



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

Influencia de los entornos virtuales en las competencias  
profesionales de los estudiantes de una universidad privada del  
Cusco, 2024

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestro en Docencia Universitaria**

**AUTOR:**

Cornejo Bigoria, Roy (orcid.org/0009-0006-1888-8281)

**ASESORES:**

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

Mg. Torres Mirez, Karl Friederick (orcid.org/0000-0002-6623-936X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA – PERÚ**

**2024**



**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: "Influencia de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad Privada del Cusco, 2024", cuyo autor es CORNEJO BIGORIA ROY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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, 15 de Agosto del 2024

<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 18-08-2024 10:56:02

Código documento Trilce: TRI - 0860562



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CORNEJO BIGORIA ROY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Influencia de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad Privada del Cusco, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
ROY CORNEJO BIGORIA <b>DNI:</b> 46914322 <b>ORCID:</b> 0009-0006-1888-8281	Firmado electrónicamente por: CCORNEJOB el 15-08- 2024 18:28:10

Código documento Trilce: TRI - 0860563

### **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación está dedicado a mi familia, por el apoyo que siempre me brindan en todos a los pasos que doy para el cumplimiento de mis metas profesionales.

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer profundamente primero a Dios por darme la fuerza y voluntad requerida para seguir este sueño.

Segundo a mi padre Rolando Cornejo Sánchez por darme el apoyo, aliento y fortaleza para no rendirme.

Tercero a mi hijo Rolando Cornejo Villafuerte por ser la razón principal de mi esfuerzo y mostrarle mi hambre y deseo de superación.

Mi más profundo agradecimiento al Programa Académico de Maestría en Docencia Universitaria de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, en especial a mis asesores de tesis Mg. Medina Gamero, Aldo Rafael, Mg. Torres Mirez, Karl Friederick gracias por guiarme, gracias por la colaboración en mi formación profesional.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Declaratoria de Autenticidad del Asesor.....	ii
Declaratoria De Originalidad Del Autor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas .....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. METODOLOGÍA .....	12
III. RESULTADOS.....	15
IV. DISCUSIÓN.....	25
V. CONCLUSIONES .....	30
VI. RECOMENDACIONES .....	31
REFERENCIAS .....	32
ANEXOS.....	38

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b>	Distribución de Frecuencias para Tecnología.....	15
<b>Tabla 2</b>	Distribución de Frecuencias para Pedagogía.....	16
<b>Tabla 3</b>	Distribución de Frecuencias para Organización.....	16
<b>Tabla 4</b>	Distribución de Frecuencias para Entornos Virtuales.....	15
<b>Tabla 5</b>	Distribución de Frecuencias para Competencias Profesionales.....	17
<b>Tabla 6</b>	Valores Máximos, Mínimos, Rango y Amplitud de Dimensiones y Variables.	18
<b>Tabla 7</b>	Baremo del Instrumento de Dimensiones y Variables.....	18
<b>Tabla 8</b>	Estadísticos Descriptivos para Dimensiones y Variables Baremadas.....	18
<b>Tabla 9</b>	Prueba de Normalidad para Dimensiones y Variables.....	19
<b>Tabla 10</b>	Correlación entre Tecnología y Competencias Profesionales.....	20
<b>Tabla 11</b>	Correlación entre Pedagogía y Competencias Profesionales.....	20
<b>Tabla 12</b>	Correlación entre Organización y Competencias Profesionales.....	21
<b>Tabla 13</b>	Correlación de Spearman para Entornos Virtuales y Competencias Profesionales.....	21
<b>Tabla 14</b>	Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R <sup>2</sup> de la Variable Entornos Virtuales .....	22
<b>Tabla 15</b>	Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R <sup>2</sup> de la Dimensión Tecnología.....	23
<b>Tabla 16</b>	Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R <sup>2</sup> de la Dimensión Pedagogía.....	23
<b>Tabla 17</b>	Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R <sup>2</sup> de la Dimensión Organizacional .....	24

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo: Determinar la influencia de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad Privada del Cusco, 2024. Con respecto a la metodología utilizada; fue de tipo básica, con un enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño no experimental de corte transversal y de nivel correlacional causal. Para la población de este estudio se consideró a la totalidad de estudiantes matriculados el año 2024 en una universidad privada de Cusco; de la cual se seleccionó una muestra de 150 estudiantes calculada mediante muestreo aleatorio simple. Asimismo, se aplicaron dos cuestionarios adaptados para los entornos virtuales y las competencias profesionales con un nivel de confiabilidad de 0.986. Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS versión 25.

Los resultados obtenidos mostraron coeficiente de Rho de Spearman de 0.389 para un nivel de significancia del 0.001, por lo cual se concluyó que los entornos virtuales influyen significativamente en las competencias profesionales de los estudiantes de una universidad privada del Cusco, 2024.

**Palabras clave:** Entornos virtuales, competencias profesionales, tecnológica, pedagógica, organizacional.

## ABSTRACT

The objective of this research was: Determine the influence of Virtual Environments on the Professional Competencies of Students of a Private University of Cusco, 2024. With regard the methodology used; it was basic, with a quantitative approach, an explanatory level and a cross-sectional non-experimental design with a causal correlational level. For the population of this study, all students enrolled in 2024 at a private university in Cusco were considered; from which a sample of 150 students was selected, calculated by simple random sampling. Likewise, two questionnaires adapted for virtual environments and professional skills were applied with a reliability level of 0.986. The statistical program SPSS version 25 was used to process the data.

The results obtained showed Spearman's Rho coefficient of 0.389 for a significance level of 0.001, for which it was concluded that virtual environments significantly influence the professional skills of students at a private university in Cusco, 2024.

**Keywords:** Virtual environments, professional skills, technological, pedagogical, organizational.

## I. INTRODUCCIÓN

En todo el planeta Tierra, la pandemia por COVID-19 afectó significativamente a todos los pobladores en el Caribe y en Latinoamérica. Se calcula que cerca de 25 millones de alumnos y estudiantes de educación superior fueron afectados de forma permanente por el COVID-19 (UNESCO, 2021). Produciéndose, temporalmente la suspensión de labores presenciales en las casas universitarias, medida preventiva que evitaría la propagación del contagio, originando que los estudiantes se adapten a la educación en línea y entornos virtuales. Sin embargo, esto dificultó en gran medida el aprendizaje de una parte importante de los estudiantes debido a la falta de acceso a una conectividad e infraestructura tecnológica adecuada (Banco Mundial, 2020). Un alto porcentaje de los pobladores no cuenta con una conexión a internet de calidad, lo que limita su participación efectiva en la educación remota (CEPAL, 2022).

En efecto, las relaciones humanas, particularmente aquellas que se establecen en las aulas, son mediadas principalmente por el profesor. Sin embargo, En relación con la educación a distancia, estas conexiones se ven afectadas. Además de esto, la disponibilidad de tiempo es un factor relevante. En este sentido, el docente debe ser consciente del contexto actual y de su papel formativo, reflexionando sobre los medios que pueden facilitar este proceso. Por otro lado, hoy en día, los estudiantes son vistos como individuos que requieren información clara y precisa (Mendoza, (2019).

Asimismo, las Naciones Unidas (UN, 2015) en el ODS4 enfatizan que el Estado tiene la responsabilidad principal de garantizar el derecho a la educación. Mientras el Estado tiene la función principal de formular e implementar políticas públicas inclusivas, la participación activa de diversos actores sociales, como los miembros de la población, el sector privado, las comunidades, es esencial. Cada uno de estos actores aporta perspectivas y experiencias únicas que enriquecen y mejoran continuamente el proceso educativo.

Estudios a nivel nacional como el de Bernabé et al. (2021) afirman que la pandemia de COVID-19 forzó cambios en la interacción educativa nacional, requiriendo un refuerzo del modelo educativo mediante la integración de recursos tecnológicos. Mientras, Esteban et al. (2022) añaden que la prohibición de reuniones masivas, incluidas las clases presenciales, llevó a los centros educativos a adoptar modalidades de educación a distancia como entornos virtuales, b-learning y e-learning.

En el ámbito educativo local, específicamente en la ciudad del Cusco, se observa una problemática común: la falta de motivación entre los estudiantes durante las sesiones diarias. A menudo, estos siguen una serie de eventos programados sin métodos de interacción en el aula, lo que genera desinterés y dificulta el desarrollo efectivo de sus conocimientos. En respuesta a este desafío, el aula virtual presenta una solución innovadora: la implementación de juegos de interacción que combinan técnicas de resolución de problemas con elementos lúdicos. Esta propuesta atractiva tiene el potencial de causar influencia positiva en el aprendizaje.

En base a lo anteriormente planteado, surgirá la siguiente pregunta genérica: ¿De qué manera influyen los entornos virtuales en las competencias profesionales de los estudiantes de una universidad privada del Cusco, 2024? Además, teniendo en cuenta las dimensiones de los entornos virtuales, se plantearán las siguientes interrogantes específicas: a) ¿De qué manera influye el aspecto tecnológico de los entornos virtuales en las competencias profesionales?; b) ¿De qué manera influye el aspecto pedagógico de los entornos virtuales en las competencias profesionales? c) ¿De qué manera influye el aspecto organizativo de los entornos virtuales en las competencias profesionales?

La investigación se fundamenta teóricamente en los conceptos de entornos virtuales y competencias profesionales, esenciales en la educación contemporánea, especialmente en el contexto de la virtualidad durante la pandemia. Destacar la importancia de la investigación a profundidad de estos entornos digitales donde los estudiantes adquieren competencias relevantes para su futuro profesional. Este estudio se posiciona como un precedente para investigaciones futuras en el campo educativo.

La investigación tiene una justificación práctica centrada en evidenciar la influencia de los entornos virtuales en las competencias profesionales, con el objetivo de desarrollar propuestas que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes, preparándolos para el mundo laboral. También busca generar conciencia sobre la manera actual de enseñanza-aprendizaje y promover estrategias para asegurar una educación de calidad.

La justificación metodológica responde a los interrogantes que surgen durante el proceso de investigación y a los objetivos del estudio, trazando un enfoque metodológico no experimental, transversal, cuantitativo y correlacional. Además, cabe destacar que este estudio servirá como referencia para futuros investigadores que

deseen aplicar esta teoría a sus instrumentos en investigaciones posteriores sobre el tema.

A partir de lo expuesto, se planteará como objetivo general: Determinar la influencia de los entornos virtuales en las competencias profesionales de los estudiantes de una universidad privada del Cusco en el año 2024; así como también se establecerán los objetivos específicos: a) Determinar la influencia del aspecto tecnológico de los entornos virtuales en las competencias profesionales; b) Determinar la influencia del aspecto pedagógico de los entornos virtuales en las competencias profesionales; y, c) Determinar la influencia del aspecto organizativo de los entornos virtuales en las competencias profesionales.

Del mismo modo, se formulará la hipótesis general asumiendo que: los "Entornos Virtuales" afectan significativamente las "competencias profesionales" de los estudiantes de una universidad privada del Cusco en el año 2024; así como también se plantearán las hipótesis específicas: a) Existe influencia del aspecto tecnológico en las competencias profesionales; b) Existe influencia del aspecto pedagógico en las competencias profesionales; y, c) Existe una influencia del aspecto organizativo en las competencias profesionales.

Como antecedentes internacionales se cuenta con: Aguilar y Otuyemi (2020) exploraron la relevancia de estos espacios en los procesos educativos de este nivel. Mediante una revisión sistemática de la literatura, analizaron 22 trabajos científicos publicados entre 2011 y 2019 en países de América Latina y Europa. Los hallazgos indican que los entornos virtuales, principalmente asociados con software o aplicaciones informáticas, facilitan la interacción promoviendo la participación e interacción activa entre estudiantes y docentes. Además, ofrecen flexibilidad en el acceso a la información y recursos educativos, permitiendo una estandarización y escalabilidad de los procesos formativos.

Torres et al. (2021) investigaron los factores que influyen en el nivel de competencia digital de los profesores de Colombia y su manejo de las (TIC) en la práctica docente. Utilizaron una perspectiva cuantitativa para evaluar las habilidades digitales de 180 docentes y realizaron entrevistas con 30 docentes. Los resultados muestran que los catedráticos tienen un nivel medio a medio-alto de apropiación de las TIC, destacando la creación de contenido digital como la dimensión con menor dominio. La investigación resalta la importancia de implementar medidas

institucionales, tanto formativas como de apoyo técnico, para mejorar la combinación de las TIC en la práctica de todos los docentes.

