



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**Entornos Virtuales y Competencias Profesionales en Estudiantes  
de Ciencias de la Comunicación de una Universidad Privada de  
Lima, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestro en docencia universitaria

**AUTOR:**

Flores Lucar, Jorge Luis ([orcid.org/0000-0001-8658-3793](https://orcid.org/0000-0001-8658-3793))

**ASESOR:**

Mg. Medina Gamero, Aldo Rafael ([orcid.org/0000-0003-3352-8779](https://orcid.org/0000-0003-3352-8779))

**COASESOR:**

Mg. Torres Cañizalez, Pablo César ([Oorcid.org/0000-0001-9570-4526](https://orcid.org/0000-0001-9570-4526))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**LIMA – PERÚ**

**2023**

## **Dedicatoria**

A mi madre, por el incondicional apoyo y su aliento a seguir siempre adelante.

A mi padre, que desde el cielo siempre está cuidándome y el cual su mejor herencia fue mi educación.

A mi esposa, por ser la motora de todos mis proyectos y su constante aliento a no rendirme nunca.

A mi futura hija Avril, que siempre será la motivación por quien luchar por mis sueños.

### **Agradecimiento**

A mi familia por su respaldo constante y comprensión del sacrificio que significa el culminar una maestría. A la Universidad por ser mi al máter y permitirme seguir con mis sueños.

## Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	6
III. METODOLOGÍA .....	15
1. Tipo y diseño de investigación .....	15
2. Variables y operacionalización .....	16
3. Población, muestra y muestreo .....	18
4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	19
5. Procedimientos .....	21
6. Método de análisis de datos .....	21
7. Aspectos éticos .....	22
IV. RESULTADOS .....	23
V. DISCUSIÓN .....	34
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES .....	36
REFERENCIAS .....	41
ANEXOS .....	51

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Frecuencias y porcentaje de Entornos Virtuales y Competencias Profesionales .....	22
Tabla 2 Frecuencias y porcentaje de las dimensiones tecnológica, Pedagógica y organizativa.....	23
Tabla 3 Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra .....	24
Tabla 4 Resultados de correlación entre variables Entornos Virtuales y Competencias Profesionales .....	29
Tabla 5 Coeficiente de correlación entre la dimensión TECNOLÓGICA y la variable Competencias Profesionales.....,,,	35
Tabla 6 Coeficiente de correlación entre la dimensión PEDAGÓGIC y la variable Competencias Profesionales.....	36
Tabla 7 Coeficiente de Correlación entre la Dimensión Organizativa y la Variable Competencias Profesionales.....	37

## Resumen

La investigación tuvo como propósito en establecer la relación entre los entornos virtuales y competencias profesionales en estudiantes de Ciencias de la Comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022. Por ello, se utilizó el estudio de tipo Básico con enfoque cuantitativo y diseño no experimental transversal, para la muestra se conformó por 135 estudiantes de la escuela de comunicaciones de una Universidad Privada, a los cuales se le aplicó el instrumento del cuestionario integradas de 50 preguntas a través de la técnica de la encuesta.

Los resultados señalan que se aprueba la hipótesis general alterna el cual menciona que existe una relación entre la variable de entornos virtuales y las competencias profesionales teniendo una correlación positiva moderada de 0,661\*\* en base al Rho Spearman y un p valor <0,000, que determina la existencia de una relación significativa la variable 1 de entornos virtuales y la variable 2 de competencias profesionales.

**Palabras Clave:** Entornos Virtuales, Competencias profesionales, tecnología, pedagógica, organizativa.

## Abstract

The purpose of the research was to establish the relationship between virtual environments and professional skills in students of Communication Sciences from a Private University of Lima, 2022. For this reason, the Basic type study was used with a quantitative approach and a non-experimental cross-sectional design. For the sample it was made up of 135 students from the communication school of a Private University, to whom the integrated questionnaire instrument of 50 questions was applied through the survey technique.

The results indicate that the alternate general hypothesis is approved, which mentions that there is a relationship between the virtual environments variable and professional skills, having a moderate positive correlation of 0.661\*\* based on Rho Spearman and a p value <0.000, which determines the existence of a significant relationship between variable 1 of virtual environments and variable 2 of professional skills.

**Keywords:** Virtual Environments, Professional skills, technology, pedagogical, organizational.

## I. INTRODUCCIÓN

Dentro del entorno global, la crisis del covid-19 tuvo un gran impacto en diversas áreas como económico, comercial, turismo, salud, pero sobre todo afectó en gran escala al ámbito de la educación, dejando grandes desafíos a la calidad educativa y en específico a la educación superior. El confinamiento que se dio a nivel mundial evidenció que los procesos de enseñanza y aprendizaje establecidos hasta ese momento no estaba preparada para una transformación del modelo educativo tradicional a la virtualidad (Ferrández-Berrueco et al., 2021).

Según Quintero (2021), informó a la UNESCO que la pandemia afectó a América Latina y el Caribe debido a que por lo menos son 25 millones de alumnos de educación superior se vieron perjudicados debido a la crisis sanitaria que se atravesó, el cierre temporal de clases presenciales en las universidades como medidas de preventivas para evitar la divulgación del Covid-19, obligó a muchos a tener que adaptarse a una educación online y los entornos virtuales, dificultándoles a la mayor parte de estudiantes, en gran medida esto es por el difícil acceso a la conectividad y el acceso a equipos adecuados, ya que gran parte de la población no tiene una conexión a internet de calidad.

Tantos docentes como estudiantes se vieron afectados por las clases remotas, ya que el 51% de la comunidad estudiantil prefiere las clases presenciales sobre las virtuales, según UNESCO. Esto significó un cambio significativo en la educación por lo que se tuvo que asumir nuevos retos en la educación tradicional que asumió un proceso de transformación digital, donde los actores se encontraron un escenario donde no estaban preparados. El traslado de las clases presenciales a clases virtuales, obligó a docentes a cambiar herramientas y metodologías a las plataformas digitales para que los estudiantes logren alcanzar las competencias requeridas para el proceso de su formación profesional (Miguel, 2020). La tendencia del uso de tecnologías móviles por parte de los jóvenes ha incentivado a utilizar nuevas estrategias de enseñanzas personalizadas y el trabajo en equipo a través de herramientas virtuales que permite el éxito en el aprendizaje (Sulisworo & Toifur, 2016).



A nivel nacional, al recurrir a los entornos virtuales de aprendizaje se necesita de mecanismos que aseguren el autoaprendizaje de los estudiantes, sin embargo, es necesario un acompañamiento docente para que se pueda lograr los objetivos. El traslado de físico a virtual en el sector educación significó luchar con los problemas de confinamiento en el país, lo que conllevó en el contexto de la pandemia a que los docentes tengan una acelerada adaptación sobre el uso de herramientas digitales que permita cumplir con su trabajo (Ortega et al., 2021). El Perú dentro de América Latina fue el primer país en establecer la norma de cuarentena en todo su territorio como respuesta rápida al identificar el primer caso de Covid-19, por lo que se tuvo que suspender la presencialidad en las clases en todos sus niveles (Lechleiter & Vidarte, 2020).

Por otro lado un factor importante que se busca analizar son las competencias profesionales que logran alcanzar los estudiantes en el trayecto de la formación profesional que les permitirá desenvolverse en el mundo laboral, debido a que muchos egresados llegan a sus centros de prácticas sin haber obtenidos competencias que les permita desarrollarse de la mejor manera en los centros de prácticas, siendo esto un factor determinante para un egresado no logre insertarse en el mercado laboral de nuestro país. Un estudio revela que no todos los egresados se encuentran ejerciendo su profesión sino se encuentra laborando en otras áreas no relacionadas directamente a su carrera profesional, concluyendo que el nivel de inserción es medio, por lo que evidencia que el diseño curricular no refleja las exigencias del contexto laboral del país (Palomino et al, 2021).

Un estudio revela que en el mercado peruano la demanda laboral sigue tendencias globales respecto a competencias. Por lo que revelan que ya no solo miden conocimientos, sino que se profundiza en evaluaciones relacionadas a funciones específicas, por lo que genera una preocupación en el sector académico en lograr alinear sus procesos educativos para responder a estas necesidades por lo que es importante el impulso de las competencias (Gutiérrez y Agüero, 2015).

Bernabé et al, (2021), menciona que debido a la situación saludable que enfrentaba el país debido al Covid-19, generó grandes cambios en la interacción, porque se planteaba un nuevo escenario para el modelo educativo que requería un reforzamiento, integrando de esta forma recursos tecnológicos que contribuyan al modelo educativo vigente.

En el plano local, un estudio hecho en una Universidad Privada demostró que hay una correlación entre la percepción de calidad educativa de alumnos universitarios con la variable de entornos virtuales en la educación, en consecuencia, presentaban Correlación directa y significativa. (Zapata, 2022). Por otro lado Rojas y Ruiz (2018), mencionan en su estudio desarrollado en Lima sobre las brechas existentes en las capacidades profesionales de egresados a nivel local y la demanda laboral, se basa en el perfil que buscan las empresas en los practicantes, por ello deben tener desarrollado competencias como habilidades comunicativas, aptitudes de liderazgo, trabajo en equipo, entre otros, es decir un profesional multidisciplinario, por lo que revelan la importancia de dar seguimiento al desempeño laboral de los egresados con la finalidad de reforzar el perfil de los futuros profesionales. Según SINEACE (2016), menciona la importancia de que los estudiantes obtengan certificaciones profesionales que evidencien las competencias obtenidas en determinadas especialidades que permita desenvolverse con determinadas capacidades en su vida laboral.

Ante la problemática expuesta en la investigación se aborda el siguiente problema general será: ¿Qué relación existe entre los entornos virtuales y las competencias profesionales de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?; por otro lado, los problemas específicos se plantearon de la siguiente manera: (a) ¿Qué relación existe entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?; (b) ¿Qué relación existe entre la dimensión pedagógica y la Competencia Profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?; (c) ¿Qué relación existe entre la dimensión organizativa y la Competencia Profesional de los

estudiante de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?

Se justifica teóricamente en base a los conceptos de entornos virtuales y competencias profesionales, el cual hoy en día son variables muy importantes en la educación moderna debido a la virtualidad que se tuvo que vivir a través de la pandemia, por lo que es importante profundizar en el estudio los nuevos ambientes digitales donde los estudiantes universitarios desarrollan sus competencias que aplicaran en su vida profesional. Este estudio contribuye como antecedentes para futuras investigaciones que se desarrollen en el sector de educación.

Respecto a la justificación metodológica, se basó en la cuantitativa, correlacional. Asimismo, para recolectar información se aplicó encuestas a través de cuestionarios a estudiantes de comunicaciones y se desarrolló procesamiento en software para lograr la medida del nivel de relación entre las dos variables. Los resultados de las investigaciones se apoyan en técnicas validadas en el sector.

Por último, a justificación práctica de la investigación se da a través de los resultados del estudio permitirá evidenciar la relación existente respecto a entornos virtuales y las competencias profesionales, lo que permite desarrollar propuestas de fortalecimiento para el aprendizaje de los estudiantes que permitan lograr las capacidades requeridas para su desenvolvimiento en el mundo laboral. Además, permitirá tomar conciencia sobre el modelo actual de enseñanza-aprendizaje, de manera que es vital desarrollar estrategias para que los estudiantes tengan una educación de calidad.

El estudio tiene el objetivo general: Determinar la relación entre los Entornos Virtuales y las Competencias Profesionales de los alumnos de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022; los objetivos específicos son: (a) Determinar la relación entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022; (b) Determinar la relación entre la dimensión pedagógica y

la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022; (c) Determinar la relación entre la dimensión organizativa y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

Finalmente la hipótesis general de la investigación será: Existe relación significativa entre los entornos virtuales y las competencias profesionales de los alumnos de Ciencias de la comunicación de una universidad privada de Lima, 2022; las hipótesis específicas serán: (a) Existe relación significativa entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022; (b) Existe relación significativa entre la dimensión pedagógica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022; (c) Existe relación significativa entre la dimensión organizativa y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

En la investigación se pudo hallar algunos precedentes en el plano internacional como la de Arreaga (2020), cuyo objetivo estuvo orientado a poner en disposición de los estudiantes de la Unidad Educativa Virginia Reyes González, los entornos virtuales para el progreso de habilidades matemáticas. La metodología utilizada se trató de cualitativo -cuantitativo no experimental - transversal, en el cual el investigador trabajo con dos grupos de muestras como los alumnos que se les aplicó una encuesta a través de cuestionarios y para el otro grupo que estuvo conformado por docentes, padres de familia y autoridades se le aplico como instrumento la entrevista. Dentro del resultado obtenido por el investigador, determino que la utilización de los plataformas virtuales de aprendizaje no tiene relación directa con el aprendizaje de habilidades matemáticas por parte de los estudios, esto debido a que si bien es cierto los alumnos tienen acceso a la conexión de internet y aparatos inteligentes, no están vinculados de manera correcta con los entornos virtuales por la metodología tradicional empleado por los docentes y la complejidad de los temas desarrollado en las clases.

