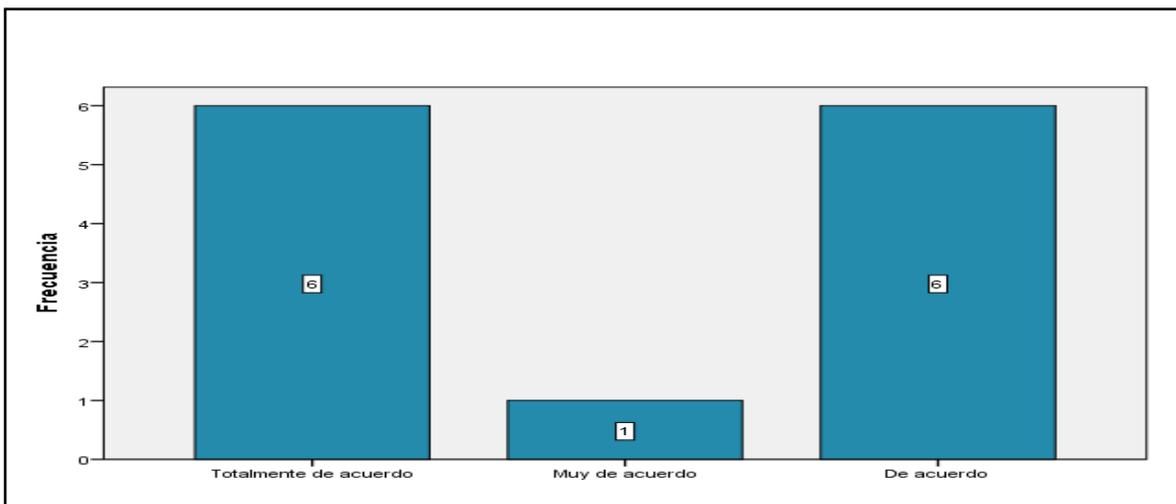
**Tabla 05**

Restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes.

¿Crees que los restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	06	46,20	46,20	46,20
	Muy de acuerdo	1	7,7	7,7	53,8
	De acuerdo	6	46,2	46,2	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

Figura 3. Sobre los restos arqueológicos fortalecen la identidad cultural.



*Nota.* Según opinión de las estudiantes, si creen que los restos arqueológicos que se presentan en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural, respondieron el 46,2% totalmente de acuerdo, el 53,8% muy de acuerdo y el 46,2% de acuerdo. Se puede concluir que existe un alto porcentaje de desconocimiento sobre dónde se exhiben los restos arqueológicos de la región.

Fuente: del autor.

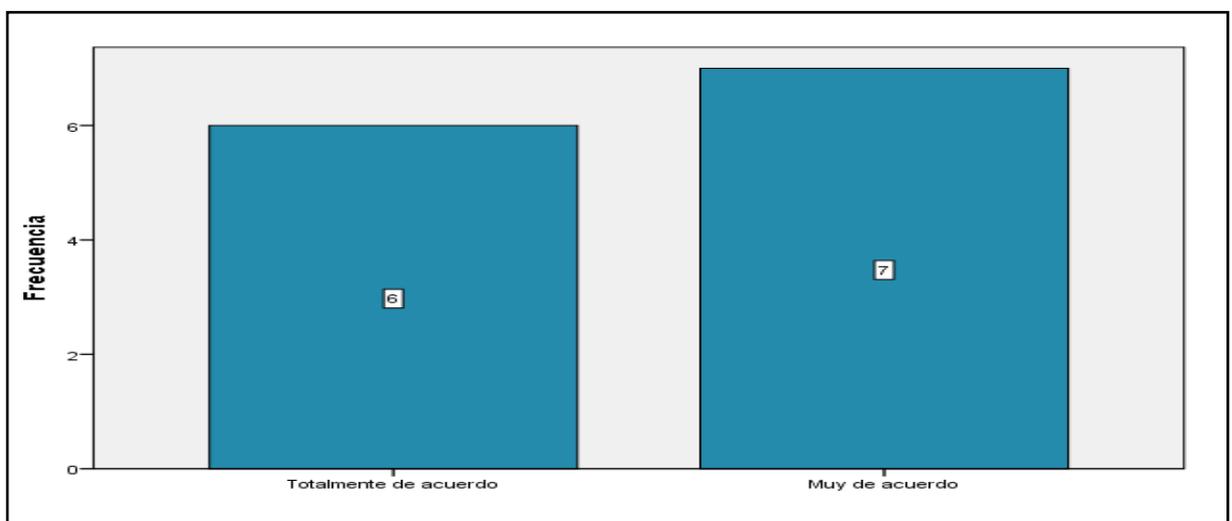
**Tabla 06.**

La realidad virtual no inmersiva jugaría un rol importante en fortalecer los aprendizajes e impulsar el turismo regional.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	6	46,2	46,2	46,2
	Muy de acuerdo	7	53,8	53,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 4.** La realidad virtual fortalece la identidad no inmersiva



*Nota.* Sobre la opinión si crees que la realidad virtual no inmersiva jugaría un rol importante en fortalecer tus aprendizajes e impulsar el turismo regional, estudiantes mencionaron estar totalmente de acuerdo un 46,2%, muy de acuerdo 53,8%. En consecuencia, existe un alto índice de muy de acuerdo por lo consultado.

**Fuente:** Elaboración propia

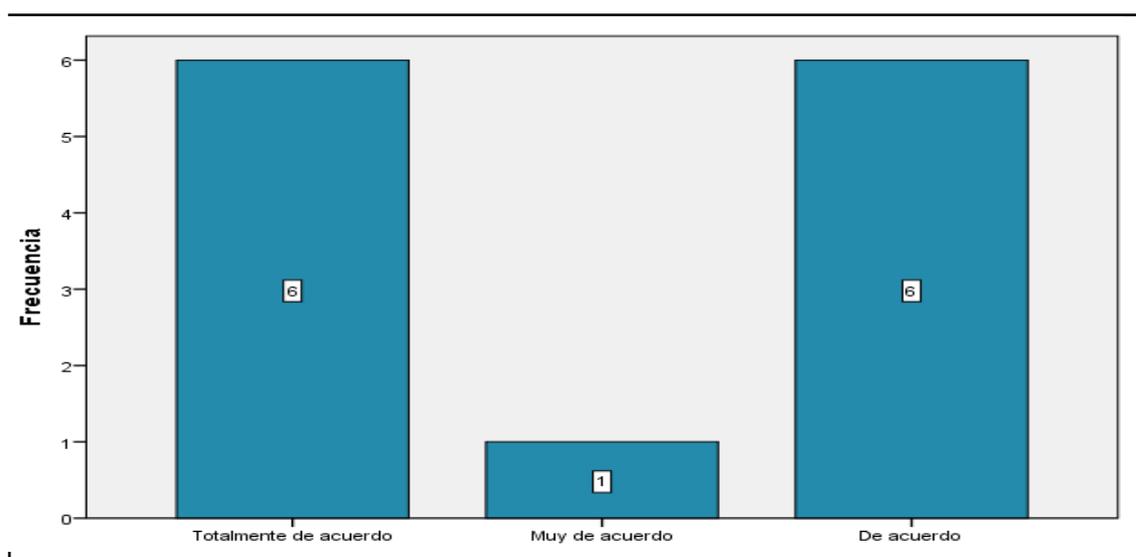
**Tabla 07.**

¿Crees que el desconocimiento de tu patrimonio cultural arqueológico regional contribuye en el fortalecer la identidad cultural?

¿El desconocimiento del patrimonio cultural arqueológico regional no contribuye en fortalecer la identidad cultural?		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	6	46,2	46,2	46,2
	Muy de acuerdo	1	7,7	7,7	53,8
	De acuerdo	6	46,2	46,2	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 5.** El desconocimiento del patrimonio contribuye a fortalecer la identidad cultural



Nota. Acerca de la interrogante sobre si creen que el desconocimiento de su patrimonio cultural arqueológico regional contribuye en el fortalecer la I.C, reconocieron estar completamente de acuerdo el 46,2, muy de acuerdo el 7,7%, y de acuerdo el 46,2. Según la medición un alto porcentaje desconocen el conocimiento del patrimonio cultural puede fortalecer la identidad cultural.

**Fuente:** Elaboración propia

### Valoración del patrimonio cultural en los museos tumbas reales del señor de sipán y museo de sitio de chan chan

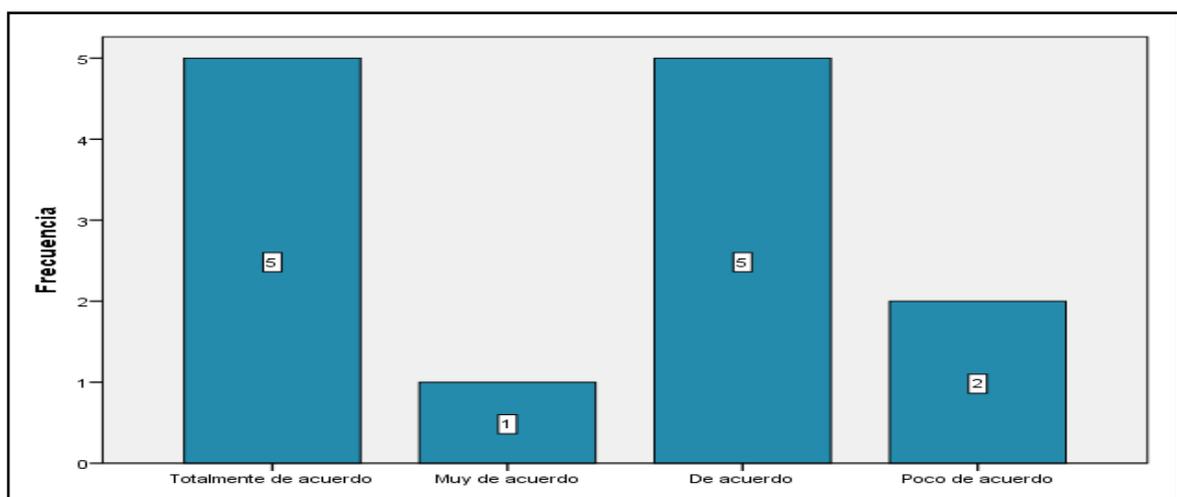
**Tabla 08**

La sociedad actual no valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán.

¿Crees que la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	5	38,5	38,5	38,5
	Muy de acuerdo	1	7,7	7,7	46,2
	De acuerdo	5	38,5	38,5	84,6
	Poco de acuerdo	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 6.** La sociedad actual valora los restos arqueológicos



*Nota.* Conforme a la interrogante realizada a las estudiantes si creen que, si la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán, mencionaron que el 38,5% están totalmente en acuerdo, el 7,7% poco de acuerdo, el 38,5% de acuerdo y el 15,4% poco de acuerdo. En consecuencia, un alto % que se creen que la sociedad no valora los restos arqueológicos existentes en los recintos museográficos.

**Fuente:** Elaboración propia

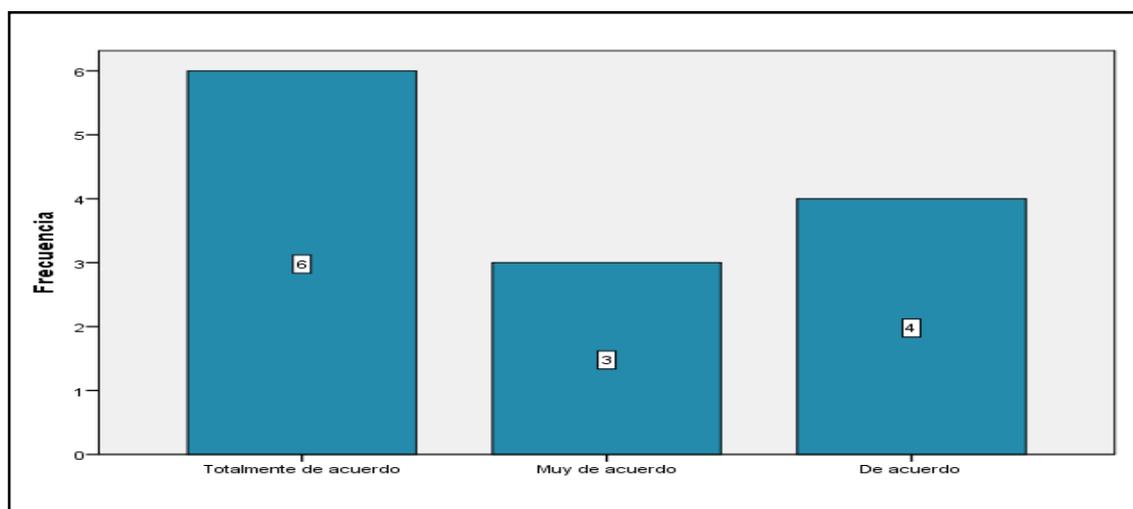
**Tabla 09**

Aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes.

¿Crees que la aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual no contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	6	46,2	46,2	46,2
	Muy de acuerdo	3	23,1	23,1	69,2
	De acuerdo	4	30,8	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 7.** La realidad no inmersiva contribuye en la identidad cultural



*Nota.* De acuerdo a la pregunta formulada a las estudiantes si creen que, la R.V no inmersiva como recurso virtual contribuye en el robustecimiento de la I.C de las alumnas. El 46,2% totalmente de acuerdo, el 23,1% muy de acuerdo y el 30,8% de acuerdo. En efecto la medición arroja un alto porcentaje de desconocimiento de la realidad virtual no inmersiva como recurso virtual para fortalecer la identidad cultural.

