



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



TRABAJO ACADÉMICO
TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO A EN
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015
SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021

PRESENTADO POR:

MARLENY HILASACA VARGAS

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

JULIACA – PERÚ
2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO A EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015 SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021

PRESENTADO POR:

MARLENY HILASACA VARGAS

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

APROBADA POR:


PRESIDENTE DEL JURADO

:


Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. RICARDO ANIBAL MALDONADO MAMANI

SEGUNDO MIEMBRO

:


Mtro. CARLOS ARMANDO HUAMAN CARREON

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 110-2025-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 27 de mayo del 2025

VISTO:

El Expediente N° 2025-004715, de la Egresado (a) **HILASACA VARGAS MARLENY**, con DNI N° 02040743 y Código N° 1910100400, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, de la sede Sede Central Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) **HILASACA VARGAS MARLENY**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA** de la 110, de la **Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

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

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a) **HILASACA VARGAS MARLENY**, con DNI N° 02040743 y Código N° 1910100400, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, de la **Sede Central Juliaca**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Primer Miembro	:	Dr. RICARDO ANIBAL MALDONADO MAMANI
Segundo Miembro	:	Mtro. CARLOS ARMANDO HUAMAN CARREON

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

Fecha	:	Jueves, 19 de junio del 2025
Hora	:	10:00 a.m.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

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

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Juan Benites Noriega
DIRECTOR (e)



TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO A EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015 SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	11%
2	lostroyanos6.wordpress.com Fuente de Internet	3%
3	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%
5	addi.ehu.es Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO A EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015 SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	MARLENY HILASACA VARGAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02040743
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-9935-5904
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	NO APLICA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	NO APLICA
URL de ORCID	NO APLICA
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29565004
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4274-3040
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	RICARDO ANIBAL MALDONADO MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02429806
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-1482-3669

Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	CARLOS ARMANDO HUAMAN CARREON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29552618
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8992-8080
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	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015 SAN JUAN BOSCO País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA -15.49116, -70.13082 https://maps.app.goo.gl/XV9A2zhjAAKpTSdV7</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024 - 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
 ESCUELA DE POSTGRADO
Dr. Carlos Amador Bolanos Calderon
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACION - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MARLENY HILASACA VARGAS, identificado con DNI Nro. 02040743 en mi condición de egresado de:

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

COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

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

TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES

DEL SEXTO GRADO A EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015

SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021

Asesorado por:

Es un tema original.

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

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

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

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

Juliaca 11 de Julio del 2025

[Handwritten signature]

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Dios y a mi familia, por el constante apoyo incondicional y confianza que gracias a ellos permitieron lograr una de mis metas.



AGARDECIMIENTO

A todos nuestros docentes de la Segunda Especialidad Profesional en "Computación y Docencia en Aula de Innovación Pedagógica".



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGARDECIMIENTO.....	ii
ÍNDICE	iii
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	viii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta	1
1.1.2. Duración	1
1.1.3. Grado, sección y número de alumnos.....	1
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	2
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	2
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS.....	6
3.1.1. Historia y evolución de la tecnología educativa.....	6
3.1.2. La tecnología educativa	7
3.1.3. El concepto de técnica y tecnología	9
3.1.5. Ventajas y desventajas de la tecnología educativa	14
3.1.6. Aplicaciones educativas de trabajo en grupo en la solución problemas.....	16



3.1.7. Concepto de educación a distancia	16
3.1.8. Importancia de los recursos tecnológicos.....	18
3.1.9. Educación, ciencia y tecnología.....	19
3.1.10. El aprendizaje permanente a través de la tecnología	21
3.1.11. Ciencia y tecnología.....	22
3.1.12. Tecnología y desarrollo tecnológico	24
3.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	26
3.2.1. La tecnología educativa	26
3.2.2. Inmaterialidad.....	26
3.2.3. Interactividad.....	26
3.2.4. Mayor calidad técnica	27
3.2.5. Centrarse en los procesos	27
3.2.6. Nuevos códigos e idiomas	27
3.2.7. Automatización.....	27
3.2.8. Innovación	27
3.2.9. Diversidad	27
3.2.10. Almacenamiento.....	28
3.2.11. Interconexión.....	28

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

PEDAGÓGICAS

4.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	29
4.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE.....	30
4.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE	33
4.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS	35



CONCLUSIONES.....	37
RECOMENDACIONES	38
BIBLIOGRAFÍA	39
ANEXOS.....	41



RESUMEN

El siguiente trabajo académico titulado: TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO A EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015 SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021. Tiene como objetivo: Determinar las ventajas significativas de la aplicación de la tecnología educativa en el desarrollo de las sesiones de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Sexto Grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco Juliaca, 2021. planificación, Se realizaron actividades en Computación en la I.E. San Juan Bosco, logrando que la mayoría de las estudiantes mejoren su aprendizaje y valoren el uso de la tecnología educativa. Resultados, Del total de 41 estudiantes, la mayoría mostró un alto y muy alto nivel de aprendizaje en el uso de tecnologías educativas. El 99% mejoró positivamente su aprendizaje, el 85% amplió sus conocimientos tecnológicos, y el 82% fue motivado por el uso adecuado de la tecnología. Además, el 60% evidenció un notable avance en el manejo de herramientas digitales, destacando la efectividad del enfoque aplicado. Conclusiones, En la I.E. N.º 71015 San Juan Bosco de Juliaca, durante el 2021, se evidenció que el uso de la tecnología educativa en computación e informática trajo ventajas académicas significativas para los estudiantes del sexto grado A. Los docentes, dentro de la diversificación curricular y en coordinación con la UGEL San Román, promovieron activamente el uso de estas herramientas en las sesiones de aprendizaje. Además, se motivó su aplicación en todas las áreas del currículo, mientras que el director y el especialista TIC brindaron asesoramiento y monitoreo para garantizar una enseñanza de calidad basada en el uso adecuado de la tecnología.

Palabras Claves: Tecnología, Proceso De Enseñanza, Aprendizaje.



ABSTRACT

The following academic work entitled: EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN SIXTH GRADE A STUDENTS AT PRIMARY EDUCATIONAL INSTITUTION N° 71015 SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 202. Its objective is to determine the significant advantages of applying educational technology in the development of teaching and learning sessions for Sixth Grade A students at Primary Educational Institution N° 71015 San Juan Bosco Juliaca, 2021. Planning. Computer activities were carried out at I.E. San Juan Bosco, achieving that the majority of students improved their learning and valued the use of educational technology. Results. Of the total of 41 students, the majority showed a high and very high level of learning in the use of educational technologies. Ninety-nine percent (99%) improved their learning, 85% expanded their technological knowledge, and 82% were motivated by the appropriate use of technology. Furthermore, 60% showed notable progress in the use of digital tools, highlighting the effectiveness of the applied approach. Conclusions: At I.E. No. 71015 San Juan Bosco de Juliaca, during 2021, it was evident that the use of educational technology in computing and information technology brought significant academic benefits to sixth-grade A students. Teachers, within the framework of curricular diversification and in coordination with the San Román UGEL (Ugl San Román), actively promoted the use of these tools in learning sessions. Furthermore, their application was encouraged in all areas of the curriculum, while the principal and the ICT specialist provided advice and monitoring to ensure quality teaching based on the appropriate use of technology.

Keywords: Technology, Teaching Process, Learning.