En México, Delgado y Martínez (2021), realizaron un artículo científico cuya investigación estuvo orientado al objetivo de identificar los recursos tecnológicos utilizados frente a la pandemia en Latinoamérica. El diseño empleado fue transversal de tipo descriptivo correlacional, donde participó una muestra de 322 mujeres y 103 hombres. Los autores del estudio obtuvieron como resultados la identificación de una acción oportuna por parte las instituciones que implementaron plataformas virtuales para la continuidad de las clases, siendo el 72.5% el total de estudiantes que continuaron con sus clases de manera remota. Se concluyó que, el uso de plataformas virtuales contribuyó de manera positiva con la enseñanza – aprendizaje y el compromiso de las instituciones para seguir con la educación a pesar de la emergencia sanitaria. Los docentes se apoyaron en recursos tecnológicos siendo lo más usado el WhatsApp y el correo para generar retroalimentación con los alumnos.

Mena-Young (2018), considera que el uso de plataformas virtuales y comprender el modelo pedagógico son factores importantes para la excelencia académica, es por ello que desarrolló el estudio sobre los retos de los docentes en espacios virtuales para el proceso educativo, por ello el trabajo investigativo tuvo como objetivo general sistematizar su procedimiento de aprendizaje para que se pueda reforzar la calidad educativa. El enfoque utilizado en el estudio fue cualitativo y se aplicó un cuestionario a 17 docentes del MAMC. El investigador concluyó que la capacitación docente es la clave para mejorar las perspectivas del modelo pedagógico en la práctica docente.

Vialart y Medina (2018), delimita en su artículo científico que los espacios virtuales de aprendizaje y enseñanza favorecen al tipo de adoctrinamiento actual y a la reflexión de que no solo son un medio aprender, sino que se han convertido en plataformas de comunicación multidisciplinaria que permite relacionarse socialmente. El estudio contó con un muestreo no probabilístico integrado por 21 docentes de la Facultad de Enfermería que accedieron a la aplicación de instrumentos como encuestas y entrevistas. Los investigadores obtuvieron como resultados insuficiencia en el conocimiento de los EVEA por parte de los docentes de enfermería, por lo que concluyen que es necesario promover un cambio y fortalecer el proceso de enseñanza con ambientes virtuales y empoderarse el uso de EVEA para el logro significativo de capacidades en la carrera de enfermería.

Aragundi y Game-Varas (2021), presentan su investigación sobre enseñanzas creativas estuvo orientado a un estudio descriptivo con enfoque cualitativo cuyo propósito estuvo orientado a analizar la enseñanza a través de espacios digitales con el objeto de reforzar capacidades emocionales a los educandos de la Unidad Educativa "José María Santana Salazar, en el cual utilizaron un cuestionario conformado por 6 preguntas planteadas para la recolección de información. El estudio concluyó que la enseñanza creativa no contribuyó de manera positiva debido a problemas con adaptarse a las plataformas digitales por lo que han necesitado refuerzos y capacitaciones de forma prematura con el fin de lograr comprender y facilitar la retroalimentación de los estudiantes, puesto que a muchos docentes se le dificultó encontrar los estímulos adecuados

para lograr hacer llegar sus mensajes por lo que debieron realizar un mayor trabajo en las búsqueda de herramientas creativas.

A nivel nacional, encontramos trabajos previos que contribuya con nuestra investigación como el de Sánchez (2021), tuvo como objetivo precisar la influencia entre las variables del empleo de entornos digitales de aprendizaje en las competencias de investigación de estudiantes del seminario de tesis. El diseño planteado fue no experimental con enfoque cuantitativo, cuya muestra estuvo constituida por 36 estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo donde participaron dentro de la investigación y se empleó instrumentos como el cuestionario para la evaluación del EVA. El investigador concluyó que el manejo de herramientas virtuales influye de modo significativo en el fortalecimiento de capacidades investigativas de los alumnos del seminario de tesis de la UNPRG.

Mancha et al. (2022), desarrollaron un trabajo de investigación en el cual su objetivo fue detectar la relación de capacidades en el uso de herramientas digitales de los docentes y la satisfacción de los estudiantes de la UNA de Puno sobre los logros de aprendizajes obtenidas en tiempo de pandemia. La metodología está basado en el enfoque cuantitativo no experimental y la muestra estuvo compuesta por 290 estudiantes, en el cual se recopiló datos a través de encuesta mediante la resolución de un cuestionario. Por lo que concluyeron la existencia de una correlación significativa sobre las competencias digitales que tienen los docentes y por ende los estudiantes se encuentran satisfechos debido a las herramientas digitales utilizadas en el transcurso de su educación en tiempos de pandemia.

Iglesias (2022), efectuó un estudio cuyo objetivo estuvo orientado a la propuesta de talleres de capacitación en entornos virtuales para el reforzamiento de capacidades digitales en los docentes pertenecientes a la Universidad de Sipán; cuyo diseño utilizado fue de tipo cuantitativa, con un grupo de 10 docentes de la facultad de Comunicaciones. La investigación obtuvo el resultado del 40% de docentes requerían fortalecer sus competencias digitales. El investigador partiendo de los resultados obtenidos elaboró una propuesta de taller para reforzar las

competencias a la población que se encenó en un nivel medio con el objeto de favorecer a la escuela de Ciencias de comunicación Universidad de Sipán.

Cortéz (2021), realizó una investigación cuyo objetivo que planteó fue el señalar el vínculo entre el manejo de entornos virtuales y el rendimiento de los profesores. El diseño utilizado fue correlacional y se aplicó dos cuestionarios a una población de 60 docentes, cuyo resultado demostró la existencia una correlación significativa sobre las variables de capacidades de EVA y el desempeño ejercido por los profesores, ya que el 46% demuestra un nivel regular en el manejo de la competencia.

Vásquez (2021), presentó su investigación descriptiva - no experimental y se estableció una muestra de 136 alumnos de turismo de la Universidad Ricardo Palma. En su estudio buscó especificar en qué medida la educación virtual coadyuvaba a generar las competencias profesionales de los estudiantes. El resultado alcanzado en el estudio determinó que la hipótesis planteada era válida con una aprobación del 93% del total de participantes de la encuesta.

De Lama (2021), en su estudio fijó los objetivos de precisar la conexión de los espacios digitales en el desarrollo de capacidades académicas en estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP "Vicus". El diseño empleado en la investigación fue el descriptivo correlacional y se midió a través de cuestionarios aplicados a la población de 30 estudiantes. Dentro de los resultados que obtuvo el investigador, se encontró que el 76,7% de estudiantes mencionaron que utiliza las herramientas digitales y consideran que están obteniendo las competencias académicas requeridas en su profesión lo cual determina que los estudiantes subieron el nivel de sus competencias a través de los entornos virtuales que forman parte del desarrollo de enseñanza y aprendizaje. El estudio concluyó que a través de los entornos virtuales los alumnos de enfermería técnica del IESTP "Vicús" está vinculado de manera positiva y significativa con las competencias adquiridas.

Mendoza (2021), presentó un estudio sobre entornos virtuales y competencias donde tuvo como población a maestritas, y fue de tipo



descriptivo con enfoque cuantitativo y se empleó el cuestionario como instrumento para el recojo de datos. Los resultados concluyeron que los entornos virtuales mantienen una relación significativa con el progreso de competencias en herramientas digitales con una correlación de Spearman de 0,646 entre ambas variables.

En base a los sustentos teóricos referente a la variable Entornos virtuales de aprendizaje, decimos que, los entornos virtuales se revisaron a autores como Silva y Romero (2013), quienes consideran que los entornos virtuales son herramientas que se usan para repartir recursos educativos en versiones digitales, estos permiten mezclar herramientas en la comunicación sincrónica y asincrónica y de esta forma gestionar materiales de aprendizaje, participantes y evaluación de progreso. Un EVA es un espacio diseñado que tiene un objetivo de formar y educar por lo que se diferencia con una página web ya que este último no garantiza el aprendizaje.

Un entorno virtual es una especie de tecnología que tiene un fin educacional para reforzar la formación en el cual los educandos pueden desarrollar nuevas capacidades (Ferreira, 2009). La interacción que se logra en el aprendizaje virtual entre educadores y educandos se logra gracias a los medios comunicativos y herramientas digitales que brinda soporte al modelo educativo (Gilmore, 2017). De acuerdo a Salinas (2011) Los entornos virtuales de aprendizaje son escenarios propicios alojadas en la red con un grupo de herramientas digitales que permite la interactuar de forma didáctica mediante plataformas virtuales permitiendo a los estudiantes y docentes desarrollen procesos educativos sin la necesidad de que compartan el espacio y tiempo. Además, se accede a la información digital hospedados en la red conectándose a internet desde cualquier dispositivo electrónico.

Silva (2017) lo define como un aplicativo tecnológico diseñado para simplificar a los participantes la comunicación dentro de su proceso educativo. Para el autor, un EVA es la creación de recursos que tienen finalidades formativas. Para Cedeño (2019), menciona que es imprescindible un ambiente virtual en la formación de los alumnos, ya que estos ambientes tienen un impacto positivo en los logros de

competencias. Está diseñada para facilitar la comunicación e interacción en el proceso educativo de los participantes ya sea de manera presencial, a distancia o mixtas en el cual se puede mezclar modalidades. El aprendizaje significativo se sostiene en el uso de entornos digitales como recursos para la construcción de conocimientos, por ello es importante la función del docente como tutor virtual brindando soporte en todo momento (Cabero et al.,2007).

Ramírez y Fernández (2020), hace referencia entornos virtuales de aprendizaje se utiliza para hacer mención a espacios virtuales sucede el aprendizaje a través de la tecnología y su función está en ser intermediarios entre docentes y estudiantes para generar interacción, comunicación, trabajo colaborativo, desarrollo de competencias y conocimientos. Según Vidal (2008), menciona que son procesos de educación que desarrolla en un espacio virtual con herramientas significativas que contribuye a la calidad educativa. Los entornos digitales son espacios que deben brindar el acceso fácil a plataformas que interactivas y que se adapte a las necesidades el estudiante (Mueller y Strohmeier, 2010).

Rincón (2008) plantea que la función de los espacios virtuales es la de suministrar herramientas a los alumnos, así mismo puedan fortalecer su capacidad de aprender de manera autónoma y autorregulada. Es importante el acompañamiento de un asesor que brinde soporte en la construcción de conocimientos y así lograr un alto nivel de interactividad. Los EVA posibilitan la creación de grupos para proyectos colaborativos, además de plataformas con herramientas que permiten comunicarse en tiempo real o asincrónica, tales como los chats, correos, foros, videoconferencias, pizarras digitales, blogs, entre otros. El estudiante tiene un espacio donde compartir sus trabajos y tareas desarrolladas a nivel colaborativos e individual. El alumno que acepta estudiar de manera virtual debe ser consciente en que debe tener ciertas aptitudes como autonomía e intención de aprender mediante recursos digitales que conforma una pedagogía distinta a la convencional (Lopes & Vieira, 208).

Partiendo desde la teoría del conectivismo, Siemens nos menciona que es una teoría de aprendizaje a través de lo digital, se comprende como una nueva tendencia en el cual la tecnología tiene un papel importante en la revolución del proceso de aprendizaje, ya que muchas teorías tradicionales fueron creadas en la época de cuando aún no existía el internet y la tecnología no estaba desollada como en lo está actualmente, tales son los casos como el Conductismo, Cognitivismo, y Constructivismo (Gutiérrez, 2012).

El conectivismo plantea que las decisiones están tomadas a partir de fundamentos que cambian continuamente de manera inmediata, ya que constantemente se adquiere nueva información. Esta teoría da una mirada a las habilidades de aprendizaje en esta nueva era digital (Yrigoyen y Morales, 2013). Para Waßmann et al. (2016), el conectivismo se basa en la estructura del aprendizaje comparando la red de internet con las neuronas del cerebro humano, en el cual se intercambia información a través de canales donde se transmiten y contribuye al proceso del conocimiento.

Para la segunda variable de competencias profesionales se consultó con Tobón (2007), que la define como procesos complejos de desempeño ideales en ciertos contextos, en el cual se combina diversos saberes para desempeñarse en ciertas actividades y solucionar problemas con el propósito de colaborar al desarrollo personal y social. Las competencias se desarrollan en el fortalecimiento de habilidades del individuo en el proceso de pensamiento crítico. En la investigación de Horevitz y Manoleas (2013), las define como capacidades que se vinculan a actividades desarrolladas por trabajadores de una organización de manera eficiente.

Perrenoud (2009), menciona que la formación profesional tiene sentido a desarrollar competencias, sin embargo, no solo se trata de adquirir conocimientos, sino también la de generar experiencia y capacidades que transformen los saberes obtenidos para diversas situaciones que se pueda desarrollar una problemática. El enfoque por competencias no se reduce al saber-hacer, sino que se debe afrontar situaciones complejas y en base a ellos analizar, pensar, regular o decidir. Es

conocer las técnicas y la teoría, sin embargo, se debe saber aplicarlos en el momento oportuno.

Por otro lado, Parra (2008), menciona que las competencias se destacan en el proceso educativo como eje, ya que a través de ellos giran los procesos formativos en todos los niveles como: básica, media, técnica y profesional. El concepto más difundido es el saber hacer en el contexto y la capacidad para accionar en condiciones de conflictos sin dejar de ser criterioso. Sin embargo, Inchaustegui (2019), aclara que las competencias han sido planteadas como enfoque y propuesta, mas no exactamente una teoría, sin embargo, el enfoque se sustenta en algo netamente práctico contrapuesto a lo teórico, por lo que implica abordar el comportamiento humano, aunque algunos teóricos lo han podido relacionar con la teoría conductista.