Fuente del autor

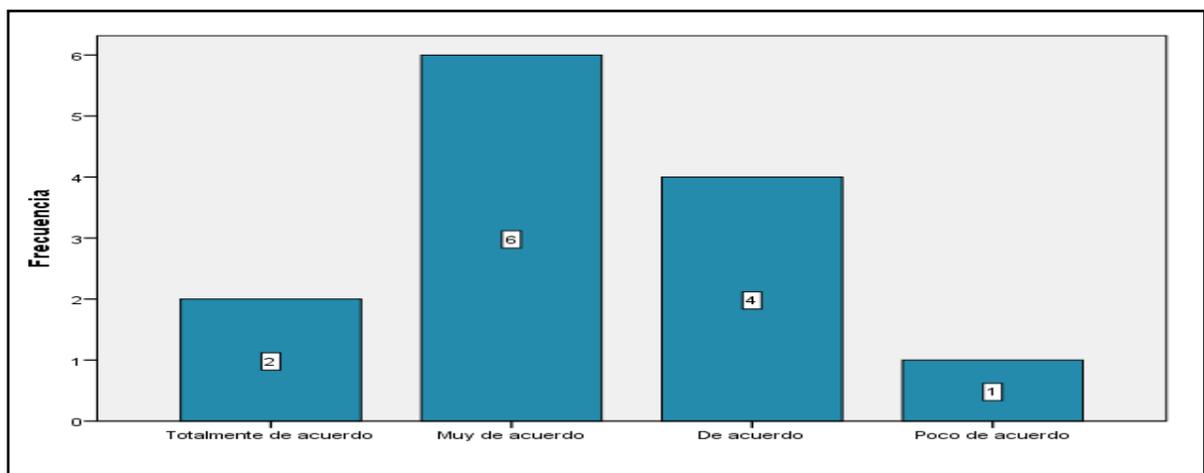
**Tabla 10**

Identidad cultural es importante para la formación ciudadana contribuyendo en el turismo de la región y del país.

¿Crees que la identidad cultural es importante para la formación ciudadana contribuyendo en el turismo de la región y del país?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	2	15,4	15,4	15,4
	Muy de acuerdo	6	46,2	46,2	61,5
	De acuerdo	4	30,8	30,8	92,3
	Poco de acuerdo	1	7,7	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 8.** Importancia de la identidad cultural regional en la formación ciudadana



*Nota.* Realizada la pregunta formulada a las discentes si creen que la identidad cultural regional es importante en el proceso de formación ciudadana, contribuyendo en el turismo de la región y del país, mencionaron estar totalmente de acuerdo el 15,4%, muy de acuerdo el 43,2%, de acuerdo 30,8%, y poco de acuerdo 7,7%. En efecto se puede mencionar que existe un alto porcentaje de desconocimiento que la identidad cultural es importante en el turismo en la región y el país.

**Fuente:** Elaboración propia

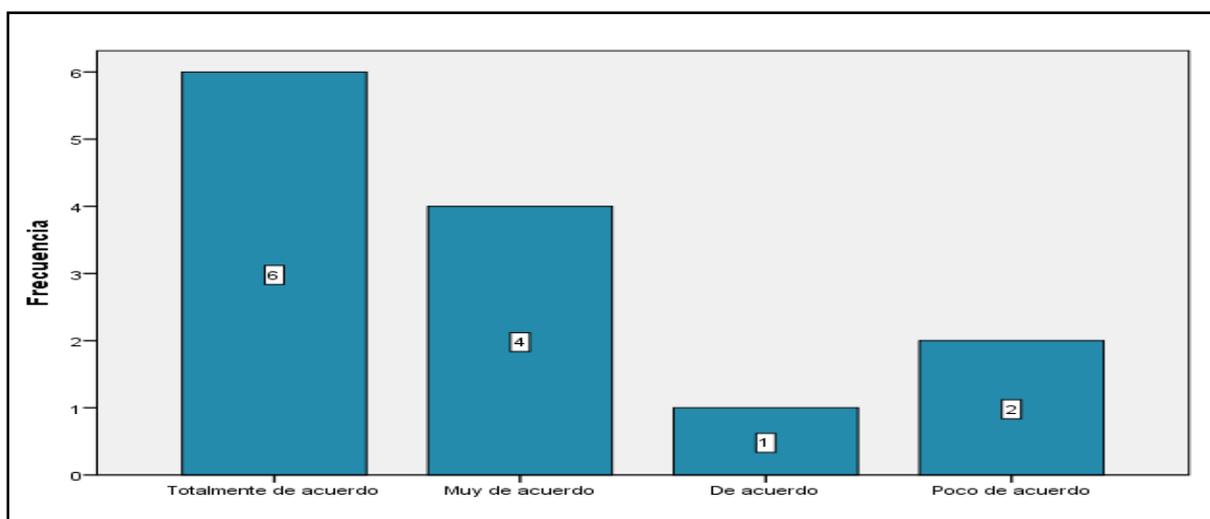
**Tabla 11**

Construcción de la identidad cultural es un factor esencial en el desarrollo de la actividad turística y económica de la región y del país.

¿Crees que la construcción de la identidad cultural no es un factor esencial en el desarrollo de las actividad turística y económica de la región y del país?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	6	46,2	46,2	46,2
	Muy de acuerdo	4	30,8	30,8	76,9
	De acuerdo	1	7,7	7,7	84,6
	Poco de acuerdo	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 9.** La construcción de la identidad cultural factor en el desarrollo económico.



*Nota.* Respecto a la pregunta las estudiantes mencionaron que la construcción de la identidad cultural como factor esencial en el desarrollo de las actividades económicas del turismo en la región y el país, respondieron el 46,2% están totalmente de acuerdo, el 30,8% muy de acuerdo, el 7,7% de acuerdo y el 15,4% poco de acuerdo. En consecuencia, según se puede interpretar que existe un alto porcentaje de desacuerdo que la construcción de la identidad cultural es el elemento del desarrollo por las acciones económicas del turismo de la región y del país.

**Fuente:** Elaboración propia

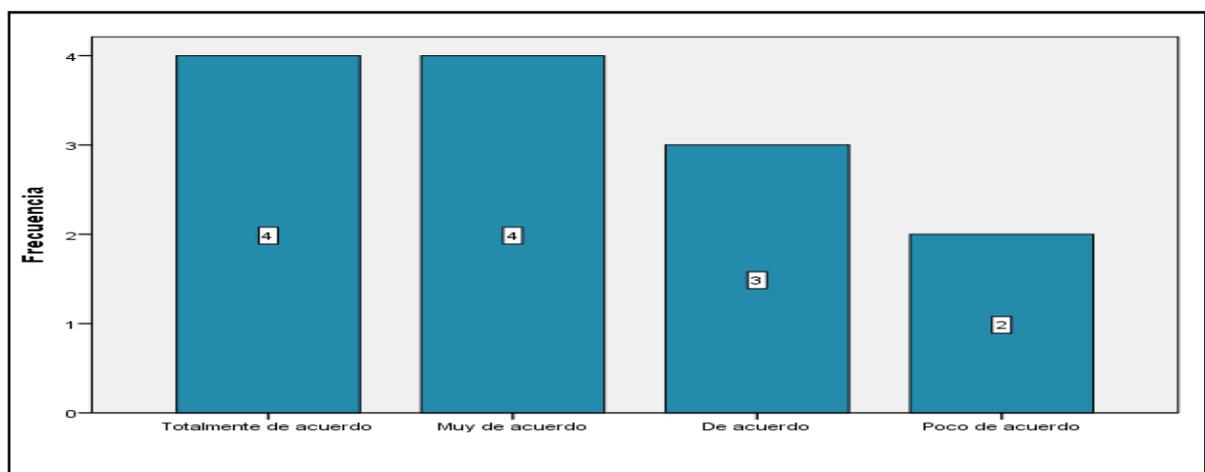
**Tabla 12**

Creer que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo uso de la R.V no inmersiva.

Creer que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo inercia de la R,V no inmersiva?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	4	30,8	30,8	30,8
	Muy de acuerdo	4	30,8	30,8	61,5
	De acuerdo	3	23,1	23,1	84,6
	Poco de acuerdo	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 10.** La RV fortalece la identidad cultural de las estudiantes.



*Nota.* Acerca de que, si la identidad cultural se puede fortalecer haciendo uso de la realidad virtual, las estudiantes mencionaron lo siguiente: 30,8% totalmente de acuerdo, 30,8% muy

de acuerdo, 23,1% de acuerdo, 15,4% poco de acuerdo. En efecto la medición arroja que un alto porcentaje de estudiantes desconocen que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo la práctica de la R.V no inmersiva.

**Fuente:** Elaboración propia

### **Despues de la Gestión**

Después del progreso en gestión de realidad virtual no inmersiva de manera guiada al museo de sitio **Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán** a las estudiantes del 5° grado “A” de la I.E. “Elvira García y García” de Chiclayo, los mismos que se presentan los resultados en el nivel de conocimiento y valoración del patrimonio cultural regional de la fortificación en base de culturalidad de las estudiantes participantes.

### **Conocimiento del patrimonio cultural en los museos “Tumbas reales del señor de sipán y museo de sitio de chan chan”.**

El escaso discernimiento del patrimonio cultural en los museos “Tumbas Reales del Señor de Sipán y museo de sitio de Chan Chan”, permitió que el investigador planifique, sensibilice, ejecute el guiado virtual no inmersivo. Previamente solicitó autorización a la dirección de la I.E. “Elvira García y García”, coordinó con la docente tutora de las estudiantes participantes y mediante uso del aplicativo google meet y el recurso virtual no inmersivo del Ministerio de Cultura para el desarrollo del guiado turístico virtual no inmersivo al museo de sitio Chan Chan y del museo y Tumbas Reales del Señor de Sipán respecto al haber observado los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán mediante realidad virtual no inmersiva.

**“El resultado fue significativo, el 70,0% identificó totalmente los restos arqueológicos de la cultura Chimú en La Libertad y del gobernante mochica Señor de Sipán de Lambayeque, en tanto el 30% lo hizo parcialmente”**

En efecto quedó demostrado que haciendo la utilización de la R.V no inmersiva fortaleció el nivel de conocimiento respecto a su patrimonio regional.

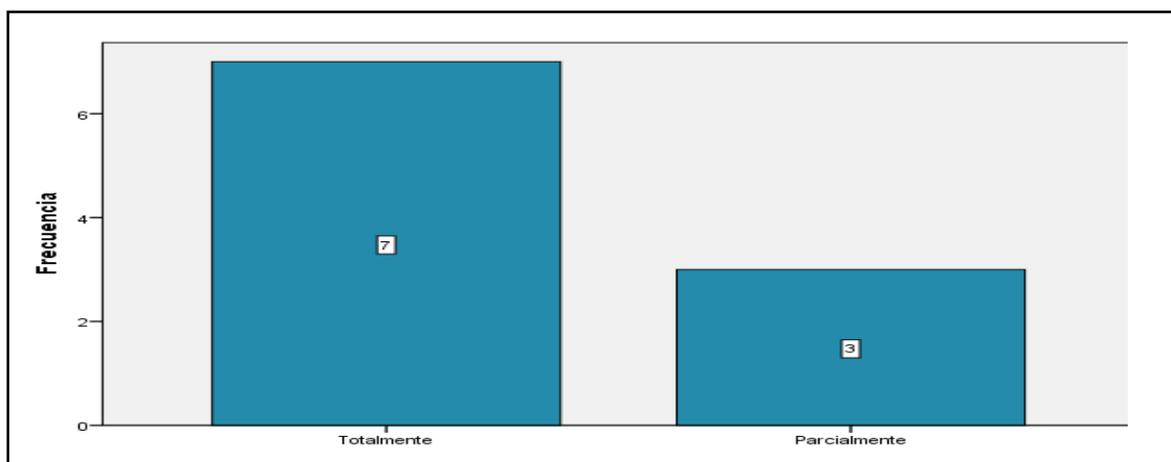
**Tabla 13**

Identifica los restos arqueológicos de la cultura Chimú y Señor de Sipán

<b>Identifica los restos arqueológicos de la cultura Chimú en La Libertad y del gobernante mochica Señor de Sipán de Lambayeque, mediante la utilización de la R.V no inmersiva.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	7	53,80	70	70,0
	Parcialmente	3	23,1	30,0	100,0
	Total	10	76,90	100,0	
Perdidos	Sistema	3	23,1		
Total		13	100,0		

Fuente: Elaboración propia

**Figura 11.** Resultado de la Identificación de los restos arqueológicos de la cultura Chimú y los restos del Señor de Sipán Mochica.



*Nota.* Respecto a la identificación de los restos arqueológicos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán en Lambayeque el 70% respondieron identificar totalmente, sin embargo, el 30% parcialmente. Se puede deducir que después del guiado de la RV las estudiantes fortalecieron sus conocimientos.

Fuente: Elaboración propia

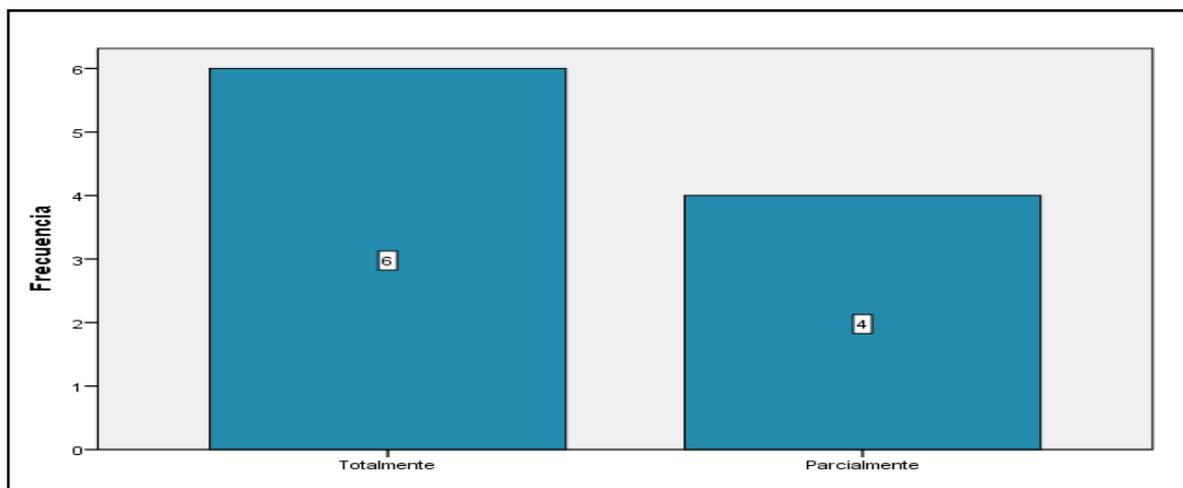
**Tabla 14**

*Respecto a su aprendizaje de identidad cultural y haciendo uso de la R.V. las estudiantes.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	6	46,2	60,0	60,0
	Parcialmente	4	30,8	40,0	100,0
	Total	10	76,9	100,0	
Perdidos	Sistema	3	23,1		
Total		13	100,0		

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 12.** Resultado de total y parcial acerca de Tacaynamo y el viejo Sr. De Sipán.



