



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**La Webquest como estrategia pedagógica y su
relación con la educación virtual en estudiantes
de la facultad de educación**

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía

Autora

Fanny Lissete Ramirez Pacora

Asesor

Dr. Edgar Tito Susanibar Ramirez

Huacho – Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Ramirez Pacora Fanny Lissete	40425021	14 – 03 – 2025
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Susanibar Ramirez Edgar Tito	15647568	0000-0003-4861-9091
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – POSGRADO-MAESTRÍA:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CODIGO ORCID
Pacheco Romero María Elena	40252146	0000-0002-8941-4984
Benavente Ramírez Eustorgio Godoy	15646678	0000-0001-8791-0987
Ordoñez Villaorduña Carmen Guliana	40552763	0000-0001-9136-3218

Fanny Lissete Ramirez Pacora 2024-076909

LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y SU RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN ESTUDIANTES ...

- Quick Submit
- Quick Submit
- DGI, Tesis Postgrado 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trivoid::1-3254647611

Fecha de entrega
19 may 2025, 11:50 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
19 may 2025, 11:58 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
g_gika_y_su_relaci_n_con_la_educaci_n_Virtual_en_Estudiantes.pdf

Tamaño de archivo
3.4 MB

66 Páginas

8972 Palabras

48.071 Caracteres



Página 2 of 72 - Integrity Overview

Identificador de la entrega trivoid::1-3254647611

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Small Matches (less than 10 words)

Exclusions

- 2 Excluded Matches

Top Sources

- 19% Internet sources
- 4% Publications
- 14% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

**La Webquest como Estrategia Pedagógica y su relación con la Educación
Virtual en Estudiantes de la Facultad de Educación**

Fanny Lissete Ramírez Pacora

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Dr. Edgar Tito Susanibar Ramirez

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÈ FAUSTINO SÀNCHEZ CARRIÒN

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÒN EDUCATIVA, CON MENCIÒN EN

PEDAGOGÌA

HUACHO

DEDICATORIA

A mis padres, hija y esposo que me han brindado todo su apoyo en este largo trajinar, para poder lograr mis metas alcanzadas.

Fanny Lissete Ramirez Pacora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi asesor, por su guía y asesoramiento en todo este proceso de poder culminar mi investigación.

A mi colega y amigo Dr. Sergio La Cruz Orbe por fortalecerme con sus conocimientos con relación a la informática y su aplicabilidad en la educación superior.

Y a los docentes y alumnos participantes que me han permitido realizar dicho estudio.

Fanny Lissete Ramirez Pacora

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1 Descripción de la realidad problemática	10
1.2 Formulación del problema	11
1.3 Objetivos de la investigación	12
1.3.1 Objetivo general	12
1.3.2 Objetivos específicos	12
1.4 Justificación de la investigación	13
1.5 Delimitaciones del estudio	13
1.6 Viabilidad del estudio	14
MARCO TEÓRICO	15
2.1 Antecedentes de la investigación	15
2.1.1 Investigaciones internacionales	15
2.1.2 Investigaciones nacionales	16
2.2 Bases teóricas	18
2.3 Definición de términos básicos	25
2.4 Hipótesis de investigación	26
2.4.1 Hipótesis general	26
2.4.2 Hipótesis específicas	27
2.5 Operacionalización de las variables:	28
CAPÍTULO III	29
METODOLOGÍA	29
3.1 Diseño metodológico	29
3.2 Población y muestra	30
3.2.1 Población	30
3.2.2 Muestra	30
3.3 Técnicas de recolección de datos	30
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	30

CAPÍTULO IV	31
RESULTADOS	31
CAPÍTULO V	44
DISCUSIÓN	44
5.1 Discusión de resultados	44
CAPÍTULO VI	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
6.1 Conclusiones	46
6.2 Recomendaciones	46
REFERENCIAS	48
7.1 Fuentes documentales	48

RESUMEN

Objetivo: Determinar qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la educación virtual en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023. **Diseño metodológico:** Fue cuasiexperimental, ya que se empleó dos grupos como población, siendo uno para ejercer un control constante y otro para ejercer el experimento, permitiendo evaluar los resultados que se habrían obtenido con y sin la aplicación del desarrollo de una WebQuest. **Población:** Se consideró a los estudiantes de la escuela especificada, siendo 32. **Muestra:** Se abarcó el total de la población, entendiéndose como los 32 estudiantes. **Resultados:** Se pudo obtener una significancia de <0.05 entre las variables, permitiendo que se apruebe la hipótesis formulada, refiriendo que la webquest logra mejorar de manera significativa la educación virtual en los estudiantes considerados. **Conclusiones:** Se concluye que, de la información proporcionada en la Tabla 15, se tuvo: $p\text{-valor}=\text{Sig. (bilateral)} = 0,016 < 0.05$, permitiendo concluir que el uso de la webquest como estrategia pedagógica mejora significativamente la educación virtual dirigida a los estudiantes referidos.

Palabras clave: WebQuest, Estrategia pedagógica, educación virtual

ABSTRACT

Objective: To determine what relationship exists between the webquest as a pedagogical strategy and virtual education in students of the 1st Cycle of the Professional School of Mathematics, Physics and Computer Science of the Faculty of Education, José Faustino Sánchez Carrión National University 2023. **Methodological design:** It was quasi-experimental, since two groups were used as a population, one to exercise constant control and another to carry out the experiment, allowing to evaluate the results that would have been obtained with and without the application of the development of a WebQuest. **Population:** The students of the specified school were considered, being 32. **Sample:** The total population was covered, understood as the 32 students. **Results:** A significance of <0.05 could be obtained between the variables, allowing the formulated hypothesis to be approved, referring that the webquest manages to significantly improve virtual education in the students considered. **Conclusions:** It is concluded that, from the information provided in Table 15, the following was obtained: $p\text{-value}=\text{Sig. (bilateral)} =0.016 < 0.05$, allowing us to conclude that the use of the webquest as a pedagogical strategy significantly improves virtual education aimed at the referred students.

Keywords: WebQuest, Pedagogical Strategy, Virtual Education.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación consideró como variables en primer lugar a la Webquest como estrategia pedagógica, siendo una actividad educativa basada en la búsqueda de información digital sobre ciertos temas asignados a los estudiantes, teniendo que cumplir ciertos criterios establecidos por el docente, como la búsqueda en ciertas fuentes confiables de internet, y, con la que a partir de este constructo se enfatiza la reflexión o pensamiento crítico de cada estudiante sobre el tema analizado. Con ello se fomenta la mejora de la capacidad de análisis crítico de cada estudiante y un mejor manejo de la información.

Y como segunda variable a la educación virtual, siendo el proceso educativo que se realiza a través de plataformas digitales y de la mano del internet, propiciando una interacción más flexible, es decir, se puede realizar en cualquier lugar y a cualquier hora o momento. Asimismo, permite contar con recursos educativos accesibles e interactivos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El confinamiento vivido ocasionó muchos cambios y restricciones en las diferentes esferas que componen la sociedad, entre estas y una de las primordiales, fue la educación, ya que al no permitirse el contacto directo entre el personal y alumnado, y acostumbrados a utilizar una pizarra, un plumón y un trato personal constante, se tuvo que pasar a una educación virtual, utilizando ambientes de aprendizaje (AVA), y distintas herramientas virtuales, etc.; permitiendo ser manipuladas en el proceso educativo para estudiantes de niveles básico y superior.

En nuestra universidad se ha venido impartiendo distintos enfoques de aprendizaje sobre ¿Cuál debe ser la más adecuada para brindar a nuestros estudiantes?, sin embargo, al llegar la virtualidad los enfoques de aprendizaje que se tienen son lo suficientemente adecuados para ser utilizados. Esto es una problemática que se viene reflejando de manera constante más aún cuando ya estamos en la modalidad presencial y existen espacios o tiempos que se toma y pasan a la virtualidad para la recuperación o avance de una clase.

Es por ello que cuando se pasa de la modalidad presencial a lo virtual las estrategias pedagógicas deben ser racionales y adecuadas, para posibilitar que todos los estudiantes puedan aprender y manejar las herramientas a utilizar.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la educación virtual en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y los recursos virtuales en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023?

¿Qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la interacción social en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023?

¿Qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la valoración del aprendizaje en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la educación virtual en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y los recursos virtuales en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

Determinar qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la interacción social en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

Determinar qué relación existe entre la webquest como estrategia pedagógica y la valoración del aprendizaje en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

Se recurrió a distintos enfoques educativos y de igual modo diferentes estrategias pedagógicas que se han venido utilizando en la modalidad presencial y virtual en nuestra universidad y no se han empleado de forma adecuada en el proceso de EAP en los estudiantes, por lo que se contribuye a la fundamentación teórica de las variables con los aportes de los autores considerados.

1.4.2 Justificación práctica

Se evidenciará herramientas y recursos virtuales para ser utilizados en las distintas modalidades presencial – virtual, que permitirán que las actividades académicas puedan ser desarrolladas correctamente.

1.4.3 Justificación metodológica

Se emplea una metodología que permite abordar las variables, así como recolectar y procesar los datos obtenidos, permitiendo tener resultados confiables y viabilidad. Y permitir mediante la webquest como estrategia pedagógica mejorar la educación virtual dirigida a los estudiantes, para que puedan estar más comprometidos en el interés e investigación que se desarrolla en los cursos impartidos, así mismo despertar la motivación en cada clase que recibe.

1.5 Delimitaciones del estudio

En el ámbito geográfico se considera a la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, de la ciudad de Huacho, del mismo modo se delimita en el ámbito temporal: datos que han sido recopilados y analizados en el primer semestre 2023, también se delimita en el ámbito temático: Siendo este la WebQuest, las herramientas informáticas, plataformas de aprendizaje en línea. En el ámbito metodológico: se utilizó los métodos mixtos, combinando la evaluación pre y post test.

1.6 Viabilidad del estudio

Se contó con la bibliografía especializada que permitirá efectuar la presente investigación, afianzando el marco teórico, y también la participación de los estudiantes y docentes. Así como con los recursos financieros pertinentes para la elaboración de la misma y de los procedimientos de titulación por parte de la universidad, con lo que esta tesis llega a ser viable.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Álvarez et al. (2021) se basaron en la sistematización de los determinantes de la teoría basada en los EVEA, y con una estrategia docente basada en un curso de posgrado llevando a cabo talleres de metodología y tareas complementarias. Con lo que se logró un aporte significativo en la educación a los estudiantes de la UNAH.

Delgado et al. (2020) en su investigación se basaron en integrar la webquest por medio de una herramienta didáctica que permita potenciar las habilidades del estudiante para desenvolverse tanto de manera personal como grupal, mejorando su enseñanza-aprendizaje. Se diferenció por haber sido de enfoque mixto, utilizaron técnicas como la observación, encuesta y revisión bibliográfica. Fue concluido que con esta herramienta se pudo mejorar aspectos formativos de los estudiantes, como su pensamiento crítico, aprendizaje significativo y habilidades cognitivas.

Cabero (2020) elaboró su artículo basado en desarrollar la competencia formativa del alumnado, elaborando un webquest. Se llevó a cabo en un pre test y post test, para identificar los logros de aprendizaje con y sin la aplicación de las herramientas mencionadas. Se llegó a que se pudo mejorar la capacidad de aprendizaje y de uso de las TIC's de los estudiantes, siendo ello evidenciado en el post test con la aplicación mencionada, a comparación de en los que se empleó una metodología tradicional.

