

CURRICULO VITAE

Nombres: Dr. Benjamín Maraza Quispe

Correo: bmaraza@unsa.edu.pe

Investigador RENACYT: Nivel II

GRADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS

1. Licenciado en Ciencias de la Educación. Especialidad Físico-Matemática. Universidad Nacional de San Agustín.
2. Título de Segunda Especialidad en Ingeniería Informática. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
3. Grado de Maestro en Ciencias: Informática con mención en Tecnologías de la Información, Comunicación y Gestión.
4. Grado de Doctor en Ciencias de la Computación. ([Ver evidencias aquí](#))

CONCURSOS DE INVESTIGACIÓN Y/O PROYECTOS DE INNOVACIÓN GANADOS

1. Segundo puesto en el concurso: Profesor latinoamericano destacado en la categoría investigación educativa 2025. Concurso organizado por la Corporación PENSER. ([Ver evidencia aquí](#))
2. Primer puesto en el concurso internacional del Premio al Profesor Latinoamericano Destacado en la categoría Excelencia Docente 2023. ([Ver evidencia aquí](#))
3. Primer puesto en el Concurso en el Concurso Espacial Iberoamericano de Investigación “APOLO 2022” ([Ver evidencia aquí](#))
4. Primer puesto en el Concurso Proyectos Educativos Innovadores, organizado por la UNESCO y fundación BBVA. ([Ver evidencia aquí](#))
5. Condecoración de “Palmas Magisteriales en el grado de Maestro” otorgado por el Ministerio de Educación del Perú. En el año 2016. ([Ver video aquí](#))
6. Primer puesto en el Concurso Nacional “EL MAESTRO QUE DEJA HUELLA” otorgado por el Ministerio de Educación del Perú e Interbank. Lima 2008. <https://www.youtube.com/watch?v=D1wNfYCTTWM>
7. Reconocimiento por logro académico extraordinario con los estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín. ([Ver evidencia aquí](#))
8. Finalista en la Quinta Edición del Concurso Soluciones para el Futuro de Samsung. Arequipa, noviembre del 2018. ([Ver evidencia aquí](#))
9. Finalista en la Feria Internacional de Ciencia e Ingeniería INTEL-ISEF 2018, desarrollado en la ciudad de Pittsburgh-EEUU. del 10 de mayo al 19 de mayo del 2017. ([Ver evidencias aquí](#))
10. Finalista en la Feria Internacional de Ciencia e Ingeniería INTEL-ISEF 2017, desarrollado en la ciudad de los Ángeles-California del 08 de mayo al 19 de mayo del 2018. ([Ver evidencia aquí](#))
11. Primer puesto en el Concurso Nacional de Tesis Doctoral, organizado por la Asociación Nacional de Rectores del Perú, Lima Noviembre del 2014. ([Ver evidencias aquí](#))
12. Representante de Perú en el “Foro Mundial de Maestros Innovadores de la Microsoft” en marzo del 2014 en Barcelona-España. ([Ver evidencia aquí](#))
13. Segundo puesto en el Concurso Nacional de Innovación Educativa, organizado por Fundación Telefónica. Proyecto: “Modelado Inteligente de Gestión de Aprendizaje Personalizado”. Lima, 2013. ([Ver evidencia](#))
14. Primer puesto en el concurso de innovación educativa organizado por la Universidad Nacional de San Agustín al haber incorporado las TIC en el aula. ([Ver evidencia aquí](#)).
15. Primer puesto en el concurso “América Solidaria 2022” en calidad de asesor de estudiantes universitarios. ([Ver evidencia aquí](#))

LIBROS PUBLICADOS

1. El Aprendizaje por Investigación de la Física a través de Simuladores. Publicado por la Editorial Académica Española. ISBN: 978-3-639-73196-5. ([Ver aquí](#))
2. Hacia un Aprendizaje Personalizado en Entornos Virtuales. Publicado por la Editorial Académica Española. ISBN: 978-3-659-70287-7 ([Ver aquí](#))