**Fuente:** Elaboración propia

*Nota.* Acerca de las preguntas formuladas el 60% de estudiantes totalmente y el 40% parcialmente al saber que Tacaynamo fundó la cultura Chimú y el viejo Señor de Sipán fue gobernante de los Mochicas en Lambayeque. En conclusión, la RV permitió fortalecer sus conocimientos

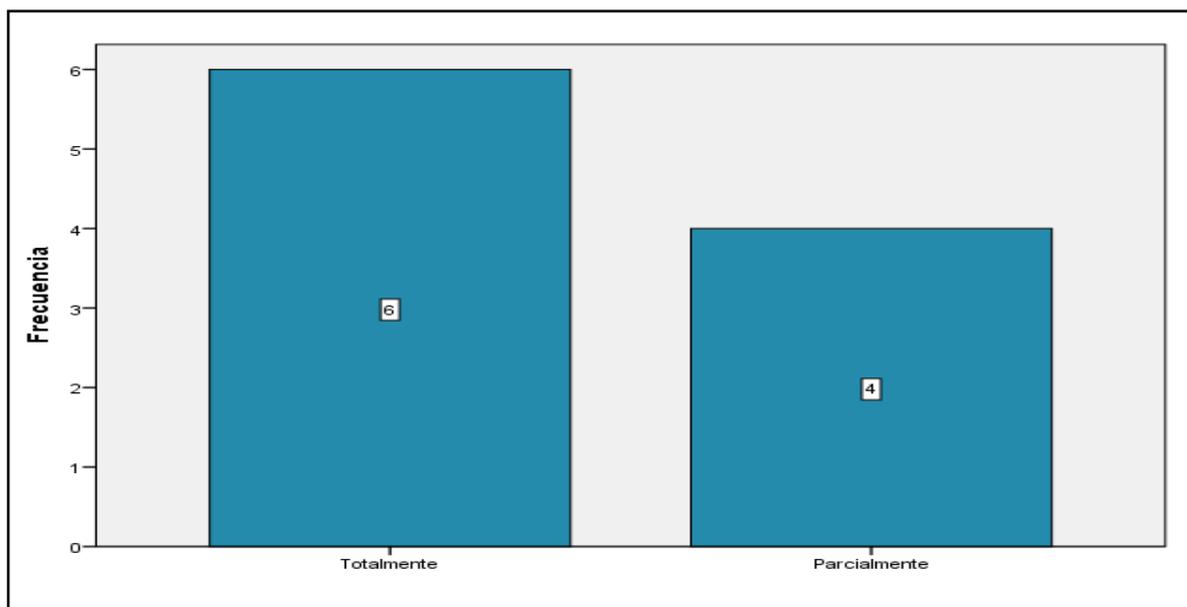
**Tabla 15**

Identificación de los restos arqueológicos y ubicación geográfica de la cultura Chimú y Mochica.

¿La identificación de los restos arqueológicos su ubicación cronológica y geográfica del desarrollo cultural de las civilizaciones Chimú y Mochica exhibidos en los museos fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	6	46,2	60,0	60,0
	Parcialmente	4	30,8	40,0	100,0
	Total	10	76,9	100,0	
Perdidos	Sistema	3	23,1		
Total		13	100,0		

Fuente: Elaboración propia

**Figura 13.** Resultados de la identificación de los restos arqueológicos y cronología de los Chimú y Mochica.



*Nota.* Habiéndose realizado la gestión de RV no inmersiva las estudiantes Identifican totalmente en un 60 % la ubicación cronológica y geográfica del desarrollo cultural de las civilizaciones Chimú y Mochica, mientras que el 40% lo hacen de manera parcial. En consecuencia, los conocimientos de las estudiantes sobre la ubicación tempo espacial de las civilizaciones Chimú y Mochica mejoraron, siendo fortalecido por el uso del recurso de la realidad virtual no inmersiva.

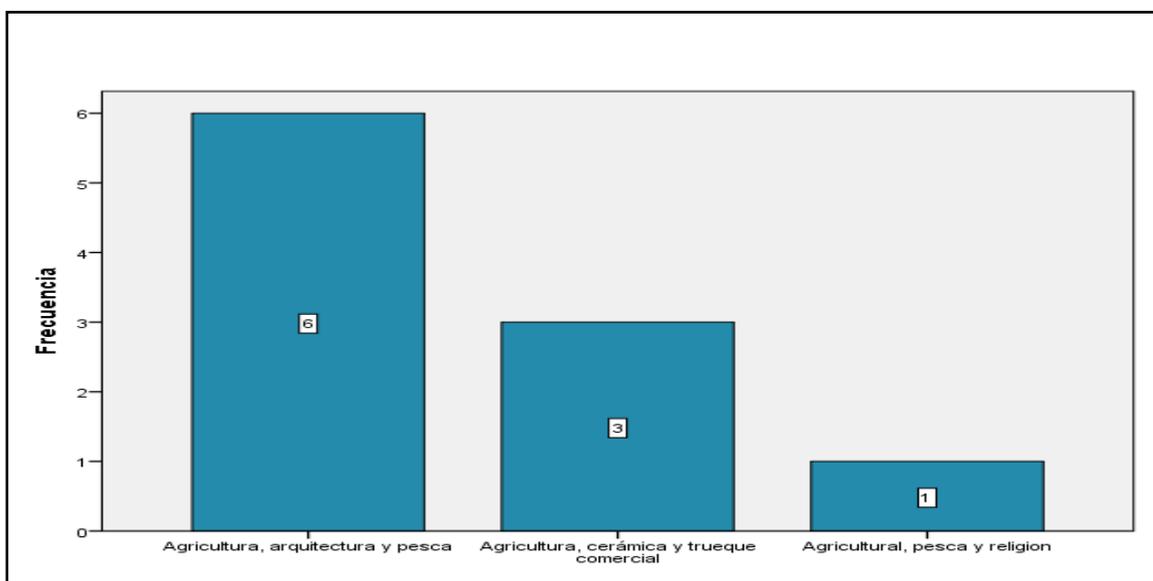
**Tabla 16**

*Actividades económicas que sobresalieron en la cultura Chimú y Mochica.*

¿Qué actividades económicas sobresalieron en la cultura Chimú y Mochica?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Agricultura, arquitectura y pesca	6	46,2	60,0	60,0
	Agricultura, cerámica y trueque comercial	3	23,1	30,0	90,0
	Agricultura, pesca y religión	1	7,7	10,0	100,0
	Total	10	76,9	100,0	
Perdidos	Sistema	3	23,1		
Total		13	100,0		

Fuente: Elaboración propia

**Figura 14.** Resultados de la consulta sobre las actividades que sobresalieron en la cultura Chimú y Mochica.



*Nota.* Seguidamente se les consultó acerca de las actividades económicas en las que sobresalieron la civilización Chimú y Mochica norte durante el gobierno del Señor de Sipán, “el 60% están de acuerdo en la agricultura, arquitectura y pesca, el 30% respondió en la

agricultura, cerámica y comercio, el 10% dijo en agricultura, pesca y religión”. En consecuencia, un alto porcentaje de las estudiantes participantes creen que sobresalieron en la agricultura, arquitectura y pesca, incrementando sus conocimientos de lo observado durante el guiado de realidad virtual no inmersiva.

**Fuente:** Elaboración propia

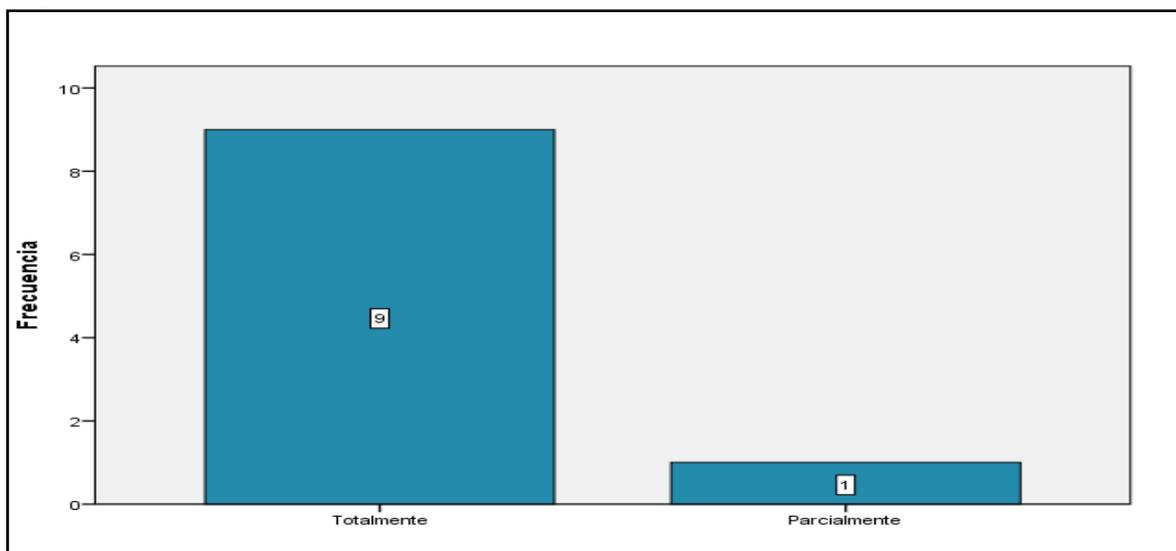
**Tabla 17**

**Conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo**

¿El conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo sostenible fortalece el aprendizaje?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	9	69,2	90,0	90,0
	Parcialmente	1	7,7	10,0	100,0
	Total	10	76,9	100,0	
Perdidos	Sistema	3	23,1		
Total		13	100,0		

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 15.** Resultados de la consulta sobre conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo.



*Nota.* Mediante guiado de realidad virtual no inmersiva realizado por el investigador a fin de experimentar resultados para promover el turismo virtual no inmersivo aplicado a las estudiantes participantes. “La realidad virtual no inmersiva fortaleció totalmente el 90% de los aprendizajes y el turismo sostenible en las estudiantes respecto al conocimiento del patrimonio arqueológico regional, en tanto el 10% lo hizo de manera parcial”. En consecuencia, el nivel de fortalecimiento del aprendizaje y desarrollo de turismo sostenible aumentó de manera importante en las estudiantes.

**Fuente:** Elaboración propia.

### **Valoración del patrimonio cultural en los museos “Tumbas reales del señor de sipán y museo de sitio de chan chan”**

Las estudiantes del 5° grado “A” de la I.E. “Elvira García y García” habiendo participado del guiado de la realidad virtual no inmersiva en los museos de sitio Chan Chan y museo Tumbas Reales del Señor de Sipán, experimentaron la importancia del valor de los restos arqueológicos exhibidos en los recintos museográficos y se sintieron orgullosas de ser descendientes de las civilizaciones milenarias que trascienden en la historia actual mediante la continuidad histórica en Lambayeque y La Libertad, plasmado en su patrimonio material y espiritual a través de sus tradiciones y costumbres en los diferentes pueblos de las regiones del norte del país.

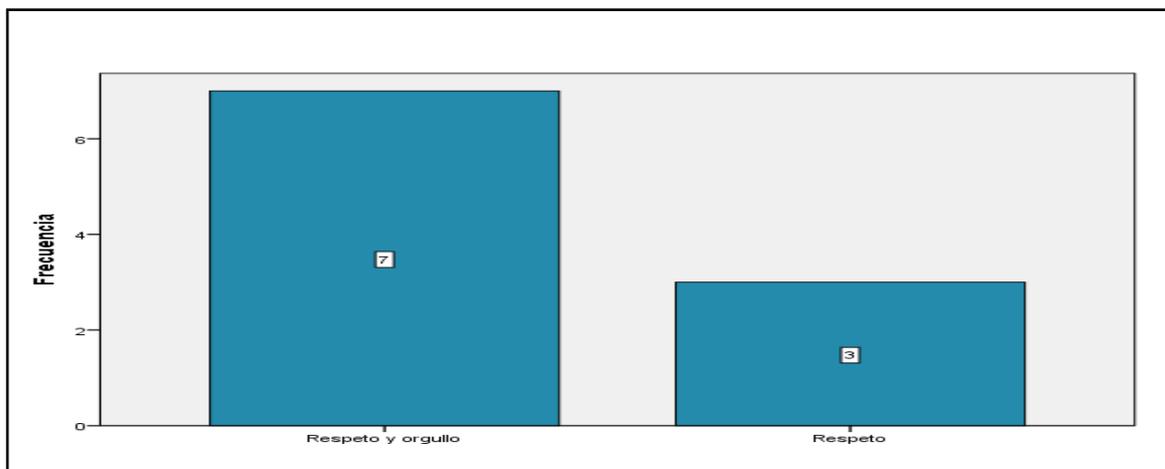
**Tabla 18**

*Impresión que sienten al saber que son descendientes de la civilización Chimú y Mochica.*

<b>Impresión que sientes de saber que eres descendiente de la civilización Mochica y Chimú.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Respeto y orgullo	7	53,8	70,0	70,0
	Respeto	3	23,1	30,0	100,0
	Total	10	76,9	100,0	
Perdidos	Sistema	3	23,1		
Total		13	100,0		

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 16.** Resultado de sentir orgullo porque son descendientes de los Chimú y Mochica.