Hernández et al. (2021) evaluaron los roles de quienes imparten clases en las actividades colaborativas en entornos virtuales de educación superior. Mediante un enfoque cuantitativo con 104 alumnos, se identificaron siete roles fundamentales: pedagógico, evaluador, social, tecnológico, orientador/mediador, organizador/gestor y personal. Siendo que roles destacan la importancia del profesor como guía del aprendizaje, evaluador del proceso, facilitador de la interacción, dominio tecnológico, mediador de conflictos, organizador del trabajo colaborativo y promotor del ambiente positivo. Este análisis permite a los docentes reflexionar sobre su práctica y fortalecer sus competencias para implementar metodologías colaborativas de manera efectiva, contribuyendo al aprendizaje significativo y al progreso integral de los alumnos.

George et al. (2020) examinaron las percepciones de los estudiantes de bachillerato sobre las estrategias de aprendizaje, centrándose en la interacción comunicativa y el uso de medios didácticos adecuados. Realizado con 248 estudiantes de un centro educativo de México, el estudio revela una favorable aceptación hacia actividades docentes que utilizan herramientas digitales para fomentar la interacción y el trabajo colaborativo. Además, los estudiantes valoran la diversidad y actualización de los materiales de aprendizaje, lo que les permite profundizar en los contenidos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Estos descubrimientos subrayan la importancia de tales estrategias para mejorar la motivación y el proceso de aprendizaje en el bachillerato.

Sanz et al. (2023) Se centraron en evaluar la adquisición de habilidades digitales en programas de aprendizaje-servicio. Evaluar las habilidades digitales que los estudiantes han aprendido. Utilizando un enfoque cuantitativo, se utilizó un cuestionario formulado teniendo como base el estándar COMDID, junto con el análisis de los resultados de aprendizaje proporcionados por los propios estudiantes. Se encontró una discrepancia entre la autopercepción de los alumnos y la evaluación del profesor sobre sus competencias digitales. Esto destaca la importancia de implementar estrategias de evaluación integrales y fortalecer la formación del profesorado en inclusión digital. Los resultados indican la necesidad de tener en cuenta diferentes perspectivas en la evaluación y promover el desarrollo efectivo de las competencias digitales de todos los estudiantes. A nivel nacional se tiene:

Valencia (2021) investigó el impacto de la educación virtual en el pensamiento crítico de estudiantes universitarios durante la pandemia de COVID-19. Utilizando un enfoque cuantitativo, se encontró que la implementación de una estrategia de educación virtual tuvo como resultado un incremento significativo en el nivel de pensamiento crítico de los participantes. Estos hallazgos respaldan la eficacia de la educación virtual para promover habilidades críticas en situaciones de emergencia, sugiriendo la importancia de integrar actividades que fomenten el análisis y la toma de decisiones fundamentadas en entornos virtuales.

Barreto et al. (2017) destacaron la importancia de preparar a profesionales del medio audiovisual y educativo, así como al público en general, ante los cambios impulsados por la globalización y las (TIC). Utilizando un enfoque cuantitativo. En un contexto donde las TIC transforman la comunicación y el acceso a la información, enfatizan la necesidad de una formación continua y especializada. Además, subrayan la importancia de promover un uso responsable y ético de las TIC para maximizar sus beneficios y minimizar riesgos. Este estudio reflexiona sobre los desafíos y oportunidades que ofrece la era digital en la formación y el desarrollo personal, profesional y social.

Bennet et al. (2022) examinaron cómo la diversidad, tanto sociodemográfica como relacionada con las tareas, influye en el rendimiento de los grupos en entornos colaborativos de aprendizaje. Utilizando un enfoque cuantitativo. Descubren que una menor integración estructural en los grupos está asociada con una colaboración menos efectiva y una evaluación más baja del trabajo grupal. Además, encuentran que la diversidad relacionada con las tareas puede intensificar los desafíos generados por la diversidad sociodemográfica. Por lo tanto, se recomiendan estrategias de intervención proactiva, como la formación en habilidades de trabajo en equipo y el fomento de un entorno inclusivo, para reducir estos riesgos y mejorar la colaboración y el rendimiento del equipo.

Zelada et al. (2022) analizan las causas que han dado origen a la percepción de una dificultad en la educación remota universitaria en Perú. Con el objetivo de visibilizar los posibles aspectos a futuro. Utilizando un enfoque cuantitativo. Los hallazgos del estudio revelan que la educación universitaria en Perú se ve claramente afectada por agentes exógenos, como la inestabilidad política y económica del país. Esta situación genera un contexto desafiante para el desarrollo e implementación

efectiva de programas de educación virtual, dificultando el acceso equitativo a una educación de calidad para todos los estudiantes.

Vuela et al. (2021) analizaron la experiencia de la educación superior en Perú durante la emergencia sanitaria por Covid-19, destacando los retos generados por el cierre de universidades y la implementación forzada de la educación virtual. Aunque este cambio fue poco planificado, permitió la adopción de nuevas tecnologías y plataformas de aprendizaje. El estudio discute las implicancias para estudiantes y docentes, señalando que la virtualización ha sido una oportunidad para desarrollar autodisciplina, gestión del tiempo y competencias digitales, a pesar de las resistencias iniciales. Sin embargo, también se reconoce el desgaste asociado a la educación a distancia, subrayando la necesidad de continuar investigando su impacto para prevenir problemas que puedan afectar la salud y el bienestar de la comunidad educativa.

Alvarez (2022), en su investigación determinó la relación entre la realización de habilidades de graduación y la educación virtual, con el objetivo de evaluar la relación entre la realización de habilidades de graduación y la educación virtual. Este estudio tiene un tipo básico, enfoque cuantitativo, alcance adecuado y diseño no experimental. Se probaron un total de 18 unidades de aprendizaje. La relación ha sido verificada.

Bustanza & Lacuta (2021) en el 2019 efectuaron una investigación de cómo los estudiantes de la Escuela de Trabajo Social de la UNA Puno se apoyan en el conocimiento y la tecnología del aprendizaje para desarrollar sus habilidades cognitivas. El tipo de investigación tiene cierto grado de teoría fundamentada y utiliza métodos cuantitativos y métodos hipotético-deductivos. La prueba estadística chi-cuadrado de Pearson se realizó en una muestra de 242 estudiantes. La conclusión es que el uso de reuniones virtuales puede mejorar el proceso de aprendizaje y lograr una interactividad global del conocimiento. Como resultado, el uso de aulas virtuales mejora el proceso de aprendizaje y permite la interacción con el conocimiento a escala global.

Valencia (2021) investigó el impacto de la educación virtual en el pensamiento crítico de estudiantes universitarios durante la pandemia de COVID-19. Utilizando un enfoque cuantitativo, se encontró que la implementación de una estrategia de educación virtual tuvo como resultado en un incremento significativo en el nivel de

pensamiento crítico de los participantes. Estos hallazgos respaldan la eficacia de la educación virtual para promover habilidades críticas en situaciones de emergencia, sugiriendo la importancia de integrar actividades que fomenten el análisis y la toma de decisiones fundamentadas en entornos virtuales.

Barreto et al. (2017) destacaron la importancia de preparar a profesionales del medio audiovisual y educativo, así como al público en general, ante los cambios impulsados por la globalización y las (TIC). Utilizando un enfoque cuantitativo. En un contexto donde las TIC transforman la comunicación y el acceso a la información, enfatizan la necesidad de una formación continua y especializada. Además, subrayan la importancia de promover un uso responsable y ético de las TIC para maximizar sus beneficios y minimizar riesgos. Este estudio reflexiona sobre los desafíos y oportunidades que ofrece la era digital en la formación y el desarrollo personal, profesional y social.

Bennet et al. (2022) examinaron cómo la diversidad, tanto sociodemográfica como relacionada con las tareas, influye en el rendimiento de los grupos en entornos colaborativos de aprendizaje. Utilizando un enfoque cuantitativo. Descubren que una menor integración estructural en los grupos está asociada con una colaboración menos efectiva y una evaluación más baja del trabajo grupal. Además, encuentran que la diversidad relacionada con las tareas puede intensificar los desafíos generados por la diversidad sociodemográfica. Por lo tanto, sugieren la implementación de estrategias de intervención activa, como la formación en habilidades de trabajo en equipo y la promoción de entornos inclusivos, para mitigar estos riesgos y mejorar la colaboración y el rendimiento grupal.

Zelada et al. (2022) analizan las causas que han dado origen a la percepción de una crisis en la educación virtual universitaria en Perú. Con el objetivo de visibilizar las posibles perspectivas a futuro. Utilizando un enfoque cuantitativo. Los hallazgos del estudio revelan que la educación universitaria en Perú se ve directamente afectada por agentes exógenos, como la inestabilidad política y económica del país. Esta situación genera un contexto desafiante para el desarrollo e implementación efectiva de programas de educación virtual, dificultando el acceso equitativo a una educación de calidad para todos los estudiantes.

Viela et al. (2021) analizaron la experiencia de la educación superior en Perú durante la emergencia sanitaria por Covid-19, destacando los retos generados por el cierre de universidades y la implementación forzada de la educación virtual. Aunque

este cambio fue poco planificado, permitió la adopción de nuevas tecnologías y plataformas de aprendizaje. El estudio discute las implicancias para estudiantes y docentes, señalando que la virtualización ha sido una oportunidad para desarrollar autodisciplina, gestión del tiempo y competencias digitales, a pesar de las resistencias iniciales. Sin embargo, también se reconoce el desgaste asociado a la educación a distancia, subrayando la necesidad de continuar investigando su impacto para prevenir problemas que puedan afectar la salud y el bienestar de la comunidad educativa.

En cuanto a los fundamentos teóricos, es pertinente mencionar que, en lo que respecta a la variable independiente “Entornos Virtuales” en el contexto del aprendizaje, Salinas (2011) describe como espacios o medios educativos en internet, formados por un grupo sistemático de instrumentos informáticos que facilitan la interacción de forma didáctica (Zambrano y García, 2020). Asimismo, Acharki (2021) destaca que una característica principal de los entornos virtuales, es su capacidad para fomentar un aprendizaje colaborativo, centrándose en la actividad del estudiante y la interacción para construir conocimiento. Esto implica la creación de entornos más dinámicos e interactivos que promueven un aprendizaje significativo para los estudiantes.

Por otro lado, Mercado et al. (2019) subrayan que la interactividad virtual requiere una planificación que fortalezca y dinamice su significado, facilitando su adopción por parte de los aprendices y fomentando las relaciones sociales para transformar la interactividad en interacciones que impacten en el contexto físico-virtual sincrónico. Este enfoque permitirá al docente organizar y presentar sus clases de manera más dinámica e interactiva, captando la curiosidad de los estudiantes y optimizando la interacción entre ellos, lo que fortalecerá el aprendizaje colaborativo y significativo.

Mientras, Salinas (2011) define los entornos virtuales como espacios o comunidades organizadas con el propósito de facilitar el aprendizaje. Estos entornos requieren ciertos componentes para que el aprendizaje sea efectivo, incluyendo una función pedagógica, la tecnología adecuada (que involucra herramientas seleccionadas en consonancia con el modelo pedagógico) y un marco organizativo.

En cuanto a la primera dimensión "tecnológica", Salinas (2011) afirma que esta se manifiesta en una serie de herramientas digitales y aplicaciones virtuales disponibles en la web, que sirven de apoyo para la mejora de propuestas educativas.

Entre sus funciones principales se encuentran la publicación de materiales y actividades, la comunicación e interacción entre los miembros del grupo, y la utilización de herramientas virtuales.

En cuanto a la segunda dimensión educativa o pedagógica, Salinas (2011) lo describe como un proceso de enseñanza y aprendizaje mutuo entre profesores y estudiantes. Este proceso se desarrolla a través de actividades didácticas en un espacio de trabajo que promueve la construcción del conocimiento de manera activa y colaborativa.

Sáez (2018) resalta la flexibilidad de este tipo de pedagogía, donde el docente puede presentar el material a través de varios medios, como mensajes, audios o videos, y el estudiante puede acceder a ellos en su momento más conveniente, con apoyo de las plataformas virtuales. Esta característica brinda flexibilidad tanto al docente como al estudiante. Tecnologías comunes en este tipo de aprendizaje incluyen correo electrónico, cursos en línea, foros y grabaciones de audio y video.

