



ANEXO 1

FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN  
CON EL FINANCIAMIENTO DEL FEDU

1. Título del proyecto

Redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno

2. Área de Investigación

Área de investigación	Línea de Investigación	Disciplina OCDE
Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

3. Duración del proyecto (meses)

12 meses

4. Tipo de proyecto

Individual	<input type="radio"/>
Multidisciplinario	<input checked="" type="radio"/>
Director de tesis pregrado	<input type="radio"/>

4. Datos de los integrantes del proyecto

Apellidos y Nombres	HUAYANCA MEDINA PEDRO CARLOS
Escuela Profesional	EDUCACIÓN FÍSICA
Celular	951151602
Correo Electrónico	phuayanca@unap.edu.pe

Apellidos y Nombres	CUSI ZAMATA LUZ WILFREDA
Escuela Profesional	EDUCACIÓN SECUNDARIA
Celular	951680931
Correo Electrónico	lcusi@unap.edu.pe

Apellidos y Nombres	CASA COILA MANUELA DAISHY
Escuela Profesional	EDUCACIÓN SECUNDARIA
Celular	950012273
Correo Electrónico	mcasa@unap.edu.pe

Apellidos y Nombres	YANA SALLUCA MARISOL
Escuela Profesional	EDUCACIÓN SECUNDARIA
Celular	950006084
Correo Electrónico	myana@unap.edu.pe



<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>ALANOCA GUTIERREZ REBECA</b>
<b>Escuela Profesional</b>	<b>EDUCACIÓN SECUNDARIA</b>
<b>Celular</b>	950990101
<b>Correo Electrónico</b>	ralanoca@unap.edu.pe

#### I. Título

Redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno

#### II. Resumen del Proyecto de Tesis

El objetivo de la investigación será determinar las Redes sociales y entornos virtuales con el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno. La metodología de investigación corresponde al tipo correlacional, con diseño de corte transversal, la población estará conformada por los estudiantes de la FCDEUC de la UNA Puno, de estas se seleccionará una muestra probabilística que serán los estudiantes de I a X ciclo en ellos se aplicarán una encuesta de tipo Likert para la obtención de resultados y un análisis documental para el logro de competencias de los estudiantes, que permitirán identificar el grado de correlación que existe entre las de la variable de estudio. Los resultados que se espera con la investigación es que los estudiantes tendrán pleno conocimiento del uso consiente de las redes sociales y entornos virtuales y cómo se relacionan con el logro de competencias.

#### III. Palabras claves (Keywords)

Aprendizaje, aula virtual, e-mail, Facebook, videoconferencia, WhatsApp

Learning, virtual classroom, e-mail, Facebook, videoconference, WhatsApp

#### IV. Justificación del proyecto

Las redes tecnológicas de comunicación se han convertido en una herramienta que permite el aprendizaje colaborativo e involucra espacios de intercambio de información que fomentan la cooperación y el logro de las competencias de los estudiantes. Una de las herramientas más representativas, las redes sociales, no deben ser obviadas para su estudio, ya que su arraigo y fascinación en los alumnos son una posibilidad didáctica enorme.

El avance educativo ha suscitado el surgimiento de lo que hoy conocemos como entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje que, aprovechando las potencialidades de las TIC, ofrecen nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje libres de las restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial y capaces de asegurar una continua comunicación entre estudiantes y docentes. Estos entornos hoy en día utilizados en diferentes instituciones y niveles educativos, también permiten complementar la enseñanza presencial con actividades virtuales, es decir, utilizarlas como apoyo al proceso instruccional. Su uso en las universidades del mundo en estos tiempos es de mucha importancia. En nuestro país a nivel educativo y de comunicación, sobre todo en nuestra primera casa de estudios la Universidad Nacional del Altiplano desarrolla la educación remota con algunas deficiencias tanto en la enseñanza y el aprendizaje. La presente investigación tiene el propósito de identificar la relación entre el uso de las redes sociales y entornos virtuales con el logro de las competencias. La misma que nos permitirá verificar la importancia y la necesidad de las redes sociales en el proceso educativo, realidad que están consideradas en la normativa dispuesta por la Superintendencia Nacional de Educación



Superior Universitaria. La delimitación de la presente investigación por la magnitud y complejidad abarcará las cuatro Escuelas Profesionales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNA Puno. El cual se plantea como problema: ¿Cuál es el grado de relación que existe entre las redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno?