**Fuente:** Elaboración propia

*Nota.* Así mismo, las estudiantes tienen impresión de “sentir respeto y orgullo un 70% de saber que son descendiente de la civilización Mochica y Chimú y que practican el legado de sus ancestros adecuadas a la tecnología actual, realizada en realidad virtual no inmersiva, en tanto que el 30% solo siente respeto”

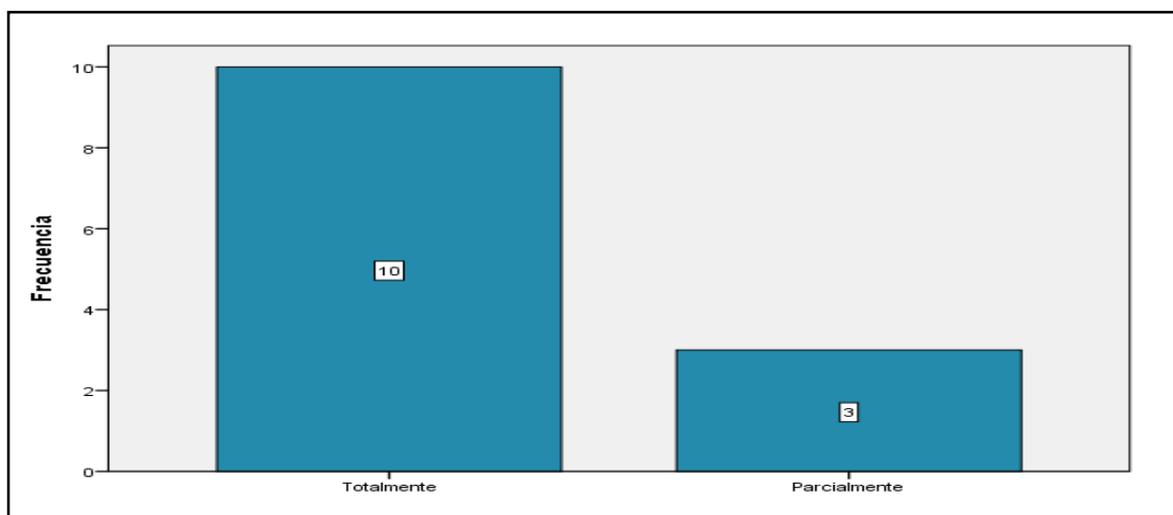
**Tabla 19**

Comprobar si la realidad virtual no inmersiva fortaleció la identidad cultural.

¿Crees que la herramienta RA no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado de secundaria?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	10	76,9	77.0	77.0
	Parcialmente	3	23,1	23.0	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 17.** Resultado para saber si la realidad virtual no inmersiva fortaleció la Identidad cultural regional en las estudiantes.



*Nota.* A la consulta las estudiantes respondieron 77% totalmente en tanto el 23% parcialmente respecto a que la RV no inmersiva si fortaleció la identidad cultural regional.

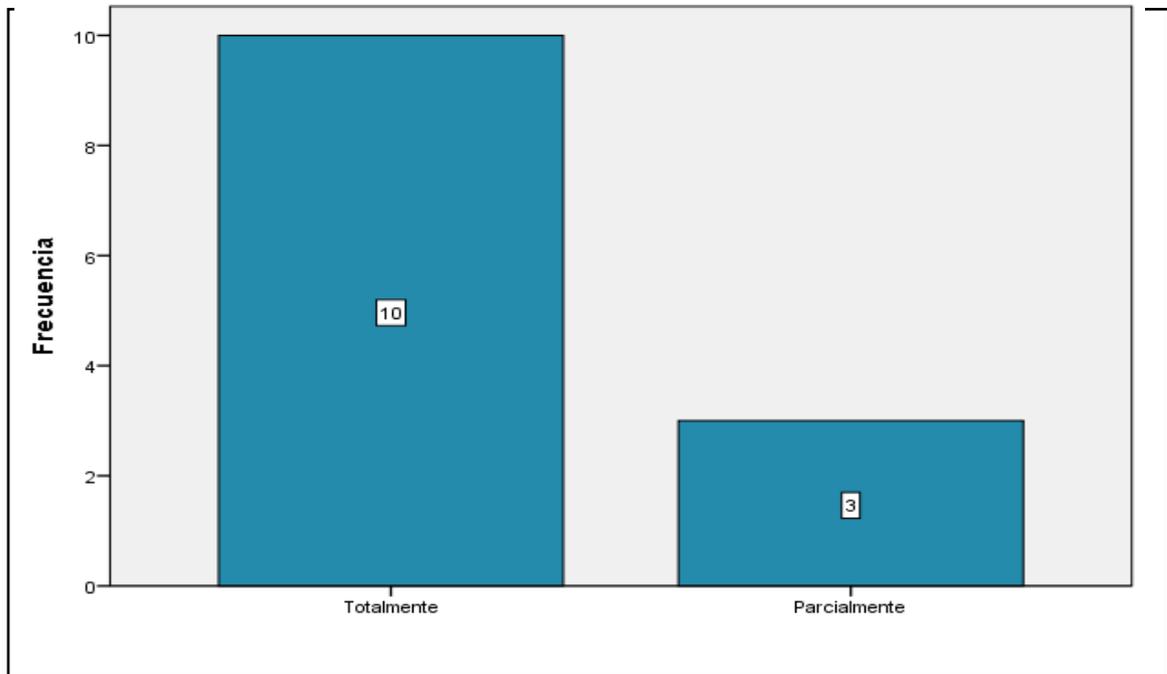
**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 20** La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la identidad cultural.

<b>La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la identidad cultural de la ciudadanía regional.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	10	76,9	76,9	76,9
	Parcialmente	3	23,1	23,1	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 18.** Resultado acerca que si la realidad virtual no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional en las estudiantes.



**Fuente:** Elaboración propia

*Nota.* La gestión de la realidad virtual no inmersiva ayuda en la valoración de la identidad cultural regional de la ciudadanía, la realidad no inmersiva fortaleciéndola en un 76,9% totalmente y 23,1% parcialmente en consecuencia la gestión de la realidad virtual no inmersiva permitió fortalecer la identidad cultural regional de las estudiantes elvireñas.

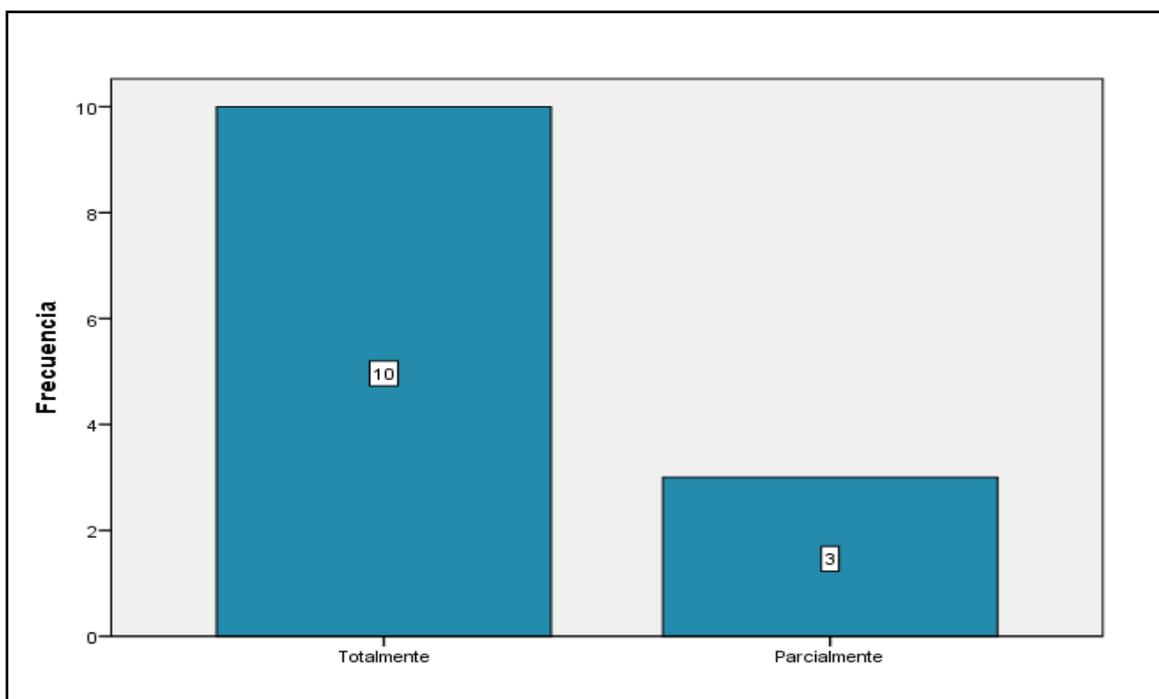
**Tabla 21**

Gestión de la realidad virtual no inmersiva construye la identidad regional.

<b>La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente	10	76,9	76,9	76,9
	Parcialmente	3	23,1	23,1	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura19.** Resultados confirmando que la RV no inmersiva si construye la identidad cultural regional



**Fuente:** Elaboración propia

*Nota.* Posteriormente del estudio de la gestión de la realidad virtual no inmersiva las estudiantes participantes creen que “el 76,9% totalmente contribuye en la construcción de la identidad cultural es un factor esencial en el desarrollo de las actividades económicas de la región y del país, en tanto que el 23,1% parcialmente” En consecuencia, la aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural regional.

**Tabla 22**

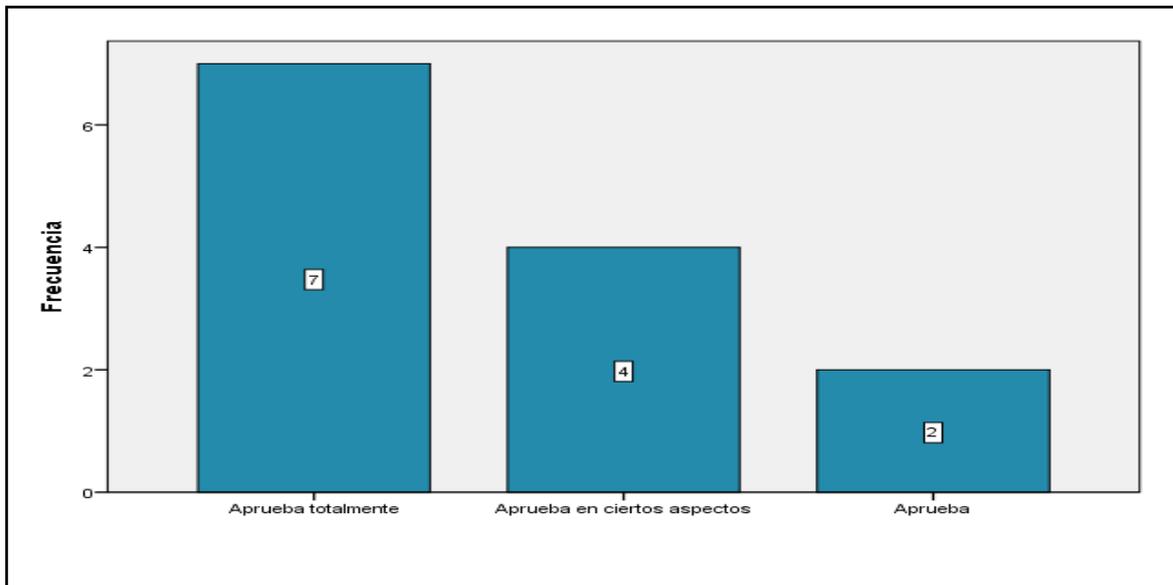
La realidad virtual puede desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la Identidad cultural regional.

¿Apruebas que con la ejecución de realidad virtual no inmersiva se pueden desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la IC en región norteña?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Aprueba totalmente	7	53,8	53,8	53,8

	Aprueba en ciertos aspectos	4	30,8	30,8	84,6
	Aprueba	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 20.** Resultados sobre fortalecimiento de la IC regional con RV en otros proyectos.



Fuente: Elaboración propia.

*Nota.* Asimismo, las estudiantes confirman la valoración de su identidad regional, deseando continuar participando en este tipo de proyecto en R.V no inmersiva e inmersiva y otras modalidades para promover el turismo sostenible en la región Lambayeque, cuya respuesta última es: “el 53,8% aprueban totalmente, aprueba en ciertos aspectos 30,8% y aprueba el 15,4%. En consecuencia, las estudiantes aprueban totalmente para que en lo posterior participen en proyectos utilizando la tecnología y el recurso virtual para fortalecer los aprendizajes y el turismo en todas sus modalidades.