Villalobos (2022) destaca la importancia de las metodologías activas de aprendizaje virtual, que fomentan la interacción activa de los estudiantes en su proceso educativo, en contraste con los métodos tradicionales. Utilizando un enfoque cuantitativo, Asimismo, estas metodologías aumentan la motivación, creatividad, pensamiento crítico y colaboración entre pares. las metodologías activas son valiosas para un aprendizaje significativo y efectivo.

En relación con la tercera dimensión, Salinas (2011) se enfoca en la organización escolar, abarcando la distribución del espacio físico, la planificación del calendario escolar y la gestión de la comunidad educativa. Destaca la importancia de una organización sólida para el desarrollo estudiantil, permitiendo la interacción y realización de actividades educativas, independientemente de la modalidad de enseñanza. Según Salinas, una buena organización escolar es fundamental para una educación eficaz.

Santoveña (2012) señala que herramientas como Live Meeting, Centra y Elluminate como ejemplos de herramientas efectivas, fáciles de manejar por los estudiantes, permitiendo una organización armoniosa y efectiva en el desarrollo de tareas grupales ya que quienes usan estas herramientas se encuentran en diferentes espacios geográficos, en diferentes resaltando su utilidad en la educación a distancia al facilitar el interés y la participación de los estudiantes.

Por otra parte, en relación con la variable dependiente "competencias

profesionales", Tobón (2006) sostiene que estas competencias buscan guiar la formación de individuos para alcanzar un desempeño óptimo en diversos contextos culturales y sociales. Esto convierte al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje, fomentando el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas y metacognitivas, la capacidad de acción, y la comprensión y control de sus procesos afectivos y motivacionales. Por lo tanto, las competencias están asociadas con la calidad y la idoneidad en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Alles (2018) indica que la palabra "competencia" deriva del latín "competere", y en español se refiere a dos verbos, "competer" y "competir", los cuales, aunque provienen del mismo verbo, se diferencian entre sí. De igual manera, según la (OIT) se define como la capacidad práctica de desarrollar con éxito una actividad laboral específica. La competencia laboral no se refiere únicamente al éxito en la realización de un trabajo, sino a una habilidad verdadera y demostrada.

Botello (2019) plantea que las competencias constituyen un enfoque educativo en lugar de un modelo pedagógico en sí mismo. Esta perspectiva subraya la urgencia de una transformación radical en el enfoque de los contenidos curriculares de los planes educativos, orientándolos hacia las necesidades laborales del entorno.

En relación con la primera dimensión, las competencias genéricas, según Bustos (2018), son aquellas capacidades relevantes para desempeñar cualquier profesión de manera competente, independientemente del entorno de aprendizaje específico. Estas competencias permiten actuar con éxito en contextos con información insuficiente y/o donde no existen reglas claramente definidas, lo que puede generar situaciones de estrés.

Las competencias específicas, según Núñez et al. (2018), son aquellas que se relacionan directamente con cada disciplina o área profesional, incorporando destrezas y ciencias obtenidos mediante la educación superior, la formación técnica y la experiencia laboral. Estas competencias están estrechamente vinculadas al conocimiento específico de un campo profesional. Además, según Valdiri y Rincón (2018), estas competencias se manifiestan en comportamientos observables que involucran la aplicación de conceptos, teorías y habilidades propias de la disciplina correspondiente, calificando así para el desempeño en una profesión específica.

Por último, en relación con la tercera dimensión, las competencias laborales, Torres et al. (2018) las describen como uno de los objetivos fundamentales de las instituciones educativas superiores., ya que se convierten en herramientas

fundamentales de desempeño para los futuros egresados. Estas competencias se evalúan cada vez más en función de las habilidades adquiridas y su integración en los diferentes escenarios profesionales.

Tobón (2006) describe que las competencias laborales serán las adecuadas siempre y cuando se promueva el aprendizaje en diversos escenarios y permita a los estudiantes adquirir conocimientos de múltiples fuentes que le servirán en el desempeño de su futura labor. Mostrando así que las TIC mejoran la calidad del aprendizaje de los egresados, preparándolos para enfrentar eficazmente los desafíos de la sociedad actual.

## II. METODOLOGÍA

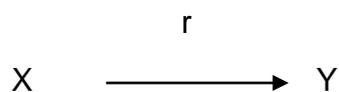
### a. Tipo, enfoque y diseño de la investigación

Según Muntané (2010), el trabajo de investigación actual se clasifica como básico, lo que significa contribuir al desarrollo del conocimiento científico sin resolver problemas prácticos. Se caracteriza por el estudio de problemas con el objetivo de recopilar información con el fin de crear nuevos conocimientos o mejorar los fundamentos teóricos existentes.

Este trabajo se basa en un enfoque cuantitativo, que, según Monje (2011), implica la recolección y análisis de datos para responder a las preguntas de investigación y probar la relevancia de las hipótesis propuestas. Este método está influenciado por el positivismo y sigue una secuencia desde la generación de ideas, generación de preguntas relevantes, identificación de hipótesis y variables, diseño de investigación, recolección y análisis de datos mediante métodos estadísticos, hasta llegar a una conclusión (Hernández, 2014).

A nivel de encuesta, la investigación es explicativa y, como señala Ramos (2020), esto significa que se deben buscar explicaciones al comportamiento de los fenómenos y formular hipótesis de investigación. Nuevamente, este estudio se realizó utilizando un diseño causal, transversal y no experimental.

La estadística cuenta con los diseños correlacionales que buscan evaluar la influencia de dos o más variables, mientras que los correlacionales-causales se centran en establecer relaciones de causa y efecto que ya han ocurrido en un contexto determinado (Hernández, 2014; Ramos, 2020). El diseño del siguiente trabajo de investigación se constituyó de esta manera.



X = "Entornos Virtuales"

Y = "Competencias profesionales"

r = "Coeficiente de correlación de Spearman"

### b. Variable

Se cuenta con la variable independiente "Entornos Virtuales" según Salinas (2011) se refieren a espacios o medios instructivos en internet, compuestos por un grupo sistemático de herramientas informáticas que permiten la interacción de manera didáctica. En cuanto a la definición operacional, según Salinas (2011) los

entornos virtuales son espacios o comunidades organizadas con el fin de facilitar el aprendizaje, requiriendo componentes específicos como una función pedagógica, tecnología adecuada (herramientas seleccionadas según el modelo pedagógico) y un marco organizativo. La variable de entornos virtuales se desglosa en tres dimensiones: tecnológica, educativa o pedagógica, y organizativa.

Asimismo, tenemos la variable dependiente "Competencias profesionales" Tobón (2006) aboga por un enfoque educativo integral donde las competencias sean el núcleo central. Este enfoque destaca el desarrollo de habilidades cognitivas, metacognitivas y de actuación, junto con el conocimiento y la regulación de procesos afectivos y motivacionales. Para Tobón, las competencias no solo denotan la calidad del aprendizaje, sino también la capacidad del individuo para enfrentar los retos contemporáneos, siendo protagonista activo de su propio crecimiento. Las dimensiones de la variable competencias profesionales incluyen: competencias genéricas, competencias específicas, y competencias laborales.

### **c. Población y muestra**

En Estadística, población se define como la agrupación que engloba a todos los individuos cuyas características se requieren estudiar; en otras palabras, es la agrupación a la que se desea describir (Salazar et. al 2018)

La población de estudio está formada por todos los estudiantes de una Universidad en Cusco.

La muestra está compuesta por 150 estudiantes (Ver anexo 6).

Para certificar la validez y confiabilidad del instrumento de investigación, en este caso, un cuestionario con un formulario de preguntas, se recurrió a la validación por contenido. Esto implica que varios expertos en el campo revisaron el instrumento para asegurar que mide lo que pretende medir (Warner, 2009). Respecto a la confiabilidad, se usó el coeficiente Alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna de las preguntas, un método comúnmente utilizado en escalas de Likert y respuestas politómicas (Corral, 2009).

### **d. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

En este estudio se utilizó la técnica del cuestionario dirigido a la totalidad de la muestra seleccionada. López y Fachelli (2015) señalan que esta técnica es ampliamente utilizada en la investigación científica y distinguen dos tipos de cuestionarios: el dicotómico y el polinómico.

Con referencia a la escala de medición de nuestro cuestionario, se empleó la escala Likert. Al respecto, Hernández (2014) describe la escala Likert como un conjunto de afirmaciones o juicios presentados al entrevistado, quien debe seleccionar una de las cinco categorías de respuesta. Para la investigación, los elementos del instrumento consistirán en la primera variable, entornos virtuales, que incluirá tres aspectos y siete puntos de referencia, y la segunda variable, competencias profesionales, que constará de dos dimensiones y ocho puntos de evaluación.

#### **e. Método de Análisis de Datos**

La investigación se basó en un enfoque metodológico cuantitativo que empleó el cálculo el Alfa de Cronbach (Anexo 4) para medir la confiabilidad del cuestionario; así como técnicas de estadística descriptiva e inferencial para el análisis de los datos. Se calcularon las medidas de tendencia central y medidas de dispersión para describir los datos; asimismo, se analizó la normalidad de los datos obtenidos, se correlacionaron los datos calculando el coeficiente de correlación de Spearman para probar la hipótesis. La recolección de datos se realizó por medio de un cuestionario estructurado y confiable distribuido a una muestra representativa y aleatoria. Los datos se tabularon manualmente en Excel y seguidamente se analizaron con SPSS versión 25. Este enfoque asegura un análisis riguroso y confiable que contribuirá al conocimiento en el área de estudio.

#### **f. Aspectos éticos**

La investigación se llevó a cabo bajo estrictos principios éticos y de integridad científica, respetando la autonomía de los participantes y brindando especial protección a los grupos vulnerables (Beltrán, 2019). Se consiguió el asentimiento informado de quienes participaron y se implementaron medidas para garantizar su bienestar y seguridad durante el proceso. Además, se ha realizado una selección equitativa de los participantes y se han preservado la privacidad e intimidad de los datos recolectados. Se reconoció adecuadamente el trabajo colaborativo de todos los involucrados en la investigación, siguiendo los principios éticos fundamentales en la investigación científica (Beltrán, 2019). Este compromiso ético fue una prioridad durante todo el proceso de investigación.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Distribución de Frecuencias para las Dimensiones y Variables en Estudio

Es necesario realizar un análisis tanto de la distribución de frecuencias de la variable independiente como de las dimensiones de la variable dependiente.

**Tabla 1**

*Distribución de Frecuencias para Entornos Virtuales*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	,7
Casi nunca	5	3,3
A veces	50	33,3
Casi siempre	66	44,0
Siempre	28	18,7
Total	150	100,0

*Nota:* Elaboración del autor.

En esta tabla, la distribución de frecuencias para la variable entornos virtuales, que indica que el 66 de los 150 estudiantes encuestados casi siempre utilizan los entornos virtuales. Mientras que solo una persona nunca utiliza los entornos virtuales.

**Tabla 2**

*Distribución de Frecuencias para Tecnología*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	,7
Casi nunca	8	5,3
A veces	61	40,7
Casi siempre	68	45,3
Siempre	12	8,0
Total	150	100,0

*Nota:* Elaboración propia.

De estos resultados, podemos indicar que la distribución de frecuencias de la dimensión Tecnología, indica que el mayor porcentaje de personas 45.3 % casi

siempre utiliza la tecnología en sus entornos virtuales, mientras que solo el 7 % de las personas nunca la utilizan.

**Tabla 3**

*Distribución de Frecuencias para Pedagogía*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	,7
Casi nunca	12	8,0
A veces	49	32,7
Casi siempre	71	47,3
Siempre	17	11,3
Total	150	100,0

*Nota:* Resultados de cuestionario aplicado.

Se observa la tabla de distribución de frecuencias de la dimensión Pedagogía, los cuales indican que la mayor cantidad de estudiantes 47.3 % del total de encuestados, casi siempre utilizan la pedagogía para acceder a los entornos virtuales, en comparación con el 7% de encuestados que nunca utilizan la pedagogía para acceder a los entornos virtuales.