## V. Antecedentes del proyecto

Según el INE (Instituto Nacional de Estadística) (2020), casi la totalidad de los hogares españoles (95.4%) tienen conexión de internet. De la totalidad de habitantes el (93.2%) entre 16 y 74 años ha utilizado internet en estos últimos meses de este año.

González-Fernández et al., (2020) publican la investigación “Conocimiento y comunicación de las familias españolas ante los Smartphone y Tablet” con el objetivo de describir el conocimiento que poseen las familias españolas en relación a los Smartphone y las Tablet. La investigación es cuantitativa no experimental de corte transversal, en la que han participado 1082 sujetos pertenecientes. Concluyen en que se debe trabajar juntos entre políticos, educadores y familias a favor de promover la calidad y educando con el uso responsable de dispositivos móviles con fines de comunicación. Creando una cultura que fomente tiempo para conciliar actividades profesionales con actividades activas e inclusivas ocio entre miembros de familias españolas.

Martínez (2020) en su investigación “Las redes sociales para la gestión del conocimiento en el contexto de la educación superior” trabajó el estudio con los estudiantes del primer año de la carrera de Licenciatura en Educación Informática de la Universidad de Las Tunas; en la asignatura propia “La Educación a Distancia y sus herramientas”. Con el desarrollo de las actividades se logró facilitar el trabajo de docentes y estudiantes al crear y compartir nuevos conocimientos; por lo que se obtuvo un mejor resultado en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Marín-Díaz y Cabero-Almanera (2019) en su investigación afirman que las redes sociales son uno de los instrumentos básicos utilizados en la sociedad del conocimiento, y sobre todo en los más jóvenes, de manera que algunas personas empiezan a calificar a las nuevas generaciones como la “generación muda”, pues sus conexiones las realizan fundamentalmente a través de texto escrito en redes sociales. Tal presencia en la sociedad ha repercutido también para un crecimiento exponencial en los entornos de formación, donde los centros las incorporan, no solo para tareas administrativas y de información a las familias, sino también los docentes como herramientas e instrumentos, para transmitir información y crear entornos de trabajo colaborativos. Tal utilización ha venido potenciada por la extensión de los dispositivos móviles entre los estudiantes y la presencia de las redes inalámbricas en los centros educativos. Al mismo tiempo, también encontramos hándicaps como la visión negativa que se puedan tener de ellos tanto por parte del alumno como del docente, así como la visión social que en un momento dado pueden llegar a tener fuera del ámbito académico, la nula o escasa seguridad que dan al usuario si no configura adecuadamente la privacidad, ciertos riesgos de adicción o uso problemático de las redes, o falta de control sobre lo escrito o subido.

Según López *et al.* (2017) en su investigación el objetivo fue medir el nivel de logro de las competencias profesionales y genéricas en 45 estudiantes de enfermería de la Universidad Mayor al final de su internado intrahospitalario 2010, en la sede de Santiago, según la evaluación de las/os 28 enfermeros/os guías de los campos clínicos en convenio con la universidad. El método fue la recolección de datos se efectuó mediante una escala de apreciación o calificación de competencias. Para el análisis de datos se utilizó estadística descriptiva. Los resultados obtenidos muestran que un alto porcentaje de estudiantes logran un desempeño favorable. Por otro lado, las competencias generales lograron el mejor nivel



de desempeño, seguidas por la competencia asistencial con una diferencia menor. Concluyendo, respecto de las competencias que han de tener los estudiantes de Enfermería los resultados son muy auspiciosos.

Napa (2020) en su investigación “La experimentación y el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología en estudiantes del séptimo ciclo, Comas, 2019” tuvo objetivo determinar la relación entre la experimentación y el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología en estudiantes del VII ciclo, Comas, 2019; empleó el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue básica de nivel descriptivo correlacional, el diseño experimental y el corte temporal fue transaccional, la técnica utilizado fue la observación, los instrumentos fueron dos listas de cotejo, validadas y calcularse con una confiabilidad. Los resultados fueron tratados con estadística descriptiva y se empleó estadística inferencial para la prueba de hipótesis; se concluyó que existe relación directa, significativa y alta entre la experimentación y el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología ( $r = ,733$  y  $p = ,000$ ) en estudiantes del VII ciclo, Comas, 2019.