Saldes y Soto (2017) en su investigación se basaron en elaborar una propuesta metodológica empleando la webquest, para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes considerados. Se obtuvo que esta propuesta logró ser viable, por su aporte de materiales didácticos para mejorar el apartado didáctico de la enseñanza a los estudiantes. Asimismo, se orientó en fomentar el interés de estos para que puedan trabajar de manera autónoma o considerando las reglas y criterios del docente.

Fajardo (2014) elaboró su investigación donde se basó en que el inglés, al ser el idioma con mayor prevalencia de habla en el mundo y por lograr conectar la cultura de las sociedades, su enseñanza resulta ser en ocasiones difícil para los estudiantes, pero que es un desafío didáctico y que puede ser interactivo y creativo aprenderlo. Fue descriptiva, con enfoque mixto, se empleó la metodología de webquest. Se obtuvo que los estudiantes presentaron deficiencias en su capacidad de comprensión lectora.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Tipismana (2022) se centró en hallar la influencia del uso de las webquest para la redacción de textos académicos en estudiantes de primer periodo de la Universidad Continental, Huancayo, 2020. Antes de la experimentación, según los indicadores registrados, los estudiantes aún no podían escribir o revisar un determinado texto, porque no se tenía una explicación clara y concisa de las instrucciones por parte de los docentes. En el post test, se evidenció que con la webquest los estudiantes sí lograron escribir y revisar los textos. Llegando a evidenciar la influencia significativa de la webquest sobre la escritura académica en el alumnado.

Gonzales (2021) se basó en hallar cómo se relaciona los Factores relacionados a la satisfacción de la educación virtual en los estudiantes de medicina de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa 2021. Metodológicamente, se consideró prospectivo, transversal y observacional, se abarcó una población conformada por alumnos de clínicas, se les aplicó un cuestionario virtual. Se obtuvo que el 49.60% se mostró parcialmente satisfecho con las clases virtuales, asimismo, manifestaron la falta de recursos para estas en un 19.70%, también, se mostró una comunicación baja en un 76.60%, así como una percepción de una preparación deficiente de los docentes en un 80.40%, además, poca colaboración virtual, en un 54.40%, también en un bajo desarrollo de competencias en un 68.60% y un deficiente acompañamiento virtual, siendo en un 100%.

Fernández (2021) se basó en hallar el impacto de las Estrategias virtuales de enseñanza en el trabajo con estudiantes del nivel de educación secundaria. Metodológicamente, fue básica, descriptiva, no experimental, de enfoque cuantitativo. Se abarcó un conjunto muestral de 241 estudiantes junto a 14 docentes, aplicándoles el instrumento cuestionario. Quedó evidenciado el impacto positivo de las EVE en el trabajo de los estudiantes considerados.

Yactayo (2018) se basó en hallar si las estrategias metodológicas a través del WebQuest logra influir sobre la comprensión de textos en inglés. Desde el apartado metodológico, fue positivista, cuantitativa, cuasi-experimental. Fueron considerados 185 estudiantes para la población, siendo 56 la muestra. Se obtuvo que la variable 1 pudo influir significativamente sobre la variable 2.

2.2 Bases teóricas

Sobre la variable: La Webquest como estrategia pedagógica

2.2.1. ¿Qué es la WebQuest?

Bernie y Dodge en 1995 pusieron en marcha la primera webquest definiéndola como “Una actividad orientada”, esto permitiendo indagar de manera parcial o total la información para que el alumno logre emplear distintas herramientas o recursos que estaban en internet para interactuar con estos. (Adell Segura y otros, 2015)

Según Baumann (2022) Webquest es un método que permite mejorar el aprendizaje estudiantil en entornos virtuales, buscando información en la web. Por lo tanto, la investigación en línea es interdisciplinaria y, a menudo, enfatiza el mejoramiento del pensamiento crítico del alumnado. Desde la creación de esta gran herramienta de aprendizaje en línea, miles de maestros han utilizado las búsquedas educativas en la web como una forma de aprovechar al máximo Internet mientras involucran a los estudiantes con la mentalidad necesaria en el siglo XXI.

La UNJFSC no es ajena que se haya utilizado la WebQuest como una estrategia pedagógica con anterioridad, es el caso del Dr. Sergio La Cruz, docente de Posgrado que en sus clases ya proponía de manera anticipada el uso pedagógico de la WebQuest e incluso antes de pandemia. Hoy en día nos damos cuenta de que esa estrategia pedagógica ha sido muy útil en épocas de pandemia, ya que si bien hemos podido impartir nuestras clases como si fuese de manera presencial a nuestros alumnos esto no lograban alcanzar las competencias propuestas en clases.

2.2.2. Tipos y características de una webquest

Según el portal Mira cómo se hace (2020), indica los 3 tipos, siendo las webquest que duran un largo plazo (más de una sesión), otras de corto plazo, que duran una sesión, y también las miniquest, siendo que cada uno de ellos tiene objetivos claros y se diferencian entre sí por el tiempo que requiere su aplicación.

La WebQuest de larga duración se diferencia con otras por la dedicación de manera académica siendo el periodo de una semana o un mes de clase, incorporando herramientas y recursos con el propósito de extender su conocimiento a través de la investigación, la inducción, deducción, la clasificación y demás. (Mira cómo se hace, 2020)

La WebQuest de corta duración se diferencia en la obtención de conocimiento sobre un determinado tema o varias materias. La Webquest de corta duración puede abarcar entre una o dos clases. (Mira cómo se hace, 2020)

La miniquest está diseñada para poder interactuar en una o dos sesiones, ésta se diferencia porque sólo incluye el escenario, la actividad y el producto (Mira cómo se hace, 2020)

2.2.3. La WebQuest como propuesta pedagógica en educación superior

Czerwinski & Cogo (2018) mencionan que: El ambiente escolar es uno de los escenarios en los que los profesionales de la salud buscan desarrollar actividades educativas con alumnos, familiares y docentes. Así mismo mencionan que la propuesta educativa tiene que ser participativas, obteniendo por parte de los alumnos su autonomía, respetando la diversidad cultural y otros. Las acciones que ellos realizan tienen como objetivo de ampliar sus conocimientos con respecto a la salud teniendo en cuenta y aclarando a la comunidad educativa sobre la diversidad de temas propuestos.

Y refieren a la webquest como una estrategia investigativa orientada por los docentes, que asignan a los estudiantes buscar información obtenida netamente de internet, aplicando y desarrollando la enseñanza- aprendizaje de manera activa, colaborativa y autónoma, para que realicen distintas actividades de manera individual o en equipo.

Pero cuales deben ser el enfoque por competencias que debe tener o debe cumplir la WebQuest es fundamental decir que las nuevas plataformas virtuales las competencias de los estudiantes son desarrollar las habilidades y capacidades tanto del estudiante como del docente para fomentar una mayor interacción, inmediata y seguimiento personalizado por parte del estudiante. Algunas de las competencias que el docente debe desarrollar son las competencias instrumentales, que se refieren a su capacidad para preparar su asignatura y evaluar el aprendizaje del estudiante. También están las competencias interpersonales, que implican generar espacios y momentos de intercomunicación y participación. Por otro lado, el estudiante debe enfocarse en desarrollar habilidades como el trabajo autónomo, priorizando la colaboración, buscar información en internet y las competencias digitales, que le permitan interactuar con sus compañeros durante el proceso de aprendizaje. (Moral y otros, 2004)

El objetivo es presentar un diseño de WebQuest que reconozca estas tecnologías y recursos digitales y su potencial para apoyar a los estudiantes con poca motivación en el aprendizaje de los cursos de matemáticas, por lo que resulta pertinente identificar tecnologías que se puedan adaptar al entorno educativo, ya que los estudiantes están más familiarizados con el uso de Internet. Con ello se podrá fomentar el interés de estos para un aprendizaje más activo y significativo. (Barba & Pasteur, 2002)

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación
Especialidad de Matemática, Física e Informática

I. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Gestionamos el procesador de textos.”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA / PRODUCTO	INST. DE EVALUACIÓN.
✓ Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económicos o Sociales.	✓ Aplica habilidades técnicas. ✓ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	✓ Aplica habilidades técnicas en el manejo del entorno de trabajo del procesador de texto.	✓ Personalización del área de trabajo del procesador de texto según sus requerimientos.	Lista de cotejo
✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	✓ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	✓ Revisa los avances de las acciones propuestas, la elección de las estrategias y considera la opinión de sus pares para llegar a los resultados esperados.		

II. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común	Responsabilidad	✓ Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes. Luego se les pide a los estudiantes que comenten sobre lo que se trató en la sesión anterior. Asimismo, se les indica que al final se recogerán sus propuestas de su tarea. ▪ Con participación de los estudiantes se recuerdan los acuerdos de convivencia que deben aplicar durante la sesión. <ul style="list-style-type: none"> - Levantar la mano antes de participar. - Mantener el orden y la limpieza. - Respetar las opiniones de los compañeros y respetar las normas de seguridad e higiene en el taller. ▪ Luego se presenta el video “Historia de los procesadores de Textos y tipos de procesadores”. Concluida la proyección se pide a los estudiantes que a través de una lluvia de ideas indiquen que información visualizaron en el video. Finalmente se muestra la imagen de una máquina de escribir y de WORD y se les pregunta: ¿Qué diferencia a ambos procesadores de textos? ¿Con cuál te quedarías? ▪ La docente indica que el propósito de la sesión es: Los estudiantes gestionaran el entorno de trabajo del procesador de texto, personalizando el manejo de las fichas principales. ▪ A continuación, se les plantea: ¿Cuántas páginas puede almacenar un documento de Word? ¿De qué depende? Los estudiantes harán sus comentarios fundamentando su respuesta.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta el tema: “Gestionamos el procesador de textos.” considerando los aspectos como: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un procesador de texto? - Formas de ingresar a Word - Elementos de la pantalla - La cinta de opciones: La ficha archivo (opciones) ▪ La docente entrega sus hojas informativas, y explica a los estudiantes que en esta actividad se darán las indicaciones para gestionar un procesador de texto. ▪ Asimismo, los estudiantes según las orientaciones irán anotando en su ficha y realizando los procedimientos para las formas de ingreso a Word. Además, manipulan el entorno de trabajo del Word y reconocerán los elementos de la pantalla según las indicaciones de su docente. ▪ Finalmente manipulan la cinta de opciones archivo, identifican sus botones y establecen la diferencia entre guardar y guardar como. ▪ La docente acompaña y monitorea el avance de los estudiantes retroalimentado los procesos y apoyando a los estudiantes que presentan dificultades durante la interacción.
CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La evaluación es permanente durante la sesión. Los estudiantes responden los retos planteados por la docente y realizan las indicaciones dadas en su hoja de trabajo. ▪ La docente finaliza la sesión planteando las siguientes interrogantes metacognitivas: ¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Crees que lo que has aprendido hoy te servirá? ¿Por qué? ▪ Se felicita a los estudiantes por su participación.

2.2.4. ¿Cómo se crea una webquest?

Según Pérez que cita a Dodge (2005) considera que para poder crear una WebQuest debemos tomar los siguientes componentes:

La introducción: Se muestra la información u orientación del tema o actividad, así como lo que se realizará.