Es importante mencionar que la UNESCO, define a las competencias como desarrollo de capacidades significativas que facultan a los estudiantes para actuar y pensar en diferentes contextos (Como se citó en Incháustegui, 2018). García (2006), menciona que el alumno universitario busca diferentes objetivos dentro de su proceso educativo, en el cual pretende alcanzar el éxito en su formación profesional, sin embargo, más allá de calificaciones positivas, el alumno se encuentra en la búsqueda de adquirir nuevos conocimientos y competencias que le resulten significativas para lograr sus objetivos y ser aplicados de forma práctica.

El modo complejo del proceso de competencias profesionales de manera global, no solo integra componentes como habilidades y conocimientos en el desempeño profesional del ser humano, sino que requiere competencias de forma general, por lo que se puede clasificar a las competencias en dos tipos: Competencias genéricas o transversales y específicas. (González y González, 2008). Desarrollar las competencias influye en el desenvolvimiento laboral de manera positiva ya que puede lograr un mejor vinculo y compromiso (Rajabipour & Dehghani,2013).

Las competencias genéricas son aquellas que se distinguen de las competencias específicas o de especialidad, que pueden ser transversales a cualquier carrera. En las genéricas se incluyen elementos de tipos cognitivos y motivacionales por lo que se pueden clasificar en: competencias instrumentales (orientadas a procedimientos, capacidad de análisis, organización y gestión de información), competencias personales (orientadas a trabajo en equipo, control de relaciones interpersonales y el compromiso ético) y por último capacidades sistemáticas (orientadas al aprendizaje autónomo, adaptabilidad, la creatividad y el liderazgo, entre otros) (González y González, 2008).

Para el TUNING (2007), las competencias específicas son cambiantes según la disciplina, por ellos es importante asegurar metas en el aprendizaje y adquisición de capacidades de los estudiantes que obtengan un título universitario. La concepción de las competencias específicas corresponde de manera autónoma a cada disciplina académica en conjunto con grupos de interés de cada carrera profesional por lo que desarrollan bases consensuados que garanticen la calidad y puedan ser evaluadas a nivel nacional e internacional.

### **III.METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **Tipo de Investigación**

El tipo de la investigación realizada es Básica ya que tiene el objetivo de descubrir nuevos conocimientos y sirve como base para el estudio aplicado para el crecimiento de la ciencia. El estudio de tipo descriptivo y reside en la obtención de datos para la demostración de una hipótesis planteada. (Teodoro y Nieto, 2018)

Según Carrasco (2005), menciona que el estudio correlacional permite a los investigadores analizar las variables de hechos y fenómenos, y lograr establecer el nivel de correlación entre la variable de Entornos Virtuales y la variable Competencias Profesionales.

##### **Enfoque de investigación**

Se empleó el enfoque cuantitativo, en este sentido Sánchez (2018), hace referencia a fenómenos que permite medirse en base a análisis estadísticos, estas pueden ser por ejemplo edad, cantidad de hijos, aceleración, coeficiente intelectual entre otros, y tiene como fin la descripción o demostración de una hipótesis en bases los datos recolectados.

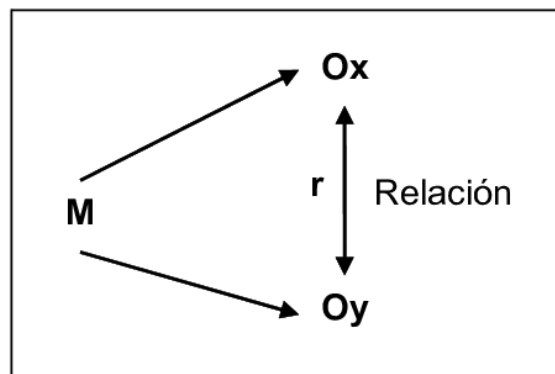
Para Babativa (2017), la investigación cuantitativa se origina en la búsqueda del conocimiento, por lo que trata de conocer los diversos fenómenos de la realidad humana en base de la medición de variables de un determinado objeto social, en este enfoque el investigador puede optar por dos caminos, descriptiva cuando se

busca relacionar variables y exploratoria cuando se carece de referencias investigativas.

### **Diseño y esquema de Investigación**

El diseño establecido en el estudio es no experimental Transeccional porque no se realizó manipulación de variables, sino al contrario se analizaron la variable en su contexto natural y el procedimiento tuvo como objetivo ubicar una o más variables a un determinado grupo o población y buscar resultados. (Hernández et al., 2014).

Esquema de diseño correlacional:



M = Muestra

Ox= Entornos virtuales

Oy = Competencias Profesionales

r = Relación de las variables

### **3.2 Variables y operacionalización**

#### ***Definición conceptual de las variables***

## **V1: Entornos Virtuales**

### **Definición conceptual**

Es un conjunto de ambientes y herramientas virtuales que permiten implementar nuevos modelos pedagógicos y que favorece la interacción entre estudiante y docente, de esta manera se convierten en agentes activos en el proceso de educación sincrónica y asincrónica. (Silva, 2010)

### **Definición operacional**

Partiendo desde la importancia de los espacios virtuales en la formación educativa, se consideró para el estudio clasificarlos en 3 dimensiones: Tecnológica (enfocado a ítems como herramientas e plataformas digitales), pedagógicas (enfocados ítems como a materiales, interacción y situaciones educativas) y organizativa (enfocado a ítems como trabajo en equipo y estrategias de implementación). (Salinas, 2005)

**Escala de medición:** Nominal

## **V2: Competencias profesionales**

### **Definición conceptual**

Son aquellas aptitudes, habilidades y conocimientos alcanzados a través del proceso de la formación del individuo, estas de forma integrada permiten el desenvolvimiento en el campo profesional y actuar frente a situaciones que pide poner en práctica lo aprendido. (Gómez, 2015)

### **Definición operacional**

Para la medición de las dimensiones de la variable a de competencias profesionales se ha manejado la técnica de encuesta conformado por un cuestionario elaborado con 25 ítems.



## **Indicadores**

Se estableció dos dimensiones clasificadas como competencias genéricas (compuesta por ítems como procesos de aprendizaje, Valores sociales, contexto tecnológico e internacional y Habilidades interpersonales) (Proyecto Tuning, 2007); y competencias específicas (compuestas por periodismo, audiovisual, marketing y organizacional)

**Escala de medición:** Nominal

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

#### **3.3.1 Población**

Según Carrasco (2005), es el conjunto de individuos o elementos determinados en un área, estas pueden ser finitas o infinitas y permite una investigación física. La población está constituida por alumnos de Ciencias de la comunicación que durante el 2022 se encontraron matriculados en una Universidad Privada de Lima.

Es importante especificar al hacer referencia a población no se centra solo al ser humano de manera exclusiva, sino que puede corresponder también a animales, objetos, organizaciones, entre otros, por lo que se puede denominar también como universo de estudio. (Arias et al., 2016)

#### **Criterios de inclusión:**

Se consideró a los estudiantes del programa de estudios de Ciencias de la comunicación de primer al décimo ciclo matriculados en el presente año de una Universidad Privada de Lima.

#### **Criterios de exclusión:**

Como criterio de separación no se consideraron estudiantes que desertaron en el 2022, así como estudiantes inhabilitados, reservas de matrículas y egresados de la carrera, debido a que no se encuentran cursando la carrera.

### **3.3.2 Muestra**

Está constituido por un subgrupo con características en común seleccionados del total de universo con la finalidad de representar al total de la población y obtener resultados más correctos (Hernández et al., 2014).

### **3.3.3 Muestreo**

La muestra considerada en el estudio es la estadística, con un muestreo aleatorio simple esto permite que cualquier persona puede tener la misma oportunidad de formar parte del grupo de estudio, por ello se utilizó la fórmula que permite delimitar la proporción de muestra para población infinita en una investigación cuantitativa ya que no conocemos el total de unidades de observación, por tanto, se seleccionó un muestreo de 135 estudiantes. (Aguilar, 2005)

### **3.3.4 Unidad de análisis**

La Unidad de análisis se conformó con un alumno de la Escuela de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

## **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **3.4.1 Técnicas**

En la investigación se ejecutó la encuesta como técnica de recolección, respecto a esto Arias (2020), menciona que es una técnica que se es utilizada constantemente que permite la recolección de datos y son aplicadas a sujetos mediante preguntas

con el objetivo de que brinden información relevante para la investigación realizada. Esta técnica es un proceso de investigación que se enfoca en pregunta predefinidas donde en su mayoría de veces se obtienen resultados numéricos (López-Roldán y Fachelli, 2015).

### **3.4.2 Instrumentos**

En este estudio se aplicó el cuestionario como instrumento. Según Ríos (2017), está constituido por un grupo de preguntas previamente definidas por el autor enfocadas a las variables de análisis con el objetivo de lograr la obtención de datos que contribuya al estudio realizado. Se define como un documento que recolecta información basadas en las variables. (Casas, et al., 2003)

Por lo manifestado, en la investigación se aplicó el cuestionario para lograr la medida de las dos variables, entornos virtuales y competencias profesionales de estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

Respecto a la primera variable Entornos Virtuales, se midió en base a escala de Likert a través de 10 ítems para la dimensión de tecnológicas, 8 ítems para la dimensión pedagógica y 7 ítems para la dimensión organizativa. Para estimar la variable 2, competencias profesionales, se empleó el cuestionario mediante escala de Likert y estuvo conformado por 12 ítems para la dimensión competencias genéricas y 13 ítems para la dimensión de competencias específicas.

### **3.4.3 Validez y confiabilidad**

Para la aplicación del instrumento de la investigación como el cuestionario con el formulario de preguntas, fue necesario la validez y confiabilidad que permitan respaldar el resultado obtenido en este estudio. Según Warner (2009), menciona que es el grado de medición de un ensayo, en este caso la validez se puede clasificar según los objetivos planteados por el que fue diseñado. Para esta

investigación se empleó la validez por contenido, por lo que si un grupo de especialistas en la materia luego de su revisión determina que la prueba mide lo que realmente se quiere medir se puede determinar que el instrumento tiene validez para su aplicación.

Respecto a confiabilidad, se dice que un estudio es confiable cuando presentan un alto grado de validez y se utiliza en el desenvolvimiento del instrumento (Villasís et al.,2018). Para esta investigación se empleó el Coeficiente de Alpha de Cronbach para evaluar la fiabilidad de las preguntas, este método se emplea comúnmente cuando se tiene respuestas politómicas y escala de valores como la escala de Likert (Corral, 2009).

### **3.5 Procedimientos**

La recopilación de información en la investigación se llevó a cabo mediante el uso de herramientas digitales como formularios de Google y se aplicó de forma virtual a 135 estudiantes de la Escuela de Ciencias de la comunicación. El formulario estuvo conformado por 25 preguntas por cada variable y se envió mediante un link de acceso, para ella la duración del cuestionario estuvo estipulado por 20 minutos como tiempo máximo para su desarrollo. Posterior a la recolección de respuestas, la base de datos fue trasladada a un software estadístico como el SPSS para su tabulación median el método del Alfa de Cronbach y su utilidad de fórmulas.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Para el estudio y procesamiento de información, se empleó el método de descriptivo e inferencial, ya que permite definir la muestra y analizar cada variable de estudio a través de tablas y porcentaje divididas por indicadores e ítems (Romero, 2013). En la estadística descriptiva los datos que obtuvieron son clasificados y se construyen tablas que permiten el análisis de esos datos a través de parámetros (Borrego, 2008).

En base la estadística inferencial, se tiende hacer descripciones, interpretaciones, conclusiones o comparaciones de una población de estudio a través de resultados conseguidos en la muestra y se apoya en el cálculo de las probabilidades (Borrego, 2008). A través del método de inferencia se puede obtener información sobre una población estimada mediante estimaciones que se trabaja en la selección de una muestra, la cual posibilita sacar conclusiones sobre la población total de la investigación (Montero, 2019). Dados los resultados, la hipótesis fue confirmada o rechazada, y en las tablas y gráficos correspondientes, en el cual se revisaron las frecuencias y del mismo modo, se estudiaron medidas porcentuales. Para validar el instrumento se ejecutó el coeficiente de Alpha de Cronbach para medir ambas variables, obteniendo un valor de 0,94 para la variable Entornos Virtuales y 0,96 para la variable 0,96 a través de una prueba piloto de 30 estudiantes.

### **3.7 Aspectos éticos**

En el trabajo investigativo se cumplió con los estándares éticos que requieren en el proceso de la ciencia y sus principios básicos, por lo que se respetó a todas las personas con autonomía y brindó protección a los más vulnerables minimizando el riesgo en menor medida, por otro lado, se estableció una selección equitativa de los participantes, así mismo se establecieron medidas de cuidado de privacidad e intimidad de los encuestados como la confidencialidad de los datos recolectados (Derclós, 2018).

Según Acevedo (2002), menciona que para la investigación científica sea relacionada con el principio de justicia, en un contexto los seres humanos deben ser beneficiados con los resultados obtenidos en el estudio, así mismo dentro proceso asegurar el respeto a la dignidad humana.

## IV. Resultados

### 4.1 Análisis Descriptivo

**Tabla 1**

*Frecuencias y porcentajes de Entornos Virtuales y Competencias Profesionales*

	Entornos Virtuales		Competencias profesionales	
	f	%	f	%
A VECES	3	2.2	2	1.5
CASI SIEMPRE	26	19.3	34	25.2
SIEMPRE	106	78.5	99	73.3
Total	135	100.0	135	100.0

*Nota.* Base de datos en SPSS

#### ***Interpretación:***

Se observó en la Tabla 1 que un 78.5% de los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima determinó que utiliza los entornos virtuales para el desarrollo de aprendizaje, mientras que un 19.3% de estudiantes manifestó que solo casi siempre y finalmente solo el 2.2% percibió que solo a veces.

