



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACION

FACULTAD DE INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA



PROYECTO DE INVESTIGACION:

“ANALISIS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUAL EN LOS
ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE INGENIERIA ESTADISTICA E
INFORMATICA DE LA UNA PUNO, 2023”

RESPONSABLES:

ALFREDO ERNESTO GONZALES ACHATA

PEDRO LEONARDO QUISPE TICONA

PUNO – PERU
2023



1. Título del proyecto

ANÁLISIS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA DE LA UNA PUNO, 2023.

2. Área de Investigación

Área de investigación	Línea de Investigación	Disciplina OCDE
ESTADÍSTICA	Estadística aplicada	

3. Duración del proyecto (meses)

DOCE 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	GONZALES ACHATA ALFREDO ERNESTO
Escuela Profesional	INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA
Celular	935949036
Correo Electrónico	alfredo.ega@hotmail.com

Apellidos y Nombres	QUISPE TICONA PEDRO LEONARDO
Escuela Profesional	INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA
Celular	942420162
Correo Electrónico	peleoqt05@hotmail.com

I. Título

ANÁLISIS DE LOS AMBIENTES DE APREDNIZAJE VIRTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA DE LA UNA PUNO, 2023.

II. Resumen

El objetivo principal es determinar la relación que existe entre la utilización de los ambientes virtuales en el proceso de aprendizaje virtual en los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno en el período del año 2023, y la comprobación de la hipótesis será a través de la inferencia estadística, siendo el tipo de investigación aplicativo con el diseño de estadística paramétrica. La población de estudio estará conformada por estudiantes matriculados en la Escuela Profesional de Ingeniería Estadística e Informática y la muestra estará integrada por los estudiantes matriculados durante el período del presente año y seleccionado a través del muestreo no probabilístico. La metodología a utilizar será el proceso de investigación iniciando con la recolección de la información previamente estructurada, su almacenamiento en una base de datos, el procesamiento en un software estadístico para obtener los resultados adecuados y dar la interpretación adecuada de acuerdo a la estructura de las variables y sus indicadores de medición, cuyas conclusiones serán de mucha importancia para tomar decisiones oportunas por parte de las autoridades universitarias para coadyuvar en el bienestar integral de los estudiantes universitarios relacionada con la convivencia responsable de los ambientes de aprendizaje virtual en el desarrollo de las actividades académicas con las plataformas digitales para las buenas relaciones sociales en lograr el éxito de ser profesional al servicio de la sociedad globalizada.

III. Palabras claves (Keywords)

Ambientes, tecnología, aprendizaje, virtual, plataforma.

IV. Justificación.

Después de la declaración de pandemia por COVID-19 establecida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) el 11 de marzo de 2020, actualmente la sociedad del conocimiento y de la información está inmersa en una era digital donde los cambios tecnológicos, pedagógicos y comunicacionales evolucionaron de manera constante, principalmente en el sector educativo. A raíz de estos cambios la sociedad apuesta por una cultura digital que conlleva la expansión del conocimiento sin límite de fronteras, a través de la implementación de modalidades; presencial, bimodal, virtual entre otras de tipo híbrido. Tal como señala Aguilar (2020) afirmando que el confinamiento obligó a la humanidad a efectuar transformaciones pedagógicas y sociales radicales, generó nuevos escenarios y modos de vida en los que prima el uso de nuevas tecnologías; los espacios físicos fueron reemplazados por espacios virtuales; la telemática se convirtió en el nuevo canal de comunicación e información, se forjaron el teletrabajo y la teleeducación. el uso correcto de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje pueden generar autonomía, criticidad y un aprendizaje participativo en el ser humano que aprende. El paso del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia constituye un reto para la comunidad educativa, el rol del docente, los contenidos, el desarrollo de competencias y la evaluación deben partir desde la realidad del confinamiento social, para ello es preciso prestar atención al trabajo de las emociones para no caer en individualismos. De forma similar Bautista & Borges (2016) manifiestan que el estudiante en línea suele tener una gran libertad de acción y un gran margen de independencia. Esto es una ventaja indudable sobre todo si tiene responsabilidades familiares y laborales. Sin embargo, también supone un gran peligro. Por ello debe organizar su tiempo de conexión y participación en el aula, organizar su tiempo de estudio personal, organizar el trabajo a lo largo del curso (actividades, trabajos, plazos de entrega), y armonizar su dedicación como estudiante y el tiempo dedicado a la familia y al trabajo. Asimismo, para Camacho & Lara (2019) las tecnologías han venido cambiando todos los ámbitos de la vida y la educación no se encuentra exenta de ellos, por lo que se ha generado un cambio en la forma en que aprenden las personas y en