ARTÍCULOS CIENTÍFICOS PUBLICADOS EN REVISTAS INDEXADAS EN SCOPUS Y WEB OF SCIENCE

1. Effect of the Use of Haptic Gloves on the Acquisition of Psychomotor Skills in Students. International Journal of Information and Education Technology. <https://www.ijet.org/vol16/IJiet-V16N1-2499.pdf>
2. Immersive Virtual Reality with Haptic Feedback for Software Evaluation Skills. Communications in Computer and Information Science. DOI. 10.1007/978-3-032-16761-3_1
3. Preliminary Study on the Exploratory Evidence of Immersive Virtual Reality with Haptic Feedback for the Evaluation of Educational Software by Pre-Service Teacher Education. International Journal of Information and Education Technology. DOI. 10.18178/ijet.2026.16.2.2513
4. Digital Competence Development Through AI-Supported Teaching Models in Higher Education: A Quasi-Experimental Study. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. DOI. 10.1109/RITA.2026.3690236
5. Emotional intelligence in teaching: a key to performance and institutional climate in basic education. International Journal of Evaluation and Research in Education. DOI. 10.11591/ijere.v14i6.34924
6. Impact of immersive learning environments on the development of technological competencies in students. International Journal of Evaluation and Research in Education. DOI. 10.11591/ijere.v14i3.33034
7. "Strengthening Digital Security through a Hybrid Encryption Algorithm for Messages on WhatsApp". SN Computer Science. <https://link.springer.com/article/10.1007/s42979-025-04007-z>
8. "Evaluation of the Impact of ChatGPT on the Development of Research Skills in Secondary Education Students: An Experimental Approach," International Journal of Information and Education Technology, <https://www.ijet.org/show-214-2861-1.html>
9. Virtual Reality With Sensory Feedback Gloves: A Pedagogical Strategy for Medical Training. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. DOI: 10.1109/RITA.2025.3634990
10. "Impact of Educational Video Games on the Development of Meaningful Learning in the Field of Mathematics: A Quasi-Experimental Approach," Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, <https://doi.org/10.1109/rita.2024.3458852>
11. "Analysis of an Immersive Virtual Environment in Education: Perceptions of Usability, Functionality, Interactivity, and Educational Impact Across Genders," International Journal of Information and Education Technology, <https://www.ijet.org/show-216-2890-1.html>
12. "Enhancing Research Capabilities in Teaching and Learning: The Transformative Impact of ChatGPT", Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje <https://ieeexplore.ieee.org/document/10979380>.
13. "A Mixed-Methods Approach to Determine the Impact of Immersive Learning on Achieving Technological Competencies in Basic Education", International Journal of Information and Education Technology. <https://www.ijet.org/show-223-2940-1.html>
14. Evaluating the Effectiveness of YouTube as a Tool for Research in Higher Education Students: An Experimental Approach. SN Computer Science. DOI: 10.1007/s42979-024-03258-6
15. "Optimizing Attendance Management in Educational Institutions Through Mobile Technologies: A Machine Learning and Cloud Computing Approach", International Journal of Interactive Mobile Technologies, <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i12.46917>
16. "Analysis of the mental workload generated by learning experiences through augmented reality and virtual reality in students of regular basic education", Revista de Gestao Social e Ambiental, <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n5-065>
17. "Educational practices and the use of artificial intelligence: a multifaceted analysis in the current context", Revista de Gestao Social e Ambiental, <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n8-017>
18. "The Impact of Minecraft on the Development of Prosocial Behaviors in Regular Basic Education Students", Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, <https://doi.org/10.1109/RITA.2024.3368375>
19. "Evaluation of the Impact of an Online Educational Platform on the Development of Mathematical Competencies in Elementary School Students," Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, <https://doi.org/10.1109/RITA.2024.3465021>
20. Impact of Gamification on Collaborative Learning Development: A Quantitative Experimental Approach. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. DOI: 10.1109/RITA.2024.3368360
21. Impact of Educational Video Games on the Development of Meaningful Learning in the Field of Mathematics: A Quasi-Experimental Approach. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. DOI: 10.1109/RITA.2024.3458852
22. "Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context", International Journal of Information and Education Technology, <https://www.ijet.org/vol14/IJiet-V14N1-2033.pdf>

