



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



**TRABAJO ACADÉMICO**  
**ARDORA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS**  
**SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO C EN LA**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA NUESTRA**  
**SEÑORA DE ALTAGRACIA – AYAVIRI, 2021**

PRESENTADO POR:

**HERNAN CHARCA QUISPE**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN  
COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

JULIACA – PERÚ

2023



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**ARDORA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS  
SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO C EN LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA NUESTRA  
SEÑORA DE ALTAGRACIA - AYAVIRI, 2021**

**PRESENTADO POR:**

**HERNAN CHARCA QUISPE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN  
COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

**APROBADA POR:**

**PRESIDENTE**

  
\_\_\_\_\_  
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

**PRIMER MIEMBRO**

  
\_\_\_\_\_  
Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

**SEGUNDO MIEMBRO**

  
\_\_\_\_\_  
Mgtr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG22



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”  
ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 0018-2023-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 2023 Abril 26

**VISTO:**

El Expediente Nº 038742 del Egresado (a) CHARCA QUISPE HERNAN, con Dni Nº 01556660 y Código Nº 131125013 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Computación y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica**, de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez”** de Juliaca.

**CONSIDERANDO:**

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Computación y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica** de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez”** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo Nº 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos Nº 12 al Nº 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso “J” del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMBRAR** a los **membros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a) CHARCA QUISPE HERNAN, con Dni Nº 01556660 y Código Nº 131125013 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Computación y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica**, de la Sede Central Juliaca, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

|                        |   |  |
|------------------------|---|--|
| <b>Presidente</b>      | : | <b>Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI</b> |
| <b>Primer Miembro</b>  | : | <b>Dr. RICHARD CONDORI CRUZ</b>            |
| <b>Segundo Miembro</b> | : | <b>Mgtr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS</b> |

**SEGUNDO.- DETERMINAR** que **LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

|              |   |                                   |
|--------------|---|-----------------------------------|
| <b>Lugar</b> | : | <b>Sede Juliaca</b>               |
| <b>Fecha</b> | : | <b>Viernes 28, Abril del 2023</b> |
| <b>Hora</b>  | : | <b>09 : 00 a.m.</b>               |

**TERCERO.- AUTORIZAR** la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari  
DIRECTOR (a)



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Mg. ARCTO GONZALO PUMA PUMA  
SECRETARIO ACADÉMICO

C.c/ Arv. EPG-2023 (03)  
CARGO (01)



## PROPUESTA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO C EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA NUESTRA SEÑORA DE ALTAGRACIA – AYAVIRI, 2021

### INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

|   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez<br>Trabajo del estudiante | 8%  |
| 2 | renati.sunedu.gob.pe<br>Fuente de Internet   | 1%  |
| 3 | repositorio.unap.edu.pe<br>Fuente de Internet                                      | 1%  |
| 4 | repositorio.unsa.edu.pe<br>Fuente de Internet                                      | <1% |

Excluir citas

Apagado

Exclude assignment template

Activo

Excluir bibliografía

Activo

Excluir coincidencias

< 20 words



## METADATOS COMPLEMENTARIOS

| <b>Título</b>  |   |
|--|---|
| <b>UTILIZANDO LA PLATAFORMA DIGITAL CISCO WEBEX<br/>PARA ENSEÑAR A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 5<br/>AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA<br/>Nº 85 - AYAVIRI, 2021</b> |   |
| <b>Datos de autor</b>  |   |
| <b>Nombres y apellidos</b>   | <b>YOLANDA ELENA BUSTINZA HERENCIA</b>  |
| <b>Tipo de documento de identidad</b>  | DNI   |
| <b>Número de documento de identidad</b>  | 29411397  |
| <b>URL de ORCID</b>  | <a href="https://orcid.org/0009-0007-3844-3236">https://orcid.org/0009-0007-3844-3236</a> |
| <b>Datos del jurado</b>  |   |
| <b>Presidente del jurado</b>   |   |
| <b>Nombres y apellidos</b>   | LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI   |
| <b>Tipo de documento</b>   | DNI   |
| <b>Número de documento de identidad</b>  | 02389341  |
| <b>URL de ORCID</b>  | <a href="https://orcid.org/0000-0003-2372-6720">https://orcid.org/0000-0003-2372-6720</a> |
| <b>Miembro del jurado 1</b>  |   |
| <b>Nombres y apellidos</b>   | RICHARD CONDORI CRUZ  |
| <b>Tipo de documento</b>   | DNI   |
| <b>Número de documento de identidad</b>  | 02442917  |
| <b>URL de ORCID</b>  | <a href="https://orcid.org/0000-0003-2566-3735">https://orcid.org/0000-0003-2566-3735</a> |
| <b>Miembro del jurado 2</b>  |   |
| <b>Nombres y apellidos</b>   | ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS   |
| <b>Tipo de documento</b>   | DNI   |
| <b>Número de documento de identidad</b>  | 02413103  |
| <b>URL de ORCID</b>  | <a href="https://orcid.org/0000-0001-8602-3219">https://orcid.org/0000-0001-8602-3219</a> |



| Datos de investigación  |   |
|---|---|
| Línea de investigación  | GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG29   |
| Grupo de investigación  | No aplica.  |
| Agencia de financiamiento   | Sin financiamiento  |
| Ubicación geográfica de la investigación  | <b>Ubicación</b><br><br><b>País:</b> Perú<br><b>Departamento:</b> Puno<br><b>Provincia:</b> Melgar<br><b>Distrito:</b> Ayaviri<br><br><b>Coordenadas</b><br><b>Latitud:</b><br><b>Longitud:</b><br><br><b>Geolocalización</b>   |
| Año o rango de años en que se realizó la investigación  | 2020 - 2021   |
| URL de disciplinas OCDE<br><a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford</a><br>( <a href="https://concytec-pe.github.io">concytec-pe.github.io</a> )<br>- Librería | <b>Ciencias de la computación</b><br><a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#1.02.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#1.02.01</a><br><br><b>Educación general (incluye capacitación, pedagogía)</b><br><a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a> |



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO  
VICERECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Segundo Ortiz Cansaya  
DIRECTOR  
DE INVESTIGACIÓN - EPG



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo HERNAN CHARCA QUISPE, identificado con DNI  
Nro. 01556660 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

ARDORA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO C EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA NUESTRA SEÑORA DE ALTAGRACIA – AYAVIRI, 2021

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 12 de setiembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



## DEDICATORIA

A todos los que conforman mi círculo familiar, por la motivación y apoyo que me dan para poder siendo un mejor profesional.



## AGRADECIMIENTO

A los docentes que forman parte de la  
Segunda Especialidad Profesional en  
"Tecnología, Computación e Informática  
Educativa"



## ÍNDICE

### ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

|   |   |
|---|---|
| <b>1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO</b> .....                  | 1 |
| 1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta la práctica ..... | 1 |
| 1.1.2. Duración: (fecha de inicio y fecha de término) .....     | 1 |
| 1.1.3. Grado, sección y número de alumnos.....                  | 1 |
| <b>1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO</b> .....           | 2 |
| <b>1.3. OBJETIVOS</b> .....                                     | 3 |
| 1.3.1. Objetivo general.....                                    | 3 |
| 1.3.2. Objetivos específicos.....                               | 3 |

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

|  |    |
|--|----|
| <b>2.1. BASES TEÓRICAS</b> .....                 | 5  |
| <b>2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS</b> ..... | 33 |



### CAPÍTULO III

## PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS

### ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

|   |           |
|---|-----------|
| <b>3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES .....</b>  | <b>35</b> |
| 3.1.1. Unidad de aprendizaje .....                          | 36        |
| 3.1.2. Sesiones de aprendizaje.....                         | 38        |
| <b>3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS .....</b> | <b>42</b> |

**CONCLUSIONES**

**SUGERENCIAS**

**BIBLIOGRAFÍA**

**ANEXOS**



## INTRODUCCIÓN

Desde las últimas décadas se ha notado una creciente particularidad por la preocupación de la potencialización del aspecto educativo, utilizando las tecnologías de información y comunicación, en la medida que, las tecnologías promueven mayores posibilidades de aprendizaje educativo, pues, brindan recursos pertinentes para mejorar indudablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje. A partir de esta concepción se puede contribuir a los formadores y educandos, mecanismos para enriquecer las competencias educativas.

El trabajo académico especifica respecto a los rentabilidad de la implementación del aplicación informática "ardora" en la secuencia de aprendizaje, como un medio virtual para la asimilación efectiva de los conocimientos del área de ciencias sociales, pues, esta aplicación orientado para el uso exclusivo de los docentes y concede dinamizar proactivamente los contenidos digitales, debido a que no es un requisito poseer conocimientos sistemáticos en diseño, cuestiones técnicas y programación informáticos.

El objetivo general del trabajo es utilizar ardora para motivar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Altagracia" - Ayaviri, 2021. El profesor simplemente tiene que centrarse en la definición de los contenidos educativos y la programación de las actividades, mas no incidir en la preocupación por los elementos técnicos que dichos aspectos poseen. Con la finalidad de hacer un uso efectivo de las herramientas de la aplicación Ardora, siendo preponderante la inclusión de los contenidos temáticos a partir del



diligenciamiento de un formulario, para en seguida efectivizarlo, la misma facilita la elaboración de los archivos pertinentes.

Con la aplicación de Ardora se puede alcanzar cerca de 35 clases de actividades, como: grupo de letras. Juego de crucigramas, rompecabezas, esquemas y entre otros, así también concede cerca de 10 clases de diferentes paginas virtuales de multimedia: galería de imágenes, reproductores de música o video, etc. Asimismo, las páginas para servidores, apuntes y contenidos ilustrativos conjuntos, líneas de tiempo, chats, poster, comentarios, administración de archivos, proyección de trabajos entre los estudiantes.