La tarea: Abarca las actividades que los estudiantes tienen que cumplir.

Los recursos: Consiste en apoyar a los estudiantes brindándoles material didáctico o sitios web donde puedan obtener datos pertinentes para cumplir las tareas asignadas, como libros, revistas o incluso interacciones con expertos a través de correo electrónico, chats, etc.

El proceso: Se abarca la manera y condiciones de ejecutar las tareas asignadas.

La evaluación: Se establece los criterios que debe cumplir el archivo o documento que elaboran los estudiantes para realizar las tareas y cumplir acorde a lo esperado. (Dodge, 2005)

La conclusión: Es la parte donde se hace recordar lo que se ha aprendido en el desarrollo de la webquest y entusiasmo al estudiante en seguir investigando con respecto a la materia que viene desarrollando el profesor, mejorando su aprendizaje.

2.2.5. Estrategia pedagógica en la virtualidad

Para Carranza y Caldera (2018) lograr que el alumnado pueda tener un aprendizaje significativo en aulas virtuales requiere que los maestros deben utilizar estrategias de enseñanza virtual motivadoras, para mantener a los estudiantes comprometidos y ayudarlos a participar en la implementación del currículo y aprovechar al máximo los aliados tecnológicos. Así como enfatizar las ventajas de estas herramientas y su importancia para poder mejorar la educación, contribuyendo a desarrollar las habilidades de los mencionados

y aportando para lograr los objetivos. Colmenares (2017) apunta que el docente debe desarrollar su propia estrategia de enseñanza, desarrollar un plan de clase o un currículo con una estructura clara que indique cada paso a dar para lograr los resultados de aprendizaje que marca el currículo universitario junto con los estudiantes. protagonista del aprendizaje.

Se consideran también como los métodos en los que se combinan actividades o tareas por realizar, así como los recursos necesarios, coordinaciones y los procedimientos o condiciones que establecen los docentes para conformar un entorno que fomente el aprendizaje, que permita a los estudiantes comprender, acumular y adquirir conocimientos nuevos para que sean significativos para ellos, es decir, para que tengan aprendizaje significativo. (Fernández & Arteaga, 2020)

Sobre la variable: Educación virtual

2.2.6. ¿Qué es la educación virtual?

Según Martín Benavides se necesita de ciertos elementos para llevarse a cabo, como los recursos, organización, objetivos, idealización y apoyo de todos los agentes participantes, como los estudiantes, sus familias, los docentes, la institución, comunidad educativa, sociedad. Siendo que, además, la enseñanza-aprendizaje no debe parar o limitarse, si es posible llevar a cabo de manera virtual también se le debe poner énfasis y esfuerzo, puesto que su objetivo sigue siendo mejorar la formación de los estudiantes. La educación virtual enfrenta varios desafíos, como lo evidenciado por la crisis del coronavirus. Esta situación ha puesto de manifiesto que no todas las familias pueden acceder al servicio de internet en sus casas para la enseñanza en línea y que solo algunas familias tienen los recursos económicos para adquirir los dispositivos necesarios para conectarse al mundo académico virtual. (PostgradoUTP, 2021)

2.2.7. La educación semipresencial

Esta educación se realiza tanto en el salón de clases como en las aulas virtuales, es decir, se combina la presencialidad con la virtualidad, permitiendo a los estudiantes recibir educación en diferentes formatos y entornos.

2.2.8. Las Redes Sociales

Para Celaya (2008) son sitios virtuales en donde los usuarios publican su información personal, como fotos, videos, realizan comentarios de publicaciones de ciertas páginas u otros usuarios, así como comparten sus experiencias sobre ciertos temas o situaciones, sean personales, laborales, académicas, etc, a personas de su círculo social, conocidos y también pueden llegar a usuarios desconocidos. Se puede mencionar que se crearon estas redes para que las relaciones entre las personas puedan ser más fáciles y no se paralicen por no tener comunicación presencial. Watts (2003) menciona que, con respecto al número de seguidores en redes sociales, la mayoría de personas mantiene vínculo directo con aproximadamente 100 a 200 personas durante toda su vida, y que se tiene la posibilidad que se conozca a contactos de los contactos, y calculando que cada contacto haya conocido a 100 personas, se hablaría de un total de 1 billón de personas.

2.2.9. La educación sincrónica

En años anteriores la modalidad virtual de la educación era limitada, donde la interacción y enseñanza entre los docentes y los estudiantes no eran muy efectivas, ya que se demoraba mucho tiempo en llegar los materiales didácticos a los estudiantes. Siendo una comunicación unidireccional con muy poca relación y con limitadas actividades o criterios. Sin embargo, con el tiempo y nuevos modelos, se tiene actualmente que la educación a distancia se lleva a cabo con mayor rapidez y en tiempo real, con lo que se fomenta una interacción constante y oportuna entre los docentes y estudiantes, permitiendo una formación

más participativa y dinámica. Por otro lado, comentan que con el boom tecnológico y del internet, la comunicación se ha desarrollado considerablemente, conformando una “gran aldea global”, término acuñado porque mediante estos elementos se puede mantener conectado a las personas de cada país sin estar presencialmente o en horas y lugares específicos, evidenciando que no hay barreras de ubicación o tiempo que puedan limitar esta conexión entre usuarios, así se encuentren a miles de kilómetros de distancia, ya que basta con ingresar a la red social, hacer un par de clics y comenzar una comunicación con las personas, sean familiares, amigos, etc. (Páez Barón, Corredor Camargo, & Fonseca Carreño, 2016)

2.2.10. La Educación Asincrónica

En este tipo, los alumnos pueden acceder a los recursos educativos digitales en cualquier momento del día, sin necesidad de la intervención de un docente y sin asistir presencialmente al salón de clases, con lo cual pueden acceder a información para completar las tareas asignadas. (Bustos, 2020)

2.3 Definición de términos básicos

Aprendizaje en línea

Incluye la instrucción a los estudiantes, que no se da de manera presencial, sino mediante la conexión a internet, los dispositivos electrónicos necesarios y con docentes a cargo.

Aula virtual

El ambiente virtual en el cual se lleva a cabo el intercambio de información que permite el aprendizaje en tiempo real.

B-learning

Se considera como la manera de enseñanza que combina la instrucción presencial del docente con la realización de actividades de aprendizaje en línea.

Enseñanza asistida por computadora

Se lleva a cabo en el entorno escolar, incluyendo recursos educativos digitales como programas de ejercicios y prácticas, enciclopedias, tutores virtuales y libros electrónicos.

Herramienta virtual

Las herramientas digitales de educación son plataformas tecnológicas donde interactúan tanto los docentes como estudiantes, sin importar su ubicación o el momento en que se encuentren. Estas herramientas son fundamentales para superar obstáculos tradicionales del aprendizaje, como aspectos sociales y emocionales, así como limitaciones de tiempo y espacio.

Recursos didácticos

Se emplean para facilitar la efectividad del desarrollo educativo del alumnado. Estos recursos pueden variar desde materiales impresos, como libros y folletos, hasta medios audiovisuales, como videos y presentaciones multimedia.

Recurso digital

Corresponde a un elemento, material o contenido que se puede visualizar y con el que se puede interactuar mediante el entorno digital, empleando dispositivos electrónicos y se requiere del acceso a la red de internet.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

La webquest como estrategia pedagógica se relaciona con la educación virtual en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

2.4.2 Hipótesis específicas

La webquest como estrategia pedagógica se relaciona con los recursos virtuales en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

La webquest como estrategia pedagógica se relaciona con la interacción social en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

La webquest como estrategia pedagógica se relaciona con la valoración del aprendizaje en estudiantes del Ier Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la Facultad de Educación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión 2023.

2.5 Operacionalización de las variables:

DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>La webquest como estrategia de aprendizaje</p> <p>Es una metodología con la que se solicita la búsqueda de información en línea a los estudiantes, sobre ciertos temas, contribuyendo a su capacidad de manejo de información de internet y su capacidad crítica sobre la información recopilada.</p>	<p>Estrategia metodológica</p> <p>WebQuest</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de una webQuest • Aplicación de una webQuest • Evaluación de una WebQuest
<p>Educación virtual</p> <p>El ambiente virtual en el cual se lleva a cabo el intercambio de información que permite el aprendizaje en tiempo real.</p>	<p>Herramientas virtuales</p> <p>Interacción social</p> <p>Valoración de aprendizaje</p>	<p>Recursos virtuales</p> <p>Redes sociales</p> <p>Valores de aprendizaje</p>

CAPÍTULO III

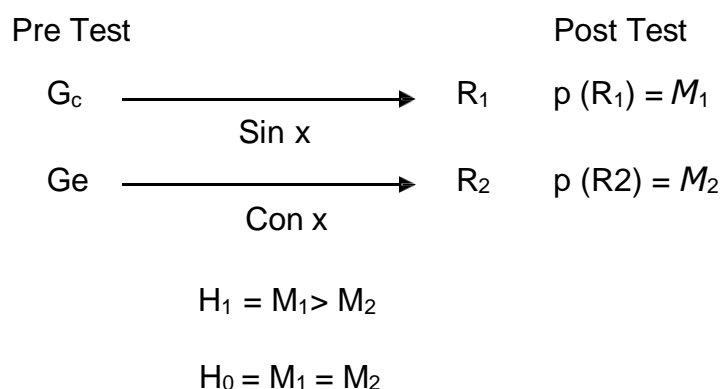
METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Hernández et al. (2014) consideran al diseño cuasiexperimental como en el que se realiza un experimento, se manipula la variable independiente y se considera grupos para comprobar alguna hipótesis.

Según Howard y Shagun (2014) buscan encontrar un grupo de población que posea características similares al grupo donde se ejecutará el experimento. Con ello se podrá evaluar los resultados que se habrían obtenido sin la aplicación del programa o política (conocido como el "contrafáctico"). De esta manera, se puede determinar si el programa o política ha tenido algún efecto en comparación con el grupo de comparación.

Se consideró el diseño Cuasi experimental, ya que se contó con un grupo en el cual se ejecutó el control respectivo y otro en el que se ejecutó el experimento de investigación, siendo gráficamente:



Donde: X = Aplicación de la WebQuest

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Se consideró a los 32 estudiantes de la Escuela de Educación Secundaria Matemática, Física e Informática, correspondiente al Ier Ciclo de estudios del año 2023 de la UNJFSC.

3.2.2 Muestra

Fueron los 32 estudiantes de la Escuela y Facultad referidas.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Observación: Se registró situaciones o comportamientos para su posterior análisis. (Henández Sampieri y otros, 2014), y el instrumento Lista de cotejo, permitiendo identificar ciertos elementos en el comportamiento de los participantes, como actitudes, destrezas. (Álvarez, 2005)

La observación se aplicó en una sola ocasión, y, se realizó la evaluación y sistema de notas por parte del docente.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Se calificó el accionar de los estudiantes en actividades grupales e individuales.

Se aplicó la encuesta, que mediante el cuestionario se obtuvo sus opiniones sobre la problemática abordada, para el posterior procesamiento estadístico empleado.

