



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



TRABAJO ACADÉMICO
APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL
PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024

PRESENTADO POR:
WASHINGTON FLORES TICONA
PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

JULIACA – PERÚ

2026



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL
PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024**

PRESENTADO POR:

WASHINGTON FLORES TICONA

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

APROBADO POR:

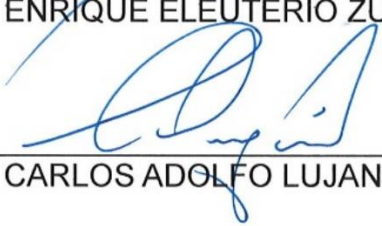
PRESIDENTE

:


Dr. ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA

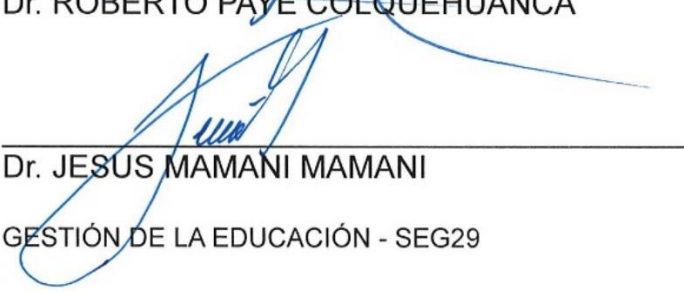
SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA

ASESOR

:


Dr. JESUS MAMANI MAMANI

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA

"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 004 - 2026-D-SEP-EPG-UANCV/J

Juliaca, 14 de enero del 2026

VISTOS:

El expediente N° 2026-C-1331, presentado por el (la) Egresado (a), **FLORES TICONA WASHINGTON**, quien solicita nominación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Egresado (a), **FLORES TICONA WASHINGTON** con DNI. **40182627**, con número de matrícula **131125015**, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico titulada: **APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024** para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez";

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **Comité de investigación**;

Que, mediante **Resolución Directoral N°001-2025-SEP-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) con Resolución Directoral N° 243-2025-SEP-EPG/UANCV se APRUEBA Y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN titulada: APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024** la misma que pertenece a la línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° **0000140** de fecha 14 de enero del 2026 se nombra jurados de tesis conforme a lo detallado en el acta.

Que, conforme al Artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de la actualidad y de alto valor científico; 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. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la Sustentación Presencial del informe final de la investigación (Trabajo Académico), del (a) Egresado (a), **FLORES TICONA WASHINGTON**, para optar el título de **SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa del Trabajo Académico a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	:	Dr. ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA
Primer Miembro	:	Dr. CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA
Segundo Miembro	:	Dr. ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA
Asesor	:	Dr. JESUS MAMANI MAMANI

ARTÍCULO TERCERO. - El proceso de la Sustentación del Trabajo Académico en mención, se llevará a cabo:

Fecha	:	Lunes, 19 de enero del 2026
Hora	:	10:00 am.
Local	:	Aula N° 207 – CC3 SEGUNDO PISO - UANCV

ARTÍCULO CUARTO. - El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Enrique Eleuterio Zuñiga Medina
DIRECTOR (e)

Cc./Arch.EPG (1)
Informado (1)



TESIS UANCV

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 255-2025-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 14 de octubre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° **2025-5045**, del (la) egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON** con DNI N° **40182627** código de matrícula N° **131125015**, quien solicita **cambio del ASESOR** del Informe Final de la Investigación (**Trabajo Académico**), Titulado: **APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024** con Línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29**, para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON**, solicita el **CAMBIO DEL ASESOR** del Informe Final de la Investigación (**TRABAJO ACADÉMICO**), de la **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 243-2025-SEP-EPG/UANCV**, en el que se le asignó como **ASESOR** al (a) Dr. **SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**, el mismo que se cambia por **no tener vínculo laboral** con la UANCV;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R;

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** del Informe Final de la Investigación (**TRABAJO ACADÉMICO**);

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico) del **ASESOR (A): Dr. JESUS MAMANI MAMANI**; y

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 675-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04 o 05) Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado;

En uso de las atribuciones a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. – ACEPTAR EL CAMBIO DEL ASESOR de la **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 243-2025-SEP-EPG/UANCV**, del **INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO)**, para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. – RECONOCER como **ASESOR** al (a) Dr. **JESUS MAMANI MAMANI**.

ARTÍCULO TERCERO. – RATIFICAR LA APROBACIÓN DEL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO), para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA** con Línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29**.

ARTÍCULO CUARTO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Dr. Javier Romulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

Cc. /Cargo [01]
Archivo [01]
Interesado [01]



TESIS UANCV

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 243-2025-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 19 de agosto del 2025

VISTOS:

El Expediente N° 2025-005804 de fecha 13 de mayo del 2025, el (la) egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON**, con DNI N° 40182627 código de matrícula N° 131125015, quien solicita Revisión de Informe Final de la **Propuesta del Trabajo Académico**; acorde al Informe N° 675-2025-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04) **Ficha de Opinión del Informe Final de la Propuesta del Trabajo Académico** de fecha 11 de agosto del 2025, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de Investigación Científica, Tecnológica y Humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2025-005804, el (la) egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON**, solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Propuesta del Trabajo Académico titulado: **APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSITUACIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024**, Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29**, para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Propuesta del Trabajo Académico.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el **Informe Final del Trabajo Académico** del **ASESOR (A): Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**, y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 675-2025-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de Propuesta del Trabajo Académico** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA PROPUESTA DE TRABAJO ACADÉMICO para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSITUACIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024**, presentado por el (la) Egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como **ASESOR(a): Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Javier Rómulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

DIRECCIÓN EPG, INTERESADO



TESIS UANCV

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 001-2025-SEP-EPG-D/UANCV

Juliaca, 06 de enero del 2025

VISTOS:

El Expediente N°2024-014899 presentado por el (la) Egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON** con DNI N°40182627 código de matrícula N°131125015 quien solicita Revisión de propuesta de Investigación y el **INFORME N°01225-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02) Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación** fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-014899 el (la) Egresado (a): solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación Titulado:

APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024 Línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG22**, para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** a la propuesta de investigación.

Que, el director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del **ASESOR** el (la) **Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA** quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración de la Propuesta de Investigación de acuerdo a la **DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N°01225-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación"** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Titulado: **APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **FLORES TICONA WASHINGTON** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RECONOCER, como **ASESOR** el (la) **Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCH/SEPS.
LWCCmha



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Yanceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)



WASHINGTON FLORES TICONA

APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE...

Trabajos de Maestria para Repositorio 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::13016:605369599

Fecha de entrega

7 jul 2026, 12:03 GMT-5

Fecha de descarga

7 jul 2026, 14:05 GMT-5

Nombre del archivo

T036_40182627_S.docx

Tamaño del archivo

16.0 MB

91 páginas

12.187 palabras

70.546 caracteres



12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos complementarios

TÍTULO	
APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	WASHINGTON FLORES TICONA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40182627
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-6547-3524
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y Apellidos	ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02419543
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4793-9053
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01213364
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-5596-3435



Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02145441
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8237-5735
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	Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ANTONIO DE PUTINA Distrito: PEDRO VILCA APAZA -15.0634846, -69.881351 URL Maps https://maps.app.goo.gl/4TjEorVmLRZTxAK9 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024 – 2025
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html	
- Librería	

UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADOM.Sc. Julio C. Chucunya Zaga
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPO.



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 30/01/2026

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: WASHINGTON FLORES TICONA

Dirección: Jr. La Cultura Nro 216 – San Miguel – San Román

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40182627

Teléfono: 984341675 email: floresw01@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: ESCUELA DE POSGRADO

Escuela Profesional o Mención: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

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

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☐ Tesis ☐ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ Trabajo Académico ☒

Título: APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aulas virtuales, innovación pedagógica, tecnología informática

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

2

¹ 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.

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



DEDICATORIA

A mi familia por incentivar moral y
éticamente en mi formación
profesional.



AGRADECIMIENTO

La Escuela Posgrado brindar
oportunidad de prepararme
profesionalmente en una Segunda
Especialidad.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
1.1.1. Lugar de ejecución.....	1
1.1.2. Duración.....	1
1.1.3. Número de alumnos.....	1
1.1.4. Responsable	1
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2.1. A nivel internacional.....	2
1.2.2. A nivel nacional	2
1.2.3. A nivel regional.....	3
1.3. PROBLEMA.....	4
1.3.1. Problema principal	4
1.3.2. Problemas específicos	4
1.4. HIPÓTESIS.....	4
1.4.1. Hipótesis general	4



1.4.2. Hipótesis específicas	4
1.5. JUSTIFICACIÓN.....	5
1.5.1. Justificación teórica.....	5
1.5.2. Justificación práctica	6
1.5.3. Justificación metodológica	6

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS.....	8
2.1.1. Objetivo general	8
2.1.2. Objetivos específicos	8

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. ANTECEDENTES.....	9
3.1.1. A nivel internacional	9
3.1.2. A nivel nacional	10
3.1.3. A nivel regional.....	10
3.2. MARCO TEÓRICO	11
3.2.1. VARIABLE 1: TECNOLOGÍA INFORMÁTICA.....	11
3.2.1.1. Nueva tecnología informática	11
3.2.1.2. Herramientas de tecnología informática	12
3.2.1.3. Servicios de tecnología de plataforma virtual	14
3.2.2. VARIABLE 2: AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA	15
3.2.2.1. Interacción educativa del aula virtual	15
3.2.2.2. Materiales educativos en el aula virtual	16



3.2.2.3.	Actividades académicas en aula virtual	17
3.2.2.4.	Socializando entre alumnos en aulas virtuales	19
3.2.2.5.	Recursos en el aula virtual	20
3.2.2.6.	Ambiente electrónico en el aula virtual	20
3.2.2.7.	Multimedia en la educación virtual	21

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1.	PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO.....	22
4.1.1.	UNIDAD DIDÁCTICA	22
4.1.2.	Métodos aplicados a la investigación	44
4.1.3.	Población.....	45
4.1.4.	Muestreo	47
4.2.	RESULTADO	53
	CONCLUSIONES.....	56
	RECOMENDACIONES	57
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA.....	58
	ANEXOS.....	64



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población total estudiantes ies general	45
Tabla 2 Muestra alumnos tercer grado ies general	47
Tabla 3 ¿Para que se utiliza los textos digitales en la innovacion pedagogica?	48
Tabla 4 ¿Para que se emplea la tecnologia informatica en aulas virtuales de innovacion educativa?	50
Tabla 5 ¿En qué casos se utiliza la investigacion documental?	52



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Población total estudiantes ies general	46
Figura 2 Muestra alumnos tercer grado ies general	47
Figura 3 ¿Para que se utiliza los textos digitales en la innovacion pedagogica?	49
Figura 4 ¿Para que se emplea la tecnologia informatica en aulas virtuales de innovacion educativa?	51
Figura 5 ¿En qué casos se utiliza la investigacion documental?	53



RESUMEN

El trabajo académico de la aplicación tecnológica informática en aulas virtuales de innovación pedagógica realizado con estudiantes de tercer grado. El trabajo de campo ha sido más importante para abstraer el acopio de datos y ser utilizado en las sesiones de aprendizaje. Para desarrollar el trabajo de investigación hemos tomado de la población de 80 estudiantes solamente tercer grado, sección única, con 20 alumnos: 07 varones y 13 mujeres.

En el Desarrollo de trabajo hemos desarrollado una Unidad Didáctica y tres sesiones aprendizaje.

La tabla 03 hemos reportado acciones concernientes a la utilidad de textos digitales de la innovación pedagógica. 70% encuestados manifiestan que los textos digitales se utilizan para preparar las diapositivas para desarrollar las sesiones de aprendizaje.

Mientras que en la Tabla N° 04 hemos desarrollado el empleo de la tecnología informática, 40% encuestados indican se utilizan para consolidar y entrelazar conexiones digitales a través de las TIC.

La tabla N° 05 el tema novedoso ha sido investigación documental etnográfica, 50% reportan utilizar esta técnica los temas de nuestra realidad para preparar diapositivas y aplicar en la enseñanza de nuevos saberes.

Palabras claves: aulas virtuales, innovación pedagógica, tecnología informática.



ABSTRACT

The academic work of the computer technology application in virtual classrooms of pedagogical innovation carried out at the Pedro Vilcapaza Alarcón General Secondary Educational Institution with third grade. Field work has been more important to abstract the data collection and be used in the learning sessions. To effectively develop the work we have taken from the 80 students that make up the total population of the Educational Institution, only third grade, single section, with 20 students: 07 men and 13 women.

In the Development of work we have developed a Didactic Unit and three learning sessions.

