

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**



**COMISIÓN DE ADMISIÓN Y NIVELACIÓN**

**“MateTech: La matemática del ayer, hoy y mañana”**

Nombre de los integrantes:

Carrera / Facultad

Asignatura

Nombre del docente

Fecha

# Índice

1. Introducción

2. Marco Teórico

3. Marco Metodológico

4. Resultados

5. Análisis y Discusión

6. Conclusiones

7. Recomendaciones

8. Bibliografía

9. Anexos

# 1. Introducción

* Presentación general del proyecto.
* Justificación del trabajo.
* Objetivo general y objetivos específicos.
* Descripción breve de las herramientas utilizadas.

*✱ Guía: En esta sección deben explicar de forma clara en qué consiste el proyecto, por qué decidieron hacerlo, cuáles son sus objetivos principales y qué herramientas usarán.*

# 2. Marco Teórico

* 2.1 La enseñanza de las matemáticas: tradición vs innovación.
* 2.2 La regla de cálculo: historia, funcionamiento y aplicaciones.
* 2.3 La Realidad Aumentada en la educación: definición, beneficios y ejemplos.
* 2.4 Herramienta BlippAR: funciones y potencial educativo.

*✱ Guía: Busquen información confiable para explicar el contexto de la enseñanza de las matemáticas, el uso de la regla de cálculo y de la realidad aumentada. Pueden usar libros, artículos y páginas académicas.*

# 3. Marco Metodológico

* 3.1 Tipo de investigación.
* 3.2 Participantes.
* 3.3 Fases del proyecto.
* 3.4 Recursos y herramientas utilizadas.

*✱ Guía: Describan cómo llevaron a cabo el proyecto, quiénes participaron, cómo organizaron el trabajo y qué materiales usaron. Pueden incluir tablas, cronogramas o diagramas.*

# 4. Resultados

* Descripción del producto final: regla de cálculo y aplicación RA.
* Imágenes, esquemas o capturas de pantalla.

*✱ Guía: Muestren lo que lograron construir. Expliquen cómo funciona cada recurso. Incluyan fotos del prototipo y capturas de la app creada en BlippAR.*

# 5. Análisis y Discusión

* Lecciones aprendidas.
* Comparación entre herramientas.
* Desafíos enfrentados y mejoras posibles.

*✱ Guía: Analicen lo que aprendieron, qué dificultades tuvieron, cómo las superaron y qué diferencias notaron entre la regla de cálculo y la app de realidad aumentada.*

# 6. Conclusiones

* Reflexión general sobre el trabajo.
* Valor pedagógico y aplicaciones futuras.

*✱ Guía: Escriban una conclusión basada en su experiencia. Destaquen lo más valioso del proyecto y cómo podría aplicarse en la enseñanza real.*

# 7. Recomendaciones

* Para estudiantes y docentes que deseen replicar el proyecto.

*✱ Guía: Compartan sugerencias para otras personas que quieran hacer un trabajo similar. ¿Qué les funcionó bien? ¿Qué deberían evitar?*

# 8. Bibliografía

* Listado de fuentes utilizadas en formato APA (libros, artículos, webs).

*✱ Guía: Incluyan todas las fuentes consultadas, en formato APA. No olviden citar imágenes o videos si los usaron.*

# 9. Anexos

* Planos, esquemas, capturas de pantalla, enlaces o códigos QR, bitácoras.

*✱ Guía: Agreguen aquí todo el material adicional que respalde su proyecto: esquemas, links, QR, bitácoras, etc.*