De modo que, el trabajo académico está distribuido en tres dimensiones, que en la misma se refleja el desarrollo de los apartados temáticos:

En el capítulo I, se presenta los aspectos genéricos del trabajo académico.

En el capítulo II, se desarrolla la fundamentación teórica y los términos elementales.

En el capítulo III, se presenta el procedimiento, actividades sesiones y las unidades de aprendizaje.

Finalmente, en suma, se presenta las conclusiones, sugerencias, la bibliografía y los anexos.



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

#### 1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Ardora para motivar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Altagracia" - Ayaviri, 2021

##### 1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

I. E. S. "Nuestra Señora de Altagracia"

##### 1.1.2. Duración

**Fecha de inicio** : 05 de abril del 2021

**Fecha de finalización** : 21 de junio del 2021

##### 1.1.3. Grado, sección y número de alumnos

**Grado** : 3ro

**Sección** : "C"

**Número de alumnos** : 26



## 1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

El presente trabajo académico se justifica debido a que, la aplicación informática "Ardora", es uno de los softwares que involucra significativamente a los estudiantes en el proceso de interactividad proactiva, durante el proceso de aprendizaje de los conocimientos de área de ciencias sociales. El software de esta naturaleza, concede a los docentes de nivel secundario, generar contenidos webs propios. En este sentido, el trabajo alienta a la mayoría de los docentes incidir en la utilización de los recursos digitales y como efecto, se logrará un aprendizaje efectivo en los educandos en el área de ciencias sociales.

La aplicación de Ardora, es una de las opciones preponderante para gestión de los diferentes recursos educativos didácticos en el salón de clases y no simplemente en el área de ciencias sociales, también en otras disciplinas. Concede la constitución de las acciones digitales, como: vinculación, elección, juego de palabras y proyección de actividades, a través de la aplicación de mecanismos tecnológicos, que indudablemente tonifica la secuencia de aprendizaje.

La implementación de las acciones digitales es orientado a la adquisición de los conocimientos en el área de ciencias sociales, es de vital importancia, siendo una estrategia novedosa para impartir enseñanza y secuencias efectivas de aprendizaje. A través de la utilización de la aplicación de Ardora, se proporciona mayor información utilizando recursos multimedia; video, música, fotografías digitales, esto conlleva a un aprendizaje divertido e interesante.



El trabajo impulsa hacia el uso de los medios informáticos y de sobremanera la aplicación de ardora contribuye al aprovechamiento de la tecnología predispuesta en la institución educativa de nivel secundario, con el propósito de potencializar las competencias, capacidades, habilidades y cualidades tanto de los profesores como de los educandos, orientado plenamente al aprendizaje efectivo de los educandos en el área de ciencias sociales. Es primordial enfocar la inserción de este tipo de estrategias tecnológicas, en aras de transformar las sesiones educativas convencionales.

## 1.3. OBJETIVOS

### 1.3.1. Objetivo general

Utilizar ardora para motivar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Altagracia" - Ayaviri, 2021

### 1.3.2. Objetivos específicos

**O<sub>1</sub>:** Promover la aplicación de ardora para motivar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Altagracia" - Ayaviri, 2021

**O<sub>2</sub>:** Escoger actividades adecuadas en el Software Ardora para motivar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Altagracia" - Ayaviri, 2021



- O<sub>3</sub>:** Desarrollar las sesiones de aprendizaje con Ardora para motivar el aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Altagracia" - Ayaviri, 2021



## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. BASES TEÓRICAS

##### 2.1.1. Ardora

El termino Ardora corresponde con un tipo de software, siendo una aplicación informática, que facilita la pedagogía a los maestros, para poder constituir de manera creativa un sinfín de contenidos web en un sentido didáctico, sin la plena necesidad que los docentes posean conocimientos avanzados del área de computación.

##### 2.1.1.1. Requerimientos mínimos de hardware

- a. Procesador Pentium
- b. GNU/Linux,
- c. 128 MB de memoria RAM.
- d. 125 MB de espacio en el disco duro
- e. WinXp, Win8, Win10

Lo primordial, es que el dispositivo pueda tener la estación de una versión operativa de Java.



## 2.1.1.2. Características

- a. En el modelo 8, se ha implementado la viabilidad de generación de texto de cada apartado en las diferentes clases de página y actividades constituyen el desarrollo de la aplicación de ardora.
- b. El procesamiento del estándar de SCROM mejora ampliamente gran parte de las funcionalidades, además incentiva diferentes contribuciones a los docentes al instante de una evaluación dentro del centro educativo.
- c. Los paquetes de actividades fueron rediseñados a grados internos, que indudablemente posibilitan la integración de un sistema de autoevaluación específica, en la misma medida, concede la exhibición de dichos paquetes de SCORM.
- d. Se ha comenzado el desarrollo de conjunto de páginas en el servidor cuyo principal propósito es que se constituya de diferentes lugares en la que los educandos tengan la posibilidad de intervenir de forma colectiva.

## 2.1.1.3. Ventajas

- a. Existe la posibilidad de acceder en distintos idiomas
- b. Es demasiado sencillo de maniobrar
- c. Modalidad portable



- d. Hay la posibilidad de exportar a la configuración HTML y SCORM.
- e. Se incorpora en Ajax, esto hace que los espacios sean atractivos y amigables.
- f. Las actividades se llevan a cabo a través del copiado como archivos comunes en dispositivos básicas que poseen un navegador Web, es tremendamente ventajosa, debido a que, favorece a muchas Instituciones Educativas que tienen computadoras de generaciones básicas.

#### **2.1.1.4. Actividades**

Ardora permite al docente desarrollar múltiples actividades de acuerdo a los requerimientos de la secuencia de enseñanza y aprendizajes, como:

##### **a. Juegos con palabras.**

Juego de crucigrama

Juego de sopa de letras

##### **b. Actividades con gráficos.**

Actividad de Puzzle

Actividad de Coloreo

##### **c. Relaciones.**

Relación de frases

Relación de palabras



Relación de imágenes

Relación de imagen - frases

#### **d. Completar**

Completar textos con palabras

Completar sílabas en las palabras

#### **e. Clasificar**

Clasificación de frases

Clasificación de palabras

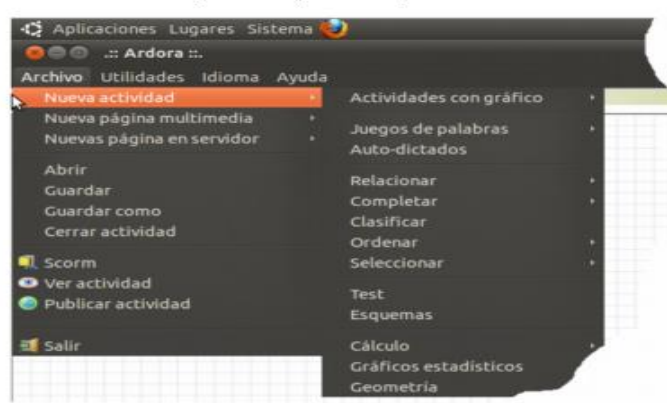
Clasificación de figuras

#### **2.1.1.5. Tipos de contenido**

Con aplicación Ardora, los docentes fácilmente pueden generar recursos distintos para las sesiones de enseñanza en el aula: desde la consecución de resultados simples, hasta contenidos y resultados complejos: como presentación de temas, además de desarrollo de unidades didácticas y el diseño de libros digitales auténticos. Los docentes tienen que saber, con Ardora son tres campos primordiales de contenido que se puede diseñar de forma sencilla, de fácil adaptación para los docentes y estudiantes, los cuales se mencionan a continuación:

### a. Actividades interactivas:

Las actividades interactivas, es una de las partes con mayor popularidad del software informático, debaten una gran cantidad de temáticas, agrupados a través de las operaciones mecánicas y conceden al docente y estudiantes la obtención de una página enormemente interactiva, donde pueden resolver un determinado problema, cuya respuesta se ha precisado previamente.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

En dicha sección los estudiantes pueden tranquilamente desarrollar ejercicios, así como completar un texto específico, vincular conceptos, consecución de un cuestionario, búsqueda plena de palabras, precisar áreas en una imagen, resolución de crucigramas y entre otras actividades.



En dicha sección Ayuda de la plataforma web, tienen una demostración especificada de todas; respecto a cada actividad, como también un tutorial general en la cual los estudiantes puedan controlar el tiempo de la actividad, los mensajes que deban recibir los estudiantes en momento de equivocación de las actividades con éxito.

### **b. Páginas multimedia:**

Las páginas multimedia, son bastante útiles para la caracterización de los medios, consecución de textos en distintos formatos, la vinculación de imágenes interactivas, reproducción multimedia, y entre otras acciones.

### **c. Páginas del servidor:**

Las páginas del servidor adecuadamente construidas para el trabajo en conjunto de los educandos, el efecto es un producto web que es instaurado por la mayoría, bloque de imágenes y textos de diversas temáticas, una línea de tiempo puede registrar sus investigaciones. Este sistema permite a los docentes y alumnos, compartir pertinentemente y visualizar todos los documentos de forma directa desde la web.



Esta clase de actividades tienen que desarrollarse a través de un servidor web, utilizando un paquete de control de gestión de las actividades efectuadas por los estudiantes.

## **2.1.2. Explicación**

El trabajo académico empieza con la descripción de los diferentes partes que se requieren para la constitución del material pedagógico que plantea el docente. Así como la realización de un conjunto de actividades para la tonificación de ciertas nociones concretas, para la misma se deben generar un conjunto de acciones interactivas apropiadas. Si el docente desea encomendar al estudiante un determinado texto donde se deba obtener información respecto a las actividades desarrolladas, los docentes tienen que crear paginas multimedia, que puedan conceder a los educandos exhibir ese texto, además proporcionar adecuados estudios.