la manera de enseñar por parte de los docentes, al desarrollar recursos y materiales educativos con herramientas digitales que apoyan los procesos de aprendizaje con componente virtual. El auge de los ambientes virtuales de aprendizaje en la sociedad, ha posibilitado el diseño de espacios interactivos, colaborativos y gestores de la enseñanza mediante la diversificación de los procesos formativos, sean estos; presenciales, virtuales, híbridos, apoyadas con TIC, entre otros que se desarrollan mediante el uso de las plataformas educativas. Tal como Fuentes (2021) menciona que el aprendizaje virtual o e-learning se caracteriza por no estar presentes, en el mismo espacio físico, el emisor y el receptor, significa que el seguimiento de los recursos didácticos para la enseñanza no requiere necesariamente la conexión simultánea docente–alumno– compañero de clase. De las experiencias vividas Gómez & Escobar (2021) señalan que los sujetos educativos, en época de pandemia, no se encuentran en igualdad de condiciones para acceder a la educación virtual: ubicación geográfica, recursos económicos y tecnológicos, capacitación y experiencia en el uso de tecnología de información y comunicación, entre otras, cuyos resultados evidencian que la enseñanza virtual viene acrecentando las desigualdades educativas y digitales, poniendo en peligro la igualdad de oportunidades educativas. Similarmente, Oyarce & Morales (2021) señalan que hoy en día, la modalidad virtual de enseñanza ha incrementado su popularidad debido a que utiliza Internet y otras herramientas tecnológicas como medio de transmisión del contenido educativo, ofreciendo múltiples beneficios para todos los imbuídos en el proceso educativo. En los actuales escenarios de aprendizaje predominan las tecnologías educativas, la educación es dependiente de la enseñanza virtual, y permite mejores resultados en el proceso educativo, así tenemos que, la enseñanza virtual no solo hace uso de la tecnología, sino que depende completamente de ella, haciendo de Internet su canal indispensable. También Gutiérrez & Díaz (2021) arribaron a la conclusión de que el principal reto que presenta la educación en época de pandemia, es disminuir los efectos que se puedan generar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es necesario que las instituciones educativas propongan gestiones factibles que puedan responder a las exigencias de los estudiantes de acuerdo a la realidad de su entorno. Implementar la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) es un desafío que se debe asumir dentro del sistema educativo, para de esta forma romper con los paradigmas y lograr la transformación de la educación, incorporando herramientas digitales.

V. Antecedentes

Sanabria (2020) indica que plantearon propuestas que se han trabajado con estudiantes de pregrado, postgrado y con profesores en formación, y en todos los casos se ha empleado la plataforma Moodle, aunque se pueden implementar con cualquier otra plataforma o canal de comunicación. A continuación, se presentan los contextos donde se han aplicado investigaciones derivadas de la observación de algunos aspectos propios de los procesos de aprendizaje y del uso de herramientas tecnológicas: En este análisis se describe un camino metodológico que puede orientar el diseño de estrategias en ambientes virtuales, con el propósito de facilitar la construcción de conocimiento y crear consciencia de cómo se construye. Se pretende que el estudiante sea reflexivo, crítico y creativo durante su proceso de aprendizaje, desarrolle su metacognición y sus habilidades para “aprender a aprender”. La metodología incluye el uso de los mapas conceptuales y de la retroalimentación continua como herramientas de interacción y comunicación.

Herrera & Figueroa (2021) encontraron en un estudio que la relación con las percepciones de los participantes respecto a una posible modificación en sus habilidades para el aprendizaje, después de tener experiencias de estudio en entornos virtuales, los resultados señalan que el mayor porcentaje de los participantes consideraron que mejoraron sus habilidades, destacando aquellas relacionadas con la capacidad para organizar las actividades por sí mismos, seguidas por un desarrollo de estrategias para el aprendizaje, así como una percepción de haber incrementado sus habilidades para el uso de la tecnología y para la búsqueda de la información, es decir que el aprendizaje en los entornos virtuales requiere el desarrollo de las capacidades metacognitivas, cognitivas y de autorregulación.