23. "Annotated Peruvian banknote dataset for currency recognition and classification", Data in Brief, <https://doi.org/10.1016/j.dib.2023.109715>
24. "Impact of the Use of the Video Game SimCity on the Development of Critical Thinking in Students: A Quantitative Experimental Approach", Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, <https://doi.org/10.1109/RITA.2023.3327066>
25. "Promoting Scientific Inquiry in Physics Students through the Use of Simulators", ACM International Conference Proceeding Series, <https://doi.org/10.1145/3629296.3629312>
26. "Toward the Achievement of English Language Learning Competencies Through the Use of an Application: A Case Study", Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, 18(3), pp. 278-286, <https://ieeexplore.ieee.org/document/10207842>
27. "Towards the Development of Research Skills of Physics Students through the Use of Simulators: A Case Study", International Journal of Information and Education Technology, 13(7), pp. 1062-1069, <http://www.ijiet.org/show-190-2508-1.html>
28. "Impact of the Use of the Video Game SimCity on the Development of Critical Thinking in Students: A Quantitative Experimental Approach", International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 14(8), pp. 560-567, <https://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2023.0140861>
29. "Intelligent Personalized Learning Management Model using the Case-Based Reasoning Techniques", CEUR Workshop Proceedings, <https://ceur-ws.org/Vol-3691/>
30. "Towards the Development of Emotions through the Use of Augmented Reality for the Improvement of Teaching-Learning Processes", International Journal of Information and Education Technology, 13(1), pp. 56-63, <http://www.ijiet.org/show-184-2369-1.html>
31. "Towards the development of computational thinking in students through games", ACM International Conference Proceeding Series, pp. 12-18, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3572549.3572552>
32. "Analysis of the Cognitive Load Produced by the Use of Subtitles in Multimedia Educational Material and Its Relationship with Learning", International Journal of Information and Education Technology vol. 14, no. 2, pp. 91-99, 2022. <http://www.ijiet.org/online/IJiet-4722.pdf>
33. "A Predictive Model Implemented in KNIME Based on Learning Analytics for Timely Decision Making in Virtual" International Journal of Information and Education Technology. <http://www.ijiet.org/vol12/1591-IJiet-2759.pdf>
34. "Dashboard proposal implemented according to an analysis developed on the KNIME platform". World Journal on Educational Technology: Current Issues, 13(4), 816–837. <https://doi.org/10.18844/wjet.v13i4.6267>
35. "Towards a Standardization of Learning Behavior Indicators in Virtual Environments" International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 2020. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0111119>
36. "Towards the Development of Collaborative Learning in Virtual Environments" International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA), 10(12), 2019. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2019.0101237>
37. "Towards the Development of Computational Thinking and Mathematical Logic through Scratch" International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 2021. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120242>
38. "E-Learning Proposal Supported by Reasoning based on Instances of Learning Objects" International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 2019. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2019.0101035>
39. "The Development of Students' Spatial Orientation through the use of 3D Graphics" International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 2021. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120456>
40. "YouTube assessment as a means of documentary research students". ACM International Conference Proceeding Series, 2019, pp. 316–321. <https://doi.org/10.1145/3369255.3369299>
41. "Model to personalize the teaching-learning process in virtual environments using case-based reasoning". international Conference Proceeding Series, 2019, pp. 105–110. <https://doi.org/10.1145/3369255.3369264>
42. "E-Learning proposal supported by reasoning based on instances of learning objects". International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 2019, 10(10), pp. 252–258. (DOI): 10.14569/IJACSA.2019.0101035
43. "Towards the development of collaborative learning in virtual environments". International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 2018, 10(12), pp. 270–276. (DOI): [10.14569/IJACSA.2021.0120242](http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120242)