Por otro lado, en la variable competencias profesionales el 73.3% de encuestados percibió que siempre desarrollan sus competencias en la formación de su aprendizaje en la universidad, mientras que el 25.2 de encuestados manifestó que casi siempre, y por último solo el 1.5% solo a veces.

**Tabla 2**

*Frecuencias y porcentaje de las dimensiones tecnológica, pedagógica y organizativa*

	TECNOLÓGICA		PEDAGÓGICA		ORGANIZATIVA	
	f	%	f	%	f	%
CASI NUNCA	0	0	1	0.7	0	0.0
A VECES	1	0.7	6	4.4	8	5.9
CASI SIEMPRE	17	12.6	38	28.1	29	21.5
SIEMPRE	117	86.7	90	66.7	98	72.6
Total	135	100.0	135	100.0	135	100.0

*Nota.* Base de datos en SPSS

***Interpretación:***

De la tabla 2 dentro de la dimensión “tecnológica” se contempló que un 86.7% de los estudiantes consideró que tienen un nivel alto en este aspecto por lo que dominan las plataformas y herramientas digitales, mientras que el 12% se halla en un nivel intermedio y solo un 0.7% tienen un nivel bajo.

Respecto a la dimensión “Pedagógica” se lee que el 66.7% de estudiantes respondieron que siempre en base a las herramientas digitales y su uso en el procedimiento de su adoctrinamiento, el 28.1% respondió que casi siempre, un 4.4% solo a veces y finalmente el 0.7% selecciono la opción de casi nunca.

Por último, respecto a la dimensión “Organizativa” se determinó que el 72.6 de los involucrados manifestó que siempre en relación a la estructura de las herramientas digitales y sus plataformas para la facilitación en el proceso educativo de los

mismos, mientras que el 21.5% respondieron casi siempre y solo el 5.9% marcaron la opción de a veces.

## **4.2 ANÁLISIS INFERENCIAL**

### **4.2.1 PRUEBA DE NORMALIDAD**

**(Ver Anexo 1 Tabla 3)**

En base a la muestra de 135 estudiantes, por lo que se ejecutó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, arrojando en la primera variable “Entornos virtuales” tiene Sig.= 0,000, mientras que para la segunda variable “Competencias Profesionales” tiene un Sig. = 0,003, la dimensión “Tecnológica tiene Sig.= 0,000, la dimensión “pedagógica” tiene Sig.= 0,000 y por último la dimensión “Organizativa” tiene Sig.= 0,000.

De esta manera, se aprueba la hipótesis alterna que sostiene que la información no está distribuida con normalidad. Por ello, se utilizará pruebas no paramétricas (Rho de Spearman).



## 4.2.2 Prueba de Hipótesis

### 4.2.2.1 Hipótesis General

**Ha.:** Existe relación significativa entre los entornos virtuales y las competencias profesionales de los alumnos de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022

**Ho.:** No existe relación significativa entre los entornos virtuales y las competencias profesionales de los alumnos de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022

#### Tabla 4

*Resultados de correlación entre variables Entornos Virtuales y Competencias Profesionales*

---

		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
Rho de Spearman	ENTORNOS VIRTUALES	Coeficiente de correlación	,661**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	135

---

*Nota.* Base de datos en SPSS

#### **Interpretación:**

Según los resultados de relación del Rho Spearman es de 0,661\*\* lo que determina que existe una correlación positiva moderada para ambas variables, por lo que el nivel de significancia bilateral  $p=0.000 < 0.05$ , de forma que, se rechaza la nula y se acepta la alterna interpretándose que hay relación entre los entornos virtuales y las

competencias profesionales en los estudiantes de Ciencias de comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

#### 4.2.2.2 Hipótesis específica 1

**Ha.:** Existe relación significativa entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Ho.:** No existe relación significativa entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Tabla 5**

*Coeficiente de correlación entre la dimensión TECNOLÓGICA y la variable COMPETENCIAS PROFESIONALES*

		COMPETEN CIAS PROFESION ALES
Rho de Spearman	TECNOLÓGICA	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N
		,604** ,000 135

*Nota.* Base de datos en SPSS

#### **Interpretación:**

Interpretando la tabla 5, se determina que el coeficiente de correlación del Rho es de 0,604\*\*, por tanto, establece que existe una correlación positiva moderada sobre la dimensión “Tecnológica” y competencias profesionales, en ese sentido el nivel de significancia bilateral  $p=0.000 < 0.05$ , lo cual se procede a determinar la relación para la dimensión tecnológica y las competencias profesionales.

#### 4.2.2.3 Hipótesis específica 2

**Ha.:** Existe relación significativa entre la dimensión pedagógica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Ho. :** No existe relación significativa entre la dimensión pedagógica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Tabla 6**

*Coefficiente de correlación entre la dimensión PEDAGÓGICA y la variable COMPETENCIAS PROFESIONALES*

---

		COMPETENCIAS PROFESIONALES	
Rho de Spearman	PEDAGÓGICA	Coefficiente de correlación	,582**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	135

---

*Nota.* Base de datos en SPSS

Interpretación:

Interpretando la tabla 6, se evidencia que el coeficiente de correlación del Rho Spearman es de 0,582\*\*, en este sentido la hay una correlación positiva moderada para la dimensión “pedagógica” y la variable de competencias profesionales, teniendo el nivel de significancia bilateral  $p=0.000 < 0.05$ , por lo tanto, existe relación entre pedagógica y las Competencias Profesionales.

#### 4.2.2.4 Hipótesis específica 3

**Ha.:** Existe relación significativa entre la dimensión organizativa y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Ho. :** No existe relación significativa entre la dimensión organizativa y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Tabla 7**

*Coeficiente de correlación entre la dimensión ORGANIZATIVA y la variable COMPETENCIAS PROFESIONALES*

---

			COMPETENCIAS PROFESIONALE S
Rho de Spearman	ORGANIZATIVA	Coeficiente de correlación	,633**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	135

---

*Nota.* Base de datos en SPSS

Interpretación:

Interpretando la tabla 7, Se indica que el coeficiente de correlación del Rho Spearman es de 0,633\*\*, por tanto, demuestra la existencia de una correlación positiva moderada par la dimensión “Organizativa” y las competencias profesionales, por lo cual el nivel de significancia b  $p=0.000 < 0.05$ , por lo tanto, hay relación entre la dimensión Organizativa y las Competencias Profesionales

## V. Discusión

La presente investigación se realizó en base un objetivo general y tres objetivos específicos cuyos resultados que se obtuvo a través del cuestionario y la estadística descriptiva e inferencial para demostrar la relación entre las dos variables de entornos virtuales y competencias profesionales en los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

En base al objetivo general se comprobó que existe correlación positiva moderada entre la variable entornos virtuales y las competencias profesionales en los estudiantes de Ciencias de comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022. De esta forma se válida la hipótesis planteada en la investigación a través del análisis inferencial y el coeficiente de correlación del Rho Spearman que dio el resultado de 0,661\*\*, con el nivel de significancia bilateral  $p=0.000<0.05$ .

El Hallazgo tiene similitud con la investigación realizada por Mendoza (2021), en donde se evidenció relación entre las variables entornos virtuales y las competencias profesionales con una correlación de Spearman de 0,646, comprobándose que existe una relación significativa positiva moderada, la cual fue realizada a los estudiantes de Maestría de Educación. De la misma forma, Vásquez (2021) pudo demostrar que educación a través de la virtualidad ayuda a desarrollar las competencias profesionales en la carrera profesional, rechazando de esta manera la hipótesis nula del estudio, en esa misma línea el estudio tuvo como muestra 136 estudiantes de turismo de una Universidad Privada, obteniendo un porcentaje de validación del 93% del total de participantes en la encuesta.

En relación al sustento teórico de la investigación, Gutiérrez (2012) hace referencia al trabajo de Siemens que menciona que el Conectivismo permite desarrollar un aprendizaje en base a lo virtual a través de la tecnología moderna que permite que los estudiantes obtengan información mediante las plataformas virtuales. Por otro lado, tenemos a Tobón (2007), que hace referencia a las

competencias como reforzamiento de ciertas habilidades vinculadas a determinadas actividades, en este caso se hace referencias a las capacidades que los estudiantes de ciencias de la comunicación han obtenido durante su formación profesional a través de espacios virtuales.

Es resaltante contrastar resultados de la investigación con la parte teórica ya que 78.5 % destacó que dentro de la casa de estudios en la carrera que estudian utilizan los entornos virtuales siempre para el desarrollo de aprendizaje, y respecto a la otra variable el 73.3% destacaron que siempre logran obtener las competencias profesionales requeridas en su profesión.

En función a la Hipótesis específica 1 planteada en la investigación, se resolvió la existencia de correlación de Spearman moderada de  $r = 0,604^{**}$  entre la dimensión tecnológica y la variable competencias profesionales en estudiantes de Ciencias de la Comunicación de una Universidad Privada den Lima, 2022 lo que indica que tiene relación significativa entre la primera dimensión y la variable. Este resultado se asocia con el estudio de De Lama (2020) que halló relación directa con el progreso de las competencias de los estudiantes de enfermería a pesar de tener una relación baja de coeficiente Rho  $0,367^{**}$ , puede deducirse a que la carrera pertenece a la facultad de salud que requiere cursos más prácticos que usen laboratorios y simuladores que brinden una experiencia similar a la realidad. Sin embargo, tuvo otros hallazgos como que los medios comunicativos como los correos, chats, WhatsApp o videoconferencias si tienen una correlación directa con la obtención de competencias educativas reconociéndolo con un alto nivel del 76,7% de un grupo de estudiantes.

Delgado y Martínez (2021), en su artículo científico determinaron que los recursos tecnológicos que se usó en tiempos del Covid-19 contribuye manera favorable en el aprendizaje de los estudiantes mediante plataformas virtuales y clases desarrolladas de forma remotas, así mismo se facilitó la comunicación entre estudiantes y docentes a través del uso de la red social de WhatsApp y los correos electrónicos. Por otro lado, en base la teoría de la dimensión tecnológica tenemos a Salinas (2011), quien menciona que esta dimensión está constituida por la

tecnología utilizada como espacios virtuales, herramientas digitales, estructuras y aplicaciones que contribuyen al acceso a la información como al soporte que se brinda en el proceso educativo virtual. Para Silva (2017) lo define como una aplicación tecnológica que tiene como objetivo facilitar la comunicación de los involucrados en el proceso educativo: es decir, los entornos virtuales son la creación de recursos con finalidad educativa.

Por otro lado, en base a la variable de competencia Perrenoud (2009), nos menciona que tiene sentido desarrollar habilidades en la formación profesional, pero no se trata solo de adquirir conocimientos, sino también de crear experiencias y habilidades que conviertan los conocimientos adquiridos en diferentes situaciones problema. De igual importancia, los entornos virtuales son espacios digitales alcanzadas gracias a la tecnología y cuya función es la de ser nexo entre educador y educando y permite la interacción en el desarrollo del aprendizaje a través de la comunicación y trabajos participativos.

En cuanto la hipótesis específica 2 se determinó que hay una correlación positiva moderada entre la dimensión pedagógica y la variable de competencias profesionales con un resultado del Rho Spearman de 0,582\*\* con un gran nivel de significancia, lo que determina la existencia de relación en ambas. Los resultados se acercan a los de Vialart y Medina (2018), que encontraron la educación actual se ve favorecida con el proceso de formación educativa a través de espacios virtuales que permiten una mayor interacción entre estudiantes y docentes, por lo que mencionan la importancia del refuerzo de capacidades en el uso de EVEA para poder cumplir con el objetivo de adquirir competencias en la carrera de enfermería. Mena Young (2018), establece que la dimensión pedagógica como un factor determinante en el logro de excelencia académica a través de entornos virtuales en su proceso educativo, es por ello que es un punto clave que los docentes que enseñan en estos espacios tengan capacitaciones sobre la práctica docente y el modelo pedagógico actual apoyándose en herramientas virtuales que faciliten el aprendizaje. En esta parte del estudio, nos basamos en las actividades pedagógicas empleadas por el docente para generar interacción, dinámica y social

entre educadores y educandos, en el momento de compartir conocimientos a través de la plataforma virtual (Salinas, 2011).

Para ello, Rincón (2008) plantea que para ayudar a la creación de conocimiento y crear un alto nivel de compromiso, es crucial tener un asesor a tu lado. A pesar que los entornos virtuales permitan y fomenten el aprendizaje autónomo es necesario el soporte de un docente especializado que interactúe constantemente para que se logre alcanzar la capacidad requerida. Por otro lado, está el estudio realizado por Iglesias (2022), que identificó que el gran porcentaje de profesores tienen competencias digitales y recursos didácticos para lograr interactuar con los alumnos, hay un menor porcentaje que aún no logra el nivel alto de los demás, por lo que también se debe trabajar en capacitar a los docentes de universidades para que puedan desarrollar capacidades adecuadas para el manejo de sus clases virtuales. Es por ello que dentro de sus recomendaciones de capacitación docentes de mínimo 2 veces anuales que permitan adquirir nuevas herramientas y recursos.