Y el análisis de contenidos, donde se aplicó la webquest en el grupo experimental y la clase tradicional en el grupo de control, obteniendo los resultados que se procesaron y mostraron posteriormente.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

4.1.1 Representación de la muestra de estudio

Tabla 1

Edad y promedio de los participantes

		Edad de los estudiantes	Promedio General
N	Válido	32	32
	Perdidos	0	0
Media		18,13	16,134425
Mediana		18,00	16,026455
Moda		17a	15,3386
Desv. Desviación		,942	1,4421997
Varianza		,887	2,080
Rango		3	6,0794
Mínimo		17	12,5873
Máximo		20	18,6667

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Nota: Elaborado de acuerdo con los resultados de la medición en la presente investigación.

Queda evidenciado que la edad promedio fue de 18,13 años, teniendo un valor de 0,942 en Desv. Estándar. Asimismo, se resalta que la edad mínima fue de 17 años y la mayor de 20 años, y la edad mediana fue 18 años, siendo la moda 17 años. Asimismo, se lee que en general las calificaciones de los participantes tienen un promedio de 16,13 con una desviación estándar de 1,44; la nota más alta es de 18,6 y la más baja es 12,58; el 50% de ellos tienen calificaciones hasta 16,02.

Tabla 2

Sexo de los participantes

	F	%
Válido Femenino	12	37,5
Masculino	20	62,5
Total	32	100,0

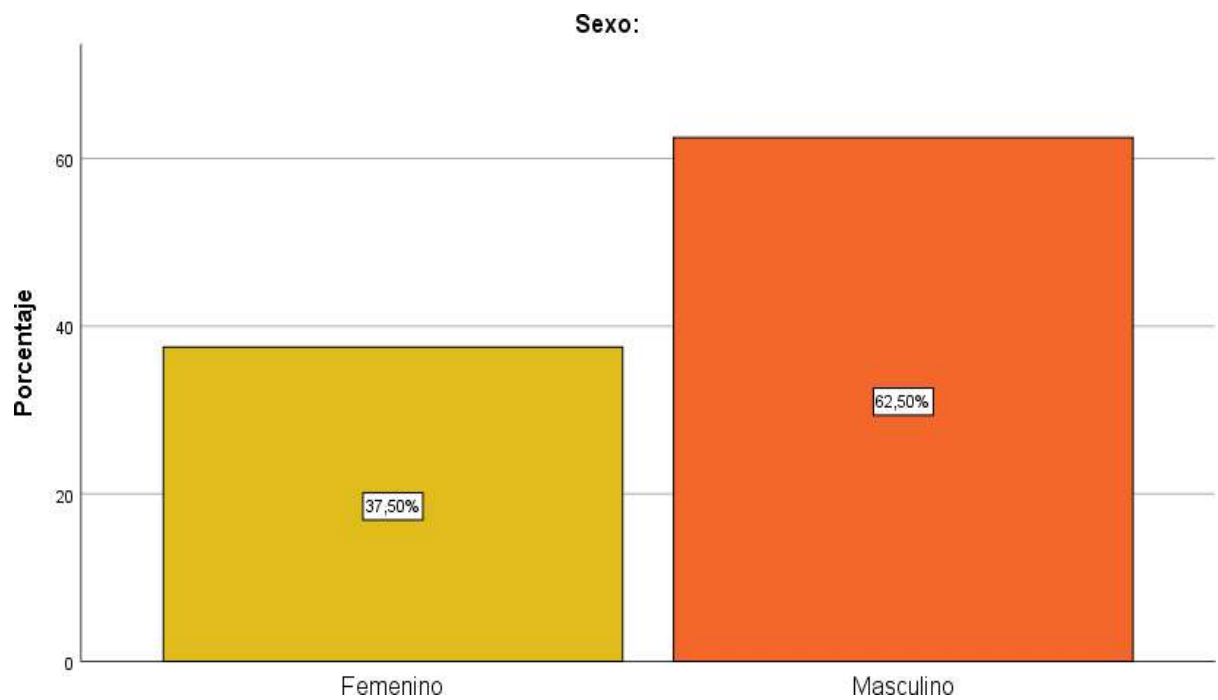


Figura 1. Distribución del sexo los participantes

El 37,5% de los participantes son de sexo femenino y el resto (62,5%) son de sexo masculino.

4.1.1 Variable 1: La WebQuest como Estrategia Metodológica

Tabla 3

WebQuest como Estrategia Metodológica

	F	%
Válido Regular	12	37,5
Bueno	10	31,3
Sobresaliente	10	31,3
Total	32	100,0

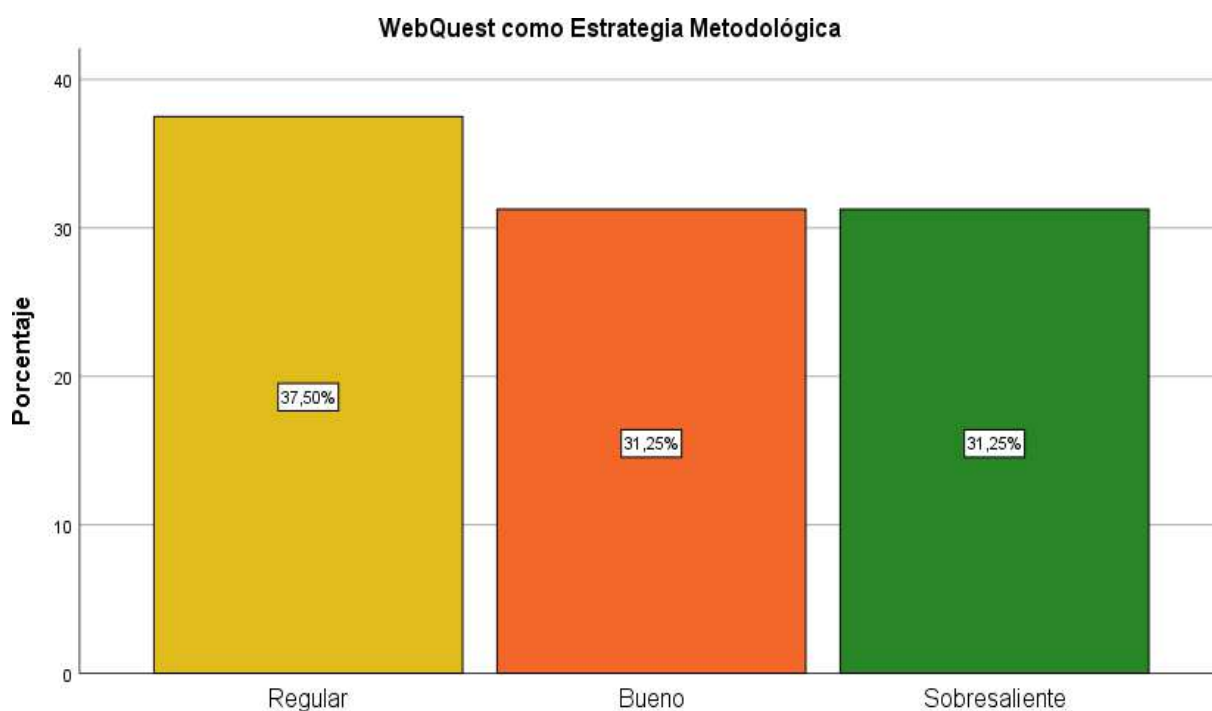


Figura 2. Distribución de la apreciación de los participantes

El 37,5% manifiesta que esta dimensión fue regular, el 31,25% dice que fue bueno y el 31,25% dice que la WebQuest como Estrategia Metodológica fue sobresaliente o muy bueno.

4.1.2 Variable 2: Educación Virtual

Tabla 4

Educación Virtual

	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
En Inicio	17	53.1	5	15.6
En Proceso	13	40.6	11	34.4
Logro Esperado	2	6.3	11	34.4
Logro destacado	0	0	5	15.6
Total	32	100	32	100.0

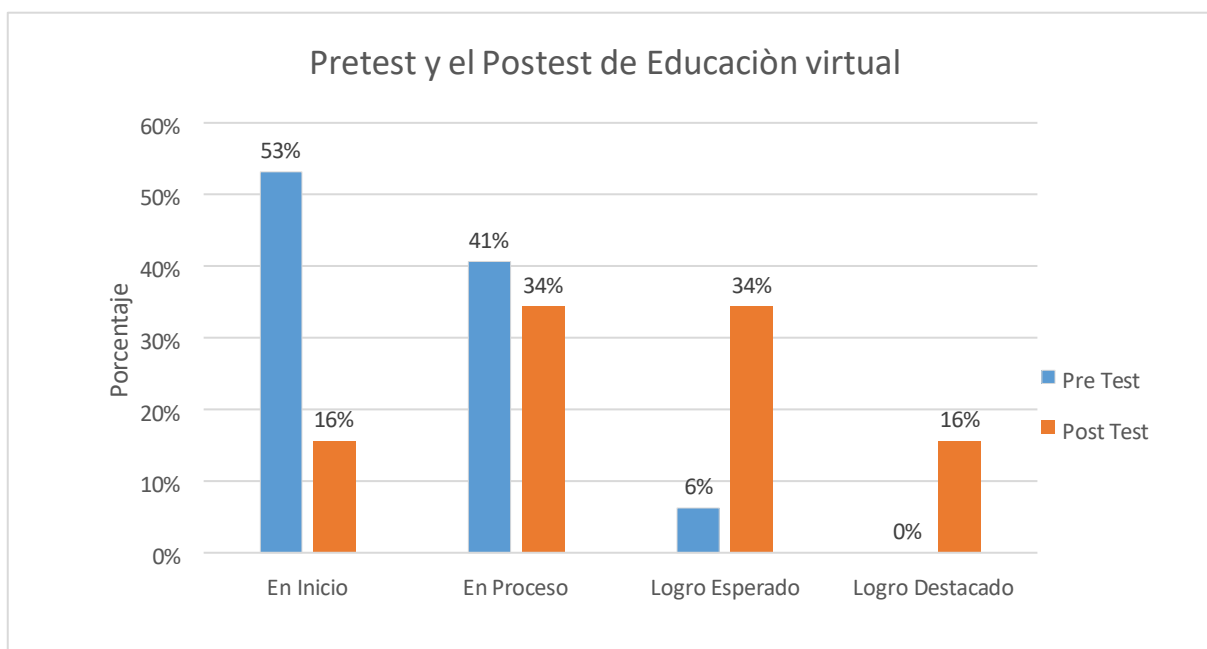


Figura 3. Educación virtual

Sin la intervención experimental, el 53% se encontró en un nivel inicio, con la intervención se redujo a 16%. Por otra parte, sin la intervención el 41% estuvo en proceso, y con la intervención fue de 34%. Sin la intervención, el 6% estaba en logro

esperado y con la intervención fue de 34% . Sin la intervención, no se tuvo a ninguno en logro destacado, pero con la intervención fue de 16%.