INTRODUCCIÓN

La disponibilidad de recursos relevantes y de alta calidad, el acceso gratuito o asequible a los recursos necesarios y la adaptación adecuada y la colocación en línea de los recursos son las características principales y las principales ventajas de los enfoques modernos en educación. El concepto de "Recursos Educativos Abiertos" incluye todos los recursos educativos que son gratuitos y están disponibles para todos los usuarios en línea, ya sea un maestro, un estudiante o alguien que quiera aprender de forma independiente. Las ventajas de este tipo de intercambio de conocimientos y materiales educativos son numerosas. El trabajo académico trata sobre la definición conceptual y el significado de los recursos tecnológicos relevantes.

En el ámbito de la institución educativa los recursos de información han permitido una mejor comunicación, planificación y ejecución de todas las actividades vitales. El desarrollo de las tecnologías de la información ha permitido la continua modernización del acceso a la docencia activa en la educación superior a nivel mundial. Lo que abrió la puerta a cambios en la forma de enseñar, es decir, la forma de presentar el contenido de la enseñanza, la aplicación y la amplia disponibilidad de las tecnologías de la información. Además, la aplicación de las tecnologías de la información ha facilitado enormemente la adquisición de conocimientos, así como el intercambio de conocimientos adquiridos. En su interpretación básica, el concepto de "Recursos Educativos Abiertos" incluye cualquier recurso educativo que esté públicamente disponible para uso de profesores y estudiantes, sin los costos asociados de uso.



Los recursos educativos en términos del concepto incluyen currículos, apuntes, tareas, pruebas, proyectos, así como materiales de video y audio, animaciones y libros de texto, guías, prácticas, manuales, etc.

Hay educadores que apoyan firmemente el uso de la tecnología educativa, mientras que otros sostienen que los llamados «métodos tradicionales» siguen siendo legítimos y valiosos para instruir a los niños. Estos últimos sostienen que el uso de ordenadores, Internet, teléfonos inteligentes, tabletas o tabletas digitales, por ejemplo, tiene varias ventajas, entre ellas las siguientes: Es un método para actualizar completamente la educación al mundo moderno, va en consonancia con los tiempos tecnológicos que nos tocó vivir. Ofrece a los educadores una lista completa de herramientas y recursos para ayudarles a explicar el tema. Ofrece a los estudiantes la posibilidad de comprender mejor el material de clase, ya que es más participativo y visible. Gracias a los blogs, las búsquedas del tesoro y las actividades en línea, también se está convirtiendo en una fantástica oportunidad para que los niños aprendan más e incluso se fortalezcan. Por estos y otros beneficios, las Naciones Unidas promueven no sólo el uso de métodos de enseñanza innovadores, sino también, y quizá lo más importante, la integración sin problemas de la tecnología en el proceso educativo.

Dado que se utiliza en las escuelas primarias desde hace muchos años, la tecnología educativa no es un concepto novedoso. Un profesor utiliza tecnología educativa cuando proyecta un documental o muestra presentaciones en una pantalla delante de sus alumnos.

La forma en que se aplica la tecnología educativa también ha cambiado a lo largo de los años. Inicialmente, Los ordenadores y otras tecnologías estaban disponibles en laboratorios informáticos, aulas o armarios específicos de las



instituciones. Más tarde, los ordenadores se hicieron portátiles y empezaron a utilizarse en las escuelas normales. Hoy en día, los estudiantes incluso utilizan Internet para acceder a las tecnologías educativas en sus dormitorios.

Varias etapas del proceso educativo incluyen el uso de tecnología educativa. Supongamos que un profesor proyecta una película didáctica en el aula. La tecnología educativa está hoy en el centro de un gran número de proyectos educativos, seminarios, conferencias y foros del sector educativo.

El desarrollo de la revolución científica y tecnológica, la electrónica, las matemáticas, la cibernética, la informática y los logros de la información así como otras disciplinas científicas exactas provoca cambios en todos los aspectos de la vida y el trabajo, especialmente en la organización y modernización de la enseñanza y el proceso de enseñanza. El concepto tradicional de enseñar "tiza y pizarrón" con la palabra viva del docente pierde ese carácter al aplicar modernas tecnologías didácticas, modernos métodos, formas y medios de enseñanza, donde la enseñanza se vuelve más moderna, más interesante, que condiciona mejores resultados y alumnos. El éxito en la enseñanza es mejor. Con la organización moderna del proceso de enseñanza, mediante la aplicación de nuevos logros científicos, los niños se están convirtiendo cada vez más en un sujeto de crianza y educación, y menos en un objeto donde los niños sin suficiente pensamiento adquieren conocimientos que pertenecen a una escuela tradicional. En la organización moderna del proceso de enseñanza, tanto los niños como el maestro se vuelven activos.

La propia aplicación de determinadas formas, medios y métodos de enseñanza en el proceso de enseñanza no dará los resultados esperados si no se combina con otros tipos y formas de enseñanza. En este sentido, el papel de



primera clase de la organización moderna de la enseñanza y el proceso de enseñanza lo desempeña la Tecnología Educativa, que se discutirá con más detalle en este documento.

En consecuencia, este trabajo académico se divide en tres partes que corresponden a su progresión:

El título, la institución, la titulación y el número de estudiantes son algunos de los elementos generales de la actividad académica que se describen en el Capítulo I.

Los fundamentos teóricos y la terminología básica se establecen en el Capítulo II.

El proceso, los módulos de aprendizaje y las sesiones se presentan en el Capítulo III.

Por último, se incluye una bibliografía, anexos, recomendaciones y conclusiones.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Tecnología Educativa Para El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje En Estudiantes Del Sexto Grado A En La Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca, 2021

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

Institución Educativa Primaria N° 71015

1.1.2. Duración

Fecha de inicio : 01 de Octubre 2021

Fecha de finalización : 31 de diciembre 2021

1.1.3. Grado, sección y número de alumnos

Grado : sexto

Sección : A

Número de alumnos : 25



1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El uso de la Tecnologías de Información en el mundo, nuestro país y nuestra región de Puno se han desarrollado de manera obligatoria y por necesidad ya que el COVID-19 nos aisló e interrumpió la presencialidad a los centros educativos y en la mayoría de docentes y estudiantes las TIC de utilizaba de manera muy básica, esta situación de desconocimiento no ha sido ajena en la ciudad de Juliaca presentándose dificultades en acceso y uso de TIC por falta de cobertura, asequibilidad, alfabetización digital y contenido educativo en diversas lenguas,

Hoy en día el uso de las TIC permite marcar una ventaja competitiva a todo nivel, es decir que a pesar de las limitaciones en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco se deben implementar estrategias en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje para el logro de las metas deseadas.

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Dado que los recursos tecnológicos educativos se han convertido en una noción con un enorme potencial para contribuir a la reforma educativa, este esfuerzo académico está justificado. Sin embargo, la noción de emplear los recursos -es decir, apoyar el aprendizaje- es lo que les confiere su valor instructivo a partir de una gran cantidad de recursos disponibles, La sencillez con la que se pueden compartir materiales digitales en línea es lo que le da su fuerza en el ámbito de la reforma educativa. Es importante señalar que solo hay una clave para diferenciar entre los recursos tecnológicos y cualquier otro recurso educativo, y esa es la licencia de uso del contenido. Por lo tanto, recursos tecnológicos es simplemente un recurso educativo que incluye una licencia, es



decir, una licencia para la facilidad de uso y la posible adaptación, sin permiso previo del titular de los derechos de autor.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar las ventajas significativas de la aplicación de la tecnología educativa en el desarrollo de las sesiones de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Sexto Grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco Juliaca, 2021.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- O₁:** Fomentar en la diversificación de programación de actividades de unidades y sesiones de aprendizaje el uso de la tecnología educativa en aula de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes del sexto grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca, 2021
- O₂:** Motivar aprendizajes significativos en todas las áreas del currículo diversificado el uso adecuado de la tecnología educativa en computación e informática en estudiantes del sexto grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca, 2021
- O₃:** Monitorear y prestar asesoramiento del manejo adecuado de la tecnología educativa en aula de innovación al docente de aula y estudiantes del sexto



grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca,
2021.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS

3.1.1. Historia y evolución de la tecnología educativa

La idea de la tecnología educativa surgió por primera vez en 1941. Se convirtió en un campo educativo reconocido en Norteamérica a mediados del siglo XX. La Segunda Guerra Mundial y el auge de las redes sociales fueron dos acontecimientos históricos que tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la tecnología educativa. Desde entonces, las iniciativas de investigación y desarrollo en este campo han constituido una parte importante de la creación de instituciones de investigación educativa. La investigación sobre el uso pedagógico de los medios y los procesos de comunicación en el aula comenzó a finales de la década de 1960. Entretanto, las recomendaciones del psicólogo conductista Burrhus Frederic Skinner impulsaron la creación de la educación programada en las naciones europeas. El concepto consistía en utilizar la modificación del comportamiento y la teoría del condicionamiento operante para escenarios de aprendizaje.



