

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE
SOFTWARE Y SISTEMAS – INGENIERÍA AMBIENTAL Y
FORESTAL**



Informe final de

**“Fortalecimiento de Capacidades: Software Educativo y
Conciencia Ambiental en la I.E.P. Divino Pastor”**

Estudiantes

Edward Alberto Flores Caceres

Hernand Delgado Ramos

Deivis Brayan Quispe Pacompia

Kevin David Calcina Pari

Wilmer Henry Ccallhuanca Condori

Mayda Lizeth Cahuana Colque

Leydy Milagros Quispe Cornejo

Michael Sanca Quispe

Asesores

Dr. Edy Larico Mamani

Mgtr. Max Ali Jara Paredes

Mgtr. Raul Reynaldo Ito Diaz

Mgtr. Franklin Rimachi Jimenez

Juliaca - Perú, 2024



Universidad Nacional de Juliaca

Facultad de ciencias de la ingeniería

Escuela Profesional de Ingeniería de software y sistemas –
Ingeniería Ambiental y Forestal

PROYECTO:

Informe final sobre "Fortalecimiento de Capacidades: Software Educativo y Conciencia Ambiental en la I.E.P. Divino Pastor"

Modalidad : Polivalente

Nombre del equipo : “Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente”

Tipo o eje : Proyección social

N°	Integrantes	Código	semestre	Escuela profesional
01.	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	VI	Ingeniería de Software y Sistemas
02.	Hernand Delgado Ramos	2020202050	VIII	Ingeniería Ambiental y Forestal
03.	Deivis Brayan Quispe Pacompia	2022107034	V	Ingeniería de Software y Sistemas
04.	Kevin David Calcina Pari	2021202037	VII	Ingeniería Ambiental y Forestal
05.	Wilmer Henry Ccallhuanca Condori	2021202022	V	Ingeniería de Software y Sistemas
06.	Mayda Lizeth Cahuana Colque	2022107036	VI	Ingeniería Ambiental y Forestal
07.	Leydy Milagros Quispe Cornejo	2020202046	V	Ingeniería de Software y Sistemas
08.	Michael Sanca Quispe	2021207033	VIII	Ingeniería Ambiental y Forestal

Asesores :

N°	NOMBRE	DNI
01	Dr. Edy Larico Mamani	29658779
02	Mgtr. Max Ali Jara Paredes	40637466
03	Mgtr. Raul Reynaldo Ito Diaz	41677128
04	Mgtr. Franklin Rimachi Jimenez	40695336

Fecha de inicio : 25-08-2024

Fecha de finalización : 03-11-2024

DEDICATORIA

Esta dedicatoria va con profundo agradecimiento y admiración a todos los educadores, estudiantes y trabajadores de la Institución Educativa "Divino Pastor", quienes con su compromiso, creatividad y entusiasmo han hecho posible este proyecto. A los docentes, por su pasión y disposición para adoptar herramientas tecnológicas como Google Workspace y Google Classroom; a los estudiantes, cuya participación activa y entusiasmo dieron vida a cada actividad; y a todos los que, con esfuerzo y dedicación, impulsaron esta intervención social, demostrando que la educación puede ser un motor de transformación hacia un futuro sostenible y tecnológicamente fortalecido.

AGRADECIMIENTO

Con profundo cariño y gratitud, dedicamos este proyecto a los educadores, estudiantes y trabajadores de la Institución Educativa "Divino Pastor", cuya pasión y compromiso hicieron posible cada avance. Agradecemos sinceramente a todos los participantes, docentes y colaboradores por su entusiasmo, esfuerzo y disposición para integrar la tecnología y la sostenibilidad en el aprendizaje. Su participación activa, creatividad y dedicación han sido la base del éxito alcanzado, demostrando que la educación es un motor de transformación. Este logro, lleno de aprendizajes compartidos y esperanza por un futuro sostenible, es para ustedes.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Indice de contenido	Error! Bookmark not defined.
Indice de tablas	7
Indice de figuras	8
Indice de anexos	Error! Bookmark not defined.
Resumen	10
Introducción	11
Capítulo I	12
Antecedentes	12
1.1 Uso de software educativo para enseñanza de matemáticas	12
1.2 Docentes y competencias digitales	12
1.3 Impacto del software interactivo en matemáticas	13
1.4 Gestión de contenidos digitales en Perú	13
1.5 Gestión de sobrecarga informativa en docentes	14
capítulo II	15
Marco teórico	15
2.1 Software educativo	15
2.2 Funciones del software educativo	15
2.3 Contenido digital	16
2.4 Educación ambiental	16
2.5 Estrategias de enseñanza	16
Capítulo III	17
Objetivos logrados	17
3.1 Líneas de intervención de responsabilidad social	17
3.1.1 De acuerdo al objetivo general	17
3.1.2 De acuerdo a los objetivos específicos	18
3.2 Descripción de actividades cronológicamente	20
3.2.1 Actividad 1: manejo y empleo de google workspace	20
3.2.2 Actividad 2: manejo y empleo de workspace	21
3.2.3 Actividad 3: manejo y empleo de classroom	22
3.2.4 Actividad 4: manejo y empleo de google meet	24
3.2.5 Actividad 6: residuos y siembra de plantas	26
3.3 Diagnóstico de impacto de las actividades	27

3.4	Número de beneficiarios	29
3.5	Resultado de encuesta de satisfacción	30
Capítulo IV		35
Cronograma de actividades y costos		35
4.1	Cronograma	35
4.2	Informe económico	36
Conclusiones		37
Recomendaciones		38
Bibliografía		39
Anexos		42

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Comparación de frecuencias absolutas relativas	30
Tabla 2 Cronograma de Actividades	35

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Antes de la capacitación, conocimientos previos sobre Softwares de Contenidos Digitales.	31
Figura 2 Satisfacción de la capacitación en el manejo de Softwares de Contenidos Digitales	32
Figura 3 Porcentaje de recomendación de Softwares de Contenidos Digitales	33
Figura 4 Satisfacción de las actividades de la capacitación	34

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Constancia de conformidad de asesor 1	42
Anexo 2 Constancia de conformidad de asesor 2	43
Anexo 3 Constancia de conformidad de asesor 3	44
Anexo 4 Constancia de conformidad de asesor 4	45
Anexo 5 Constancia de conformidad de la institución	46
Anexo 6 Comprobante de pago.	47
Anexo 7 Comprobante de pago	49
Anexo 8 Declaración jurada.	50
Anexo 9 Declaración jurada.	51
Anexo 10 Declaración jurada	52
Anexo 11 Declaración jurada.	53
Anexo 12 Declaración jurada.	54
Anexo 13 Declaración jurada.	55
Anexo 14 Modelo de encuesta de satisfacción.	55
Anexo 16 Evidencias fotográficas de la actividad N°1	57
Anexo 18 Manual de la actividad 2	59
Anexo 19 Evidencias fotográficas de la actividad N°2	60
Anexo 20 Lista de la actividad N°2	63
Anexo 21 Manual de la actividad N°3	64
Anexo 23 Lista de la actividad N°3	66
Anexo 24 Manual de la actividad N°4	67
Anexo 25 Evidencias fotográficas de la actividad N°4	68
Anexo 26 Lista de la actividad N°4	69
Anexo 27 Manual de la actividad N°5	70
Anexo 28 Evidencias fotográficas de la actividad N°5	71
Anexo 29 Lista de la actividad N°5	72
Anexo 30 Tríptico de la actividad N°6	73
Anexo 31 Evidencias fotográficas de la actividad N°6	74
Anexo 32 Lista de la actividad N°6	75
Anexo 33 CD de la Proyección.	76

RESUMEN

El proyecto "Fortalecimiento de Capacidades: Software Educativo y Conciencia Ambiental en la IEP Divino Pastor" tuvo como objetivo principal desarrollar competencias tecnológicas y promover la sostenibilidad ambiental en docentes y estudiantes. Ante las limitaciones en la integración de tecnologías digitales y la educación ambiental, se capacitó a los docentes en herramientas educativas como Google Workspace, Google Classroom y Google Meet. Esto les permitió desarrollar contenidos digitales interactivos y gestionar el aprendizaje de manera más efectiva. Asimismo, se realizaron actividades prácticas de reforestación y manejo de residuos, vinculando la teoría ambiental con acciones concretas. Mediante talleres y asesorías personalizadas, donde los docentes adquirieron habilidades avanzadas para diseñar sesiones de aprendizaje dinámicas y colaborativas. Al mismo tiempo, los estudiantes fortalecieron su creatividad activa, pensamiento crítico y conciencia ambiental. Estas actividades mejoraron significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo una cultura de innovación tecnológica y responsabilidad ambiental en la comunidad educativa. El proyecto logró transformar el enfoque pedagógico de la institución, integrando la tecnología como herramienta esencial para enriquecer el aprendizaje y fomentar actitudes responsables hacia el entorno. Como resultado, la institución educativa experimentó una evolución tangible en su metodología, alineándose con los retos actuales de la digitalización y la sostenibilidad durante el tiempo que permanecemos en interacción. En conclusión, este proyecto marcó un hito en la Institución Educativa "Divino Pastor", demostrando cómo la educación tecnológica y ambiental puede convertirse en un motor de transformación y desarrollo integral para estudiantes y docentes, dejando un impacto positivo y duradero en la comunidad educativa.

INTRODUCCIÓN

En el contexto actual de la educación, caracterizado por el avance tecnológico y la creciente conciencia ambiental, es fundamental adaptar las prácticas educativas para preparar a las nuevas generaciones de manera integral. Este proyecto de proyección social tiene como objetivo transformar el aprendizaje en el Colegio Divino Pastor mediante la integración estratégica de software educativo avanzado y educación ambiental sostenible. La integración de la educación ambiental en el currículo escolar no solo busca transmitir conocimientos sobre el medio ambiente, sino también fomentar actitudes y comportamientos responsables hacia la conservación de los recursos naturales. Al iniciar este proceso desde las etapas iniciales de la formación, se pretende cultivar una generación informada y comprometida con la preservación del entorno. Por otro lado, la capacitación en software educativo avanzado ofrecerá a docentes y estudiantes del Colegio Divino Pastor las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las tecnologías digitales en el aula. El uso estratégico de herramientas como Google Workspace y software educativo especializado permitirá una enseñanza más dinámica, interactiva e individualizada. El propósito principal de esta iniciativa es catalizar un cambio significativo en la forma en que se enseña y se aprende en el colegio, promoviendo la innovación pedagógica y la conciencia ambiental entre los miembros de la comunidad escolar. A través de este proyecto, se aspira a no solo mejorar la calidad educativa, sino también a fomentar una cultura de sostenibilidad y tecnología responsable en el “Colegio Divino Pastor”.