Tabla 5
Interacción Social

	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
En Inicio	10	31.3	4	12.5
En Proceso	17	53.1	9	28.1
Logro Esperado	5	15.6	12	37.5
Logro destacado	0	0	7	21.9
Total	32	100	32	100.0

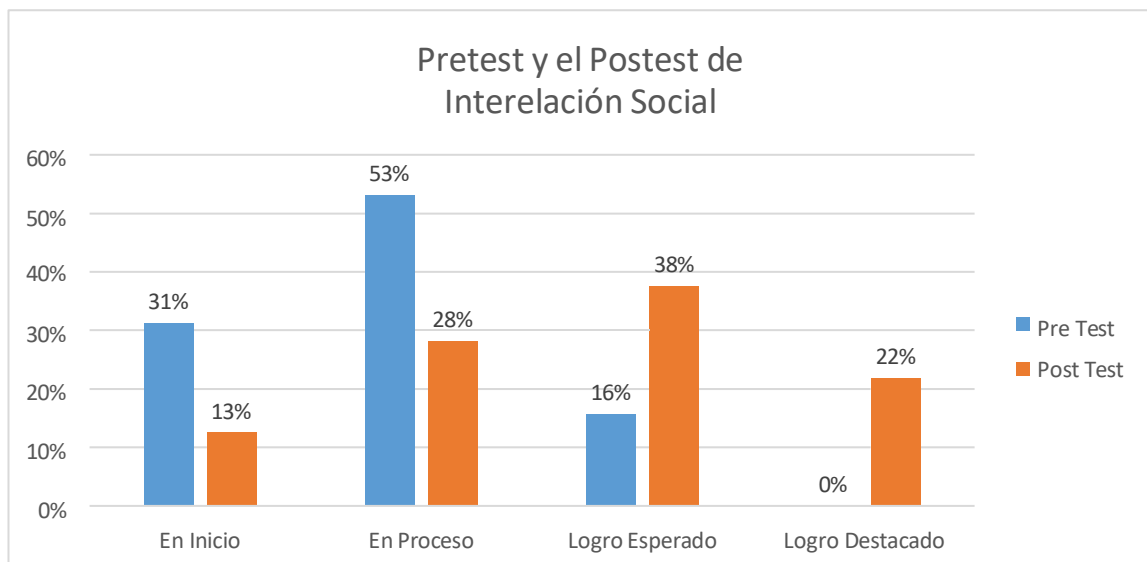


Figura 4. Interacción social

Sin la intervención, el 31% se encontró en un nivel inicio, y con la intervención fue 13%. Asimismo, sin la intervención el 53% se encontró en proceso, y con la intervención fue de 28%. Sin la intervención, el 16% se encontró en logro esperado, y con la intervención fue de 38%. Sin la intervención, ninguno tuvo logro destacado, y con la intervención fue de 22%.

Tabla 6

Herramientas virtuales

	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
En Inicio	21	65.625	9	28.125
En Proceso	10	31.25	11	34.375
Logro Esperado	1	3.125	10	31.25
Logro destacado	0	0	2	6.25
Total	32	100	32	100.0

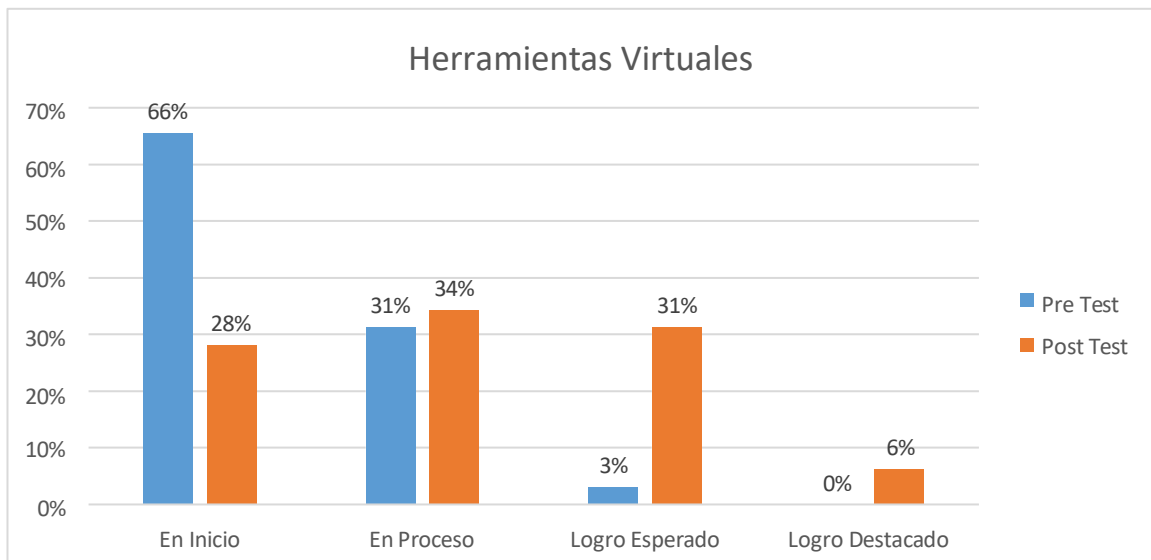


Figura 5. Herramientas virtuales.

Sin la intervención, el 66% estuvo en un nivel inicio, y con la intervención fue de 28%. Sin la intervención, el 31% estuvo en proceso, y con la intervención fue de 34%. Sin la intervención, el 3% tuvo un logro esperado, y con la intervención fue de 31%. Sin la intervención, ninguno tuvo logro destacado, y con la intervención fue de 6%.

Tabla 7
Valoración del Aprendizaje

	Pretest		Posttest	
	F	%	F	%
En Inicio	5	15.625	2	6.25
En Proceso	9	28.125	5	15.625
Logro Esperado	17	53.125	21	65.625
Logro destacado	1	3.125	4	12.5
Total	32	100	32	100.0

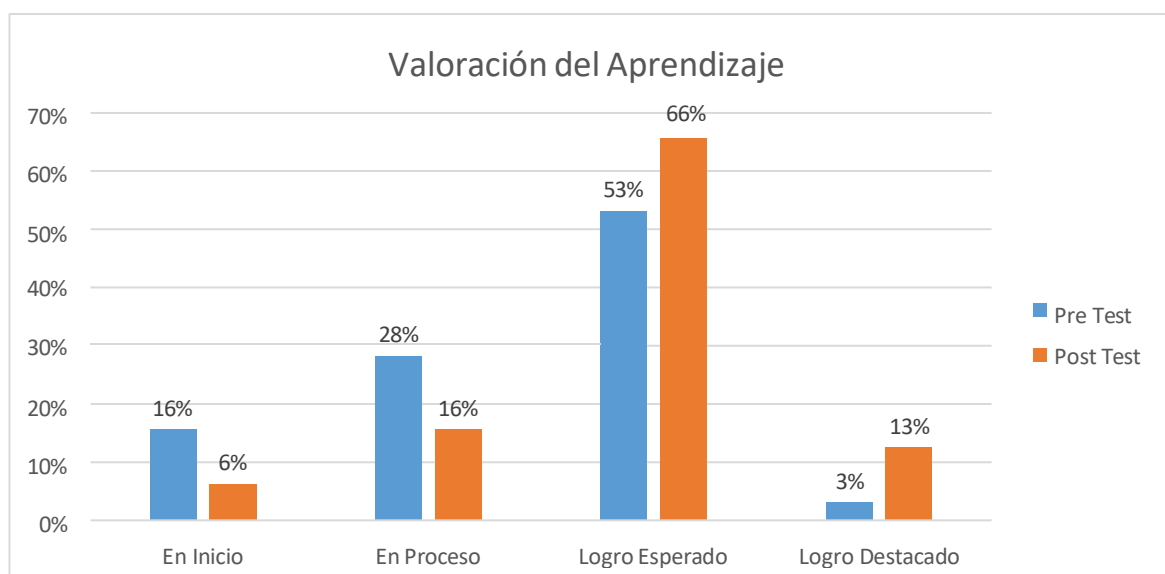


Figura 6. Valoración del Aprendizaje.

Sin la intervención, el 16% estuvo en el nivel inicio, y con la intervención fue de 6%. Sin la intervención, el 28% estuvo en proceso, y con la intervención fue 16%. Sin la intervención, el 53% tuvo logro esperado, y con la intervención fue 66%. Sin la intervención el 3% tuvo logro destacado, y con la intervención fue 13%.

4.2. Análisis inferencial

Tabla 8

Educación virtual

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de Educación Virtual	,132	32	,168	,977	32	,709
Post test de Educación Virtual	,115	32	,200*	,943	32	,090

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Teniendo los valores: 0,709 y 0,090 se puede concluir que estos datos tuvieron distribución normal. Para lo que se recurrió a emplear la prueba t.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

4.2.1 Contraste de la hipótesis general de investigación

Para las hipótesis empleamos un margen de error del 5%, donde si la Sig. Bilateral es menor al 5%, se acepta la hipótesis del investigador, caso contrario se rechaza.

Tabla 9*Prueba t para de muestras emparejadas del Pre test y Postest de Educación Virtual*

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Medi a	Desv. Desviac ión	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Super ior			
Par 1	Pre test de Educación Virtual - Post test de Educación Virtual	- 3,050	1,938	,343	-3,749	- 2,352	-8,906	31	,000

De los estudiantes referidos, se constató una Sig.<0.05, permitiendo aceptar la Ha, siendo que la primera variable logra mejorar de manera significativa a la segunda variable.

Hipótesis específica 1

Tabla 10*Interacción social*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de Interacción Social	,119	32	,200*	,973	32	,578
Post test Interacción Social	,105	32	,200*	,947	32	,120

Al ser los valores 0,578 y 0,120 respectivamente, conlleva a aceptar la vigencia de la H0, representando una distribución normal en las variables. Para lo que se recurrió a emplear la prueba t.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Tabla 11

Prueba t para de muestras emparejadas del Pre test y Postest de Educación Virtual

		Diferencias emparejadas							
			Desv.	Desv.	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación	Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Pre test de Interacción Social - Post test Interacción Social	-,844	,723	,128	-1,105	-,583	-6,599	31	,000

De los estudiantes referidos, se constató una Sig.<0.05, permitiendo aceptar la Ha, con lo que se representa que la dimensión logra mejorar de manera significativa a la segunda variable en los estudiantes referidos.

Hipótesis específica 2

Tabla 12

Herramientas virtuales

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de Herramientas virtuales	,167	32	,023	,973	32	,600
Post test de Herramientas virtuales	,114	32	,200*	,950	32	,148

Al ser los valores 0,600 y 0,148 respectivamente, conlleva a aceptar la vigencia de la H0, representando una distribución normal en la dimensión. Para lo que se recurrió a emplear la prueba t.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Tabla 13

Prueba t para de muestras emparejadas del Pre test y Postest de las herramientas virtuales

		Diferencias emparejadas							
		Desv.	Desv.	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig.	
		Media	Error promedio	Inferior	Superior			(bilateral)	
Par 1	Pre test de Interacción Social - Post test Interacción Social	-,844	,723	,128	-1,105	-,583	-6,599	31	,000

De los estudiantes referidos, se constató una Sig.<0.05, permitiendo aceptar la Ha, siendo que la variable logra mejorar de manera significativa a la dimensión de la segunda variable.

Hipótesis específica 3

Tabla 14

Valoración del Aprendizaje

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,184	32	,008	,863	32	,001

Se constató una Sig.<0.05, por lo cual la dimensión no presentó distribución normal, siendo pertinente aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

$$Z_T = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Tabla 15

Prueba t para de muestras emparejadas del Pre test y Postest de las herramientas virtuales

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par					Inferior	Superior			
1	Pre test de Valoración del Aprendizaje - Post test de Valoración del Aprendizaje	-,406	,903	,160	-,732	-,081	- 2,545	31	,016

Teniendo una Sig.<0.05, se acepta la Ha, mencionando que la primera variable logra mejorar de manera significativa a la dimensión de la segunda variable en los estudiantes referidos.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

En la tabla de Edad y promedio de los participantes, queda evidenciado que la edad promedio fue de 18,13 años, teniendo un valor de 0,942 en Desv. Estándar. Asimismo, se resalta que la edad mínima fue 17 años, la mayor de 20 años, y la edad mediana fue 18 años, siendo la moda 17 años. Asimismo, se lee que en general las calificaciones de los participantes tienen un promedio de 16,13 con una desviación estándar de 1,44; la nota más alta es de 18,6 y la más baja es 12,58; y el 50% de ellos tienen calificaciones hasta 16,02.