La introducción de los años 70 y el crecimiento de la tecnología de la información reforzaron el uso de ordenadores en las aulas. El desarrollo de software de instrucción asistida por ordenador (CAI) tendrá una influencia significativa en el diseño del material didáctico en el futuro. Hasta ahora, esta primera etapa de la tecnología educativa se ha definido por un énfasis en los recursos y medios didácticos desde un punto de vista conductista. Posteriormente, con la llegada de la psicología cognitiva, se ha producido un replanteamiento de los medios didácticos en función del currículo. La UNESCO situó este campo entre el estudio de los medios y la investigación de los métodos de instrucción a mediados de los años ochenta, centrándose en el uso educativo de los medios surgidos de la revolución de la comunicación. Sin embargo, también lo consideró un enfoque metódico para crear, aplicar y evaluar diversos procedimientos de enseñanza y aprendizaje con el fin de lograr una educación más satisfactoria.

3.1.2. La tecnología educativa

La práctica de incorporar la tecnología a los procedimientos de aprendizaje para posibilitar una educación más variada y eficaz, ya sea oficial o informal, se conoce como tecnología educativa. El estudio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medios para presentar, difundir o facilitar el acceso al conocimiento en un entorno educativo, incluido el aprendizaje formal, no formal y a distancia, es otra definición de este dominio intelectual pedagógico.

Así pues, se puede decir que la tecnología de la instrucción tiene dos significados. Por un lado, es la filosofía y la práctica de los métodos educativos para el aprendizaje. Por otro, son todos los instrumentos técnicos, hardware,



procedimientos y software que facilitan la puesta en común y el intercambio de información.

La expresión se ha utilizado en diversos contextos a lo largo de los años, como el aprendizaje en línea, los sistemas de gestión del aprendizaje (SGA), el m-learning o e-learning móvil, las herramientas tecnológicas y las tecnologías que facilitan el intercambio de conocimientos, y la teoría y la práctica de los enfoques educativos del aprendizaje.

Desde hace muchos años, los instrumentos tecnológicos forman parte de la vida académica. Basta con seguir la rutina de instructores o alumnos para encontrar procesadores de texto, calculadoras, impresoras y, por supuesto, ordenadores. Sin embargo, la convergencia de la tecnología móvil e Internet ha hecho posibles muchas más oportunidades. En las escuelas e instituciones se utilizan aulas virtuales, pizarras interactivas y una gran variedad de herramientas electrónicas. La Web 2.0 y las redes sociales, así como el aprendizaje individualizado a través de una nube inteligente, han contribuido a esta tendencia hacia la interactividad. Además, la simplicidad de compartir contenidos reduce considerablemente los costes de producción y hace accesibles publicaciones que antes eran inaccesibles en determinados ámbitos.

Los medios y las tecnologías educativas hacen posibles modos alternativos de presentación, un acceso más fácil a las fuentes de información y la posibilidad de modificar procedimientos y procesos. Junto con el uso de música e imágenes, ordenadores, tabletas y dispositivos móviles, o el establecimiento de aulas virtuales, estos tres sectores también ven el auge del aprendizaje social y colaborativo a través de blogs, wikis y comunidades en línea.



El modelo de aula desplazada, los cursos masivos en línea o MOOC, las aplicaciones móviles, las tabletas, el aprendizaje a través de juegos y recompensas, la analítica de datos de aprendizaje, el aprendizaje móvil en el móvil y la realidad aumentada son algunas de las tendencias más destacadas en tecnología educativa del siglo XXI. También se prevé que la realidad aumentada sea una herramienta que se incorpore pronto al ámbito educativo.

3.1.3. El concepto de técnica y tecnología

Las palabras 'técnica' y 'tecnología' provienen de las palabras griegas (tehne) - habilidad y (logos) - palabra, ciencia. Los significados originales son: técnica significa la habilidad de cómo se hace algo, y tecnología - un conjunto de conocimientos y habilidades sobre diferentes procedimientos y procesos. Con la mayor evolución de la sociedad humana, el significado de estas dos palabras se ha ampliado, por lo que hoy podemos hablar de diferentes técnicas: técnicas de producción, aerotecnia, tecnología nuclear, técnicas de enseñanza, técnicas de pensamiento, técnicas de aprendizaje (o técnicas), etc. o diferentes tecnologías: tecnología química, tecnología de procesamiento de metales, tecnología de enseñanza (educativa), etc.

Recientemente, se habla cada vez más de tecnología educativa (o de enseñanza), sobre el hecho de que se le debe prestar más atención en la enseñanza. Sin embargo, al hacerlo, el término a menudo significa términos diferentes, lo que genera malentendidos y confusión.

La tecnología es el método de procesamiento de materias primas en productos terminados y la aplicación de técnicas en él. Es por eso que algunos equiparan la tecnología de la enseñanza (educativa) con el uso de medios técnicos modernos en la enseñanza (también hay aquellos en los que la



tecnología de la enseñanza se reduce a medios técnicos que están contruidos y programados de tal manera que ellos directamente, y con más éxito que los maestros, realizan enseñando). Esa es una comprensión demasiado estrecha. A partir de esto, es más aceptable la visión de que la tecnología de la enseñanza debe significar un conjunto de medios, métodos y formas de organización de la enseñanza.

El concepto de técnica En la actualidad, con el término técnica de enseñanza, generalmente nos referimos a un conjunto de diversas herramientas que el profesor y los alumnos aplican en el proceso de enseñanza. Así, podemos hablar de técnica audiovisual en la enseñanza, informática, técnica clásica, etc. y esto se refiere muy específicamente a: grabadora, radio, gramófono, televisión y varios tipos de películas educativas en el primer caso; sobre computadoras en la enseñanza en otro caso; sobre la pizarra, la computadora, el libro de texto en el tercer caso, pero también sobre la habilidad para manejarlos.

A veces, como con el concepto de técnicas de aprendizaje, nos referimos a procedimientos de aprendizaje, por lo que el concepto de técnicas se amplía aún más e incluye, en cierta medida, el propio proceso de aprendizaje. Técnica didáctica significa, en ocasiones, la implicación de los docentes en la enseñanza práctica y aplicación de métodos, medios y formas de enseñanza, por lo que puede ser considerada una parte importante de la cultura pedagógica de los docentes.