Table 03 we have reported actions concerning the usefulness of digital texts of pedagogical innovation. 70% of respondents say that digital texts are used to prepare slides to develop learning sessions.

While in Table No. 04 we have developed the use of computer technology, 40% respondents indicate that it is used to consolidate and intertwine digital connections through ICT in the teaching-learning process.

And, in table No. 05, the novel topic has been ethnographic documentary research, 50% report using this technique on topics of our reality to prepare slides and apply in the teaching of new knowledge.

Keywords: virtual classrooms, pedagogical innovation, computer technology.



INTRODUCCIÓN

La autorización de la ejecución del presente trabajo académico otorgado bajo la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 001-2025-SEP-EPG-D/UANCV (06 de enero del 2025) hemos ejecutado en bases a nuestra Propuesta de Trabajo Académico.

Dos décadas del siglo pasado, la tecnología informática ha entrado una etapa de revolución de la digitalización a velocidad de atención educativa mediante la técnica de aulas virtuales. Cuando se presentó la pandemia de Coronavirus COVID 19 se ha enfatizado más en este modelo de enseñanza a nivel nacional mediante el enfoque a distancia que no ha tenido buenos resultados por falta de la instalación de equipos de tecnología informática, carencia de energía eléctrica en lugares inhóspitos y reducido capacitación y especialización del manejo de la informática.

En la Unidad Didáctica se ha desarrollado el tema "Elaboramos dominios y competencias de información en aulas digitales de innovación pedagógica". Como competencias hemos definido el siguiente enunciado: "Conoce y comprende los contenidos para mediar un buen aprendizaje". Esta Unidad Didáctica presenta las denominaciones de las tres sesiones de aprendizaje.

La primera sesión trata del "Trabajo de textos digitales en aula de innovación pedagógica". Hoy en día en todas las instancias de la sociedad estamos obligados a conocer y manejar la computadora y sus derivados en hardware y software. En la table 03, 70% de encuestados indican que los textos digitales se utilizan para preparar las diapositivas para desarrollar sesiones de aprendizaje.

La Segunda sesión corresponde tabla N°04 se ha desarrollado el tema "Tecnologías informáticas en aulas virtuales de innovación educativa". Hecha el



reporte del trabajo de campo mediante la encuesta donde 40% manifiestan consolidar el aprendizaje con una visión de innovación pedagógica.

Tercera sesión corresponde "Investigación documental etnográfica de aulas virtuales de innovación pedagógica", 50% manifiestan este tipo de trabajo se debe realizar en todas las instituciones educativas a fin de valorar los hechos históricos, valores de nuestra identidad étnica, diversidad de la flora y fauna local para realzar y difundir mediante la tecnología informática nuestras realidades.

Nuestra investigación se divide en cuatro capítulos:

Capítulo I: presentamos Aspectos generales.

Capítulo II: Enunciamos los objetivos de la investigación etnográfica.

Capítulo III: Desarrollamos la Fundamentación teórica, eje de la investigación.

Capítulo IV: Planificación, ejecución y resultado a través de sesiones de aprendizaje.

Como apéndice están las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Aplicación tecnológica informática en aulas virtuales de innovación pedagógica en alumnos de tercer grado de la Institución Educativa Secundaria General Pedro Vilcapaza Alarcón Ayrampuni 2024.

1.1.1. Lugar de ejecución

Institución Educativa Secundaria general Pedro Vilcapaza Alarcón, distrito de Pedro Vilca Apaza con su capital Ayrampuni, Provincia de San Antonio de Putina - Puno

1.1.2. Duración

07 de octubre de 2024

15 de diciembre de 2024

1.1.3. Número de alumnos

Varones: 07 estudiantes

Mujeres: 13 estudiantes

Total: 20 estudiantes

1.1.4. Responsable

Washington Flores Ticona

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. A nivel internacional

La primera década del presente siglo XX, Shannon y Weaver (2018) se ha puesto como innovación la definición aproximada del léxico "*información*" en la tecnología informática. Después de realizar trabajos de campo y experiencias que bastó ordenar las incertidumbres de la utilización del término adecuado para la tecnología informática.

La tecnología de la información ha reemplazo a los antiguos telégrafos y carta que para el lugar de remisión demoraba mucho tiempo, ahora con esta tecnología la comunicación y la información se ha convertido más eficaz y rápido para llegar al destinatario por vía virtual. La diversidad de tipologías de información cada día se va aumentando las novedades para brindar diferentes tipos de mensajes, que constituye incorporar a las redes digitales una infinidad de datos mediante una serie de estrategias e innovados dispositivos en el sistema tan extenso de la transmisión y recepción de datos que la humanidad necesita.

1.2.2. A nivel nacional

En el Perú, en 2020, Ralph W. L. Hartley, especialista en la informática dio un vuelco transformacional en la implementación de la innovadora tecnología muy utilizado en diferentes instancias de las dependencias del estado y privado, era de urgencia necesidad señalar la construcción de orientaciones científicas para el buen uso de los dispositivos inherentes de la tecnología, que permita ofrecer lineamientos específicos del empleo suficiente en la innovación pedagógica. En los años de 2003 Hartley y Mac Kay descubrieron las formas cómo producir el uso de dispositivos mediante signos informáticos enviando el



mensaje mediante textos digitales a tiempo récord a grandes distancias del universo terrestre.

Después de procesar las primeras experiencias, Shannon y Weaver sistematizan la información mediante un sistema electrónico donde se logra obtener buena cantidad de conocimientos mediante el control digital para alcanzar la definición de la *informática* en el Perú.

1.2.3. A nivel regional

La aplicación de la moderna tecnología educativa todavía no ha llegado en su plenitud a las Institución Educativa de todos los niveles y modalidades a nivel regional, en las grandes ciudades, con la influencia de la energía se han implementado aulas virtuales con capacitación técnica del manejo de la tecnología a los docentes; pero en el medio rural tienen a duda penas dos a tres computadoras por Institución Educativa, no es suficiente innovar el sistema educativo vía tecnología informática.

Pasado dos decenios del presente siglo necesitamos implementación generalizada de plataformas tecnológica informática para regular aprendizajes mediante aula interactivas.

La plataforma informática coadyuva potencialmente en la labor educativa en todos los niveles del sistema educativos se emplea los módulos del sistema de hardware o software que son herramientas tecnológicas compatibles estandarizados en su aplicación.

Las plataformas digitales están diseñadas para implementar un trabajo rápida y rentable en cualquier campo del desarrollo institucional ya sea pública y privada. Este nuevo tipo de información ayuda bastante en el aprendizaje mediante la tecnología interactiva los nuevos saberes es muy rápido, es una



herramienta telemática que facilitan poderosamente el nivel de adquisición de la información.

1.3. PROBLEMA

1.3.1. Problema principal

¿Cómo percibe académicamente la aplicación de la informática en el proceso de innovación pedagógica en alumnos de tercer grado de la Institución Educativa General Pedro Vilcapaza Ayrampuni 2024?

1.3.2. Problemas específicos

¿Qué beneficios trae la aplicación la informática en aula virtual en alumnos tercer grado Institución Educativa General Pedro Vilcapaza Alarcón Ayrampuni 2024?

¿Qué criterios pedagógicos se maneja en el monitoreo y evaluación aplicación tecnología informática en alumnos del Colegio General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni 2024?

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general

Aplicación de tecnología informática en aula virtual de innovación pedagógica en la formación integral de alumnos tercer grado Colegio General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni 2024.

La aplicación de las TIC. En los alumnos y docentes es regular.

1.4.2. Hipótesis específicas

Los beneficios de tecnología informática de innovación pedagógica Institución Educativa General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni 2024.

Los beneficios de la tecnología en aulas virtuales de innovación.



Los criterios pedagógicos empleados en el monitoreo de evaluación de la tecnología en aulas virtuales de innovación pedagógica Colegio General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni 2024.

Los criterios pedagógicos utilizados en el monitoreo y evaluación de la tecnología en las aulas virtuales de innovación pedagógica del Colegio General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni *se aplican de manera pertinente y sistemática*, ya que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el logro de competencias en los estudiantes.

Dichos criterios consideran aspectos fundamentales como la planificación pedagógica, la adecuación de los recursos tecnológicos al contexto educativo, la interacción docente–estudiante, el uso de estrategias metodológicas activas y la evaluación formativa. Asimismo, el monitoreo permite verificar que la tecnología no se emplea únicamente como un medio instrumental, sino como una herramienta pedagógica que favorece la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

En este sentido, el uso de criterios pedagógicos claros en el proceso de evaluación tecnológica *contribuye a mejorar la calidad educativa*, fortalecer las prácticas docentes y garantizar un uso eficiente e innovador de las aulas virtuales, alineándose con los objetivos institucionales del colegio; Que es buena.

1.5. JUSTIFICACIÓN

1.5.1. Justificación teórica

En el desarrollo de sesiones de aprendizaje con el apoyo previsible tecnológico de aulas virtuales han sido observadas detenidamente por especialistas del área de la computación de las UGELs y Dirección Regional, de Educación durante las visitas de monitoreo de la aplicación de esta modalidad

de trabajo de la tecnología en las instituciones superiores de formación inicial de magisterio han sido adiestrados y capacitados en el manejo teórica de los lineamientos teóricos de la atención de tecnología informática en la Formación como docentes de Educación.

1.5.2. Justificación práctica

En la actualidad, la plataforma tecnológica informática, en todas las dependencias estatales y privadas se ha convertido como una fuente de uso de primera mano, es probable que con el devenir del tiempo será más rápido como el teléfono inteligente; es decir, mediante la comunicación a través de diapositivas la capacidad de interconectar a través de la innovación del sistema de software la plataforma educativa tecnificada será más dúctil y exigente.

La innovación de la plataforma virtual a través del sistema informático de software constituye cómo encontrar la información navegadores en el Web a través de plataformas de aulas virtuales posibilitan el desarrollo de aprendizajes en la interacción plena entre el profesor y los estudiantes.

1.5.3. Justificación metodológica

Las aulas tradicionales eran físicamente docentes-alumno, sin apoyo tecnológico. Ahora se han convertido en una herramienta de tronco curricular. Las videoconferencias, los foros y chats son útiles para el docente y estudiantes en el intercambio de experiencias con otras sociedades y culturas.

La formación profesional que recibe el estudiante es de tipo socializador, existen vías interconectadas entre la oferta y demanda a nivel internacional.

Si las aulas virtuales están diseñadas para aplicar de una metodología tipo interactiva donde en los últimos años del presente siglo está ofreciendo ventajas



muy declarativas que permiten a los estudiantes utilizar procedimientos adecuados en su formación integral.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. Objetivo general

Aplicar la tecnología informática y aula virtual de innovación pedagógica en el aprendizaje en alumnos de tercer grado de la Institución educativa General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni, 2024.

2.1.2. Objetivos específicos

Determinar beneficios de aplicación tecnología informática en aula virtual de innovación pedagógica en la formación de estudiantes tercer grado Institución Secundaria General Pedro Vilcapaza Ayrampuni, 2024.

Propiciar criterios pedagógicos la investigación documental etnográfica para resaltar hechos históricos dejados por personalidades con identidad, representabilidad y la técnica de insertar los textos digitales a los procesadores de la tecnología informática para preparar las diapositivas para un buen aprendizaje de saberes en todas las instituciones educativas.

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. ANTECEDENTES

3.1.1. A nivel internacional

Lan y Way (2020), creador de Word, de Redes informáticas que ha cambiado drásticamente en el modelo de la penetración de la tecnología y la cultura cibernética, donde era los tiempos de inicio de la tecnología informática y comunicación como "*mediador de los aprendizajes*". La misión de esta creación consiste en transmitir las en tiempo récord aprendizajes suficientes para localizar lugares apropiadas para conversar en forma voluntaria.

Kotabe (2018), creador de Google. Mediante este enfoque tecnológico el docente- prevé temas de la planificación curricular para desarrollar las sesiones con el apoyo de cartas diapositivas buen función a las necesidades que requieren los estudiantes. El proceso de enseñanza se prevé las características propias que presenta la identidad de interpretación en base a códigos y glifos para transcribir a descubrir su origen en la adscripción institucional.

Rammert, (2020), creador de la *Tecnología de la información*. El docente no se designa en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje como una figura irremplazable, es en miembro de la acción educativa que maneja todas las teorías, técnicas y metodologías del proceso de convicción de conocimientos. El

docente aplica, con libertad, las nuevas innovaciones pedagógicas adscritas los contenidos, métodos, técnicas o instrumentos que ofrece la tecnología.