En la tabla de Sexo de los participantes, el 37,5% de los participantes son de sexo femenino y el resto (62,5%) son de sexo masculino.

En la tabla de WebQuest como Estrategia Metodológica, el 37,5% manifiesta que fue regular, el 31,25% dice que fue bueno y el 31,25% dice que la WebQuest como Estrategia Metodológica fue sobresaliente o muy bueno.

En la tabla de Pretest y postest de la variable Educación Virtual, sin la intervención experimental, el 53% se encontró en un nivel inicio, con la intervención se redujo a 16%. Por otra parte, sin la intervención el 41% estuvo en proceso, y con la intervención fue de 34%. Sin la intervención, el 6% estaba en logro esperado y con la intervención fue de 34%. Sin la intervención, no se tuvo a ninguno en logro destacado, pero con la intervención fue de 16%.

En la tabla de Pretest y el Postest de la dimensión Interacción Social, sin la intervención, el 31% se encontró en un nivel inicio, y con la intervención fue 13%. Asimismo, sin la intervención el 53% se encontró en proceso, y con la intervención fue de 28%. Sin la intervención, el 16% se encontró en logro esperado, y con la intervención fue de 38%. Sin la intervención, ninguno tuvo logro destacado, y con la intervención fue de 22%.

En la tabla de Pretest y el Postest de la dimensión Herramientas virtuales, sin la intervención, el 66% estuvo en un nivel inicio, y con la intervención fue de 28%. Sin la intervención, el 31% estuvo en proceso, y con la intervención fue de 34%. Sin la intervención, el 3% tuvo un logro esperado, y con la intervención fue de 31%. Sin la intervención, ninguno tuvo logro destacado, y con la intervención fue de 6%.

En la tabla de Pretest y el Postest de la dimensión Valoración del Aprendizaje, sin la intervención, el 16% estuvo en el nivel inicio, y con la intervención fue de 6%. Sin la intervención, el 28% estuvo en proceso, y con la intervención fue 16%. Sin la intervención, el 53% tuvo logro esperado, y con la intervención fue 66%. Sin la intervención el 3% tuvo logro destacado, y con la intervención fue 13%.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

En el alumnado del primer Ciclo de la escuela profesional de Matemática, Física e Informática de la UNJFSC:

Teniendo una significancia menor a 0.05, se señala que el uso de la webquest si logra mejorar de manera significativa a la educación virtual de los estudiantes considerados.

Teniendo una significancia menor a 0.05, se señala que el uso de la webquest si logra mejorar de manera significativa las herramientas virtuales en los estudiantes considerados.

Teniendo una significancia menor a 0.05, se señala que el uso de la webquest si logra mejorar de manera significativa la interacción social en los estudiantes considerados.

Teniendo una significancia menor a 0.05, se señala que el uso de la webquest si logra mejorar de manera significativa los valores de aprendizaje en los estudiantes considerados.

6.2 Recomendaciones

Llevar a cabo capacitaciones para desarrollar los conocimientos de los docentes, para que puedan aprender a elaborar e incorporar la webquest como una metodología a través del aprendizaje virtual.

Brindar al docente las herramientas virtuales y/o pedagógicas pertinentes para elaborar y conformar la webquest, para que pueda ser aplicada de manera correcta y clara en los estudiantes.

Brindar conexión de internet libre a los estudiantes y a los docentes, ya que es una necesidad de estar conectados con la internet.

Fomentar los hábitos de lectura e incentivar la investigación de nuevos conocimientos con los estudiantes esto permitirá tener un mejor aprendizaje en la hora de clases.

Aplicar la WebQuest cada vez que se inicie una educación en línea, esto permitirá que se pueda utilizar nuevas metodologías de enseñanza a los estudiantes.

Crear plantillas con estructura de una webquest, esto permitirá adecuar las clases presenciales a lo virtual y el logro de competencia que desea obtener el docente con sus estudiantes.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

Adell Segura, J., Mengual Andrés, S., & Roig Vila, R. (2015). "WebQuest: 20 años utilizando internet como recurso para el aula." *EDUTECH - Revista electrónica de tecnología educativa*(52), 1-135.

Álvarez, I. (2005). *Cómo hacer una tesis en bachillerato*. Editorial CECOSA.

Barba, C., & Pasteur, L. (2002). La investigación en internet con las WebQuest. *Comunicación y Pedagogía*, 185, 62-66.

Baumann, H. (12 de 01 de 2022). *¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet*. Crehana: <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/que-es-una-webquest/>

Bustos, N. (26 de 05 de 2020). *Enseñanza sincrónica y asincrónica ¿cuál es su diferencia?* BridgeEnglish: <https://bridgeenglish.cl/blog/ensenanza-sincronica-y-asincronica-cual-es-su-diferencia/>

Carranza, M., & Caldera, J. (2018). Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 16(1), 73-88. <https://doi.org/https://doi.org/10.15366/reice2018.16.1.005>

Czerwinski, G. V., & Cogo, A. P. (2018). Webquest and blog as educational strategies in school health. *Revista gaucha de enfermagem*, 39. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1983-1447.2018.2017-0054>

- Delgado, J., Garcia, C., Guaicha, K., & Prado, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 49-55. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>
- Dodge, B. (07 de 11 de 2005). *Some Thoughts About WebQuests*. Some Thoughts About WebQuests: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf
- Fajardo de La A, M. A. (2014). *La Webquest como estrategia metodológica en los procesos comprensivos de lecto-escritura en el idioma inglés*. Universidad Politecnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/6373>
- Fernández, R., & Arteaga, F. (2020). Las estrategias de enseñanza y aprendizaje del contenido referente al fenómeno social marginalidad en la disciplina historia de Cuba. *Revista didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 94-105. <https://doi.org/http://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=7&sid=e7a71c43-92c0-4fc7-ba35-a85cd9a57b86%40sessionmgr4007&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3D%3D#AN=146960001&db=fua>
- Henández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill Education. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Mira cómo se hace. (21 de 10 de 2020). *¿Qué tipos de WebQuest existen y que características tienen? - Ejemplos de WebQuest*. <https://miracomosehace.com/tipos-webquest-existen-caracteristicas-tienen-ejemplos-webquest/>: <https://miracomosehace.com/tipos-webquest-existen-caracteristicas-tienen-ejemplos-webquest/>

- Moral, M., Villalustre, L., & Bermúdez, T. (2004). Entornos virtuales de aprendizaje y su contribución al desarrollo de competencias en el marco de la convergencia europea. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 3(1), 115-134.
- Páez Barón, E., Corredor Camargo, E., & Fonseca Carreño, J. (2016). Evaluación del uso de herramientas síncronas y asincrónicas en procesos de formación de las ciencias agropecuarias. *Ciencia y Agricultura*, 77-90.
<https://www.redalyc.org/journal/5600/560062814007/560062814007.pdf>
- PostgradoUTP. (05 de 02 de 2021). *Educación virtual: Retos y aprendizajes para aplicar este año*. Educación virtual: Retos y aprendizajes para aplicar este año:
<https://www.postgradoutp.edu.pe/blog/a/educacion-virtual-retos-y-aprendizajes-para-aplicar-este-ano/>
- Saldes Arias, G. I., & Soto Hernández, Á. A. (2017). *Propuesta pedagógica para el apoyo del aprendizaje con WebQuest, para el eje de probabilidad y estadística en primero medio*. Universidad Austral de Chile.
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2017/bpms162p/doc/bpms162p.pdf>
- Tipismana Matos, L. J. (2022). *El uso de las webquest para la redacción de textos académicos en estudiantes de primer periodo de la Universidad Continental, Huancayo, 2020*. Universidad de San Martín de Porres.
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/20500.12727/10499>
- Yactayo Marcos, P. (2018). *Estrategias metodológicas a través del WebQuest para la comprensión de textos en inglés*. Escuela de Posgrado - Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/20093/Yactayo_MP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos

Sesión de aprendizaje presencial aplicado en el PreTest

SESIÓN DE APRENDIZAJE PRESENCIAL - PRE TEST

PROPÓSITO *En esta actividad los estudiantes gestionaron el entorno de trabajo del procesador de texto, personalizando el manejo de las fichas principales.*

¿Qué es un procesador de texto?

Es una aplicación que permite crear y editar **documentos de texto** en una computadora. Se trata de un **software** de múltiples funcionalidades para la redacción, con diferentes **tipografías**, **tamaños de letra**, **colores**, **tipos de párrafos**, **efectos artísticos** y otras **opciones**.



FORMAS DE INGRESAR A WORD:

Desde un **icono del escritorio** 

Desde la **barra de tareas** 

Menú inicio 

Menú ejecutar 

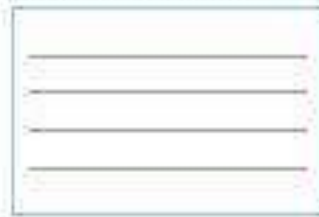
Botón de búsqueda 

ELEMENTOS DE LA PANTALLA

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.



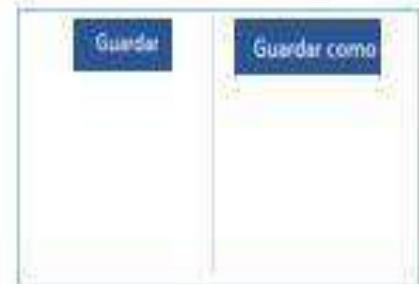
LA CINTA DE OPCIONES



La ficha Archivo



La ficha Archivo permite acceder a acciones habituales de archivo como **Nuevo**, **Abrir** y **Guardar**. También permite administrar los archivos mediante herramientas más avanzadas, como **Exportar** y **Publicar**.



Las opciones son donde podemos ver y actualizar la configuración de Word, sus documentos, su información personal y sus preferencias. Las opciones generales le permiten cambiar la interfaz de usuario, la personalización y la configuración de inicio para la copia de Word y los



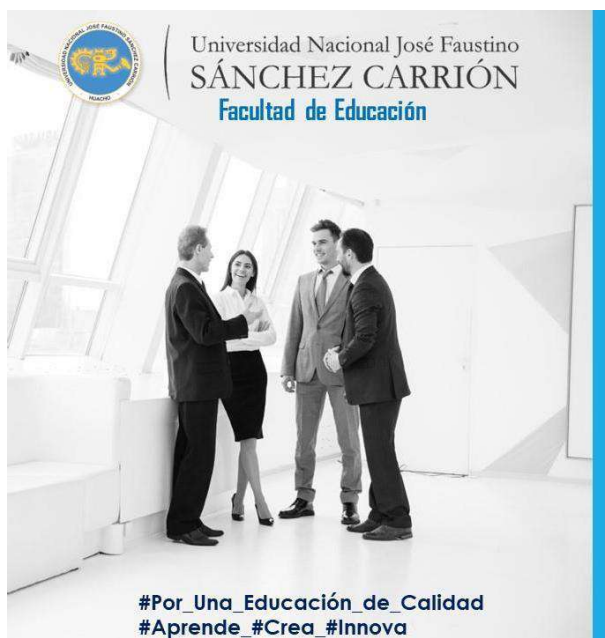
Tareas básicas en Google Docs

<p>Creamos un nuevo documento</p>	<p>Editamos</p>	<p>compartimos</p>	<p>Aplicamos un formato</p>
--	------------------------	---------------------------	------------------------------------

Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social			
Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Aplicé habilidades técnicas en el manejo del entorno de trabajo del procesador de texto.			