CAPÍTULO I ANTECEDENTES

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

1.1 Uso de software educativo para enseñanza de matemáticas

Según Encalada Díaz et al. (2021), se realizó una investigación en la provincia constitucional del Callao con el propósito de analizar cómo el uso del software educativo facilita la enseñanza de las matemáticas y mejora el rendimiento académico de estudiantes de quinto grado. El estudio, de diseño cuasi-experimental, incluyó dos grupos de trabajo: uno experimental y uno de control, cada uno compuesto por 25 estudiantes de 15 a 17 años. Los resultados indicaron que el uso de herramientas tecnológicas como Excel, Word y PowerPoint influyó significativamente en el aprendizaje. Este antecedente es relevante para el proyecto "Capacitación y asistencia técnica de software educativo" en la Institución Educativa "Divino Pastor" – Juliaca, ya que respalda la incorporación de herramientas tecnológicas para fortalecer el aprendizaje interactivo y el rendimiento académico en entornos escolares.

1.2 Docentes y competencias digitales

Molina-Chalacan (2021) destacó la integración del software educativo en el ámbito universitario, subrayando la necesidad de mejorar las competencias digitales del profesorado. Aunque se han implementado capacitaciones en plataformas y herramientas tecnológicas, persiste una falta de motivación para adaptar estos recursos a las necesidades pedagógicas. La investigación concluyó que la interoperabilidad digital es esencial para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje mediante el uso de TIC. Este antecedente respalda la implementación del proyecto en Juliaca, que busca desarrollar habilidades digitales en docentes y estudiantes mediante el uso de tecnologías innovadoras y metodologías dinámicas que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ANTECEDENTES NACIONALES

1.3 Impacto del software interactivo en matemáticas

Zenteno Ruiz et al. (2020) realizaron un estudio en Pasco para evaluar el impacto del software educativo interactivo en la enseñanza de matemáticas para estudiantes de primaria. Mediante un diseño cuasi-experimental con pre-test y post-test, los resultados mostraron que herramientas como Google Workspace y Google Meet mejoraron significativamente el proceso educativo. Este antecedente es clave para el proyecto “Capacitación y asistencia técnica de software educativo” en Juliaca, ya que adopta herramientas similares para promover un aprendizaje interactivo, fomentando la innovación pedagógica en el aula mediante la implementación de tecnologías digitales.

1.4 Gestión de contenidos digitales en Perú

Vergara Flores (2017) investigó la plataforma peruana Sync.Pe, cuyo enfoque en la calidad de sus publicaciones tecnológicas ha captado el interés de usuarios y marcas tecnológicas. Su análisis destacó la importancia de la conectividad y sincronización de contenidos digitales en dispositivos móviles. Este antecedente apoya el uso de herramientas como Google Classroom en el proyecto de Juliaca, promoviendo la creación y accesibilidad de materiales educativos desde cualquier dispositivo, lo que fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno digital y colaborativo.

ANTECEDENTE LOCAL

1.5 Uso de Hot Potatoes en Juliaca

Cuela Humpire (2018) investigó el uso del software educativo Hot Potatoes en estudiantes de segundo grado del Colegio "Perú Birf" de Juliaca. La investigación demostró que el uso de este software promovió un aprendizaje interactivo y mejoró significativamente las competencias académicas en áreas como ciencia, tecnología y medio ambiente. Este antecedente inspira el proyecto “Capacitación y asistencia técnica de software educativo” en Juliaca, que incluye herramientas como Google Workspace para fomentar la interacción y el aprendizaje digital, adaptándose a las necesidades específicas del contexto local.

1.6 Gestión de sobrecarga informativa en docentes

Godoy Rodríguez (2018) señaló que la gestión de contenidos digitales es una estrategia crucial para superar la sobrecarga informativa en la sociedad actual. La investigación propone un proceso de siete pasos para que los docentes evolucionen de agregadores a curadores de contenido, mejorando la competencia informacional. Este antecedente respalda el proyecto en Juliaca al fomentar competencias digitales en docentes y estudiantes, integrando herramientas y prácticas de la web 2.0 y 3.0 para avanzar hacia una educación más tecnológica e innovadora.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

El software educativo es definido como una herramienta informática diseñada específicamente para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Llamas (2020), este tipo de software permite gestionar materiales educativos, realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y mejorar la comunicación entre docentes y alumnos. Además, Soto (2021) amplía esta definición al incluir tanto aplicaciones que apoyan directamente la enseñanza como aquellas utilizadas para la administración educativa. Su implementación no solo moderniza los métodos pedagógicos, sino que también fomenta un entorno interactivo que optimiza la experiencia educativa.

2.1 SOFTWARE EDUCATIVO

Llamas (2020) señala que el software educativo es una aplicación cuyo objetivo es ayudar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Puede gestionar el material educativo, realizar un seguimiento de las fechas importantes y las calificaciones, además de facilitar la comunicación entre las partes interesadas. Según Soto (2021), el software educativo es cualquier herramienta o programa informático diseñado para uso educativo. Esta definición general incluye aplicaciones utilizadas directamente para la enseñanza o el aprendizaje, así como herramientas administrativas empleadas en el sector educativo.

2.2 FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Según Llamas (2020), las características más destacadas son ofrecer educación en línea, administrar materiales de aprendizaje y gestionar remotamente las tareas de los alumnos. Estas funciones, aunque no son excluyentes, suelen ser específicas dependiendo del tipo de institución educativa. Por ejemplo, los centros de educación a distancia emplean predominantemente la primera función, mientras que las otras suelen depender del docente, quien puede realizarlas con materiales físicos o digitales.

2.3 CONTENIDO DIGITAL

Según Rock (2019), el contenido digital es información digitalizada distribuida a través de Internet en diversos formatos como imágenes, videos, sonido, texto y aplicaciones. Villegas García y Castañeda Marulanda (2019) lo describen como una colección de información estructurada que incluye narraciones expresadas mediante imágenes, audiovisuales y texto para transmitir información de forma clara. Por su parte, Inbuze Digital (2019) afirma que el contenido digital incluye cualquier información utilizada en medios digitales como texto, imágenes y videos, siendo clave en estrategias de marketing. Villaverde (2022) agrega que el contenido digital combina materiales relevantes que entretienen, informan o educan con canales digitales modernos, destacando el impacto de la digitalización en la distribución de información.

2.4 EDUCACIÓN AMBIENTAL

La UNESCO (2019) afirma que la educación ambiental es un componente esencial del desarrollo educativo, promoviendo la conciencia ecológica, habilidades para la toma de decisiones responsables y prácticas sostenibles. Su propósito no se limita a transmitir información sobre problemas ambientales, sino que también fomenta actitudes y comportamientos responsables. Esto permite a los estudiantes adquirir una perspectiva crítica sobre su entorno y desarrollar soluciones prácticas a los desafíos ambientales actuales, contribuyendo al desarrollo de una sociedad sostenible.

2.5 ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Meza (2013), define las estrategias de enseñanza como un conjunto de actividades que implican procesos cognitivos, capacidades, habilidades y técnicas para alcanzar un objetivo de aprendizaje. En el contexto de la educación ambiental, estas estrategias fomentan habilidades prácticas como la observación, análisis, síntesis y evaluación, promoviendo un aprendizaje significativo. En el proyecto "Capacitación y asistencia técnica de software educativo", llevado a cabo en la Institución Educativa "Divino Pastor" – Juliaca 2024, se implementan estrategias que incluyen la gestión responsable de residuos y la siembra de plantas, complementadas con herramientas digitales para fortalecer competencias ambientales.

CAPÍTULO III OBJETIVOS LOGRADOS

3.1 LÍNEAS DE INTERVENCIÓN DE RESPONSABILIDAD SOCIAL

Enmarcado en la **Facultad de Ciencias de la Ingeniería**, de la **Escuela Profesional de Ingeniería de Software y Sistemas**.

- Proyectos que promuevan la sostenibilidad ambiental y el desarrollo de contenidos digitales educativos, colaborando con instituciones educativas y comunidades locales.

3.1.1 DE ACUERDO AL OBJETIVO GENERAL

Problema General:

¿Cómo influye el uso del software educativo en la creación de contenidos digitales y la promoción de la conciencia ambiental durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Institución Educativa "Divino Pastor" del distrito de Juliaca durante el año 2024?

Respuesta al Problema General:

El desarrollo del proyecto abordó de manera integral el problema planteado, logrando avances significativos en concordancia con el objetivo general establecido. A continuación, se presenta una síntesis de los logros alcanzados:

Desarrollo de Competencias en Software Educativo:

Se llevó a cabo una capacitación especializada que permitió a los docentes adquirir y perfeccionar competencias en el uso de software educativo, incluyendo herramientas como Google Workspace, Google Classroom y Google Meet. (Meneses Osorio & Artunduaga Gutiérrez, 2014) Este enfoque promovió una mejora sustancial en la calidad de los contenidos digitales empleados en el proceso educativo, alineándose con el objetivo de fortalecer las competencias digitales tanto de docentes como de estudiantes en la Institución Educativa "Divino Pastor".

Integración Exitosa de Tecnologías Educativas:

Según (Vidal Ledo, Gómez Martínez, & Ruiz Piedra, 2010) Se logró una integración eficaz de tecnologías educativas en el aula, facilitando la creación de contenidos digitales dinámicos y adaptados a las necesidades del alumnado. La

implementación de herramientas como Google Slides para la elaboración de presentaciones y contenidos interactivos diversificó las estrategias de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más dinámico e inclusivo.

Incorporación Significativa de Educación Ambiental:

Se incorporó de manera significativa la educación ambiental como un eje transversal en la creación de contenidos digitales. Esta iniciativa no solo enriqueció el material educativo, sino que también fomentó el desarrollo de competencias en sostenibilidad, promoviendo actitudes responsables hacia el medio ambiente en los estudiantes.

Asesoría Personalizada y Uso Eficiente de Contenidos Digitales:

Se brindó asesoría personalizada a los docentes para garantizar un uso eficiente de los contenidos digitales generados durante el proyecto. Esta asesoría se orientó a optimizar la integración de los recursos tecnológicos y ambientales en las sesiones de aprendizaje, maximizando su impacto pedagógico y fomentando prácticas sostenibles.

Estos logros reflejan con éxito la atención y solución al problema general planteado, mejorando significativamente la utilización del software educativo para la creación de contenidos digitales y la promoción de la conciencia ambiental en la Institución Educativa "**Divino Pastor**".