3.1.2. A nivel nacional

Atalaya (2019) Artículo: "Gestión educativa con Plataforma virtual. Universidad Señor Sipán, Escuela de Posgrado, Chiclayo – Perú. **Descripción:** En la investigación se ha detectado falta de equipos para evaluar el flujo de proyectos en el perfil científico de la población en estudio. **Resultados** se han visualizado la implementación de la plataforma digital para desarrollar las actividades educativas con apoyo del internet en logro de objetivos planteados. **Conclusiones:** 90% de docentes han utilizado la plataforma con la implementación del sistema de gestión y control de proyectos e informes mediante la tecnología informática. **Recomendaciones:** implementar uso de tecnología informática desde la gestión y control hasta la etapa de monitoreo y evaluación de proyectos.

3.1.3. A nivel regional

Condori et al (2021) Tesis: "Utilización tecnología informática en el Instituto Tecnológico "José Antonio Encinas" Puno 2020". **Objetivo:** Verificar uso de tecnologías informática en sesiones de aprendizaje estudiantes Instituto Tecnológico Público Puno. **Metodología:** investigación no experimental. Se ha preparado encuesta de 23 ítems para evaluar logros de competencias. **Resultados:** Existe relación uso de TICs Instituto Tecnológico Público "José Antonio Encinas" Puno.

Amanqui y Soncco (2020) Tesis: "Plataforma virtual alumnos de Matemática, 5to grado Institución Particular Arturo Carcagno Azángaro, 2019. **Objetivo:** determinar uso de plataforma virtual de matemática de 5to. Grado



Institución Educativa Particular Arturo Carcagno Azángaro, 2016. **Metodología:** población 116 alumnos primero a quinto grados, muestra 20 estudiantes 5to grado. **Conclusiones:** hay coherencia metodológica entre la plataforma virtual y aprendizaje de matemática.

3.2. MARCO TEÓRICO

3.2.1. VARIABLE 1: TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

3.2.1.1. Nueva tecnología informática

En el presente Siglo XXI el saber humano está marcado una revolución abismal en la competencia cibernética entre los representantes de grandes potencias mundiales en la innovación tecnológica que tiene como proyección el desarrollo del uso de nuevas tecnología con enfoque multidisciplinario de la digitación virtual; el usuario está inmerso en su concepción creativa de buscar, navegar, seleccionar, comunicar la información a otros usuarios que necesitan nuestros servicios (Hernández & Rigo, 2017). El acopio sistemático de la educación virtual se ha convertido con una visión de transformar la educación mejorando los indicadores de calidad de la adquisición y aprendizaje de saberes con una cobertura de nivel transnacional. La nueva modalidad es conducir una transformación de nivel académico proveyendo el uso de tecnologías innovadoras mediante la utilización de instrumentos altamente preparadas con textos digitales.

Han pasado buenos años desde la aparición de la tecnología informática. Los investigadores del área Ingrid (2019), manifiesta que al tomar el uso de la tecnología se visualizan las nuevas concepciones fomentando criterios de análisis generado identidad y compromiso dentro de la comunidad virtual, donde los contenidos temáticos no son estables ni estáticos, sino están en constante

cambio y renovación que ofrece la web 1.0 proveyendo nuevos conocimientos, nuevos procesos de enseñanza" (543).

Por su parte el docente toma conciencia para fomentar en lo posible el cambio de actitudes esperando lograr buenos aprendizajes en base a los objetivos previstos en la planificación académica; además, la dosificación de contenidos temáticos en el periodo de la diversificación curricular opta por seleccionar las competencias, según las necesidades del contexto con el apoyo condicional de los estudiantes.

El alumno, asume en este caso una actitud clara y elevado de juzgar un compromiso de lograr un buen aprendizaje. La nueva tecnología dirige automáticamente un criterio de seleccionar la información y optar la utilización de nuevos métodos adquiriendo elaborar nuevos textos digitales con contenidos diversos para introducir en la operación digital y preparar diapositivas

3.2.1.2. Herramientas de tecnología informática

La tecnológica informática es de reciente creación dentro de las TIC, en récord de tiempo están trabajando en el diseño de nuevos dispositivos que serán aplicados como recursos invariable y eficiente en la adquisición de nuevos saberes mediante el intercambio de información con otros usuarios similares Lozoya. (2021), indica: "las herramientas tecnológicas informáticos son nuevos programas para su aplicación (software) serán utilizadas en diversas funciones" (p. 65).

Mortis (2019), considera que los equipos modernos y potenciados con sistemas poderosos son los software y hardware que se trabaja mediante el sistema Multimedia. Asimismo, los actuales celulares móviles también tienen muchas funciones, por ejemplo: enviar fotos, intercambiar textos digitales a

través de las interconexiones tecnológicas para centrar la atención requerida en base de datos debidamente cronometrados mediante diapositivas electrónicos, etc.

En esta situación tan álgido parta algunos y benefactivo para otros, aparecen las redes entrelazadas mediante vía ordenadores tecnológicas que viene a ser un conjunto construido con equipos informáticos controlados con sistema de software a través de ondas electromagnéticas diseñado para transportar a toda velocidad los datos debidamente preparados y evaluados para llegar a su desatino sin obstrucciones ni daños a fin de compartirla información requerida.

Marqués (2022) presenta las siguientes redes ordenadores tecnológicas:

a) LAN (Local Área Network): está diseñado para tener acceso de comunicación en un área relativamente pequeña (menor de 10 km). En los grandes supermercados, edificios elevados están integrados mediante computadoras de nivel LAN.

b) MAN (Metropolitan Área Network): la instalación de la red cubre a instancias de un grupo de supermercados, edificios de comunicación en cadena que para su seguridad y potencia en el reporte de información se ha convertido en tamaño más grande donde sus ocupantes necesitan estar ampliamente conectados para ejecutar trabajos de alta velocidad.

c) WAN (World Área Network-Red Mundial): es la red de comunicación e informática entrelazado a áreas muchas más extensiones a nivel de la humanidad integrando todas las redes de nivel local, regional, nacional e internacional. El WAN está diseñado prestar su servicio directamente interconectadas a través del sistema de comunicación global donde la

información se ejecuta mediante las líneas telefónicas satelitales y la radio con frecuencia a nivel mundial controlados por computadoras altamente sofisticados y tecnificadas con la conexión inalámbrica del internet con características de última generación

3.2.1.3. Servicios de tecnología de plataforma virtual

La modalidad del programa de plataforma informática es una herramienta de gestión educativa de alta tecnología. Keeling (2023), menciona a este tipo de plataforma virtual se ha estandarizados internacionalmente desarrollando actividades educativas mediante la metodología del sistema más organizado y evolucionado para atender a los clientes, proveedores y otros.

La plataforma virtual ofrece el desarrollo de las operaciones mediante el software libre debido al alcance de técnicas que está diseñado para acceder y compartir la tecnología de punta.

Al desarrollar la plataforma virtual se debe manejar eficientemente todos los sub sistemas adyacentes integradas mediante códigos de conexión operativo, diseñadores y editores de código mediante diapositivas electrónicos controlados directamente mediante sistema de software.

Macías (2022) menciona: cuando una institución educativa está implementada con plataforma visual se debe tener en cuenta los siguientes:

- Servicio de prestación de base de datos al usuario.
- Instalación de aplicaciones tecnológicas de última generación.
- Servidores de respaldo en caso de encontrarse malogrado por mucho uso.
- Gestión de datos impermeables para preparar diapositivas.
- Almacenamiento de datos mediante textos digitales puntuales.
- Seguridad de la información diseñada y preparada para enviar.

- Políticas de respaldo en caso de sufrir robo, extravío o incendio.
- Conectividad permanente con energía suficiente.
- Disponibilidad de operadores para trabajo óptimo.

3.2.2. VARIABLE 2: AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

3.2.2.1. Interacción educativa del aula virtual

En la actividad académica en el proceso de desarrollo de las sesiones de aprendizaje siempre hablamos de las interacciones ya sea por áreas, por la similitud de contenidos o por la metodología aplicada en la gestión pedagógica. En el currículo hemos observado, analizado y seleccionado competencias, capacidades y actividades con autonomía en la actividad en la aplicabilidad del estilo de enseñanza que nos exige el manejo de dinámicas que el docente en las aulas virtuales busca como principio pedagógico el intercambio de relaciones mediante las redes instaladas para prestar servicios en las diferentes intensidades y características.

El profesor en su trayectoria profesional y práctica docente ensaya y propicia varios tipos de interacciones educativas en el proceso de enseñanza de nuevos saberes con los alumnos. El aula virtual juega su rol educativo buscando alternativas fehacientes de en tablas coordinadamente la estructura e implementa de interacciones insertando en la tecnología informática.

Por su parte, Rubén (2020) manifiesta: "las interacciones educativas del aula virtual necesitan un esfuerzo racional para generar las interacciones educativas en la aplicación de métodos, estrategias, procedimientos, seguimiento y evaluación" (43).

Las interacciones educativas propician una convivencia intercultural y democrática del profesor y estudiantes a fin de abrir proyecciones amplias y

precisas de reactivos conciliadoras con participación y protagonismo expectativas más altas preparados que respondan expectativas de los niveles más emblemáticas del problema de aprendizaje.

Correa (2022), "conjuga la importancia de las interacciones con el apoyo intencionada de las dinámicas vivas y actuales entre alumnos y alumnas, entre docentes y docentes".

3.2.2.2. Materiales educativos en el aula virtual

La utilización de materiales educativos del aula virtual debe cumplir los roles juzgadas para insertar su manejo en corto tiempo y fácil de utilizar en forma rápida en estos tiempos de la cibernética de la computación concertada con el internet. La educación cumple funciones específicas de formación de los estudiantes conforme va avanzando las grandes innovaciones en la tecnología y pedagógica. La educación contemporánea exige que la utilización de aulas virtuales optimiza adecuada y potencialmente los niveles de aprendizaje con suma facilidad, hoy por hoy enlazados en la página web con la metodología de tipo colaborativo que permite adaptar nuevas disponibilidades de recursos.

Flores. (2022), indica: "los medios educativos del aula virtual cubren nuevos horizontes reemplazando la trayectoria fundamentalista de la educación tradicional". (p. 120).

La práctica docente con la vuelta de testimonios de primera mano urge una calidad educativa insertada a la tecnología informática de última generación a fin de brindar un nivel de confort cognitivo mediante la modalidad de aula virtual. Rosario (2016), en su investigación relacionado de aulas virtuales menciona que "la actividad educativa concibe como perfil doctrinario válido un espacio integrado por múltiples recursos que no implica necesariamente presencia

obligatoria de tecnología electrónica moderna", todo depende de los materiales existentes en el entorno social para recuperar su uso en aula virtual" (p. 130).

Castañeda (2020;150), propicia el uso de materiales educativos en las siguientes acciones:

- Los materiales educativos tienen la opción regular de brindar en aula virtual acceso a internet.
- Admite que los estudiantes tengan opción de recibir la formación en cualquier lugar del mundo.
- Dosificar el horario para adaptarse la educación virtual de acuerdo a sus necesidades.
- Promueve autoaprendizaje de los estudiantes conforme propicia su entorno de aprendizaje.

Gutiérrez (2021; 176) concluye sus tesis: "Los modelos pedagógicos exige que el diseño y estructura de aulas virtuales tengan competencias de dominio de teorías pedagógicas y amplio conocimiento del contexto sociocultural".

La práctica docente exige para desarrollar las actividades académicas en aulas virtuales la institución educativa preveía a disposición aulas físicas debidamente implementadas con todos los servicios de la tecnología informática para brindar mejores espacios y ambientes disponibles.

3.2.2.3. Actividades académicas en aula virtual

La tendencia contemporánea de desarrollar eficientemente según las exigencias de aula virtual exige con carácter paralela el uso obligatorio de los internet enlazados con las redes de la informática, conectadas en el sistema de software de páginas web buscando estrategias correspondientes para

desarrollar las actividades programáticas directamente interconectados con los códigos informáticos que obliga la tecnología.

Rosario (2022;79), para desarrollar las actividades subyacentes menciona las siguientes actividades:

- Archivos de web: enlaza página web previamente seleccionados en los archivos.
- Material multimedia para digitar textos virtuales y enviar a preparar diapositivas.
- Enlaces web con plataforma del aula virtual.

Reyes (2021), menciona "las actividades son capacidades para el desempeño basada en competencias según las necesidades, estilos de aprendizaje del alumno" (p. 76).

Recordemos, para desarrollar un desempeño docente de manera eficaz y óptima requiere del desarrollo de competencias con diferentes esquemas de diversificación curricular que permita ejecutar en favor de las necesidades de los usuarios la metodología intercultural de aprender a aprender proveyendo el rescate de prácticas de conocimientos y habilidades en diversos escenarios.