44. "Influence of the use of educational apps on smart mobile devices in the academic performance of students". ACM International Conference Proceeding Series, 2017, pp. 341–346. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290541>
45. "Análisis de YouTube como herramienta de investigación documental en estudiantes de educación superior". Revista Publicaciones. España. 50(2), 133–147. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i2.13949>
46. Influence of the use of educational apps on smart mobile devices in the academic performance of students. Tokyo, Japan. October 26 - 28, 2018. ACM New York, ISBN: 978-1-4503-6517-8. Doi: 10.1145/3290511.3290541.
47. "Los videojuegos en el desarrollo de aprendizajes significativos en el área de Matemática". Revista Referencia Pedagógica. Vol. 6, Número. 2 (2018). ISSN: 2308-3042. <http://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp>
48. "Biofeedback of states of anxiety through automated detection processes using different technologies". International Journal of Engineering & Technology. ISSN: 2227-524X. DOI: 10.14419/ijet.v7i3.15041
49. "Biorretroalimentación de estados de ansiedad y estrés a través de procesos de detección automatizados". Revista Innovación Tecnológica en Ingeniería Electromecánica. ISSN: 2448-6833. Vol. 01. México. ([Ver aquí](#))
50. "Los efectos de los videojuegos en el desarrollo de aprendizajes significativos en estudiantes en el área de Matemática". Revista Internacional en Sistemas de Información e Ingeniería de Software ISSN: 2387-0184. España. <http://www.uajournals.com/ijisebc/images/numeros/8.pdf>
51. "Hacia un Aprendizaje Personalizado en ambientes Virtuales". Revista Científica Campus Virtuales. ISSN 2255-1514. Vol. 01. España. En línea en: <https://issuu.com/revistacampusvirtuales/docs/8?e=6634101/34250936>.
52. "El Modelado del Estudiante a partir de los Estilos de Aprendizaje". Revista Nuevas ideas en informática educativa. ISBN 978-956-190-793-5. Volumen 8. En línea en: <http://www.tise.cl/volumen8/TISE2012/21.pdf>
53. "Influencia de un Entorno Multimedia de Simulación por Computadora en el Aprendizaje por Investigación de la Física". Revista Nuevas ideas en informática educativa. ISBN 978-956-345-770-4. Volumen 7. [Versión en línea](#).

PARTICIPACIÓN COMO PONENTE EN EVENTOS INTERNACIONALES

1. International Conference on Advanced Research in Technologies, Information, Innovation and Sustainability. ARTIIS 2024. "International Conference on Advanced Research in Technologies, Information, Innovation and Sustainability". Santiago de Chile.
2. Congreso Internacional sobre Educación y Tecnología en Ciencias (CISETC 2023) 04 al 06 de diciembre de 2023. Congreso Internacional sobre Educación y Tecnología en Ciencias (CISETC 2023). Zacatecas-México.
3. 15th International Conference on Education Technology and Computers. ICETEC 2023. "Promoting Scientific Inquiry in Physics Students through the Use of Simulators". Barcelona-España.
4. XV International Conference on Educational Technology and Computing. ICETC 2022. "Promoting Scientific Inquiry in Physics Students through the Use of Simulators.", University of Barcelona-Spain, 25-30 September 2022
5. XIV International Conference on Educational Technology and Computing. ICETC 2022. "Development of students' prosocial behavior through the use of video games.", University of Barcelona-Spain, 25-30 October 2022
6. XIII Conferencia Internacional en Tecnología Educativa y Computación. ICETC 2021. Ponente Invitado, China-Wuhan, del 22 al 25 de octubre del 2021.
7. XIII Conferencia Internacional en Tecnología Educativa y Computación. ICETC 2021. "Predictive Model Implemented en KNIME Based en Learning Analytic", China-Wuhan, del 22 al 25 de octubre del 2021.
8. XIII Conferencia Internacional en Tecnología Educativa y Computación. ICETC 2021. "The Development of Students Spatial Orientations Through the use of 3D Graphics", China-Wuhan, del 22 al 25 de octubre del 2021.