3.1.2 DE ACUERDO A LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Manejo de Software Educativo:

Los objetivos específicos del proyecto se plantearon con el propósito de abordar las necesidades identificadas en el manejo de diversas herramientas digitales y educativas. A continuación, se detallan los logros alcanzados:

Competencia en el Uso de Google Workspace y Google Classroom:

Se llevó a cabo un programa de capacitación especializado en el uso eficiente de Google Workspace y Google Classroom. Los docentes participantes adquirieron competencias sólidas en la creación de contenidos digitales, mejorando significativamente su capacidad para integrar estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dominio en el Uso de Google Meet para Sesiones Virtuales:

Se proporcionó formación especializada en el manejo de Google Meet, enfocándose en la realización de sesiones interactivas y efectivas. Esta herramienta permitió a los docentes diversificar sus estrategias de enseñanza, facilitando la comunicación y el aprendizaje a distancia de manera dinámica.

Conocimiento Avanzado en Educación ambiental:

(Palacios & González, 2013), la implementación de un programa de formación integral en educación ambiental digital dotó a los docentes de conocimientos avanzados sobre la creación de contenidos relacionados con la sostenibilidad. Este enfoque promovió la aplicación práctica de conceptos ambientales en un entorno educativo, incentivando el compromiso activo de los estudiantes hacia el cuidado del medio ambiente.

Asesoría Personalizada para Contenidos de Mayor Complejidad:

Se ofreció asesoría personalizada a los docentes con el objetivo de apoyar la elaboración de contenidos educativos digitales más complejos. Esta asesoría incluyó aspectos técnicos y pedagógicos, permitiendo desarrollar materiales avanzados y adaptados a las necesidades del alumnado.

Implementación de Contenidos en Sesiones de Aprendizaje:

Se brindó orientación específica a los docentes sobre la integración efectiva de los contenidos educativos digitales generadas durante el proyecto en sus sesiones de aprendizaje. Esto aseguró que los recursos tecnológicos y ambientales se utilizaran de manera óptima para enriquecer la calidad del proceso educativo.

Estos logros evidencian el cumplimiento exitoso de los objetivos específicos planteados, abordando de manera integral las necesidades identificadas en el manejo de software educativo y la promoción de la conciencia ambiental en la Institución Educativa "Divino Pastor".

3.2 DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES CRONOLÓGICAMENTE

En el marco del proyecto de proyección social titulado **“Fortalecimiento de Capacidades: Software Educativo y Conciencia Ambiental en la I.E.P. Divino Pastor”**, bajo la resolución de aprobación del plan del proyecto por el consejo de comisión organizadora **N° 594-CCO-UNAJ** se desarrollaron diversas actividades con un enfoque en la capacitación tecnológica y la sostenibilidad ambiental. Estas actividades promovieron habilidades tecnológicas, la reflexión ambiental y un compromiso activo con la innovación educativa y la sostenibilidad.

3.2.1 ACTIVIDAD 1: Manejo y Empleo de Google Workspace

Manejo y empleo de Google Workspace (Gmail, Google Drive) – 25-08-2024 (11:00 am - 13:00 pm).

La primera actividad del proyecto consistió en una proyección social enfocada en el manejo y empleo de las herramientas de Google Workspace. La sesión se llevó a cabo el 25 de junio de 2024, con una duración de dos horas, desde las 11:00 hasta las 13:00 horas.

Descripción de la Actividad:

La sesión se inició con una introducción que contextualizó la relevancia de Google Workspace en el proceso educativo, destacando su contribución a la creación de contenidos digitales. Se explicaron las funcionalidades clave de herramientas como Google Drive, Google Docs y Google Slides, y su aplicación en el contexto educativo de la Institución Educativa "Divino Pastor".

Posteriormente, se ofreció una instrucción detallada sobre el manejo efectivo de estas herramientas. Se presentaron pautas paso a paso para la creación de contenidos digitales, destacando funcionalidades específicas relevantes para el ámbito educativo. Los participantes exploraron ejemplos prácticos, fomentando la interactividad y la participación activa.

Además, se proporcionaron materiales educativos, incluyendo un manual de uso de Google Workspace, que sirvió como apoyo teórico y práctica para los docentes durante y después de la sesión.

Para consolidar el aprendizaje, se desarrolló una actividad práctica basada en la creación de un documento colaborativo sobre temas educativos y ambientales.

Los participantes aplicaron los conocimientos adquiridos para desarrollar contenido interactivo, reforzando el manejo técnico de las herramientas y experimentando con la creación de contenidos digitales.

La actividad culminó con una sesión de reflexión, en la que se recopilaron experiencias y comentarios de los participantes. La retroalimentación constructiva permitió identificar áreas de fortaleza y oportunidades de mejora en futuras implementaciones. La interacción activa de los docentes durante la actividad reflejó un interés positivo y una sólida comprensión de Google Workspace.

Esta actividad inicial estableció las bases para el desarrollo de competencias en software educativo, marcando el comienzo del proyecto de proyección social y orientándose al fortalecimiento de las capacidades tecnológicas de los educadores en la Institución Educativa "Divino Pastor".

(Ver **Anexo 16** Fotografías de taller impartido en institución Educativa Primaria "Divino Pastor")

3.2.2 ACTIVIDAD 2: Manejo y Empleo de Workspace

Manejo y empleo de Workspace (Google Docs, Google Slides) – 09-09-2024, desde las 11:00 hrs a 13:00 hrs.

La segunda actividad del proyecto se centró en la ejecución de una proyección social dedicada al manejo y empleo de Google Slides como herramienta educativa. La sesión tuvo lugar el 9 de julio de 2024, con una duración de dos horas, desde las 11:00 hasta las 13:00 horas.

Descripción de la Actividad:

Similar a la actividad anterior, la sesión comenzó con una breve introducción que contextualizó la relevancia de Google Slides en el ámbito educativo. Se destacaron las características clave del programa y su aplicación en la creación de contenidos digitales interactivos y presentaciones dinámicas.

A diferencia de la primera actividad, se implementó una estructura dual para abordar tanto a los docentes como a los alumnos. Se asignaron espacios separados para la capacitación de los educadores y la participación de los

estudiantes, con actividades específicas adaptadas a las necesidades de cada grupo.

Para los docentes, se siguió una metodología similar a la actividad anterior, con una instrucción detallada sobre el manejo eficaz de Google Slides. Se proporcionaron pautas prácticas y ejemplos aplicados a la creación de contenidos educativos visualmente atractivos e interactivos.

Para los alumnos, se llevó a cabo una dinámica más lúdica. Se crearon presentaciones preconfiguradas en Google Slides, y los estudiantes participaron activamente, trabajando en equipo para completar tareas específicas relacionadas con temas educativos y ambientales. Se otorgaron reconocimientos a los equipos que lograron resultados destacados en la actividad.

La sesión concluyó con una reflexión conjunta, donde docentes y alumnos compartieron sus experiencias y observaciones sobre el uso de Google Slides. Los reconocimientos proporcionaron un elemento motivador para los estudiantes, incentivándolos a participar activamente y demostrar sus habilidades en el manejo de la herramienta.

Este enfoque dual no solo abordó las necesidades de formación de los educadores, sino que también involucró directamente a los estudiantes en la experiencia de aprendizaje. Los reconocimientos añadieron un componente de motivación y competencia saludable, fomentando la participación entusiasta de los alumnos. La Actividad 2 representó un paso importante en el proyecto de proyección social, consolidando la aplicación práctica de herramientas tecnológicas educativas en la Institución Educativa "Divino Pastor".

(Ver **Anexo 19** Fotografías de taller impartido en institución Educativa Primaria "Divino Pastor")

3.2.3 ACTIVIDAD 3: Manejo y Empleo de Classroom

Manejo y empleo de Google Classroom – 23-09-2024 (11:00 am - 13:00 pm).

La tercera actividad del proyecto se enfocó en la ejecución de una proyección social destinada al manejo y empleo de Google Classroom como herramienta educativa. La sesión tuvo lugar el 23 de julio de 2024, con una duración de dos horas, desde las 11:00 hasta las 13:00 horas.

Descripción de la Actividad:

La actividad siguió la misma estructura dual implementada en la actividad anterior, dirigida tanto a los docentes como a los alumnos. Se asignaron espacios específicos para la capacitación de los educadores y para la participación de los estudiantes.

Similar a las actividades anteriores, se inició con una breve introducción contextualizando la relevancia de Google Classroom en el entorno educativo. Se destacaron las funcionalidades clave de la herramienta, como la gestión de clases virtuales, la asignación de tareas y el seguimiento del progreso de los estudiantes.

Para los docentes, la instrucción se centró en el manejo efectivo de Google Classroom. Se proporcionaron directrices detalladas y ejemplos específicos relacionados con la creación de clases, la organización de materiales educativos y la comunicación con los estudiantes de manera eficiente.

Para los alumnos, se mantuvo la dinámica participativa introducida en la actividad 2. Los estudiantes trabajaron en grupos para completar tareas relacionadas con la organización de proyectos colaborativos y la entrega de asignaciones utilizando Google Classroom. Además, se incluyó una actividad que fomentó la creatividad, permitiendo a los estudiantes explorar la funcionalidad de la herramienta desde la perspectiva del aprendizaje autónomo.

La actividad concluyó con una sesión de reflexión conjunta. Docentes y alumnos compartieron sus experiencias y observaciones, destacando la importancia de la colaboración y la creatividad en el uso de Google Classroom. La introducción de escenarios prácticos por parte de los estudiantes añadió una dimensión enriquecedora, permitiéndoles aplicar directamente los conocimientos recién adquiridos.

El enfoque continuo en la participación activa y la aplicación práctica de las herramientas tecnológicas contribuyó a fortalecer la comprensión y el manejo de Google Classroom tanto para docentes como para estudiantes. La Actividad 3 representó un paso importante en el proceso de proyección social, consolidando aún más el uso efectivo de herramientas tecnológicas en la Institución Educativa "Divino Pastor".

(Ver **Anexo 25** Fotografías de taller impartido en institución Educativa Primaria “Divino Pastor”)

3.2.4 ACTIVIDAD 4: Manejo y Empleo de Google Meet

La Manejo y empleo de Google Meet – 06-10-2024 (11:00 am - 13:00 pm). La cuarta actividad del proyecto consolidó la serie de proyecciones sociales, enfocándose en el manejo y empleo de Google Meet como herramienta educativa. La sesión, realizada el 6 de agosto de 2024, tuvo una duración de dos horas, desde las 11:00 hasta las 13:00 horas.

Descripción de la Actividad:

La presentación inicial situó a los participantes en el contexto de Google Meet como una herramienta esencial para la creación de un entorno de aprendizaje colaborativo. Se destacaron las funcionalidades clave del programa, haciendo hincapié en su versatilidad para realizar reuniones virtuales, clases interactivas y sesiones de asesoramiento en tiempo real.

Para los docentes, la instrucción se centró no solo en la operatividad técnica de Google Meet, sino también en la integración efectiva de esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se exploraron estrategias para planificar sesiones interactivas, moderar discusiones en línea y compartir contenidos de manera eficiente con los estudiantes.