**Tabla 4**

*Distribución de Frecuencias para Organización*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	,7
Casi nunca	5	3,3
A veces	50	33,3
Casi siempre	48	32,0
Siempre	46	30,7
Total	150	100,0

*Nota:* Obtenido del instrumento aplicado.

Las frecuencias para la dimensión organizacional de la tabla 4, indican que el 33.3 % de los estudiantes a veces se organizan para acceder a los entornos virtuales, dicho porcentaje lo representan 50 personas. Asimismo, podemos indicar que el 3.3 % de estudiantes casi nunca se organizan para acceder a los entornos virtuales.

**Tabla 5***Distribución de Frecuencias para Competencias Profesionales*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Casi nunca	6	4,0
A veces	56	37,3
Casi siempre	62	41,3
Siempre	26	17,3
Total	150	100,0

*Nota:* Resultados según SPSS.

Para la variable Competencias Profesionales contamos con la tabla 5, que muestra que, de las 150 personas, 62 casi siempre utilizan las competencias profesionales. Asimismo, no se observa frecuencia para nunca, lo que indica que todas las personas como mínimo casi nunca aplican las competencias profesionales.

### **3.2 Baremación de las Dimensiones y Variables**

Seguidamente realizaremos la baremación buscando baremos mediante puntajes equidistantes, para cada una de las dimensiones: Tecnología, Pedagogía y Organización, entornos virtuales y competencias profesionales.

Para lo cual, con los datos se procede a realizar la baremación con la finalidad de medir cada una de las dimensiones en niveles de la variable; contando con nuestro instrumento que tiene 5 categorías, es decir, es politómica, siguiendo una escala de Likert ordinal con 20 ítems.

Se pretende medir cada una de las dimensiones en 3 niveles: Bajo, Medio y Alto, de la misma forma la variable independiente y la variable dependiente.

Como primer paso, se determinará el valor máximo y mínimo, rango y amplitud, que podrían tomar las dimensiones: Tecnología, Pedagogía, Organización y las variables independiente y dependiente,

Los valores obtenidos se muestran a continuación.

**Tabla 6***Valores Máximos, Mínimos, Rango y Amplitud de Dimensiones y Variables*

	<b>Tecnología</b>	<b>Pedagogía</b>	<b>Organización</b>	<b>Entornos Virtuales</b>	<b>Competencias Profesionales</b>
Valor Máximo	35	35	30	100	100
Valor Mínimo	7	7	6	20	40
Rango	28	28	24	80	60
Amplitud	9	9	8	27	20

*Nota:* Elaboración propia.

Realizando la baremación para los valores de las dimensiones y variables de la tabla 6, se tiene:

**Tabla 7***Baremo del Instrumento de Dimensiones y Variables*

<b>Niveles</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Tecnología	[7 - 16 ]	[17 - 26 ]	[27 - 35]
Pedagogía	[7 - 16 ]	[17 - 26 ]	[27 - 35]
Organización	[6 - 14 ]	[15 - 22 ]	[23 - 30]
Entornos Virtuales	[20 - 47 ]	[48 - 73 ]	[74 - 100]
Competencias Profesionales	[40 - 60 ]	[61 - 80 ]	[81 - 100]

*Nota:* Base de datos aplicados con cuestionario.

### 3.3 Estadísticos Descriptivos para las Dimensiones y Variables Baremadas

**Tabla 8***Estadísticos Descriptivos para Dimensiones y Variables Baremadas*

	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación</b>	<b>Varianza</b>
Tecnología	1	3	2,40	,568	,322
Pedagogía	1	3	2,51	,576	,332
Organización	1	3	2,52	,576	,332
Entornos Virtuales	1	3	2,53	,576	,331
Competencias Profesionales	1	3	1,98	,670	,449

*Nota:* Resultados de SPSS.

En este caso, los estadísticos descriptivos nos dan los valores del promedio; así como la Varianza y Desviación Estándar, para cada dimensión y variable.

Se puede observar que la media para la dimensión Tecnología es de 2.40, con una desviación estándar de 0.568 y varianza 0.322, de la misma forma, para cada una de las otras dimensiones y variables.

### 3.4 Análisis Inferencial

#### 3.4.1 Prueba de normalidad

A continuación, se realiza las pruebas estadísticas para determinar si los datos de las dimensiones: Tecnología, Pedagogía y Organización y las variables: Entornos Virtuales y Competencias Profesionales, tienen distribución normal.

*Ha:* Los datos no se distribuyen normalmente.

*Ho:* Los datos se distribuyen normalmente

**Tabla 9**

*Prueba de Normalidad para Dimensiones y Variables*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Entornos Virtuales	,088	150	,006	,960	150	,000
Tecnología	,148	150	,000	,953	150	,000
Pedagogía	,186	150	,000	,948	150	,000
Organización	,151	150	,000	,911	150	,000
Competencias Profesionales	,095	150	,002	,960	150	,000

*Nota:* Corridas efectuadas en SPSS.

Los resultados para las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk para las dimensiones Tecnología, Pedagogía y Organización, así como las variables Entornos Virtuales y Competencias Profesionales se muestran en la tabla anterior. Se obtienen resultados para el Sig. inferior a 0.05. Hecho que conllevó a rechazar la hipótesis nula para todos los casos de las dimensiones y variables correspondientes.

Es suficiente evidencia para deducir que los datos de las dimensiones y variables no tienen una distribución normal.

Para evaluar las hipótesis generales y específicas del presente estudio, se utilizaron pruebas no paramétricas (coeficientes de correlación de Spearman) porque los datos no tienen distribución normal.

### 3.4.2 Correlación entre las Dimensiones y Variables

**Tabla 10**

*Correlación de Spearman para Entornos Virtuales y Competencias Profesionales*

		<b>Entornos Virtuales</b>	<b>Competencias Profesionales</b>
Entornos		1,000	,389**
Virtuales	R. S.	.	,000
		150	150
Competencias	N	,389**	1,000
Profesionales		,000	.
		150	150

*Nota:* Rho de Spearman

Podemos observar que el Coeficiente de Correlación de Spearman tiene un valor de 0.389, lo que significa que la variable Competencias Profesionales depende significativamente de la variable Entornos Virtuales, con un p valor de 0.00 obteniéndose además un grado de correlación positiva según la Rho de Spearman de 0.389 por ser mayor que 0.

**Tabla 11**

*Correlación entre Tecnología y Competencias Profesionales*

		<b>Dimensión 1: Tecnología</b>	<b>Competencias Profesionales</b>
Dimensión 1:		1,000	,366**
Tecnología	R. S.	.	,000
		150	150
Competencias	N	,366**	1,000
Profesionales		,000	.
		150	150

*Nota:* Rho de Spearman.

Los resultados de la tabla arriba, muestran que el Coeficiente de Correlación de Spearman tiene un valor de 0.366, situación que nos lleva a afirmar que hay una correlación positiva entre las Competencias Profesionales y la dimensión Tecnología. Asimismo, se puede afirmar que la variable Competencias Profesionales depende en un 36.6 % de la dimensión Tecnología, considerando un 99% de nivel de confianza y un 1% nivel de significancia.

**Tabla 12**

*Correlación entre Pedagogía y Competencias Profesionales*

		<b>Dimensión 2: Competencias</b>	
		<b>Pedagogía</b>	<b>Profesionales</b>
Dimensión 2:		1,000	,375**
Pedagogía	R. S.	.	,000
		150	150
Competencias	N	,375**	1,000
Profesionales		,000	.
		150	150

*Nota:* Rho de Spearman.

En la tabla anterior, observamos que el Coeficiente de Correlación de Spearman es igual a 0.375, lo que indica que existe una correlación positiva entre las Competencias Profesionales y la dimensión Pedagogía. Por lo que podemos afirmar que la variable Competencias Profesionales depende en un 37.5 % de la dimensión Tecnología, considerando un 99% de nivel de confianza y un 1% de nivel de significancia.

**Tabla 13**

*Correlación entre Organización y Competencias Profesionales*

		<b>Dimensión 3: Competencias</b>	
		<b>Organización</b>	<b>Profesionales</b>
Dimensión 3:		1,000	,378**
Organización	R. S.	.	,000
		150	150
Competencias	N	,378**	1,000
Profesionales		,000	.
		150	150

*Nota:* Rho de Spearman

Existe una relación positiva entre la variable dependiente y la dimensión organizacional como se muestra en la Tabla 13, ya que el valor del coeficiente de correlación de Spearman de 0,378 y nivel de significancia del 1%.

Para probar las hipótesis. También se puede utilizar la Regresión Logística Ordinal.

### 3.5 Prueba de Hipótesis

#### 3.5.1 Prueba de la Hipótesis General

Ha: Existe influencia significativa entre el aspecto tecnológico de los entornos virtuales y las competencias profesionales.

Ho: No existe influencia significativa entre el aspecto tecnológico de los entornos virtuales y las competencias profesionales.

#### **Tabla 14**

*Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R<sup>2</sup> de la Variable Entornos Virtuales*

Chi - Cuadrado	Sig.	Pseudo	R cuadrado
		Cox y Snell	0,202
33,853	0,000	Nagelkerke	0,224
		McFadden	0,097

*Nota:* Función de enlace Logit.

Según los valores obtenidos por la Regresión Logística Ordinal que se muestran en la Tabla 14, que muestra que los Entornos Virtuales tienen influencia en las Competencias Profesionales, con un valor de  $P = 0,000$  menor a 0.05, que nos conduce a rechazar la hipótesis nula. El valor del Pseudo R<sup>2</sup> de Nagelkerke es de 0,224. Esto indica un 22,4 % y un nivel de confianza del 95 %.

#### 3.5.2 Prueba de la Hipótesis Específica 1

Ha: Existe influencia significativa entre el aspecto tecnológico de los Entornos virtuales y las competencias profesionales

Ho: No existe influencia significativa entre el aspecto tecnológico de los entornos virtuales y las competencias profesionales

**Tabla 15***Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R<sup>2</sup> de la Dimensión Tecnología*

<b>Chi - Cuadrado</b>	<b>Sig.</b>	<b>Pseudo</b>	<b>R cuadrado</b>
18,469	0,001	Cox y Snell	0,116
		Nagelkerke	0,128
		McFadden	0,053

*Nota:* Función de enlace Logit.

En la tabla 15, se muestra los resultados de la prueba de bondad de ajuste, la cual indica que dimensión Tecnología influye en las Competencias Profesionales, con un P value = 0,001 inferior a 0.05, por lo que se rechazamos la hipótesis nula, y como valor del Pseudo R<sup>2</sup> de Nagelkerke es de 0,128. Esto indica un 12.8 %, con un nivel de confianza del 95%.

**3.5.3 Prueba de la Hipótesis Específica 2**

Ha: Existe influencia significativa entre el aspecto pedagógico de los entornos virtuales y las competencias profesionales

Ho: No existe influencia significativa entre el aspecto pedagógico de los entornos virtuales y las competencias profesionales

**Tabla 16***Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R<sup>2</sup> de la Dimensión Pedagogía*

<b>Chi - Cuadrado</b>	<b>Sig.</b>	<b>Pseudo</b>	<b>R cuadrado</b>
18,046	0,001	Cox y Snell	0,113
		Nagelkerke	0,126
		McFadden	0,052

*Nota:* Función de enlace Logit.

En la tabla anterior, se muestran los resultados de la prueba de Regresión Logística Ordinal, los cuales indican que la dimensión Pedagógica influye en las Competencias Profesionales, con un P value = 0,001 inferior a 0.05, lo que nos induce dar como rechazada la hipótesis nula, y también se obtuvo un valor del Pseudo R<sup>2</sup> de Nagelkerke es de 0,128. Esto indica un 12.8 %.

**3.5.4 Prueba de la Hipótesis Específica 3**

Ha: Existe influencia significativa entre el aspecto organizacional de los entornos virtuales y las competencias profesionales

Ho: No existe influencia significativa entre el aspecto organizacional de los Entornos Virtuales y las Competencias Profesionales.

**Tabla 17**

*Prueba de Ajuste de Modelo y Pseudo R<sup>2</sup> de la Dimensión Organizacional*

<b>Chi - Cuadrado</b>	<b>Sig.</b>	<b>Pseudo</b>	<b>R cuadrado</b>
19,099	0,001	Cox y Snell	0,120
		Nagelkerke	0,132
		McFadden	0,055

*Nota:* Función de enlace Logit.