Zabala y Arnau (2022), "en la interaccionan de actividades se consideran ciertos criterios que mencionamos:

- Reporte de problemas multidisciplinarios para absolver soluciones con tratamientos interdisciplinarios.
- Dosificación de competencias acorde con las necesidades de los alumnos.
- Situaciones de variaciones de hechos, relaciones y contextos que debe ser aplicados según su contexto social.

3.2.2.4. Socializando entre alumnos en aulas virtuales

En la práctica cotidiana de aulas virtuales prima entre los estudiantes el desarrollo de aprendizaje colectivo donde se observa el cumplimiento de uno de los principios del enfoque educativo el denominado "socialización".

Los expertos del caso, Coll & Colomina (2020), consideración en las conclusiones de sus investigaciones "la socialización es un principio humano que está circunscrito desde una óptica y perspectiva intercultural en el desarrollo cognitivo de saberes" (Lacasa & Herranz, 2019, p. 142).

Salinas (2023; 98) destaca las potencialidades de la socialización en los siguientes casos:

- 1) Potenciar en forma paralela y tolerante puntos divergentes entre los participantes de aula virtual.
- 2) Desarrollar desde diferentes puntos de la tecnología informática una comunicación personalizada y colectiva para transmitir a otros usuarios que necesitan.
- 3) Prever coordinaciones de roles en el principio de recepción de ayuda entrelazando que los participantes realicen intervenciones debidamente consensuadas por el grupo.

Las aulas virtuales no son monótonas, perfectas e irracionales; en el proceso del desarrollo de sesiones virtuales prevalece la comunicación horizontal entre el docente y los alumnos donde se efectúa diferentes tipos de movimientos faciales, corporales y la amplitud del desarrollo de las habilidades de expresiones viso motoras y concepciones interactivas de espacio- temporal con características propias de cada alumno para promover el adiestramiento crítico y constructivo de ideas (Onrubia, & Engel, 2019, p. 168).

3.2.2.5. Recursos en el aula virtual

a) Programa informático en aulas virtuales

Badía, (2022), señala: un programa de aulas virtuales es desarrollado cuando están ya instaladas la plataforma web, que permite ejecutar sesiones de aprendizaje en línea de manera computarizada. Las aulas virtuales obedecen relación debidamente equipadas donde los estudiantes tienen la operatividad de interactuar acceso a informaciones previstas de las materias o asignaturas dirigidas en base a redes digitales y con previsión de diapositivas.

b) Redes visuales de aula virtual

Valdiviezo (2023), señala: "las redes visuales muestran relación entre procesos de enseñanza y la comunicación que se efectúa vía computadoras" (p. 106).

Zayas (2022; 143), destaca que uno de los materiales apropiados para desarrollar aulas virtuales es el denominado *Moodle*: Este material se instala en página web para tener acceso directo al internet que se efectúan las actividades didácticas programadas en los receptores del internet y que una vez colocadas la información se convierte en una comunicación eficaz y segura para socializar el contexto del contenido válido para los alumnos" (p. 170).

3.2.2.6. Ambiente electrónico en el aula virtual

El ambiente electrónico cumple funciones específicas para el desarrollo de aulas virtuales, uno de ellos es el internet, un equipo diseñado para desarrollar influencia de envío y recepción de información a distancias muy distantes a nivel del globo terrestre.



Sánchez (2021) define al ambiente electrónico como “un rango informático cuya función permite desde diferentes puntos de vista facilitar la creación, administración, gestión y distribución de cursos por internet” (p. 153).

El aula virtual se desplaza su función a través de computadoras:

- **Sakai:** software diseñado para ejecutar diferentes sistemas de gestión del aprendizaje originados para cumplir necesidades académicas.
- **Okeos:** desarrollar gestiones de portal e-Learning para administrar capacitación y presentación de informes.
- **Chamilo:** software libre, se usa para promover software educativo a través de red digital de software.
- **Blackboard:** plataforma digital que desarrolla cursos virtuales a través de diversos formatos (texto, video y animación).

3.2.2.7. Multimedia en la educación virtual

La multimedia posee muchas ventajas en la educación virtual, el estudiante utiliza para extraer información basado en recursos de fácil acceso. El virtual multimedia se planifica en la plataforma digital mediante archivos de enlace de rango amplio para añadir ícono de diferentes tipos.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1.1. UNIDAD DIDÁCTICA

I. TÍTULO DE LA UNIDAD

Elaboramos dominios y competencias de información en aulas digitales de innovación pedagógica

II.DATOS GENERALES

- DRE : Puno
- UGEL : Putina
- I.E.S : General Pedro Vilcapaza Alarcón
- LUGAR : Ayrampuni
- GRADO Y SECCION : Tercero, sección única
- DOCENTE : Washington Flores Ticona
- DURACION : Del 7 de octubre al 15 de diciembre 2024
- ÁREA : Ciencia y Tecnología



SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

La tecnología mundial, dirigido por grandes potencias económicas y políticas cada día vivimos influenciados de tensiones de nuevas invenciones creadas para el servicio de ciertas sociedades con ideologías de globalizar todas las sociedades del universo con desafíos totalmente mecanizadas desplazando a la sabiduría de las culturas originarias con atónitos de escrita convencional dirigidos ahora con entornos digitales y computarizadas en el intercambio de información que requerimos.

La tecnología informática ha evolucionado rápidamente en el mundo globalizado, todo se ha convertido en una comunicación asertiva y eficaz mediante redes a nivel global, nada se escapa, las grandes potencias creadoras de esta tecnología se han preocupado de totalizar todas las dependencias de enfoque estatal y privada para ocupar las áreas más importantes con la implementación de computadoras de alta tecnología dejando de lado a muchos profesionales y técnicos con títulos universitarios y de alta graduación en prestigiosas universidades del mundo.

Claro que sí, la presencia de la tecnología de la computación es útil en estos tiempos, los Microsoft PowerPoint está pasando de moda, viene las redes más sofisticadas en la comunicación e informática que se emplea continuamente y es requisito conocer manejar esta tecnología.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Conoce y comprende y maneja en forma ordenada los contenidos programáticos de tecnología informática como herramientas para diseñar, preparar, desarrollar y evaluar el nivel de aprendizajes.	Utiliza en forma eficiente tecnologías digitales contextos de informática. responsabilidad y ética, incorporando a las redes de la comunicación cuidando seguridad y bienestar físico y psicológico.	✓ Convierte diferentes contextos digitales de informática. ✓ Aplica las diapositivas para explicar situaciones puntuales. ✓ Aguarda protección de la información insertados en las diapositivas.



CAMPOS TEMÁTICOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA (SESIONES)

- ✓ Trabajo de textos digitales en aula virtuales de innovación pedagógica.
- ✓ Tecnologías informáticas en aulas virtuales de innovación educativa.
- ✓ Investigación documental etnográfica con la connotación innovación pedagógica.

SECUENCIA DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión 1 (2 horas) Título: Trabajo de textos digitales en aula virtuales de innovación pedagógica.	Sesión 2 (3 horas) Título: Tecnologías informáticas en aulas virtuales de innovación educativa.	Sesión 3 (4 horas) Título: Investigación documental etnográfica de aulas virtuales con la connotación de innovación pedagógica.
Indicador Aprovechamiento de la información y para la comunicación (TIC) con participación de estudiantes en acciones de gestión de institución educativa.	Indicador Inserción de información para la innovación educativa diversos escenarios actividades digitales.	Indicador Práctica de inserción de redes digitales en la investigación documental bibliográfica para puntualizar las aulas virtuales de innovación pedagógica aplicadas mediante la computación e informática.



EVALUACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Se prepara para desarrollar comunicación mediante tecnología de redes digitales de aulas virtuales de innovación pedagógica.	Organiza textos informáticos para ejecutar la comunicación a través de las diapositivas de redes digitales de innovación pedagógica.	✓ Convierte diferentes textos gráficos insertando a las diapositivas digitales. ✓ Aplica las diapositivas para explicación breve de situaciones puntuales. ✓ Aguarda protección de la información insertados en las diapositivas de redes digitales.

MATERIALES BÁSICOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD
✓ Estudios generales básica. ✓ Diseño Curricular Básico (2° ed.). Lima. ✓ Ministerio de Educación (2021). Orientaciones de Trabajo Pedagógico del Área Educación para Trabajo (4° ed.). Lima: ✓ Páginas web de Internet ✓ Proyector multimedia.

4.1.2. SESIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10-2024

I. **TÍTULO:** Trabajo de textos digitales en aula de innovación pedagógica.

II. DATOS GENERALES

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Putina
- **IES** : Pedro Vilcapaza Alarcón
- **LUGAR** : Ayrapuni
- **GRADO Y SECCIÓN** : Tercero, sección única
- **DURACIÓN** : 16 de octubre de 2024
- **DOCENTE** : Washington Flores Ticona
- **ÁREA** : Ciencia y tecnología

III. FUNDAMENTACIÓN

El sistema educativo peruano está inmerso en la etapa de uso obligatorio de la tecnología de la información en todas las áreas del currículo nacional. Es evidente que los estudiantes en relación con el docente de la asignatura diseñen actividades para desarrollar sesiones de aprendizaje tomando en consideración *“textos digitales en aulas de innovación pedagógica”* utilizando el TIC como vínculo de inserción de las actividades con la participación activa de los estudiantes, tal como avanza la tecnología de la computación en todos los campos del saber humano.

UNIDAD 7

NÚMERO DE SESIÓN

10-2024

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Trabajo de textos digitales en aula de innovación pedagógica

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Crea una convivencia clima propicio integrar la TIC en la tecnología de textos digitales en aula de innovación pedagógica.	Presenta información visual haciendo uso de textos digitales en actividades pedagógicas.	Inserta correctamente textos digitales para insertar en la TIC una comunicación válida de innovación educativa.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO:



Para desarrollar la sesión, se hace las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué imagen vemos en la escena?
- b) ¿Podemos elaborar textos digitales para diseñar diapositivas?
- c) ¿En qué programa de TIC podemos utilizar?

El docente promueve ambiente de confianza con sus alumnos para realizar el trabajo.

Los estudiantes ingresan diferentes textos al procesador de diapositivas para preparar la información y comunicación que serán utilizadas en aula de innovación.

Mediante una técnica apropiada, los estudiantes van obteniendo resultados en el procesador diferentes textos insertados en la diapositiva.

DESARROLLO: (30 minutos)

Los estudiantes utilizan el Instructivo N° 1, documento que explica el proceso para ingresar los textos digitales al presentador de diapositivas.



A medida que el trabajo va avanzando su desarrollo en forma óptima, los estudiantes socializan con sus compañeros del aula y verifican la inserción correcta de textos digitales en los procesadores de diapositivas cuidando la computadora que puede rechazar el mal uso de la tecnología.

El docente monitorea constantemente el trabajo que realizan los alumnos, el uso correcto de la computadora y el ingreso de textos digitales al procesador de diapositivas, absuelve dudas e interrogantes que se presentan en la sesión de aprendizaje.

El docente distribuye la Ficha de Actividad N° 1 donde se encuentra los procesos para extraer la respuesta de diapositivas para presentar en la sesión de aprendizaje.



CIERRE: (20 minutos)

De manera voluntaria, tres estudiantes presentan el trabajo realizado.

El docente exhorta guardar los trabajos en los fólderes.

El sistema de evaluación se ejecuta con las indicaciones previas.

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN

El docente deja trabajo e extensión:

- Investigar y elaborar textos digitales de la facturación de compra de productos de primera necesidad del emporio o tienda comercial.
- Insertar la información en TIC a fin de preparar las diapositivas.

V. MATERIALES A UTILIZAR

- Ficha instructiva 1.
- Ficha de actividad 1.
- Proyector multimedia.
- Textos digitales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11-2024

I. DENOMINACIÓN: “Tecnologías informáticas en aulas virtuales de innovación educativa”

II. DATOS GENERALES

- DRE** : Puno
- UGEL** : Putina
- IES** : Pedro Vilcapaza Alarcón
- GRADO** : Tercero
- SECCIÓN** : Única
- DOCENTE** : Washington Flores Ticona
- FECHA** : 20 de noviembre de 2024
- ÁREA** : Ciencia y tecnología



III. FUNDAMENTACIÓN

Hoy, la globalización ha penetrado a lugares más recónditos de la humanidad, y como producto vivimos en una época en constantes cambios en todos los campos del saber humano. La tecnología, desde su invención, en poco tiempo ha mostrado connotaciones profundas en práctica informática y comunicación a gran velocidad al servicio de la humanidad.