En paralelo, para los estudiantes se introdujo un enfoque práctico. Además de participar en reuniones virtuales simuladas, se les animó a colaborar en pequeños equipos utilizando funciones como la compartición de pantalla, chat en vivo y creación de presentaciones en tiempo real. Esta dinámica permitió a los estudiantes experimentar la herramienta desde ambas perspectivas: la de usuarios y facilitadores.

Recursos Adicionales y Elementos de Motivación:

Para enriquecer la experiencia, se proporcionaron guías detalladas sobre el uso de Google Meet, incluyendo buenas prácticas para la gestión de reuniones virtuales y estrategias para maximizar la interacción y el compromiso de los participantes. Además, se llevó a cabo un gesto especial para incentivar la participación: se ofrecieron pequeños reconocimientos a aquellos que demostraron creatividad y habilidades destacadas durante las actividades.

Descripción de la Actividad:

La presentación inicial situó a los participantes en el contexto de la gestión responsable de residuos como una práctica esencial para el cuidado del medio ambiente. Se destacaron los principios clave de la clasificación, reducción, reutilización y reciclaje, enfatizando su impacto positivo en la sostenibilidad y el bienestar ambiental.

Para los docentes, la instrucción se enfocó en estrategias para incorporar prácticas de manejo responsable de residuos en el aula y en proyectos escolares. Se exploraron ejemplos prácticos de actividades educativas que involucraban a los estudiantes en la planificación y ejecución de acciones ambientales concretas.

Para los estudiantes, se diseñó una dinámica participativa que incluyó la clasificación de residuos mediante juegos educativos. Además, los estudiantes trabajaron en equipo para desarrollar propuestas creativas sobre cómo reducir el impacto ambiental en su institución. Estas actividades prácticas fomentaron la reflexión y la toma de decisiones responsables.

Recursos Adicionales y Elementos de Motivación:

Para enriquecer la experiencia, se proporcionaron materiales educativos como guías para la clasificación de residuos y ejemplos de proyectos exitosos relacionados con la sostenibilidad. Como un gesto motivador, se ofrecieron pequeños reconocimientos a los estudiantes y docentes que demostraron un compromiso destacado durante las actividades.

Reflexión y Conclusión:

La actividad concluyó con una sesión de reflexión conjunta, donde los participantes compartieron sus aprendizajes y propuestas. Los docentes valoraron las estrategias prácticas presentadas, mientras que los estudiantes destacaron la importancia de actuar colectivamente para proteger el medio ambiente.

Esta actividad fortaleció la conciencia ambiental y la capacidad de acción de la comunidad educativa en la Institución Educativa "Divino Pastor", consolidando el

manejo responsable de residuos como una práctica fundamental para el desarrollo sostenible.

(Ver **Anexo 28** Fotografías de taller impartido en institución Educativa Primaria “Divino Pastor”)

3.2.5 ACTIVIDAD 6: Residuos y Siembra de Plantas

Manejo y empleo responsable de residuos, con un enfoque ambientalmente consciente, y siembra de plantas como parte de la práctica de reforestación y educación ambiental – 03-11-2024 (11:00 am - 13:00 pm).

La sexta actividad del proyecto se centró en la Educación Ambiental y Sostenibilidad, abarcando tanto el manejo responsable de residuos como la siembra de plantas. Estas sesiones se llevaron a cabo el 20 de agosto y el 3 de septiembre de 2024, cada una con una duración de dos horas, desde las 11:00 hasta las 13:00 horas.

Descripción de la Actividad:

En un entorno dinámico y participativo, los estudiantes y docentes exploraron conceptos fundamentales sobre el cuidado del medio ambiente y la sostenibilidad. Durante la primera sesión, se destacó la importancia del manejo responsable de residuos, promoviendo prácticas de clasificación, reciclaje y reducción del impacto ambiental. En la segunda sesión, los participantes llevaron a cabo una actividad práctica de siembra de plantas dentro de las instalaciones de la institución, reforzando conceptos clave de ecología y reforestación.

Explicación de Componentes y Dinámica de la Actividad:

En ambas sesiones, se inició con una presentación sobre la relevancia de las temáticas abordadas. En la actividad de manejo de residuos, los estudiantes participaron en dinámicas de clasificación y reutilización creativa, desarrollando proyectos simples que aplicaban los principios aprendidos. En la actividad de siembra de plantas, los participantes trabajaron en equipo para preparar el terreno, seleccionar las plantas adecuadas y realizar la siembra, conectando directamente la teoría con la práctica.

Los temas abordados incluyeron la mitigación del cambio climático, el ciclo de vida de los residuos y el impacto positivo de las plantas en la calidad del aire y

la conservación de los ecosistemas. Estas actividades promovieron habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva.

Reconocimiento y Premiación:

Como parte de ambas sesiones, se implementó un sistema de premiación para incentivar el compromiso y la creatividad de los estudiantes. Los equipos más destacados recibieron premios simbólicos, motivando una participación activa y generando entusiasmo por las iniciativas ambientales.

(Ver **Anexo 31** Fotografía de taller impartido en institución Educativa Primaria "Divino Pastor")

Conclusión:

La combinación de aprendizaje teórico, actividades prácticas y dinámicas participativas resultó en una experiencia integral que dejó una impresión duradera en los estudiantes, inspirándolos a adoptar hábitos sostenibles y responsables en su vida diaria. Estas actividades reforzaron la importancia de la educación ambiental en el currículo de la Institución Educativa "Divino Pastor", destacando su papel en la formación de ciudadanos conscientes y comprometidos con el medio ambiente.

segunda etapa de la economía peruana nace de otro hecho político y militar: la Independencia. Esta tiene como origen la misma política de la Corona Española, que impedía el libre desenvolvimiento económico de las colonias. Al haber en estas ya una burguesía criolla, aunque todavía embrionaria, ésta se contagió de las ideas revolucionarias de la burguesía europea e impulsó la independencia para asegurar su prosperidad.

(Ver **Anexo 31** Fotografías de taller impartido en institución Educativa Primaria "Divino Pastor")

3.3 DIAGNÓSTICO DE IMPACTO DE LAS ACTIVIDADES

El diagnóstico de impacto es fundamental para evaluar el alcance y la efectividad de las actividades implementadas en el proyecto de Proyección Social "Capacitación y Asistencia Técnica de Software Educativo y Educación Ambiental en la Institución Educativa 'Divino Pastor' – Juliaca 2024". A continuación, se presenta un análisis detallado del impacto observado:

Evaluación de la Capacitación en Software Educativo

- **Resultados de las Evaluaciones:**

Se llevaron a cabo evaluaciones antes y después de las capacitaciones en software educativo. Los resultados se analizaron para medir la mejora en las competencias digitales de los docentes y su capacidad para integrar eficazmente herramientas como Google Workspace y Google Classroom en el proceso de enseñanza.

- **Feedback de los Participantes:**

Se recopilaron opiniones y comentarios de los participantes para comprender su percepción sobre la utilidad y relevancia de la capacitación, incluyendo la aplicabilidad de las herramientas en sus prácticas educativas.

Integración de Tecnologías en el Aula:

- **Observación de Clases:**

Se realizaron observaciones en las aulas para evaluar la integración efectiva de las tecnologías aprendidas. Se verificó cómo los docentes aplicaban los conocimientos adquiridos en las actividades de enseñanza y cómo los estudiantes respondían a estas metodologías.

- **Desarrollo de Contenidos Educativos Digitales:**

Se evaluó la calidad y complejidad de los contenidos digitales creados por los docentes y su impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Educación Ambiental y Desarrollo de Habilidades:

- **Participación en Actividades de Sostenibilidad:**

Se analizaron los resultados de actividades prácticas, como la siembra de plantas y la gestión de residuos, para evaluar la participación activa y el aprendizaje de los estudiantes sobre sostenibilidad ambiental.

- **Feedback de Docentes y Estudiantes:**

Se recopilaron percepciones y comentarios de docentes y estudiantes sobre la implementación de la educación ambiental. Esto proporcionó

información valiosa sobre la efectividad de las estrategias aplicadas y su impacto en el desarrollo de valores y habilidades prácticas.

Reflexiones y Lecciones Aprendidas:

- **Sesiones de Reflexión:**

Se llevaron a cabo sesiones formales de reflexión con docentes y estudiantes para analizar sus experiencias y aprendizajes. Esto proporcionó insights sobre los aspectos exitosos y áreas de mejora en el proyecto.

- **Encuestas de Satisfacción:**

Se administraron encuestas de satisfacción para recopilar opiniones detalladas sobre la experiencia general del proyecto, identificando aspectos destacados y posibles ajustes para futuras iniciativas.

Impacto en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:

- **Indicadores Académicos:**

Se analizaron indicadores académicos, como el rendimiento académico y la participación en clases, para evaluar cualquier cambio significativo relacionado con la implementación del proyecto.

- **Entrevistas con Directivos:**

Se realizaron entrevistas con directivos para obtener una perspectiva institucional sobre el impacto del proyecto en el colegio y sus planes futuros para la integración de tecnologías educativas y la educación ambiental.

3.4 NÚMERO DE BENEFICIARIOS

El proyecto de Proyección Social **"Capacitación y Asistencia Técnica de Software Educativo y Educación Ambiental en la Institución Educativa 'Divino Pastor' – Juliaca 2024"** ha impactado positivamente a un total de **120 beneficiarios**, incluyendo tanto a estudiantes como a docentes. Esta cifra representa la suma de participantes que estuvieron activamente involucrados en las diversas actividades planificadas a lo largo del proyecto.

Docentes	16
Estudiantes de la institución educativa College Innova School – Juliaca	104

Esta iniciativa ha buscado beneficiar a la comunidad educativa en su totalidad, brindando oportunidades de aprendizaje y fortalecimiento de habilidades tanto a los estudiantes como a los profesionales de la educación en la Institución Educativa "**Divino Pastor**". El número significativo de beneficiarios refleja el alcance integral del proyecto y su contribución al desarrollo educativo y ambiental en la comunidad.

3.5 RESULTADO DE ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Encuesta recopilada de todos los docentes y estudiantes beneficiados con la capacitación en la Institución Educativa "**Divino Pastor**".

Tabla 1

Comparación de frecuencias absolutas y relativas
Institución Educativa "Divino Pastor".

	Institución Educativa "Divino Pastor"	
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0.0
En desacuerdo	1	0.8
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	8.8
Medianamente de acuerdo	13	10.4
Totalmente de acuerdo	100	80.0
Total	125	100.0

Nota. Elaborado en base a datos obtenidos en la encuesta de satisfacción.