Según los resultados de esta tabla, la cual muestra los valores del ajuste del modelo de Regresión Logística Ordinal, la cual indica que dimensión Pedagógica influye en las Competencias Profesionales, con un P value = 0,001 menor que 0.05, lo que nos lleva a la hipótesis nula, y como valor del Pseudo R<sup>2</sup> de Nagelkerke es de 0,132. Esto indica un 13.2 %.

#### IV. DISCUSIÓN

Este estudio se realizó con base en consideraciones teóricas de los procedimientos de investigación de varios autores. De la misma forma, los procedimientos de recolección y tratamiento de los datos fueron posibles realizarlos en forma sistematizada utilizando la estadística descriptiva e inferencial para determinar la influencia de los entornos virtuales y sus respectivas dimensiones en las competencias profesionales de los estudiantes de una universidad privada de Cusco, 2024.

Según el coeficiente de correlación Rho de Spearman con un resultado de 0,389 y un p valor igual a 0.000, que es menor a 0.05, para un nivel de confianza de 99%, los hallazgos del estudio confirmaron las hipótesis planteadas con respecto a la dependencia entre las competencias profesionales y entornos virtuales, lo que resultó en una correlación positiva y estadísticamente significativa, aunque débil. Estos hallazgos corroboran los de (Ramos Diaz, Noriega Ramos y Jaramillo Diaz, 2023) porque llegan a la misma conclusión de que existe una correlación positiva. Claramente, el entorno escolar tiene un impacto en los estudiantes porque pasan la mayor parte de su tiempo académico en la institución. Por lo tanto, su percepción de sí mismo y su imagen de sí mismo se verán afectadas de manera positiva o negativa, dependiendo de si siente que el entorno es seguro para él o no. En este estudio, se puede inferir que los entornos virtuales tienen un impacto en el autoconcepto de los estudiantes, aunque no se consideran otros factores. Otros autores, como (Aguilar Vargas & Otuyemi Rondero, 2020), afirman que los entornos virtuales son plataformas de comunicación o aplicaciones informáticas que brindan excelentes oportunidades de aprendizaje a los estudiantes, permitiéndoles interactuar con contenidos y materiales adecuados para su aprendizaje. Por lo tanto, se cree que los entornos virtuales son muy beneficiosos para las habilidades profesionales debido a sus múltiples características.

En lo que se refiere a la **primera hipótesis específica** la dimensión Tecnológica y las Competencias Profesionales, están relacionadas en forma directa, considerando que la correlación de Spearman entre ellas dio un valor de 0.366, indicando que existe una correlación positiva y estadísticamente significativa. De acuerdo a los resultados existe un 36.6 % de percepción de la dimensión Tecnológica que favorece a las Competencias Profesionales. Es más, estudios sobre “Dependencia de la enseñanza - aprendizaje, sobre los entornos virtuales, como

apoyo a la materia de Matemáticas”, indican que los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje contribuyen de manera positiva en la educación de los estudiantes, tal como lo indican (Ponce Menéndez & Cedeño Mendoza, 2023). Del mismo modo, el que se haya encontrado que la dimensión Tecnológica (plataformas virtuales, beneficios de las herramientas digitales, facilidad de acceso, plataformas de interacción con docentes y compañeros, uso de aplicaciones virtuales, acceso a materiales educativos y uso de tutoriales, simuladores y otros) tiene una influencia positiva en las Competencias Profesionales, significa que tiene un papel mediador en el proceso del aprendizaje de los estudiantes, pudiendo existir otros factores también influyentes. Por ejemplo, si bien la tecnología ayuda en gran manera a mejorar los aprendizajes esto no garantiza en su totalidad la calidad de la enseñanza (Ponce Menéndez & Cedeño Mendoza, 2023). Razón por la cual, será necesario considerar otros aspectos relacionados a la tecnología.

Con respecto a la **segunda hipótesis específica**, en este estudio se obtuvo un coeficiente de correlación de Spearman de 0.375, afirmando que la dimensión Pedagógica efectivamente tiene una influencia positiva y directa con las Competencias Profesionales, coincidiendo con los resultados obtenidos por (Romero Garcia & Manzanal Martínez, 2020) quienes concluyen que la gestión pedagógica influyen en las competencias profesionales; teniendo un p valor < 0.05 y un valor para el coeficiente de correlación de 0.729, positiva y alta entre ambas variables; además el valor del coeficiente de determinación de  $r^2 = 0.532$ , que nos afirma que un 53.2% de la gestión pedagógica influyen en las competencias profesionales. Asimismo, es también importante aclarar que existen otros factores influyentes, los cuales tienen suma importancia para las competencias estudiadas, factores como son género, edad y facultad, además, concluyen que estas competencias deben ser tomadas en cuenta en la capacitación del profesor en entornos remotos y así poder mejorar la enseñanza y aprendizaje en esta modalidad que es cada vez más demandada en nuestra sociedad. En el presente estudio se consideró aspectos importantes para la medición de la dimensión Pedagógica como: Las herramientas digitales son de gran ayuda para mejorar la didáctica, facilitan el desarrollo de trabajos en equipo, permiten el desarrollo de exámenes de manera virtual y facilitan la relación entre profesor y estudiante; sin embargo, los cuales permitieron hallar la influencia que existe entre la dimensión Pedagógica y las Competencias Profesionales; no obstante, será importante tomar en cuenta los otros factores que se encuentran en otros estudios. Así, por ejemplo,

como lo indican (Cedeño Mendoza & Zambrano Sornoza, 2022) el docente que tuvo una enseñanza remota y que éste ejerce estas funciones y competencias tiene sus propias características, que le permiten interactuar en clases virtuales con la utilización de medios didácticos digitales, en ese sentido los estudiantes están intercomunicados y se adaptan a nuevos conocimientos. Por lo tanto, los estudiantes que posean un acceso a los entornos virtuales y la pedagogía, tendrán mayor facilidad y beneficio para las competencias profesionales.

Sobre la **tercera hipótesis específica** en el análisis estadístico mediante el cálculo del coeficiente de correlación de Spearman que dio un valor de 0.378, lo que nos indica que existe una relación o dependencia positiva y directa entre las Competencias Profesionales con la dimensión Organizacional, además dicha dimensión cuenta con otros aspectos como: la organización de los entornos virtuales permiten el desarrollo de trabajo colaborativo, facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo, permite conocer el proceso educativo y lleva a crear presentaciones de ostentaciones y entrega de trabajos en las fechas adecuadas. Esto concuerda con lo indicado por (Vera Espinoza, Fernández Espinoza, Ramos Quispe, & Valdivieso Palavicini, 2023) las actividades organizativas en las clases remotas influyen en el logro de aprendizaje realizadas adentro de las experiencias de aprendizaje; asimismo, se demostró que el 56.2% casi siempre realizaron actividades en diversas actividades virtuales en las sesiones a distancia de manera asincrónica o sincrónica, lo que permitió que logren desarrollar sus competencias remotas a nivel alto en 37.5% en una Institución Educativa en el 2022. De hecho, se puede indicar que el aspecto organizacional también tiene relevancia porque el mejor desempeño de los estudiantes y profesionales es necesario preparar todo lo concerniente a alguna actividad que se vaya a realizar para el cumplimiento de trabajos, exámenes u otros.

Del mismo modo, según (Hirald Trejo, 2013) El aprendizaje en los centros educativos de nivel superior a distancia con el uso de los entornos virtuales se basa, en que la organización del espacio, la práctica y la distribución de los recursos didácticos, el empleo del tiempo y las interacciones que se dan en el salón se facilitan en los ambientes virtuales, lo que coincide con nuestros resultados, ya que también podemos concluir que los entornos virtuales son influyentes en el desempeño de los profesionales y por ende en los estudiantes.

Otro punto que se consideró en este estudio, son las pruebas de hipótesis mediante regresión logística ordinal, para ello se consideraron los p valores, que en

todos los casos (dimensiones y variables) arrojaron valores de 0.000 para la variable independiente y 0.001 para las dimensiones mediante las pruebas de Ajuste del Modelo y Pseudo  $R^2$  (Nalgerkerke) lo que nos llevó a asumir nuevamente que las dimensiones: Tecnológica, Pedagógica y Organizacional, como la variable entornos virtuales influyen significativamente en las competencias profesionales, de hecho, si consideramos los resultados de otros trabajos de investigación, como por ejemplo, según (Bustinza Vargas & Lacuta Sapacayo, 2021) la prueba de hipótesis con la chi cuadrado indicó que existe influencia entre el uso de las Tecnologías del Aprendizaje conocimiento obtenido en el desarrollo de las competencias cognitivas de los estudiantes, ya que demuestra con evidencia estadística y con un p valor igual a 0.000, que ambas variables están relacionadas positiva y directamente. Asimismo, si comparamos con otros estudios, podemos decir que existen otros aspectos importantes como lo indica (Alvarez Barreda, 2022) en las dimensiones analizadas se consideran al aprovechamiento y conocimiento, ganancia de aprendizaje, las estrategias de aprendizaje y la motivación, a través de las TICs la participación activa, que comparando con el aprendizaje hace un equivalente con la conectividad y con el aprendizaje que son dos de los aspectos de la variable independiente, del mismo modo, los resultados indicaron que la variable educación virtual tiene un impacto estadístico y significativo en el logro de competencias. La relación es directamente proporcional, lo que significa que si la educación virtual es mayor, se puede esperar un mejor desempeño en el logro de competencias de los graduados. Si no se aprovecha la variable, el logro de las competencias requeridas por la carrera se verá afectado negativamente.

En este estudio también se construyeron las tablas de distribución de frecuencias y los estadísticos descriptivos para cada dimensión y las variables: independiente (Entornos virtuales) y dependiente (Competencias Profesionales); estos resultados se muestran en las tablas precedentes y las mismas pueden ser comparadas con los resultados de otros estudios.

En cuanto a la parte teórica, Acharki (2021) enfatiza que una de las principales características de los entornos virtuales es su capacidad para fomentar el aprendizaje colaborativo, centrándose en la actividad y la interacción de los estudiantes para construir conocimiento. Esto implica crear entornos más dinámicos e interactivos que fomenten un aprendizaje significativo para los estudiantes. Con lo que se concuerda en muchos aspectos en el presente estudio de investigación, por ser los entornos

virtuales la variable independiente y las competencias profesionales nuestra variable dependiente,

Se reconoce como una de las fortalezas para el desarrollo del presente trabajo que los resultados obtenidos prueban las hipótesis planteadas; sin embargo, es importante también indicar las debilidades encontradas; por ejemplo: la consideración de solo algunas dimensiones y variables independientes, puesto que se pudieron considerar también variables cuantitativas como edad de los estudiantes y otras; como lo señalan Hernández et al. (2021) evaluaron el papel que cumplen los docentes de las clases en actividades grupales en entornos remotos de educación superior, identificando siete roles fundamentales: pedagogía, evaluación, social, tecnología, orientador/mediador, organizador/gestor y personal.

De la misma forma se debe aclarar que, se esperó obtener tal vez un nivel de correlación superior al obtenido en los resultados, para poder concluir que existe una dependencia positiva y casi perfecta entre las variables independiente y dependiente. Al respecto, podría ser una alternativa realizar un segundo estudio incluyendo las dimensiones y variables indicadas líneas arriba.

## V. CONCLUSIONES

Se pudo encontrar y determinar que las competencias profesionales dependen de cada una de las dimensiones y la variable independiente, ya que se descubrió un C. C. S. con un valor de  $0 < r = 0.389 < 1$ , lo que indica que la dependencia es moderada y positiva. Por lo tanto:

**Primera:** Podemos concluir que el factor entorno virtual tiene un impacto significativo en las habilidades profesionales de los estudiantes de una universidad privada en Cusco. Esto se debe al valor del C. C. S, que fue de 38.9 % y el valor p fue de 0.000. Además, después de realizar la prueba de hipótesis utilizando la Regresión Logística Ordinal, se encontró un valor p de 0.000, con un nivel de confianza del 95%.

**Segunda:** De manera similar, considerando el valor del C. C. S de 0.366 y el valor p igual a 0.000, podemos concluir que la dimensión tecnológica influye en las competencias profesionales. De la misma manera, se obtuvieron los resultados de la regresión logística en un siglo. igual a 0.000 y tiene un nivel de significancia del 5%.