Quiere decir que, con la aplicación de Ardora se tiene que crear actividades específicas, terminada la creación de elementos de la obra, Ardora proporciona diferentes maneras de organización de todos los contenidos constituidos en un solo conjunto.

### **2.1.2.1. Iconos de ardora**

Al momento de instaurar contenidos, es preciso apreciar la funcionalidad de las actividades que han creado los

docentes: el botón con el icono de características de un ojo, permite la posibilidad de exhibir en el navegador preestablecido de la actividad, o bien de plataforma interactiva que se encuentra en proceso de creación, de modo que existe la probabilidad de cambio, corrección de errores, restar elementos, visualizar la dinámica de la actividad, y el propio control del tiempo.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

En la mayoría de las secciones internas de la plataforma de Ardora, hay muchas oportunidades de guardar el trabajo desarrollad, creado conjuntamente con el material proporcionado a través de videos, imágenes y audio, en un solo archivo. Mediante el menú "Archivo", o en habidas cuentas efectuando un clic sobre el icono de disquete, los estudiantes o docentes pueden guardar el archivo trabajado, especificado por las letras "ard". El archivo guardado concederá eventuales cambios posteriores en la consecución de la actividad.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

Terminada la acción de guardado, tal como lo desee el estudiante, podrá en última instancia obtener el producto final, dicho producto estará puntualizado en una carpeta generada; con sus respectivas subcarpetas y archivos pertinentes para su posterior ejecución, de modo que se deben publicar los contenidos haciendo clic en el icono del globo. Luego de ingresar un determinado nombre en el archivo, el programa automáticamente creará dicha carpeta especificada.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

#### 2.1.2.2. Un ejemplo sencillo

Por ejemplo, se requiere constituir un determinado cuestionario con un conjunto de preguntas, en relación a una temática específica con un formato múltiple. Dicha actividad es completamente interactiva, de modo que, se deba ir a la opción "Archivos", de ahí a "Nueva actividad", consiguientemente seleccionar. La aplicación que permitirá la creación se exhibirá en la pantalla.



En la opción "Actividad" se debe considerar una serie de preguntas, y sus probables respuestas, en este caso, las ilustraciones se pueden considerar siempre en cuando estén relacionados con las preguntas, como también audios vinculados con las preguntas correspondientes o con los mensajes de error concreto.

Consiguientemente se puede detallar mensajes para la efectivización de la actividad, también se puede considerar mensajes de motivación si es que los han logrado completar adecuadamente el examen. En la misma medida, puede el docente establecer los errores que han cometido los estudiantes, asimismo, la puntualización del tiempo concreto para completar dicho cuestionario.

En la última pestaña, se ingresará las descripciones más resaltantes, para la resolución de la actividad. Durante el proceso los estudiantes pueden hacer distintos "previews" e interactuar con sus exámenes para que la actividad sea desarrollada tal como deseen los estudiantes.

Una vez concluido la actividad, los estudiantes deberán de guardar para luego publicar. Al guardar en la carpeta adecuada, luego tienen que utilizarlo mediante la web. Con la finalidad de evitar errores posteriores, es



trascendental que no se tienda a utilizar elementos lectivos que no estén considerados en el alfabeto, como los espacios en blanco.

Dicha prueba puede ser utilizada directamente subiendo a la plataforma web, la misma posee una explicación concreta en relación al sistema de evaluación SCORM, que procesa rápidamente las notas de los educandos vinculando desde el blog, especificando la institución educativa.

Lo importante es que, los estudiantes no puedan modificar el contenido de la de las carpetas ya publicadas, si en caso deseen hacer cambios, tienen que abrir "ard", y hacer las modificaciones correspondientes y en seguida publicar. No se debe considerar otros archivos en la carpeta publicada.

Para los estudiantes usuarios de Windows, se ha identificado que, cuando incluyen archivos multimedia en formato Jpq, y Mp3 dentro de las actividades, por lo general el programa genera un error al mostrar la vista previa. Si bien es cierto que no está resuelto, es primordial incluir dichos archivos en una carpeta que pueda contener



elementos característicos que no sean del alfabeto, como los espacios en blanco.

Una posibilidad recomendada es que se constituya una carpeta en la computadora, donde por lo general se pueda publicar las distintas actividades y páginas que se generen.

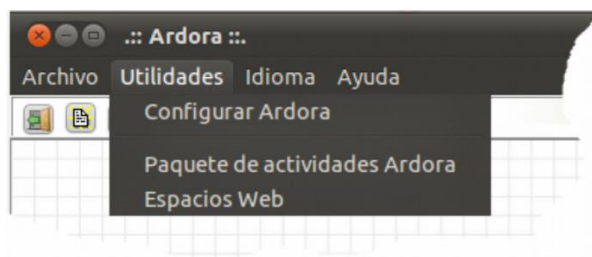
Hay mayores probabilidades de que el trabajo, no sea un sencillo ejercicio, y conlleve a la creación de ciertos ejercicios con la finalidad de evaluar los principios cognoscitivos de los estudiantes en relación a la temática planteados. Por tal motivo, se tiene que considerar la probabilidad de generar una actividad nueva y luego publicar, de modo que se conseguirá una carpeta nueva que pueda contener dicha actividad.

### **2.1.2.3. Posibilidades de Ardora**

Concluido la creacion de las actividades respecto a una determinada tematica, se tiene que proporcionar un aspecto simimar con el objetivo de que puedan funcionar una sola unidad. En tal sentido, Ardora proporciona distintas posibilidades, los cuales se presentan a continuacion:

### a. Paquete de actividades

Los paquetes de actividades es algo similar que los cuadernillos de trabajo escolar de los educandos, el sin numero de problemas. La misma, los estudiantes pueden encontrar en la opcion de "Utilidades", permitiendo la crecion de una serie de actividades multimedia; opcionalmentes pueden incluir una estructura de navegacion entre dichas actividades. En la misma medida, hay la probabilidad de considerar un conjunto de enlaces a la accion externa de la internet, que les conceda a desarrollar actividades, un informe de evaluacion de las actividades en un tipo de plataforma elearning.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

### b. Espacios web:

Igualmente se puede acceder a los espacios web, mediante el menú de utilidades. Dicho instrumento es vital para denotar en una misma pantalla; las actividades pertinentes para una sesión didáctica respecto a una temática en específico.



Los espacios web ofrecen una oportunidad de instaurar dos tipos distintos de menús, a partir de la cual puedan divulgar los contenidos en la plataforma del navegador web, enlaces, ilustraciones, además de cualquier clase de contenidos efectuadas mediante otras herramientas, contenidos distintos de los archivos, las mismas puedan ser percibidas en el navegador web, en un archivo con formato "Pdf". Igualmente concede realizar la puntualización de la ubicación en la que se exhibirá el contenido de la actividad. Por ejemplo, al abrir un determinado archivo en la pantalla, hay la posibilidad de abrir un conjunto de archivos en una ventana superpuesta, con la finalidad de visualizar adecuadamente el texto, en seguida retornar sencillamente a las actividades.

Para estas dos clases de instrumentos, es primordial que los estudiantes ingresen a tutoriales, ubicados en el apartado de utilidades.

### **c. Páginas multimedia**

Las páginas multimedia en habidas cuentas permiten la inclusión de medios externos, como la consideración de una ilustración en la galería de imágenes. La operación de la multimedia, se efectúa a través de un clic en la



opción sobre la temática relacionada; escuchar música, visualizar un video o mostrar una información específica.

En la mayoría de los casos, se publican regularmente las actividades desarrolladas por los estudiantes y docentes. Los archivos trabajados se disponen en una carpeta denominada htm, que brinda al contenido un valor agregado dentro del navegador, porque, las carpetas contienen archivos valiosos.

#### **2.1.2.4. ¿Cómo llevo mi trabajo al aula?**

Existen diferentes posibilidades para realizar el trabajo, dependiendo la Valia de los contenidos, generando un recurso para colocar los materiales creados dentro de las plataformas virtuales de la institución.

##### **a. Copiar en medios físicos**

Los contenidos creados en la plataforma de a aplicación Andora, se pueden visualizar concretamente desde distintos medios; USB, disco sólido, DVD, Cd ROM, y entre otros dispositivos de almacenamiento. Esto es una de las posibilidades tan remotas, porque, se desea que los contenidos y los archivos educativos se encuentren instalados en la mayoría de los ordenados de la Institución educativa. Son muy importantes la inclusión



de un conjunto de imágenes, además de los recursos propios en el internet, para la introducción de distintos temas de interés, existe la posibilidad de efectuar una página debidamente distribuidos, con el fin de evitar una búsqueda tediosa en la web.

Para lo cual, se requiere copiar las carpetas generadas mediante la aplicación informática Ardora en los dispositivos de la institución. Cuando los estudiantes quieran ejecutar el programa, solo deben acceder al archivo htm.

**b. Aula virtual:**

A pesar de la poca costumbre de los estudiantes en realizar actividades en el aula virtual, esta aplicación es una de las opciones más fáciles y beneficiosas en el aprendizaje, pues, impulsa al estudiante al disfrute de los contenidos. Para mayor aprendizaje, pueden acceder rápidamente en los tutoriales de Ardora, seleccionando determinadas temáticas.

**c. Como enlace desde un blog:**

Los contenidos temáticos desarrollados, pueden ser subidos en la nube de la plataforma; Dropbox, y enseguida considerar un enlace al archivo htm en la



plataforma web. Igualmente, existen diversas indicaciones propiamente en el sitio web de Ardoná.