Interpretación: La **Tabla 1** proporciona datos reveladores sobre la percepción de los participantes hacia la capacitación liderada por el grupo de docentes y estudiantes en la Institución Educativa "**Divino Pastor**". Destaca que un impresionante **80% de los participantes** expresó estar **totalmente de acuerdo** con la calidad de la capacitación ofrecida en cada sesión. Este alto nivel de

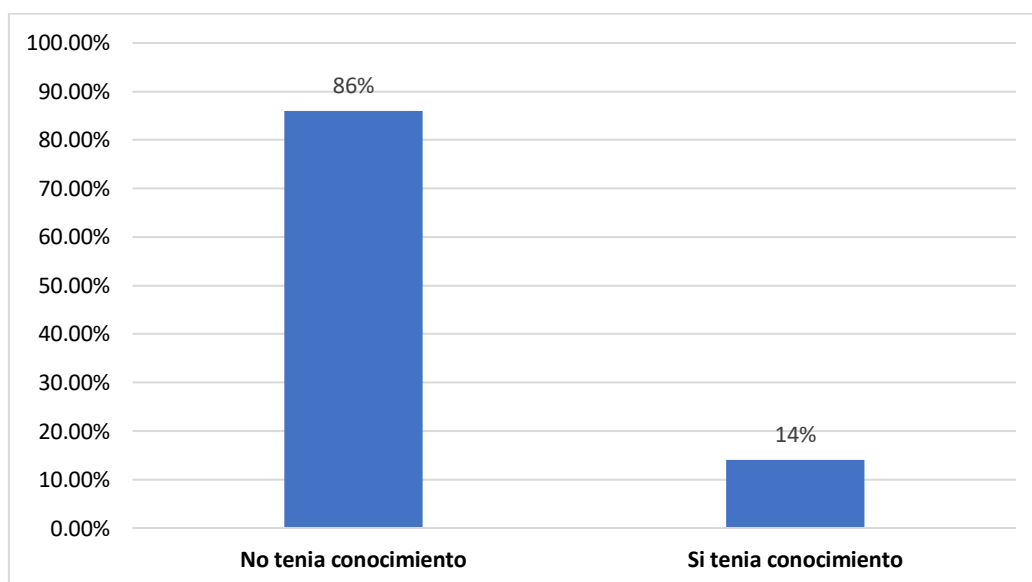
aprobación sugiere una satisfacción significativa con las herramientas y metodologías presentadas durante la capacitación.

La consistencia en la respuesta **"totalmente de acuerdo"** refleja no solo un nivel general de aceptación, sino también una alineación positiva hacia los contenidos y enfoques presentados por el grupo. La fuerte correlación entre la satisfacción y la aceptación de las herramientas utilizadas, como **Google Workspace** y los contenidos ambientales, resalta la efectividad de la capacitación en la transmisión de conocimientos y habilidades.

En resumen, la alta tasa de aprobación indicada en la tabla evidencia la eficacia general de la capacitación, respaldando la pertinencia de los enfoques pedagógicos y la relevancia de las herramientas presentadas. Este resultado prometedor subraya el impacto positivo y la satisfacción general de los participantes con la calidad de la formación ofrecida por el grupo de docentes y estudiantes en la Institución Educativa **"Divino Pastor"**.

Figura 1

Antes de la capacitación, conocimientos previos sobre Softwares de Contenidos Digitales.

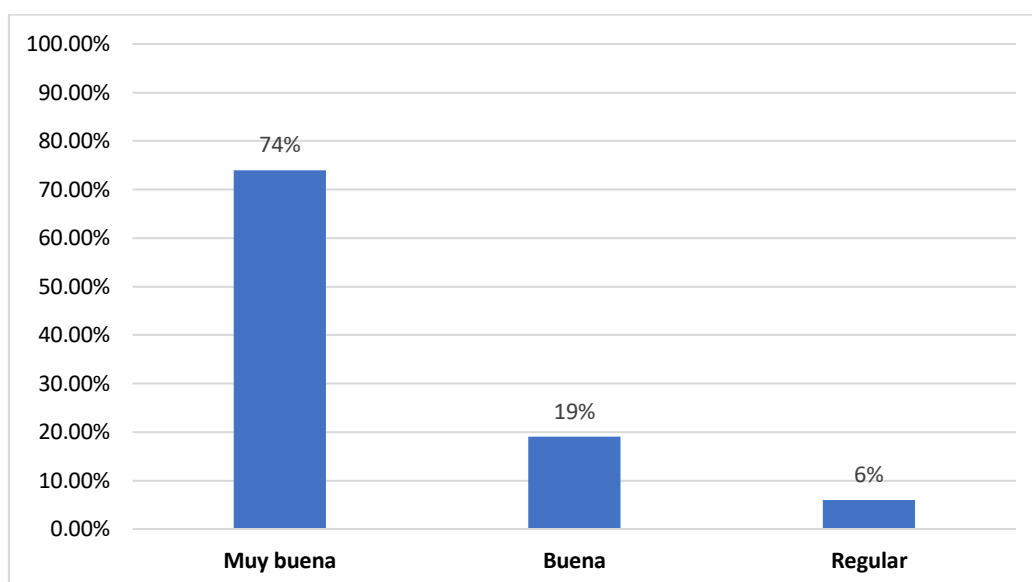


El análisis del gráfico revela que un notable 86% de los participantes, compuestos por estudiantes y docentes de la Institución Educativa, carecía de conocimiento previo sobre Softwares de Contenidos Digitales antes de la capacitación, subrayando una significativa brecha en la familiaridad con estas

herramientas digitales en la comunidad educativa. En contraste, el 14% restante afirmó tener conocimiento previo, evidenciando la diversidad de niveles de familiaridad dentro de la institución. Este hallazgo destaca la relevancia y oportunidad estratégica de la capacitación para cerrar la brecha de conocimiento y equipar a la comunidad educativa con habilidades digitales valiosas, adaptando la formación para satisfacer las necesidades específicas de ambos grupos: aquellos familiarizados con los softwares y aquellos que los exploran por primera vez.

Figura 2

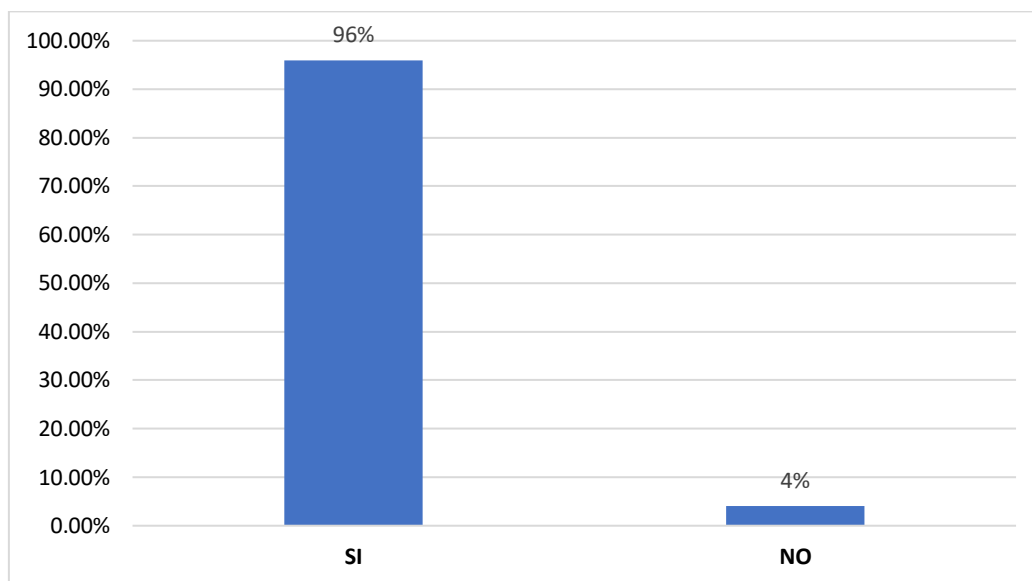
Satisfacción de la capacitación en el manejo de Softwares de Contenidos Digitales



En el gráfico presentado, se evidencia la estadística de satisfacción de los estudiantes y docentes de la Institución Educativa con respecto a la capacitación desarrollada. Con un notable 74% de los participantes calificándola como "Muy buena", un 19% como "Buena", y un 6% como "Regular", se refleja una apreciación mayoritariamente positiva hacia la calidad de la formación ofrecida. Estos resultados indican un nivel significativo de satisfacción y respaldo por parte de la comunidad educativa hacia la capacitación, subrayando la efectividad y el impacto positivo percibido por la mayoría de los participantes.

Figura 3

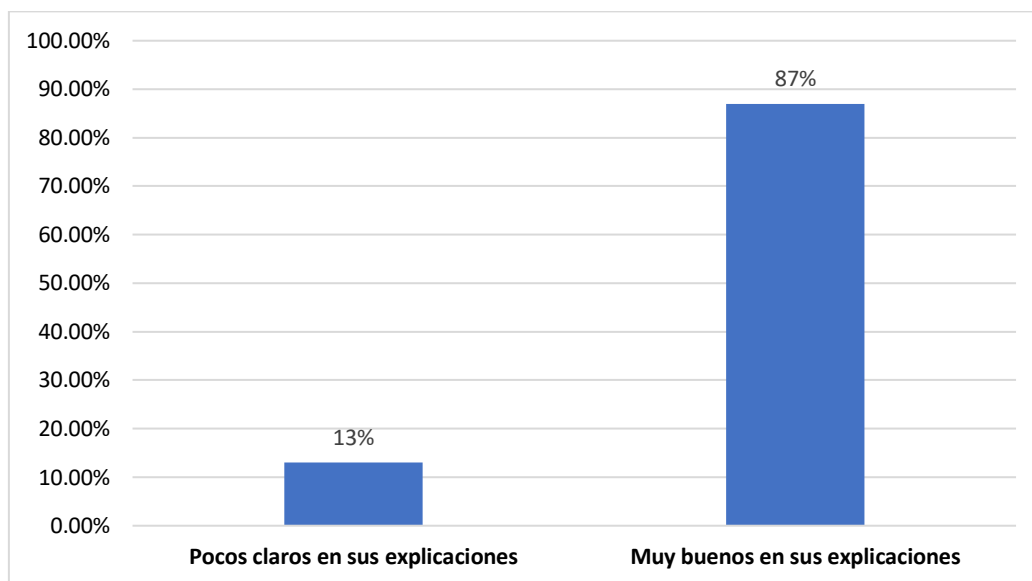
Porcentaje de recomendación de Softwares de Contenidos Digitales



En el gráfico previo, se destaca que el 96% de los estudiantes y docentes de la Institución Educativa recomiendan el uso de Softwares de Contenidos Digitales, considerándolos útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este alto porcentaje de recomendación refleja una fuerte aprobación y percepción positiva de la utilidad de estos softwares. No obstante, es importante señalar que el 4% restante de los beneficiados no recomienda el uso de los Softwares. Esta minoría con una opinión divergente sugiere la existencia de perspectivas variadas dentro de la comunidad educativa, resaltando la importancia de comprender y abordar diferentes puntos de vista para optimizar la implementación de estas herramientas digitales.