**Tercera:** Se puede concluir también que la dimensión pedagógica tiene un impacto en las competencias profesionales a través del valor del C. C. S, que dio un valor de 0.375 y un valor p igual a 0.000. También se puede considerar la prueba de hipótesis mediante regresión logística, que dio un sig de 0.000 a un nivel de confianza del 95 %.

**Cuarta:** Considerando el valor de sig igual a 0.000, podemos deducir que la dimensión organizacional influye en las competencias profesionales, según el valor que arrojó p, y el coeficiente de correlación de Spearman igual a 0.378. La dimensión organizacional afecta a las competencias profesionales, según la regresión logística ordinal de 0,000.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Considerando la importancia de esta investigación y de acuerdo a los resultados se enuncian algunas sugerencias para el personal administrativo y académico de la Universidad en la que se realizó el estudio, con el fin que ésta las tome en cuenta para la mejora de la gestión educativa y por lo tanto buscar el éxito en el contexto educativo, por lo que se hacen llegar las siguientes recomendaciones:

- 1) A la alta dirección, implementar plataformas digitales con bibliografía necesaria, con el fin de que los estudiantes tengan mayor acceso a bibliografía que les permita incrementar sus conocimientos académicos y estar actualizados en los temas de su competencia; de la misma manera, tener acceso a tutoriales referentes a los temas impartidos en su centro de estudios.
- 2) Al área de Centro de Computo o la que haga sus veces, permitir el acceso de los estudiantes a los entornos digitales como zoon, classroom y otros, de tal forma que el estudiante tenga mayor facilidad de comunicación e interacción con sus compañeros de cursos con el fin de superar brechas y dificultades en su comunicación.
- 3) Al área que corresponda, incrementar los medios de interacción estudiante – docente, con el propósito de facilitar la organización de los alumnos en cuanto a las tareas, trabajos, exposiciones y demás actividades encargadas por el profesor de curso.
- 4) A la oficina de Administración, programar un nuevo estudio considerando las variables y dimensiones omitidas en el presente estudio, porque las mismas conllevarán a obtener mayor precisión en los resultados y menos sesgo en la aplicación de los instrumentos.

## REFERENCIAS

- Acharki, Z. (2021). *Docencia universitaria en entornos virtuales de aprendizaje. Communication Papers*, 10(20), 89.  
[https://doi.org/10.33115/udg\\_bib/cp.v10i20.22595](https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v10i20.22595)
- 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>.
- Aguilar Vargas, L. R., & Otuyemi Rondero, E. O. (2020). Análisis Documental: Importancia de los Entornos Virtuales en los Procesos Educativos en el Nivel Superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 57 - 78.
- Alles, M. (2018). Competitividad y Gestión por Competencias. *Revista Técnica Virtual*  
[http://www.xcompetencias.com/canal.php?id=competitividad#\\_ftn1](http://www.xcompetencias.com/canal.php?id=competitividad#_ftn1)
- Alvarez Barreda, J. C. (2022). *Educación Virtual y Logro de Competencias (Transversales y Específicas) del Perfil de Egreso de Ingeniería Industrial, Universidad Continental, Arequipa 2021*. Huancayo: "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .
- Banco Mundial. (2020). *COVID-19: Desafíos y oportunidades para la educación en América Latina y el Caribe*.  
<https://pubdocs.worldbank.org/en/454741593524928204/Covid-19-Education-Summary-esp.pdf>
- Barreto, C. R., Díazgranados, F. I., Hung, E. S., Cantillo, B. B., Molinares, D. J., Salcedo, E. M., Álvarez, D. S., Cárdenas, A. P., Agudelo, V. V., Álvarez, S. Z., González, M. A., Almazo, H. C., Villa, M. O., Castilla, E. V., Jiménez, A. C., & Acevedo, C. A. (2017). *Las Tic en educación superior: Experiencias de innovación* (1st ed.). Editorial Universidad del Norte.  
<https://doi.org/10.2307/j.ctt2050wh0>
- Bennet Voltmer J, Reich-Stieber tN, Raimann J, Stefan Stürmer, The role of multi-attributional student diversity in computer-supported collaborative learning, *The Internet and Higher Education*, Volume 55, 2022, 100868, ISSN 1096-7516,  
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2022.100868>.
- 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/EKI35](http://shorturl.at/EKI35).
- Botello, S., Mauricio, C., Gutiérrez, O., Constanza, E., Muñoz, J., & Yohana, A. (2019). Competencias genéricas en la educación superior: una experiencia en la Universidad del Bío-Bío Chile. *Revista Venezolana de Gerencia*, 24 (87).
- Bustanza Vargas, J. V., & Lacuta Sapacayo, L. (2021). Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento en el Desarrollo de las Competencias Cognitivas en Estudiantes Universitarios. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación Horizontes*, 1501 - 1507.
- Bustos, R. (2018). Desarrollo de competencias genéricas en estudiantes que se desempeñan como tutores pares en la universidad. *Revista Colombiana de Educación*, núm. (75), 99-117.
- Cadillo-Leiva, G. S., Valentin-Centeno, I. M. y Huirac-Inacio, E. J. (2021). Estrategias para mejorar las habilidades blandas en estudiantes de educación básica. En Claudia Milagros Arispe Alburqueque *I Congreso de Investigación e Innovación Multidisciplinario Virtual. Lima (Perú): Universidad Norbert Wiener*.
- Cedeño Mendoza, A. M., & Zambrano Sornoza, J. M. (2022). Influencia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en los Docentes de la Institución Educativa San Jacinto. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 261 - 276.
- Cheng, M., Lee, K., & Chan, C. (2018). *Desarrollo de habilidades genéricas en cursos específicos de disciplina en educación superior. Revisión sistemática de la literatura, currículo y enseñanza*, 33 (2), 47-65
- CEPAL. (2022). *La educación en tiempos de pandemia: Desafíos y oportunidades para América Latina*. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/48204-educacion-tiempos-pandemia-oportunidad-transformar-sistemas-educativos-america>
- 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>
- George Reyes, Carlos Enrique. (2021). Competencias digitales básicas para garantizar la continuidad académica provocada por el Covid-19. *Apertura*, 13(1), pp. 36-51. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v13n1.1942>

- Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P. C., y González-Sanmamés, M. (2023). Roles del docente universitario en procesos de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), pp. 39-58. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34031>.
- Hirald Trejo, R. (2013). Uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. *EDUTECH*, 1 - 14.
- Isela Aguilar Vargas, I. R., & Otuyemi Rondero, E. O. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (17), 57–77. <https://doi.org/10.51302/tce.2020.485>
- Mendoza, I. (2020). lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. *Revista latinoamericana de Estudios Educativos*, 1, 343-352. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.119>.
- Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G., y Rodríguez, G. I. (2019). *Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63–99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>.
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa - Guía didáctica*. <https://biblioteca.usco.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=23967>.
- Naciones Unidas A/RES/70/1 (Distr.: General 21 de octubre de 2015) Resolución adoptada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015 [sin referencia al Comité Principal (A/70/L.1)] 70/1. *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* [http://www.un.org/ga/search/view\\_doc.asp?symbol=A/70/L.1&Lang=S](http://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/70/L.1&Lang=S).
- Núñez, I., Bravo, I., Cruz, C., & Hinojosa, M. (2018). *Competencias gerenciales y competencias profesionales en la gestión presupuestaria*. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(83) de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29058775015>.
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. FEDUPEL. <https://metodologiaecs.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/09/metodologc3ada-de-la-investigac3b3n-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-feliberto-martins-pestana.pdf>

- Ponce Menéndez, E. J., & Cedeño Mendoza, F. M. (2023). Influence of virtual teaching-learning environments, as support for Mathematics classes. *Sinapsis*.
- Ramos Diaz, D., Noriega Ramos, L. Y., & Jaramillo Diaz, M. E. (2023). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Desarrollo de Competencias en Estudiantes Universitarios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7468 - 7486.
- Romero Garcia, C., & Manzanal Martínez, A. I. (2020). Teaching Competences in Higher Education Virtual. *Conocimiento Global*, 49 - 62.
- Salazar P., C., & Del Castillo G., S. (2018). *Fundamentos Básicos de Estadística*.
- Sáez López, J. M. (2018). *Estilos de Aprendizaje y Métodos de Enseñanza*. Editorial UNED
- Sanz-Benito, I. Iázaro-Cantabrana, J. I., Grimalt-Álvaro, C., y Usart-Rodríguez, M. (2023). Formar y evaluar competencias en educación superior: una experiencia sobre inclusión digital. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.35791>
- Santoveña, S. (2012). The teaching-learning process through synchronous communication tools: The case of Elluminate live. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(1), 447-474. <https://bit.ly/2Vrd1UW>
- Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Universidad Católica de Argentina, 1-12. <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/11/Entornos-virtuales-de-aprendizaje-en-la-escuela-tipos-modelo-did%C3%A1ctico-y-rol-del-docente.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)
- Torres-Flórez, D., Rincón-Ramírez, A. V., Medina-Moreno, I. R. (2022). Competencias digitales de los docentes en la Universidad de los Llanos, Colombia. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, v. 14, n. 26, e2246. <https://doi.org/10.22430/21457778.2246>.

- UNESCO. (2021). *Impacto del COVID-19 en la educación en América Latina y el Caribe*. <https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>
- Valencia Morocho C. (2021). la educación virtual en el pensamiento crítico de los estudiantes universitarios. *Desde el Sur*, 13(2), e0018. Epub 00 de julio de 2021. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1302-2021-0018>.
- Valdiri, I., & Rincón, D. (2018). Relación de las competencias específicas de ingeniería civil en la Universidad Militar Nueva Granada, respecto a las pruebas Saber Pro. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 55, 86-109.
- Vera Espinoza, M., Fernández Espinoza, G. W., Ramos Quispe, J. A., & Valdivieso Palavicini, M. A. (2023). Uso del Entorno Virtual y el Desarrollo de Competencias Digitales en Docentes en una Entidad Educativa de Nasca.
- Vilela, Patty, Sánchez, Javier, & Chau, Cecilia. (2021). Desafíos de la educación superior en el Perú durante la pandemia por la covid-19. *Desde el Sur*, 13(2), e0016. Epub 00 de julio de 2021. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1302-2021-0016>
- Villalobos López, J. A. (2022). Metodologías Activas de Aprendizaje y la Ética Educativa. *Revista Docentes* 2.0, 13(2), 47–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.316>
- 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)
- Warner, J. (2009). *Estilos de Aprendizaje: Perfil de competencias. Guía del entrenador y cuaderno de auto-diagnóstico*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Zambrano-Zambrano, Y. I., y Enrique García-Vera, C. I. (2020). *Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador*. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 232–245. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>

Zelada Flórez, E. A., la Cruz Arango, O. D., Vicuña Ureta, A. M., & Aguirre Macavilca, M. C. (2022). Educación virtual en la universidad peruana: Crisis y perspectivas. *Revista San Gregorio*, (50), 163–182. <https://doi.org/10.36097/rsan.v0i50.1999>.