#### **d. Intranet:**

Un intranet es relacionado con una red privada constituido a través del software; www, cuando el dispositivo está conectado a un sistema de red autónomo y concede la carga de todos los contenidos trabajados. Por consiguiente, las computadoras de la institución educativa una vez conectadas a la red, pueden acceder rápidamente al contenido.

La única desventaja que se podría encontrar es que, solo las computadoras con estación del servidor web, pueden acceder a la información, mientras que, las computadoras que no estén conectadas al sistema, lamentablemente no serán útiles para los docentes y estudiantes.

#### **e. Internet:**

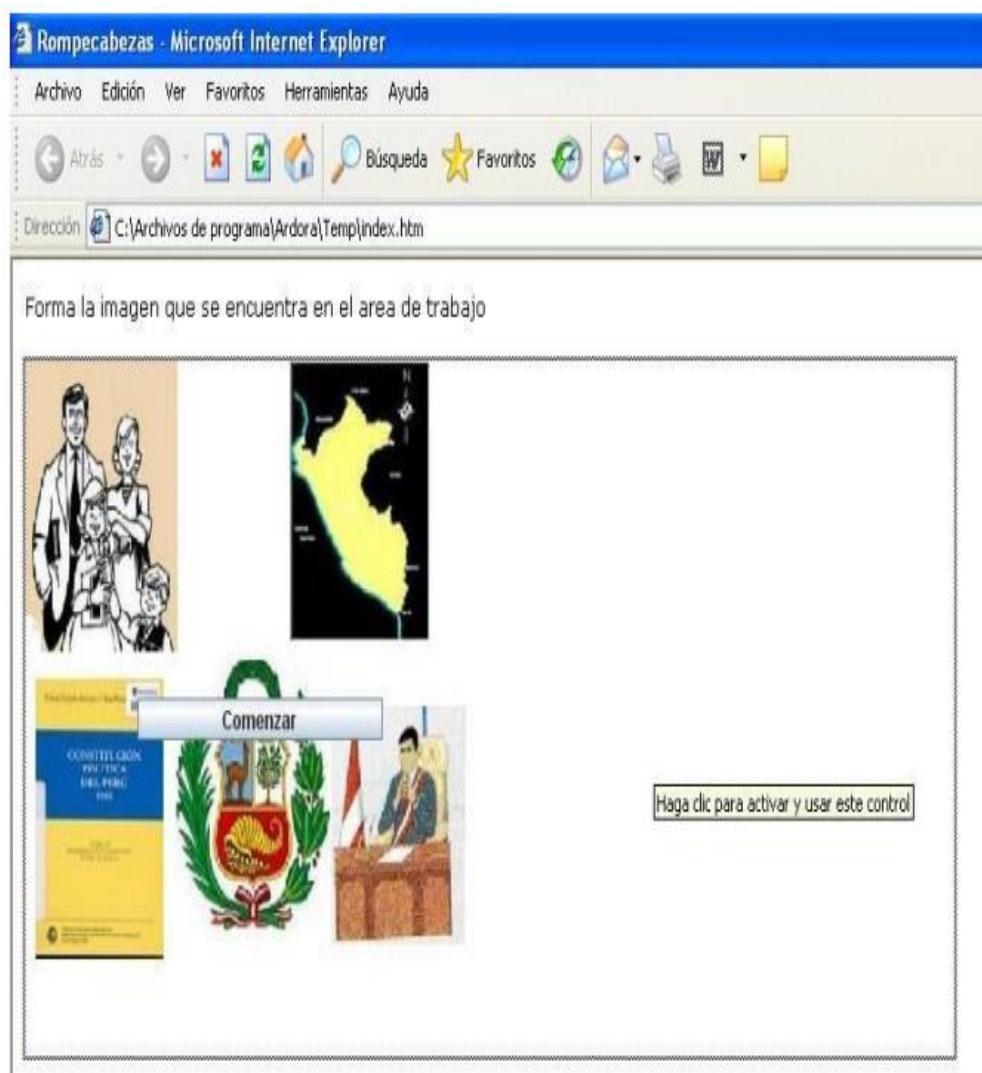
Es importante la instalación del servicio de internet en la institución educativa, para que todo dispositivo tenga acceso al sitio web. Luego, la carga de los contenidos es bastante sencilla en la plataforma de Ardoná, con lo cual, el material trabajado por los estudiantes, estará

disponible en todas las latitudes, con conexión a la red virtual.

### 2.1.3. Actividad interactiva : Puzzle

Un Puzzle puede ser creado como un rompecabezas, mediante el uso de diferentes imágenes, en la siguiente presentación, se ejemplificara tomando en cuenta los símbolos patrios.

Al empezar, la plataforma exhibirá la imagen en su estado completo:



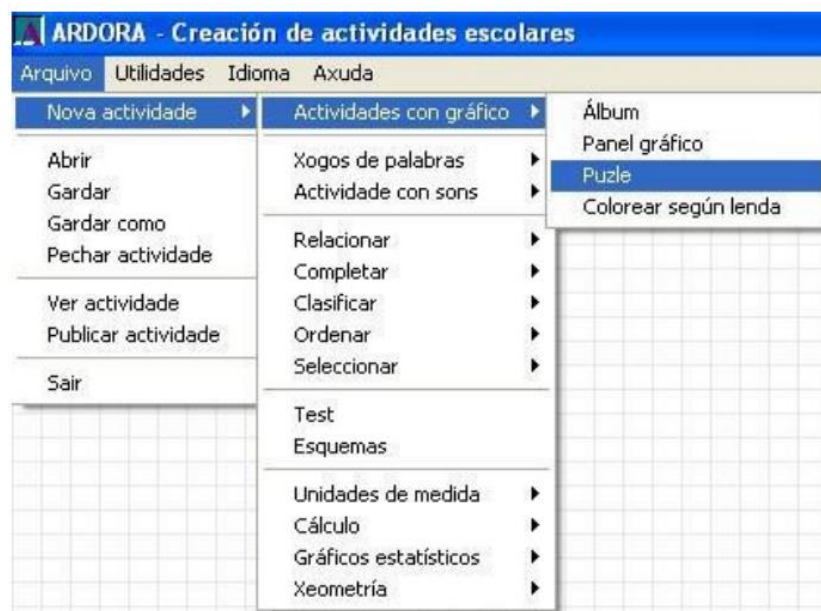
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

Una vez realizado el clic por encima de la imagen, se descompone rápidamente en bastantes piezas:



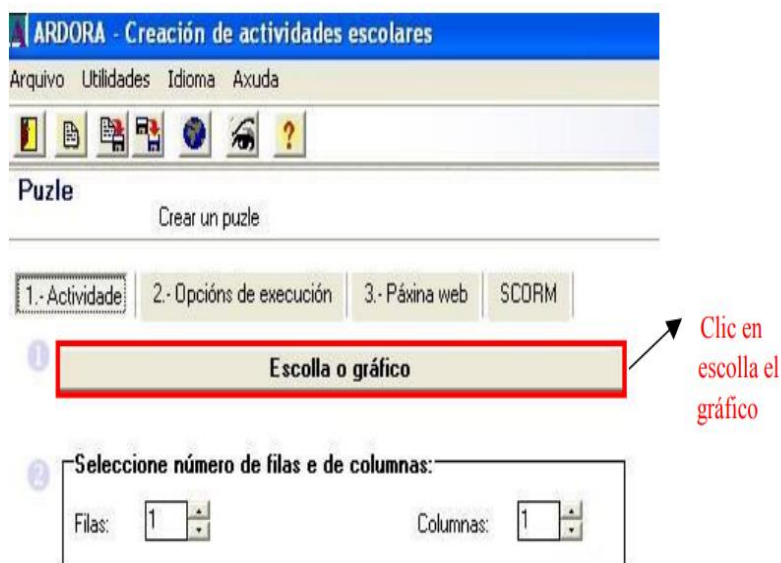
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

1.- El estudiante deberá de seguir la secuencia de opciones; Archivo, Nova actividades, Actividades con Gráficos, Puzzle.



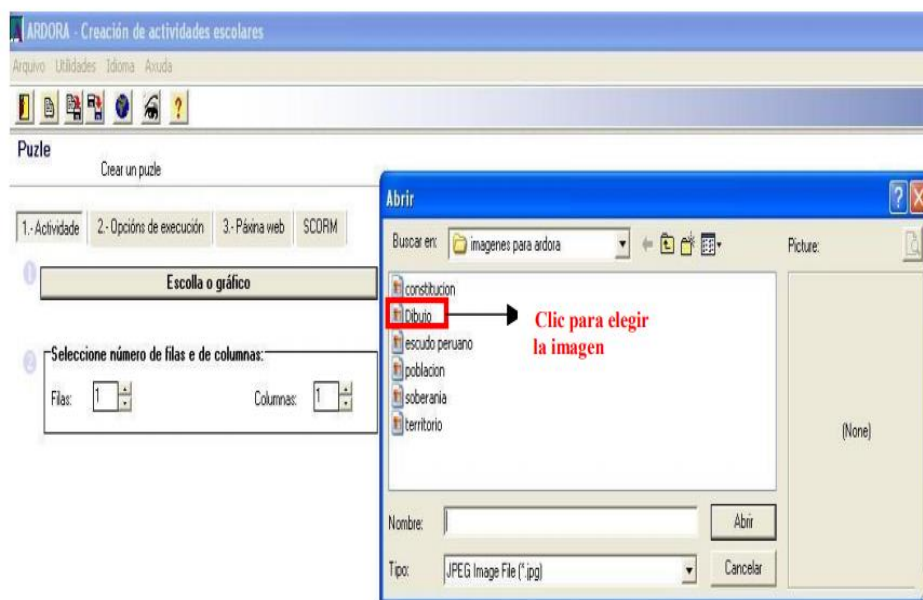
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