En el campo educativo, se ha enfocado con la aplicación de la tecnología informática entrelazando nuevos conocimientos científicos, artísticos, filosóficos y tecnológicos. Aquí viene la pregunta: ¿cómo innovar en el contexto educativo donde los conocimientos se incrementan, globalizan y difunden con el uso de las tecnologías informática de textos digitales? La respuesta no es novedosa, existen fuentes ya preparadas que permiten posesionarse con la tecnología informática avanzada para consolidar propuestas pedagógicas de innovación de cambio en los procesos educativos. Innovación indica mejorar el desarrollo de las sesiones con perspectivas actualizadas donde los aprendizajes son inmediatas en poco tiempo, nada de esperar meses y años donde los niños van adquiriendo aprendizajes necesarios.

En este sentido, el tema "*Tecnología informática en aulas virtuales de innovación educativa*" mediante la TIC innovada y actualizada.

UNIDAD 8	
SESIÓN N°	
11-2024	
GRADO	Tercero
DURACIÓN	3 horas

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Tecnologías informáticas aulas virtuales innovación educativa

DESARROLLO: (30 minutos)

☞ Los alumnos reciben el Instructivo N°1 donde explica cómo ingresar archivos de textos digitales al presentador de diapositivas. Para ello requiere recursos y disponibilidad de las computadoras y el apoyo del direccionamiento del docente de la especialidad a fin de lograr buenos resultados de aprendizaje.

Para ello, el profesor explica los procedimientos para la inserción de textos digitales de información a la diapositiva de la computadora. Se sigue los siguientes pasos:



a) Inserta en la computadora textos digitales de información para preparar las diapositivas a fin de enlazar con otras fuentes actuales para luego enviar la comunicación de actividades educativas.

b) Canaliza coordinación con docente de la inserción textos digitales mediante el camino abierto de la holística para planificar el desarrollo de enseñanza.

El docente inserta los textos digitales a la diapositiva de la información, a través de las siguientes estrategias:

- Los textos que se inserta en la diapositiva están desarrollados de acuerdo a las pautas recurrentes de la tecnología informática.
- La tecnología informática está diseñada para ayudar al usuario en el trabajo insertado a la disposición de los actores educativos (docente y los alumnos). Sabemos según nuestra práctica docente que imparte buscando metodologías, y técnicas de comprensión, nuevos modelos estratégicos y



nuevas connotaciones de cómo llegar a conocer y manejar la tecnología de la computación con todos sus derivados científicos

- Valentina García Méndez trabajó en México "Teoría de modelos pedagógicos aplicados en distintos niveles de resolución con acciones de niveles de crítica, racional y transformadora.

CIERRE: (15 minutos)

El docente invita tres estudiantes para presentar el trabajo realizado.

El docente enfatiza de que el trabajo será éxito y los estudiantes reciben el Recurso 3 para terminar la jornada académica.

La evaluación se realiza mediante la Ficha de Observación.

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

El docente deja trabajo para casa:

Preparar los textos digitales un cuento del zorro para introducir a la diapositiva y enviar a otros colegios de la región de Puno.

Presentación del trabajo del zorro mediante textos en diapositivas.

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR (ídem sesión 10)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12-2024

I. DENOMINACIÓN: "Investigación documental etnográfica de aulas virtuales con la connotación de innovación pedagógica"

II. DATOS GENERALES

- **DRE** : Puno
- **UGEL** : Putina
- **IES** : Pedro Vilcapaza Alarcón
- **GRADO** : Tercero
- **SECCIÓN** : Única
- **DOCENTE** : Washington Flores Ticono
- **FECHA** : 12 de diciembre de 2024
- **ÁREA** : Ciencias y tecnología

III. FUNDAMENTACIÓN

La educación actual está íntimamente enlazada en la tecnología informática emerge como un catalizador de cambio, donde el potencial educativo se ha convertido en un recurso obligatorio en el campo de pedagogía moderna y muy utilizada con el fin de lograr en poco tiempo el contenido programado mediante la tecnología de hardware y software. El uso muy extendido de su uso en el campo de la investigación tecnológica.

Para el desarrollo de esta sesión, hemos visto conveniente preparar un Plan de acción de práctica pedagógica mediante la preparación de diario de campo de exploración de fuentes bibliográficas que identifica, sin miedo alguno, el bagaje cultural que poseen que implica las características propias de su ecología y ecosistema de la fauna y flora que se encuentra en su desaparición.



de culpa de las propias manos de nuestros propios paisanos que se han convertido como depredadores del ecosistema local.

Esta vez hemos preparado realizar una investigación documental bibliográfica de la provincia de Azángaro que ayudan a fomentar su identidad provincial con una estrategias y metodología adecuada para luego insertar los textos digitales recopilados a la tecnología de la diapositiva formar un ambiente especial para este estudio en el Colegio de Ayrampuni convirtiéndose un documental bibliográfico válido para las futuras investigaciones.

A continuación, presentamos el proceso a realizar la investigación documental bibliográfica. Para ello se ha formado dos grupos de trabajo (2x10=20 alumnos):

Primer grupo (10 alumnos):

- Recopilar información sobre la identidad de la provincia de Azángaro.

Segundo grupo (10 alumnos)

- Extractar hechos históricos de personajes notables de Azángaro.

Luego:

- Procesamiento de datos en base a textos digitales recopilados.
- Preparación de diapositivas de textos digitales.
- Presentación de trabajo insertados en el software Edilim.

UNIDAD 8

NÚMERO DE SESIÓN

12-2024

GRADO

Tercero

DURACIÓN

3 horas pedagógicas.



I. TÍTULO DE LA SESIÓN

Investigación documental etnográfica con la connotación de innovación pedagógica

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Verificar el uso de tecnologías informáticas mediante el trabajo de campo y la sustentación de empleo de software Edilim para casos de la investigación etnográfica.	Presenta información insertada de textos digitales a las diapositivas para desarrollar sesiones de software Edilim para aprendizaje.	Introduce información de textos digitales a las diapositivas en la plataforma Edilim para estudios de investigación etnográfica.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO: (20 minutos)

El profesor conduce el inicio de sesión presentando la escena:

¿Qué están haciendo los estudiantes?

- ¿Podemos elaborar textos digitales de una investigación documental etnográfica



de un pueblo?

El docente explica la utilidad de textos digitales y cómo insertar a la computadora para preparar las diapositivas de aulas virtuales.

Para el siguiente trabajo, el docente explica la importancia de textos digitales en la investigación documental etnográfica.

Elaboración de textos digitales en la investigación documental: La tecnología informática está diseñado para prestar servicios en todas las áreas del saber humano, los usuarios manejamos este sistema mediante la preparación de textos digitales para introducir a la computadora y diseñar las diapositivas respectivas.

Con referente a la investigación documental etnográfica, en la educación tradicional las instituciones educativas tenían juego de mapas, personajes europeos como héroes nacionales (Cristóbal Colón, Francisco Pizarro, Diego de Almagro, y otros) que nada tiene que ver con la historia real peruana y de la región de Puno. Por ello, con la tecnología informática moderna tenemos la posibilidad de realizar investigación

etnográfica local con el fin de reconocer la labor histórica de los que sí han luchado por la



verdadera identidad aimara y quechua.

Por esta razón, vamos a desarrollar la investigación documental etnográfica de la provincia de Azángaro.

Reseña histórica

Azángaro conforma una de las 13 provincias del departamento de Puno, ubicada al norte del lago Titicaca. Macaya, era la primera pascana para el descanso de los viajeros de iban al Alto Perú, Cusco y Meseta del Collao. Los primeros pobladores de la zona de Azángaro eran rebeldes y buenos guerreros que se han enfrentado a las huestes de Pizarro y compañía y se pusieron el nombre "Aswan karumas apaychis" quiere decir "riquezas escondidas por esos lugares". Más tarde los historiadores azangarinos pusieron el denominativo "SANGARUS" que los mistis usurpadores de tierras adoptaron de nombre Azángaro.

Conociendo división política de Azángaro

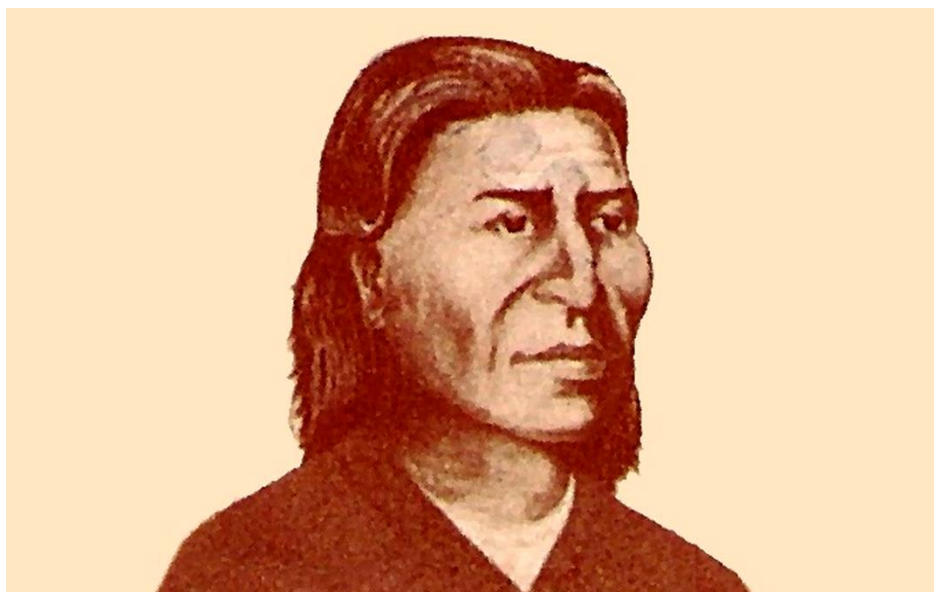
DISTRITO	CAPITAL
Azángaro	Azángaro
Achaya	Achaya
Arapa	Arapa
Asillo	Asillo
Caminaca	Caminaca
Chupa	Chupa
José D. Choquehuanca	Estación Pucará
Muñani	Muñani
Potoni	Potoni
Samán	Samán
San Antón	San Antón
San José	San José
San Juan de Salinas	San Juan de Salinas
Santiago de Pupuja	Santiago de Pupuja
Tirapata	Tirapata

Atractivo turístico**a) Templo colonial: Asunción de Azángaro (Templo de oro)**

La ciudad de Azángaro conserva con verdadero orgullo el templo de la Asunción, que es una joya arquitectónica singular. En este templo se guarda cuadros de altos valores artísticos y retablos de oro puno, que hasta la fecha no ha sido merecedores de ponerlos en su verdadero nivel.

a) Iglesia San Juan Bautista de Arapa

La iglesia de San Juan Bautista de Arapa que data del siglo XVII, en ella se observa



piedras talladas en diferentes formas simétricas.



b) El Santuario de Tintiri

Ubicado a 6 Km de la provincia de Azángaro donde cada mes de setiembre de cada año se realizan escenificaciones de rito a la santa tierra (Pachamama) con concurso de danzas autóctonos de la región de Puno.

c) Iglesia de San Jerónimo de Asillo

La iglesia de San Jerónimo de Asillo se caracteriza con una portada bellísimamente labrada de piedra caliza y decorada con ornamentos de la ecología regional, dos torres de tres niveles que data del siglo XVII, digna de ser visitada por visitantes y turistas nacionales y extranjeros.

Descripción biográfica de dos personalidades eminentes de Azángaro**Pedro Vilcapaza Alarcón**

Nació en Mororcco en el mes de junio de 1740, en el lugar Tupatapa, hacienda Arco Punco, distrito de Muñani, Azángaro. Durante la colonia, los caciques o curacas de Azángaro aliados con la iglesia católica, los curas y los hacendados criollos y españoles eran directos responsables de mantener en dominio de la población campesina, convertidos en esclavos de los gamonales. Llegó el tiempo de empezar la lucha por la libertad, por las reivindicaciones de sus derechos. Justo aparece el movimiento libertario de Túpac Amaru II en la localidad de Tungasuca, Tinta (región Cusco) y llegan al altiplano las huestes del cacique cusqueño. Vilcapaza se une a esta gesta revolucionaria y nombra al cacique Manko Turpo y Carcahusto de la parcialidad de Choquemororcco como su lugarteniente de primer mando.

Pero aparecen otros caciques antagónicos los Choquehuanca, los Mango y por otro lado los Vilcapaza, Ruquisapana, Calcina y Calisaya. Pedro Vilcapaza era militar del ejército real del Cusco, obteniendo el grado de Sargento Sillero de caballería realista



El hacendado mestizo José Angelino Lizares Alarcón era dueño de la hacienda Tuntiri, era pariente consanguíneo de apellido materno con Pedro Vilcapaza Alarcón. El señor Angelino Lizares era una persona déspota, cruel, violento y sanguinario peor que su padre José María Lizares Quiñonez.