El término TECNOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA (tecnología educativa) es más reciente. En didáctica, el término "tecnología de enseñanza" significa un conjunto de medidas, procedimientos y métodos para organizar el proceso de enseñanza. Este término también incluye los procedimientos para aplicar los medios de enseñanza. Mientras que en la técnica de enseñanza el énfasis está



en los recursos, la tecnología se refiere principalmente a la organización del proceso de enseñanza. Hay una tendencia a usar este término para incluir ayudas didácticas modernas. Así, en la literatura pedagógica moderna se habla de tecnología pequeña y grande. La pequeña tecnología didáctica presupone el uso de un número menor de medios más sencillos y económicos (película didáctica, grabadora, proyector de diapositivas, programas de radio, etc.). La gran tecnología representa una empresa más amplia de introducir medios y procedimientos técnicos modernos en la enseñanza (enseñanza por televisión, videocasetes, máquinas de aprendizaje, computadoras, etc.)

La introducción de medios técnicos modernos en la enseñanza es realmente necesaria y muy útil, pero no menos necesaria y útil es la innovación metodológica y organizativa, la modernización, la actividad docente. Estos dos tipos de innovaciones se condicionan y se presuponen mutuamente. Incluso los medios técnicos más modernos y de alta calidad no pueden mejorar significativamente la enseñanza si no se modernizan las formas y la organización del trabajo docente (incluidas las formas y la organización del uso de los medios de enseñanza). Por otro lado, sin contar con medios técnicos más modernos y de mayor calidad, no es posible modernizar con éxito los métodos y formas organizativas de la enseñanza. La verdad y las antiguas formas de enseñanza pueden dar los resultados esperados aplicando la tecnología moderna innovada adecuada. Estas innovaciones pueden mejorar en gran medida la enseñanza, pero solo si se aplican en combinación adecuada con los medios de enseñanza, los procedimientos y las formas organizativas tradicionales. La mejora de la enseñanza no se logra a cualquier costo reemplazando lo viejo por lo nuevo, sino introduciendo lo nuevo y perfeccionando lo viejo simultáneamente.



El campo de aplicación exitosa de cada uno de ellos es limitado, pues además de las ventajas, también presentan desventajas. Por ejemplo, la enseñanza por televisión carece de la posibilidad de una comunicación bidireccional entre el pedagogo y el estudiante (como resultado, el maestro no tiene ninguna información sobre el éxito de su influencia en los estudiantes, por lo que no puede hacer las correcciones apropiadas cuando sea necesario), y en la enseñanza de la informática, los estudiantes no tienen la oportunidad de comunicar sus pensamientos a los demás (y la formación verbal de los propios pensamientos es extremadamente importante para la formación misma de los pensamientos). Así, no se puede decir que las innovaciones no consigan resultados exitosos, sino que al mismo tiempo debemos trabajar en mejorar las tradicionales e introducir nuevos tipos de actividades docentes. La aplicación de la innovación puede tener un efecto contrario si, por ejemplo, si se utiliza la televisión para enseñar al profesor una cantidad insuperable de conocimientos ya elaborados directamente en el aula, en la pantalla del televisor, entonces se conserva la forma más obsoleta e ineficiente de enseñanza, dándole la etiqueta de modernidad. Como todas las demás innovaciones didácticas, la enseñanza por televisión, la enseñanza programada y la enseñanza informatizada sólo significan un progreso (y enorme) cuando permiten que el aprendizaje mediante la memorización de conocimientos prefabricados sea sustituido de manera más completa y exitosa por el aprendizaje en la forma de adquisición de conocimientos por el propio pensamiento.

Observando la importancia y función de las técnicas y tecnologías didácticas desde el punto de vista de la organización racional del proceso de enseñanza, podemos determinar que el significado de su aplicación en la



enseñanza radica en que facilita, acelera y acelera el logro de mayores y mejores resultados que en la enseñanza de técnicas y tecnologías tradicionales. Aunque son costosos, los medios y ayudas técnicas justifican su papel contribuyendo a un mejor y más exitoso trabajo de los estudiantes tanto en términos cuantitativos como cualitativos, con mejores resultados. La afirmación anterior se justifica por numerosas investigaciones de pensadores del pensamiento pedagógico y psicológico en las instituciones educativas. Por ejemplo, dr.prof. B. Prokić en una de sus investigaciones demostró que la aplicación de ayudas didácticas estáticas y, especialmente, dinámicas (dibujo, película de diapositivas, película y su combinación) da resultados significativamente mejores que los métodos verbales en la enseñanza de la geografía en el sexto grado de la escuela primaria. Una afirmación similar fue confirmada por muchos otros pensadores del pensamiento pedagógico. La ventaja no está solo en el efecto general sino también en algunos casos especiales: aplicación del conocimiento, durabilidad del conocimiento, etc. Durante mi práctica escolar profesional en la escuela primaria Bratstvo en Novi Pazar, personalmente me convencí de la eficiencia de los medios técnicos. Como computadora y proyector de video con mejores resultados que la enseñanza habitual. Los niños son más activos en clase, la motivación es mejor, la actividad mental es más fuerte, especialmente cuando mostré fotos y algunos videos educativos con mi mentor relacionados con el tema de la educación técnica e informática en combinación con otras formas innovadoras de enseñanza (trabajo individualizado y en grupo).

3.1.4. Una perspectiva más amplia

Hasta la década de 1990, cuando podemos hablar del replanteamiento de la tecnología educativa, la visión tecnocrática del mundo estaba en el poder. Dos



de los conceptos que ahora desarrollamos demuestran cómo esta disciplina ha evolucionado hacia un punto de vista interdisciplinario y crítico:

1. La tecnología educativa, que no debe confundirse con la informática educativa, explora técnicas didácticas multimedia que combinan tecnologías nuevas y antiguas.
2. Es crucial crear equipos interdisciplinarios que integren la teoría de la información, la teoría de la comunicación, la teoría del currículo, la psicología de la educación, la sociología de la cultura y la educación. En este sentido, se da por sentado que se trata de un enfoque humanista de la creatividad que cuenta con una sólida base conceptual.

3.1.5. Ventajas y desventajas de la tecnología educativa

Las dos caras de una misma moneda son los alumnos y los profesores. Por consiguiente, ambas partes salen ganando con las tecnologías utilizadas. Los profesores las utilizan, por un lado, para ayudarles a mejorar los conocimientos y capacidades de sus alumnos. Por otra parte, apoyan y mejoran el aprendizaje de los alumnos. Por otro lado, estos recursos permiten a los alumnos mejorar su experiencia y les facilitan la absorción de la información. Mejora de la cooperación: Por un lado, las soluciones informáticas locales o en la nube facilitan la recuperación. Este es uno de los mayores puntos débiles en la gestión del tiempo de los profesores. Sin embargo, estos servicios permiten a los alumnos colaborar en grupo sin necesidad de intimar. El precio de los recursos educativos suele reducirse gracias a las nuevas tecnologías. Por ejemplo, el uso de la nube para almacenar datos e incluso mejorar la seguridad puede reducir el precio de los recursos educativos.



Asimismo, una mochila de estudiante se hace más fácil al requerir menos instrumentos.

- Educación personalizada: Los estudiantes pueden hacer planes personalizados cuando tienen más disponibilidad. De este modo, el sistema educativo está cada vez menos estandarizado y los jóvenes se concentran en sus intereses. Además, los estudiantes pueden seguir identificando sus talentos y evaluando su desarrollo gracias a la tecnología.
- Más concentración: Los alumnos se mantienen concentrados en sus tareas cuando se emplean juegos u otro material dinámico. Además, fomenta una mayor conexión social y disminuye las barreras físicas. Además, permite a los educadores gestionar mejor el aula e implicar a los padres en la educación de sus hijos.