2. Dentro de la ventana de trabajo, se muestra la opción 1 “Actividades”, haciendo clic en escolla el grafico.



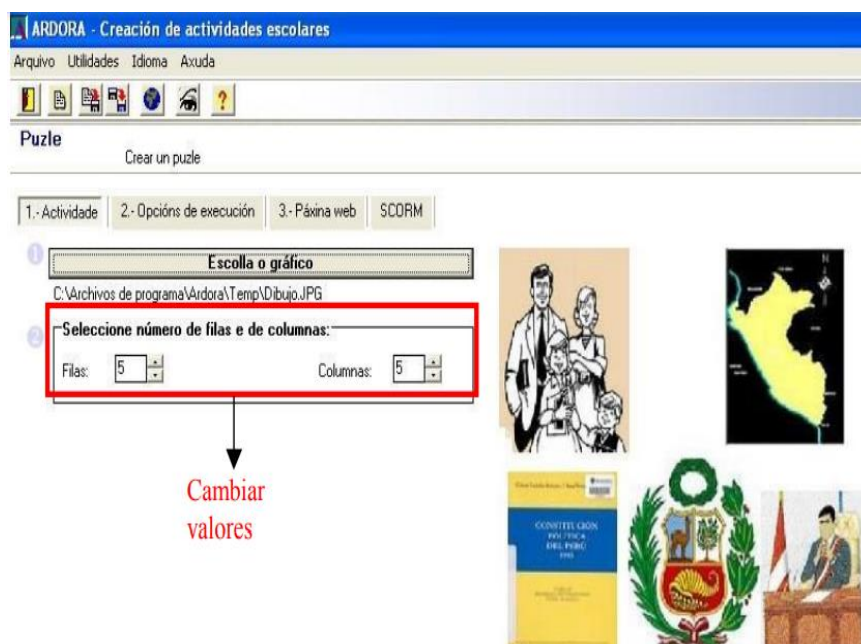
Fuente: webardora.net

3. Consiguientemente, se apertura una ventana, en la misma se debe ubicar la imagen que haya sido seleccionado por el estudiante, para realizar el respectivo clic en Abrir.



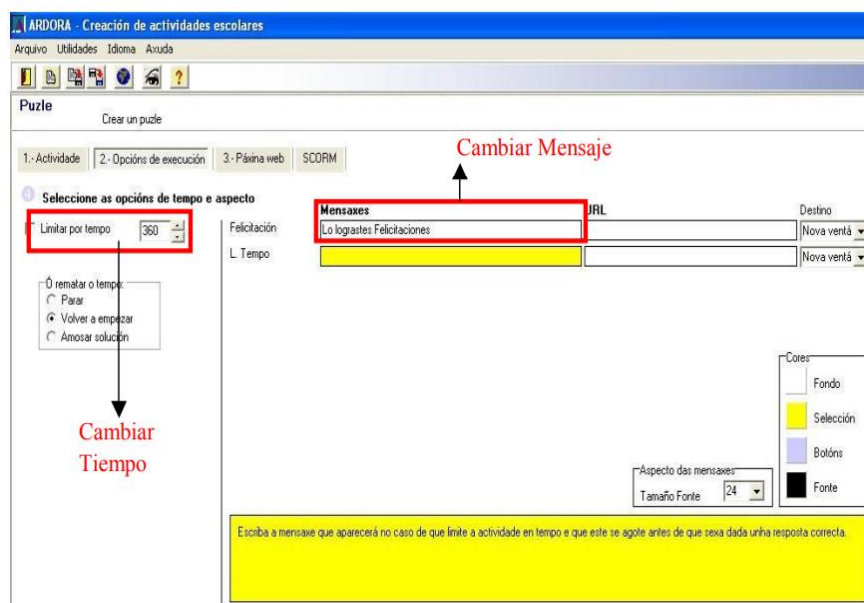
Fuente: webardora.net

4. En este apartado, se establece la cantidad de columnas y filas consideradas:



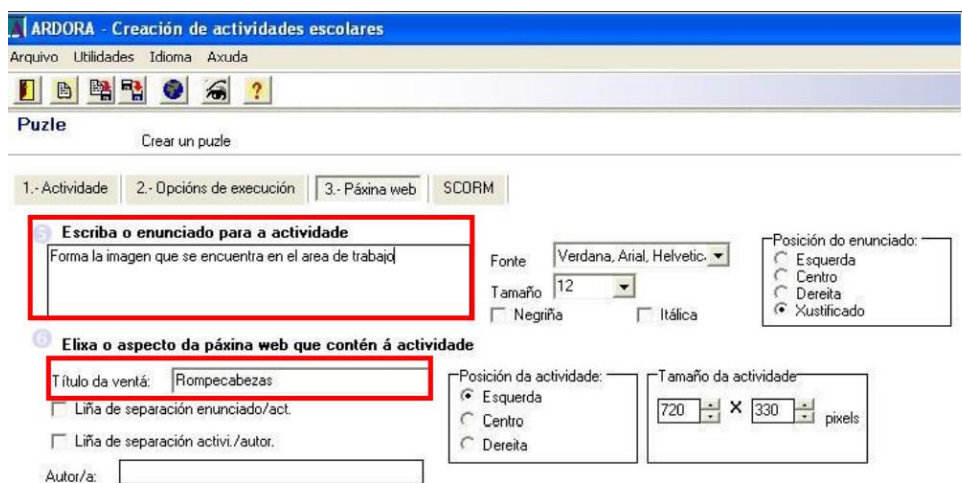
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

5. El estudiante deberá hacer clic en establecer un limite de tiempo, y luego procederá a leer el mensaje de felicitación.




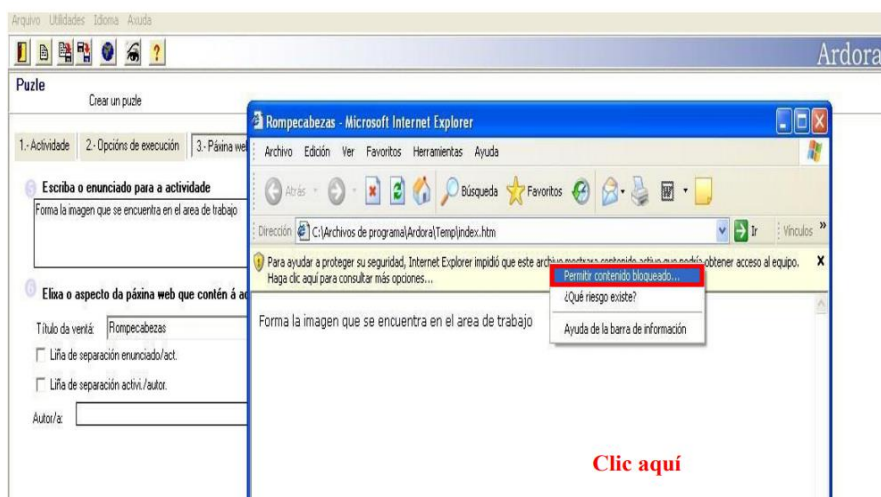
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

6. En seguida el estudiante debe presionar en la opción, **3.- Páxina web** escribiendo el enunciado, así como el título de la presente actividad.



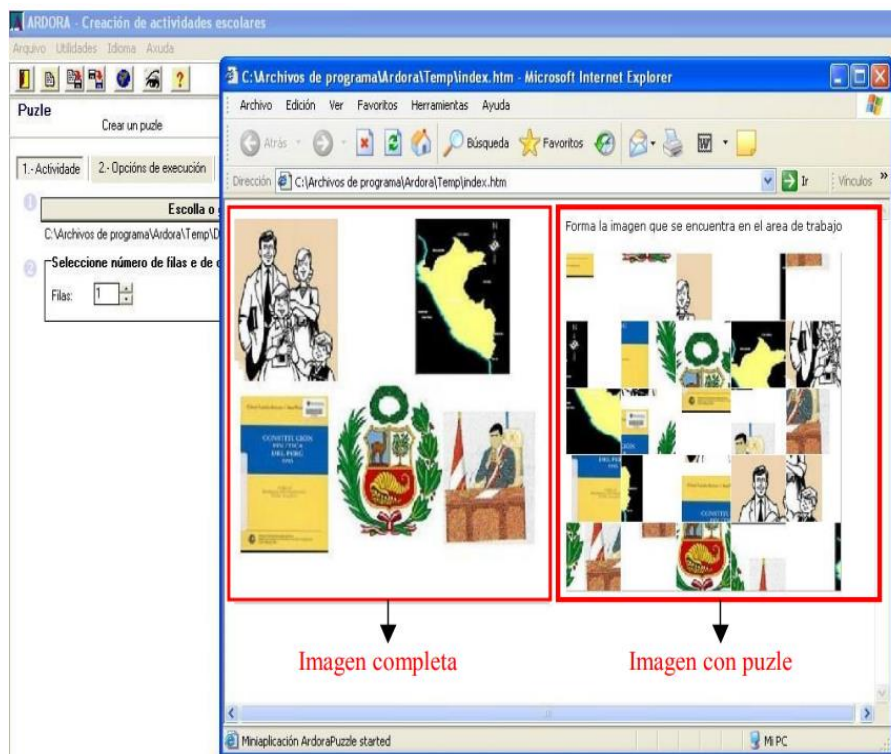
Fuente: webardora.net

7. Concluido la mayoría de los pasos, los estudiantes deben hacer clic **ver actividad**  y luego les permite hacer ver el Puzle, en el sentido que, será necesario quitar el bloqueo del filtro de contenido activo.