De la misma manera en la tercera Hipótesis específica 3 Ha sido difícil encontrar estudios que midan la relación entre la dimensión organizativa y la variable competencias profesionales, sin embargo se halló que hay correlación positiva entre la dimensión y la variable con un coeficiente de Rho de Spearman 0.633\*\*, estos resultados se asemejan al estudio realizado por Sánchez (2021), quien concluye que los espacios y herramientas digitales incluye en la adquisición de capacidades de investigación por parte de los estudiantes de seminario de tesis de UNPRG. Por otro lado, en el trabajo investigativo de Mancha et al. (2022) evidencian que la relación entre competencias digitales de docentes y la satisfacción de los estudiantes de la UNA de Puno, a través de las ambientes virtuales y herramientas utilizadas en la formación de su aprendizaje en la pandemia por lo que la correlación es significativa.

En cuanto al soporte teórico Cedeño (2019) menciona que fundamental en el proceso educativo los estudiantes tener un ambiente virtual con herramientas digitales que contribuya a lograr competencias de manera positiva. Estos posibilitan



una mejor comunicación sincrónica y asincrónica, así como las plataformas online establecidas por las universidades que contribuya a la formación de estudiantes, tales como Blackboard o Zoom. De igual importancia es importante que tanto el programa de estudios y la Universidad donde se desarrolla el proceso educacional de los estudiantes tenga claro la parte organizativa y la distribución de las plataformas, los recursos y herramientas, en donde el alumno pueda encontrar todo el material trabajado, de esta manera pueda tener una mejor experiencia en el proceso educativo y se le sea más fácil. Para esto existe plataformas como intranet para que el estudiante tenga un acceso a toda la información de la casa de estudios como la de los cursos, notas, canales de comunicación entre otros.

Para concluir la discusión, vale la pena destacar una vez más la importancia de esta investigación, ya que, con la propuesta validada por expertos, está lista para ser utilizada en el futuro. Además, sirvió para responder a la pregunta generada y, sobre todo, se cumplieron los objetivos propuestos. Los resultados de este estudio son relevantes para la situación actual de la educación superior en nuestro país que atraviesa una reestructuración debido a emergencia sanitaria del Covid-19 que ha provocado cambios en el sistema de educación. Y por la creciente conciencia de la necesidad de formar profesionales que puedan actuar de forma autónoma en todas las situaciones y aprender constantemente, utilizando una variedad de medios.

## VI. Conclusiones

**Primera:** A través de los resultados encontrados y el objetivo principal de la investigación se ha determinado que se encuentra relación significativa para las variables Entornos Virtuales y Competencias Profesionales en estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022. En base a esto se evidencia que existe correlación positiva moderada de 0,661\*\*, por lo que es importante la presencia de entornos virtuales en el proceso de aprendizaje para desarrollar las competencias en los estudiantes.

**Segunda:** Se halló que la dimensión Tecnológica está relacionada de manera significativa con un Rho Spearman es de 0,604\*\* y un p valor  $<0,000$ , determinando de esta manera que existe una correlación positiva moderada con la variable competencias profesionales en estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Tercera:** Se contrastó la dimensión pedagógica y la variable competencias profesionales para la cual se encontró una correlación de Rho Spearman 0,582\*\* comprobándose la hipótesis alterna específica 2 y un p valor  $<0,000$  que evidencia una relación significativa positiva moderada en estudiantes de Ciencias de Comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022.

**Cuarta:** Por último, se estableció la existencia de relación significante entre la dimensión organizativa y la variable competencias profesionales en los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 202, con un

resultado de correlación de Rho Spearman 0,633\*\* y un p valor <0,000 validándose la hipótesis alterna.

## **VII. Recomendaciones**

1. Se hace la recomendación al equipo directivo de la Universidad Privada que desarrollen capacitaciones sobre los espacios virtuales y su importancia en el proceso educativo de los estudiantes ya que son capacidades más requeridas en el mercado laboral, ya que tener conocimientos en herramientas tecnológicas le permitirá al estudiante un buen desempeño al momento de egresar y desenvolverse en sus centros de labores; sin embargo no se debe a ser ajeno a las capacitaciones prácticas presenciales en ciertas especialidades del programa de estudio de ciencias de la comunicación como la de producción audiovisual.
2. Se hace la recomendación al programa de estudios profesional de Ciencias de la Comunicación seguir reforzando el aspecto pedagógico en base a los ambientes virtuales y herramientas digitales para el fortalecimiento de capacidades genéricas y específicos de los estudiantes.
3. Por la situación actual de la pandemia se vio obligado a llevarse las clases de manera online, sin embargo, ahora que vuelvan a las clases presenciales se recomienda no dejar de lado las herramientas digitales para el proceso educativo de los estudiantes, así como de medios de comunicación.
4. Se debe reforzar las capacidades de especialidad que requieren parte práctica con el propósito que los estudiantes logren adquirir las competencias en su totalidad y poder complementar la teoría con el uso de equipos audiovisuales y tecnológicos.

## REFERENCIAS

- Acevedo, I. (2018). Ethical issues in scientific research. *Ciencia y enfermería*, 8(1), 15-18. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-95532002000100003](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532002000100003)
- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1-2), 333-338. <https://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- Aliaga, D., Taledo, R. (2021). Competencias genéricas y específicas del Proyecto Tuning en el egresado de Administración de Empresas y su influencia en el nivel de empleabilidad. Editorial Grupo Compás.
- Anguita, J., Labrador, J., Campos, J., Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>
- Arias, J., Villasís, M. & Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Babativa, C. (2017). Investigación cuantitativa. *Fundación Universitaria del Área Andina*. <https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>

- Bernabé, B., Hernández, C., Mogollón, Y., Morocho, M., Toro, M., & Lavandera, S. (2021). Guía 3: desarrollo de competencias en procesos de enseñanza-aprendizaje. Implementación de la educación remota en las universidades. [shorturl.at/EKL35](http://shorturl.at/EKL35)
- Borrego, S. (2008). Estadística descriptiva e inferencial. *Innovación y experiencias educativas*, 13, 1-12. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_13/SILVIA\\_BORREGO\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/SILVIA_BORREGO_2.pdf)
- Buitrago, A. & Carmona, M. (2008). La teoría de competencias y su influencia en la gestión del talento humano en las organizaciones contemporáneas desde el 2000 al 2008 (revisión bibliográfica). [http://bibliotecadigital.iue.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12717/195/1/iue\\_rep\\_pre\\_psi\\_buitrago\\_2008\\_teor%C3%ADa\\_competencias.pdf](http://bibliotecadigital.iue.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12717/195/1/iue_rep_pre_psi_buitrago_2008_teor%C3%ADa_competencias.pdf)
- Cabero, J. y Llorente, M. (2013). The experts judgment application as a technic evaluate information and communication technology (ICT). *Eduweb*, 7(2), 11-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4857163>
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación científica*. Edit. San Marcos 1ra Edic. Lima Perú. [https://www.academia.edu/26909781/Metodologia\\_de\\_La\\_Investigacion\\_Cientifica\\_Carrasco\\_Diaz\\_1\\_](https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_)
- Castrillón, E. (2005). Formación por competencias: una decisión para tomar dentro de posturas encontradas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (16). <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220418015.pdf>
- Charria O., Sarsosa P, Uribe, A., López, C., & Arenas, F. (2011). Definición Y Clasificación Teórica De Las Competencias Académicas, Profesionales Y Laborales. Las Competencias Del Psicólogo En Colombia. *Psicología desde el Caribe*, (28). <https://www.redalyc.org/pdf/213/21320758007.pdf>

- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *REVISTA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*. 19(33), 229 – 247. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Cortez, M. (2021). *Competencia en el manejo de entornos virtuales y desempeño docente en un Instituto Superior Pedagógico de Ica, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58056/Cortez\\_EMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58056/Cortez_EMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramírez, L. y Fernando, J. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje: usabilidad y alcance en la formación de competencias profesionales del área educativa. *Revista digital FILHA*. 15(22), 1-26. <http://www.filha.com.mx/publicaciones/edicion/2019-12/entornos-virtuales-de-aprendizaje-usabilidad-y-alcance-en-la-formacion-de-competencias-profesionales-del-area-educativa-por-leticia-nayeli-ramirez-ramirez-y-javier-fernandez-de-castro>
- De Lama, J. (2021). *Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus”–Chulucanas, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65449/Delama\\_TJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65449/Delama_TJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Delclós, J. (2018). Ética en la investigación científica. *Quaderns de la Fundació Dr. Antoni Esteve*, 14-19. <https://www.esteve.org/wp-content/uploads/2018/03/C43-02-1.pdf>
- Delgado, U. & Martínez, F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje adoptados en la universidad ante el COVID-19. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en la investigación educativa*, 12(22).

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-21712021000100005](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-21712021000100005)

Díaz, Á. (2006). El enfoque de competencias en la educación: ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?. *Perfiles educativos*, 28(111), 7-36. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13211102.pdf>

Ferrández, R, Marqués, M., Sánchez, L. & Ruiz, P. (2021). University in times of pandemic. University students' experience in Spain. *Utopia y Praxis Latinoamericana*, 26(96), 1-23. <https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1626498>

García, M. (2006). Las competencias de los alumnos universitarios. RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua *Revista de Escuelas Normales*, (57), 253-270. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411311013.pdf>

Gilmore, S. (2017). Themed article: Emotion online: Experiences of teaching in a virtual learning environment. *SAGE Journals*. [https://www.academia.edu/3426988/Emotion\\_online](https://www.academia.edu/3426988/Emotion_online)

González, V. & González, R. (2008). Competencias genéricas y formación profesional: un análisis desde la docencia universitaria. *Revista iberoamericana de educación*, 47(1), 185-209. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a09.pdf>

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista educación y tecnología*, (1), 111-122. <https://revistaschilenas.uchile.cl/handle/2250/90>

Hernández, C., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Horevitz, M., & Manoleas, P. (2013). Beroepsbekwaamheden in opleidingsbehoeften van professionele maatschappelijk werkers in geïntegreerde gedragsgezondheidszorg in de eerstelijnszorg. *Social Work in Health Care*, 52(8), 752–787. <https://doi.org/10.1080/00981389.2013.791362>
- Iglesias, M. (2022). *Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el programa de estudios de ciencias de la comunicación, Universidad Señor de Sipán*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79040/Iglesias\\_SMT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79040/Iglesias_SMT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lechleiter, M., & Vidarte, R. (2020). The Peruvian education system: seeking quality and equity during COVID-19 times. *UNESCO World Education Blog*. <https://es.unesco.org/news/sistema-educativo-peruano-buscando-calidad-yequidad-durante-tiempos-covid-19>
- Lopes, A., & Vieira, M. (2018). Meaningful learning and effectiveness in virtual learning spaces. *European Journal of Education*, 1(3), 96-103. <https://revistia.org/index.php/ejed/article/view/3986>
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación*. Universitat Autònoma de Barcelona. [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsoccua\\_a2016\\_cap1-2.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsoccua_a2016_cap1-2.pdf)
- López J. y Beraún J. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias en tiempos de pandemia. *Desafíos*, 12(2), 103-5. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.340>
- Mancha, E., Casa, M., Yana, M., Mamani, D., & Mamani, P. (2022). Competencias digitales y satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes universitarios



en tiempos de Covid-19. *Comuni@cción*, 13(2), 106-116.  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682022000200106&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682022000200106&script=sci_arttext)

Martín, B., & Sarmiento, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario. *Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha*. (Vol. 14). <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/22118>

Mena-Young, M. (2018). Retos docentes en ambientes virtuales: del modelo a distancia al entorno virtual en un posgrado en Comunicación. *Communication Papers*, 7(14), 107-107.  
[https://www.researchgate.net/publication/332305728\\_Retos\\_docentes\\_en\\_ambientes\\_virtuales\\_del\\_modelo\\_a\\_distancia\\_al\\_entorno\\_virtual\\_en\\_un\\_posgrado\\_en\\_Comunicacion](https://www.researchgate.net/publication/332305728_Retos_docentes_en_ambientes_virtuales_del_modelo_a_distancia_al_entorno_virtual_en_un_posgrado_en_Comunicacion)

Mendoza, R. (2021). *Entornos virtuales y desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la maestría en educación de una Universidad privada de Lima, año 2021*. [tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68335>

Miguel, J. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: una visión desde dentro del proceso formativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(ESPECIAL), 13–40.  
<https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.especial.95>.

Montero, A. (2019). *Inferencia, estimación y contraste de hipótesis*. Universidad de Granada.  
<https://www.ugr.es/~eues/webgrupo/Docencia/MonteroAlonso/estadistica/tema4.pdf>

Mueller, D. y Strohmeier, S. (2010). Design characteristics of virtual learning environments: An expert study. *International Journal of training and Development*, 14(3), 209-222.