La posibilidad de adaptar la enseñanza a las necesidades y preferencias específicas de cada alumno es una de las primeras ventajas de la tecnología educativa que hay que analizar. Como resultado, cada estudiante es libre de trabajar a su propio ritmo. Dado que los programas pueden distribuirse a mayor distancia, llegar a un público más amplio y hacer que los materiales y recursos en línea sean más accesibles y asequibles, también facilita la obtención de educación.

Según los estudios, los alumnos que reciben formación informática suelen aprender más en menos tiempo, son capaces de superar los retos de forma independiente, avanzan a su propio ritmo y tienen actitudes más favorables en general.



3.1.6. Aplicaciones educativas de trabajo en grupo en la solución de problemas.

Por el contrario, hay algunas deficiencias que deben tenerse en cuenta. Uno de ellos es el impacto que el uso de videos puede tener en los bebés, para quienes la experiencia del lenguaje es limitada y Son mucho menos hábiles para captar nuevas palabras. Las relaciones entre profesores y alumnos también pueden resentirse en términos de confianza, respeto y compasión, y puede haber más probabilidades de que hagan trampas.

Al utilizar herramientas educativas en línea, los estudiantes pueden ser más propensos a interrupciones y redirecciones. Además, el flujo de datos perturba la concentración y el aprendizaje, ya que estimula excesivamente el cerebro y fomenta la multitarea (tareas que cambian rápidamente).

3.1.7. Concepto de educación a distancia

No existe una definición estándar única. Sin embargo, la definición ha demostrado ser la mejor aceptada por la comunidad. De acuerdo con esa definición, son materiales de aprendizaje y enseñanza que están disponibles de forma gratuita para que cualquier persona los use en línea, ya sea un profesor, un estudiante o alguien que quiera aprender de forma independiente. Los ejemplos incluyen: cursos enteros, módulos de cursos únicos, planes de estudios, conferencias, deberes, exámenes, ejercicios de laboratorio y de clase, material didáctico, juegos, simulaciones y una plétora de recursos adicionales que se encuentran en colecciones digitales globales.

Los recursos educativos a nivel mundial. Según muchos autores, el movimiento surgió del desarrollo del aprendizaje abierto (gratuito), el aprendizaje



a distancia y el amplio contexto de una cultura de aprendizaje abierto, código abierto, intercambio gratuito y muchos otros que surgieron a fines del siglo XX.

Larsen y Vincent-Lancrin se suman a los autores que destacan las ventajas del concepto de recursos tecnológicos frente a cualquier concepto educativo. Según ellos, el argumento básico a favor del concepto recursos tecnológicos es su valor. Afirman que "el impacto de la innovación es mayor cuando se comparte: los usuarios son libres de compartir su conocimiento y, por lo tanto, trabajar juntos".

Las ventajas del concepto de recursos tecnológicos también pueden entenderse si se considera el impacto sobre los usuarios en una red. Para los autores, las publicaciones cuyo acceso es abierto y permitido, es decir, accesibles para todos, reúnen la audiencia más amplia posible, es decir, el círculo de usuarios. Los estudios muestran que este tipo de publicaciones se citan con mucha más frecuencia. Para los lectores, el acceso abierto a la publicación permite el uso de la publicación completa, sin permiso previo ni pago. Finalmente, para los editores, el acceso abierto a las publicaciones garantiza el uso más amplio, es decir, la consulta por parte de los usuarios, los artículos publicados y las publicaciones. Apertura, accesibilidad, libre intercambio, etc., en realidad amplían el mercado con las publicaciones que publican.

En el contexto de considerar la relación entre los recursos tecnológicos y aprendizaje a distancia, Butcher señala que "los recursos tecnológicos y aprendizaje a distancia no son sinónimos, aunque muchas personas cometen el error de identificar estos dos términos. El contenido con licencia abierta se puede producir en cualquier tipo de medio: en forma de texto en papel, video o audio, o en forma multimedia. Muchos cursos dentro del concepto de educación a



distancia pueden concebirse en forma de recursos tecnológicos, pero esto no significa que todo aprendizaje en línea sea automático y en concepto de recursos tecnológicos. Por el contrario, muchos materiales importantes dentro de los recursos tecnológicos no solo se colocan en línea, sino que también se imprimen y están disponibles para los usuarios en forma impresa. "Dados los desafíos que enfrentan los países en desarrollo, descubrieron que preferían usar materiales impresos, en lugar de materiales de marketing diseñados para el aprendizaje electrónico".

3.1.8. Importancia de los recursos tecnológicos

El análisis del concepto de recursos tecnológicos educativos, la relación con el concepto de educación a distancia, su papel y el nivel de desarrollo en el marco educativo europeo, debe ir seguido de una breve revisión de la importancia de los recursos tecnológicos en la educación. La razón más importante para el uso de los recursos tecnológicos educativos en el campo de la educación es el hecho de que se trata de recursos didácticos (educativos) con licencia abierta que tienen un gran potencial para contribuir a mejorar la calidad y la eficiencia del aprendizaje. El potencial educativo transformador de los recursos tecnológicos educativos gira en torno a tres perspectivas relacionadas: La productividad puede aumentar cuando se dispone de material didáctico más pertinente y excelente de los estudiantes y los docentes. La tecnología puede reducir el costo de acceso al contenido educativo, ya que elimina cualquier limitación a la copia de recursos. Si bien obtener permiso para utilizar contenido protegido por derechos de autor puede ser costoso y llevar mucho tiempo, el pago de derechos de autor por libros de texto y otros recursos educativos a menudo representa una parte importante del costo total. Una de las varias



estrategias para establecer a los estudiantes como participantes activos en el proceso educativo se ha hecho factible gracias a la idea de permitir que los recursos sean adecuados. Los estudiantes logran el mejor resultado de aprendizaje no solo cuando leen y absorben pasivamente, sino cuando trabajan y crean de manera práctica. El acceso permitido a contenido que fomenta la actividad y la creatividad de los estudiantes a través del uso múltiple y la adaptación de ese contenido puede contribuir significativamente a crear un entorno de aprendizaje más eficiente. Los recursos tecnológicos pueden desarrollar capacidades al proporcionar a las instituciones y a los docentes acceso gratuito o asequible a los recursos necesarios para mejorar sus habilidades en la creación de materiales didácticos, así como al implementar el diseño instruccional necesario que permitiría la integración de dichos materiales en programas de aprendizaje de alta calidad.

3.1.9. Educación, ciencia y tecnología

La educación y la ciencia como sus prioridades de desarrollo que solo pueden brindarle estabilidad social a largo plazo, progreso económico y garantizar la identidad cultural. La educación y la ciencia son de especial interés público, la educación está disponible para todos, en igualdad de condiciones, de acuerdo con sus capacidades. La necesidad de redactar la Estrategia, la ciencia y la tecnología surge de los profundos cambios en la sociedad, que son el resultado del cambio del entorno globalizador, pero también de los cambios sociales, económicos, culturales y demográficos internos. Tales circunstancias requieren una reflexión a largo plazo sobre el lugar de la educación y la ciencia en la sociedad, y especialmente en la creación de una sociedad y una economía



innovadoras, adaptables a los desafíos futuros que hoy son difíciles o imposibles de predecir. En las sociedades modernas, el capital del conocimiento humano creativo tiene una ventaja para el desarrollo del país en relación a los capitales de bienes naturales y trabajo rutinario, e incluso en relación al capital financiero.