Fuente: webardora.net

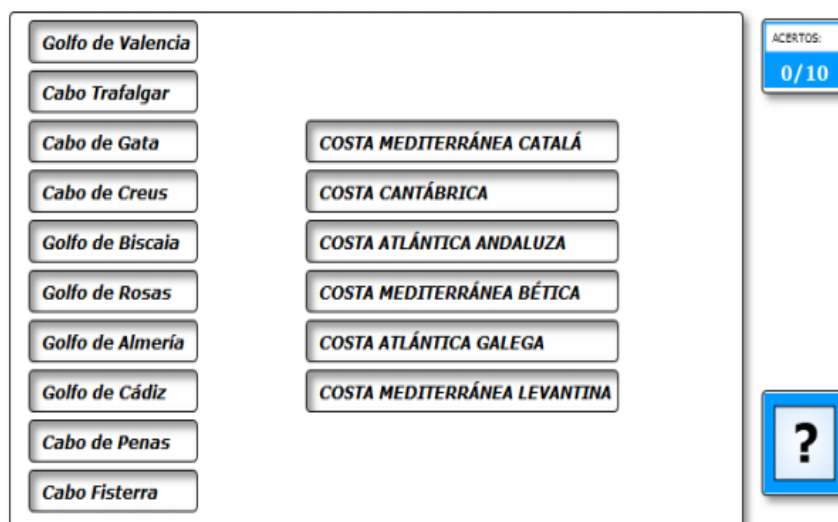
### 8. Se visualiza el Puzzle desarrollado.



Fuente: webardora.net

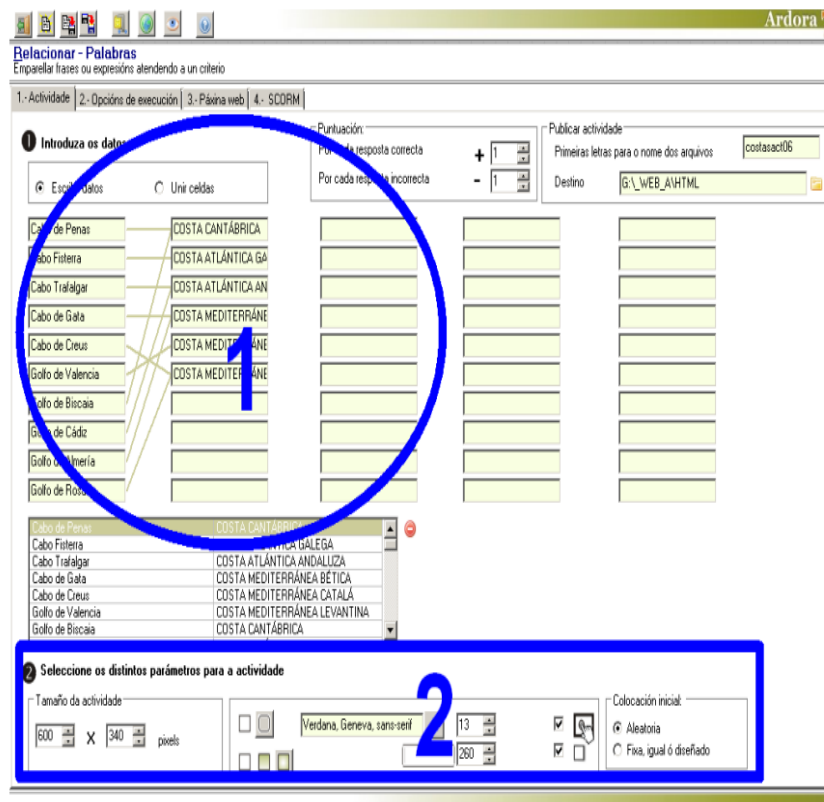
### 2.1.4. Actividad interactiva: emparejar palabras

Para la actividad interactiva, los estudiantes deben relacionar cada uno de los aspectos geograficos, dentro del recuadro.



Fuente: webardora.net

En la opción “Actividad”, los estudiantes pueden encontrar los distintos elementos:

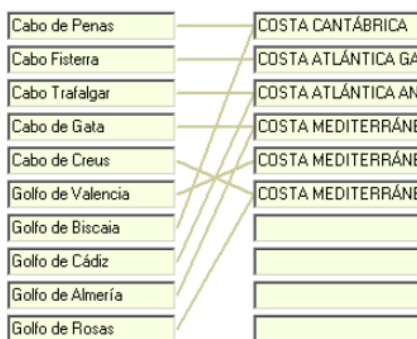


Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

Por default, la aplicación de Ardora marcará la casilla “Escribir datos”, con la finalidad de considerar las palabras que se relacionarán. De modo que, se llenará de forma automáticamente con el conjunto de palabras que los estudiantes requerirán y en seguida deberán de hacer clic en el botón “Match cells”, para efectuar el relacionamiento entre las distintas columnas. Para lo cual, los estudiantes tiene que hacer clic en una de las celas con las palabras



consideradas y en seguida sobre la celda indicada de la otra columna. De modo que, el software presentará una línea que unifica ambos bloques.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

Tal como se puede apreciar en la imagen, no es tan necesario que los estudiantes puedan asociar de una forma biyectiva, pero pueden vincular cada palabra con mas de un ítem en la otra columna.

En la misma medida, los estudiantes deben observar las 5 columnas para considerar los datos, por lo que tranquilamente pueden diseñar una actividad con distintas columnas interconectadas:

Los estudiantes tienen que unificar las palabras en mayúscula de la columna izquierda con la columna del medio y las mismas en la columna derecha. Las tres celdas no se unifican en la parte superior.

| NOME            | UNIDADE DE... | SÍMBOLO        |
|-----------------|---------------|----------------|
| metro           | masa          | l              |
| litro           | tempo         | m              |
| kilogramo       | lonxitude     | s              |
| segundo         | volume        | m <sup>3</sup> |
| grao centigrado | superficie    | Kg             |
| metro cadrado   | capacidade    | °C             |
| metro cúbico    | temperatura   | m <sup>2</sup> |

Fuente: webardora.net

Cuando se hayan considerados la mayoría de los datos y haber relacionado los distintos elementos, los estudiantes tienen la posibilidad de suprimir una determinada vinculación con el simple hecho de hacer clic en la fila específica de la tabla y utilizando el botón el botón de color rojo a la derecha:

|                   |                              |   |
|-------------------|------------------------------|---|
| Cabo de Penas     | COSTA CANTÁBRICA             | ⊖ |
| Cabo Fisterra     | COSTA ATLÁNTICA GALEGA       |   |
| Cabo Trafalgar    | COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA     |   |
| Cabo de Gata      | COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA    |   |
| Cabo de Creus     | COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ    |   |
| Golfo de Valencia | COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA |   |
| Golfo de Biscaia  | COSTA CANTÁBRICA             |   |

Fuente: webardora.net

## SECCIÓN 2

En el extremo izquierdo, los estudiantes pueden ajustar el diámetro (i) y el alto (ii) de la actividad considerada. Lo cual es bastante útil, pues en ocasiones las celdas pueden aparecer fuera del perímetro de trabajo de la actividad, dependiendo el establecimiento del tamaño, fuente y los elementos puntualizados, a continuación, se muestra un ejemplo:

Tamaño da actividade

600 x 340 pixels



Fuente: webardora.net

En la parte media, el estudiante podrá encontrar los elementos considerados continuamente:



Fuente: webardora.net

1. Los estudiantes pueden utilizar dichos elementos para concretizar la forma de los elementos.
2. Dichas opciones permiten al estudiante, definir el relleno de las respectivas celdas, una vez el presione sobre el cuadro; sólido y degradado en la parte central, superior e inferior.
3. Dentro de este apartado se determina la familia y el tamaño de fuente.
4. Los estudiantes pueden tranquilamente ajustar el ancho de las celdas que contiene el texto. Es puntual precisar de qué, la altura es ajustada de forma automática por Ardora, teniendo en consideración la fuente, el tamaño y la cantidad de caracteres introducidos.



5. Cuando activen esta casilla, se hará la compatibilidad de la actividad con los diferentes dispositivos.
6. Al presionar en esta casilla, los estudiantes obtendrán una sombra en todos los lados de la celda.

En la parte final, al extremo derecho utilizamos dos botones establecidos, para la selección de la modificación de la columna en un sentido aleatorio, o si quieren adecuar el orden las celdas en tanto editan la actividad.

Colocación inicial: \_\_\_\_\_

Aleatoria

Fija, igual ó diseñado

Fuente: webardora.net



## 2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

### 2.2.1. Software

El software esta vinculado con un conjunto organizado de indicaciones que le proporciona al hardware, respecto a que aspectos considerar, que hacer y de que manera efectuar las actividades. Por ejemplo la constituciones de los navegadores web, juegos y procesadores de texto.

### 2.2.2. Servidor

Un servidor esta relacionado con una dispositivo; laptop o computadora, que traslada un conjunto de informacion hacia otras computadoras mediante el uso de la red. Todas las veces que los estudiantes utilizan la internet, rapidamente busca todo los archivos almacenados en el servidor. Gran parte de las empresas hacen el uso de servidores de archivos locales, con la finalidad de almacenar y transferir contenidos.

### 2.2.3. Hardware

El hardware es la parte fundamental de la computadora, compuesto por una estructura fisica; como, las partes esenciales de la computadora. Ademas, tambien se consideran parte del hardware las partes internas de la computadora. En habidas cuentas, los estudiantes pueden apreciar, todos los elementos que pueden tocar fisicamente con las manos.



## 2.2.4. PCs

El dispositivo de esta naturaleza, ha iniciado con la IBM, intruducido en el año 1981. Posteriormente, gran parte de las companias empezaron a diseñar computadoras muy similares, denominados IBM PC. En la actualidad, dicho dispositivo es mas conocido como la computadora personal y por lo general incluye el software del sistema operativo Microsoft Windows.

