



ANEXO 1

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

1. Título del proyecto

Aplicación de herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado 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	MAMANI JILAJA DOMETILA
Escuela Profesional	EDUCACIÓN FÍSICA
Celular	985019248
Correo Electrónico	domamani@unap.edu.pe

Apellidos y Nombres	LAQUE CORDOVA GINO FRANK	
Escuela Profesional	INGENIERIA CIVIL	
Celular	947020222	
Correo Electrónico	glaque@unap.edu.pe	

I. Título

Aplicación de herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno.

II. Resumen del Proyecto de Tesis



El objetivo de la investigación será determinar la Aplicación de herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno. La metodología de investigación corresponde al tipo experimental, con diseño pre experimental, la población estará conformada por los estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA- Puno, de estas se seleccionará una muestra probabilística que serán los estudiantes de la unidad de posgrado de la maestría en educación en ellos se aplicará las herramientas Web para la formulación de proyectos de investigación, para la obtención de resultados se aplicara un pre test y pos test al término de la investigación a estudiantes, que permitirán identificar el grado de efectividad de las herramientas web. Los resultados que se espera con la investigación es que los estudiantes tendrán pleno conocimiento de formular un proyecto de investigación mediante las herramientas web en tiempos de pandemia covid-19.

III. Palabras claves (Keywords)

Covid-19,estudiantes,herramientas web, pandemia, proyectos de investigación.

IV. Justificación del proyecto

Las herramientas web se han convertido en una necesidad primordial en estos tiempos de pandemia, 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 no 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 aplicar las herramientas web para la formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la escuela de posgrado de la UNA-PUNO. La misma que nos permitirá verificar la importancia y la necesidad de las herramientas web 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 la escuela de posgrado, maestría en educación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNA Puno. El cual se plantea como problema: ¿Cuál es el efecto de la aplicación de las herramientas web para la formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA Puno?

V. Antecedentes del proyecto

Suárez-Triana, Rincón-Durán, & Niño-Vega (2020) en su investigación: “Aplicación de herramientas web 3.0 para el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de



educación media” El objetivo de esta investigación fue proponer una estrategia pedagógica basada en herramientas web 3.0, para desarrollar la competencia de interpretación y solución de problemas de proyectos investigativos, en estudiantes de educación media. El trabajo tuvo un enfoque cualitativo de alcance exploratorio. La población de estudio correspondió a 32 estudiantes de los grados décimo y undécimo de una institución educativa colombiana. Se utilizaron dos cuestionarios para realizar el diagnóstico y el avance de las competencias, aplicados uno antes y otro después de la estrategia pedagógica, respectivamente. Inicialmente, 16 estudiantes formulaban correctamente el problema de investigación, mientras que, luego de aplicar la estrategia pedagógica, solo un estudiante falló a la hora de plantearlo. Se concluye que la implementación de herramientas web 3.0 permite que los estudiantes alcancen las competencias necesarias para desarrollar proyectos investigativos transversales, llevando el proceso educativo tanto dentro como fuera del aula.

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.

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.

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).



Vargas Vargas, Niño Vega, & Fernández Morales, (2020) en su investigación: “Aprendizaje basado en proyectos mediados por tic para superar dificultades en el aprendizaje de operaciones básicas matemáticas” La investigación es de carácter mixto, con aplicación de una prueba inicial y otra final para establecer el cambio en las competencias matemáticas. El grupo se dividió en dos: uno construyó los proyectos a partir de un Material Educativo Computarizado (MEC), mientras que el otro lo hizo a partir de folletos escritos. La prueba inicial arrojó un 27% de estudiantes en desempeño bajo, y 7% en superior; mientras que en la prueba final, el 83% de los estudiantes se ubicó en superior y ninguno en bajo. Se concluye que el ABP y las TIC, son una excelente estrategia de aprendizaje para la adquisición de conocimientos matemáticos, en estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Fonseca, Niño, & Fernández, (2020) en su investigación: “Desarrollo de competencias digitales en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado a través de tres estrategias pedagógicas”. tuvo por objeto desarrollar competencias en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado. El trabajo se adelantó bajo un enfoque mixto, de tipo cuasiexperimental. La intervención se llevó a cabo con 20 estudiantes de grado noveno, con quienes se trabajaron 6 temáticas para desarrollar 7 competencias computacionales, a través de 3 estrategias pedagógicas: Moodle, página web y app inventor. El principal resultado fue que los estudiantes aprendieron a programar aplicaciones para dispositivos móviles, a la vez que desarrollaban las competencias digitales, junto con una actitud de liderazgo e innovación. Se concluye con la necesidad de continuar implementando las TIC como estrategia pedagógica, ya que motivan a los estudiantes por aprender, a la vez que facilita la labor docente a la hora de enseñar.

VI. Hipótesis del trabajo

La Aplicación de herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno.es Excelente.

VII. Objetivo general

Determinar el efecto de la aplicación de las herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno.

VIII. Objetivos específicos

-Identificar el nivel de aprendizaje antes de la aplicación de las herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno.

-Valorar el nivel de aprendizaje después de la aplicación de las herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno.

-Establecer la diferencia entre la pre prueba y posprueba después de la aplicación de las herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado de la UNA-Puno.



IX. Metodología de investigación

La metodología de la investigación se realizará dentro del tipo de investigación experimental con diseño pre-experimental, en los estudiantes de la Escuela de Posgrado FCEDUC de la UNA Puno, ubicada a 3820 m de altitud, durante el año académico 2022.

Se determinará la aplicación del efecto de las herramientas web se aplicará un instrumento test. La población y muestra estará conformada por los estudiantes de la Escuela de posgrado de la UNA Puno, de éstas se tomará una muestra probabilística.

X. Referencias

Fonseca, C. C., Niño, J. A., & Fernández, F. H. (2020). Desarrollo de competencias digitales en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado a través de tres estrategias pedagógicas. *Revista Boletín Redipe*, 9(4). Retrieved from <https://bit.ly/3BksjyT>

Suárez-Triana, Y.-M., Rincón-Durán, R., & Niño-Vega, J. (2020). Aplicación de herramientas web 3.0 para el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación media. *Pensamiento y Accion*, (29), 0-1.

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>

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>.

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

Vargas Vargas, N. A., Niño Vega, J. A., & Fernández Morales, F. H. (2020). Aprendizaje basado en proyectos mediados por tic para superar dificultades en el aprendizaje de operaciones básicas matemáticas. *Revista Boletín Redipe*, 9(3), 167-180. <http://doi.org/10.36260/rbr.v9i3.943>

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 el efecto de la aplicación de las herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado 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 la aplicación de las herramientas web para formulación de proyectos de investigación en tiempos de pandemia covid-19 en estudiantes de la Escuela de Posgrado 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 Escuela de posgrado 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 Escuela de posgrado de la UNA Puno, se hará réplica en otras instituciones por sus resultados y utilización de las herramientas web 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 Escuela de posgrado 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	400.00	2	400.00
	Laptop	2000.00	1	2000.00
	Materiales documentales	200.00	1	200.00
	Material de investigación	500.00	1	500.00
	Lapiceros	5.00	12	60.00
	Corrector	2.00	5	10.00
	USB	50.00	2	100.00
	Otros	400.00	1	400.00
Servicios	Movilidad	50.00	3	150.00
	Viáticos	100.00	3	300.00
	Impresión	100.00	2	200.00
	Internet	100.00	12	1200.00
	Fotocopias	100.00	1	100.00
	Recarga de internet	50.00	20	1000.00
Imprevistos	Otros	500.00	1	500.00
Total				7,120.00