Por tanto, en dichas sociedades se incrementan significativamente las inversiones en conocimiento, cuya importancia se sitúa en primer lugar en las proyecciones estratégicas de desarrollo. Esto impone el concepto de aprendizaje a lo largo de toda la vida como base de la educación, que anima a un individuo de cualquier grupo de edad a aprender, le permite el acceso constante a la educación y el reconocimiento de diversas formas de aprendizaje. El aprendizaje permanente, la ciencia y la innovación forman un triángulo de saberes que proporciona las condiciones para su funcionamiento efectivo. La educación en todos los niveles cumplirá su papel en el triángulo del conocimiento de manera más permanente si los resultados de la investigación y la innovación tienen un impacto adecuado en los procesos educativos. Los entornos educativos deben mejorarse fomentando el pensamiento creativo y la acción innovadora a través de la tecnología.

Dado que los cambios en el mundo globalizado debido al desarrollo de nuevas tecnologías son rápidos y difíciles de predecir, la Estrategia debe permitir la flexibilidad y adaptabilidad de los sistemas de educación e investigación, pero también debe estar sujeta a revisión constante y revisiones periódicas. Por lo tanto, es necesario aceptarlo con el consentimiento de todas las partes interesadas, lo que en realidad significa toda la sociedad y todos los principales partidos políticos. Solo de esta manera se puede garantizar su implementación continua y consistente a largo plazo. Los recursos humanos y materiales



disponibles son limitados y esta situación no podrá cambiar rápidamente. Por tanto, es necesario diseñar cambios graduales de manera que se utilice todo lo que se reconoce como bueno en el sistema de educación y ciencia, y que se realicen movimientos estratégicos para no poner en peligro esta base de calidad y lograr lo mejor posible.

3.1.10. El aprendizaje permanente a través de la tecnología

El aprendizaje permanente se refiere a todas las actividades de adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de la tecnología con el objetivo de su adopción o expansión, en el marco del desarrollo y actividades personales, sociales. Este concepto integral abarca el aprendizaje en todas las etapas de la vida y en todas las formas de implementación de la tecnología, es decir, incluye programas de educación formal.

Los principios más importantes del aprendizaje permanente para un individuo son:

- La posibilidad de adoptar la mejora y/o ampliación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores
- La posibilidad y necesidad del desarrollo del potencial personal en diferentes períodos de la vida
- La posibilidad de acceder a diversas formas y contenidos de aprendizaje para realizar deseos personales y desarrollar habilidades
- El derecho al reconocimiento de los conocimientos y habilidades adquiridos en diferentes entornos y tipos de aprendizaje.

Por lo anterior, la promoción y desarrollo del concepto de aprendizaje a lo largo de la vida implica la necesidad de integrar, permear y armonizar los



objetivos y actividades, a través de la tecnología y muchas veces contrapuestos, de las distintas políticas públicas de desarrollo social, económico, regional y cultural, el empleo y el bienestar social con los aspiraciones y potencialidades de las personas. El desarrollo dinámico y la aplicación de las tecnologías de la información y las capacidades de comunicación están cambiando radicalmente los paradigmas del aprendizaje y la educación, con impactos y consecuencias difíciles de predecir sobre las formas futuras de adquirir, transferir y aplicar conocimientos, habilidades, valores y actitudes. La estrategia prevé medidas para el desarrollo y expansión de la aplicación del e-learning, la introducción de sistemas de enseñanza expertos y otros métodos de enseñanza modernos basados en tecnologías de la información y la comunicación, en todos los niveles y en todos los tipos de educación. Se desarrollarán y organizarán contenidos educativos abiertos y ayudas de libre acceso.

3.1.11. Ciencia y tecnología

El conocimiento y la aplicación del conocimiento son las principales condiciones para el éxito de la República del Perú. Por tanto, la ciencia y la tecnología se desarrollan estratégicamente esforzándose por situar la educación, la investigación y la innovación en el centro de la estrategia nacional de desarrollo, teniendo en cuenta el programa marco europeo para la investigación y la innovación Horizonte 2020. Las condiciones previas básicas para lograr este objetivo son cambios en la ciencia y cambios en la ciencia. Se necesitan cambios y transformaciones estructurales en la ciencia para contribuir en la mayor medida posible al fondo mundial de conocimientos, pero también al progreso social y económico, la creación de empleo, la mejora de la calidad de vida y los bienes públicos generales. Perú no está clasificada en el grupo



más alto de países con un desarrollo muy alto según el Índice de Desarrollo Humano (IDH), que mide la calidad de vida del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), y se debe avanzar en ese grupo [140].] Los cambios que permitirán tal papel de la ciencia requieren el fortalecimiento de la economía innovadora y las actividades sociales y el aumento gradual de los fondos para investigación y desarrollo hasta el 3% del producto interno bruto. Invertir en investigación e innovación es una inversión en el futuro, y se debe garantizar que cada kuna logre el mayor beneficio posible para los ciudadanos y estudiantes.

Todos los documentos de la Unión Europea, y en particular la Estrategia de crecimiento inteligente, sostenible e integrador Europa 2020, las iniciativas fundamentales de la Unión por la innovación asociadas y la Agenda Digital para Europa, y Horizonte 2020, vinculan la investigación y la innovación y elabora el triángulo del conocimiento entre educación, investigación e innovación, que debe lograrse en todos los documentos estratégicos y sobre esa base construir un sistema efectivo de educación superior, ciencia y desarrollo tecnológico. Es necesario definir las prioridades nacionales y los desafíos nacionales y vincularlos con los europeos para lograr efectos de sinergia de las inversiones en ciencia y tecnología de fuentes nacionales, regionales e internacionales, incluidos los fondos de la Unión Europea.

En el Perú, la necesidad de cambio se ha reconocido a tiempo, se han realizado esfuerzos para mejorar la ciencia y la tecnología, especialmente en los últimos diez años, pero las metas establecidas no se han alcanzado por completo. La membresía en la Unión Europea abre nuevas oportunidades que no pueden aprovecharse sin el rápido lanzamiento de cambios en el sistema de educación superior y ciencia. Las debilidades en la investigación y la innovación



y la gobernanza de las instituciones del sistema de educación superior y ciencia apuntan a la necesidad de que el cambio se lleve a cabo principalmente sobre la base de criterios de calidad, pertinencia y racionalidad aceptados internacionalmente, como se establece en la Educación, la Ciencia y la Educación y Directrices tecnológicas. La educación, la ciencia, la investigación, el desarrollo y la innovación no se pueden mejorar más allá del triángulo del conocimiento y sin cambios en la ciencia, la educación y la economía y cambios en sus relaciones mutuas, que requieren el compromiso político, la responsabilidad, la continuidad y la coordinación, que tanto ha faltado.

Los investigadores son un valor fundamental del sistema de educación superior y ciencia, y los supuestos de desarrollo sin explotar son la creación de redes, la cooperación y la sinergia, con una conexión más fuerte de las actividades científicas y artísticas con la sociedad, la educación, la tecnología y la producción para aprovechar al máximo los recursos disponibles.

3.1.12. Tecnología y desarrollo tecnológico

El desarrollo tecnológico está estratégicamente determinado por dos dimensiones: el marco de programación de investigación e innovación de Horizonte 2022 y el concepto de especialización inteligente. Horizonte 2022 contiene la tecnología en prioridades clave, que también define las directrices de la política tecnológica europea común: tecnologías futuras y emergentes con ciencia excelente, y tecnologías industriales habilitadoras con investigación para el liderazgo industrial.

La nanotecnología, la microelectrónica y la nano electrónica, la fotónica, los materiales avanzados y los sistemas de producción avanzados se definen como tecnologías habilitadoras clave que abren posibilidades completamente nuevas



para el desarrollo de productos, procesos, bienes y servicios, así como industrias completamente nuevas y nuevos mercados. Se necesita con urgencia la cooperación en las cadenas de valor industriales, ya que los productos basados en tecnologías facilitadoras clave requieren mucho capital, la investigación, el desarrollo y la innovación llevan más tiempo, y los procesos de producción implican procesos complejos.