Según Angulo et al. (2015) en su investigación “Nivel de Logro de Competencias Tecnológicas del Profesorado Universitario” cuyo objetivo principal fue determinar el nivel de dominio de competencias tecnológicas del profesorado universitario en los aspectos de: aplicación de las TIC en la enseñanza e Instrumental y comunicación, con la finalidad de tener un referente para sugerir a las instancias pertinentes el desarrollo de cursos de capacitación y actualización. La población fue constituida por 1353 profesores que imparten clases en los diferentes campus del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON); se hizo un muestreo no probabilístico de 300 profesores. Los principales hallazgos fueron que los profesores son altamente competentes con una media de 4.56 en el factor aplicaciones de las TIC en la Universidad y 4.22 para el factor instrumental y comunicación.

Desde una perspectiva constructivista de orientación socio-cultural, en este trabajo se presenta un modelo teórico que permite analizar el potencial transformador de los entornos virtuales a partir de su capacidad para mediar las relaciones entre profesores, estudiantes y contenidos. Atendiendo a los principios básicos del modelo teórico, se revisan algunos temas centrales relacionados con el análisis de la actividad conjunta en estos entornos y se propone una aproximación multi-método para su estudio. Por último, se destacan aspectos relacionados con el diseño y la investigación de entornos virtuales concebidos como espacios para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje (Bustos, Alfonso y Coll, 2010).

Las redes tecnológicas de comunicación se han convertido en una herramienta que permite el aprendizaje colaborativo e involucra espacios de intercambio de información que fomentan la cooperación. Una de las herramientas más representativas de la Web 2.0, las redes sociales, no deben ser obviadas para su estudio, ya que su arraigo y fascinación en los alumnos son una posibilidad didáctica enorme; su uso en las universidades de España y de América Latina, en particular en México, es cada vez más notorio. En el Centro Universitario de los Altos de la Universidad de Guadalajara se realizó un estudio con 414 alumnos de las 14 carreras que se ofrecen en esta institución, con el propósito de conocer el uso de las redes sociales como estrategia de aprendizaje. Destacó que 71 por ciento de los encuestados señalaron que las usan para actividades escolares; 45 por ciento, para estudiar; y 42 por ciento para jugar, lo cual muestra la importancia y fuerza que las redes sociales están tomando en el proceso educativo (Claudia et al., 2011).

Combinar la modalidad de administración curricular presencial y virtual es una estrategia para proporcionar conocimientos y habilidades en las instituciones de Educación Superior



que elimina a los participantes la necesidad de coincidir en espacio y tiempo. se planificó la utilización de la plataforma nicenet.org en las actividades de facilitación-aprendizaje de la asignatura Tecnología de la Información en Educación Superior, del Curso de Formación Docente, y así materializar una alternativa de trabajo colaborativo conducente a la elaboración de un material educativo para resolver una dificultad real de enseñanza o aprendizaje en la asignatura de desempeño, cuya ejecución y observación permitió concretar una investigación descriptiva, evaluativa, de campo. Durante un mes se llevó un registro significativo de las actividades y se tomaron notas de campo, producto de la observación participante, los cuales fueron analizados para detectar patrones y casos discrepantes. Los resultados evidencian las bondades de este tipo de innovación curricular en el logro del trabajo colaborativo, la eficacia del uso de las tecnologías de la información y comunicación en educación y la necesidad de socializarlas como recurso para el aprendizaje (Páez, Haydée y Arreaza, 2005)

## VI. Hipótesis del trabajo

El grado de relación que existe entre las redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno es directa.

## VII. Objetivo general

Determinar el grado de relación que existe entre las redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno.

## VIII. Objetivos específicos

- Identificar la relación que existe entre las redes sociales indirectas y el logro de competencias de los estudiantes
- Conocer la relación que existe entre las redes sociales directas y el logro de competencias de los estudiantes.
- Verificar la relación que existe entre los entornos virtuales y el logro de competencias de los estudiantes.
- Identificar el nivel de aplicación de las redes sociales y entornos virtuales en los estudiantes.
- Verificar el nivel de logro de competencias de los estudiantes.