[https://www.researchgate.net/publication/227759763\\_Design\\_characteristics\\_of\\_virtual\\_learning\\_environments\\_An\\_expert\\_study](https://www.researchgate.net/publication/227759763_Design_characteristics_of_virtual_learning_environments_An_expert_study)

Ortega, O., Quispe, A., Consuelo, B., & Tello, Y. (2021). La educación virtual en época de pandemia: Los más desfavorecidos en el Perú. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(21), 109-122. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/329>

Palomino-Crispín, A., Orihuela-Ponciano, A., Paredes-Pérez, M., Rojas-Guere, O., & Aliaga-Balvin, H. (2021). Inserción laboral y empleabilidad de egresados universitarios de la Macro Región Centro del Perú. *Gaceta Científica*, 7(4), 159-164. <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/gacien/article/view/1270>

Pérez, H., Fernández, S. & Braojos, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (34), 163-171. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15812481019.pdf>

Perrenoud, P. (2009). Enfoque por competencias ¿Una respuesta al fracaso escolar? *Pedagogía social. Revista interuniversitaria*, (16), 45-64. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135012677004.pdf>

PROYECTO TUNING AMÉRICA LATINA (2007): «Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina», en el Informe final Proyecto Tuning-América Latina. 2004-2007. *Publicaciones Universidad de Deusto*. [http://tuningacademy.org/wp-content/uploads/2014/02/TuningLAIII\\_Final-Report\\_SP.pdf](http://tuningacademy.org/wp-content/uploads/2014/02/TuningLAIII_Final-Report_SP.pdf)

Pugh, G. & Lozano-Rodríguez, A. (2019). El desarrollo de competencias genéricas en la educación técnica de nivel superior: un estudio de caso. *Calidad en la educación*, (50), 143-170. <https://www.calidadenlaeducacion.cl/index.php/rce/article/view/725>

- Quintero, J. (1 de junio del 2021). COVID-19: Su impacto en la educación superior y en los ODS. UNESCO. <https://www.iesalc.unesco.org/2021/06/01/covid-19-su-impacto-en-la-educacion-superior-y-en-los-ods/>
- Rajabipour, A. & Dehghani, M. (2013). The relationship between Islamic work ethic and organizational commitment, and job satisfaction. *Journal of - bioethics* 2: 49–92. <https://www.scielo.br/j/rmj/a/NhxPJbw4VKHjfRpKCnS3qNm/?format=pdf&lang=en>
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194215513009>
- Ríos, R. (2017). Metodología para la investigación y redacción. Málaga-España. *Servicios Académicos Intercontinentales SL Primera Edición Digital*. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/1662.pdf>
- Rojas, R. & Ruiz, A. (2018). *Brechas entre las competencias profesionales de los practicantes y egresados de universidades y las que demandan las empresas financieras en Lima-Perú*. [tesis de Titulación, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Digital. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/624528>
- Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (32). <https://www.um.es/ead/red/32/salinas.pdf>
- Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 12, 1-12. [https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-educacion-eva-en-la-escuela\\_web-depto.pdf](https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-educacion-eva-en-la-escuela_web-depto.pdf)

- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162019000100008](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008)
- Sánchez, J., & Barrantes, J. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias en tiempos de pandemia. *Desafíos: Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 12(2), 103-105. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.340>
- Santamaría, J. & Calvo, S. (2012). Docencia universitaria con apoyo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). *Digital Education Review*, (21), 33-46. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3941884.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: a learning theory for the digital age*. [https://jotamac.typepad.com/jotamacs\\_we-blog/files/Connectivism.pdf](https://jotamac.typepad.com/jotamacs_we-blog/files/Connectivism.pdf)
- Silva, J. (2010). The role of the tutor in virtual learning environments. *Innovación Educativa*, 10(52), 67-77. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179420763007>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (53). <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Silva, J. & Romero, M. (2014). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: Un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje *Didasc@lía: Didáctica y Educación*, 5(1), 1-22. <http://revistas.ojs.es/index.php/didascalia/article/view/1168/933>.

- SINCEACE. (2016). Certificación De Competencias Profesionales Trayectoria, logros y desafíos de la experiencia peruana 2008-2015. *Biblioteca Nacional del Perú*.  
<https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/handle/20.500.12982/4596>
- Sulisworo, D. & Toifur, M. (2016). The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia. *Int. J. Mob. Learn. Organisation, 10(3)*, 159-170.  
[https://www.researchgate.net/publication/305073477\\_The\\_role\\_of\\_mobile\\_learning\\_on\\_the\\_learning\\_environment\\_shifting\\_at\\_high\\_school\\_in\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/305073477_The_role_of_mobile_learning_on_the_learning_environment_shifting_at_high_school_in_Indonesia)
- Teodoro, N. & Nieto, E. (2018). Tipos de investigación. <http://repositorio.unisdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>.
- Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción pedagógica, 16(1)*, 14-28.  
[https://www.academia.edu/37622702/El\\_enfoque\\_complejo\\_de\\_las\\_competencias\\_y\\_el\\_dise%C3%B1o\\_curricular\\_por\\_ciclos\\_proped%C3%A9uticos](https://www.academia.edu/37622702/El_enfoque_complejo_de_las_competencias_y_el_dise%C3%B1o_curricular_por_ciclos_proped%C3%A9uticos)
- Vásquez, J. (2021). *La educación virtual y las competencias del Profesional de Turismo, Hotelería y Gastronomía en la Universidad Ricardo Palma*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Digital.  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/8213>
- Vialart, M.& Medina, I. (2018). Empleo de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje por los docentes en los cursos por encuentro de la carrera de Enfermería. *Educación Médica Superior, 32(3)*, 51-60.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412018000300004](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412018000300004)
- Vidal, M. (2008). Teaching-learning virtual settings. *scielo*, 2-6 Ferreira, A. (2009). Towards an evaluation model of virtual teaching and learning environments.

The importance of usability. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación* , 10-21. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54723291004.pdf>

Villasís M., Márquez, H., Zurita, J., Miranda, G., & Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*, 65(4), 414-421. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-91902018000400414](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-91902018000400414)

Villaverde, H. y Correa, Á. (2015). Competencias profesionales demandadas en el mercado laboral peruano. *Interfases*, (8), 125-141. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Interfases/article/view/579>

Warner, J. (2009). *Estilos de Aprendizaje: Perfil de competencias. Guía del entrenador y cuaderno de auto-diagnóstico*. Editorial Universitaria Ramón Areces.

Waßmann, I., Nicolay, R., & Martens, A. (2016). Connectivist communication networks. *Proceedings of the 13th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in the Digital*, 279-282. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED571375.pdf>

Zapata, J. (2022). *Percepción acerca de los entornos virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios de una universidad de Lima Metropolitana*. [tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Digital. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f2ae4a21-fa17-4448-b628-85a0e630c394/content>

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Tabla 3 de Normalidad

Ho: los datos provienen de una distribución normal.

H1: los datos no provienen de una distribución normal.

Consideramos la siguiente regla de decisión:

Sig < 0,05, se acepta la H1 y se rechaza la H0.

Sig >= 0,05, se rechaza la H1 y se acepta la H

**Tabla 3**

*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra (Ver Anexo 1 Tabla 3)*

		COMPETENCIAS				
		ENTORNOS	PROFESIO	TECNOLÓG	PEDAGÓGI	ORGANIZAT
		VIRTUALES	NALES	ICA	CA	IVA
N		135	135	135	135	135
Parámetros	Media	110,0741	108,8444	45,1407	34,1037	30,8296
normales <sup>a,b</sup>	Desv.	12,14319	12,44742	4,27272	5,15907	4,14754
	Desviación					
Máximas diferencias	Absoluto	,126	,097	,128	,142	,157
extremas	Positivo	,110	,097	,128	,127	,157
	Negativo	-,126	-,096	-,113	-,142	-,153
Estadístico de prueba		,126	,097	,128	,142	,157
Sig. asintótica(bilateral)		,000 <sup>c</sup>	,003 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

*Nota.* Base de datos en SPSS



## Anexo 1. Matriz de consistencia

Título:							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: ENTORNOS VIRTUALES				
¿Qué relación existe entre los entornos virtuales y las competencias profesionales de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?	Determinar la relación entre los Entornos Virtuales y las Competencias Profesionales de los alumnos de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022	Existe relación significativa entre los entornos virtuales y las competencias profesionales de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	
			Tecnológica	Herramientas digitales Plataformas digitales	1 - 10	ESCALA: Ordinal 1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	
			Pedagógica	Situaciones educativas Interacción Materiales	11 - 18		
			Organizativa	Trabajo en equipo Estrategias de implementación	19-25		
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2/Dependiente: COMPETENCIAS PROFESIONALES				
¿Qué relación existe entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?	Determinar la relación entre la dimensión tecnológica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022	Existe relación significativa entre la dimensión tecnológica y la Competencia Profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	
			Competencias genéricas	Procesos de aprendizaje	1 - 12	ESCALA: Ordinal 1) Nunca (2) Casi	
¿Qué relación existe entre la dimensión pedagógica y la Competencia Profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de	Determinar la relación entre la dimensión pedagógica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una	) Existe relación significativa entre la dimensión pedagógica y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de					

una Universidad Privada de Lima, 2022?	Universidad Privada de Lima, 2022	una Universidad Privada de Lima, 2022		Valores sociales Contexto tecnológico e internacional Habilidades interpersonales		nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	
¿Qué relación existe entre la dimensión organizativa y la Competencia Profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022?	Determinar la relación entre la dimensión organizativa y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022	Existe relación significativa entre la dimensión organizativa y la competencia profesional de los estudiantes de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022					
			Competencias específicas	Periodismo Audiovisual Marketing Organizacional	13-25		
<b>Diseño de investigación:</b>		<b>Población y Muestra:</b>	<b>Técnicas e instrumentos:</b>		<b>Método de análisis de datos:</b>		
Enfoque: Cuantitativo Tipo: BÁSICA Método: Correlacional Diseño: No experimental, transversal, correlacional		Población: Estudiantes de Ciencias de comunicación de una Universidad Privada de Lima Muestra: 135 Estudiantes	Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario		Descriptiva: Presentación en tablas de frecuencias, porcentajes y figuras de las variables y sus dimensiones Inferencial: La contrastación de hipótesis se llevó a cabo con el coeficiente de correlación de Spearman.		

**Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables**

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
<p><b>Variable 1</b> ENTORNOS VIRTUALES</p>	<p>Es un conjunto de ambientes y herramientas virtuales que permiten implementar nuevos modelos pedagógicos y que facilita la interacción sincrónica y asincrónica entre estudiante y docente, de esta manera se convierten en agentes activos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Silva, 2010)</p>	<p>Partiendo desde la importancia de los entornos virtuales para el proceso de formación de los estudiantes, se consideró para el estudio clasificarlos en 3 dimensiones: Tecnológica (enfocado a ítems como herramientas e plataformas digitales), pedagógicas (enfocados ítems como a materiales, interacción y situaciones educativas) y organizativa (enfocado a ítems como trabajo en equipo y estrategias de implementación). (Salinas, 2005)</p>	Tecnológica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Herramientas digitales</li> <li>2. Plataformas digitales</li> </ol>	<p>ESCALA: Ordinal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nunca</li> <li>(2) Casi nunca</li> <li>(3) A veces</li> <li>(4) Casi siempre</li> <li>(5) Siempre</li> </ol>
			Pedagógica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Situaciones educativas</li> <li>2. Interacción</li> </ol>	
			Organizativa	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Materiales</li> <li>1. Trabajo en equipo</li> <li>2. Estrategias de implementación</li> </ol>	
<p><b>Variable 2</b> COMPETENCIAS PROFESIONALES</p>	<p>Son aquellas aptitudes, habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de la formación del individuo, esta forma integrada permiten el desenvolvimiento en el campo profesional y actuar frente a situaciones que pide poner en práctica lo aprendido. (Gómez, 2015)</p>	<p>Para medir las dimensiones de las variables de competencias profesionales se ha utilizado la técnica de la encuesta conformado por un cuestionario con 25 ítems, se consideró para el estudio clasificarlo en 2 dimensiones: genéricas (</p>	Genéricas	<p>Procesos de aprendizaje</p> <p>Valores sociales</p> <p>Contexto tecnológico e internacional</p> <p>Habilidades interpersonales</p>	<p>ESCALA: Ordinal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nunca</li> <li>(2) Casi nunca</li> <li>(3) A veces</li> <li>(4) Casi siempre</li> <li>(5) Siempre</li> </ol>

		divididas en ítems como procesos de aprendizaje, valores sociales, contexto tecnológico e internacional, habilidades interpersonales) y específicas (divididas en ítems como periodismo, audiovisual, marketing y organizacional).	Específicas	Periodismo Audiovisual Marketing Organizacional	
--	--	--	-------------	--	--

### Anexo 3. Instrumento/s de recolección de datos

#### CUESTIONARIO SOBRE ENTORNOS VIRTUALES

Estimado estudiante, la presente forma parte de una investigación con la finalidad de recolectar información relevante sobre los Entornos Virtuales utilizadas en su proceso educativo, del mismo modo precisar que la encuesta es íntegramente anónima y los resultados son de carácter confidencial.