## 2.2.5. Computadora

La computadora es considerado como un dispositivo de carácter electronico, que genera procesos de manipulacion de la informacion. Posee la plena capacidad de guardar, recuperar y el propio procesamiento de la informacion precisa. Los estudiantes, normalmente conocen como un dispositivo que sirve para redactar documentos, transferir hacia los correos electronicos, ademas de jugar y navegar por la web. Asi pues, la compuadora se puede utilizar de multiples formas y propositos educativos.

## 2.2.6. Programa de computadora

Un programa de computadora, esta referido a un conjunto de indicaciones que son utilizadas para la ejecucion de la computadora personal, con el proposito de cumplir una tarea en especifico, a partir del acceso a una red privada, o personal.



### CAPÍTULO III

#### PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

##### 3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

| 1MES  | ACTIVIDADES REALIZADAS   | TIEMPO   |
|-------|--|----------|
|       | <b>INICIAL</b>   |          |
| Abril | Se llevó a cabo una conversación directamente con el director de la I.E.S. para llevar adelante las sesiones planificadas.                   | 12 Horas |
|       | <b>INTERMEDIAS</b>   |          |
| Mayo  | Se procede con la aplicación del software ardora para generar motivación en el aprendizaje de los estudiantes durante las sesiones de clase. | 12 Horas |
|       | <b>FINAL</b>   |          |
| Junio | Se cumple satisfactoriamente.  | 12 Horas |



3.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE

1) DATOS INFORMATIVOS:

- D.R.E. : Puno
- U.G.E.L. : Melgar
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Nuestra Señora de Altigracia
- ÁREA : Ciencias sociales
- GRADO Y SECCIÓN : 3ro de Secundaria "C"
- HORAS SEMANALES : 04
- DOCENTE : Hernán Charca Quispe

2) NOMBRE DE LA UNIDAD:

"Época absolutista"

| APRENDIZAJES ESPERADOS                 |  |   |
|--|--|---|
| COMPETENCIAS                           | CAPACIDADES  | INDICADORES   |
| Construye interpretaciones históricas. | Pensamiento crítico respecto distintas fuentes.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diferentes fuentes para indagar respecto a un concreto proceso histórico y hace las consultas sistemáticas.</li> <li>• Vincula información en relación a la época absolutista.</li> </ul>  |
|  | Comprende e identifica el periodo histórico y utiliza componentes temporales.              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detalla diferentes tipos de eventualidades que duraron en un lapso de tiempo histórico.</li> <li>• Reconoce imperios asiáticos y sus especificaciones importantes.</li> <li>• Vincula los modos de gobierno detallando los espacios geográficos.</li> </ul>  |
|  | Constituye explicaciones históricas e identifica aspectos vitales de procesos importantes. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica nociones que han sido dinámicos en el proceso histórico; monarquía, socialismo, democracia.</li> <li>• A través de evidencias múltiples promueve argumentaciones históricas en relación a problemas históricos.</li> <li>• Genera hipótesis que argumentarían problemas históricos.</li> <li>• Identifica la forma de de explicación a situaciones de la actualidad a raíz de procesos del pasado.</li> </ul> |



| CAMPO TEMÁTICO  |  |   |  |
|---|--|---|--|
| El Absolutismo en Europa  |  |   |  |
| PRODUCTO  |  |   |  |
| Friso cronológico sobre la ilustración  |  |   |  |
| EVALUACIÓN  |  |   |  |
| SITUACIÓN DE EVALUACIÓN   | COMPETENCIAS                           | CAPACIDADES   | INDICADORES  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Friso cronológico. /Rúbrica</li> </ul> | Construye interpretaciones históricas. | Interpreta diversas fuentes a través del pensamiento crítico.                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa fuentes escritas para indagar respecto a un concreto proceso histórico de manera sistemática.</li> </ul>  |
|   |  | Entiende el tiempo histórico y dispone dimensiones temporales,                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detalla diferentes tipos de duración, que poseen los sucesos históricos.</li> </ul>   |
|   |  | Desarrolla explicaciones históricas identificando la relevancia de procesos históricos concretos. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica la manera correcta de como los pensamientos influyen en los sucesos históricos.</li> <li>• Identifica grados de similitud entre ciertos aspectos de las poblaciones actuales, además del estilo de vida, como hechos relevantes.</li> <li>• Explica los comportamientos de las personas y grupos sociales, a partir de preceptos culturales de la época.</li> </ul> |

| MATERIALES Y RECURSOS   |
|---|
| <b>Recursos para el docente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de Educación (2015). Ruta de Aprendizaje de Historia, Geografía y Economía VII.</li> <li>• Ministerio de Educación (2012). Manual para el Docente 2. Lima: Editorial Santillana.</li> </ul>  |
| <b>Recursos para el Estudiante:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de Educación. (2012). 3 Historia, Geografía y Economía. Lima: Editorial Santillana.</li> <li>• Ministerio de Educación (2012) Formación Ciudadana y Cívica. Lima2: Editorial Santillana.</li> <li>• Grupo Planeta De Agostin. (2013). Érase una vez el hombre, volumen 18. Lima: Planeta Perú. Del módulo de Biblioteca Escolar 2015.</li> <li>• Software ARDORA</li> </ul> |

**Fuente: Ministerio de Educación**

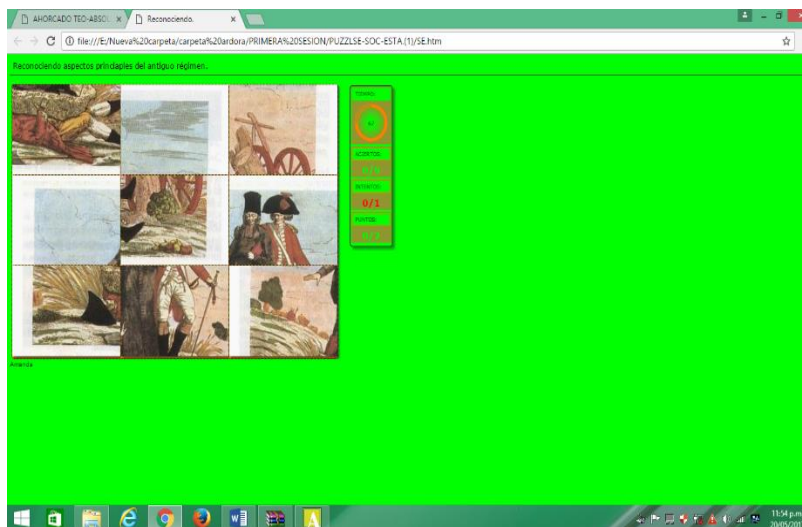
### 3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE

#### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

##### ACTIVIDAD: Gráfico "Puzzle"

Los estudiantes del 3er grado de educación secundaria de la sección "C", aseguran su participación de forma activa en relación a la temática de, "La época absolutista", para lo cual hacen el uso efectivo de la aplicación Ardora, con la actividad gráficos "Puzzle" considerando el procedimiento que se describe a continuación:

- a. El docente precisa la actividad Puzzle a través de una imagen del estado llano, con la finalidad de ordenar y de inmediato solicita algunas opiniones.



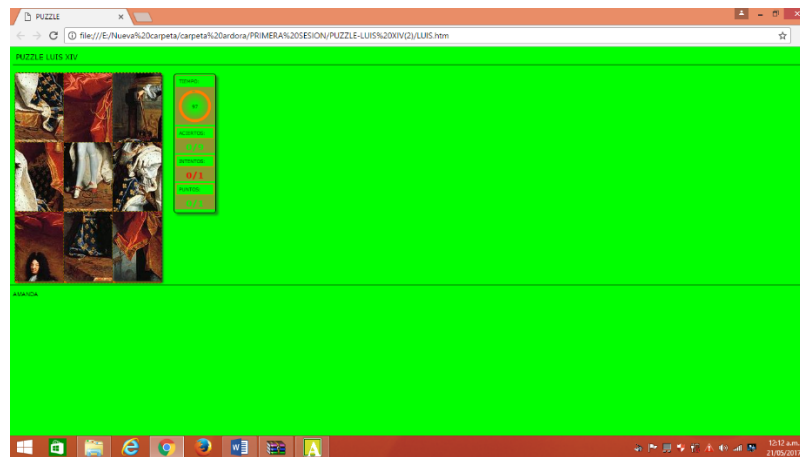
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

- b. El docente hace la búsqueda de la participación de los educandos; ordenar adecuadamente el Puzzle y puedan identificar si la imagen corresponde a la nobleza, ciervo o pueblo.



Fuente: webardora.net

- c. Los estudiantes siguen armando distintas imágenes como la que se aprecia a continuación de "LUIS XIV" haciendo el uso del aplicativo Ardora, a ello, los educación se encuentran bastante interesados y atentos a la actividad interactiva.



Fuente: webardora.net

### SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

#### ACTIVIDAD: Álbum de Ardora

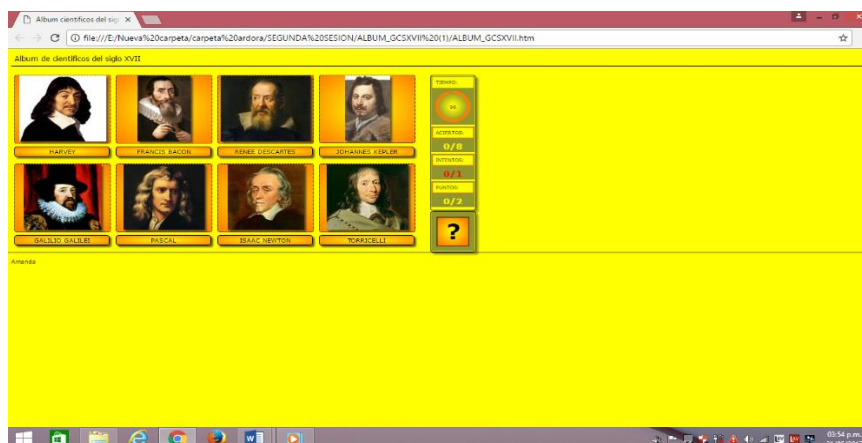
El docente utiliza de nuevo la aplicación Ardora, presentando notablemente las imágenes; planteando el tema de “Revolución científica”.