## IX. Metodología de investigación

La metodología de la investigación se realizará dentro del tipo de investigación no experimental, el diseño será de transversal correlacional, en los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno, ubicada a 3820 m de altitud, durante el año académico 2021. Se determinará la correlación que existe entre las variables de estudio, para recoger los datos se aplicará un instrumento de redes sociales y entornos virtuales y se realizará un análisis documental de las competencias logradas por los estudiantes, durante el año 2021. La población y muestra estará conformada por los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno, de éstas se tomará una muestra probabilística.



## X. Referencias

Angulo, J., García, R., Torres, C., Pizá, R. & Ortiz, E. (2015). Nivel de Logro de Competencias Tecnológicas del Profesorado Universitario. *International Multilingual Journal of Contemporary Research*, Vol. 3(1), June 2015.

Bustos, Alfonso y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15. <https://doi.org/versión impresa ISSN 1405-6666>.

Claudia, C., Torres, I., Del Rocío, M., & Alcántar, C. (2011). Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje. ¿Transformación educativa? *Apertura*, 3.

INE (2020). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares 2020 (TIC-H'20). <https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=estadistica C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608>

González-Fernández, N., Salcines-Talledo, I. y Ramírez-García, A. (2020). Conocimiento y comunicación de las familias españolas ante los Smartphone y Tablet. *Revista de Educación*, 390. 79-102. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2020-390-466 <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:cf257985-a25c-4aa6-8714-e15088191816/04gonzalezesp-ingl.pdf>

López, G., Molina, V., Rebolledo, X., Suárez, M. (2017). Nivel de logro de las competencias profesionales y genéricas en la formación de enfermería. *Rev. iberoam. Educ. investi. Enferm.* 7(4):34-43.

Marín-Díaz, V., y Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), pp. 25-33. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>.

Martinez, L. (2020). Las redes sociales para la gestión del conocimiento en el contexto de la educación superior. *REFCaLE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 7(3), 203-211.

Napa, R. (2020). *La experimentación y el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología en estudiantes del séptimo ciclo, Comas, 2019*. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45422>

Páez, Haydée y Arreaza, E. (2005). Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior.: Caso nicenet.org. *Paradigma*, 26. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512005000100009](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009)



## **XI. Uso de los resultados y contribuciones del proyecto**

Los resultados esperados de la investigación permitirán determinar el grado de relación que existe entre las redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno.

## **XII. Impactos esperados**

### **i. Impactos en Ciencia y Tecnología**

La investigación espera la innovación en la determinación del grado de relación que existe entre las redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno, para su publicación y conocimiento a la comunidad científica.

### **ii. Impactos económicos**

La investigación espera el movimiento de recursos económicos por parte de los investigadores para determinar el grado de relación que existe entre las redes sociales y entornos virtuales en el logro de competencias de los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno.

### **iii. Impactos sociales**

La investigación a realizarse tendrá un grado de impacto social, tanto en la sociedad como en los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno y los demás actores educativos.

### **iv. Impactos ambientales**

La proyección de los resultados obtenidos en los en los estudiantes de la FCEDUC de la UNA Puno, se hará réplica en otras instituciones por sus resultados y utilización racional de redes sociales y entornos virtuales en favor del cuidado de los recursos naturales del ambiente.

## **XIII. Recursos necesarios (Infraestructura, equipos y principales tecnologías en uso relacionadas con la temática del proyecto, señale medios y recursos para realizar el proyecto)**

Google drive, formulario, laptop, internet, USB, celulares, IBM SPSS

## **XIV. Localización del proyecto (indicar donde se llevará a cabo el proyecto)**

La investigación se realizará en la FCEDUC de la UNA Puno





**XV. Cronograma de actividades**

Actividad	Trimestres											
	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Elaborar proyecto de investigación	X											
Recopilación de información bibliográfica	X											
Sistematización de la información	X	X	X									
Aplicación de instrumentos				X	X	X	X	X				
Análisis de resultados								X	X	X		
Redacción del informe final										X	X	X

**XVI. Presupuesto**

Descripción	Unidad de medida	Costo Unitario (S/.)	Cantidad	Costo total (S/.)
Bienes	Material de escritorio	300.00	1	300.00
	Material de computación	500.00	1	500.00
	Materiales documentales	300.00	1	300.00
	Material de investigación	600.00	1	600.00
	Otros	500	1	500.00
Servicios	Movilidad	100	1	100.00
	Viáticos	200	1	200.00
	Impresión	100	1	100.00
	Internet	100	12	1200.00
	Otros	400	1	400.00
<b>Total</b>				<b>4200.00</b>