Las prioridades tecnológicas europeas relacionadas con el liderazgo industrial tienen como objetivo apoyar la investigación y la innovación en tecnologías de la información y la comunicación, nanotecnología, materiales avanzados, biotecnología y fabricación avanzada. Se estima que más del 10 % del PIB mundial depende de las tecnologías de la información y la comunicación, e Internet y la web son claves para impulsar la innovación y la creatividad en la sociedad y la economía. Estratégicamente importantes son las redes avanzadas, la computación en la nube con grandes capacidades de procesamiento de datos y los sensores y dispositivos de comunicación para entornos de redes inteligentes que permitirán muchas aplicaciones nuevas e infraestructura de información y comunicación de última generación.

Las tecnologías relacionadas con los desafíos sociales se debaten en la Plataforma Tecnológica Europea, un foro liderado por la industria. En el período hasta 2022, se espera que las plataformas tecnológicas europeas sean elementos clave del ecosistema de innovación que desarrollarán estrategias y proporcionarán un análisis orientado a los negocios de los cuellos de botella de la investigación y la innovación, y las oportunidades relacionadas con los desafíos sociales y el liderazgo industrial.



Las pautas de desarrollo tecnológico dentro del proceso de especialización inteligente que define con las actividades económicas nacionales prioritarias y la industria relacionada, teniendo en cuenta la configuración de tecnologías industriales, emergentes, habilitadoras y futuras y su posible impacto en la competitividad de los peruanos. Las tecnologías así definidas requerirán una inversión especial en investigación para lograr y mantener la excelencia científica, así como en educación, ya que carece en la naturaleza multidisciplinaria de la tecnología. Sobre esta base, participan de manera más significativa y racional en los programas, proyectos y cooperación.

3.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

3.2.1. La tecnología educativa

Es un conjunto de conocimientos, aplicaciones y dispositivos que posibilitan la aplicación de herramientas tecnológicas en el campo de la educación. En otras palabras, se trata de resolver problemas educativos utilizando las tecnologías de la información. Gracias a la tecnología educativa, los docentes pueden planificar el proceso de aprendizaje y optimizar la tarea docente. Esto es posible gracias al uso de recursos técnicos, como computadoras (computadoras), televisores, etc.

3.2.2. Inmaterialidad

La información es su materia prima, por lo que está enfocada a facilitar su acceso y procesamiento.

3.2.3. Interactividad



Se refiere no solo a la relación de participación entre el usuario, sino también entre el usuario y la máquina. Se han derribado las barreras espacio-temporales para acceder a la información.

3.2.4. Mayor calidad técnica

Gracias a la digitalización, la información como imágenes y sonidos se puede manipular más fácilmente sin perder propiedades.

3.2.5. Centrarse en los procesos

Además de la información obtenida, se desarrollan habilidades relacionadas con el proceso de búsqueda y vinculación de información. El uso de la tecnología va más allá de las computadoras y se integra a la vida misma.

3.2.6. Nuevos códigos e idiomas

Hipertexto, hipermedia, multimedia, emoticonos son ejemplos de nuevos códigos y lenguajes, aunque claramente expresivos.

3.2.7. Automatización

Posibilita la realización de actividades controladas desde un mismo sistema, lo que posibilita la generación de procesos educativos más personalizados para el usuario.

3.2.8. Innovación

La tecnología educativa está en constante mejora y se basa en la premisa de la novedad y mejora de sus herramientas o procesos que la preceden.

3.2.9. Diversidad



La variedad y cantidad de funciones que puede realizar va desde las más sencillas, como el procesamiento de textos, hasta las más complejas, como las videoconferencias.

3.2.10. Almacenamiento

Maneja una importante capacidad de almacenamiento de información en espacios cada vez más reducidos.

3.2.11. Interconexión

Permite una combinación de diferentes tecnologías individuales que juntas crean nuevas realidades expresivas y comunicativas.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

4.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

MES	ACTIVIDADES REALIZADAS	Tiempo
Octubre	INICIALES Coordinación con los encargados de la Institución Educativa.	08 horas
Noviembre	INTERMEDIAS Estructuración de sesiones y aplicación en el aula	16 horas
Diciembre	FINALES Éxitos y agradecimiento	04 horas



4.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

1) DATOS INFORMATIVOS:

- **D.R.E.** : Puno
- **U.G.E.L.** : San Román
- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : San Juan Bosco
- **ÁREA** : Computación
- **GRADO Y SECCIÓN** : Sexto A
- **HORAS SEMANALES** : 04
- **DOCENTE** : Marleny Hilasaca Vargas

2) NOMBRE DE LA UNIDAD

“Aprendiendo diferentes softwares a través de la tecnología educativa”

3) TEMA TRANSVERSAL

Nº	NOMBRE DEL TEMA TRANSVERSAL
Tema Nº 1	Programas de computación nivel básico.

4) VALORES Y ACTITUDES

Valores	Actitudes
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> • Reyna el respeto hacia sus semejantes en el salón de clase. • Al interactuar virtualmente con el docente lo hace con mucho respeto. •
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene una actitud de responsable frente a las tareas que se le plantea. •
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno virtualmente apoya a sus demás compañeros frente a dudas que se suscitan.



5) ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Conocimientos	Capacidades	Actividades/estrategias.	Hrs
<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos importantes de la tecnología. • Software • Hardware • Conocimiento de programas básicos en computación 	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de manejar los diferentes programas básicos en computación. • Manejo de la plataforma Microsoft teams. • Manejo de herramientas de los programas de computación. 	<ul style="list-style-type: none"> • El Docente tiene como plataforma principal de aprendizaje el Microsoft teams, 	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los componentes en un ordenador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta y conoce los diferentes aspectos de su ordenador. • Crea y modifica documentos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica diferentes técnicas de edición digital. 	



6) EVALUACIÓN

Organizadores de conocimientos	Indicadores de Evaluación	Evaluación	
		Técnicas	Instrumentos.
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los programas básicos de computación 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la computación. 	Examen	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas multimedia
	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de dispositivos 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del escritorio e iconos de los diferentes programas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el uso de las diferentes ventanas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las herramientas de los diferentes programas • Diferencia el software del hardware. 		

7) EVALUACIÓN DE ACTITUDES ANTE EL ÁREA:

Valores	Actitudes
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> • Es consciente del respeto de debe de prosperar dentro del aula virtual.
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Es consiente de reconocer la importancia de la responsabilidad frente al desarrollo de sus capacidades en computación.
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Es Solidario con las preguntas que se susciten de sus demás compañeros de clase virtual.
Laboriosidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Emite ideas y es laborioso con sus trabajos virtuales.