- El docente con a través de la pizarra como herramienta de apoyo, efectiviza una explicación concisa respecto a la revolución científica generada en el siglo XVII, para luego intercambiar opiniones con los estudiantes con la actividad del álbum de Ardora. Tal como se aprecia a continuación.



Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

- El docente aprecia la participación conjunta de los educandos, a partir de la explicación dada por el docente, de una forma emotiva, a través del aplicativo Ardora; el docente promueve la retroalimentación de la temática postulado ya previamente.



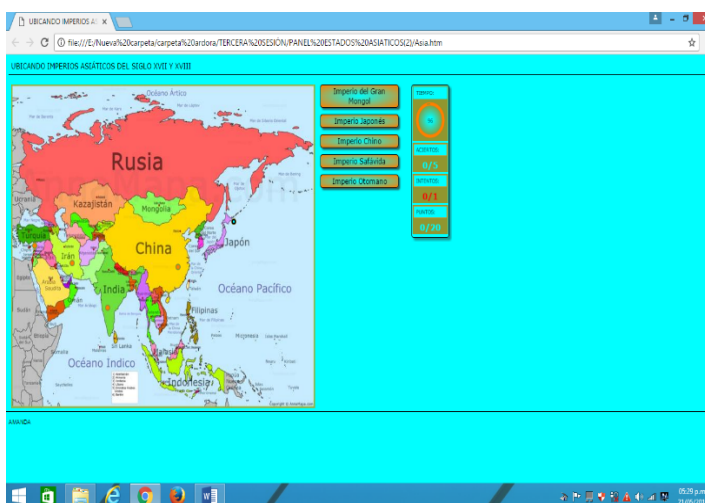
Fuente: [webardora.net](http://webardora.net)

### SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

#### ACTIVIDAD: Con panel grafico

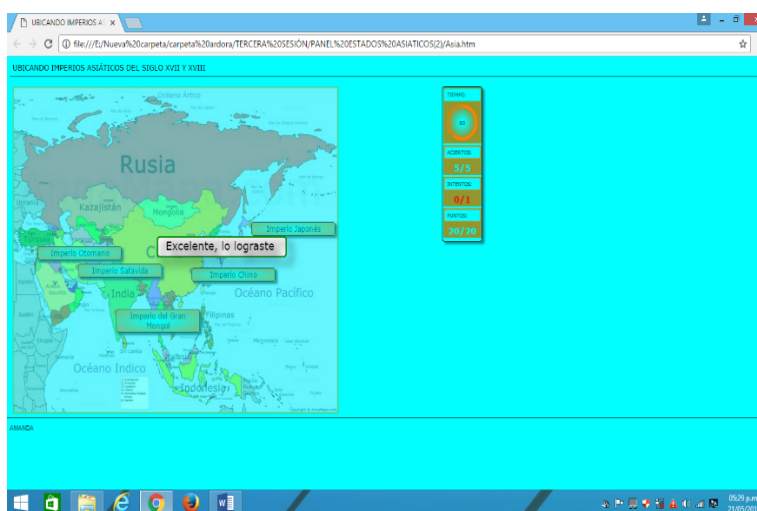
El docente comienza con un saludo afectuoso a todo los alumnos, pidiendo amablemente se puedan ubicar en el mapa del continente asiático; los imperios resaltantes, en la misma medida, el docente enfatiza las ideas sobre Asia en el siglo XVII.

- a. El docente, a partir del uso de la aplicación de Ardora, muestra la imagen siguiente:



Fuente: webardora.net

- b. El docente hace participar a todo los educandos sin excepción alguna, con el fin de ahondar la temática, el docente ha constituido actividades en la cual convierte los mapas en medios de interacción, lo que fortalece indudablemente el aprendizaje de los educandos, gracias a la implementación del software Ardora.



Fuente: webardora.net



## 3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

1. Los educandos han conseguido captar de gran forma las temáticas estudiadas.
2. El docente llega al estudiante de una manera interactiva, generando una atención debida durante la realización de las sesiones de clase.
3. Los estudiantes denotan que la efectivización del curso es sumamente divertida, debido a que mientras van jugando, arman los rompecabezas.
4. La aplicación de Ardora ha fortalecido adecuadamente el aprendizaje de los educandos, ello debido a la creación de actividades pertinentes.
5. Ardora ha contribuido en la mejora de la participación estudiantil.
6. Ardora ha facilitado el auto conocimiento mediante el feed back.
7. Los estudiantes se han convertido en agentes creativos, elevando sus niveles de aprendizaje.



## CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Se promovió la aplicación del Software Ardora, de esta manera se ha motivado el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales, a partir de la creación de actividades interactivas y abiertas, generando el pensamiento crítico, además de la participación proactiva de los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Alta Gracia" - Ayaviri, 2021.
- SEGUNDA.** Se escogió actividades pertinentes en la aplicación de Ardora, con lo cual se ha impulsado enormemente a los educandos en su proceso de aprendizaje en el área de ciencias sociales, mediante la creación de actividades con contenidos personalizados, considerando los mecanismos sencillos de asimilación de conocimientos en los estudiantes del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Alta Gracia" - Ayaviri, 2021.
- TERCERA.** Se desarrolló las sesiones planificadas de aprendizaje, permitiendo organizar adecuadamente las actividades para llegar al estudiante adecuadamente con mayor creatividad, siendo una ayuda efectiva debido a que no requiere de bastante conocimiento en el área de ciencias sociales de la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Alta Gracia" - Ayaviri, 2021



## SUGERENCIAS

- PRIMERA.** A los docentes que puedan promover la implementación de la ampliación de Ardora, con el propósito de motivar el aprendizaje de los educandos en las diversas áreas de la educación secundaria, con la misma tengan la posibilidad de llegar a los estudiantes innovando permanentemente metodologías pedagógicas; debido a que este software permite generar mayor creatividad e interactividad, para mejorar el nivel del estudiante del tercer grado "C" en la Institución Educativa Secundaria "Nuestra Señora de Alta Gracia" - Ayaviri, 2021.
- SEGUNDA.** A las instituciones educativas de nivel secundario, puedan desarrollar actividades de capacitación de los docentes y estudiantes en el manejo de distintos softwares como Ardora, que contribuyan en la enseñanza y aprendizaje de las temáticas de estudio, incentivando a la creación de actividades digitales propias.
- TERCERA.** A la UGEL a promover la aplicación de los medios digitales para desarrollar las sesiones educativas planificadas; de la misma forma considere la especialidad de los docentes en el manejo de los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas, con el propósito fundamental que proporcione ayuda al docente la mejora de sus competencias académicas.



## REFERENCIAS

- Alcazar, T. (2012). Maneras de llegar al estudiante - enseñanza Profesores del área de Ciencias Sociales. p. 12-13
- Brown, A. L. (2016). Transferencia de aprendizaje. Cómo aprenden las personas: cerebro, mente, experiencia y escuela (págs. 51–78).
- Bejarano, B. (2017). Las maquinas como centro de aprendizaje (Serie Ellis Horwood sobre computadoras y sus aplicaciones).
- Caranza, S. (2016). Ambientes adecuados y laboratorios interactivos en computación, 18 (1), 11-14.
- Gamaliel, S. (2020). Era digital en los tiempos de pandemia. p. 34-35.
- Hurtado, R. M. (2013). Tecnología instrucciones con fines académicos en la era digital Web 2.0 e investigación en el aula: ¿Qué camino debemos tomar ahora? Investigador educativo, 38 (4), 246-259.
- Meadows, J. (2012). Curso gratuito en línea: nueve principios para la excelencia en la enseñanza basada en la web. Revista de aprendizaje y tecnología, 34 (1).
- Castañeda, P.; Pimienta, M. (2016). Como aplicar tecnología pura y constante: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar. Educación y educadores, 12 (2).
- Páramo, E. (2014). El papel de la Web 2. 0 herramientas en el aprendizaje colaborativo El papel de la Web 2. 0 herramientas de aprendizaje colaborativo. Metodología. Nueva York.
- Zavala, P. y Fisher, D. (2010). Enseñanza y aprendizaje de la alfabetización con tecnología. Mejora de la lectura. 40 (2), 63-70



ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 12/09/2023

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: HERNAN CHARCA QUISPE

Dirección: Jr. Puno Nº 633 - Ayaviri

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte Nº: 01556660

Teléfono: 955631375 email: eduanchaq@gmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte Nº: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: \_\_\_\_\_

Escuela Profesional o Mención: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Título o Grado Académico a optar: COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Asesor: \_\_\_\_\_

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: \_\_\_\_\_

ARDORA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO C EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA NUESTRA SEÑORA DE ALTAGRACIA – AYAVIRI, 2021

Palabras claves, (3 a 5 términos): \_\_\_\_\_

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1, 2</sup>?

1

<sup>1</sup> Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

<sup>2</sup> Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller     Título     2da Especialidad     Maestría     Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.  
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_  
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo  
 No autorizo



**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG22

Firma de Autor



huella digital

12 DE SEPTIEMBRE DEL 2023

Fecha