Figura 4

Satisfacción de las actividades de la capacitación



El gráfico estadístico revela que un significativo 87% de los estudiantes y docentes de la Institución Educativa evaluaron positivamente las capacitaciones impartidas por el equipo "". Estos participantes destacaron la calidad de las explicaciones desarrolladas en cada sesión, calificándolas como "muy buenas". No obstante, es relevante señalar que el 13% restante de los beneficiados expresó que las explicaciones fueron "poco claras". Esta minoría con una percepción diferente destaca la importancia de considerar la retroalimentación variada para mejorar la claridad y comprensión en las futuras sesiones de capacitación.

CAPITULO IV CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y COSTOS

4.1 CRONOGRAMA

Tabla 1

Cronograma de Actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO: INNOVADORES EN SOFTWARE EDUCATIVO Y MEDIO AMBIENTE																	
N°	Actividad/ semana	Agosto		Setiembre				Octubre		Noviembre		Diciembre				Responsable	
		21	23	11	13	25	27	28	9	11	23	25	5	7	8		10
1	Preparación de manual 1	■															Equipo
2	Capacitación 1		■														Equipo
3	Preparación de manual 2			■													Equipo
4	Capacitación 2				■												Equipo
5	Preparación de manual 3					■											Equipo
6	Capacitación 3						■										Equipo
7	Videos de la capacitación	■															Equipo
8	Subir al drive						■										Equipo
9	Informe 50%							■									Equipo
10	Preparación de manual 4								■								Equipo
11	Capacitación 4									■							Equipo
12	Preparación de manual 5										■						Equipo
13	Capacitación 5											■					Equipo
14	Preparación de materiales												■				Equipo
15	Capacitación 6													■			Equipo
16	Trabajo en equipo	■															Equipo
17	Subir al drive														■		Equipo
18	Informe final															■	Equipo

4.2 INFORME ECONÓMICO

Nombre del grupo: "Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"

Fecha de inicio: 25-08-2024

Fecha de finalización: 03-11-2024

N°	Descripción	Unidad de medida	Costo unitario	Cantidad	Costo total
1	Transporte	Global	S/ 110.00	1	S/110.00
2	Refrigerios de los organizadores	Jornada	S/ 60.00	6	S/ 360.00
3	Anillados	Global	S/ 160.00	1	S/160.00
4	Copias e impresiones	Global	S/ 240.00	1	S/ 240.00
5	Gastos Administrativos	Global	S/ 100.00	1	S/ 100.00
6	Equipos electrónicos (laptop, proyector, etc.)	Jornada	S/ 100.00	6	S/600.00
7	Folderes, lapiceros, lapiz, etc.	Global	S/ 50.00	1	S/ 50.00
8	Imprevistos	Global	S/ 100.00	1	S/ 100.00
	Total				S/ 1720.00



Caceres Edward Alberto
Presidente




Cahuana Colque Mayda Lizeth
Tesorera



Juliaca, 03 de diciembre del 2024

CONCLUSIONES

La implementación de las líneas de intervención de proyección social en la **Facultad de Ciencias de la Ingeniería** ha generado impactos significativos en el ámbito educativo de la Institución Educativa "Divino Pastor". El uso de software educativo y la educación ambiental para la creación de contenidos digitales han alcanzado resultados notables en dicha institución.

La capacitación especializada ha propiciado el desarrollo de competencias sólidas entre los docentes, abarcando herramientas como **Google Workspace, Google Classroom y Google Meet**. Este enfoque ha mejorado la calidad de los contenidos digitales utilizados en el proceso educativo, fortaleciendo la base tecnológica de los educadores y facilitando una integración eficaz de las tecnologías en el aula.

La incorporación de la educación ambiental como eje transversal en la creación de contenidos digitales ha representado un paso significativo. Además de enriquecer el material educativo, ha fomentado la conciencia ambiental y el desarrollo de valores sostenibles entre los estudiantes, consolidando la relevancia de esta temática en el currículo educativo.

La asesoría personalizada ha sido crucial para garantizar el uso eficiente de los contenidos digitales en el proyecto, mejorando la integración de recursos tecnológicos y ambientales en las sesiones de aprendizaje y maximizando su impacto pedagógico. La participación activa de los docentes refleja un interés positivo y una sólida comprensión de las herramientas tecnológicas, estableciendo las bases para un cambio cultural en la institución hacia la aceptación y aprovechamiento de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas conclusiones sugieren que la intervención tecnológica y ambiental ha fortalecido con éxito las capacidades pedagógicas y tecnológicas en la Institución Educativa "**Divino Pastor**", marcando un hito en su proyección social y estableciendo un precedente positivo para futuras iniciativas.

RECOMENDACIONES

Con base en las conclusiones obtenidas, se recomienda fortalecer los programas de asesoría personalizada para garantizar el uso eficiente de contenidos digitales y herramientas tecnológicas en diversos contextos educativos. Asimismo, se sugiere fomentar estrategias que incentiven la participación activa de los educadores en actividades y sesiones de reflexión, consolidando su interés y comprensión en el manejo de tecnologías y la integración de la educación ambiental.

Es fundamental desarrollar programas de formación continua que fortalezcan habilidades pedagógicas, tecnológicas y ambientales, adaptándose a las innovaciones en el ámbito educativo. Además, se propone implementar iniciativas que promuevan cambios culturales positivos, fomentando la aceptación y aprovechamiento de herramientas tecnológicas como elementos esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por último, se recomienda replicar los modelos exitosos del proyecto en otras instituciones educativas, compartiendo experiencias y estableciendo colaboraciones que amplíen el impacto y contribuyan a mejoras significativas en el sistema educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Cuela Humpire, E. J. (2018). Uso del Software educativo Hot Potatoes para el aprendizaje de Ciencia y Tecnología en Estudiantes del Segundo Grado de la Institución Educativa Secundaria Perú Birf de Juliaca-2017. <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/2306>
- Educativa, D. d. (2011). Guía Didáctica para el responsable del Programa de Robótica Educativa. Sinaloa.
- Encalada Diaz, I. A., Díaz Manrique, J., & Eche Querevalú, P. (2021). El uso del software educativo cuadernia en el proceso de enseñanza— Aprendizaje y en el rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to grado de secundaria de la institución educativa N° 5143 Escuela de Talentos. Callao. IGOBERNANZA, 4(13), 233-266. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.107>
- Inbuze Digital. (2019, octubre 29). Contenidos digitales: Qué son, tipos y cómo utilizarlos | Inbuze Marketing. Inbuze - Digital Marketing. <https://inbuze.com/contenidos-digitales/>
- Llamas, J. (2020, agosto 1). Software educativo. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/software-educativo.html>
- Meléndez Olivari, E. C., & Guillén Aparicio, P. E. (2022). El uso de las TIC y los estilos de aprendizaje en los estudiantes universitarios de una Escuela Profesional de Tecnología Médica, Lima-Perú. Revista Herediana de Rehabilitación, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.20453/rhr.v5i1.4255>
- Meza, A. (2013). Learning strategies. Definitions, classifications and measuring instruments. Propósitos y Representaciones, 1(2), 193-213. <https://doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>
- Molina-Chalacan, L. J. (2021). Interoperabilidad digital en software educativo para la didáctica en la docencia universitaria. EPISTEME KOINONIA, 4(8), 459. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1450>

- Muante, G. (2019, abril 28). Software educativo: El uso de la tecnología en favor del aprendizaje. Rock Content - ES. <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>
- Orbegoso Rivera, V., Rafael Hidalgo, B. L., & Moreno Chinchay, L. R. (2021). La educación en el Perú en tiempos de pandemia Covid-19. LEX - REVISTA DE LA FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS, 19(28), 387. <https://doi.org/10.21503/lex.v19i28.2337>
- Pittí Patiño, K., Moreno, I., Muñoz, L., Serracín, J. R., Quintero, J., & Quiel, J. (2012). La robótica educativa, una herramienta para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias y las tecnologías. Education in the Knowledge Society (EKS), 13(2), 74–90. <https://doi.org/10.14201/eks.9000>
- Rock, R. (2019, febrero 24). Contenidos digitales: ¿qué son, qué tipos existen y para qué sirven? Rock Content - ES. <https://rockcontent.com/es/blog/contenidos-digitales/>
- Soto, L. (2021, julio 27). Software educativo: Qué es, tipos y herramientas más utilizadas. <https://blog.signaturit.com/es/software-educativo>
- UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA, ESPAÑA, & Godoy Rodríguez, C. (2018). La curación de contenidos digitales. Competencia indispensable para los docentes del siglo XXI. Delectus, 1(1), 51-65. <https://doi.org/10.36996/delectus.v1.i1.18>
- Vergara Flores, E. (2017). La producción de contenidos digitales para el blog de tecnología Sync.Pe [Universidad de Lima]. <https://doi.org/10.26439/ulima.tesis/4655>
- Villaverde, C. (2022, septiembre 21). Contenidos digitales: Herramientas para crearlos | InboundCycle. <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/contenidos-digitales-26-mejores-herramientas-para-crearlos>
- Villegas García, M. M., & Castañeda Marulanda, W. (2019). Contenidos digitales: Aporte a la definición del concepto. Kepes, 17(22), 256-276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>

- Zenteno Ruiz, F. A., Carhuachín Marcelo, A. I., & Rivera Espinoza, T. A. (2020). Uso de software educativo interactivo para la enseñanza y aprendizaje de la matemática en educación básica, Región Pasco. *Horizonte de la Ciencia*, 10(19). <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.19.596>
- Labrada, S. M. (2011). El software educativo un medio de enseñanza eficiente. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, pág. 29.
- Meneses Osorio, M. C., & Artunduaga Gutiérrez, L. (2014). Software educativo para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el grado 6. 63.
- Palacios, Z. S., & González, Y. H. (2013). Palacios, Zulema Silva; González, Yuneidis Hernández;. *Opuntia brava*, págs. 88-103.
- Vidal Ledo, M., Gómez Martínez, F., & Ruiz Piedra, A. M. (2010). Software educativos. *Educación médica superior (Impresa)*, 97-110.

ANEXOS

Anexo 1

Constancia de conformidad de asesor 1

Constancia 1

Yo EDY LARICO MAMANI, identificado con DNI N° 29658779, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería de Software y Sistemas**, certifico que el informe final presentado por el grupo de proyección social **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"** es conforme y que han cumplido al 100% con las actividades programadas en el proyecto denominado **"FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES: SOFTWARE EDUCATIVO Y CONCIENCIA AMBIENTAL EN LA IEP DIVINO PASTOR"**. Asimismo, doy fe de que los gastos realizados se ajustan a la verdad.