En 1760 los Vilca Apaza perdieron el cacicazgo de los ayllus y parcialidades de Muñani, Asillo, Azángaro mismo frente a las autoridades coloniales abusivos de Azángaro, este acto motivó a Pedro Vilcapaza salir en defensa de los campesinos de Muñani y Moro Orcoco y declara guerra contra Diego Choquehuanca, dueño de las grandes haciendas y heredero de los mestizos españoles asentados en la provincia colonial de Azángaro. Se suma a la sublevación de Túpac Amaru II con el objeto de perseguir y aniquilar a los realistas Choquehuanca, que eran sus enemigos.

Los rebeldes se mantuvieron en las cumbres y faldas de los cerros con el pensamiento de atacar a los gamonales y aniquilar a todos y recuperar sus tierras que los habían quitado a la fuerza.

El capellán de la iglesia católica de Azángaro de nombre Valconcelos pidió a los huestes de Pedro Vilcapaza la rendición y les indicó que serán perdonados de sus pecados siempre y cuando entreguen sus armas. Pedro Vilcapaza y Carlos Túpac Catari, principales cabezas se retiraron de noche arreando todo el ganado y pertrechos que habían capturado.

Las fuerzas españolas, solicitado por los Choquehuanca habían aumentado un ejército de 400 hombres, con 117 fusileros, 200 lanceros y 3000 cartuchos.

El número de rebeldes se calculó en 8000 hombres, con 12 a 14 fusileros y el resto con lanzas, palos y hondas.

El 5 de abril 1782 salieron de Moho tropas del Prélago, de Lampa al mando de Francisco Dávila, de Azángaro el Corregidor Lorenzo Zata, el teniente coronel Manuel

Herrera y Justicia Mayor con 250 hombres, de Puno Joaquín Orellana con 150 lanceros y 300 indios honderos

El 9 de abril de 1782 la guerra fue sangrienta, había cantidad de muertos y

Heridos en las inmediaciones de Putina. Capturado Pedro Vilcapaza y sus seguidores fue sentenciado al descuartizamiento con cuatro caballos igual Túpac Amaru II en la plaza de armas del Cusco.

Pedro Vilcapaza, antes de ser ajusticiado al descuartizamiento dijo:

“Llaqta masiykuna; kay intirayku ñuqa hina wañuyta yachaychis”

(Conciudadanos, por este Sol aprended a morir como yo)

Pedro Vilcapaza fue descuartizado en la plaza de armas de Azángaro el 12 de abril de 1782, por defender la libertad de los campesinos y recuperar las tierras que han



sido despojados de los campesinos por los mistis españoles que más tarde se han formado grandes haciendas en la provincia de Azángaro.

Lizandro Luna

Lizandro Luna nació en la ciudad de Azángaro al pie del cerro tutelar y soberano *apu Chuquichampi* de oro macizo.



Luna tiene esa fortaleza de ser quechua, que vivió en ese ambiente moral y físico, nutrió su espíritu de las grandezas de su raza; y, se envalentonó, como un toro de pelea, con las miserias y la podredumbre, que en esa ciudad se arrastraban como lagartos.

Luna, sin gran cultura era un artista en el arte de escribir, un escritor intuitivo y selecto. No le hace falta la erudición. Es suficiente su mentalidad espontánea. Escritor por vocación, su buen gusto es innato, su técnica segura, su estilo no es amanerado, confuso. Es dinámico. Así como se corta al tajo los peñones de las montañas, para sacarle el oro. Luna, tiene su acento propio. Su lenguaje suena como un chorro de libras esterlinas. Produce un placer estético, su prosa no es atrabiliaria. La clarísima tiene ternura, ímpetu, a la vez, como los ríos. Por eso se encuentra paradójica su personalidad: fuego en sus libros, suavidad en su trato social. Su vitalidad expresiva, su concisión en la frase, su estilo elegante, muestra libertad en su inteligencia. Se nota el fuego y el pulso de polemista.

Luna, no se olvidó de atacar al feudalismo puneño. El feudalismo destruyó la pequeña propiedad. Ahora hay que salvar y proteger pequeña y la mediana propiedad. El latifundio y el latiminus son horcas para el engrandecimiento del agro.

Preparar textos digitales e insertar en la computadora

La docente incentiva al grupo de estudiantes preparar de los textos de los dos personajes de la provincia de Azángaro introducir a la computadora diseñando las diapositivas correspondientes para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes.

El trabajo digitalizado cumple las siguientes funciones:

- Promueve lograr aprendizaje personalizado.
- Permite remover descubrimiento de la connotación de los saberes locales y conectar en el sistema de computación mediante redes sociales.

- Investigan los movimientos sociales, fractura de la ecología local, identidad étnica y lingüística de los pueblos andinos para difundir en trabajos monográficos, tesis universitarias, etc.

IV. ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN:

- e) El docente absuelve inquietudes correspondientes.
- f) Investigar y elaborar las tradiciones de la comunidad según el calendario agro festivo sobre para luego insertar a la dispositiva luego enviar a estudiantes de otras regiones.
- g) Inserta las herramientas necesarias del presentador de diapositivas.

V. MATERIALES A UTILIZAR

- e) Ficha instructiva 1.
- e) Ficha de actividad 1.
- e) Recursos 1
- e) Proyector multimedia
- Computadora.

4.2. METODOLOGÍA

4.1.2. Métodos aplicados a la investigación

Según la tipología, la investigación del presente trabajo académico por sus características peculiares corresponde a la dimensión de investigación descriptivo y cualitativa. En el diseño de la estructura y dosificación de ejes temáticos y contenidos hemos tratado de adecuar la aplicación de la tecnología

informática en aulas virtuales de innovación pedagógica a nuestro contexto regional y local de Ayrampuni.

Todas estas actividades, como podemos apreciar en el desarrollo de las sesiones, se han ejecutado bajo la metodología de trabajo de campo con estudiantes del Colegio de Ayrampuni.

La práctica docente es una de las capacidades que todo educador manejamos en el desenvolvimiento académico bajo una metodología activa en el desarrollo de las actividades académicas en el aula y en el contexto social de la comunidad.

El conocimiento y manejo de la computadora y todos sus derivados (los softwares, hoy es imprescindible en cualquier estamento público y privada, más que todo en el área de la pedagogía. En este contexto, nuestro trabajo de investigación trata del manejo eficiente de la computadora a través de las innovaciones que cada día se va cambiando en su aplicación. Claro que sí, a falta de capacitación permanente mediante talleres que debe prever la dirección regional de educación y las UGELs repercute deficiencias en la enseñanza a nuestros alumnos.

4.1.3. Población

Tabla 1

Población total estudiantes ies. General Pedro vilcapaza Alarcón

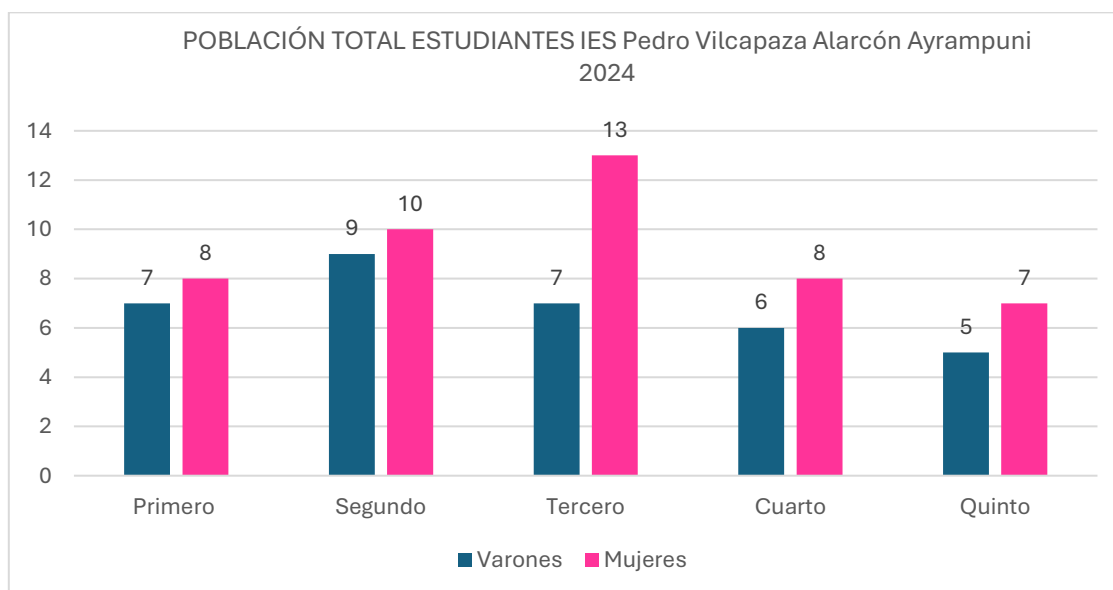
GRADO	ESTUDIANTES		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
PRIMERO	07	08	15
SEGUNDO	09	10	19
TERCERO	07	13	20
CUARTO	06	08	14
QUINTO	05	07	12
TOTAL	34	46	80

Nota: Matricula IES. General Pedro Vilcapaza Alarcón Ayrampuni 2024.

Elaboración: El investigador

Figura 1

Población total estudiantes ies. General Pedro vilcapaza Alarcón.



Nota: Tabla N° 01

INTERPRETACIÓN

Observamos Tabla y Gráfico N°01, población total de estudiantes de la Institución Educativa Secundaria general Pedro Vilcapaza Alarcón, total 80 alumnos de primero a quinto grado: 34 varones y 46 mujeres, matriculados en el periodo académico 2024, UGEL Putina.

4.1.4. Muestreo

Tabla 2

Muestra alumnos tercer grado ies. General Pedro vilcapaza Alarcón.

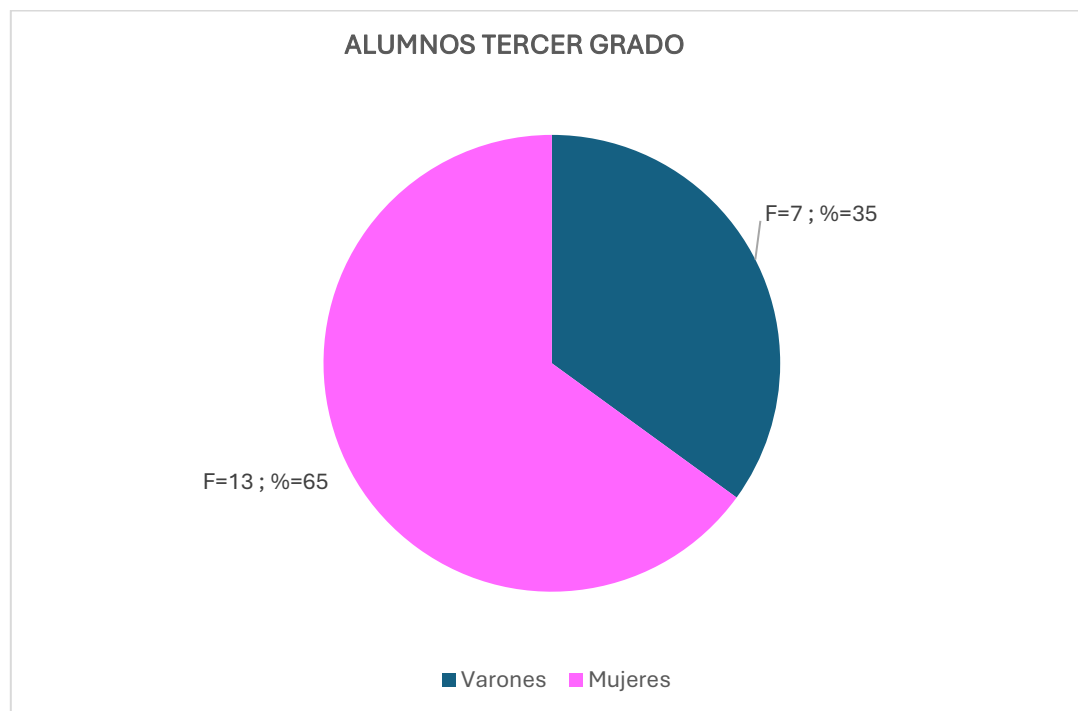
Grado- Secciones	TERCER GRADO				TOTAL	
	VARONES		MUJERES			
	f	%	f	%	f	%
TERCERO	07	35	13	65	20	100
TOTAL	07	35	13	65	20	100

NOTA: Matricula IES. General Pedro Vilcapaza Alarcón, Ayrampuni 2024.

Elaboración: El investigador

Figura 2

Muestra alumnos tercer grado ies. General Pedro vilcapaza Alarcón.