Propuesta de la webquest desarrollada por el Dr. Sergio La Cruz Orbe y Mejorado por el investigador Fanny Lisette Ramirez Pacora

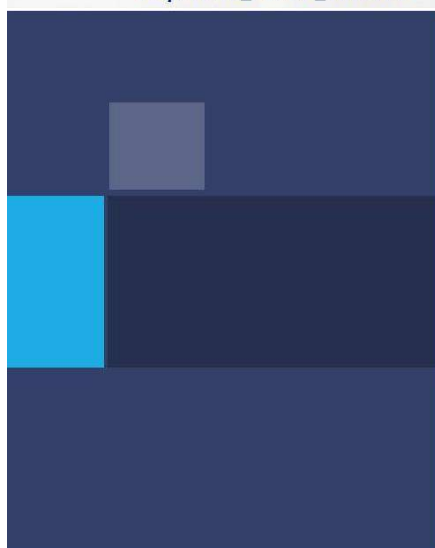
WEBQUEST – POS TEST



Separata 02

TEMA: INTRODUCCIÓN AL
MICROSOFT WORD

Dr. Sergio La Cruz Orbe



Capacidad de la Unidad Didáctica

Conocimientos básicos de la informática y TIC; conoce y usa el procesador de textos WORD a nivel intermedio, en la elaboración de todo tipo de documentos en forma rápida, aplicando casos prácticos tomados de la realidad.



Indicador de Logro

Explica y relaciona las tecnologías de la información



TEMA: INTRODUCCIÓN A MICROSOFT WORD 2019

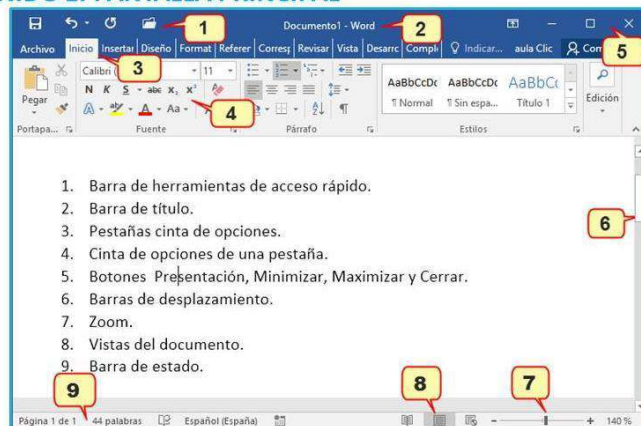


- PANTALLA PRINCIPAL
- FORMATO
- INSERTANDO IMÁGENES



CONTENIDO

01 CONTENIDO 1: PANTALLA PRINCIPAL

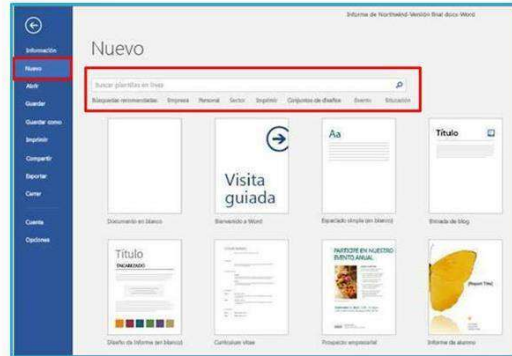




CONTENIDO

01 CREAR UN DOCUMENTO CON UNA PLANTILLA

1. Seleccione Archivo > Nuevo para buscar una plantilla de Word, puede buscar un tipo de plantillas, como negocios, curriculum, factura, etc. En el cuadro **Buscar plantillas en línea**

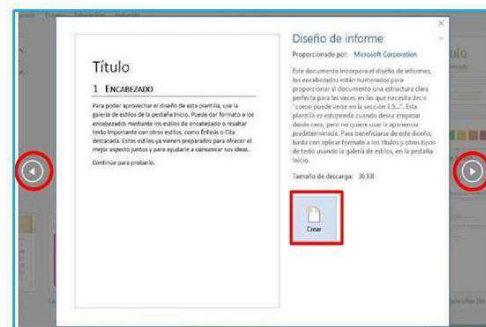


CONTENIDO

01 CREAR UN DOCUMENTO CON UNA PLANTILLA

2. Seleccione una miniatura de plantilla para ampliar la vista previa. Use las flechas para desplazarse por las plantillas relacionadas.

NOTA: Si usa con frecuencia una plantilla específica, puede anclarla para que se muestre cada vez que inicie Word. Seleccione la plantilla de la lista de plantillas y haga clic en el icono de chincheta que aparece debajo de la miniatura en la lista de plantillas

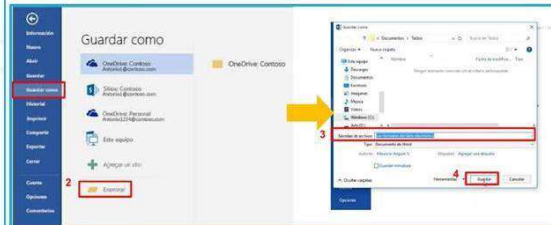


CONTENIDO

01 GUARDAR UN DOCUMENTO

Seleccione Archivo > Guardar o pulse Ctrl+G o F12. Si es la primera vez que guarda el documento, se abrirá el cuadro de diálogo Guardar como.

Seleccione la ubicación donde quiera guardar el archivo:



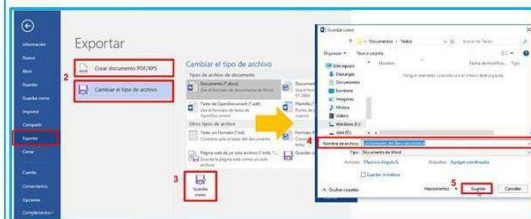
CONTENIDO

01 GUARDAR UN DOCUMENTO COMO PDF Y OTROS FORMATOS

Se puede guardar los documentos en distintos formatos, como PDF, como una página web, en formato OpenDocument, texto sin formato, o texto enriquecido.

Seleccionar un formato de archivo

- Seleccione Archivo > Exportar.
- Haga clic en **Crear documento PDF** o **Cambiar el tipo de archivo**, seleccione el formato de archivo deseado y continúe para dar nombre al archivo y guardar.



NOTA: Puede que vea una advertencia donde se indica que cambiar el tipo de archivo puede causar la pérdida de formato, imágenes y otros objetos del documento

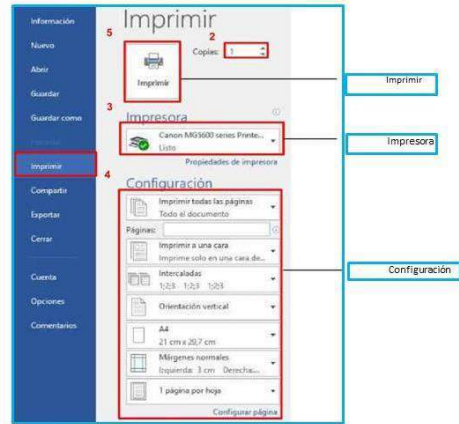


CONTENIDO

01 IMPRIMIR DOCUMENTO

Desde un mismo lugar, puede ver el aspecto que tendrá un documento impreso, configurar las opciones de impresión e imprimir un archivo.

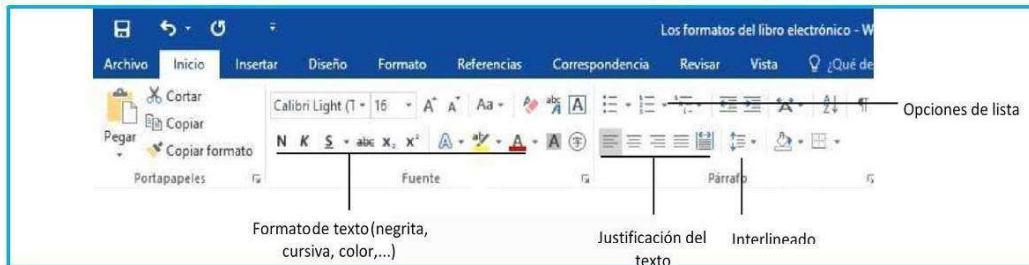
1. En la pestaña Archivo > Imprimir.
2. Escriba el número de copias que desea imprimir en el cuadro Copias.
3. En Impresora, asegúrese de que está seleccionada la impresora que desea.
4. En Configuración, se encuentran seleccionados los valores de configuración de impresión predeterminados para la impresora. Si desea cambiar algún parámetro, haga clic en el mismo y seleccione otro nuevo. Pulse Imprimir para imprimir.



CONTENIDO

02 CONTENIDO 2: FORMATO

En Word puede seleccionar texto, darle formato, crear listas numeradas o con viñetas, ajustar la alineación del texto y cambiar el interlineado de un párrafo o de un documento completo





CONTENIDO

02 CONTENIDO 2: ESTILO RÁPIDO AL TEXTO

- Coloque el puntero en el texto donde quiere aplicar formato.
- En la pestaña inicio, seleccione un estilo para comprobar la apariencia del texto con ese estilo



CONTENIDO

02 APLICAR UN TEMA

Después de aplicar Estilos, puede seleccionar un tema. Un tema del documento es un conjunto de opciones que incluyen un conjunto de colores del tema de formato, un conjunto de temas de fuentes (incluyendo fuentes para encabezados y cuerpo de texto) y un conjunto de efectos del tema (incluyendo líneas y efectos de relleno).

1. Seleccione la pestaña Diseño > Temas.
2. Seleccione un tema para comprobar su apariencia en el documento

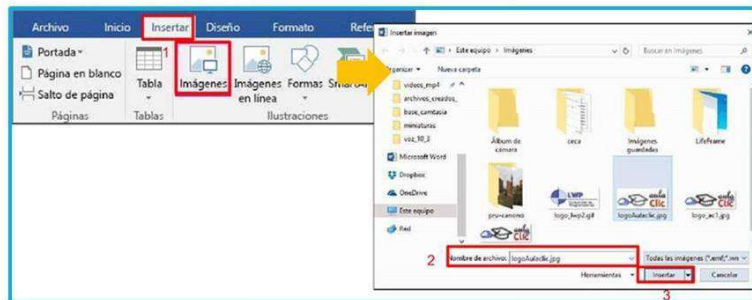




CONTENIDO

03 CONTENIDO 3: INSERTAR IMÁGENES

- Seleccione la pestaña Insertar > Imágenes.
- Busque la imagen que quiera usar y, después, elija Insertar.



EJERCICIO PROPUESTO (PROCESO)



- ESCRIBIR AQUÍ EL TÍTULO DE TU EJERCICIO





Ejercicio Propuesto

Acidez de estómago

La acidez de estómago o pirosis es una sensación de quemazón en el estómago o esófago producido por el reflujo de los ácidos gástricos que no son detenidos por la válvula esofágica, encargada de controlar el paso entre el esófago y estómago.