Atentamente,



Dr. EDY LARICO MAMANI
Asesor

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Anexo 2

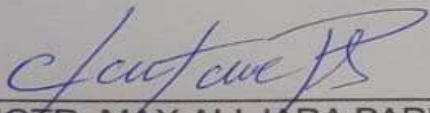
Constancia de conformidad de asesor 2

Constancia 2

Yo MAX ALI JARA PAREDES, identificado con DNI N° 40637466, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería de Software y Sistemas**, certifico que el informe final presentado por el grupo de proyección social "**Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente**" es conforme y que han cumplido al 100% con las actividades programadas en el proyecto denominado "**FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES: SOFTWARE EDUCATIVO Y CONCIENCIA AMBIENTAL EN LA IEP DIVINO PASTOR**". Asimismo, doy fe de que los gastos realizados se ajustan a la verdad.

Atentamente,





MGTR. MAX ALI JARA PAREDES
Asesor

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Anexo 3

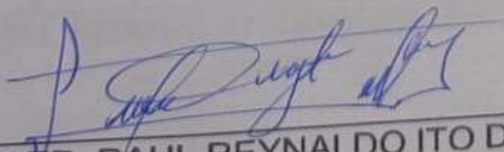
Constancia de conformidad de asesor 3

Constancia 3

Yo RAUL REYNALDO ITO DIAZ, identificado con DNI N°41677128, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería de Software y Sistemas**, certifico que el informe final presentado por el grupo de proyección social **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"** es conforme y que han cumplido al 100% con las actividades programadas en el proyecto denominado **"FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES: SOFTWARE EDUCATIVO Y CONCIENCIA AMBIENTAL EN LA IEP DIVINO PASTOR"**. Asimismo, doy fe de que los gastos realizados se ajustan a la verdad.

Atentamente,




MGTR. RAUL REYNALDO ITO DIAZ
Asesor

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Anexo 4

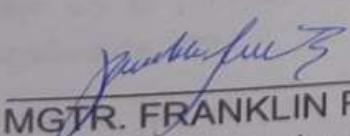
Constancia de conformidad de asesor 4

Constancia 4

Yo, FRANKLIN RIMACHI JIMENEZ, identificado con DNI N° 40695336, adscrito a la **Escuela Profesional Ingeniería Ambiental y Forestal**, certifico que el informe final presentado por el grupo de proyección social **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"** es conforme y que han cumplido al 100% con las actividades programadas en el proyecto denominado **"FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES: SOFTWARE EDUCATIVO Y CONCIENCIA AMBIENTAL EN LA IEP DIVINO PASTOR"**. Asimismo, doy fe de que los gastos realizados se ajustan a la verdad.

Atentamente,

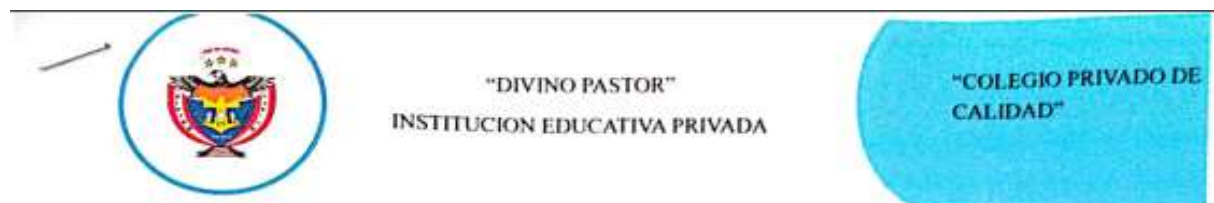



MGTR. FRANKLIN RIMACHI JIMENEZ
Asesor

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Anexo 5

Constancia de conformidad de la institución o grupo de interés donde se desarrolló el proyecto, con la firma y sello correspondiente.



CONSTANCIA DE CONFORMIDAD

EL DIRECTOR DEL COLEGIO DIVINO PASTOR DE LA CIUDAD DE JULIACA, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Por medio de la presente, quien suscribe certifica que el grupo de proyección social conformado por las Escuelas Profesionales de Ingeniería Ambiental y Forestal e Ingeniería de Software y Sistemas, denominado **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"**, ha ejecutado el proyecto **"Fortalecimiento de Capacidades: Software Educativo y Conciencia Ambiental en la I.E.P Divino Pastor"**, aprobado mediante Resolución de Comisión Organizadora N° 594-2024-CCO-UNAJ.

Dicho proyecto se llevó a cabo en las instalaciones del Colegio Divino Pastor en el periodo comprendido del 25 de agosto al 03 de noviembre de 2024.

Así mismo, se declara que, tras la revisión y evaluación del cumplimiento de las actividades realizadas, se certifica que el proyecto ha sido ejecutado de manera satisfactoria, beneficiando a la comunidad educativa en concordancia con los objetivos planteados en la carta de aceptación inicial.



"DIVINO PASTOR"
INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA

"COLEGIO PRIVADO DE
CALIDAD"

En virtud de su contribución al desarrollo educativo y técnico de la comunidad escolar, se otorga la presente constancia como reconocimiento al excelente trabajo realizado.

Juliaca, 03 de noviembre del 2024



Pt. Days H. Qdispe Marquez
DIRECTORA

Anexo 6

Comprobante de pago.

Boleta N° 0000326

Libreria Flor de Lis
De: Benique Rojas Flor de Maria Lissbet
VENTA DE ÚTILES DE ESCRITORIO, PAPELERA, FOTOCOPIA Y OTROS
Layconsa **alpha** **ARTESCO**
Jr. Machupicchu N° 102 - Cel: 986013441
JULIACA - SAN ROMÁN - PUNO

R.U.C. 10470991726
BOLETA DE VENTA
0001- **N° 0000326**

Señor(es): Edward D. Flores Caceres
Dirección: _____ DNI: 70067676

CANT.	DESCRIPCIÓN	P. UNIT.	FECHA		
			DÍA	MES	AÑO
	Proper	15.00	11	12	24

CANCELADO

TOTAL S/ **15.00**

USUARIO

Escaneado con CamScanner

Libreria Flor de Lis
De: Benique Rojas Flor de Maria Lissbet
VENTA DE ÚTILES DE ESCRITORIO, PAPELERA, FOTOCOPIA Y OTROS
Layconsa **alpha** **ARTESCO**
Jr. Machupicchu N° 102 - Cel: 986013441
JULIACA - SAN ROMÁN - PUNO

R.U.C. 10470991726
BOLETA DE VENTA
0001- **N° 0000326**

Señor(es): Edward D. Flores Caceres
Dirección: _____ DNI: 70067676

CANT.	DESCRIPCIÓN	P. UNIT.	FECHA		
			DÍA	MES	AÑO
	Proper	15.00	11	12	24

CANCELADO

TOTAL S/ **15.00**

USUARIO

Anexo 7

Comprobante de pago.

Boleta N° 002-00007689



ROBERT MAMANI CONDORI
JR. APURIMAC NRO. 1438 - CERCADO
JULIACA - SAN ROMÁN - PUNO
TEL: 951598463

RUC: 10402492428

NOTA DE VENTA
N002-00007689

CLIENTE: EDWARD ALBERTO FLORES CACERES

DNI: 70067576

FECHA EMISIÓN: 04/12/2024 HORA: 06:15 pm

MONEDA: SOLES

ESTE NO ES UN COMPROBANTE DE PAGO VÁLIDO

CANT	COD DESCRIPCIÓN	P/U	TOTAL
1	NIU Impresion en vinil UV 1.50 X 3.58	340.00	340.00
TOTAL S/			340.00

Son: Trescientos cuarenta con 00/100 Soles

Pago: Efectivo

Monto: 340.00

Vuelto: 0

Atendido por: JOSE

Gracias por su preferencia!!!

Anexo 8

Declaración jurada.

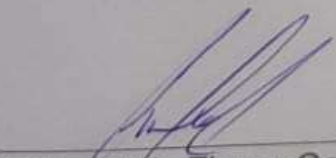
Declaración jurada N°1

Yo, **Edward Alberto Flores Cáceres**, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 7007576, estudiante de la **Universidad Nacional de Juliaca**, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería en Software y Sistemas del VII semestre** y presidente del grupo de proyección social denominado **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"**, natural de Juliaca, declaro bajo juramento que:

- Los gastos realizados para cumplir con la **Actividad N°1** se detallan a continuación.

Descripción	Asunto	Personas	Monto	Total
Pasajes	UNAJ-COLEGIO	8	5	40
Taxi	Baner(UNAJ-Colegio)	2	20	25,5
Tripticos	Impresion fotocopiadora		60	60
Almuerzo		8	10	80
Impresión de los manuales			60	60
Total				265,5




Edward A. Flores Cáceres
DNI: 70067576

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Declaración jurada.

Declaración jurada N°2

Yo, **Edward Alberto Flores Cáceres**, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 7007576, estudiante de la **Universidad Nacional de Juliaca**, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería en Software y Sistemas** del **VII semestre** y presidente del grupo de proyección social denominado **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"**, natural de Juliaca, declaro bajo juramento que:

- Los gastos realizados para cumplir con la **Actividad N°2** se detallan a continuación.

Descripción	Asunto	Personas	Monto	Total
Pasajes	UNAJ-COLEGIO	8	5	40
Taxi	Baner(UNAJ-Colegio)	2	20	20
Tripticos	Impresion fotocopiadora		30	30
Almuerzo		8	10	80
Impresión de los manuales			60	60
Total				230



Edward A. Flores Cáceres
DNI: 70067576



Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Declaración jurada.

Declaración jurada N°3

Yo, **Edward Alberto Flores Cáceres**, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 7007576, estudiante de la **Universidad Nacional de Juliaca**, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería en Software y Sistemas del VII semestre** y presidente del grupo de proyección social denominado **Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente**", natural de Juliaca, declaro bajo juramento que:

- Que los gastos realizados para lograr cumplir con la actividad N°3, se detallan a continuación.

Descripción	Asunto	Personas	Monto	Total
Pasajes	UNAJ-COLEGIO	8	5	40
Taxi	Baner(UNAJ-Colegio)	2	20	25,5
Tripticos	Impresion fotocopiadora		50	50
Almuerzo		8	10	80
Impresión de los manuales			60	60
Total				255,5


 Edward A. Flores Cáceres
 DNI: 70067576



Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Declaración jurada.

Declaración jurada N°4

Yo, **Edward Alberto Flores Cáceres**, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 7007576, estudiante de la **Universidad Nacional de Juliaca**, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería en Software y Sistemas** del **VII semestre** y presidente del grupo de proyección social denominado **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"**, natural de Juliaca, declaro bajo juramento que:

- Que los gastos realizados para lograr cumplir con la actividad N°4, se detallan a continuación.