Nota: Tabla N° 02

INTERPRETACIÓN

Apreciamos observar la Tabla 02 observamos el muestreo de alumnos con quienes hemos trabajado el desarrollo de nuestra investigación. De la población de 80 alumnos de la Institución Secundaria de Ayrampuni hemos tomado como muestra tercer grado sección única de 20 alumnos. 07 varones y 13 mujeres.

Tabla 3

¿Para qué se utiliza los textos digitales en la innovación pedagógica?

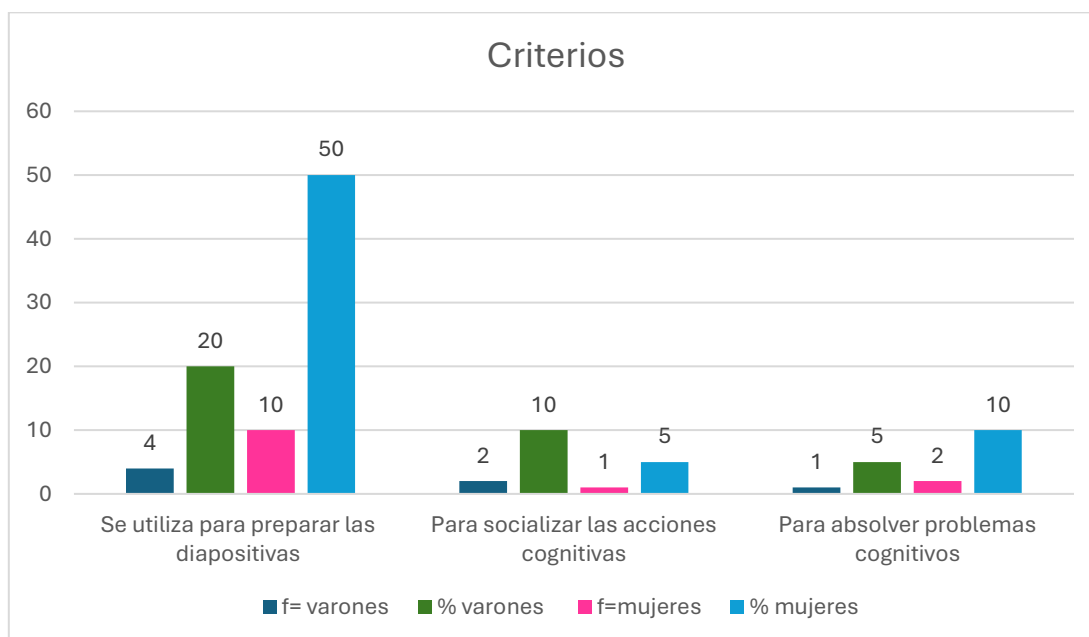
CRITERIOS	TERCER GRADO				TOTAL	
	VARONES		MUJERES			
	f	%	f	%	f	%
a) Para preparar las diapositivas	4	20	10	50	14	70
b) Para socializar las acciones cognitivas	2	10	1	5	3	15
c) Para absolver problemas cognitivos	1	5	2	10	3	15
TOTAL	7	35	13	65	20	100

Nota: Encuesta estudiantes tercer grado IES. Ayrampuni 2024.

Elaboración: El investigador

Figura 3

¿Para qué se utiliza los textos digitales en la innovación pedagógica?



Nota: Tabla N° 03

INTERPRETACIÓN

La Tabla 03 muestra la utilidad de textos digitales en la innovación pedagógica.

El reporte de la encuesta denota 70% encuestados mencionan “se utiliza para preparar las diapositivas”. 15% indican son utilizados para socializar y absolver problemas cognitivos.

Tabla 4

¿Para qué se emplea la tecnología informática en aulas virtuales de innovación educativa?

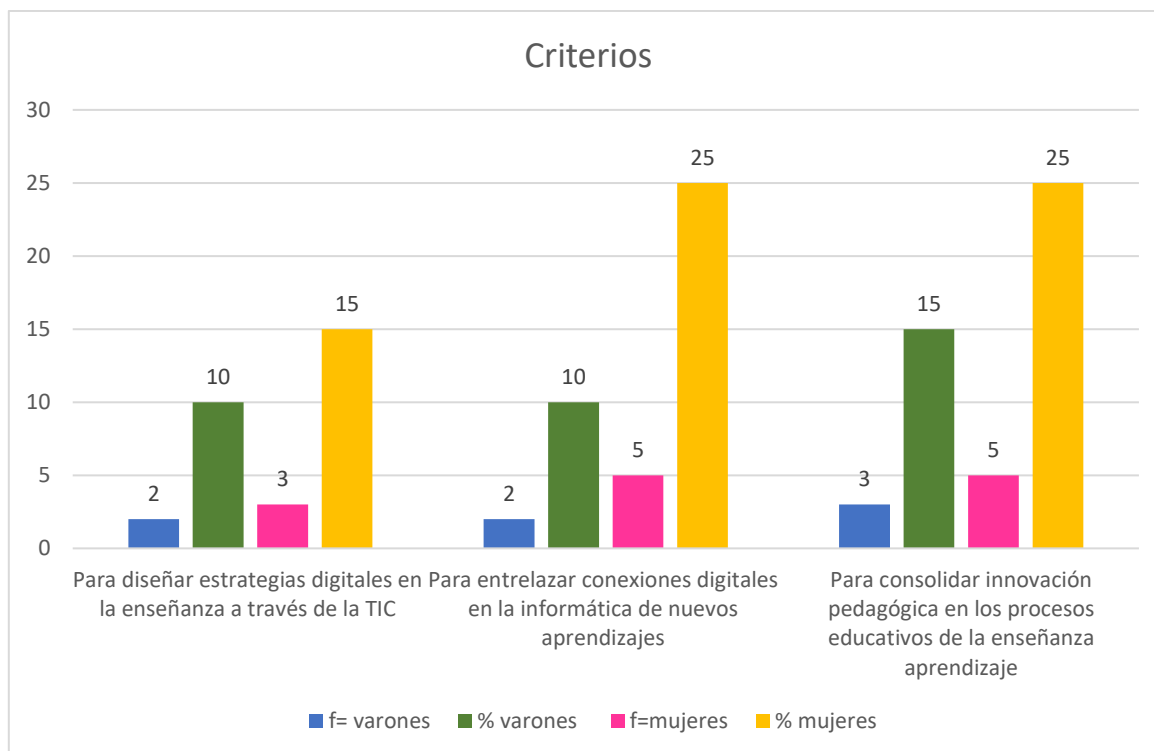
CRITERIOS	TERCER GRADO				TOTAL	
	VARONES		MUJERES		F	%
	f	%	f	%		
a) Para diseñar estrategias digitales en la enseñanza a través de la TIC	2	10	3	15	5	25
b) Para entrelazar conexiones digitales en la informática de nuevos aprendizajes	2	10	5	25	7	35
c) Para consolidar innovación pedagógica en los procesos educativos de la enseñanza aprendizaje	3	15	5	25	8	40
TOTAL	7	35	13	65	20	100

Nota: Encuesta estudiantes tercer grado IES. Ayrampuni 2024.

Elaboración: El investigador

Figura 4

¿Para qué se emplea la tecnología informática en aulas virtuales de innovación educativa?



Nota: Tabla N° 04

INTERPRETACIÓN

En la Tabla y Gráfico 04 tratamos conocer el empleo de la tecnología informática en aulas virtuales de la innovación educativa. 40% de encuestados indican la “tecnología informática se emplea para consolidar la innovación pedagógica en los procesos educativos de enseñanza”. 35% mencionan se emplea para “entrelazar conexiones digitales de nuevos aprendizajes” y 25% reportan se emplea para “diseñar estrategias digitales en la enseñanza a través de la TIC”.

Tabla 5

¿En qué casos se utiliza la investigación documental?

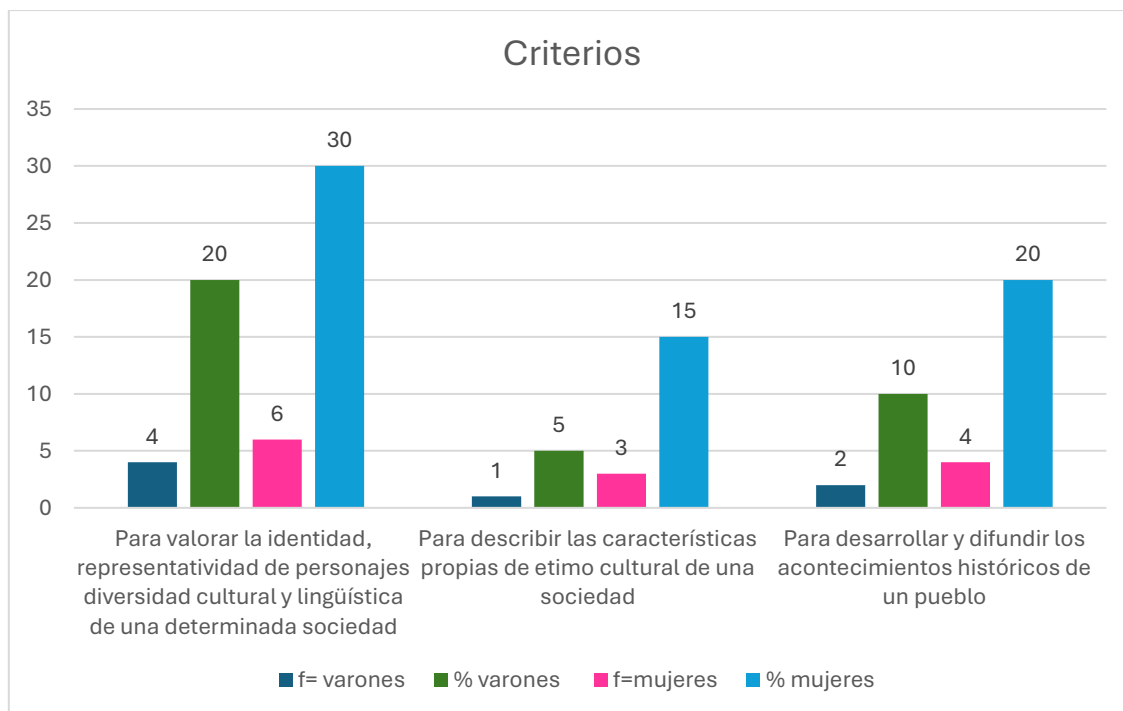
CRITERIOS	TERCER GRADO				TOTAL	
	VARONES		MUJERES			
	f	%	f	%	F	%
a) Para valorar la identidad, representatividad de personajes, diversidad cultural y lingüística de una determinada sociedad	4	20	6	30	10	50
b) Para describir las características propias de étimo cultural de una sociedad	1	5	3	15	4	20
c) Para desarrollar y difundir los acontecimientos históricos de un pueblo	2	10	4	20	6	30
TOTAL	7	35	13	65	20	100

Encuesta estudiantes tercer grado IES. Ayrapuni 2024.

Elaboración: El investigador

Figura 5

¿En qué casos se utiliza la investigación documental?



Nota: Tabla N° 05

INTERPRETACIÓN

La Tabla y Gráfico N° 05 nos ha reportado de la importancia de la investigación documental etnográfica en tecnología informática. 50% de encuestados indican que investigación documental etnográfica se utiliza para “valorar la identidad, representatividad de personajes, diversidad cultural y lingüística de una sociedad”; 30% mencionan para “desarrollar y difundir los acontecimientos históricos de un pueblo” y 20% reportan para “describir las características propias de étimo cultural de una sociedad”.

4.2. RESULTADO

El trabajo de investigación se ha realizado en el Colegio secundario de Pedro Vilcapaza Alarcón Ayrapuni UGEL Putina. Como muestra de estudio



hemos tomado tercer grado, sección única, tiene 20 alumnos, varones 07 y mujeres 13 estudiantes.

La ejecución del trabajo propiamente dicho obedece a la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 001-2025-SEP-EPG-D/UANCV (06 de enero del 2025) de la propuesta presentada en el tiempo previsible (noviembre 2024).

El trabajo propiamente ejecutado corresponde el IV Capítulo donde hemos desarrollado una Unidad Didáctica y tres sesiones de aprendizaje de la Tecnología Informática en aulas virtuales de innovación pedagógica.

La investigación que hemos desarrollado, por su característica aplicativa y utilización en el campo pedagógico corresponde a la investigación descriptiva y cualitativa.

El eje central del trabajo académico es el tema “tecnología informática en aulas virtuales”. Los contenidos temáticos desarrollado obedece a la diversificación curricular regional y de la UGEL Putina 2024.

La Tabla 03 muestra la utilidad de textos digitales en la innovación pedagógica. 70% de encuestados indican que el tema desarrollado se utiliza para preparar las diapositivas, 15% son utilizados para socializar los saberes y absolver problemas cognitivos.

La tabla 04 hemos trabajado el empleo de la tecnología informática en aulas virtuales. 40% de estudiantes encuestados indican la tecnología informática son empleados para consolidar la innovación pedagógica en los procesos educativos; 35% indican, para entrelazar conexiones digitales de nuevos aprendizajes y 25% son empleados para diseñar estrategias digitales en la enseñanza a través de la TIC.



En cuanto se refiere a la investigación documental etnográfica, 50% de encuestados mencionan la investigación documental etnográfica se utiliza para valorar la identidad, representabilidad de personajes, diversidad cultural y lingüística de una sociedad; 30% es para desarrollar y difundir los acontecimientos históricos de un pueblo y 20% para describir las características propias de un étimo cultural.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Hemos tomado importante la utilidad de tecnología informática en formación de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa General Pedro Vilcapaza Alarcón de Ayrampuni, puesto que los alumnos preparan diversos textos digitales y gráficos para insertar en los procesadores para preparar las diapositivas breves para explicar en situaciones puntuales de aprendizajes.

SEGUNDA: La aplicación de la tecnología informática en aulas virtuales por la gran velocidad de servicio a la humanidad el desarrollo de las actividades académicas está entrelazado los nuevos conocimientos científicos en la diversidad de innovaciones pedagógicas de forma racional, crítica y transformadora.

TERCERA: Una de las acciones que más ha tenido trascendencia en nuestro trabajo de campo fue conocer, recuperar, resaltar y difundir los hechos históricos ocurridos en nuestra patria. En el caso de Azángaro, hemos tomado como referencia a dos personajes más connotados en la vida histórica de la formación de la provincia de Aswan Qhari: Pedro Vilcapaza Alarcón y Lizandro Luna. Hecha el trabajo de campo, se ha preparado textos digitales para insertar en el procesador de la tecnología informática para elaborar las diapositivas y desarrollar las sesiones para lograr nuevos aprendizajes.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Incentivar a través de la tecnología informática en la formación cognitiva, sociocultural y psicológica de los alumnos de todos los niveles y programas educativos según el currículo nacional. En este proceso los estudiantes deben familiarizarse preparar diferentes tipos de textos digitales y gráficos e insertar a los procesadores de la computadora para elaborar las diapositivas breves para desarrollar los nuevos aprendizajes.

SEGUNDA: Instalar el laboratorio de informática digital en todas las instituciones educativas y prever desarrollar las sesiones en aulas virtuales de innovación pedagógica entrelazando los nuevos aprendizajes mediante textos digitales y diapositivas debidamente preparadas en forma racional, crítica y transformadora.

TERCERA: Propiciar a los especialistas de las UGELs, docentes y estudiantes realizar investigación documental etnográfica de todos los aspectos sociales, históricos, geográficos, riqueza de la diversidad ecológica, acontecimientos ocurridos en la localidad, etc.

Preparar textos digitales e insertar al procesador de la computadora para preparar las diapositivas y desarrollar las actividades académicas con facilidad en el aprendizaje de nuevos aprendizajes de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

ACHAHUI FERRO, Mamerto (2018) Compendio histórico geográfico de Puno.

Talleres gráficos de Corporación Gráfica Maferro. Paucarpata, Arequipa.

ALVA, R. (2021). Las tecnologías de información y comunicación como instrumentos eficaces en la capacitación a maestritas de educación, mención Docencia en el nivel Superior de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Sede central Lima.

AMANQUI y SONCCO (2020). tesis: La plataforma virtual como medio educativo en el aprendizaje significativo en el área de Matemática en estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa particular Arturo Carcagno, para optar al título profesional de profesor en la especialidad de Computación e Informática.

ATALAYA U., C. W. (2019) Implementación de una plataforma tecnológica informática para mejorar la gestión y control de proyectos, informes y artículos de investigación científica en la Universidad Señor de Sipán. Sustentada en la Universidad "César Vallejo" Escuela de Postgrado, Chiclayo – Perú.

BADÍA, E. B. (2019). Educar con aulas virtuales orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Madrid - España: Antonio Machado Libros S.A.

BARBERÀ, E., et al (2021). La incógnita de la educación a distancia. Barcelona: ICE Barberà, G.E. & Badia G.A. (2015). El Uso Educativo de las Aulas Virtuales Emergentes en la Educación Superior. En Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Catalunya, España.



- BERMEJO, M. (2019). Competencia Tecnológicas: Conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. México: Mc. Graw Hill.
- CASTAÑEDA, C. (2022). Usos de las TIC en la educación Superior. Escuela colombiana de ingeniería, Bogotá, Colombia.
- CONDORI, C. et al (2018) Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en el logro de Competencias de los Estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "José Antonio Encinas" Puno 2018.
- COLL, C. & Colomina, R. (2020). Interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. En Coll, C., Palacios, J. & Marchesi, A. (Comps). Desarrollo Psicológico y Educación II. Psicología de la Educación. (pp. 335-352). Madrid: Alianza.
- CORREA, L.F. (2021). *La realidad de lo virtual y la virtualidad de lo real en la Educación*", Comunicaciones - Grupo 18 Las TIC y su Influencia en la Educación.
- DÍAZ, S. (2019). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. Federación de Enseñanza de C.C.O.O. de Andalucía. Temas para la Educación.
- ESTEBAN, M. (2019). Evaluación de la calidad en sistemas y plataformas de aprendizaje en redes. En Revista de Educación a Distancia. Murcia, España. (2012) Organizaciones Virtuales. Nuevas herramientas para mejorar la productividad de los colaboradores. Lima: USMP Fondo editorial
- GÓMEZ, R. A. (2020). La Web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de Bellas Artes.: Universidad Complutense de Madrid.



- GUTIÉRREZ, O. (2020). Tecnologías de la Información y comunicación en educación. Arequipa: Proyecto Universidad Virtual San Agustín, Perú.
- HAHN H. (2018). Internet: Manual de referencia, Editorial Madrid: McGraw-Hill, Segunda Edición.
- HERNÁNDEZ G., & Rigo M. (2020). Aprender y enseñar con TIC en educación superior: Contribuciones del socio-constructivismo. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- HERNÁNDEZ, R. F., C. et al, (2021). Metodología de la investigación. México DF: Mac Graw-Hill.
- HUERTA, J. (2022). Experiencia curricular por competencias profesionales. Universidad de Guadalajara.
- INGRID, I. D. (2019). *Las competencias TIC y la integración de las tecnologías de la información y comunicación de los docentes de la Universidad Católica del Maule*. Santiago de Chile.
- JOYANES (2019). Análisis y diseño de sistemas de información, Mc. Graw Hill segunda edición.
- JOYANES, L. (2021). *Historia de la Sociedad de la Información. Hacia la Sociedad del Conocimiento*. En Revista Revolución Tecnológica. Alicante, España.
- KEELING, M. (2020). Gestión de información y del conocimiento: una mirada de las ciencias de la educación. Habana: Universidad de Ciencias Pedagógicas "Enrique José Varona".
- LACASA, P., M., B. & Herranz, P. (2020). Autorregulación y relación entre iguales en tareas de construcción: un análisis de las situaciones de interacción. Infancia y Aprendizaje, 72, 71-94.



- LOZOYA, A. V. (2021). Competencias digitales en docentes de educación secundaria. Municipio del Estado del Noroeste de México. Perspectiva educacional, 135 - 153.
- LUGO, M. T., V., & Grinberg, S. (2020). La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos. Buenos Aires: UNESCO.
- MACÍAS, A. D. (2024). Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle. Madrid: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática.
- MAMANI MACHACA, Bonifacio (2021) Pedro Vilcapaza en la revolución tupacamarista de 1780 a 1782. Edición Gobierno Regional de Puno.
- MARQUÉS, P. (2023). Software educativo, comunicación educativa y nuevas tecnologías, Bogotá: Editorial de la Universidad Cooperativa.
- MARQUÉS, M. (2023). Bases de datos. s. l. Colección Sapiente, 2011.978-84-693-0146-3.
- MATO, R. M. (2019). Sistemas de Bases de Datos. Ciudad de la Habana, Cuna: Félix Varela.
- MORTIS, W. (2022). Competencias digitales en docentes de educación secundaria en un municipio del noroeste de Colombia. Cataluña: Fondo Editorial de la Universidad Politécnica de Cataluña.
- NAVATE, E. (2023) Sistema de Base de Datos, Editorial Iberoamericana, Edición Addison Wesley
- OROS C. J. (2019). Diseño de páginas web interactivas con JavaScript y CSS, Editorial Alfa Omega, Tercera Edición.



- OLEA, J. y PONSODA, V. (2023). *Evaluación informatizada en contextos de aprendizaje*. En C. Vizcarro y J. A. León, Nuevas tecnologías para el aprendizaje, (161-175). Madrid: Pirámide.
- ONRUBIA, J., C., R. & Engel, A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje basados en el trabajo en grupo y el aprendizaje colaborativo.
- PEÑA S., M. & Avendaño P., B. (2020). Evaluación de la implementación del aula virtual en una institución de educación superior. En Revista Suma Psicológica. Bogotá, Colombia.
- REYES, K. (2012). Aula Virtual basada en la teoría constructivista empleada como apoyo para la enseñanza de los sistemas operativos a nivel universitario. (Tesis de maestría). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- RIGO, M. A., & Ávila, C. (2019). Plataformas para el aprendizaje en línea y educación superior: Balances y perspectivas psicopedagógicas. En F. Díaz Barriga.
- RUBÉN, A. (2020). Aula Virtual: Espacio Virtual de Educación Utilizando las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en la Universidad. Master en Aplicación de las Nuevas Tecnologías en la Educación. Universidad de Barcelona, España.
- ROSARIO, J. (2020). La educación virtual: como modelo de educación en la República Dominicana, III Congreso Online. [Disponible en línea, Archivo del Congreso].
- SÁNCHEZ, J. (2023). Plataformas tecnológicas para el entorno educativo. Acción pedagógica (Nro. 4.), 18 - 24.



SÁNCHEZ y REYES (2021) Metodología y diseño en la investigación científica.

Edit. Montero. Lima, Perú.

SALINAS, J. (2021). El diseño de procesos de aprendizaje colaborativo en situaciones virtuales. Material del curso. universite de les Illes Balears: España

SANTOVEÑA C., S.M. (2022). Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED. En Revista de Educación a Distancia. Murcia, España.

SOLOMON, P. R. (2018). Guía para redactar informes de investigación. Editorial Trillas. México.

VALDIVIEZO, J. E. (2023). Aula virtual como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional de Mayor de San Marcos. Lima - Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

VENEGAS, H. (2023). Caracterización de los procesos de implementación y uso de las aulas virtuales en la Facultad de Educación. Nuevas Ideas En Informática Educ. TISE (2), 343-352.

ZAYAS, R. M. (2022). software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.



ANEXOS



ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCÓN DE AYRAMPUNI 2024.

Marque con un aspa el ítem que vea la más acogida en nuestro trabajo de campo:

1. ¿Los textos digitales son utilizados para?:

- a) Preparar las diapositivas
- b) Socializar las acciones cognitivas
- c) Absolver problemas cognitivos

2. ¿La tecnología informática se emplea en aulas virtuales de innovación educativa para?:

- a) Diseñar estrategias digitales en la enseñanza a través de las TIC.
- b) Entrelazar conexiones digitales en la informática de nuevos aprendizajes.
- c) Consolidar innovación pedagógica en los procesos educativos de la enseñanza aprendizaje.

3. ¿La investigación documental etnográfica se utiliza en la tecnología informática para?:

- a) Valorar la identidad representatividad de personajes, diversidad cultural y lingüística de una determinada sociedad.
- b) Describir las características propias de étimo cultural de una sociedad.
- c) Desarrollar y difundir los acontecimientos históricos de un pueblo.

Gracias

FOTOS









ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 30/01/2026

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: WASHINGTON FLORES TICONA

Dirección: Jr. La Cultura Nro 216 – San Miguel – San Román

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40182627

Teléfono: 984341675 email: floresw01@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: ESCUELA DE POSGRADO

Escuela Profesional o Mención: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

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

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☐ Tesis ☐ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ Trabajo Académico ☒

Título: APLICACIÓN TECNOLÓGICA INFORMÁTICA EN AULAS VIRTUALES DE INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA GENERAL PEDRO VILCAPAZA ALARCON AYRAMPUNI 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aulas virtuales, innovación pedagógica, tecnología informática

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

2

¹ 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.

² 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 - SEG29

Firma de Autor



huella digital

30 - ENERO - 2026

Fecha