**Instrucciones:** Lee cada uno de los ítems y marca con un aspa (x) una de las opciones de la escala

(S) : siempre; (CS): Casi siempre; (AV): a veces; (CN) : casi nunca; (N) :nunca

Nº	VARIABLE: ENTORNOS VIRTUALES	Categorías				
		S	CS	AV	CN	N
<b>DIMENSIÓN: TECNOLÓGICA</b>						
1	Identifica las principales plataformas virtuales utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje					
2	Reconoce los beneficios que brinda las herramientas digitales en el proceso de educativo					
3	Usa con facilidad la plataforma educativa Blackboard para el desarrollo de su proceso educativo					
4	Accede de forma fácil a sus clases virtuales a través de la plataforma Zoom					
5	La plataforma Blackboard permite acceder a sus cursos de forma rápida y sencilla					
6	Las grabaciones de las clases virtuales en la nube contribuyen a su aprendizaje de manera significativa					
7	Utiliza otras plataformas digitales para la interacción con sus docentes y compañeros como WhatsApp y correo electrónico					
8	Interactúa con los miembros de su equipo de trabajo a través del uso de plataforma digitales					
9	Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el acceso a información de materiales educativos como diapositivas, libros, lecturas, entre otros					
10	Los entornos virtuales permiten el uso de tutoriales, simuladores, entre otros					
<b>DIMENSIÓN: PEDAGÓGICA</b>						
11	Considera que el entorno virtual facilita su aprendizaje en su carrera profesional					
12	Las herramientas digitales contribuyen a que las clases virtuales sean más didácticas					
13	Las plataformas digitales permiten desarrollar con facilidad actividades de estudio y trabajos de clase					

14	Las plataformas digitales les permite desarrollar trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva					
15	Las plataformas digitales facilitan el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales					
16	Los entornos virtuales facilitan la interacción entre docente y estudiante					
17	Los entornos virtuales brindan diversos medios para la comunicación con el docente					
18	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes permiten el aprendizaje significativo					
<b>DIMENSIÓN: ORGANIZATIVA</b>		<b>S</b>	<b>CS</b>	<b>AV</b>	<b>CN</b>	<b>N</b>
19	Los entornos virtuales permiten el desarrollo de trabajo colaborativo					
20	La plataforma Blackboard permite administrar de manera eficiente las asignaturas, recursos y actividades de aprendizaje					
21	La plataforma Blackboard permite tener de forma anticipada las sesiones de aprendizaje					
22	La plataforma Blackboard permite conocer el proceso educativo del estudiante					
23	Las herramientas digitales facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo					
24	Los entornos virtuales facilitan el acceso a seminarios y talleres online					
25	Los entornos virtuales permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas					

## CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS PROFESIONALES

Estimado estudiante, la presente investigación tiene la finalidad de recolectar información relevante sobre los Competencias Profesionales de estudiantes de la escuela de Ciencias de la comunicación de una Universidad Privada de Lima, del mismo modo precisar que la encuesta es íntegramente anónima y los resultados son de carácter confidencial.

**Instrucciones:** Lee cada uno de los ítems y marca con un aspa (x) una de las opciones de la escala

(S) : siempre; (CS): Casi siempre; (AV): a veces; (CN) : casi nunca; (N) :nunca

Nº	VARIABLE: COMPETENCIAS PROFESIONALES	Categorías				
		S	CS	AV	CN	N
<b>DIMENSIÓN: COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>						
1	Busca información de diversas fuentes para sus trabajos de investigación					
2	Se comunica de manera eficaz de forma oral y escrita					
3	Ejecuta procesos mentales complejos para adquirir nuevos conocimientos					
4	Utiliza técnicas de estudio para la comprensión de textos					
5	Se compromete como agente de cambio con la sociedad					
6	Innova ideas de forma creativa					
7	Detecta oportunidades y desarrolla ideas para emprender					
8	Se adapta a trabajar responsablemente en equipo					
9	Toma decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas					
10	Saca lo mejor de otras personas y comprende sus situaciones					
11	Realiza trabajos interdisciplinarios					
12	Tiene la capacidad para relacionarse con los demás					
<b>DIMENSIÓN: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>						
		S	CS	AV	CN	N
13	Es usted reflexivo, crítico e investigativo					
14	Redacta y plasmar sus ideas con facilidad					
15	Conoce su contexto y realidad social					
16	Analiza y gestiona la información que recibe					

<b>17</b>	Conoce y utiliza las herramientas de audio y vídeo					
<b>18</b>	Conoce el lenguaje audiovisual como planos, ángulos y composición					
<b>19</b>	Trabaja con múltiples formatos y nuevas tecnologías audiovisuales					
<b>20</b>	Reconoce las estrategias publicitarias utilizadas por las marcas					
<b>21</b>	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor					
<b>22</b>	Maneja las plataformas digitales como Facebook, Instagram y Youtube					
<b>23</b>	Tiene capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones					
<b>24</b>	Empatiza y reconoce las problemáticas de sus compañeros					
<b>25</b>	Gestiona y dirige grupos de personas para el trabajo en equipo					



## Anexo 4. VALIDEZ DE CONTENIDO

### Juicio de experto 1

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE “ENTORNOS VIRTUALES”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: TECNOLÓGICA</b>							
1	Identifica las principales plataformas virtuales utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje	x		x		x		
2	Reconoce los beneficios que brinda las herramientas digitales en el proceso de educativo	x		x		x		
3	Usa con facilidad la plataforma educativa Blackboard para el desarrollo de su proceso educativo	x		x		x		
4	Accede de forma fácil a sus clases virtuales a través de la plataforma Zoom	x		x		x		
5	La plataforma Blackboard permite acceder a sus cursos de forma rápida y sencilla	x		x		x		
6	Las grabaciones de las clases virtuales en la nube contribuyen a su aprendizaje de manera significativa	x		x		x		
7	Utiliza otras plataformas digitales para la interacción con sus docentes y compañeros como WhatsApp y correo electrónico	x		x		x		
8	Interactúa con los miembros de su equipo de trabajo a través del uso de plataforma digitales	x		x		x		
9	Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el acceso a información de materiales educativos como diapositivas, libros, lecturas, entre otros	x		x		x		
10	Los entornos virtuales permiten el uso de tutoriales, simuladores, entre otros	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: PEDAGÓGICA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Considera que el entorno virtual facilita su aprendizaje en su carrera profesional	x		x		x		
12	Las herramientas digitales contribuyen a que las clases virtuales sean más didácticas	x		x		x		
13	Las plataformas digitales permiten desarrollar con facilidad actividades de estudio y trabajos de clase	x		x		x		
14	Las plataformas digitales les permite desarrollar trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	x		x		x		
15	Las plataformas digitales facilitan el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	x		x		x		
16	Los entornos virtuales facilitan la interacción entre docente y estudiante	x		x		x		
17	Los entornos virtuales brindan diversos medios para la comunicación con el docente	x		x		x		

18	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes permiten el aprendizaje significativo DIMENSIÓN 3: ORGANIZATIVA	x		x		x	
		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
19	Los entornos virtuales permiten el desarrollo de trabajo colaborativo	x		x		x	
20	La plataforma Blackboard permite administrar de manera eficiente las asignaturas, recursos y actividades de aprendizaje	x		x		x	
21	La plataforma Blackboard permite tener de forma anticipada las sesiones de aprendizaje	x		x		x	
22	La plataforma Blackboard permite conocer el proceso educativo del estudiante	x		x		x	
23	Las herramientas digitales facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	x		x		x	
24	Los entornos virtuales facilitan el acceso a seminarios y talleres online	x		x		x	
25	Los entornos virtuales permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Mónica Regalado Chamorro      DNI: 41446703**  
**Especialidad del validador: Administración y educación**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....05.....de.....Octubre.....del 2022.....



-----

**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE “COMPETENCIAS PROFESIONALES”**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>							
1	Busca información de diversas fuentes para sus trabajos de investigación	x		x		x		
2	Se comunica de manera eficaz de forma oral y escrita	x		x		x		
3	Ejecuta procesos mentales complejos para adquirir nuevos conocimientos	x		x		x		
4	Utiliza técnicas de estudio para la comprensión de textos	x		x		x		
5	Se compromete como agente de cambio con la sociedad	x		x		x		
6	Innova ideas de forma creativa	x		x		x		
7	Detecta oportunidades y desarrolla ideas para emprender	x		x		x		
8	Se adapta a trabajar responsablemente en equipo	x		x		x		
9	Toma decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	x		x		x		
10	Saca lo mejor de otras personas y comprende sus situaciones	x		x		x		
11	Realiza trabajos interdisciplinarios	x		x		x		
12	Tiene la capacidad para relacionarse con los demás	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Es usted reflexivo, crítico e investigativo	x		x		x		
14	Redacta y plasmar sus ideas con facilidad	x		x		x		
15	Conoce su contexto y realidad social	x		x		x		
16	Analiza y gestiona la información que recibe	x		x		x		
17	Conoce y utiliza las herramientas de audio y vídeo	x		x		x		
18	Conoce el lenguaje audiovisual como planos, ángulos y composición	x		x		x		
19	Trabaja con múltiples formatos y nuevas tecnologías audiovisuales	x		x		x		
20	Reconoce las estrategias publicitarias utilizadas por las marcas	x		x		x		
21	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	x		x		x		
22	Maneja las plataformas digitales como Facebook, Instagram y Youtube	x		x		x		
23	Tiene capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	x		x		x		
24	Empatiza y reconoce las problemáticas de sus compañeros	x		x		x		
25	Gestiona y dirige grupos de personas para el trabajo en equipo	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Mónica Regalado Chamorro**  
**Especialidad del validador: Administración y educación**

**DNI: 41446703**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....05.....de.....Octubre.....del 2022.....



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## Juicio de Experto 2

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: TECNOLÓGICA</b>							
1	Identifica las principales plataformas virtuales utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje	x		x		x		
2	Reconoce los beneficios que brinda las herramientas digitales en el proceso de educativo	x		x		x		
3	Usa con facilidad la plataforma educativa Blackboard para el desarrollo de su proceso educativo	x		x		x		
4	Accede de forma fácil a sus clases virtuales a través de la plataforma Zoom	x		x		x		
5	La plataforma Blackboard permite acceder a sus cursos de forma rápida y sencilla	x		x		x		
6	Las grabaciones de las clases virtuales en la nube contribuyen a su aprendizaje de manera significativa	x		x		x		
7	Utiliza otras plataformas digitales para la interacción con sus docentes y compañeros como WhatsApp y correo electrónico	x		x		x		
8	Interactúa con los miembros de su equipo de trabajo a través del uso de plataforma digitales	x		x		x		
9	Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el acceso a información de materiales educativos como diapositivas, libros, lecturas, entre otros	x		x		x		
10	Los entornos virtuales permiten el uso de tutoriales, simuladores, entre otros	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: PEDAGÓGICA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Considera que el entorno virtual facilita su aprendizaje en su carrera profesional	x		x		x		
12	Las herramientas digitales contribuyen a que las clases virtuales sean más didácticas	x		x		x		
13	Las plataformas digitales permiten desarrollar con facilidad actividades de estudio y trabajos de clase	x		x		x		
14	Las plataformas digitales les permite desarrollar trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	x		x		x		
15	Las plataformas digitales facilitan el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	x		x		x		
16	Los entornos virtuales facilitan la interacción entre docente y estudiante	x		x		x		
17	Los entornos virtuales brindan diversos medios para la comunicación con el docente	x		x		x		
18	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes permiten el aprendizaje significativo	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 3: ORGANIZATIVA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
19	Los entornos virtuales permiten el desarrollo de trabajo colaborativo							

20	La plataforma Blackboard permite administrar de manera eficiente las asignaturas, recursos y actividades de aprendizaje	x		x		x		
21	La plataforma Blackboard permite tener de forma anticipada las sesiones de aprendizaje	x		x		x		
22	La plataforma Blackboard permite conocer el proceso educativo del estudiante	x		x		x		
23	Las herramientas digitales facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	x		x		x		
24	Los entornos virtuales facilitan el acceso a seminarios y talleres online	x		x		x		
25	Los entornos virtuales permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg. Rodolfo Arturo González Andrade.    **DNI:06794819**

**Especialidad del validador:** Educación Superior

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima 5 de octubre de 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>							
1	Busca información de diversas fuentes para sus trabajos de investigación	x		x		x		
2	Se comunica de manera eficaz de forma oral y escrita	x		x		x		
3	Ejecuta procesos mentales complejos para adquirir nuevos conocimientos	x		x		x		
4	Utiliza técnicas de estudio para la comprensión de textos	x		x		x		
5	Se compromete como agente de cambio con la sociedad	x		x		x		
6	Innova ideas de forma creativa	x		x		x		
7	Detecta oportunidades y desarrolla ideas para emprender	x		x		x		
8	Se adapta a trabajar responsablemente en equipo	x		x		x		
9	Toma decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	x		x		x		
10	Saca lo mejor de otras personas y comprende sus situaciones	x		x		x		
11	Realiza trabajos interdisciplinarios	x		x		x		
12	Tiene la capacidad para relacionarse con los demás	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Es usted reflexivo, crítico e investigativo	x		x		x		
14	Redacta y plasmar sus ideas con facilidad	x		x		x		
15	Conoce su contexto y realidad social	x		x		x		
16	Analiza y gestiona la información que recibe	x		x		x		
17	Conoce y utiliza las herramientas de audio y vídeo	x		x		x		
18	Conoce el lenguaje audiovisual como planos, ángulos y composición	x		x		x		
19	Trabaja con múltiples formatos y nuevas tecnologías audiovisuales	x		x		x		
20	Reconoce las estrategias publicitarias utilizadas por las marcas	x		x		x		
21	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	x		x		x		
22	Maneja las plataformas digitales como Facebook, Instagram y Youtube	x		x		x		
23	Tiene capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	x		x		x		
24	Empatiza y reconoce las problemáticas de sus compañeros	x		x		x		
25	Gestiona y dirige grupos de personas para el trabajo en equipo	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      **Aplicable** [ X ]      **Aplicable después de corregir** [ ]      **No aplicable** [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Rodolfo Arturo González Andrade. DNI:06794819**