**CUADROS COMPARATIVOS ENTRE EL RESULTADO PRELIMINAR DIAGNÓSTICO Y EL RESULTADO DESPUÉS DE LA DILIGENCIA DE GESTIÓN DE R.V.N.I PARA MEDIR LA IDENTIDAD CULTURAL DE LAS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” DE CHICLAYO.**

**Tabla 23**

NIVEL DE PATRIMONIO CULTURAL EN LOS MUSEOS TUMBAS REALES DEL SEÑOR DE SIPÁN Y DE CHAN CHAN

<b>Resultado preliminar antes de la gestión R.V No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Resultado preliminar después de la gestión Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
¿Sabías que en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica?			Identifica los restos arqueológicos de la cultura Chimú en La Libertad y del gobernante mochica Señor de Sipán de Lambayeque, mediante el uso de la R.V no inmersiva.		
Total de acuerdo	6	46,2	Totalmente	7	70,0
Muy de acuerdo	2	15,4	Parcialmente	3	30,0
De acuerdo	3	23,1			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo	<b>N</b>	<b>%</b>	El uso de la realidad virtual no inmersiva fortalece el conocimiento sobre la cultura Chimú y la cultura	<b>N</b>	<b>%</b>

de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional?			Mochica, reconociendo a Tacaynamo fundador de la civilización Chimú, al Señor de Sipán y al viejo Señor de Sipán.		
Totalmente en acuerdo	2	15,4	Totalmente	6	60,0
Muy de acuerdo	4	30,8	Parcialmente	4	40,0
De acuerdo	6	46,2			
Poco de acuerdo	1	7,7			
¿Crees que los restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿La identificación de los restos arqueológicos su ubicación cronológica y geográfica del desarrollo cultural de las civilizaciones Chimú y Mochica exhibidos en los museos fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	6	60,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Parcialmente	4	40,0
De acuerdo	6	46,2			
¿Crees que la realidad virtual no inmersiva jugaría un rol importante en fortalecer tus aprendizajes	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Qué actividades económicas que sobresalieron en los Chimú y Mochica, mediante el guiado en	<b>N</b>	<b>%</b>

como conocer las actividades económicas de los Chimú y Mochica e impulsar el turismo regional?			realidad virtual no inmersiva?		
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Agricultura, arquitectura y pesca	6	60,0
Muy de acuerdo	7	53,8	Agricultura, cerámica y trueque comercial	3	30,0
			Agricultura, pesca y religión	1	10,0
¿El desconocimiento del patrimonio cultural arqueológico regional no contribuye en fortalecer la identidad cultural?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿El conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo sostenible fortalece el aprendizaje?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	9	90,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Parcialmente	1	10,0
De acuerdo	6	46,2			

**Fuente:** Encuesta, guía de observación antes y después de aplicar la gestión de R.V no inmersiva de las elvireñas participantes. Elaboración propia

## **Análisis del primer cuadro comparativo**

La herramienta de gestión de la realidad virtual no inmersiva nos indica:

**PRIMERO**, antes de aplicar la gestión de R.V no inmersiva el nivel desconocimiento respecto a:

¿Que si Sabían que en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica? Respondieron de la siguiente manera en total del acuerdo 46,2%; muy de acuerdo 15,4%; de acuerdo 23,1% y poco de acuerdo 15,4%.

Que si les gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional. Respondieron: Totalmente en acuerdo 15,4%; Muy de acuerdo 30,8%; de acuerdo 46,2% y poco de acuerdo el 7,7%.

Que si Creen que los restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes. Mencionaron: Totalmente de acuerdo 46,2%; Muy de acuerdo 7,7% y de acuerdo 46,2%.

Que, si Creen que la realidad virtual no inmersiva jugaría un rol importante en fortalecer tus aprendizajes como conocer las actividades económicas de los Chimú y Mochica e impulsar el turismo regional, respondieron: Totalmente de acuerdo 46,2% y muy de acuerdo 53,8%.

Que si el desconocimiento del patrimonio cultural arqueológico regional no contribuye en fortalecer la identidad cultural. Respondieron: Totalmente de acuerdo 46,2%; muy de acuerdo 7,7% y de acuerdo 46,2%.

**SEGUNDO**, de la diligencia de la gestión de realidad virtual no inmersiva a las alumnas del 5° grado "A" de la I.E. "Elvira García y García" de Chiclayo, respecto al uso de la realidad virtual no inmersiva fortaleció el nivel de conocimiento de las estudiantes respecto a su

patrimonio cultural regional: Que, si Identifica los restos arqueológicos de la cultura Chimú en La Libertad y del gobernante mochica Señor de Sipán de Lambayeque, mediante la utilización de la R.V no inmersiva. Respondieron: Totalmente 70% y parcialmente 30%.

Que, si la utilización de la R.V no inmersiva fortalece el conocimiento sobre la cultura Chimú y la cultura Mochica, reconociendo a Tacaynamo fundador de la civilización Chimú, al Señor de Sipán y al viejo Señor de Sipán, respondieron: Totalmente 60% y parcialmente el 40%. Que si la identificación de los restos arqueológicos su ubicación cronológica y geográfica del desarrollo cultural de las civilizaciones Chimú y Mochica exhibidos en los museos fortalecen la identidad cultural de las estudiantes. Respondieron: Totalmente 60% y parcialmente el 40%. Si las actividades económicas que sobresalieron en los Chimú y Mochica, mediante el guiado en realidad virtual no inmersiva. Respondieron: Agricultura 60%, Agricultura, cerámica y trueque comercial 30% y Agricultura, pesca y religión 10%. Que, si el conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo sostenible fortalece el aprendizaje, respondieron totalmente 90% y el 10% parcialmente. En consecuencia, quedó demostrado que las estudiantes del 5° grado "A" fortalecieron el nivel conocimientos.

Tabla 24

**NIVEL DE VALORACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS MUSEOS TUMBAS REALES DEL SEÑOR DE SIPÁN Y MUSEO DE SITIO DE CHAN CHAN**

<b>Resultado preliminar antes de la gestión Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Resultado después de la gestión de Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
¿Crees que la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán?			Impresión que sientes de saber que eres descendiente de la civilización Mochica y Chimú.		
Totalmente de acuerdo	5	38,5	Respeto y orgullo	7	70,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Respeto	3	30,0
De acuerdo	5	38,5			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Crees que la aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual no contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Crees que la aplicación de la realidad virtual no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado de secundaria?	<b>N</b>	<b>%</b>

Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	3	23,1	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	4	30,8			
¿Crees que la identidad cultural regional es importante para la formación ciudadana contribuyendo en el turismo de la región y del país?	<b>N</b>	<b>%</b>	La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la identidad cultural de la ciudadanía regional.	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	2	15,4	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	6	46,2	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	4	30,8			
Poco de acuerdo	1	7,7			
¿Crees que la construcción de la identidad cultural no es un factor esencial en el desarrollo de las actividad turística y económica de la región y del país?	<b>N</b>	<b>%</b>	La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural.	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	4	30,8	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	1	7,7			

Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Crees que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo uso de la RV no inmersiva?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Apruebas que con la ejecución de realidad virtual no inmersiva se pueden desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la identidad cultural regional?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	4	30,8	Aprueba totalmente	7	53,8
Muy de acuerdo	4	30,8	Aprueba en ciertos aspectos	4	30,8
De acuerdo	3	23,1	Aprueba	2	15,4
Poco de acuerdo	2	15,4			

**Fuente:** Encuesta, guía de observación antes y después de aplicar la gestión de realidad virtual no inmersiva en las estudiantes participantes.

Elaboración propia

## **Análisis del segundo cuadro comparativo**

La aplicación del segundo cuadro de la gestión de la realidad virtual no inmersiva nos indica: Primero, antes de la aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva para la valoración respecto a:

La sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán. Mencionaron estar totalmente de acuerdo un 38,5%; muy de acuerdo 7,7%; de acuerdo 38,5% y poco de acuerdo 15,4%

Si creen que la aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual no contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes, respondieron estar totalmente de acuerdo 46,2%; muy de acuerdo 23,1% y de acuerdo 30,8%.

Si creen que la identidad cultural regional es importante para la formación ciudadana contribuyendo en el turismo de la región y del país, respondieron totalmente de acuerdo 15,4%; muy de acuerdo 46,2%; de acuerdo 30,8% y poco de acuerdo 7,7%.

Si creen que la construcción de la identidad cultural no es un factor esencial en el desarrollo de las actividad turística y económica de la región y del país, respondieron totalmente de acuerdo 46,2; muy de acuerdo 30,8%; de acuerdo 7,7% y poco de acuerdo 15,4%. La IC se puede fortalecer haciendo uso de la realidad virtual no inmersiva, respondieron totalmente de acuerdo 30,8%; muy de acuerdo 30,8%; de acuerdo 23,1% y poco de acuerdo 15,4%.

**SEGUNDO**, después de la aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva a las estudiantes del 5° grado "A" de la I.E. "Elvira García y García" de Chiclayo, respecto a:

Que impresión que sientes de saber que eres descendiente de la civilización Mochica y Chimú, respondieron tener respeto y orgullo 70% y respeto 30% si crees que la app de R.V no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° de secundaria, respondieron totalmente 76,9% y parcialmente 23,1%.

## **Si la gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la identidad cultural de la ciudadanía regional.**

**Respondieron:** totalmente 76,9% y parcialmente 23,1% si la gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural. Respondieron totalmente 76,9% y parcialmente 23,1%. Asimismo, si aprueba que con la ejecución de realidad virtual no inmersiva se pueden desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la identidad cultural regional, respondieron: aprueban totalmente 53,8%, aprueba en ciertos aspectos 30,8% y aprueba 15,4%. En efecto las estudiantes del 5° grado “A” de la I.E. “Elvira García y García” después de la aplicación de la gestión de la realidad virtual no inmersiva fortalecieron su identidad cultural regional.

### **Contrastación de la hipótesis**

Para comprobar si la aplicación de la gestión de la realidad virtual no inmersiva permitió fortalecer la identidad cultural de las estudiantes del 5° grado “A” en el colegio de Chiclayo, se procedió a contrastarlo haciendo uso de los resultados observados en los cuestionarios y guía de observación, guía de entrevista aplicados a las estudiantes participantes. Por ende, ha sido necesario ver los resultados antes y después de la aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva, lo que permitió la contratación de la hipótesis:

#### **Hipótesis nula**

H: El desarrollo de la R.V no inmersiva no contribuirá en fortalecer la identidad cultural de las estudiantes de la Institución Educativa “Elvira García y García”, Chiclayo - 2022.

#### **Hipótesis alterna**

H<sub>1</sub>: El desarrollo de la R.V no inmersiva contribuirá en fortalecer la identidad cultural de las estudiantes de la Institución Educativa “Elvira García y García”, Chiclayo - 2022.

### 3.2. Discusión de resultados

**Tabla 25**

NIVEL DE CONOCIMIENTO DEL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS MUSEOS TUMBAS REALES DEL SEÑOR DE SIPÁN Y MUSEO DE SITIO DE CHAN CHAN.

<b>Resultado preliminar antes de la gestión Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Resultado preliminar después de la gestión Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
¿Sabías que en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica?			Identifica los restos arqueológicos de la cultura Chimú en La Libertad y del gobernante mochica Señor de Sipán de Lambayeque, mediante la inercia de la R.V no inmersiva.		
Total de acuerdo	6	46,2	Totalmente	7	70,0
Muy de acuerdo	2	15,4	Parcialmente	3	30,0
De acuerdo	3	23,1			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional?	<b>N</b>	<b>%</b>	El uso de la realidad virtual no inmersiva fortalece el conocimiento sobre la cultura Chimú y la cultura Mochica, reconociendo a Tacaynamo fundador de la civilización Chimú, al Señor de Sipán y al	<b>N</b>	<b>%</b>

			viejo Señor de Sipán.		
Totalmente en acuerdo	2	15,4	Totalmente	6	60,0
Muy de acuerdo	4	30,8	Parcialmente	4	40,0
De acuerdo	6	46,2			
Poco de acuerdo	1	7,7			
¿Crees que los restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿La identificación de los restos arqueológicos su ubicación cronológica y geográfica del desarrollo cultural de las civilizaciones Chimú y Mochica exhibidos en los museos fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	6	60,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Parcialmente	4	40,0
De acuerdo	6	46,2			
¿Crees que la realidad virtual no inmersiva jugaría un rol importante en fortalecer tus aprendizajes como conocer las actividades económicas de los Chimú y Mochica e impulsar el turismo regional?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Qué actividades económicas que sobresalieron en los Chimú y Mochica, mediante el guiado en realidad virtual no inmersiva?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Agricultura, arquitectura y pesca	6	60,0

Muy de acuerdo	7	53,8	Agricultura, cerámica y trueque comercial	3	30,0
			Agricultura, pesca y religión	1	10,0
¿El desconocimiento del patrimonio cultural arqueológico regional no contribuye en fortalecer la identidad cultural?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿El conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo sostenible fortalece el aprendizaje?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	9	90,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Parcialmente	1	10,0
De acuerdo	6	46,2			

**Interpretación,** en el cuadro muestra que la aplicación de la gestión de la realidad virtual no inmersiva enriqueció y fortaleció el aprendizaje y por ende el conocimiento de las alumnas en relación a la pertenencia cultural en los museos Tumbas Reales del Señor de Sipán y museo de sitio de Chan Chan.

**Tabla 26**

NIVEL DE VALORACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS MUSEOS TUMBAS REALES DEL SEÑOR DE SIPÁN Y MUSEO DE SITIO DE CHAN CHAN

<b>Resultado preliminar antes de la gestión Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Resultado después de la gestión de Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
¿Crees que la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán?			Impresión que sientes de saber que eres descendiente de la civilización Mochica y Chimú.		
Totalmente de acuerdo	5	38,5	Respeto y orgullo	7	70,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Respeto	3	30,0
De acuerdo	5	38,5			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Crees que la aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual no contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Crees que la aplicación de la realidad virtual no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado de secundaria?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	3	23,1	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	4	30,8			
¿Crees que la identidad cultural regional es importante para la formación ciudadana	<b>N</b>	<b>%</b>	La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la	<b>N</b>	<b>%</b>

contribuyendo en el turismo de la región y del país?			identidad cultural de la ciudadanía regional.		
Totalmente de acuerdo	2	15,4	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	6	46,2	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	4	30,8			
Poco de acuerdo	1	7,7			
¿Crees que la construcción de la identidad cultural no es un factor esencial en el desarrollo de las actividad turística y económica de la región y del país?	<b>N</b>	<b>%</b>	La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural.	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	4	30,8	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	1	7,7			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Crees que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo uso de la realidad virtual no inmersiva?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Apruebas que con la ejecución de realidad virtual no inmersiva se pueden desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la identidad cultural regional?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	4	30,8	Aprueba totalmente	7	53,8
Muy de acuerdo	4	30,8	Aprueba en ciertos aspectos	4	30,8
De acuerdo	3	23,1	Aprueba	2	15,4
Poco de acuerdo	2	15,4			

**Interpretación**, el cuadro muestra que la aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva fortaleció la valoración de la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado “A” de la I.E. “Elvira García y García” de Chiclayo.