9. I Congreso Internacional, formación, tecnología y competencias digitales en la Educación, “Modelo predictivo Implementado en KNIME basado en Analíticas de Aprendizaje”, Madrid-España del 26 al 30 de noviembre del 2021.
10. I Congreso Internacional, formación, tecnología y competencias digitales en la Educación, “Hacia el Desarrollo de la Orientación Espacial a través del uso de gráficos 3D”, Madrid-España del 26 al 30 de noviembre del 2021.
11. XI International Conference on Education Technology and Computers. “Model to Personalize the Teaching-Learning Process in Virtual Environments using Case Reasoning”. Ámsterdam-Países Bajos del 28 al 31 de octubre del 2019.
12. XI International Conference on Education Technology and Computers ICETC 2019. “YouTube assessment as a means of documentary research students”. Ámsterdam-Países Bajos del 28 al 31 de Octubre, 2019.
13. X International Conference on Education Technology and Computers ICETC 2018. “Influence if the use educational Apps on smart mobile devices in the academic performance of students”. Tokyo-Japón del 26 al 28 de October, 2018.
14. II Conferencia de Docencia Universitaria en línea. "Influencia de los videojuegos en el desarrollo de un aprendizaje significativo en el área de las Matemáticas". Tenerife-España del 16 al 17 de abril de 2018.
15. II Congreso Internacional de Innovación Educativa. “Aprendiendo a Aprender Matemáticas a Partir de Situaciones Significativas del Contexto del Estudiante con Apoyo de las TIC”. México del 14 al 16 de diciembre del 2015.
16. XIX Conferencia Internacional sobre Informática en la Educación. “Modelo Inteligente de Gestión de Aprendizaje Personalizado En un Ambiente de Simulación Virtual”. Fortaleza- Brasil. 9 al 12 de diciembre del 2014.
17. Microsoft in Education. Global Forum. “Hacia un Aprendizaje Personalizado en Entornos Virtuales”. Barcelona-España del 11 al 14 de marzo del 2014.
18. XVIII Conferencia Internacional sobre Informática en la Educación. “Modelado Inteligente de Gestión de Aprendizaje Personalizado”. Porto Alegre, Brasil del 9 al 11 de diciembre del 2013.
19. XV Convención y Feria Internacional. “Informática 2013”. “Modelado Inteligente del Estudiante a Partir de los Estilos de Aprendizaje Aplicando RBC”. La Habana, Cuba del 18 al 25 de marzo del 2013.
20. XVII Congreso Internacional de Informática Educativa. “El Modelado del Estudiante a Partir de los Estilos de Aprendizaje”. Santiago de Chile del 05 al 07 de diciembre del 2012.
21. XVI Congreso Internacional de Informática Educativa. “Influencia de un Entorno Multimedia de Simulación por Computadora en el Aprendizaje por Investigación de la Física”. Llevado a cabo en Santiago de Chile los días 01 y 02 de diciembre del 2011.
([Ver todas las evidencias de las ponencias aquí](#))

CARGOS DESEMPEÑADOS

1. Docente en el Colegio de Alto Rendimiento de Arequipa. Desde marzo del 2015 a la actualidad.
2. Editor en jefe de la revista científica: International Journal of Emerging Technologies for E-Learning, desde marzo del 2022 a la actualidad. <https://ijetel.com/ojs/index.php/files/index>
3. Docente Formador del MINEDU en Convenio con la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa en el Programa de Actualización Docente en Didáctica de la Matemática de agosto del 2014 a diciembre del 2015.
4. Docente Capacitador en la Unidad de Gestión Educativa de Castilla, durante el periodo de junio a octubre del 2007.
5. Docente por horas en diferentes instituciones educativas de la región Arequipa, desde marzo de 1998 a diciembre del 2014.