Síntomas:

- Dolor estomacal.
- Flatulencias.
- Acidez.
- Reflujo de los ácidos gástricos hacia el esófago.

Causas:

1. Gastritis. Consiste en la inflamación del estómago, la que puede ser:
 - a) Aguda : inflamación que se produce repentinamente.
 - b) Crónica : es aquella que persiste durante mucho tiempo.
2. Hernia de hiato. Consiste en la introducción de una parte del estómago hacia el tórax a través del diafragma.
3. Debilitamiento de la válvula esofágica que divide al esófago del estómago.
4. Ingestión de alimentos no adecuados, drogas, alcohol o medicamentos.

Tratamiento:

- Infecciones de plantas naturales tales como: salvia, manzanilla, albahaca o laurel.
- Consumir vitamina B1 (tiamina) y vitamina B4 (ácido pantotínico).
- Truco: para detenerla momentáneamente resulta útil comer una manzana o una zanahoria, beber un poco de leche o una cucharada de aceite crudo.

CONSEJOS

- a. Evitar la comida opresiva, asoleada, frito y picante.
- b. No fumar ni consumir bebidas alcohólicas.
- c. No dormir siesta después de las comidas.
- d. Comer mucha fruta fresca.

Grupos de Alto Rendimiento

A. Criterios de Organización Tradicional versus Organización de Alto Rendimiento:
Ver Cuadro

B. Tipos de Grupos o Equipos:

- De Trabajo
- De Perfeccionamiento
- De Integración

C. Estrategia de Transición:

- Equipo Inicial
- Equipo de Transición
- Equipo Experto
- Equipo Maestro

D. Aptitudes de Miembros de Equipos de Alto Rendimiento:

- Técnicas: Competencias
- Administrativas
- Interpersonales
- Para tomar decisiones y resolver problemas

E. Etapas del desarrollo de equipos de alto rendimiento:

- Primera Etapa: Formación
- Segunda Etapa: Inestabilidad
- Tercera Etapa: Normalización
- Cuarta Etapa: Desempeño

BIBLIOGRAFÍA (RECURSO)



- La Cruz, S. (2020). Manual del alumno. UNJFSC
- Telemáticos (2017). Guía de Microsoft Word 2016 - Primeros pasos. Gobierno de Aragón



PREGUNTAS PARA EL ESTUDIANTE

Mencione usted:

¿Cómo se guarda un documento de Word?

¿Cómo convertir un archivo de PDF a Word.?

¿Cómo realizar un estilos personalizado?

¿Cómo insertar una imagen de internet?



Universidad Nacional José Faustino
SÁNCHEZ CARRIÓN

CONCLUSIONES

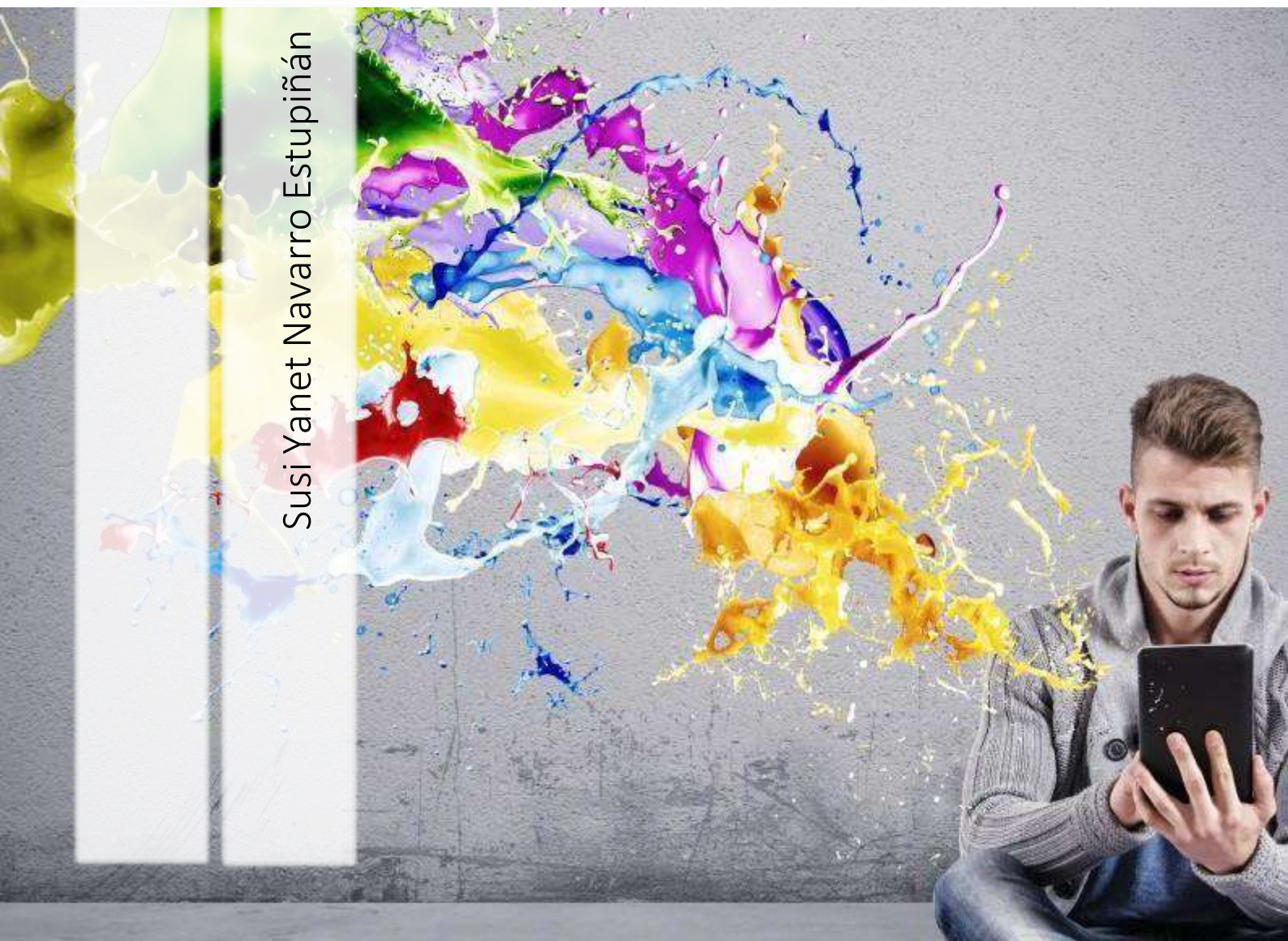
- Conoce como guardar un archivo de Word y sus otros formatos
- Conoce como crear un estilo personalizado
- Sabe brindar formatos a los documentos
- Inserta imágenes de distintas ubicaciones



Universidad Nacional José Faustino
SÁNCHEZ CARRIÓN

Gracias

Susi Yanet Navarro Estupiñán



Microsoft®
WORD

Practica N° 01

1. Desarrollar el siguiente ejercicio propuesto por el docente y brindar el siguiente formato: Arial 11 ptos y justificado.

Medicina Natural

Acidez de estómago



La acidez de estómago o pirosis es una sensación de quemazón en el estómago o esófago producido por el reflujo de los ácidos gástricos que no son detenidos por la válvula esofágica, encargada de controlar el paso entre el esófago y estómago.

Síntomas:



Dolor estomacal.



Fiatulencias.



Acidez.



Reflujo de los ácidos gástricos hacia el esófago.

Causas:

1. Gastritis. Consiste en la inflamación del estómago, la que puede ser:
 - a) Aguda : inflamación que se produce repentinamente.
 - b) Crónica : es aquella que persiste durante mucho tiempo.
2. Hernia de hiato. Consiste en la introducción de una parte del estómago hacia el tórax a través del diafragma.
3. Debilitamiento de la válvula esofágica que divide al esófago del estómago.
4. Ingestión de alimentos no adecuados, drogas, alcohol o medicamentos.

Tratamiento #1:

- ✂ Infusiones de plantas naturales tales como: sahvía, manzanilla, albahaca o laurel.
- ✂ Consumir vitamina B1 (tiamina) y vitamina B4 (ácido pantoténico).
- ✂ "Truco: para detenerla momentáneamente resulta útil comer una manzana o una zanahoria, beber un poco de leche o una cucharada de aceite crudo." ("EJERCICIO PRÁCTICO 4 - word-coef13.asanzl.es")

CONSEJOS

- a. Evitar la comida copiosa, aceitoso, frito y picante.
- b. No fumar ni consumir bebidas alcohólicas.
- c. No dormir siesta después de las comidas.
- d. Comer mucha fruta fresca.

Practica N° 02

EJERCICIOS CON VIÑETAS, NUMERACIONES Y LISTAS MULTINIVEL

Ejercicio 1: crea el siguiente documento con "viñetas". Para ello debes seleccionar la pestaña inicio, subgrupo párrafo herramienta viñetas:

- Cesar
- Magdalena
- Atlántico
- La guajira
- Santander
- Cundinamarca
- Antioquia
- Huila

Ejercicio 2: crea el siguiente documento en "números". Para ello debes seleccionar la pestaña inicio, subgrupo párrafo herramienta numeración:

1. Carlos agosto Gonzales Méndez
2. María remedios luisa Sánchez Sanz
3. Alberto julio barrera López
4. Raúl Atanasio Rivas cordero
5. Marta Margot arribas Gómez
6. Alicia pastora bolaños Fernández
7. Pedro Jonás campos Minguez

Ejercicio 3: crea el siguiente documento con "lista multinivel". Para ello debes seleccionar la pestaña inicio, párrafo herramienta lista multinivel:

3. La informática
 - 3.1. Introducción a la informática
 - 3.2. El ordenador
 - 3.2.1. Concepto de ordenador
 - 3.2.2. Clasificación de los ordenadores
 - 3.2.3. Estructura básica de los ordenadores
 - 3.3. La unidad central de procesos
 - 3.3.1. La unidad de control
 - 3.3.2. La memoria central
 - 3.4. Dispositivo de almacenamiento de datos
 - 3.4.1. Los disquetes
 - 3.4.2. Los discos duros

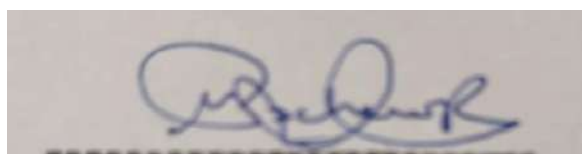
Ejercicios 4: realizar el siguiente ejercicio utilizando "viñetas". Deberás aplicar los formatos de color, tamaño y subrayado que se indican.

♣ ANTIOQUIA (Color verde; tamaño 18)

♣ ARAUCA (Color rojo; tamaño 20)



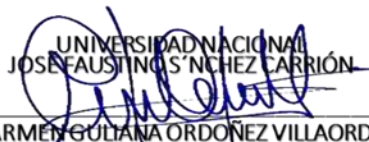
Dr. EDGAR TITO SUSANIBAR RAMIREZ
ASESOR



Dra. MARIA ELENA PACHECO ROMERO
PRESIDENTE



Dr. EUSTORGIO GODOY BENAVENTE RAMIREZ
SECRETARIO



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRIÓN

CARMEN GULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA
Dra. CARMEN GULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA
VOCAL