### **Discusión**

En los cuadros comparativos se demuestra la situación real respecto a la identidad cultural regional de las estudiantes participantes antes y después de la aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva.

En efecto el asilamiento por la pandemia del COVID 19 fue una oportunidad para que el investigador desarrolle este tipo de investigación haciendo uso del recurso virtual digital para diseñar un tipo de turismo virtual a las escolares de tal manera que se concienticen sobre su patrimonio arqueológico regional, lo conozcan y hayan valorado mediante la aplicación de la gestión de la realidad virtual no inmersiva. El presente trabajo pretende demostrar que haciendo uso de la investigación se puede revertir el problema e impulsar el turismo sostenible y fortalecer el aprendizaje de las estudiantes, también es una propuesta educativa para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes de la región Lambayeque.

En el primer cuadro muestra el antes del discernimiento y precio en valor arcaico del museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán. En el segundo cuadro se muestra el después de la aplicación de la gestión de la realidad virtual no inmersiva demostrando que las estudiantes fortalecieron su conocimiento y la valoración de la I.C.R. En síntesis, la aplicación de la gestión de la realidad virtual no inmersiva permitió fortalecer la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado “A” de la I.E. “Elvira García y García” de la ciudad de Chiclayo.

### **3.3. Aporte científico**

Realidad virtual para fortalecer la identidad cultural de las elvireñas.

#### **Inducción**

El actual débito de exploración sobre realidad virtual no inmersiva es una propuesta de gestión para inculcar el Turismo.R, N, I. Asimismo, la experiencia permitió demostrar que se puede fortalecer la comprensión y la valoración del patrimonio arqueológico del museo de sitio Chan Chan de la ciudad de Trujillo y Tumbas Reales del Señor de Sipán en Lambayeque. Con la llegada de la pandemia, la población quedó sometida a no salir de sus casas por temor a contagiarse o perder la vida, sin embargo, el uso de los recursos tecnológicos significó una oportunidad para hacer turismo mediante la gestión de realidad virtual no inmersiva pudiendo ser inmersiva con uso de recursos tecnológicos más sofisticados, en tal sentido la práctica aportó a la salud mental de las familias que realizaron el viaje virtual a los recintos arqueológicos.

#### **Desarrollo**

La experiencia investigativa de aplicar la gestión virtual no inmersiva permitió: Que el uso de estos recursos tecnológicos son herramientas que permiten hacer turismo virtual en cualquier espacio permitiendo fortalecer el aprendizaje y el valor de la propiedad nature y de culturalidad en cualquier región del país o a nivel internacional.

El costo es económico porque la virtualidad no permite desplazarse físicamente, lo que evita ahorrar en equipamiento como mochilas, vestimenta u otros equipos para acampar; asimismo se ahorra en transporte evitando cualquier viaje de un lugar a otro; del mismo modo permite ahorrar en alimento porque no es necesario ya que no necesita salir a otro lugar; también evita economizar en el alojamiento porque no es necesario. En suma, hacer turismo virtual es sumamente económico.

El turismo virtual permite fortalecer la salud mental-emocional de que los practican porque después de realizarlo sienten satisfacción por haber conocido algún lugar o patrimonio

desconocido. En la empresa pública y privada permite elementos de comisión que mantiene ver el recorrido de los lugares turísticos para realizar diagnóstico y mejora en los planes turísticos de los diversos lugares donde se pueda ofertar el turismo presencial. Asimismo, puede utilizarse dentro de un plan turístico presencial, el previo no inmersivo virtual para motivar, estimular y preparar al cliente turista en la experiencia presencial a realizar.

En el campo educativo, el uso de la realidad virtual como uso de equipos didácticos para fortalecer el desarrollo de competencias y por ende logro de aprendizajes destacados en los estudiantes, motivándolos a investigar su pasado histórico o algún paisaje natural ecológico. Otro aporte es que el uso de la gestión de realidad virtual no inmersiva después que el turista conoció el lugar visitado, valora su patrimonio natural o cultural lo cual permite fortalecer la identidad cultural regional en los que lo practiquen.

## **IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **4.1. Conclusión**

La R.V no inmersiva es en propuesta para el desarrollo del turismo virtual y presencial en el marco del planeamiento estratégico empresarial público o privado turístico, generando aminorar costos para hacer de la prestación del servicio a los clientes o usuarios tecnológicos. En efecto, permite fortalecer el discernimiento y el precio respecto al patrimonio natural o cultural de una región o país lo cual se traduce al endurecimiento en la equivalencia cultural en la sociedad peruana para sentirse orgullosos de ser herederos de una civilización ancestral milenaria en esta parte del continente americano.

El trabajo permitió que las estudiantes participantes enriquezcan su conocimiento acerca de la cultura Chimú y Mochica, que se exhiben como patrimonio cultural regional en los museos de sitio Chan Chan y T.R.S.D.S.La investigación permitió diagnosticar, diseñar, aplicar y medir la aplicación de la gestión de R.V no inmersiva logrando fortalecer la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado "A" de instrucción secundaria de la I.E. "Elvira García y García" de Chiclayo.

La app en la gestión de realidad virtual no inmersiva permitió que las estudiantes participantes conozcan y valoren su patrimonio cultural regional que se exhiben en el museo de sitio Chan Chan y museo Tumbas Reales del Señor de Sipán, permitiéndoles fortalecer su identidad cultural regional.El trabajo de realidad virtual no inmersiva permitió demostrar que este tipo de gestión puede ser utilizado como estrategia didáctica en las instituciones educativas para fortalecer las enseñanzas de las alumnas en las distintas áreas de aprendizaje.

El trabajo investigativo consintió verificar de la gestión de realidad virtual no inmersiva es una propuesta para estimular el turismo virtual digital sostenible debido a que se realiza sin

salir de casa evitando tener contacto físico con los espacios turístico, evitando la contaminación ambiental. La aplicación de la gestión de la R.V no inmersiva es una investigación que utilizó los recursos tecnológicos para impulsar el turismo virtual en la coyuntura de la pandemia originada por el coronavirus, determinando el logro del endurecimiento en la I.E regional de las elvireñas de la ciudad de Chiclayo-Lambayeque.

#### **4.2. Recomendaciones**

Que se promuevan este tipo de investigaciones relacionadas con el uso de tecnologías en gestión virtual inmersiva, semi inmersiva, aumentada entre otras para promoviendo la inversión turística tecnológica e impulsar el turismo sostenible en el territorio Lambayecano y el país.

Que el gob provincial de yampayek impulse este tipo de turismo virtual convocando a expertos para diseñar, crear, construir establecimientos e implementarlos con equipos sofisticados para desarrollar el turismo virtual y fortalecer el conocimiento la población estudiantil y ciudadana.

Se recomienda que el presente trabajo de investigación sea utilizado para ahondar investigaciones de este tipo de gestión acorde a los cambios que exige la modernidad global.

## Referencias

- Alarcon, R. (2023). *Proyecto de inversión privada para la construcción de un parque de diversiones tematico cultutal en la ciudad de Chiclayo 2021*. Chiclayo: USAT.  
Obtenido de  
[https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/6420/TIB\\_AlarconCabezasRomario.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/6420/TIB_AlarconCabezasRomario.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Asmat, C., & Valdivia, P. (2019). *Realidad aumentada aplicada al proceso de gestión de la venta de la empresa Shock MKT*. Lima: USIL. Obtenido de  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3063952>
- Bazán, Z. (2018). *“Estrategias didácticas usando las aulas de innovación pedagógica para el desarrollo de capacidades TIC en los estudiantes 5° de secundaria I.E. Juan Manuel Iturregui Lambayeque 2018*. Lambayeque: UNPRG.
- Bournissen, J. (2018). Modelo pedagógico para la Facultad de Estudios Virtuales de la Universidad Adventista del Plata. *Universitat de les Illes Balears*, 8 citas. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=114087>
- Burgos, M. (2019). *REALIDAD VIRTUAL PARA LA MEJORA DE LAS EXPERIENCIAS*. Lima: PUCP. Obtenido de  
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15542>
- De la Roca, E., Miranda, S., Tapia, S., & Ubillus, J. (2018). Propuesta de un modelo de negocio basado en la creación de una plataforma virtual para brindar asesoría contable, tributaria, legal, laboral y financiera a las MYPES y/o personas naturales con negocios. 40-42. Obtenido de  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/622638/DelaRocaM\\_Ericka.pdf?sequence=18](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/622638/DelaRocaM_Ericka.pdf?sequence=18)

- Elias, C., Vargas, S., & Karla, B. (2021). La realidad virtual en la experiencia educativa de pregrado. *Delectus*, 4(1), 139-145. doi:<https://doi.org/10.36996/delectus.v4i1.72>
- Flores, E. (2019). Reflexión didáctica en la Docencia Universitaria. *Praxis de Profesores Puertorriqueños*, 202-215. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Efrain-Flores-Rivera/publication/283052565\\_Reflexion\\_didactica\\_en\\_la\\_docencia\\_universitaria\\_Praxis\\_de\\_profesores\\_puertorriquenos/links/5627a85908aecd3ce8d1cfc3/Reflexion-didactica-en-la-docencia-universitaria-Praxis-de](https://www.researchgate.net/profile/Efrain-Flores-Rivera/publication/283052565_Reflexion_didactica_en_la_docencia_universitaria_Praxis_de_profesores_puertorriquenos/links/5627a85908aecd3ce8d1cfc3/Reflexion-didactica-en-la-docencia-universitaria-Praxis-de)
- Galdos, S., & Quispe, C. (2018). *MODELO DE NEGOCIO DE UNA AGENCIA VIRTUAL DE TURISMO DE AVENTURA Y NATURALISTA EN LA REGION LAMBAYEQUE*. Lambayeque: USAT. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1946/1/TL\\_GaldosHashimotoSelema\\_QuispeDiazChelsy.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1946/1/TL_GaldosHashimotoSelema_QuispeDiazChelsy.pdf)
- Gavancho, R. (2020). *Paul, (2019) se logró implementar una solución técnica en tecnología que permitan a la gente conocer mejor el uso de estas herramientas tecnológicas de información de la realidad aumenta que aplicara a la psicología*. Lambayeque: UNPRG. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9282>
- González, S. (2020). *Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento*. España: Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=298032>
- González, R. (2017). Las comunidades virtuales de amateurs como comunidades de práctica. *Un estudio cpmarado entre dos espacios en la web*. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62332>
- Gonzalo, L. (2023). Creación de un entorno de realidad virtual inmersiva para la. *Practicas de Innovación*, 2-47.

Guffante, F., & Pumarica, P. (2022). La realidad virtual como estrategia interactiva y de exploración en el aprendizaje de Biología Humana con estudiantes del sexto semestre de la Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Química y Biología, periodo mayo 2021 – octubre 2021. *Realidad Aumentada*, 47-59.

Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9057>

Hernández, S., collado, F., & Lucio, B. (2018). Selección de muestra. 6, 170-191.

Obtenido de

[https://campus.ucsfvirtual.edu.ar/pluginfile.php/728335/mod\\_resource/content/1/HERNANDEZ%20SAMPIERI%20%281%29.pdf](https://campus.ucsfvirtual.edu.ar/pluginfile.php/728335/mod_resource/content/1/HERNANDEZ%20SAMPIERI%20%281%29.pdf)

Huaman, A. (2020). LA REALIDAD VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DEL MARKETING DE EXPERIENCIA EN LA CAMPAÑA SODIMAC. 3-26. Obtenido de

[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8477/HUAMAN\\_OA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8477/HUAMAN_OA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Lourdes, M. (2019). *RETOS DE LA ANTROPOLOGIA FEMINISTA: ENTRE TEORIAS Y PRÁCTICAS ETNOGRÁFICAS*. Lambayeque. Obtenido de

[https://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG\\_ac\\_2019\\_mullereseantropologia\\_lourdesmendez.pdf](https://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_ac_2019_mullereseantropologia_lourdesmendez.pdf)

Luisina, M. (2018). *La realidad virtual en el proceso de interpretación patrimonial*. La plata, Argentina: SEDICI. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74889>

Macalupu, M. (2019). *PROPUESTA DE IMPLEMENTACION DE REALIDAD VIRTUAL EN LAS AGENCIAS DE PERU IMPRESIONA Y FERTUR PERU TRAVEL*. Lima:

USMP. Obtenido de

[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5519/MACALUPU\\_GM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5519/MACALUPU_GM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- María, M. (2023). Hacia una Educación Transformadora. *Escuela digital y nuevas competencias docentes*, 104-119. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3dHbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA104&dq=el+m%C3%A9todo+cualitativo+permite+establecer+clasificaciones+de+informes+de+clasificaci%C3%B3n+a+momento+de+la+relaci%C3%B3n+de+RVI+y+e+n+conexi%C3%B3n+con+la+educaci%C3%B3n+&ots=d>
- Martínez, M. (2019). LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA (SÍNTESIS CONCEPTUAL). *UNMSM*, 124-148.
- Montalvo, C., Novoa, A., & Nauca, E. (2020). Aplicación móvil de realidad virtual para el aprendizaje estudiantil. *VIRTUAL REALITY MOBILE APP FOR STUDENT LEARNING*, 16-16. Obtenido de <https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/26>
- Osores, J. (2020). *ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN TURÍSTICA ONLINE PARA INCREMENTAR LA AFLUENCIA DE VISITANTES EN EL COMPLEJO ARQUEOLÓGICO "HUACA BANDERA" DISTRITO DE PACORA, LAMBAYEQUE-2019*. Lambayeque: Renati. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3636366>
- Paz, L., & Jalil, N. (2022). ACTIVIDAD EDITORIAL Y SOCIALIZACIÓN DE LAS CIENCIAS. *Ciencia de la información*, 2, 40-56. Obtenido de <https://core.ac.uk/reader/534869550>
- Pedrero, E., Moreno, O., & Moreno, P. (2017). Educación para la diversidad cultural y la interculturalidad en el contexto escolar español. *Education for cultural diversity and interculturality in the Spanish school context*, 11-26. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28056733002/html/>

- Peralta, R. (2020). *Caracterización de estilos de conducción de un vehículo*. Ensenada, Baja California, México: CICESE. Obtenido de [https://cicese.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1007/3318/1/tesis\\_Rafael%20Peralta%20Blanco\\_14%20oct%202020.pdf](https://cicese.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1007/3318/1/tesis_Rafael%20Peralta%20Blanco_14%20oct%202020.pdf)
- Rivera, J. (2019). *ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA REALIDAD VIRTUAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA*. Naranjal - Ecuador: UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR. Obtenido de <https://cia.uagraria.edu.ec/Archivos/ENGRACIA%20RIVERA%20JULIO%20DAVID.pdf>
- Valencia, H. (2019). *Aplicación de la tecnología de Realidad Virtual inmersiva (Industria 4.0) para la mejora del proceso de capacitación en Seguridad y Salud Ocupacional en la empresa Minera Antamina S.A, Ancash -2019*. Ancash: Universidad Andina del Cusco. doi:<https://repositorio.uandina.edu.pe/handle/20.500.12557/3507>
- Vallejo, J. (2018). *Desarrollo psicomotor y niveles de escritura en niños de cinco años de las instituciones educativas de la localidad de Churín*. Lima Norte: UCV. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/6285>

## ANEXOS

### Anexo 01: GESTIÓN DE R.V NO INMERSIVA PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL DE LAS ALUMNAS DE I.E ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA-CHICLAYO.

#### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	DETALLE	PARTICIPANTES	CRONOGRAMA				
			1ª Sem. Ago.	2ª Sem. Set	1ª Sem. Nov	2ª Sem. Nov	1ª Sem. Dic
<b>Planificación</b>	Diseño y elaboración de la gestión turística	Investigador Estudiantes Docente tutor	x				
<b>Sensibilización</b>	Gestión de sensibilización	Investigador Estudiantes Docente tutor		x			
<b>Aplicación de encuesta</b>	Diagnóstico de la identidad cultural	Investigador Estudiantes			x		
<b>Guiado de realidad virtual no inmersiva</b>	Guiado virtual en museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán.	Investigador Estudiantes Docente tutor				x	
<b>Aplicación de encuesta</b>	Verificación de resultados de aplicación de la gestión de realidad virtual no inmersiva.	Investigador Estudiantes					x

Fuente: Elaboración propia

## Evaluacion

Se procedió conforme al desarrollo de las actividades programadas y reflexionadas con las estudiantes participantes y docentes tutores de la I.E.

### Anexo 02

#### **CUESTIONARIO PARA MEDICIÓN PREVIA DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LAS ESTUDIANTES DE 5° “A” NIVEL SECUNDARIA DE LA I.E. “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” ANTES DE APLICAR LA GESTIÓN DE REALIDAD VIRTUAL NO**

**INSTRUCCIONES: Estimada estudiante marque con un aspa (x) de manera honesta, respondiendo las preguntas formuladas.**

ITEM	Marca aspa (x)
1. ¿Sabías que en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales Señor de Sipán albergan los restos de la cultura Chimú y del Señor de Sipán gobernante de la cultura Mochica?	
Total de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
Poco de acuerdo	
2. ¿Te gustaría aprender y utilizar la realidad virtual no inmersiva para realizar turismo virtual en el museo de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán para fortalecer tus conocimientos sobre tu patrimonio regional?	Marca aspa (x)
Totalmente en acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
Poco de acuerdo	
3. ¿Crees que los restos arqueológicos que se exhiben en los museos de sitio de Chan Chan y Tumbas Reales del Señor de Sipán fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
4. ¿Crees que la realidad virtual no inmersiva jugaría un rol importante en fortalecer tus aprendizajes como conocer las actividades económicas de los Chimú y Mochica e impulsar el turismo regional?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	

Muy de acuerdo	
5. ¿El desconocimiento del patrimonio cultural arqueológico regional no contribuye en fortalecer la identidad cultural?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
6. ¿Crees que la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
Poco de acuerdo	
7. ¿Crees que la aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual no contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
8. ¿Crees que la identidad cultural regional es importante para la formación ciudadana contribuyendo en el turismo de la región y del país?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
Poco de acuerdo	
9. ¿Crees que la construcción de la identidad cultural no es un factor esencial en el desarrollo de las actividad turística y económica de la región y del país?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
Poco de acuerdo	
10. ¿Crees que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo uso de la realidad virtual no inmersiva?	Marca aspa (x)
Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
De acuerdo	
Poco de acuerdo	

<b>Resultado preliminar antes de la gestión Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Resultado después de la gestión de Realidad Virtual No Inmersiva</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
¿Crees que la sociedad actual valora los restos arqueológicos existentes en los museos de sitio Chan Chan y Tumbas Reales del Sipán?			Impresión que sientes de saber que eres descendiente de la civilización Mochica y Chimú.		
Totalmente de acuerdo	5	38,5	Respeto y orgullo	7	70,0
Muy de acuerdo	1	7,7	Respeto	3	30,0
De acuerdo	5	38,5			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Crees que la aplicación de realidad virtual no inmersiva como recurso virtual no contribuye en el fortalecimiento de la identidad cultural de las estudiantes?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Crees que la aplicación de la realidad virtual no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado de secundaria?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	3	23,1	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	4	30,8			
¿Crees que la identidad cultural regional es importante para la formación ciudadana contribuyendo en el turismo de la región y del país?	<b>N</b>	<b>%</b>	La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la identidad cultural de la ciudadanía regional.	<b>N</b>	<b>%</b>

Totalmente de acuerdo	2	15,4	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	6	46,2	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	4	30,8			
Poco de acuerdo	1	7,7			
¿Crees que la construcción de la identidad cultural no es un factor esencial en el desarrollo de las actividad turística y económica de la región y del país?	<b>N</b>	<b>%</b>	La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural.	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	6	46,2	Totalmente	10	76,9
Muy de acuerdo	4	30,8	Parcialmente	3	23,1
De acuerdo	1	7,7			
Poco de acuerdo	2	15,4			
¿Crees que la identidad cultural se puede fortalecer haciendo uso de la realidad virtual no inmersiva?	<b>N</b>	<b>%</b>	¿Apruebas que con la ejecución de realidad virtual no inmersiva se pueden desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la identidad cultural regional?	<b>N</b>	<b>%</b>
Totalmente de acuerdo	4	30,8	Aprueba totalmente	7	53,8
Muy de acuerdo	4	30,8	Aprueba en ciertos aspectos	4	30,8
De acuerdo	3	23,1	Aprueba	2	15,4
Poco de acuerdo	2	15,4			

### Anexo 03

**CUESTIONARIO PARA MEDICIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LAS ESTUDIANTES DE 5° “A” NIVEL SECUNDARIA DE LA I.E. “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” DESPUES DE APLICAR LA GESTIÓN DE REALIDAD VIRTUAL NO**

**INSTRUCCIONES:** Estimada estudiante marque con un aspa (x) de manera honesta, respondiendo las preguntas formuladas.

1. Identifica los restos arqueológicos de la cultura Chimú en La Libertad y del gobernante mochica Señor de Sipán de Lambayeque, mediante el uso de la realidad virtual no inmersiva.	Marca aspa (x)
Totalmente	
Parcialmente	
2. El uso de la realidad virtual no inmersiva fortalece el conocimiento sobre la cultura Chimú y la cultura Mochica, reconociendo a Tacaynamo fundador de la civilización Chimú, al Señor de Sipán y al viejo Señor de Sipán.	Marca aspa (x)
Totalmente	
Parcialmente	
3. ¿La identificación de los restos arqueológicos su ubicación cronológica y geográfica del desarrollo cultural de las civilizaciones Chimú y Mochica exhibidos en los museos fortalecen la identidad cultural de las estudiantes?	Marca aspa (x)
Totalmente	
Parcialmente	
4. ¿Qué actividades económicas que sobresalieron en los Chimú y Mochica, mediante el guiado en realidad virtual no inmersiva?	Marca aspa (x)
Agricultura, arquitectura y pesca	
Agricultura, cerámica y trueque comercial	
5. ¿El conocimiento del patrimonio arqueológico regional mediante el turismo sostenible fortalece el aprendizaje?	Marca aspa (x)
Totalmente	
Parcialmente	
Impresión que sientes de saber que eres descendiente de la civilización Mochica y Chimú.	Marca aspa (x)
Respeto y orgullo	
Respeto	
¿Crees que la aplicación de la realidad virtual no inmersiva fortaleció la identidad cultural regional de las estudiantes del 5° grado de secundaria?	Marca aspa (x)
Totalmente	

Parcialmente	
La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la valoración de la identidad cultural de la ciudadanía regional.	Marca aspa (x)
Totalmente	
Parcialmente	
La gestión de la realidad virtual no inmersiva contribuye en la construcción de la identidad cultural.	Marca aspa (x)
Totalmente	
Parcialmente	
¿Apruebas que con la ejecución de realidad virtual no inmersiva se pueden desarrollar otros tipos de proyectos para fortalecer la identidad cultural regional?	Marca aspa (x)
Aprueba totalmente	
Aprueba en ciertos aspectos	
Aprueba	





## ANEXO 05

### DOCUMENTO DE LA USS SOLICITANDO AUTORIZACIÓN A LA DEL COLEGIO ELVIREÑO EN CHICLAYO DE APLICAR LA GESTIÓN VIRTUAL NO INMERSIVA CON PARTICIPACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO “A”



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Chiclayo, 9 de agosto de 2021

**Director Dr. Edgardo Sánchez Canario**

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA - CHICLAYO”**

Es grato dirigirme a usted para expresarle el saludo Institucional a nombre de la Universidad Señor de Sipán, FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES y a su vez deseárselo muchos éxitos en su administración Institucional, a la vez presentar al estudiante del **10mo** ciclo de la Escuela Profesional de **Turismo y Negocios**, **SANCHEZ ALBARRAN ERNIE EDGAR** con código **21511819322** identificado con DNI: **71739715**, quien se encuentra apto para llegar a cabo su trabajo de investigación de el curso de **INVESTIGACION II-A**, para las Alumnas de **5to Año de secundaria -sección “A”**.

Esta actividad académica esta consignada en el curso de plan de estudios y tiene la finalidad de que el estudiante corrobore los conocimientos adquiridos a la fecha, en escenarios del entorno laboral relacionado con el curso. Para ello, solicitamos su autorización para que el estudiante cumpla con su trabajo de investigación para optar con el Título Universitario de Licenciado en Turismo y Negocios que lo llevara a cabo en su institución.

En espera de su atención a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle nuevamente mi consideración y estima personal

Cordialmente,



Dr. Mario Fernando Ramos Moscol  
DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ANEXO 06

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN A PARA APLICAR LA GESTIÓN VIRTUAL NO INMERSIVA CON PARTICIPACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO "A"



INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA ENBLEMÁTICA  
**"ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA"**  
"VIRTUD, ESFUERZO Y SUPERACIÓN"



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Chiclayo, 8 de agosto de 2021

**Sr. Dr. Mario Fernando Ramos Moscol**  
**DECANO DE LA FACULTAD CIENCIAS EMPRESARIALES**  
**UNIVERSIDAD "SEÑOR DE SIPÁN" CHICLAYO**

Reciba mi saludo en representación de la comunidad de la I.E. "Elvira García y García" de la ciudad de Chiclayo.

Respecto a la carta donde solicita autorización para que el estudiante **Ernie Edgar Sánchez Albarrán** del Décimo Ciclo de la Carrera profesional de Turismo y Negocios de su representada a fin de que cumpla con realizar su trabajo de Investigación en el 5° grado "A". Debo mencionarle que autorizo para que el mencionado estudiante realice la aplicación de su trabajo de Investigación en el grado y sección antes dicho en el presente año escolar.