4.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **D.R.E.** : Puno
- **U.G.E.L.** : San Román
- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : San Juan Bosco
- **ÁREA** : Computación
- **GRADO Y SECCIÓN** : Primero A
- **HORAS SEMANALES** : 04
- **DOCENTE** : Marleny Hilasaca Vargas

I. PROPÓSITOS:

CAPACIDAD	Tiene dominio sobre (Microsoft word).
ACTITUD	responsable



II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Actividades Y Estrategias	T	Medios y Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • El docente inicia enviando la notificación correspondiente a sus estudiantes para el inicio de sus clases virtuales • Los estudiantes reciben la notificación y van alistando sus materiales físicos y virtuales para comenzar la sesión de aprendizaje. • El docente espera unos 10 minutos para que se conecten sus estudiantes para comenzar con las clases virtuales. • El docente teniendo la mayoría de sus docentes, envía un saludo fraterno a todos sus estudiantes del sexto grado de primaria, manifestándoles que desarrollaran aspectos teóricos sobre que es la informática y tecnología, así como sus beneficios en estos tiempos de pandemia. • El docente comienza proyectando un video a todos sus estudiantes sobre la importancia de la tecnología. • El docente se expresa diciendo a sus estudiantes que tomen hoja y papel para poder anotar determinadas preguntas que el elaborara, el mismo que tendrá que ser respondido por los estudiantes. • Luego de unos minutos de pausa el docente pregunta al azar sobre las posibles respuestas que dieron cada uno de sus estudiantes. • Cada uno de los estudiantes emiten diferentes respuestas muy interesantes las mismas que son calificadas y tomadas en cuenta en la plataforma de Microsoft Teams (BLOC DE NOTAS DE CLAVE) 	10	<ul style="list-style-type: none"> • Lapicero <ul style="list-style-type: none"> • Data • Computadora <ul style="list-style-type: none"> • Plumón <ul style="list-style-type: none"> • Data • Cd
<ul style="list-style-type: none"> • Realizan los estudiantes una corta practica 	60	
<ul style="list-style-type: none"> • El docente deja de tarea resumir un artículo sobre informáticas que les proporciona virtualmente. 	10	



III. EVALUACIÓN

CRITERIO	INDICADOR DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
COMPRENSIÓN DE TEXTOS	Aspectos teóricos	Test (10 minutos)
	ITEMS	INSTRUMENTO
ACTITUD ANTE EL ÁREA	Valora la teoría	Ficha de evaluación digital

4.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

i TOTAL, DE ALUMNOS 41 ES IGUAL AL 100%	BAJO 0%-10%	MEDIO 11%-50%	ALTO 51%-80%	MUY ALTO 81% -100%
Notable avance en el conocimiento y manejo de la tecnología educativa		40%	60%	
Los servicios de la tecnología educativa están previstos en mejorar las interacciones entre los estudiantes.		49%	51%	
El nivel de logro de nuevos conocimientos, los han sido motivados con el uso adecuado de la tecnología		18%		82%
Al desarrollar las sesiones de aprendizaje en el uso de las tecnologías educativas, el estudiante encontró nuevos horizontes en el mundo competitivo de la tecnología.	05 %	10%		85%
El avance de nuevos conocimientos, el estudiante ha mejorado su nivel de	1%			99%



aprendizaje en forma positiva y halagadora.				
El aprendizaje de los estudiantes ha sido benéfico con el uso de la tecnología.			50%	50%



CONCLUSIONES

- PRIMERA:** En el desarrollo de las sesiones de aprendizaje hemos encontrado ventajas académicas significativas en la aplicación de la tecnología educativa en computación e informática como recurso metodológico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes del sexto grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca, 2021.
- SEGUNDA:** En la diversificación curricular a nivel de la Unidad de Gestión Local de San Román de la programación de actividades de unidades y sesiones de aprendizaje, los docentes han fomentado uso de la tecnología educativa en aula de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes del sexto grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca, 2021.
- TERCERA:** En el desarrollo de las sesiones didácticas en todas las áreas del currículo motivamos uso adecuado de la tecnología educativa en computación e informática en estudiantes del sexto grado A en la Institución Educativa Primaria N° 71015 San Juan Bosco - Juliaca, 2021.
- CUARTA:** El director y docente especialista del área de Tecnología e informática (TIC) de la UGEL monitorea en el asesoramiento del manejo adecuado de la tecnología educativa en aula innovación a todos los estudiantes para mejor aprendizaje de calidad de nuevos conocimientos.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se sugiere a las instituciones educativas del ámbito de la Unidad de Gestión Educativa Local de San Román aplicar en todos los niveles y modalidades en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje la tecnología educativa en computación e informática en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera eficaz y eficiente.
- SEGUNDA:** A los docentes de todas las áreas y modalidades educativas, en el periodo de diversificación curricular a nivel de la UGEL programar en las actividades de unidades y sesiones de aprendizaje uso de la tecnología educativa en aula de innovación para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje significativo.
- TERCERA:** A los docentes, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en todas las áreas del currículo motivar a los estudiantes de todos los niveles y modalidades el uso adecuado de la tecnología educativa en computación e informática.
- CUARTA:** Los directores y docente especialista del área de Tecnología e informática (TIC) de la UGEL deben monitorear en el asesoramiento del manejo adecuado de la tecnología educativa en aula innovación a todos los estudiantes para mejor aprendizaje de calidad los nuevos conocimientos.



BIBLIOGRAFÍA

- Butcher, N., (2015), Guía básica de recursos educativos abiertos (REA), Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. p. 56-78
- Carrillo (2019) ¿Por qué la educación y la tecnología son aliados inseparables? p. 67-78
- Colaboradores de Wikipedia. (3 de noviembre de 2019). Tecnología Educativa. En Wikipedia, enciclopedia libre. Recuperado de wikipedia.org
- Cotimbo, M., (2015), Recursos educativos abiertos en educación (Documento introductorio), III Congreso Nacional con participación internacional - Reingeniería de procesos de negocio en educación - RPPO 2015, p. 37-45, Facultad de Ciencias Técnicas de Čačak.
- Downes, S., (2016), Modelos para recursos educativos abiertos sostenibles, Consejo Nacional de Investigación de Canadá.
- Estrategia de Desarrollo Educativo en Serbia hasta 2020, Boletín Oficial de RS, No. 107/2012.
- García, M., (2014), Recursos educativos abiertos, tomado del sitio www.ftn.kg.ac.rs, 19.12.2016.
- García-Valcárcel, Ana. (2016). Tecnología educativa: características y desarrollo de la disciplina. Recuperado de researchgate.net
- Huamán, V. (15 de julio de 2019). Seis principales y desventajas de la tecnología en el aula. Recuperado de tophat.com
- Kurt, S. (2015, 18 de noviembre). Tecnología educativa: una visión general. Recuperado de [Tecnología Educativa.net](http://TecnologíaEducativa.net)



- Medina, A. C. (2007). La tecnología educativa en la didáctica - Nuevas tecnologías para la educación en la era digital. Madrid: Pirámide, (207-228).
- Mossley, D., (2013), Recursos Educativos Abiertos y Educación Abierta, Reino Unido, The Higher Education Academy (HEA).
- Ortega (2019) Tecnología Educativa. (2019). Wikipedia, enciclopedia libre. Wikipedia, Enciclopedia. Recuperado de es.wikipedia.org
- Ramiro (2017) Combinar el conocimiento académico y empresarial a través del aprendizaje asistido por tecnología en el desarrollo de recursos educativos abiertos. p. 67-78
- Rojas, K., (2015), El impacto de las TIC en la educación terciaria: avances y promesas. p. 45-67
- Wiley, D., (2016), Reunión de Expertos en Recursos Educativos Abiertos, OCDE, Centro de Investigación e Innovación Educativa (CERI).
- Wiley, D., (2017), Centro de Investigación e Innovación Educativa (CERI) para el proyecto sobre Recursos Educativos Abiertos.



ANEXOS





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 11/07/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MARLENY HILASACA VARGAS

Dirección: URB. SANTA FE MZ. C LT.03-B

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 02040743

Teléfono: 975736120 email: marlehilasaca02@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico [X]

Título: TECNOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL SEXTO

GRADO A EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 71015 SAN JUAN BOSCO - JULIACA, 2021

Palabras claves, (3 a 5 términos): TECNOLOGÍA EDUCATIVA, PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, EDUCACIÓN PRIMARIA.

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

1,2

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, entré 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 Titulo 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

11/07/2025

Fecha