Según Nuñez (2021) indica que la aplicación de una estrategia didáctica va a estar orientada a la mejora del rendimiento académico y está sí va a tener un resultado en el rendimiento académico ya que se tiene un índice de correlación de 0.007 logrando comprobar a través de la prueba del chi-cuadrado que la estrategia didáctica del flipped classroom sí mejora el rendimiento de los estudiantes.

Tejedor & Cervi (2020) señalan que la COVID-19 ha evidenciado la urgente transformación que demandan los sistemas educativos tradicionales y la importancia de poseer una estrategia educativa virtual, así como un alumnado y un profesorado

con habilidades y competencias para la enseñanza y el aprendizaje en el ciberespacio. La irrupción de este virus planetario ha dejado constancia de las exigencias de una pandemia a las instituciones educativas: flexibilidad, plataformas, metodologías y contenidos adaptados a unos intercambios formativos mediados por las pantallas. El paso de la presencialidad a la virtualidad ha sido considerado por la mayoría del alumnado como cambio negativo, tanto en España (93%), Ecuador (83,3%) como en Italia (64,8%), los estudiantes consideran que el cambio les ha perjudicado. La valoración sobre el cambio de la docencia presencial a la virtual ofrece resultados muy parejos entre los profesores que opinan que les ha beneficiado (37,8%) y aquellos que argumentan que les ha perjudicado (35,7%); mientras que un 26,5% valora dicho cambio como una modificación indiferente.

Viteri & Valverde (2021) llegan a la conclusión de que el cambio de la docencia presencial a la virtualidad ha afectado tanto a los docentes como a los estudiantes que no estaban familiarizados con las plataformas educativas, lo que ocasionó una pérdida de la motivación y dudas respecto a la calidad educativa en entornos virtuales. Moodle, tras aproximadamente diecinueve años de su creación, es una de las plataformas más utilizadas a nivel educativo, institucional y empresarial para la formación y capacitación de estudiantes en diversas áreas del conocimiento, debido a que ofrece múltiples herramientas pedagógicas, fácil acceso, seguridad y privacidad, facilidad de conectividad y acceso a recursos externos desde la plataforma.

Pérez-López & Vásquez (2021) según resultados encontrados manifiesta que el tipo de equipamiento tecnológico con el que los estudiantes realizan el seguimiento de la Educación a Distancia es, por este orden: ordenador portátil propio (73,2%); ordenador portátil compartido (16,8%); ordenador de escritorio propio (4,2%); smartphone personal (2,2%); ordenador de escritorio compartido (2,0%), tableta propia (1,5%) y tableta compartida (0,2%). Frente al 79% de los estudiantes que pueden hacer un uso individual de su equipamiento tecnológico, existe un 21% que, o bien lo comparte con otros miembros de la unidad familiar (19%) o bien las condiciones de acceso están limitadas a las prestaciones que les ofrece la pequeña pantalla de su teléfono móvil (2%). En cuanto al acceso a Internet, el 54,2% se conecta mediante fibra óptica propia; el 24% a través de ADSL propia; un 6,6% lo hace con fibra óptica compartida; un 6,2% utiliza los datos de alta

velocidad de su móvil; un 3,6% también accede a través de los datos (baja velocidad) de su móvil; el 3,5% cuenta con ADSL compartida; un 1,6% utiliza otras formas de conexión; y, finalmente un 0,4% no posee ningún tipo de conectividad. Para Gonzales & Cruzat (2019) la innovación educativa es un objetivo relevante para las instituciones de educación superior, en especial para las instituciones formadora de profesores, por el impacto que tiene en el sistema educacional de un país. La Universidad de Los Lagos, universidad regional de la ciudad de Osorno en Chile, realizó una revisión del estado de la innovación educativa entre sus carreras pedagógicas. A través del análisis de entrevistas a académicos y la revisión de documentos institucionales, se concluyó que existen dificultades para delimitar el concepto de innovación; que la innovación en las carreras pedagógicas se inicia con la innovación curricular impulsada por el Modelo Educativo Institucional basado en competencias; y que las experiencias de innovación docente son, principalmente, innovaciones silenciosas.