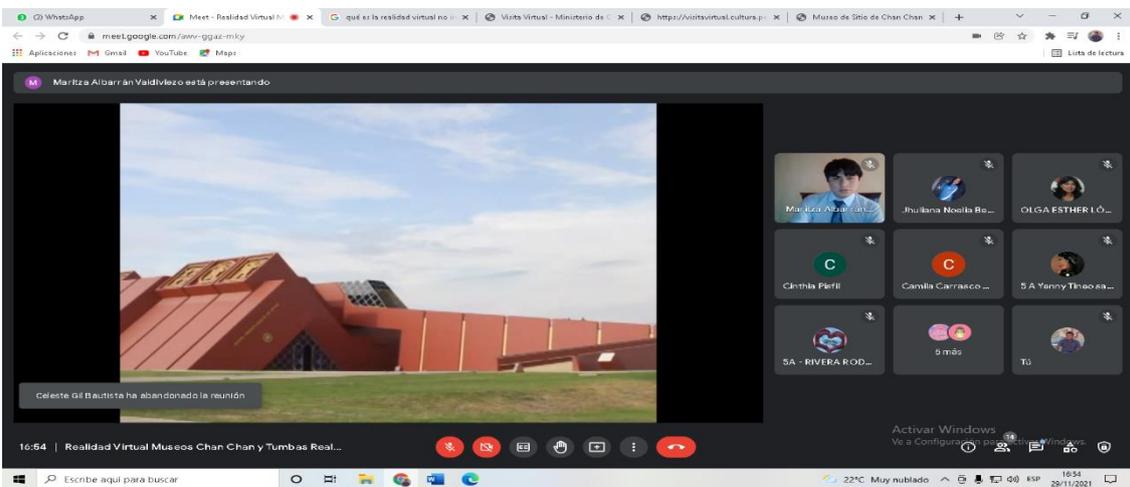
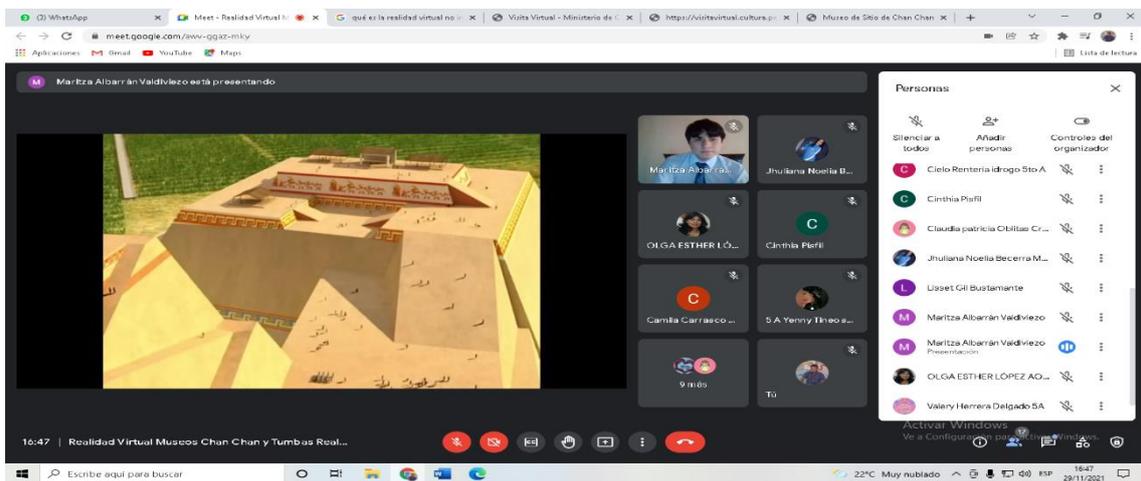
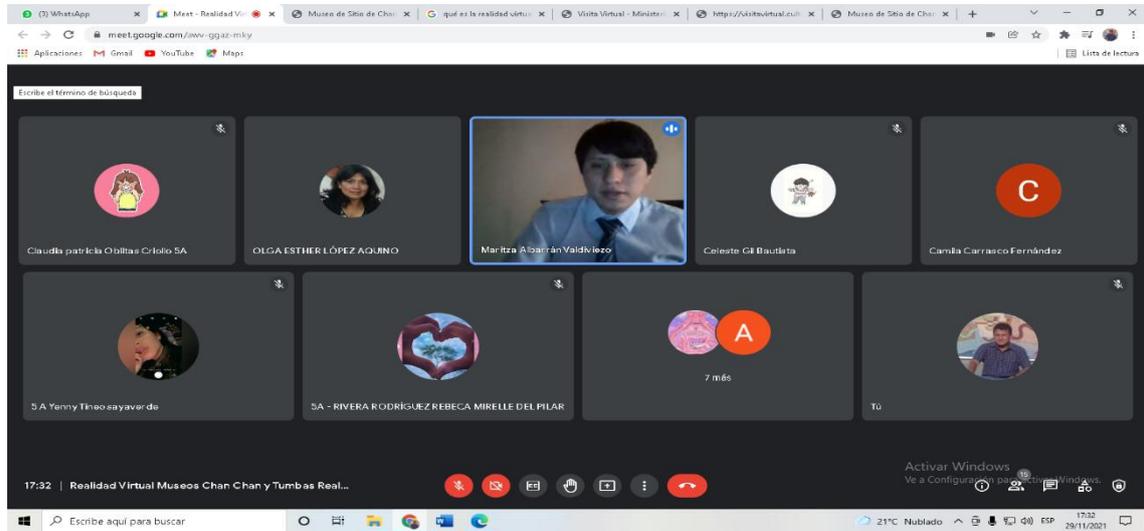
Con las muestras de mi deferencia personal me despido de Ud.

Atentamente,

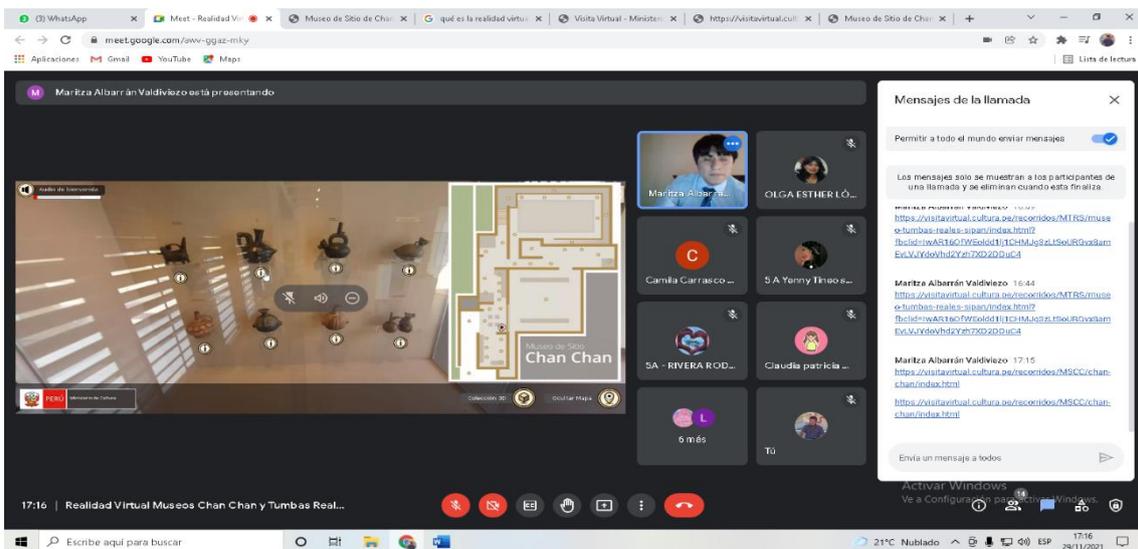
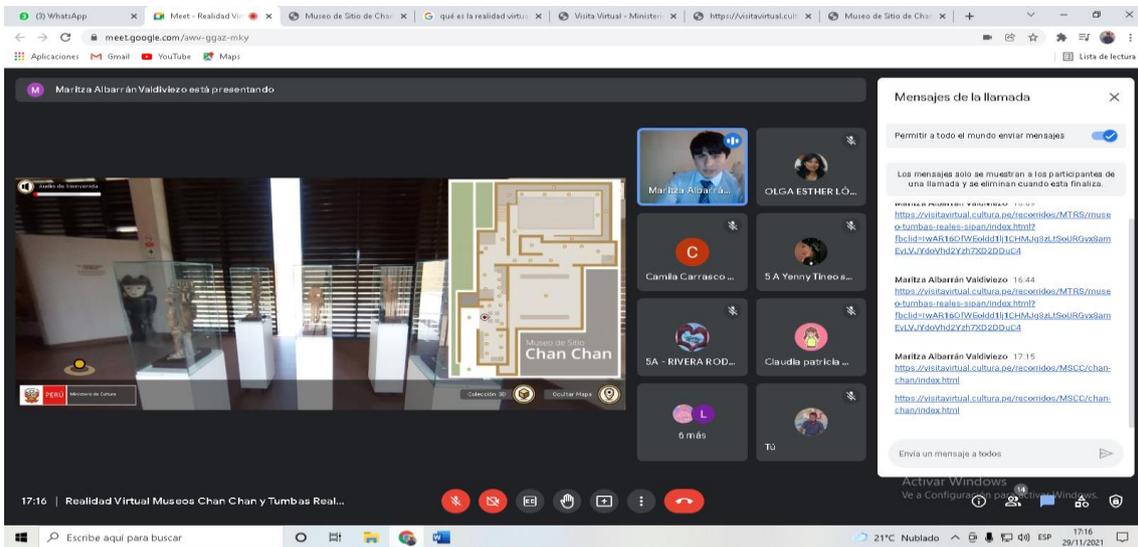
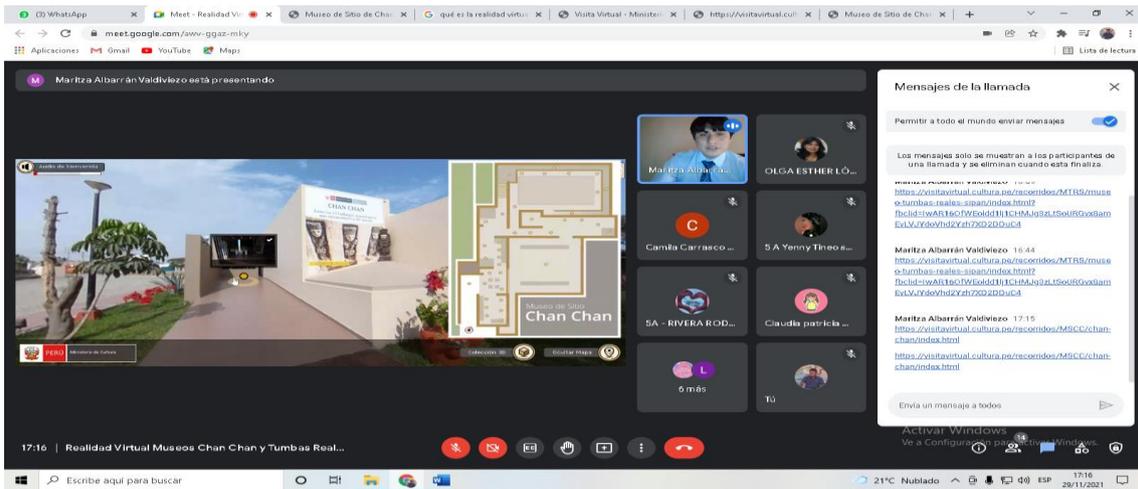
  
  
Dr. Edgardo Sánchez Casano  
C.M. A 791652566  
DIRECTOR (a)

## Anexo 07

### FOTOS EVIDENCIAS DURANTE FASE SE SENSIBILIZACIÓN A LAS ESTUDIANTES



# REALIDAD VIRTUAL NO INMERSIVA MUSEO DE SITIO CHAN CHAN



## MODELO DE AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE INFORMACIÓN

Ciudad, Chiclayo de 8 de agosto 2022

Quien suscribe:

**Sr. Dr. Edgardo Sánchez Canario**

**Representante Legal – Director de la Institución Educativa**

**AUTORIZA: Permiso para recojo de información pertinente en función del proyecto de investigación, denominado: Realidad Virtual para Fortalecer la Identidad Cultural de las Estudiantes De La Institución Educativa Elvira García Y García, Chiclayo-2022**

Por el presente, el que suscribe, señor. **Dr. Edgardo Sánchez Canario** representante legal de la empresa: **Director de la Institución Educativa.**, AUTORIZO al estudiante: Ernie Edgar Sánchez Albarrán, identificado con DNI N° 71739715, estudiante de la Escuela Profesional de Turismo y Negocios, y autor del trabajo de investigación denominado: **Realidad Virtual para Fortalecer la Identidad Cultural de las Estudiantes De La Institución Educativa Elvira García Y García, Chiclayo-2022** al uso de dicha información que conforma el expediente técnico, así como hojas de memorias, cálculos entre otros como planos para efectos exclusivamente académicos de la elaboración de tesis de, enunciada líneas arriba de quien solicita se garantice la absoluta confidencialidad de la información solicitada.

Atentamente.


Dr. Edgardo Sánchez Canario  
C.M.A. - 81652566  
DIRECTOR (R)

Nombre y Apellidos: **Dr. Edgardo Sánchez Canario**

Cargo de la empresa: Director I.E.

## REPORTE DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**ERNIE EDGAR SANCHEZ ALBARRAN 202  
4 TESIS subir a repo.docx**

AUTOR

**ERNIE EDGAR SANCHEZ ALBARRAN**

RECUESTO DE PALABRAS

**16723 Words**

RECUESTO DE CARACTERES

**87673 Characters**

RECUESTO DE PÁGINAS

**76 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**343.1KB**

FECHA DE ENTREGA

**Aug 28, 2024 1:06 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Aug 28, 2024 1:08 PM GMT-5**

### ● 17% de similitud general

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

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

## ACTA DE REPORTE DE SIMILITUD

	<b>ACTA DE SEGUNDO CONTROL DE REVISIÓN DE SIMILITUD DE LA INVESTIGACIÓN</b>	Código:	F3.PP2-PR.02
		Versión:	02
		Fecha:	18/04/2024
		Hoja:	1 de 1

Yo, Cesar Ricardo Rocero Salazar, coordinador de investigación del Programa de Estudios de Turismo y Negocios, he realizado el segundo control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de Pregrado según la Directiva de similitud vigente en USS; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe titulado: Realidad Virtual para Fortalecer la Identidad Cultural de las Estudiantes De La Institución Educativa Evara García Y García, Chiclayo-2022, elaborado por el estudiante(s) Sánchez Albarrán Emie Edgar.

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 17%, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud TURNITIN.

Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre Índice de similitud de los productos académicos y de investigación vigente.

Pimentel, 28 de agosto de 2024.



**Dr. Rocero Salazar Cesar Ricardo**

**Coordinador de Investigación**

**DNI N° 44308266**