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de consistencia

<b>Título:</b> Influencia de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad Privada del Cusco, 2024.			
<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Metodología</b>
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipo de investigación: Básico</li> <li>▪ Nivel de investigación: Explicativo</li> <li>▪ Diseño y esquema de investigación: Relacional – Causal</li> </ul> <b>Variables:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Independiente: Entornos virtuales</li> <li>▪ Dependiente: Competencias profesionales</li> <li>▪ Tamaño de muestra: 150 estudiantes de una universidad del Cusco</li> <li>▪ Técnica:</li> </ul>
¿Cuál es la influencia de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024?	Determinar influencia de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024.	Los Entornos Virtuales influyen de manera significativa en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024	
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	
1. ¿De qué manera influye el aspecto tecnológico de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024?	1. Determinar la influencia del aspecto tecnológico de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024.	1. Existe influencia significativa entre el aspecto tecnológico de los Entornos Virtuales y las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024	

<p>2. ¿De qué manera influye el aspecto pedagógico de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024?</p>	<p>2.Determinar la influencia del aspecto pedagógico de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024</p>	<p>2.Existe influencia significativa entre el aspecto pedagógico de los Entornos Virtuales y las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024</p>	<p>Encuesta ▪ Instrumento: Cuestionario</p>
<p>3. ¿De qué manera influye el aspecto organizativo de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024?</p>	<p>3.Determinar la influencia del aspecto organizativo de los Entornos Virtuales en las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024</p>	<p>3.Existe influencia significativa entre el aspecto organizativo de los Entornos Virtuales y las Competencias Profesionales de los Estudiantes de una Universidad privada del Cusco, 2024</p>	

### Matriz de Categorización de Variables

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Entornos Virtuales	Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son un lugar o medio instructivo en internet, constituido por un grupo sistemático de herramientas informáticas, las cuales hacen posible la interacción de forma didáctica. Salinas (2011)	En cuanto a la escala de medición del cuestionario se utilizará la escala de likert. variable 1 los entornos virtuales cuenta con 3 dimensiones y 7 indicadores.	Tecnológica	Herramientas digitales. Plataformas digitales	1-7	<b>ESCALA:</b> Ordinal 1) Nunca 2) Casi nunca 3) A veces 4) Casi siempre 5) Siempre
			Pedagógica	Situaciones educativas. Interacción Materiales	8-15	
			Organizativa	Trabajo en equipo Estrategias de implementación	16-20	
Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Competencias Profesionales	Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico; este punto de vista hace necesario realizar un cambio radical en el enfoque de los contenidos curriculares de los planes educativos, con el fin de orientarlos hacia las necesidades laborales del entorno. Botello (2019)	En cuanto a la escala de medición del cuestionario se utilizará la escala de likert. Segunda variable competencias profesionales cuenta con 2 dimensiones y 8 indicadores en el aprendizaje.	Competencias genéricas	Procesos de aprendizaje. Valores sociales Contexto tecnológico. Habilidades interpersonales.	1-10	ESCALA: Ordinal 1) Nunca 2) Casi nunca 3) A veces 4) Casi siempre 5) Siempre
			Competencias específicas	Periodismo Audiovisual Márketing Organizacional	11-20	

## Anexo 2. Instrumentos de Recolección de Datos

### CUESTIONARIO SOBRE ENTORNOS VIRTUALES

**Autor: Roy cornejo Bigoria**

Estimados estudiantes, el propósito de este estudio es conocer todo lo relacionado con el entorno virtual de los estudiantes de las universidades privadas del Cusco. Tenga en cuenta que la encuesta es completamente anónima y los resultados se tratarán de forma confidencial.

Instrucciones: Lea todos los elementos y marque una de las opciones en la escala con una cruz (x).

Nunca = 1	Casi nunca = 2	A veces = 3	Casi siempre = 4	Siempre = 5
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

<b>VARIABLE: ENTORNOS VIRTUALES</b>						
<b>DIMENSIÓN: TECNOLÓGICA</b>		<b>N</b>	<b>C</b>	<b>AV</b>	<b>CS</b>	<b>S</b>
<b>1</b>	Identifico las plataformas virtuales más utilizadas en entornos de aprendizaje					
<b>2</b>	Reconozco todos los beneficios que las herramientas digitales pueden aportar a la educación.					
<b>3</b>	Puedo acceder fácilmente a la plataforma Zoom y unirme a clases virtuales.					
<b>4</b>	Utilizo varias plataformas para interactuar con mis compañeros y profesores, incluido WhatsApp y otras aplicaciones virtuales.					
<b>5</b>	Interactúo con todos los miembros de mi equipo de trabajo a través de aplicaciones virtuales.					
<b>6</b>	El entorno virtual es muy útil para mi aprendizaje y tengo acceso a una variedad de materiales de aprendizaje como diapositivas y libros.					
<b>7</b>	Los entornos virtuales me permiten utilizar tutoriales, simuladores y más en cualquier momento.					
<b>DIMENSIÓN: PEDAGÓGICA</b>		<b>N</b>	<b>C</b>	<b>AV</b>	<b>CS</b>	<b>S</b>
<b>8</b>	Creo que los entornos virtuales me dan acceso a una plataforma para mi carrera profesional.					

9	Las herramientas digitales son de mucha ayuda para que las clases virtuales sean más didácticas.					
10	Las plataformas digitales facilitan la realización de actividades y lecciones de aprendizaje.					
11	Las plataformas digitales permiten desarrollar el trabajo en equipo de forma dinámica e interactiva.					
12	Las plataformas digitales me permiten desarrollar evaluaciones y exámenes virtuales.					
13	Los entornos virtuales permiten y fomentan la interacción entre profesores y estudiantes.					
14	El entorno virtual proporciona un canal de comunicación con los docentes.					
15	Los recursos digitales y educativos utilizados por los docentes permiten un aprendizaje significativo.					
<b>DIMENSIÓN: ORGANIZATIVA</b>		<b>N</b>	<b>CN</b>	<b>AV</b>	<b>CS</b>	<b>S</b>
16	Los entornos virtuales me permiten trabajar en equipo.					
17	Las herramientas digitales me permiten establecer grupos de trabajo virtuales.					
18	Los entornos virtuales me permiten acceder a varios seminarios y talleres virtuales.					
19	Con la ayuda de la plataforma Blackboard, puedo comprender el proceso educativo.					
20	Los entornos virtuales me permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en las fechas indicadas.					

## CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS PROFESIONALES

**Autor: Roy cornejo Bigoria**

Estimado alumno, el propósito de este estudio es conocer más sobre las competencias profesionales de los estudiantes de la universidad privada del Cusco. Tenga en cuenta que la encuesta es completamente anónima y los resultados se mantendrán confidenciales.

Instrucciones: Lea cada ítem y marque una de las opciones en la escala con una cruz (x).

Nunca = 1	Casi nunca = 2	A veces = 3	Casi siempre = 4	Siempre = 5
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

Nº	VARIABLE: COMPETENCIAS PROFESIONALES	Categorías				
		N	C	AV	CS	S
<b>DIMENSIÓN: COMPETENCIAS GENÉRICAS</b>						
1	Leyendo todo lo que necesito aprender, subrayo los puntos más importantes.					
2	Trato de hacer una conexión entre el tema que estoy estudiando y otros temas que ya he estudiado.					
3	Me comprometo a participar en el cambio para mejorar mi desempeño.					
4	Repaso lo que he aprendido para realizar mis actividades de manera más efectiva.					
5	Resuelvo mis tareas y actividades sin ayuda.					
6	Me adapto bien al trabajo en equipo.					
7	Me hago preguntas y respondo en mi propio lenguaje según lo que he entendido.					
8	Cuando tengo una serie de tareas, comienzo con las más simples y luego paso a las más complicadas.					
9	Tomo decisiones por mi cuenta para resolver problemas.					
10	Animo a los demás a participar de manera dinámica con sus aportes y sugerencias al realizar una actividad.					
<b>DIMENSIÓN: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>		<b>N</b>	<b>C</b>	<b>AV</b>	<b>CS</b>	<b>S</b>

<b>11</b>	Soy reflexivo, crítico e investigativo.					
<b>12</b>	Mis ideas son fáciles de plasmar y redactar.					
<b>13</b>	Conozco mi realidad social y el contexto en el que se					
<b>14</b>	Cuando tengo información, intento interpretarla adecuadamente antes de llegar a alguna conclusión.					
<b>15</b>	Conozco y uso programas de video y audio.					
<b>16</b>	Creo nuevas ideas basándome en el comportamiento de los clientes.					
<b>17</b>	Gestiono sitios web como Facebook, Instagram y YouTube.					
<b>18</b>	Tengo la habilidad de abordar problemas y encontrar soluciones.					
<b>19</b>	Reconozco los problemas de mis compañeros y me pongo en el lugar de otro.					
<b>20</b>	Gestiono y oriento a grupos de compañeros a trabajar juntos.					

### Anexo 3: Fichas de Validación de Instrumentos para la Recolección de Datos

N°	DIMENSIONES / Items	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	Identifico las plataformas virtuales más usadas en los entornos de aprendizaje	X		X		X		
2	Reconozco cuales son todos los beneficios que nos alcanzan las herramientas digitales en la educación.	X		X		X		
3	Accedo de manera sencilla a la plataforma Zoom para realizar mis clases virtuales.	X		X		X		
4	Utilizo plataformas diferentes para poder interactuar con mis compañeros y mis docentes como el WhatsApp entre otras aplicaciones virtuales	X		X		X		
5	Interactúo con todos los integrantes de mi equipo de trabajo a través del uso de aplicaciones virtuales.	X		X		X		
6	Los entornos virtuales son de gran ayuda para mi aprendizaje y me proporcionan el acceso a diferentes materiales educativos como diapositivos, libros, entre otros	X		X		X		
7	Los entornos virtuales me permiten hacer uso en todo momento de tutoriales, simuladores, entre otros	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: PEDAGÓGICA</b>								
8	Considero que el entorno virtual me hace el acceso a las plataformas para en mi carrera profesional	X		X		X		
9	Las herramientas digitales son de mucha ayuda para que las clases virtuales sean más didácticas.	X		X		X		
10	Las plataformas digitales me posibilitan desenvolverse sin problema en actividades de estudio y trabajos de clase	X		X		X		
11	Las plataformas digitales hacen posible la elaboración de trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	X		X		X		
12	Las plataformas digitales me permiten hacer el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	X		X		X		
13	Los entornos virtuales permiten y facilitan la interacción entre docente y estudiante	X		X		X		
14	Los entornos virtuales me brindan canales de comunicación con el docente	X		X		X		
15	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes me permiten el aprendizaje significativo	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: ORGANIZATIVA</b>								
16	Los entornos virtuales me permiten el desarrollo de trabajo colaborativo	X		X		X		
17	Las herramientas digitales me facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	X		X		X		
18	Los entornos virtuales me facilitan el acceso a diferentes seminarios y talleres online	X		X		X		
19	La plataforma Blackboard me permite conocer el proceso educativo	X		X		X		
20	Los entornos virtuales me permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	X		X		X		

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIAS PROFESIONALES

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: COMPETENCIAS GENERICAS</b>								
1	Leo todo lo que tengo que aprender subrayando los puntos más importantes	X		X		X		
2	Trato de relacionar el tema que estoy aprendiendo con otros temas ya estudiados	X		X		X		
3	Me comprometo a ser parte del cambio para mi mejor desempeño	X		X		X		
4	Repaso lo que he aprendido para realizar mejor mis actividades	X		X		X		
5	Opto por resolver mis tareas y actividades de manera autónoma.	X		X		X		
6	Me adapto de forma práctica para trabajar en equipo.	X		X		X		
7	Me hago preguntas y me respondo en mi propio lenguaje lo que he comprendido.	X		X		X		
8	Cuando tengo varias tareas empiezo por la más difícil y luego voy pasando a las más complejas	X		X		X		
9	Tomo decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	X		X		X		
10	Animo a los demás a participar con sus aportes y sugerencias de manera dinámica al realizar una actividad.	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: COMPETENCIAS ESPECIFICAS</b>								
11	Soy crítico, reflexivo e investigativo	X		X		X		
12	Plasmo y redacto mis ideas con facilidad	X		X		X		
13	Conozco mi realidad social y su contexto.	X		X		X		
14	Cuando poseo cualquier información, trato de interpretarla bien antes de manifestar alguna conclusión	X		X		X		
15	Conoce y utiliza las herramientas de audio y video	X		X		X		
16	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	X		X		X		
17	Manejo plataformas digitales como Facebook, Instagram y YouTube	X		X		X		

18	Tengo capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	X		X		X	
19	Me pongo en el lugar de otro, reconozco los problemas de mis compañeros.	X		X		X	
20	Gestiono y dirijo grupos de compañeros para trabajar en equipo	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia para medir las ~~dimensiones~~ **dimensiones**.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg: Ruth **Ayde Huamanguilla** Quispe    DNI:47050247

Especialidad del validador: Magister en Gestión Pública.

31 de mayo del 2024

- <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 específicos 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.