Espinoza (2019) desarrolla un estudio en donde el análisis estadístico realizado en esta investigación se concluye que las tecnologías de información y comunicación se relacionan y contribuyen con el desarrollo académico de las Universidades Públicas de Lima Metropolitana y Callao, además considera que la adecuada implementación y aplicación de las tecnologías de información y comunicación constituyen un factor importante para el desarrollo académico profesional de los estudiantes de las universidades públicas puesto que eleva las competencias, conocimientos y capacidades del estudiante.

Chamba (2020) manifiesta que la innovación tecnológica dentro del campo educativo enfrenta distintas problemáticas y cuestionamientos que surgen en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje, por parte del cuerpo docente, por ejemplo, ¿cómo enseñar? ¿Qué enseñar? ¿Cómo están impactando las teorías del aprendizaje cuando el conocimiento ya no se adquiere de forma lineal? ¿Cómo las teorías del aprendizaje aportan, si la tecnología ha invadido todos los campos? A propósito de esto, varios docentes suelen coincidir en que a pesar de la dificultad de vincular los medios tecnológicos en el proceso educativo, la presencia de la tecnología actúa como mediadora en la adquisición de aprendizajes significativos; sin embargo, también existieron diferencias en esta afirmación, pues surge la necesidad de comprender hasta qué punto se puede considerar que un aprendizaje es significativo, pues si se deja de manera libre al estudiante hacer uso de las TIC,

sin una previa formación, el contenido adquirido no necesariamente ayudará a crecer al estudiante, es más lo priva de la capacidad de crear y buscar por sí solo otras fuentes de información sin necesidad de estar relacionadas con los medios tecnológicos y medios de comunicación.

Lovón & Cisneros (2020) manifiestan que desde la aparición de la pandemia del COVID-19, han ocurrido cambios drásticos en los hábitos de los seres humanos, especialmente en la educación universitaria por ello de adaptaron nuevas reformas para adaptarse en el desarrollo de sus actividades académicas a una modalidad netamente virtual, después del estudio los resultados indicaron que la principal consecuencia fue el estrés a causa de la sobrecarga académica, en seguida la frustración y por último la deserción universitaria.

Caliguli (2020) en un foro internacional compila indicando que el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación superior, presenta grandes desafíos en nuestros tiempos y seguirá mostrando nuevas facetas de análisis, investigación y puesta en marcha; dando el respaldo institucional y la superación de distintas brechas existentes, que incidirán en buenas y mejores prácticas al interior de las aulas presenciales o virtuales. Hablamos de un equipo en acción, colaborando en conjunto, solidaria e intencionalmente para trabajar en proyectos institucionales y entre instituciones en tiempos de convergencia digital, revalorizando la misión docente y tendiendo al uso integrado de las tecnologías de información, los procesos educativos, no como agentes instrumentales o exógenos, ni como simples motivadores, sino como parte inmersa en la construcción de la enseñanza y del aprendizaje.

Atarama (2020) en un estudio concluye que los investigadores, docentes, estudiantes y el equipo administrativo que da soporte a sus actividades han dicho al mundo que la formación no se detiene, que el aprendizaje no se posterga; por ello, en un esfuerzo titánico han implementado estrategias de educación virtual en tan solo unas semanas. Es cierto que existen aspectos de la formación personal que será muy difícil trasladar a la modalidad en línea; sin embargo, es imperativo en este contexto migrar a una educación no presencial, el estudiante en la educación virtual pasa a ser el protagonista indiscutible.

Marín & Cabero (2019) afirman que las redes sociales son uno de los instrumentos básicos utilizados en la sociedad del conocimiento, y sobre todo en los más jóve-

nes, 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 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 que 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.

En un trabajo de investigación, Yupanqui (2020) encontró que la red social virtual usada por los estudiantes es de 29.5% en tres plataformas frecuentemente, tal como el Facebook, Instagram y WhatsApp. Asimismo, los estudiantes de una universidad privada de Lima metropolitana evidencian que prefieren la red social Facebook con 93.2%, en seguida Instagram y WhatsApp con 67.1%.

Según Ticona (2017) referente al uso de las Redes Sociales, el 36.4% utilizan las redes para informarse de las actividades académicas de la universidad, el 39.4% pocas veces realizan comentarios en las Redes Sociales, el 91.2% tienen un grupo en la red social con los amigos, el 82.8% utilizan las Redes Sociales para contactarse con sus amigos y el 35.2% de los encuestados manifiestan que utilizan las Redes Sociales para investigación. En cuanto a la correlación de la frecuencia de uso de las Redes Sociales estas influyen en el porcentaje de inasistencia y se convierten en un motivo para desaprobación un curso y también afectan a las horas que los estudiantes le dedican al estudio. Palomino (2019) afirma que en la actualidad los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) se han convertido en un medio eficaz en los espacios de educación, donde el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje, donde la implementación efectiva y práctica se refleja en un sistema de gestión integral y en línea donde se administre las actividades de formación, que permita la entrega de materiales, entrada de soluciones por parte de los estudiantes, un proceso de evaluación y de entrega de comentarios (retroalimentación) totalmente automatizado. Para Rizo (2020) el avance acelerado de las tecnologías ha ocasionado que en estos tiempos se

integren de manera masiva en todos los campos, especialmente en los distintos niveles de la educación, donde el propio educando asume el papel protagónico que implica mucha voluntad para el desarrollo de las actividades y trabajos individuales, así como los compartidos y se considera a los entornos virtuales, los materiales didácticos, las actividades de aprendizajes y los medios de comunicación como importantísimos ya que ellos deben permitir al estudiante analizar, reflexionar e investigar y generar su autoaprendizaje con la calidad que se requiere para enfrentarse al campo laboral

VI. Hipótesis

Existe relación significativa entre la utilización de los ambientes de aprendizaje virtual y el desempeño en las actividades académicas en los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

VII. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la utilización de los ambientes de aprendizaje virtual y el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno período del año 2023.

VIII. Objetivos específicos

- Analizar la información sobre la utilización de los ambientes de aprendizaje virtual respecto al desarrollo de sus actividades académicas de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la UNA Puno.
- Identificar las principales dimensiones acerca del desarrollo de las actividades académicas en el ambiente de clases virtuales de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la UNA Puno.

- Establecer la relación que existe entre la utilización de los ambientes de aprendizaje virtual y el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

IX. Metodología de investigación

La metodología de la investigación aplicada consiste en realizar la secuencias de pasos a seguir establecido en el proyecto de investigación recolectando la información con la aplicación del cuestionario del inventario de preguntas sobre la utilización de los ambientes de aprendizajes virtuales debidamente estructurada en el desarrollo de las actividades académicas para la argumentación teórica del trabajo, la observación activa y el método de entrevista que se utiliza para el control y seguimiento de las actividades de la recolección de la información de acuerdo a la formulación de los objetivos, luego almacenar en una base de datos estructurado y su posterior procesamiento de la información para luego encontrar los resultados adecuados que permitan obtener las conclusiones para tomar decisiones oportunas.

X. Referencias bibliográficas

Aguilar, Floralba del Rocío (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. Universidad Politécnica Salesiana. Quito. Ecuador. Estudios Pedagógicos XLVI, N° 3: 213-223, 2020.
DOI: 10.4067/S0718-07052020000300213

Atarama, Tomás (2020). La educación virtual en tiempos de pandemia. Universidad de Piura. Perú. Revista Institucional UDP.

Bautista, Guillermo; Borges, Federico y Forés, Anna (2016) Didáctica universitaria en entornos virtuales en enseñanza – aprendizaje. Ediciones Nancea. Madrid. España.

Caliguli, Elena (2020). TIC: desafíos en Educación Superior en tiempos de convergencia digital. Universidad Nacional de Cuyo. Foro Internacional de Innovación Docente. México.

Camacho, María; Lara, Yetty; Sandoval, Gersan (2019). Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales. Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos Universidad Técnica Nacional.



Chamba, Alexandra; Herman, Andrés; Balladares, Jorge (2020). Innovación tecnológica en la educación, Universidad Politécnica Salesiana. Quito – Ecuador.

Espinoza, Nátaly (2019). Las tecnologías de la información y comunicación y su incidencia en el desarrollo académico de las universidades públicas de Lima Metropolitana y Callao en el año 2017. Tesis. UNMSM. Lima.

Fuentes, María del Carmen (2021). Modalidades de aprendizaje virtual. Universidad Ricardo Palma. Rectorado. Relaciones universitarias.

Gómez, Indira & Escobar, Fortunato (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades Chakiñan. UNACH.

Gonzales, Carmen & Cruzat, Marcela (2019). Innovación educativa: La experiencia de las carreras pedagógicas en la Universidad de Los Lagos, Chile. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.005>

Gutiérrez, Sindy & Díaz, Cesar (2021). La Educación Virtual en tiempos de pandemia. Universidad Libre de Colombia. Revista Gestión y Desarrollo Libre, Año 6 N° 11, 2021. p.p. 131-149 ISSN 2539-3669.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. 5ta Edición. México D.F. Editorial McGraw Hill.

Herrera, Ana; Figueroa, Sebastián; Edel, Rubén (2021). Aprendizaje y entornos virtuales como escenario pedagógico: La visión de los estudiantes universitarios. Academia Journals. Elibro Online con ISBN 978-1-939982-27-8. México.

Lovón, Marco & Cisneros, Sandra (2020). Repercusiones de las clases virtuales en los estudiantes universitarios en el contexto de la cuarentena por COVID-19: Caso de la PUCP. Propósitos y representaciones, 8 (SPE3), e558. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE3.588>

Núñez, Erika (2021). Estrategia didáctica usando flipped Classroom y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes del Instituto Superior Paruro, 2021. Tesis UCV. Lima.

Oyarce, Víctor; Morales Eleodoro (2020). La enseñanza virtual, una necesidad educativa global. Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina. ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), setiembre-octubre, 2021, Volumen 5, Número 5. México. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.840 p. 7200

Palomino, Angel (2019). Entornos virtuales como enseñanza y aprendizaje en estudiantes universitarios. Tesis de Segunda Especialidad en Didáctica Universitaria. Universidad Peruana Los Andes. Huancayo. Perú.



Pérez-López, Eva; Vásquez, Alfonso (2021). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, vol. 24, núm. 1.
DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27855>

Piedra, Joaquín (2020). Redes sociales en tiempos del COVID-19: el caso de la actividad física. Revista Sociología del Deporte. Vol. 1 Número 1. Junio 2020. pp. 41-43 ISSN: 2660-8456.

Rizo, Marlene (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. Facultad Regional Multidisciplinaria. UNAN – Managua.

Sanabria, Irma. (2020) Educación virtual: Oportunidad para “Aprender a aprender”. Serie Formación Virtual Análisis Carolina No 42. Agenda 2030. Universidad Nacional Experimental de Táchira UNET. ISSN: 2695-4362
https://doi.org/10.33960/AC_42.2020

Sánchez, Melchor & Escamilla, José (2018). Perspectivas de la innovación educativa en universidades de México: Experiencias y reflexiones de la RIE 360. Editorial Imagia. SBN: 978-607-8389-23-0.

Tejedor, Santiago & Cervi, Laura (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. Revista Latina de Comunicación Social, 78, 1-21.
<https://www.doi.org/10.4185/RLCS2020-1466>

Ticona, Fidel (2017). Influencia de las redes sociales en el rendimiento de los estudiantes universitarios de la macro región del sur del Perú, 2016. Revista de la EPG – UNA Puno. Vol. 6, No.4, pp. 329-336, Octubre/Diciembre, 2017.

Viteri, Layla; Valverde, Mario; Torres, Mario (2021). La plataforma Moodle como ambiente de aprendizaje de estudiantes universitarios. Revista Publicando, 8(31), 61-70. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2234>

Yupanqui, Emma (2020). Uso problemático de las redes sociales virtuales y autoestima en jóvenes de una Universidad Privada de Lima Metropolitana. Universidad San Ignacio de Loyola.

XI. Uso de los resultados y contribuciones del proyecto (Señalar el posible uso de los resultados y la contribución de los mismos)

El presente proyecto de investigación, tiene su importancia en la utilización de los entornos de ambiente del aprendizaje virtual por estar en restricciones por motivos de la pandemia Covid-19 y cumplir los protocolos de bioseguridad a nivel académico tanto para los estudiantes, docentes y para los investigadores, debido a que permitirá generar conocimientos sobre el avance tecnológico para el desarrollo de

las actividades académicas y por ende en sus relaciones familiares de los estudiantes universitarios, tal es así que, permitirá plantear propuestas de innovación tecnológica para el desempeño interactivo de los agentes educativos. El aporte estará comprendido en la prevención de las futuras generaciones en la manifestación de la identidad cultural en las diferentes actividades sociales y académicas que puedan generar una interacción con los dispositivos digitales que se tiene en la actualidad.

Los resultados serán promovidos en actividades académicas como seminarios, foros, debates y publicaciones para ser utilizados en los diferentes trabajos de investigación interesados tanto en pre y postgrado por los egresados de las diversas Escuelas Profesionales acreditadas, que contribuirán en el procesamiento adecuado de la información para conseguir mejores interpretaciones y tomar decisiones oportunas para la adecuación de la nueva normalidad de las actividades sociales, culturales, políticas, económicas dentro de la sociedad globalizada.

XII. Impactos esperados

i. Impactos en Ciencia y Tecnología

Interactuar de forma responsable en el comportamiento humano utilizando los dispositivos digitales y las plataformas virtuales, manteniendo el impacto de la identidad cultural como una nueva forma de la normalidad para mantener viva por parte de los miembros de familia, para ello se tiene que establecer reglas de conducta para el estudiante universitario que coadyuven en su desarrollo de sus estudios académicos para su ejercicio en el campo profesional.

ii. Impactos económicos

Con el avance de los dispositivos digitales de última generación, que facilita la interacción en el procesamiento de la información en los trabajos académicos y de investigación, aprovechar la publicación de diferentes investigaciones actuales en forma oportuna a menor costo presentadas en las diferentes plataformas de publicaciones acreditadas tanto nacionales e internacionales para aplicar de acuerdo a nuestra realidad.

iii. Impactos sociales

El avance tecnológico y la masificación de los dispositivos digitales permite que sea más accesible a la sociedad, el cual tiene un efecto de sensibilización efectiva para la buena comunicación entre los estudiantes, docentes y los investigadores el cual es fundamental para la interacción en el desarrollo armónica de las actividades académicas y sociales utilizando las manifestaciones culturales de manera efectiva para generar trabajos de investigación en el ambiente de la post-pandemia del COVID-19 cumpliendo los protocolos de bioseguridad establecidos por la Organización Mundial de Salud.

iv. Impactos ambientales

Hoy la contaminación ambiental está latente frente a la vista de todos los que vivimos sea en el sector urbano y rural, que viene afectando en la salud pública, entonces se debe ser responsable en las manifestaciones de las actividades académicas y sociales por parte de los estudiantes y docentes universitarios dando el uso adecuado y racional de los recursos tecnológicos de la educación virtual disponibles que protegen al medio ambiente, dando de baja según los protocolos de bioseguridad.

XIII. Recursos necesarios

Recursos: material de aprendizaje (archivo, carpeta, páginas, libros, revistas)

Personal especializado (investigadores, laboratoristas)

Equipo de cómputo

Impresora / escaneadora / cámara digital / dron

Acceso a Internet

Software libre

Laboratorio de cómputo FINESI – UNA

Memorias USB

Material de escritorio, biblioteca virtual

Actividades: *chat*, foro, aplicaciones app, entrevista, cuestionario.

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

El desarrollo del proyecto se realizará en las instalaciones que cuenta la Facultad de Ingeniería Estadística e Informática de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, que se encuentra a 3820 m.s.n.m., ubicada en la Av. Floral No. 1153, donde se encuentran las aulas para el desarrollo de las labores académicas, los laboratorios de cómputo para desarrollar la digitalización y el procesamiento de datos, la biblioteca especializada, centro de investigación estadística e informática, donde será el lugar que se concentren el almacenamiento y procesamiento de la información necesaria para la ejecución del trabajo de investigación.

XV. Cronograma de actividades

Actividad	Año 2023 por Meses											
	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Elaboración del Proyecto y Presentación del proyecto	X											
Revisión de literatura y corrección del proyecto	X	X	X									
Ejecución de la investigación				X	X	X	X	X	X			
Procesamiento de la Información									X	X		
Elaboración del Informe de investigación										X	X	
Corrección y presentación del Informe final de investigación											X	X

XVI. Presupuesto

Descripción	Unidad de medida	Costo Unitario (S/.)	Cantidad	Costo total (S/.)
Elaboración del proyecto	Documento	400.00	1	400.00
Equipo de cómputo	Equipo	2900.00	1	2900.00
Memorias USB	Unidad	30.00	5	150.00
Impresora/Escaneadora	Unidad	550.00	1	550.00
Internet	Horas	1.00	400	400.00
Material de escritorio	Millar	25.00	2	50.00
Impresión	Unidad	0.10	500	50.00
Procesamiento de datos	Horas	1.0	300	300.00
Celular/Cámara digital/Dron	Unidad	450	1	450
Total				5250.00