Descripción	Asunto	Personas	Monto	Total
Pasajes	UNAJ-COLEGIO	8	5	40
Taxi	Baner(UNAJ-Colegio)	2	20	20
Tripticos	Impresion fotocopiadora		30	30
Almuerzo		8	10	80
Impresión de los manuales			60	60
Total				230

Edward A. Flores Cáceres
DNI: 70067576



Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Anexo 12

Declaración jurada.

Declaración jurada N°5

Yo, **Edward Alberto Flores Cáceres**, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 7007576, estudiante de la **Universidad Nacional de Juliaca**, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería en Software y Sistemas del VII semestre** y presidente del grupo de proyección social denominado **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"**, natural de Juliaca, declaro bajo juramento que:

- Que los gastos realizados para lograr cumplir con la actividad N°5, se detallan a continuación.

Descripción	Asunto	Personas	Monto	Total
Pasajes	UNAJ-COLEGIO	8	5	40
Taxi	Baner(UNAJ-Colegio)	2	20,5	20,5
Tripticos	Impresion fotocopiadora		25	25
Almuerzo		8	10	80
Impresión de los manuales			60	60
Total				225,5


Edward A. Flores Cáceres
DNI: 70067576



Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Declaración jurada.

Declaración jurada N°6

Yo, **Edward Alberto Flores Cáceres**, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 7007576, estudiante de la **Universidad Nacional de Juliaca**, adscrito a la **Escuela Profesional de Ingeniería en Software y Sistemas** del **VII semestre** y presidente del grupo de proyección social denominado **"Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente"**, natural de Juliaca, declaro bajo juramento que:

- Que los gastos realizados para lograr cumplir con la actividad N°6, se detallan a continuación.

Descripción	Asunto	Personas y/o cantidad	Monto	Total
Pasajes	UNAJ-COLEGIO	8	5	40
Taxi	Baner(UNAJ-Colegio)	2	20,5	20,5
Arduino NANO		3	30	90
SHIEL		4	35	140
Impresión 3D	Impresora 3D	4	10	40
Driver TB6612FNG		3	10	30
Otros componentes			120	120
Total				480,5


Edward A. Flores Cáceres
DNI: 70067576



Juliaca, 04 de diciembre del 2024

Anexo 14

Modelo de encuesta de satisfacción

1 = Muy insatisfecho | 2 = Insatisfecho | 3 = Neutral | 4 = Satisfecho | 5 = Muy satisfecho

1. ¿Qué tan satisfecho(a) está con los contenidos de los siguientes softwares?

Google meet	1	2	3	4	5
Google Drive	1	2	3	4	5
Google Maps	1	2	3	4	5
Neobook	1	2	3	4	5
Google workspace	1	2	3	4	5
Google classroom	1	2	3	4	5

2. ¿Qué tan claro(a) considera que fueron las explicaciones durante las sesiones?

1
2
3
4
5

3. ¿Qué tan relevante fue el contenido de las sesiones para sus necesidades como docente?

1
2
3
4
5

4. ¿Qué tan satisfecho(a) está con la metodología utilizada durante las sesiones?

1
2
3
4
5

Anexo 15

Manual de la Actividad N°1



Manual completo en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Anexo 16

Evidencias fotográficas de la actividad N°1



Más imágenes y videos en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

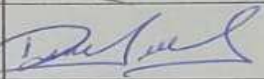
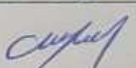
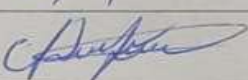
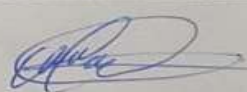
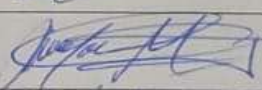
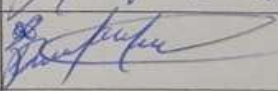
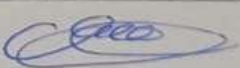
Anexo 17

Lista de la actividad N°1

Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente

ACTIVIDAD N° 01

FECHA: 25-08-2024

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
01	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	
02	Delgado Ramos Hernand	2020202050	
03	Quispe Pacompia Deivis Brayan	2022107034	
04	Calcina Pari Kevin David	2021202037	
05	Ccallhuanca Condori Wilmer Henry	2022107022	
06	Cahuana Colque Mayda Lizeth	2021202036	
07	Quispe Comejo Leydy Milagros	2022107046	
08	Sanca Quispe Michael	2020202033	

Manual de Capacitación de Google Workspace



Manual completo en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPiijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Anexo 19

Evidencias fotográficas de la actividad N°2





Más imágenes y videos en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPiibcfTN7nNN1?usp=sharing>

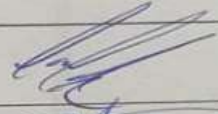
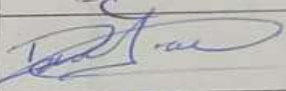
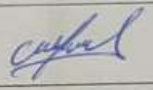
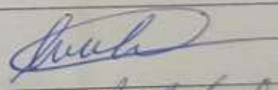
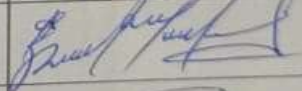
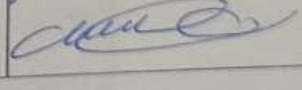
Anexo 20

Lista de la actividad N°2

Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente

ACTIVIDAD N° 02

FECHA: 09-09-2024

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
01	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	
02	Delgado Ramos Hernand	2020202050	
03	Quispe Pacompia Deivis Brayan	2022107034	
04	Calcina Pari Kevin David	2021202037	
05	Ccallhuanca Condori Wilmer Henry	2022107022	
06	Cahuana Colque Mayda Lizeth	2021202036	
07	Quispe Comejo Leydy Milagros	2022107046	
08	Sanca Quispe Michael	2020202033	

Anexo 21

Manual de la actividad N°3



Manual completo en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Anexo 22

Evidencias fotográficas de la actividad N°3



Más imágenes y videos en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Anexo 23

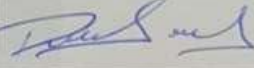
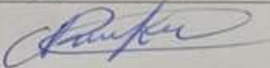
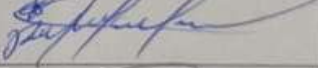
Lista de la actividad N°3

ASISTENCIA DEL GRUPO "INNOVADORES DE LA DOCENCIA"

Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente

ACTIVIDAD N° 03

FECHA: 23-09-2024

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
01	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	
02	Delgado Ramos Hernand	2020202050	
03	Quispe Pacompia Deivis Brayan	2022107034	
04	Calcina Pari Kevin David	2021202037	
05	Ccallhuanca Condori Wilmer Henry	2022107022	
06	Cahuana Colque Mayda Lizeth	2021202036	
07	Quispe Comejo Leydy Milagros	2022107046	
08	Sanca Quispe Michael	2020202033	

Anexo 24

Manual de la actividad N°4



Manual completo en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Anexo 25

Evidencias fotográficas de la actividad N°4



Más imágenes y videos en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

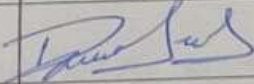
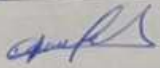
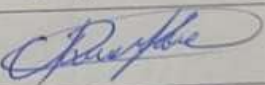
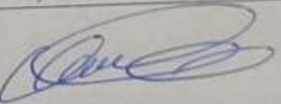
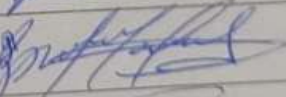
Anexo 26

Lista de la actividad N°4

ASISTENCIA DEL GRUPO "INNOVADORES DE LA DOCENCIA"

ACTIVIDAD N° 04

FECHA: 06-10-2024

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
01	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	
02	Delgado Ramos Hernand	2020202050	
03	Quispe Pacompia Deivis Brayan	2022107034	
04	Calcina Pari Kevin David	2021202037	
05	Ccallhuanca Condori Wilmer Henry	2022107022	
06	Cahuana Colque Mayda Lizeth	2021202036	
07	Quispe Cornejo Leydy Milagros	2022107046	
08	Sanca Quispe Michael	2020202033	

Anexo 27

Manual de la actividad N°5



Manual completo en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Anexo 28

Evidencias fotográficas de la actividad N°5



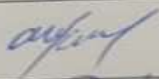
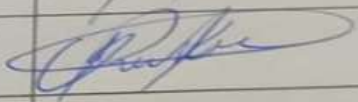
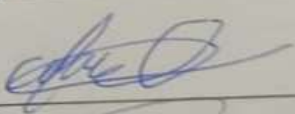
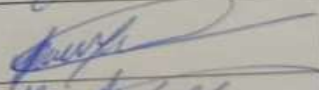
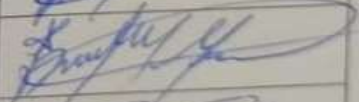
Más imágenes y videos en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente

ACTIVIDAD N° 05

FECHA: 20-10-2024

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
01	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	
02	Delgado Ramos Hernand	2020202050	
03	Quispe Pacompia Deivis Brayan	2022107034	
04	Calcina Pari Kevin David	2021202037	
05	Ccallhuanca Condori Wilmer Henry	2022107022	
06	Cahuana Colque Mayda Lizeth	2021202036	
07	Quispe Comejo Leydy Milagros	2022107046	
08	Sanca Quispe Michael	2020202033	

Anexo 30

Tríptico de la actividad N°6

Las plantas

1. Completa el texto con la opción correcta.

Las plantas son _____

2. Escribe lo que necesitan las plantas para vivir.

agua - aire - luz del sol - tierra









3. Coloca cada parte de la planta en su lugar.



Flor	Raíces	Suelo
Hoja	Semilla	Tallo

Anexo 31

Evidencias fotográficas de la actividad N°6



Más imágenes y videos en el siguiente Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/17ZJVU-Xe4zt2DBJMKPPPijbcfTN7nNN1?usp=sharing>

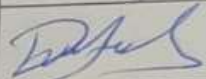
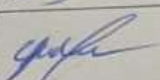
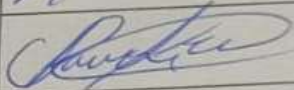
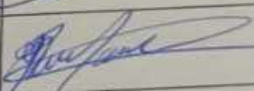
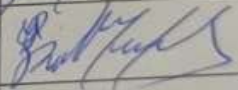
Anexo 32

Lista de la actividad N°6

Innovadores en Software Educativo y Medio Ambiente

ACTIVIDAD N° 06

FECHA: 03-11-2024

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FIRMA
01	Edward Alberto Flores Caceres	2021207023	
02	Delgado Ramos Hernand	2020202050	
03	Quispe Pacompia Deivis Brayan	2022107034	
04	Calcina Pari Kevin David	2021202037	
05	Ccallhuanca Condori Wilmer Henry	2022107022	
06	Cahuana Colque Mayda Lizeth	2021202036	
07	Quispe Comejo Leydy Milagros	2022107046	
08	Sanca Quispe Michael	2020202033	

Anexo 33

CD de la Proyección.