**Especialidad del validador: Educación Superior**

<sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**. Lima 5 de octubre de 2022**



---

**Firma del Experto Informante.**



### Juicio de expertos 3.

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE “ENTORNOS VIRTUALES”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: TECNOLÓGICA</b>							
1	Identifica las principales plataformas virtuales utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje	X		X		X		
2	Reconoce los beneficios que brinda las herramientas digitales en el proceso de educativo	X		X		X		
3	Usa con facilidad la plataforma educativa Blackboard para el desarrollo de su proceso educativo	X		X		X		
4	Accede de forma fácil a sus clases virtuales a través de la plataforma Zoom	X		X		X		
5	La plataforma Blackboard permite acceder a sus cursos de forma rápida y sencilla	X		X		X		
6	Las grabaciones de las clases virtuales en la nube contribuyen a su aprendizaje de manera significativa	X		X		X		
7	Utiliza otras plataformas digitales para la interacción con sus docentes y compañeros como WhatsApp y correo electrónico	X		X		X		
8	Interactúa con los miembros de su equipo de trabajo a través del uso de plataforma digitales	X		X		X		
9	Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el acceso a información de materiales educativos como diapositivas, libros, lecturas, entre otros	X		X		X		
10	Los entornos virtuales permiten el uso de tutoriales, simuladores, entre otros	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: PEDAGÓGICA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Considera que el entorno virtual facilita su aprendizaje en su carrera profesional	X		X		X		
12	Las herramientas digitales contribuyen a que las clases virtuales sean más didácticas	X		X		X		
13	Las plataformas digitales permiten desarrollar con facilidad actividades de estudio y trabajos de clase	X		X		X		
14	Las plataformas digitales les permite desarrollar trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	X		X		X		
15	Las plataformas digitales facilitan el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	X		X		X		
16	Los entornos virtuales facilitan la interacción entre docente y estudiante	X		X		X		
17	Los entornos virtuales brindan diversos medios para la comunicación con el docente	X		X		X		
18	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes permiten el aprendizaje significativo	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: ORGANIZATIVA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

19	Los entornos virtuales permiten el desarrollo de trabajo colaborativo	X		X		X		
20	La plataforma Blackboard permite administrar de manera eficiente las asignaturas, recursos y actividades de aprendizaje	X		X		X		
21	La plataforma Blackboard permite tener de forma anticipada las sesiones de aprendizaje	X		X		X		
22	La plataforma Blackboard permite conocer el proceso educativo del estudiante	X		X		X		
23	Las herramientas digitales facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	X		X		X		
24	Los entornos virtuales facilitan el acceso a seminarios y talleres online	X		X		X		
25	Los entornos virtuales permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg. Juan Tito Tenorio Romero    **DNI:20115436**

**Especialidad del validador:** Enseñanza estratégica

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**05 de octubre..del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE “COMPETENCIAS PROFESIONALES”**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>							
1	Busca información de diversas fuentes para sus trabajos de investigación	X		X		X		
2	Se comunica de manera eficaz de forma oral y escrita	X		X		X		
3	Ejecuta procesos mentales complejos para adquirir nuevos conocimientos	X		X		X		
4	Utiliza técnicas de estudio para la comprensión de textos	X		X		X		
5	Se compromete como agente de cambio con la sociedad	X		X		X		
6	Innova ideas de forma creativa	X		X		X		
7	Detecta oportunidades y desarrolla ideas para emprender	X		X		X		
8	Se adapta a trabajar responsablemente en equipo	X		X		X		
9	Toma decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	X		X		X		
10	Saca lo mejor de otras personas y comprende sus situaciones	X		X		X		
11	Realiza trabajos interdisciplinarios	X		X		X		
12	Tiene la capacidad para relacionarse con los demás	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Es usted reflexivo, crítico e investigativo	X		X		X		
14	Redacta y plasmar sus ideas con facilidad	X		X		X		
15	Conoce su contexto y realidad social	X		X		X		
16	Analiza y gestiona la información que recibe	X		X		X		
17	Conoce y utiliza las herramientas de audio y vídeo	X		X		X		
18	Conoce el lenguaje audiovisual como planos, ángulos y composición	X		X		X		
19	Trabaja con múltiples formatos y nuevas tecnologías audiovisuales	X		X		X		
20	Reconoce las estrategias publicitarias utilizadas por las marcas	X		X		X		
21	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	X		X		X		
22	Maneja las plataformas digitales como Facebook, Instagram y Youtube	X		X		X		
23	Tiene capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	X		X		X		
24	Empatiza y reconoce las problemáticas de sus compañeros	X		X		X		
25	Gestiona y dirige grupos de personas para el trabajo en equipo	X						

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Juan Tito Tenorio Romero.      DNI: 20115436  
Especialidad del validador: Enseñanza estratégica

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

05 .de octubre .del 2022



-----  
Firma del Experto Informante.

## Juicio de expertos 4.

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE “ENTORNOS VIRTUALES”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1: TECNOLÓGICA</b>							
1	Identifica las principales plataformas virtuales utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje	x		x		x		
2	Reconoce los beneficios que brinda las herramientas digitales en el proceso de educativo	x		x		x		
3	Usa con facilidad la plataforma educativa Blackboard para el desarrollo de su proceso educativo	x		x		x		
4	Accede de forma fácil a sus clases virtuales a través de la plataforma Zoom	x		x		x		
5	La plataforma Blackboard permite acceder a sus cursos de forma rápida y sencilla	x		x		x		
6	Las grabaciones de las clases virtuales en la nube contribuyen a su aprendizaje de manera significativa	x		x		x		
7	Utiliza otras plataformas digitales para la interacción con sus docentes y compañeros como WhatsApp y correo electrónico	x		x		x		
8	Interactúa con los miembros de su equipo de trabajo a través del uso de plataformas digitales	x		x		x		
9	Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el acceso a información de materiales educativos como diapositivas, libros, lecturas, entre otros	x		x		x		
10	Los entornos virtuales permiten el uso de tutoriales, simuladores, entre otros	x		x		x		
	<b>DIMENSION 2: PEDAGÓGICA</b>							
11	Considera que el entorno virtual facilita su aprendizaje en su carrera profesional	x		x		x		
12	Las herramientas digitales contribuyen a que las clases virtuales sean más didácticas	x		x		x		
13	Las plataformas digitales permiten desarrollar con facilidad actividades de estudio y trabajos de clase	x		x		x		
14	Las plataformas digitales les permite desarrollar trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	x		x		x		
15	Las plataformas digitales facilitan el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	x		x		x		
16	Los entornos virtuales facilitan la interacción entre docente y estudiante	x		x		x		
17	Los entornos virtuales brindan diversos medios para la comunicación con el docente	x		x		x		

18	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes permiten el aprendizaje significativo	x		x		x		
DIMENSION 3: ORGANIZATIVA		Si	No	Si	No	Si	No	
19	Los entornos virtuales permiten el desarrollo de trabajo colaborativo	x		x		x		
20	La plataforma Blackboard permite administrar de manera eficiente las asignaturas, recursos y actividades de aprendizaje	x		x		x		
21	La plataforma Blackboard permite tener de forma anticipada las sesiones de aprendizaje	x		x		x		
22	La plataforma Blackboard permite conocer el proceso educativo del estudiante	x		x		x		
23	Las herramientas digitales facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	x		x		x		
24	Los entornos virtuales facilitan el acceso a seminarios y talleres online	x		x		x		
25	Los entornos virtuales permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Wendy Luz Jáuregui Marcos      DNI: 44751920

Especialidad del validador: Magister en Administración de la educación.

6 de octubre del 2022

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE “COMPETENCIAS PROFESIONALES”**



Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: COMPETENCIAS GENERICAS</b>							
1	Busca información de diversas fuentes para sus trabajos de investigación	x		x		x		
2	Se comunica de manera eficaz de forma oral y escrita	x		x		x		
3	Ejecuta procesos mentales complejos para adquirir nuevos conocimientos	x		x		x		
4	Utiliza técnicas de estudio para la comprensión de textos	x		x		x		
5	Se compromete como agente de cambio con la sociedad	x		x		x		
6	Innova ideas de forma creativa	x		x		x		
7	Detecta oportunidades y desarrolla ideas para emprender	x		x		x		
8	Se adapta a trabajar responsablemente en equipo	x		x		x		
9	Toma decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	x		x		x		
10	Saca lo mejor de otras personas y comprende sus situaciones	x		x		x		
11	Realiza trabajos interdisciplinarios	x		x		x		
12	Tiene la capacidad para relacionarse con los demás	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: COMPETENCIAS ESPECIFICAS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Es usted reflexivo, crítico e investigativo	x		x		x		
14	Redacta y plasmar sus ideas con facilidad	x		x		x		
15	Conoce su contexto y realidad social	x		x		x		
16	Analiza y gestiona la información que recibe	x		x		x		
17	Conoce y utiliza las herramientas de audio y vídeo	x		x		x		
18	Conoce el lenguaje audiovisual como planos, ángulos y composición	x		x		x		
19	Trabaja con múltiples formatos y nuevas tecnologías audiovisuales	x		x		x		
20	Reconoce las estrategias publicitarias utilizadas por las marcas	x		x		x		
21	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	x		x		x		
22	Maneja las plataformas digitales como Facebook, Instagram y Youtube	x		x		x		
23	Tiene capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	x		x		x		
24	Empatiza y reconoce las problemáticas de sus compañeros	x		x		x		
25	Gestiona y dirige grupos de personas para el trabajo en equipo	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador.** **Dr/ Mg: Wendy Luz Jáuregui Marcos**    **DNI: 44751920**

**Especialidad del validador: Magister en Administración de la educación.**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**6 de Octubre del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**



Alfa de Cronbach de la variable independiente "Entornos virtuales"

ENCUESTADOS	ITEMS																									SUM A	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
E1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	98
E2	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	114
E3	4	5	4	5	5	2	4	4	3	4	3	4	2	3	5	2	4	3	2	3	4	3	3	4	1	86	
E4	3	3	5	4	4	3	5	2	4	3	3	3	3	2	4	1	3	3	1	2	5	3	2	4	4	79	
E5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	124	
E6	5	5	5	4	5	3	4	5	4	4	2	4	3	4	4	2	5	4	5	5	5	3	4	5	5	104	
E7	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	114	
E8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	5	5	5	112	
E9	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	5	4	97	
E10	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101	
E11	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	114	
E12	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	122	
E13	3	4	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	5	109
E14	5	4	5	5	4	5	2	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	113
E15	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	121
E16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	112
E17	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	116
E18	5	4	5	5	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	3	5	5	4	4	101	
E19	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	109
E20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125
E21	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	99	
E22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	122
E23	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	117
E24	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	111
E25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125
E26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	3	5	5	119
E27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	99	
E28	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	96
E29	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	89
E30	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	101
VARIANZA	0.450	0.382	0.277	0.160	0.316	0.716	0.579	0.649	0.316	0.382	0.939	0.477	0.743	0.596	0.317	1.166	0.493	0.477	0.872	0.582	0.517	0.632	0.582	0.277	0.716		
SUMATORIA DE VARIANZAS	13.610																										
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	140.343																										

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α:  
k:  
 $\sum_{i=1}^K S_i^2 =$

Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0.94
Número de ítems del instrumento	→	25
Sumatoria de las varianzas de los ítems.	→	13.610
Varianza total del instrumento.	→	140.343

### Alfa de Cronbach de la variable independiente "Competencias Profesionales"

ENCUESTADOS	ITEMS																									SUM A	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
E1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	112
E2	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	120
E3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	122
E4	4	3	3	4	2	3	1	2	4	4	1	2	2	4	5	4	4	4	4	2	2	5	2	4	1	76	
E5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	119	
E6	5	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	113	
E7	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	120	
E8	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	113	
E9	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	90	
E10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	106	
E11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125	
E12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	124	
E13	4	3	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	98	
E14	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	110	
E15	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	120	
E16	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	122	
E17	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	105	
E18	4	4	4	3	4	3	3	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	5	4	3	4	3	100	
E19	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	106	
E20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	124	
E21	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	93	
E22	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	113	
E23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	122	
E24	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	101	
E25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	121	
E26	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	4	5	5	5	5	112	
E27	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	97	
E28	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99	
E29	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	94	
E30	5	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	91	
VARIANZA	0.222	0.543	0.366	0.579	0.579	0.499	0.929	0.516	0.312	0.232	1.267	0.610	0.440	0.499	0.382	0.249	0.366	0.262	0.450	0.689	0.646	0.289	0.512	0.440	0.783		
SUMATORIA DE VARIANZAS	12.660																										
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	156.196																										

Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0.96
Número de ítems del instrumento	→	25
Sumatoria de las varianzas de los ítems.	→	12.660
Varianza total del instrumento.	→	156.196

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$K = \sum_{i=1}^K S_i^2$



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MEDINA GAMERO ALDO RAFAEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Entornos Virtuales y Competencias Profesionales en Estudiantes de Ciencias de la Comunicación de una Universidad Privada de Lima, 2022", cuyo autor es FLORES LUCAR JORGE LUIS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 13 de Enero del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MEDINA GAMERO ALDO RAFAEL <b>DNI:</b> 40882167 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3352-8779	Firmado electrónicamente por: ARMEDINAGA02 el 13-01-2023 09:57:38

Código documento Trilce: TRI - 0518683