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

FINANZAS		
<b>HUAMANGUILLA QUISPE, RUTH AYDE DNI 47050247</b>	Fecha de diploma: 11/11/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 02/09/2014 Fecha egreso: 01/10/2019	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS PERU</b>
<b>HUAMANGUILLA QUISPE, RUTH AYDE DNI 47050247</b>	<b>CONTADORA PUBLICA</b> Fecha de diploma: 16/12/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS PERU</b>
<b>HUAMANGUILLA QUISPE, RUTH AYDE DNI 47050247</b>	<b>MAESTRA EN GESTIÓN PÚBLICA</b> Fecha de diploma: 09/10/2023 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL  Fecha matrícula: 31/08/2021 Fecha egreso: 03/02/2023	<b>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU</b>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE ENTORNOS VIRTUALES.**

N°	DIMENSIONES / Items	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	Identifico las plataformas virtuales más usadas en los entornos de aprendizaje	X		X		X		
2	Reconozco cuales son todos los beneficios que nos aportan las herramientas digitales en la educación.	X		X		X		
3	Accedo de manera sencilla a la plataforma Zoom para realizar mis clases virtuales.	X		X		X		
4	Utilizo plataformas diferentes para poder interactuar con mis compañeros y mis docentes como el WhatsApp entre otras aplicaciones virtuales	X		X		X		
6	Interactúo con todos los integrantes de mi equipo de trabajo a través del uso de aplicaciones virtuales.	X		X		X		
8	Los entornos virtuales son de gran ayuda para mi aprendizaje y me proporcionan el acceso a diferentes materiales educativos como diapositivas, libros, entre otros	X		X		X		
7	Los entornos virtuales me permiten hacer uso en todo momento de tutoriales, simuladores, entre otros	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: PEDAGÓGICA</b>								
8	Considero que el entorno virtual me hace el acceso a las plataformas para en mi carrera profesional	X		X		X		
9	Las herramientas digitales son de mucha ayuda para que las clases virtuales sean más didácticas.	X		X		X		
10	Las plataformas digitales me posibilitan desenvolverse sin problema en actividades de estudio y trabajos de clase	X		X		X		
11	Las plataformas digitales hacen posible la elaboración de trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	X		X		X		
12	Las plataformas digitales me permiten hacer el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	X		X		X		
13	Los entornos virtuales permiten y facilitan la interacción entre docente y estudiante	X		X		X		
14	Los entornos virtuales me brindan canales de comunicación con el docente	X		X		X		
15	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes me permiten el aprendizaje significativo	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: ORGANIZATIVA</b>								
16	Los entornos virtuales me permiten el desarrollo de trabajo colaborativo	X		X		X		
17	Las herramientas digitales me facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	X		X		X		
18	Los entornos virtuales me facilitan el acceso a diferentes seminarios y talleres online	X		X		X		
19	La plataforma Blackboard me permite conocer el proceso educativo	X		X		X		
20	Los entornos virtuales me permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	X		X		X		



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIAS PROFESIONALES**

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: COMPETENCIAS GENERICAS</b>								
1	Leo todo lo que tengo que aprender subrayando los puntos más importantes	X		X		X		
2	Trato de relacionar el tema que estoy aprendiendo con otros temas ya estudiados	X		X		X		
3	Me comprometo a ser parte del cambio para mi mejor desempeño	X		X		X		
4	Repaso lo que he aprendido para realizar mejor mis actividades	X		X		X		
5	Opto por resolver mis tareas y actividades de manera autónoma.	X		X		X		
6	Me adapto de forma práctica para trabajar en equipo.	X		X		X		
7	Me hago preguntas y me respondo en mi propio lenguaje lo que he comprendido.	X		X		X		
8	Cuando tengo varias tareas empiezo por la más difícil y luego voy pasando a las más complejas	X		X		X		
9	Tomo decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	X		X		X		
10	Animo a los demás a participar con sus aportes y sugerencias de manera dinámica al realizar una actividad.	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: COMPETENCIAS ESPECIFICAS</b>								
11	Soy crítico, reflexivo e investigativo	X		X		X		
12	Plasmo y redacto mis ideas con facilidad	X		X		X		
13	Conozco mi realidad social y su contexto.	X		X		X		
14	Cuando poseo cualquier información, trato de interpretarla bien antes de manifestar alguna conclusión	X		X		X		
15	Conoce y utiliza las herramientas de audio y video	X		X		X		
16	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	X		X		X		
17	Manejo plataformas digitales como Facebook, Instagram y YouTube	X		X		X		
18	Tengo capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	X		X		X		
19	Me pongo en el lugar de otro, reconozco los problemas de mis compañeros.	X		X		X		
20	Gestiono y dirijo grupos de compañeros para trabajar en equipo	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia para medir las ~~dimensiones~~.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr.: Fredy Bernardo ~~Coyla Apaza~~    DNI:43246153

Especialidad del validador: Doctor en Ciencias de la Ingeniería Mecánica Eléctrica.

31 de mayo del 2024

<sup>1</sup>**Definición:** El ítem corresponde al concepto técnico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar el 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.

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

	Modalidad de estudios: -	
<b>Coyla Apaza, Fredy Bernardo</b> <b>DNI 43246153</b>	<b>Magíster Scientiae en: Ingeniería Mecánica Eléctrica</b> <b>Mención en: Gestión Ambiental de la Energía</b>  Fecha de diploma: 10/05/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 29/11/2012 Fecha egreso: 10/04/2014	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO</b> <i>PERU</i>
<b>Coyla Apaza, Fredy Bernardo</b> <b>DNI 43246153</b>	<b>Doctor en Ciencias de la Ingeniería Mecánica Eléctrica</b>  Fecha de diploma: 08/08/23 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 17/04/2017 Fecha egreso: 31/12/2019	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO</b> <i>PERU</i>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE ENTORNOS VIRTUALES.**

N°	DIMENSIONES / Items	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	Identifico las plataformas virtuales más usadas en los entornos de aprendizaje	X		X		X		
2	Reconozco cuáles son todos los beneficios que nos aportan las herramientas digitales en la educación.	X		X		X		
3	Accedo de manera sencilla a la plataforma Zoom para realizar mis clases virtuales.	X		X		X		
4	Utilizo plataformas diferentes para poder interactuar con mis compañeros y mis docentes como el WhatsApp entre otras aplicaciones virtuales	X		X		X		
6	Interactúo con todos los integrantes de mi equipo de trabajo a través del uso de aplicaciones virtuales.	X		X		X		
6	Los entornos virtuales son de gran ayuda para mi aprendizaje y me proporcionan el acceso a diferentes materiales educativos como dispositivos, libros, entre otros	X		X		X		
7	Los entornos virtuales me permiten hacer uso en todo momento de tutoriales, simuladores, entre otros	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: PEDAGÓGICA</b>								
8	Considero que el entorno virtual me hace el acceso a las plataformas para en mi carrera profesional	X		X		X		
9	Las herramientas digitales son de mucha ayuda para que las clases virtuales sean más didácticas.	X		X		X		
10	Las plataformas digitales me permiten desarrollar mi problema en actividades de estudio y trabajos de clase	X		X		X		
11	Las plataformas digitales hacen posible la elaboración de trabajos en equipo de manera dinámica e interactiva	X		X		X		
12	Las plataformas digitales me permiten hacer el desarrollo de evaluaciones y exámenes virtuales	X		X		X		
13	Los entornos virtuales permiten y facilitan la interacción entre docente y estudiante	X		X		X		
14	Los entornos virtuales me brindan canales de comunicación con el docente	X		X		X		
16	Los recursos digitales y educativos aplicados por los docentes me permiten el aprendizaje significativo	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: ORGANIZATIVA</b>								
18	Los entornos virtuales me permiten el desarrollo de trabajo colaborativo	X		X		X		
17	Las herramientas digitales me facilitan la creación de grupos virtuales de trabajo	X		X		X		
18	Los entornos virtuales me facilitan el acceso a diferentes seminarios y talleres online	X		X		X		
19	La plataforma Blackboard me permite conocer el proceso educativo	X		X		X		
20	Los entornos virtuales me permiten crear presentaciones de exposiciones y entregar trabajos en fechas indicadas	X		X		X		



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIAS PROFESIONALES**

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: COMPETENCIAS GENERICAS</b>								
1	Leo todo lo que tengo que aprender subrayando los puntos más importantes	X		X		X		
2	Trato de relacionar el tema que estoy aprendiendo con otros temas ya estudiados	X		X		X		
3	Me comprometo a ser parte del cambio para mi mejor desempeño	X		X		X		
4	Repaso lo que he aprendido para realizar mejor mis actividades	X		X		X		
5	Opto por resolver mis tareas y actividades de manera autónoma.	X		X		X		
6	Me adapto de forma práctica para trabajar en equipo.	X		X		X		
7	Me hago preguntas y me respondo en mi propio lenguaje lo que he comprendido.	X		X		X		
8	Cuando tengo varias tareas empiezo por la más difícil y luego voy pasando a las más complejas	X		X		X		
9	Tomo decisiones de manera autónoma para la resolución de problemas	X		X		X		
10	Animo a los demás a participar con sus aportes y sugerencias de manera dinámica al realizar una actividad.	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: COMPETENCIAS ESPECIFICAS</b>								
11	Soy crítico, reflexivo e investigativo	X		X		X		
12	Plasmo y redacto mis ideas con facilidad	X		X		X		
13	Conozco mi realidad social y su contexto.	X		X		X		
14	Cuando poseo cualquier información, trato de interpretarla bien antes de manifestar alguna conclusión	X		X		X		
15	Conoce y utiliza las herramientas de audio y video	X		X		X		
16	Desarrolla ideas creativas a partir del comportamiento del consumidor	X		X		X		
17	Manejo plataformas digitales como Facebook, Instagram y YouTube	X		X		X		
18	Tengo capacidad para actuar frente a problemas y plantear soluciones	X		X		X		
19	Me pongo en el lugar de otro, reconozco los problemas de mis compañeros.	X		X		X		
20	Gestiono y dirijo grupos de compañeros para trabajar en equipo	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia para medir las dimensiones.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr.: Emerson G. VALVERDE CASTRO    DNI:41152087

Especialidad del validador: Doctor en Gestión Pública y Gobernabilidad.

03 de junio del 2024

<sup>1</sup>**Definición:** El ítem corresponde al concepto técnico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicos 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.

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

<b>VALVERDE CASTRO, EMERSON GIUSEPPE DNI 41152087</b>	<b>MAESTRO EN GESTIÓN PÚBLICA</b>  Fecha de diploma: 11/06/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 12/04/2014 Fecha egreso: 01/10/2017	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU</b>
<b>VALVERDE CASTRO, EMERSON GIUSEPPE DNI 41152087</b>	<b>ABOGADO</b>  Fecha de diploma: 22/02/23 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	<b>UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES PERU</b>
<b>VALVERDE CASTRO, EMERSON GIUSEPPE DNI 41152087</b>	<b>DOCTOR EN GESTIÓN PÚBLICA Y GOBERNABILIDAD</b>  Fecha de diploma: 08/01/24 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL  Fecha matrícula: 02/09/2019	<b>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU</b>

## **Anexo 4: Resultados del Análisis de Consistencia Interna**

### **1. Confiabilidad del Instrumento de Aplicación**

Nuestro instrumento de aplicación, el cuestionario; medirá la variable independiente: Entornos Virtuales, que cuenta con 3 dimensiones: Tecnología con 7 items, Pedagogía con 7 items y Organización con 6 item. Así como, la variable dependiente Competencias Profesionales con 19 items en total. Cada una de estas dimensiones en escala de Likert, con los valores que se observan en la siguiente tabla:

**Tabla 18**

*Escala Valorativa del Instrumento*

<b>Escala Valorativa</b>	<b>Codificación</b>
Nunca	1
Casi nunca	2
A veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

Como primer paso, procedemos a determinar la confiabilidad del instrumento de aplicación, para ello calculamos el Alfa de Cronbach, tanto para la variable independiente: Entornos Virtuales, como para la variable dependiente: Competencias Profesionales. Obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 19**

*Alfa de Cronbach para Entornos Virtuales*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
,986	20

Como se puede observar en la tabla 19, el valor del Alfa de Cronbach es 0.986, lo que indica que existe un 98.6 % de confiabilidad de la variable Entornos Virtuales en la aplicación del instrumento.

**Tabla 20***Alfa de Cronbach para Competencias Virtuales*

---

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,986	20

---

En la Tabla 20 se puede apreciar que existe un 98.6 % de confiabilidad en la aplicación del instrumento para la variable Competencias Virtuales.

Por lo que se procede con la aplicación del cuestionario de preguntas.

Una vez aplicado el cuestionario, se vacían los datos obtenidos a un archivo Excel para luego realizar las corridas en el programa SPSS versión 25. Obteniendo los siguientes resultados:

