



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA DE EDUCACIÓN

Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la  
Escuela Nacional de Estadística e Informática 2020.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Administración de la Educación

AUTOR (A):

Br. Herrera Pulcha, Janett Susana (ORCID: 0000-0002-4517-1255)

ASESOR:

Mgtr. Candia Menor, Marco Antonio (ORCID: 0000-0002-4661-6828)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

Lima este – Perú

2020

### Dedicatoria

Esta investigación, está dedicada a Dios por estar presente en mi vida en todo momento. A mis padres por su gran amor, a mi esposo y a mi hijo por el gran apoyo incondicional para lograr esta maestría. Y a mi gran amiga Magali Valeria Rosas por los lazos que nos une y porque siempre creyó en mí.

### Agradecimientos

Mi sincero agradecimiento al asesor Marco Antonio Candia Menor, por su apoyo en el desarrollo de la presente Tesis. A la Universidad Cesar Vallejo, por la oportunidad de llevar esta maestría en estas aulas magnas, y a la Escuela del Inei por el apoyo brindado.

## Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Operacionalización de variables	16
3.3. Población, muestra y muestreo.	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	18
3.5. Procedimientos.	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
III. RESULTADOS	20
IV. DISCUSIÓN	35
V. CONCLUSIONES	38
VI. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	46

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Distribución de frecuencia y % de la V1. Entono virtual	20
Tabla 2 Distribución de frecuencia y % de la V1. Dimensión Tecnológica	21
Tabla 3 Distribución de frecuencia y % de la V1. Dimensión educativa	22
Tabla 4 Distribución de frecuencia y % de la V2. Competencias laborales	23
Tabla 5 Distribución de frecuencia y % de la V2. Dimensión motivos	24
Tabla 6 Distribución de frecuencia y % de la V2. Dimensión conocimientos	25
Tabla 7 Distribución de frecuencia y % de la V2. Dimensión habilidades	26
Tabla 8 Tabla cruzada entorno virtual *Competencia laboral	27
Tabla 9 Tabla cruzada Entorno virtual *Motivos	28
Tabla 10 Tabla cruzada Entorno virtual *Conocimientos	29
Tabla 11 Tabla cruzada Entorno virtual *Habilidades	30
Tabla 12 Prueba de normalidad: Entorno virtual - Competencias laborales	31
Tabla 13 Correlaciones variable: Entornos Virtuales - Competencias Laborales	31
Tabla 14 Correlaciones variable: Entornos Virtuales - Dimensión Motivos	32
Tabla 15 Correlaciones variable: Entornos Virtuales - Dimensión Conocimiento	33
Tabla 16 Correlaciones variable: Entornos Virtuales - Dimensión Habilidades	33

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Diagrama correlacional	16
Figura 2. Distribución de frecuencia de la V1. Entorno virtual	20
Figura 3. Distribución de frecuencia de la dimensión Tecnológica.	21
Figura 4. Distribución de frecuencia de la dimensión Educativa	22
Figura 5. Distribución de frecuencia de las Competencias laborales	23
Figura 6. Distribución de frecuencia de la dimensión motivos	24
Figura 7. Distribución de frecuencia de la dimensión conocimientos	25
Figura 8. Distribución de frecuencia de la dimensión habilidades	26
Figura 9. Entorno virtual y Competencias laborales	27
Figura 10. Entorno virtual y motivos	28
Figura 11. Entorno virtual y conocimientos	29
Figura 12. Entorno virtual y habilidades	30

## Resumen

El trabajo de indagación titulado. “Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela nacional de estadística e informática 2020”, tuvo como problema general la siguiente interrogante ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020? y como objetivo general se planteó: determinar la relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

En el aspecto metodológico de la indagación está encuadrado dentro del enfoque cuantitativo, diseño es No experimental correlacional. La población y la muestra están constituidas por 30 docentes de la escuela nacional de estadística 2020.

El resultado del análisis estadístico señala que existe una relación positiva y correlación moderada; según Rho de Spearman = 0,467 entre las variables: entorno virtual y las competencias laborales de los docentes. En lo que se refiere a la significancia de  $p=0,000$  muestra que  $p$  es menor a 0,05 lo que admite señalar que la relación es significativa, consiguientemente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se afirma que: los entornos virtuales son directamente proporcional a las competencias laborales docentes de la escuela nacional de estadística 2020.

*Palabras clave:* Entorno virtual, competencias laborales, tecnológica, educativa.

## Abstract

The titled work of inquiry. "Virtual environments and the labor competences of the teachers of the national school of statistics and informatics 2020", had as a general problem the following question: How are the virtual environments and the work competences of the teachers in the national school of Statistics and Informatics 2020 ?, and as a general objective, the following was proposed: To determine the relationship between virtual environments and the labor competences of teachers at the National School of Statistics and Informatics 2020.

In the methodological aspect of the investigation it is framed within the quantitative approach, design is non-experimental correlational. The population and the sample are made up of 30 teachers from the 2020 National Statistical School.

The result of the statistical analysis indicates that there is a positive relationship and a moderate correlation; according to Spearman's  $\rho = 0.467$  among the variables: virtual environment and the labor competences of the teachers. Regarding the significance of  $p = 0.000$ , it shows that  $p$  is less than 0.05, which admits that the relationship is significant, therefore, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. It is stated that: virtual environments are directly proportional to the teaching labor competences of the national statistical school 2020.

Keywords: Virtual environment, labor, technological, educational competences.



## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, en nuestra era, hay cierto entusiasmo por saber usar los entornos virtuales o el uso de Tics, la tecnología en nuestro tiempo cobra importancia a nivel mundial en el campo educativo. La UNESCO guía el quehacer educativo con miras a facilitar el acceso universal de la educación basado en la tecnología, disminuir las brechas de aprendizaje, apoyar al docente para mejorar sus competencias laborales en aras de elevar la calidad educativa (2013).

La tecnología y la educación está íntimamente vinculadas, es un desafío para los docentes incorporar dentro de su labor pedagógica, el uso de las plataformas virtuales. Esto permite mejorar e incrementar los conocimientos, habilidades del docente para mejorar las competencias laborales utilizando diversas plataformas virtuales como los foros, chats, wikis entre otros.

En Latinoamérica existe un bajo porcentaje en cuanto niveles educativos del mundo, por ello es recomendable adoptar medidas pedagógicas que logren una mejora en el desempeño de los estudiantes a nivel general, utilizando los espacios en línea: “Potenciar los conocimientos y usar adecuadamente los espacios de comunicación y las Tecnologías (TIC), usar métodos alternativos y saber adaptarlos para el aprendizaje en general de la educación” (Ministerio de Educación, 2016, p.3).

En el Perú los docentes actualmente están ofreciendo cursos online a los estudiantes apoyados de los medios tecnológicos y las plataformas virtuales, con la finalidad de brindar una educación a distancia y mantener comunicación individual y grupal para realizar trabajos colaborativos entre ellos, sin embargo nos encontramos con una problemática que existe docentes que no dominan el uso de los entornos de aprendizaje, esto desmerece la labor docente y por ende disminuye las competencias laborales. “Los entornos virtuales facilitan poner en la praxis destrezas de comunicación y educación para poder aplicar nuevas formas como educar y conocer en este mundo más competitivo y global” (Díaz, Pérez & Florido, 2011: 82)

No obstante, el uso de la tecnología en los docentes aún no se vuelto un hábito, puesto que desconocen de su manejo y les falta desarrollar algunas capacidades digitales para enfrentar con éxito los retos de una sociedad cada vez más cambiante. Las competencias laborales de los docentes en este aspecto se ven disminuidas y en desventaja toda vez que los estudiantes son nativos tecnológicos. Para (Prensky, 2013), los nativos digitales son los nacidos en una cultura nueva. Por ende nace la necesidad de motivar, desenvolver capacidades e ideas para poder usar los entornos virtuales como forma de aprendizaje en los migrantes digitales como lo son los maestros.

Esta situación no es ajena en la Escuela Nacional de estadística e informática puesto que existen docentes con dominio de capacidades digitales, pero no tienen metodología de enseñanza, les falta estrategias, les falta tiempo para desarrollar los contenidos pertinentemente afectando a los estudiantes en su proceso formativo. En los entornos virtuales existen deficiencias, como la conectividad, lentitud, interrupción inesperada y el costo alto. En cuanto a lo tecnológico – educativo, descuido de la calidad, mucha presencia del texto lineal, poca creatividad, abandono semántico en los textos de gráficos y en las fotografías, mal diseño de esquemas y gráficos (Ortega, 2001).

Respecto al problema general para la indagación se formuló la pregunta siguiente: ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la Escuela Nacional de estadística e informática 2020?, en la misma línea se diseñaron los inconvenientes específicos: (1) ¿Cómo se relaciona los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?, (2) ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y la dimensión conocimientos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?, (3) ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y la dimensión habilidades de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?

La indagación de estudio se justifica teóricamente, porque explicó la incidencia de los entornos virtuales en el desarrollo de competencias laborales y mostro ideas de diversas teorías que ayudan a conocer aspectos de las variables

y las dimensiones a estudiar. Asimismo, ayuda como precedente para investigaciones posteriores que tengan como tema principal el sector educativo.

De la misma forma, la razón social de la tesis, lo realizamos a través de los hallazgos encontrados en la indagación. Esta información permitirá brindar apoyo a los docentes del espacio donde se realizó la recolección de datos y también a otros centros similares, por ello esta tesis intenta conocer los problemas actuales con la finalidad de mejorar las competencias de trabajo respecto al educador.

Respecto a la razón de la metodología, se usó la investigación cuantitativa, con el método hipotético deductivo, hubo un alcance de correlación transversal y con diseño no práctico. Asimismo, para recolectar información sobre las variables se aplicaron evaluaciones de preguntas, esto servirá como apoyo para las investigaciones futuras relacionadas.

De otro modo, hay la presentación de una justifica práctica, dado que las resultas del estudio influirán a tomar decisiones y realizar replanteamientos en relación a las competencias laborales de los docentes con el fin de perfeccionar el uso de los entornos virtuales. Asimismo, con la indagación se busca concientizar a los docentes de la escuela nacional de estadística e informática acerca del uso de los entornos virtuales y su relevancia para mejorar las competencias laborales docentes.

Para la indagación se planteó como objetivo general lo siguiente: determinar la relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020. Además, también se formularon los objetivos específicos relacionados al tema de investigación. (1) Establecer la relación entre los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020, (2) Establecer la relación entre los entornos virtuales y la dimensión conocimientos los docentes en la escuela nacional de estadística e

informática 2020, (3) Establecer la relación entre los entornos virtuales y la dimensión habilidades de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

En cuanto a la hipótesis general se consideró la siguiente: existe relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020. En la misma línea, se formuló las hipótesis específicas: (1) Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020, (2) Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión conocimientos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020, (3) Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión habilidades de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

## II. MARCO TEÓRICO

Para la presente indagación se consideró estudios realizados internacionalmente y locales denominados antecedentes. Por consiguiente, iniciamos citando los trabajos a nivel internacional que darán sustento a la presente tesis. García & Suárez (2019), trabajaron en estudios basados en la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje en Colombia. La metodología a aplicar fue el análisis bibliométrico. El estudio de redes bibliométricas nos muestra que la producción de ciencia sobre aprender en grupo en la educación universitaria es muy alta pero no igual en el tiempo, destacando las ciencias sociales y la computación con alta producción, se da importancia a los entornos virtuales de aprendizaje donde podemos reconocer dos modelos clave para el desarrollo, el primero la aceptación de la unión grupal en los procesos de educación universitaria y el segundo aspecto el poder adaptar metodologías de colaboración como portafolio y otras medidas e incluso se le puede adicionar el uso de las redes sociales.

Viloria & Hamburger (2019), quienes realizaron su indagación sobre: Utilización de habilidades comunicativas en los espacios tecnológicos de aprendizaje. Chasqui. La presente investigación se caracteriza por ser de tipo descriptiva, se utilizó un diseño no experimental para la evaluación de la variable en estudio. Los hallazgos encontrados fueron que los educadores usan el correo y la pizarra en mayor frecuencia mientras que otras herramientas en mediana manera. Es importante para la Corporación Educativa crear planes de formación continua a los docentes con el fin de mejorar el manejo de herramientas socio comunicativo en los espacios web y generar innovación en la educación.

García, et al. (2018) hicieron estudios acerca de las capacidades de los educadores en espacios tecnológicos donde brindan un modelo para su evaluación. La metodología empleada fue de descripción en el que se utilizaron grupos de discusión y técnicas de análisis de contenido. Realizaron un plan de un MEDCL (Modelo de evaluación de competencias docentes para la enseñanza en línea) que analizó la teoría al trabajo del educador con el trabajo en grupo de los estudiantes. Después del análisis se confiere utilizar el MECDL como un modelo contextualizado para la actuación y monitoreo del educador en la red.

Así mismo, Castro (2018), autor de la Educación en Espacios tecnológicos Virtuales de Aprendizaje: Desafíos para el educador y los monitores. La metodología empleada fue la recopilación de estudios de diferentes países relacionados con los procedimientos educacionales desarrollados en entornos tecnológicos de formación aplicada. Por ello, Flores(2018), colaboradores chilenos, nos muestran la importancia de las competencias digitales de docentes de educación parvularia, medidas especialmente desde la autoevaluación, mientras que Sierra(2018), colaboradores Colombianos, nos señalan el papel que tiene la formación docente, la cualificación en competencias para el uso de herramientas digitales y el apoyo de los espacios educativos para la formación de dichas capacidades, en la comprensión de las dificultades para incorporar el uso tecnológico en las aulas.

Abril (2017), presentó una tesis denominada: Espacios tecnológicos en el proceso formativo del curso de informática práctica. Se analizó los espacios virtuales y como afectaban al proceso de formación con enseñanza de curso anterior. El método a investigar utilizado fue de modo cuantitativo, ya que se aplicó una encuesta descriptiva que muestra con claridad las dimensiones y sucesos de la investigación dada, cuyo resultado indica que los educadores del área no conocen estrategias de metodología para aplicar espacios virtuales, asimismo se notó regular uso de las TIC. Es importante notar que, aunque los educadores conocen y han sido capacitados en el uso de espacios en red de aprendizaje no se usan en la enseñanza del curso de Informática Aplicada a la Educación.

Igualmente se tomó en cuenta las investigaciones nacionales de López y Ortiz (2018), quienes presentaron la tesis titulada: Utilización de espacios en línea de aprendizaje para mejorar la formación de educandos de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias. Asimismo, aplicaron un tipo de metodología basado en la indagación aplicada. Se dieron varias conclusiones como que, a raíz de haber sido aplicado un espacio virtual, como técnica de educación ha permitido

incrementarse el rendimiento escolar, lo cual genera un buen resultado para poder activar la tecnología en prácticas estudiantiles, lo cual representa un buen resultado que ayudará a iniciar la intervención de la tecnología de las prácticas curriculares y contenidos programados. El hecho de implementar las TIC, ayuda a mejorar la formación de los estudiantes ya que los motiva a aprender de manera dinámica con facilidad de información y a los educadores les ayuda a poder analizar las temáticas.

Otro autor como López (2018), realizó una tesis titulada: Fortalecimiento de las habilidades del educador. Su principal finalidad fue efectuar una propuesta de solución al problema que se basaba en la poca práctica educativa de los educadores para lograr lo propuesto, la solución radica en enfrentar las desventajas que causa no saber manejar las estrategias de metodología para el desarrollo de competencias y procesos didácticos. Podemos resumir que los procedimientos ayudan a mejorar las sesiones de aprendizaje ya que le dan un valor agregado de poner las metas y el compromiso para mejorar la educación.

En la misma línea Anaya (2018), elaboró la tesis titulada: Incrementar el aprendizaje en espacios tecnológicos mediante uso de las Tics. La metodología empleada en esta indagación es el método de observación. Como conclusión se encontró la dificultad que tienen los educadores en la utilización de las TIC en la capacidad principal se muestra en el espacio web, la misma que se observa cuando se monitorea el espacio donde interactúan el docente y el estudiante como parte de formación, logrando un trabajo en grupo, que permitirá mejorar el aprendizaje en todas sus generalidades.

No obstante, Angoma (2018), elaboró una indagación titulada: espacios web y el aprendizaje aplicado en la administración y la educación a distancia. Para analizar se usó el método de la ciencia, el deductivo y analítico, los resultados fueron la confirmación de una relación entre las variables entorno virtual y aprendizaje, teniendo como coeficiente de correlación de la Rho de Spearman de 0.628.

Asimismo, Alayo (2015), realizó una indagación denominada: El espacio web de aprendizaje en el desarrollo de la competencia de resolver problemas de Física. Se planteó una propuesta, donde se llevó a cabo un diseño con instrucciones que permitían integrar actividades en el espacio web para ver el desarrollo de un problema mediante 5 pasos: teorías previas, comprensión, plantear, ejecución y resolución verificada. Se llegó a la conclusión de que si se puede usar una evaluación de manera online para poder resolver problemas con instrucciones adaptadas a los estudiantes que la realizarán.

Como base teórica tenemos a Salinas, quien afirma que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son espacios online con contenidos educativos, que son elaborados por docentes con investigación previa donde seleccionan la información a poner. Otra definición es ponerlo como un ambiente virtual, que existe en una página. Un Espacio Virtual es un espacio en el cual pueden participar e interactuar unos con otros permitiendo la investigación y amplitud de teorías (2011, p. 1,2).

De acuerdo a la UNESCO (2008), los entornos virtuales son una nueva tecnología muy beneficiosa que a su vez es un programa de enseñanza, muy eficiente que se asocia a programas actualizados. Otro autor es Suárez (2002), quien define a los entornos como un sistema, es decir las partes están integradas para un mismo fin que es el educativo utilizando recursos al alcance de todos. Otro punto para analizar es que este instrumento ayuda a regular la educación con el aprendizaje continuo, modificando ciertas estructuras mediante estrategias a aplicar.

De acuerdo a Hiraldo (2013), los entornos virtuales son de ayuda para gestionar clases y a la vez interactuar virtualmente a través de cursos, asimismo permiten la interacción de conocimientos, entre el educador y el estudiante. Respecto a los elementos de un entorno virtual de acuerdo a López (2009), afirma que los usuarios son los principales actores para fomentar el aprendizaje apoyado por una currícula, que son los contenidos que se enseñará en las competencias, otros actores son los especialistas que diseñan las estrategias para poder lograr un aprendizaje continuo.



Acorde a Rodríguez (2007), los entornos virtuales son espacios comunicativos que crean educación, interactuando en forma cultural y grupal, usando diversas herramientas como el internet, el conocimiento, y forman emociones que ayudan al crecimiento personal. Otro concepto de Nobile (2013), los entornos virtuales ayudan a llevar una educación online donde el educador puede interactuar con el alumno, logrando ofrecer recursos para retroalimentar el aprendizaje de ellos, asimismo ofrecen herramientas de gestión a las instituciones para lograr una correcta formación e implementación de educación de calidad.

Un concepto dado por Vidal (2008), afirma que los entornos virtuales pueden ser procedimientos educativos que no se desarrolla en un espacio físico sino a través de internet, con los recursos existentes que permiten hacer que la educación se vuelva sólida y adecuada para todos. Otro concepto es por Ferreira (2009), quien afirma que el entorno virtual es una aplicación tecnológica que tiene finalidad educativa para implementar un nuevo sistema de aprendizaje para que el educando pueda retroalimentarse de nuevas habilidades.

Del mismo modo, Salinas (2004), define el entorno virtual como un escenario donde un grupo de estudiantes realizan ciertos trabajos utilizando todas las herramientas disponibles a su cargo que encuentran en su entorno, pero a la vez se da el rol de las características con la cultura añadida como un valor. Una definición importante es la propuesta por García (2006), quien afirma que los espacios virtuales son medios comunicativos que ayudan a intercambiar información que ayude a crear modelos educativos dinámicos con contenidos seleccionados tanto cultural como social mediante diversas estrategias permitidas.

Horton (2000), conceptualiza al entorno virtual como un sitio en la web que tiene herramientas de apoyo a las actividades educativas cuando se trabaja en online. Así mismo Belloch (2015), son plataformas estructuradas de aprendizaje con actividades de interactividad con limitaciones y oportunidades que ofrece EVA. Díaz (2009), asevera que estos facilitan a los interesados

espacios de trabajo colaborativos con la finalidad de intercambiar información, algunos de estos espacios virtuales tienen grandes repositorios de objetos digitales de aprendizaje.

Salinas (2009), afirma que los nuevos entornos de aprendizaje están ofreciendo experiencias innovadoras generados mediante el LMS, extendiéndose a la educación formal, brindando una comunicación horizontal e interactiva dando paso a las redes sociales y comunidades virtuales. Otro autor como Aretio (2007), sostiene que los EV son espacios en Internet que se manejan para administrar, distribuir, seguir y evaluar las actividades educativas. De acuerdo a Bustos (2010), el uso de la tecnología es decir de entornos virtuales ayuda a combinar recursos como simulaciones e incluso la interacción entre los principales actores, otro fin es el educativo que permite que el aprendizaje sea dinámico y permita la completa retroalimentación como si fuera de forma presencial. Otro autor como Navarro (2010), afirma que los entornos virtuales tienen muchos desafíos para la educación ya que permite evaluar el desempeño de los docentes de acuerdo al contexto social, y enfatiza que no solamente es necesario contar con una tecnología de alta calidad sino formar usuarios de tecnología que sean capaces de administrar y saber seleccionar información de acuerdo al proceso educativo.

Referente a las dimensiones de la variable entornos virtuales citaremos a Salinas (2011) los entornos virtuales se dimensionan en dos: la dimensión tecnológica, se refiere a la parte técnica, el cómo está diseñado el entorno, incluye las herramientas o aplicaciones informáticas. Un punto a recordar es que se utilizan para dar soporte a propuestas educativas, relacionadas con actividades permitiendo la interacción entre un grupo organizado.

Según la dimensión educativa se representa el procedimiento de poder transmitir y retención de conocimientos que se realiza dentro del entorno virtual, es dinámico, interactivo, social, genera interacciones entre los docentes y estudiantes, con sus pares a partir de actividades pedagógicas.

Un concepto más a fondo es el propuesto por MINEDU que define que el espacio virtual es la conexión de interacción entre el mundo y nosotros. Nos menciona algunos tipos de entornos virtuales más usados según son: E-learning, Blogs, wikis y redes sociales.

De acuerdo a Boneu (2007), existen aspectos esenciales que todo e-learning debe concebir : a) Interactividad: es decir hacer sentir a la persona como líder propio de su aprendizaje continuo, b) La flexibilidad: se refiere a la adaptación fácil en el espacio implantado con la institución tanto como los contenidos y estilos de formación organizativa, c) Escalabilidad: el asegurar un buen funcionamiento sin importar la cantidad de usuarios y d)Estandarización: permite importar y exportar formatos con modelo estándar, ejemplo: SCORM. Se sustenta en el enfoque de la alfabetización digital y la intervención interactiva conforme de los entornos virtuales.

El enfoque de la alfabetización digital, admite trabajar de forma eficiente y participativa de acuerdo a las problemáticas actuales desarrollando habilidades de comunicación y búsqueda de información. El estudiante adquiere una cultura digital interactuando en los entornos virtuales, produce nuevos conocimientos a partir del análisis y seleccionar informaciones complejas.

La teoría de la competencia laboral tiene como representante a McClelland con su teoría behaviorista de la administración, pionero en nombrar el término competencia. Sostuvo que el desarrollo de las competencias directivas asegura la competitividad. Además, afirmó que para presagiar el rendimiento de un trabajador, es necesario tener una observación directa en su área de trabajo, la evaluación guarda relación con su rendimiento (1973).

Enfoque anglosajón, centrado en el puesto de trabajo relacionado con conseguir la estrategia de una institución, orientado a las capacidades laborales en general. Este enfoque ha evolucionado, hoy se asevera las competencias tienen interrelación entre las actitudes individuales con la destreza organizativa.

Los representantes más destacados son: Boyatzis, Hammel y Prahalad (Escobar, 2005).

Orientación francesa, su objetivo es el individuo con la finalidad de actuar como auditoría sobre la capacidad individual, refuerza la organización para mantener en óptimas condiciones. Las competencias son la unión permanentemente de ideas y prácticas de trabajo en una empresa determinada, permite capacitar al individuo para que ejerza mejor su trabajo. Esta orientación resalta la presencia de capacidades específicas que se refleja en la concepción de auto imagen, está centrado en el proceso de aprendizaje del individuo. Uno de su representante es Leboyer.

En ese mismo contexto, la competencia laboral se sustenta en el paradigma tecnológico – positivista, es una alternativa formativa y de desarrollo factible en América latina, es la conexión entre sector educativo y el sector productivo (Mertenses, 1996). Es transcendental que adquieran las competencias de empleabilidad para evitar la marginalidad. Así mismo, definiremos la variable competencia laboral. Según Chiavenato, la Competencia laboral significa contar con los conocimientos, habilidades, para responder eficientemente frente a una actividad propuesta por una institución, cumpliendo los objetivos establecidos (2009, p.202). Así mismo Vela (s/f), afirma que es un todo integral, ideas (saber), aptitudes (Saber hacer) y emociones o formas de actuar (saber estar) aplicados a un desempeño en una determinada responsabilidad garantizando el logro.

Para Pérez (2010) son particularidades natas que posee un individuo para poder desenvolverse de manera eficaz y responsable en un determinado campo laboral, cumpliendo con las metas propuestas (p. 57). En la misma línea Alles, Spencer (s/f) es una característica propia del ser humano que está relacionado con la efectividad en la labor que realiza.

De acuerdo a Ducci (1997), el concepto más adecuado de capacidad de trabajo es la formación de enseñanzas continuas con el fin de lograr eficiencia en una situación de trabajo, asimismo este aprendizaje se atrae desde la praxis, es decir la experiencia propia del empleado. Otro autor es Kochansky (1998), quién

afirma que las competencias son capacidades, aprendizajes que definen a un empleado, lo cual pueden hacerlo más eficiente de lo normal dentro de un mismo cargo.

Apoyando estas posturas, Ruiz (2005), existen varias clasificaciones de competencia laboral tales como: Básicas, las que se necesitan para poder ingresar a un trabajo; Genéricas, son las que se dan en el mismo trabajo, como parte de un mismo grupo; Específicas, son las que están más ligadas al trabajo ejemplo: operaciones de cargo. De acuerdo a Rodríguez (2006), las competencias laborales son conocimientos, actitudes que se ponen en práctica de manera productiva con el fin de conseguir resultados eficientes para una organización, otro punto es que ayudan a una persona a poder resaltar entre otros por su talento humano.

Otro autor es Gil (2007), quien afirma que las competencias son parte del cambio en tener presente el talento humano, se analiza el comportamiento en sí de la persona más que su labor, es decir ver lo que hace sin importar el puesto empleado. Autores como Huerta & Castellanos (2000), afirman que las competencias se relacionan con los procesos de producción, la tecnología que diariamente va cambiando y la educación debe ir de acuerdo a su avance. Los autores mencionan que es aquí donde se fomentan las competencias como capacidades para lograr efectividad en el trabajo.

Para Lasida (1998), esta variable es entendida como aprendizaje verificado en función productiva, que permite al empleador estar relacionado con las capacitaciones y la innovación propuesta en la empresa. Así mismo, Hooghiemstra (1992), confirma que las competencias son parte de la conducta de un puesto de trabajo, que se relacionan con su desempeño continuo.

Desde otra perspectiva autores como Tejada & Navío (1999), afirman que las competencias se definen por la acción o el fin a conseguir, basado en la formación de cada persona, saber utilizar los recursos de su entorno de manera

favorable en forma óptima para el desempeño laboral y poner esfuerzo en conjunto.

Para Pérez (2012), posiciona que las competencias son parte de la psicología personal que logra fomentar cierta motivación en la acción de la persona fortaleciendo su desempeño de forma eficiente y de manera gradual. Vela (2014), conceptualiza a la competencia laboral como la capacidad, real y demostrada, durante un trabajo específico realizado. En la misma postura Valdivia (2015) afirma que es poner en juego todas las ideas, aptitudes y la forma de ser, durante el desenvolvimiento de una tarea asignada. De acuerdo a Alles-Spencer y Spencer (1993), una capacidad de trabajo es parte del interior de una persona relacionado con su eficiencia o logro mientras realiza una tarea en dependencia.

En cuanto a las dimensiones de la variable competencia laboral tomaremos como referente a Chiavenato quien lo dimensiona de la siguiente manera: Motivos, Conocimientos y Habilidades. Para Chiavenato, los motivos generan una conducta investigativa, cuyo propósito es reconocer objetivos y estímulos que cuando sean satisfechos su fin básico disminuirá el estar preocupado. A más tensión, será más el grado de esfuerzo, están relacionados directamente. Los impulsos fisiológicos y psicológicos guían el acto y forman condiciones para el logro de un objetivo (2009).

Así mismo Chiavenato, reveló que el Conocimiento puede poseer diversos significados resaltando como la práctica con la que se hace algo. Y que las habilidades se adquieren con la experiencia y entrenamiento, involucra y pone en acción las competencias es decir el conocimiento, capacidades, destrezas (2009, p.149).

### **III. METODOLOGÍA**

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

Según Hernández et al. (2014). La indagación está desarrollada bajo el paradigma de analizar cantidades, asimismo se utiliza un gráfico para poder ver los resultados, con el fin de demostrar la interrogante principal que es la hipótesis, apoyándonos en bases numéricas que permitirán analizar el comportamiento conforme a propuestas teóricas.

##### Método

Para Cegarra un método a aplicar fue el hipotético deductivo. “Dan hipótesis a partir de premisas por comprobar y dudando de la veracidad,” (2012, p.82).

##### Nivel

Según Hernández, et al. (2014), especificaron como nivel descriptivo correlacional: los autores se refieren a la descripción de la asociación de dos variables o categorías, estudiados en un contexto específico.

##### Tipo

La pesquisa fue básica. Carrasco (2015), afirma que este tipo de investigación busca profundizar los conocimientos científicos basados en un contexto determinado, su coexistencia se fundamenta en el proceso de recolección de la información para establecer conocimientos científicos.

##### Diseño

El diseño designado en la indagación por su carácter y la forma que se realizó fue no experimental, como se recolectó los datos en un tiempo único se consideró transversal, se asoció las variables 1 y 2 entonces fue correlacional. (Hernández, Fernández y Baptista, 2016).

El diseño que se muestra en la figura 1 corresponde a un diseño correlacional:

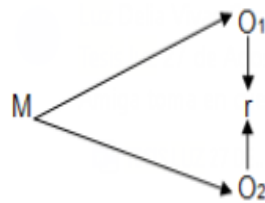


Figura 1 Diagrama correlacional

M = Muestra

O1 = Entorno virtual

O2= Competencias laborales

r = Relación de las variables

### 3.2 Operacionalización de variables

Definición conceptual de las variables

V1: Entorno virtual

Para Salinas (2011), son espacios virtuales donde se encuentran una gran variedad de información de carácter educativo, elaborados por los educadores previa investigación, publicados haciendo uso de las diferentes herramientas con un solo propósito pedagógico.

V 2: Competencia Laboral

Para Chiavenato (2009), es contar con los conocimientos, habilidades, para responder eficientemente frente a una actividad propuesta por una institución, cumpliendo los objetivos establecidos.

Definición operacional de las variables

V1: Entorno virtual



El entorno virtual se evaluó teniendo en cuenta la escala de Likert: (1) Nunca, (2) Casi nunca, (3) A veces, (4) Casi siempre y (5) Siempre, compuesto por 30 reactivos los que evaluarán las dos dimensiones tecnológica y educativa.

## V2: Competencia Laboral docente

La competencia laboral docente se evaluó teniendo en cuenta la escala de Likert: (1) Nunca, (2) Casi nunca, (3) A veces, (4) Casi siempre y (5) Siempre, compuesto por 30 reactivos los que valorarán las tres dimensiones motivos, conocimientos y habilidades.

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

La población está constituida por los docentes que laboran en la Escuela nacional de estadística, ENEI. Sánchez, Reyes y Mejía (2018). Respalda que la población está formada por sujetos u objetos o acontecimientos cuya característica observable nos interesa estudiar.

La muestra considerada como el subconjunto de la población, pretende demarcar la población para universalizar los resultados y poner parámetros (Hernández, Fernández, Batista, 2016). La muestra de la indagación es censal. La muestra censal es el proceso que comprende la recopilación de datos acerca de los rasgos de toda la población, reúne los datos de todos los miembros de la población (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018).

Censo se puede definir como la información almacenada de una determinada población o grupo a identificar, la cual queremos evaluar con características específicas. Es casi parecida a una encuesta, solo que cambia el objeto de estudio en esta última es la muestra, la cual es una parte de un grupo. (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018).

Cabe mencionar la población de estudio es de 30 docentes donde se realizó el censo en la Escuela nacional de estadística e informática.

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

Se empleó la técnica de la encuesta, para lo cual se elaboró el instrumento denominado cuestionario las cuales fueron validados por dos expertos en el contenido del tema y sometidos a la fiabilidad del Alfa de Cronbach. (Ver anexo)

Validez.

La validez es un tema complejo, manifiesta el dominio particular del contenido que se desea medir. Además, cabe mencionar que la validez se realizó por 2 expertos un magíster y un doctor de la UCV. (Ver anexo)

Confiabilidad.

La fiabilidad del instrumento se efectuó a través de una prueba piloto que permitió validar los instrumentos antes de su aplicación a la población de estudio, para ello se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach que sus valores fluctúan de 0 y1; para el cuestionario de la V1 fue 0,934 y para el cuestionario V2 fue 0,848, lo que revela que es fuertemente confiable.

### **3.5 Procedimientos.**

Para realizar la indagación primero se realizó la confección de los instrumentos de las variables de estudio, se sometió a la validez del instrumento a través de juicio de expertos, se realizó la confiabilidad utilizando el alfa de Cronbach, se envió una solicitud de autorización a la escuela nacional de estadística, obtenida la autorización se realizó a enviar el link a cada docente donde contenía la encuesta a desarrollar en forma virtual.

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

El análisis se realizó utilizando el SPSS versión 25, previo a ello se ejecutó diferentes acciones como crear en google form la encuesta de las variables de estudio, luego se descargó en la hoja de cálculo, estos datos fueron transcritos al software mencionado para el análisis estadístico descriptivo, se usó el coeficiente

de correlación Rho de Spearman, se realizó la interpretación de los resultados para extraer las conclusiones más allá de los datos obtenidos en la indagación. La estadística descriptiva nos permite establecer la distribución % de la variable, en tablas de frecuencias, etc.; e inferencial busco concluir resultados de una población, basados en los datos obtenidos de una muestra de esta población como el análisis.

### **3.7. Aspectos éticos**

Concerniente al aspecto ético, la investigación se efectuó con mucho respeto y responsabilidad. Se pidió la autorización al director de la Escuela nacional de estadística e informática, se dio a conocer la información a los docentes involucrados en la encuesta, se respetó el ritmo de contestación de las preguntas, en todo momento el trato fue cordial y amable.

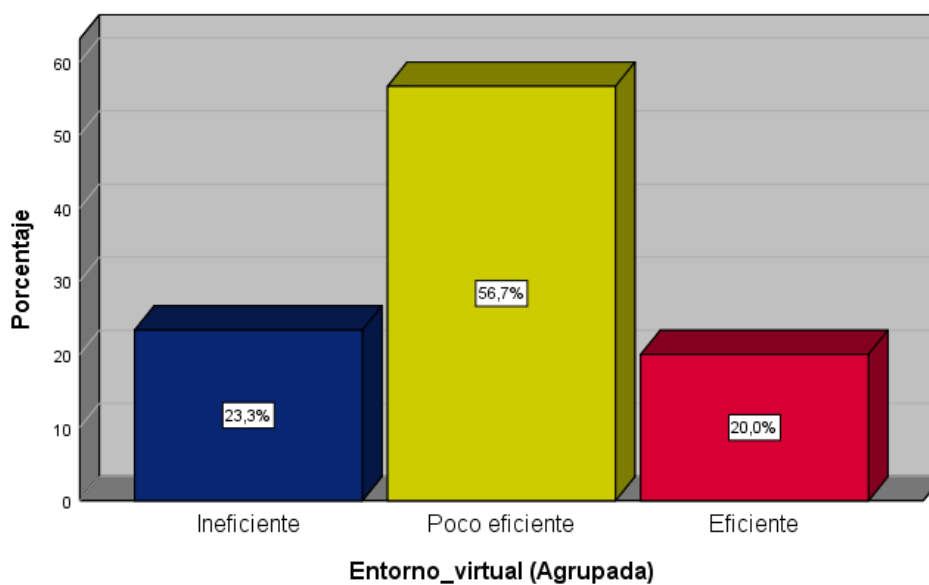
## IV RESULTADOS

### Estadística descriptiva

Tabla 1

*Distribución de frecuencia y % de la V1 entono virtual*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ineficiente	7	23,3	23,3	23,3
	Poco eficiente	17	56,7	56,7	80,0
	Eficiente	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



*Figura 2.*Distribución de frecuencia de la V1. Entorno virtual

En la tabla 1 y figura 2 de la V1. “entorno virtual” se percibe que el 56,7% es poco eficiente, el 23,3% es ineficiente, el 20,0% es eficiente aseveran que es excelente. El entono virtual en la escuela nacional de estadística tiene una predisposición regular.

Tabla 2

*Distribución de frecuencia y % de la V1. Dimensión Tecnológica*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ineficiente	8	26,7	26,7	26,7
	Poco eficiente	12	40,0	40,0	66,7
	Eficiente	10	33,3	33,3	100,0
Total		30	100,0	100,0	

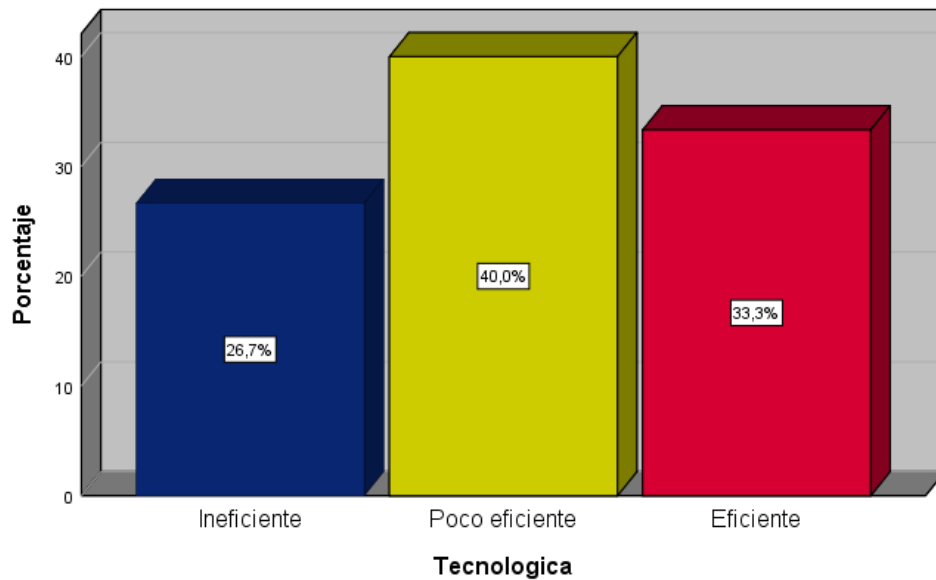


Figura 3 Distribución de frecuencia de la dimensión tecnológica.

En la tabla 2 y figura 3 de la dimensión 1: “tecnológica” se percibe que el 40,0% es poco eficiente, el 33,3% es eficiente, el 26,7% aseveran que es eficiente. La dimensión tecnológica en la escuela nacional de estadística tiene una predisposición regular.

Tabla 3

*Distribución de frecuencia y % de la V1. Dimensión educativa*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Ineficiente	7	23,3	23,3	23,3
Poco eficiente	16	53,3	53,3	76,7
Válido Eficiente	7	23,3	23,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

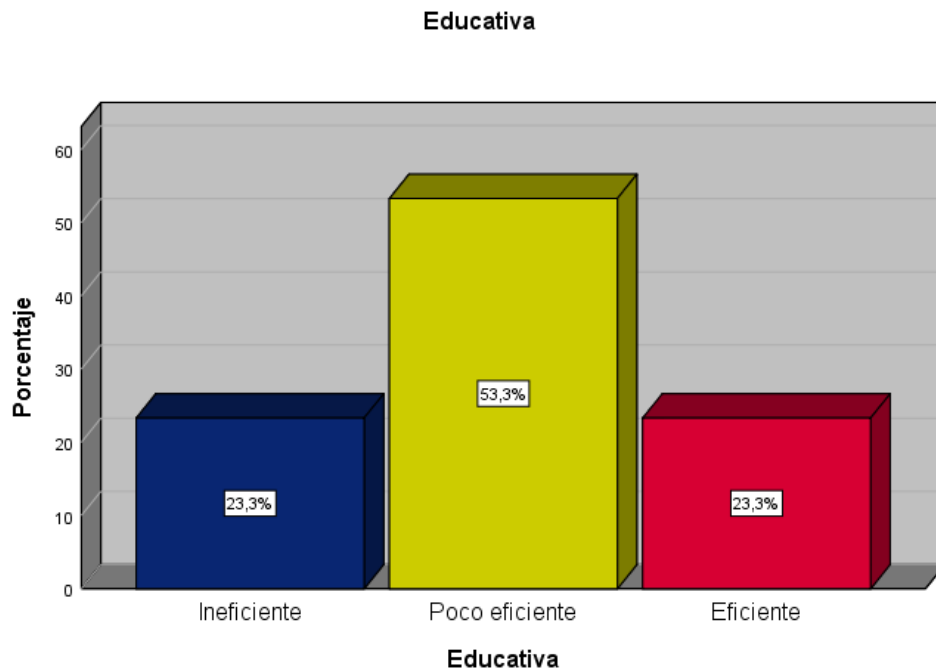


Figura 4. Distribución de frecuencia de la dimensión educativa

En la tabla 3 y figura 4 de la dimensión 1: “educativa” se percibe que el 53,3% es poco eficiente, el 23,3% es eficiente y a la vez el mismo porcentaje aseveran que es ineficiente. La dimensión educativa en la escuela nacional de estadística tiene una predisposición regular.

Tabla 4

*Distribución de frecuencia y % de la V2. Competencias laborales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	7	23,3	23,3	23,3
	Regular	10	33,3	33,3	56,7
	Bueno	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

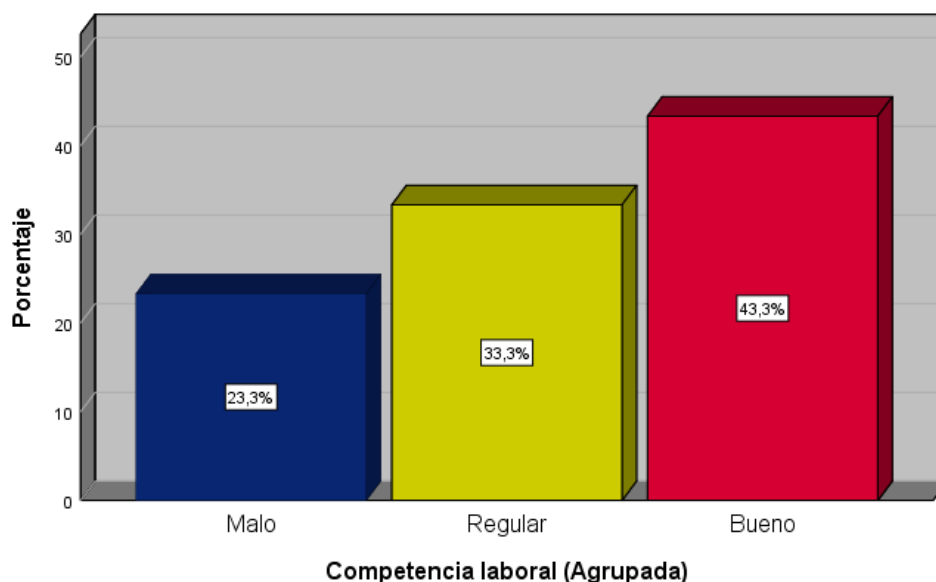


Figura 5. Distribución de frecuencia de las competencias laborales

En la tabla 4 y figura 5 de la dimensión 1: “educativa” se percibe que el 43,3% es bueno, el 33,3% es regular y 23,3% aseveran que es malo. Variable competencias laborales en la escuela nacional de estadística tiene una predisposición buena.

Tabla 5

*Distribución de frecuencia y % de la V2. Dimensión motivos.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Malo	13	43,3	43,3	43,3
Regular	7	23,3	23,3	66,7
Válido Bueno	10	33,3	33,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

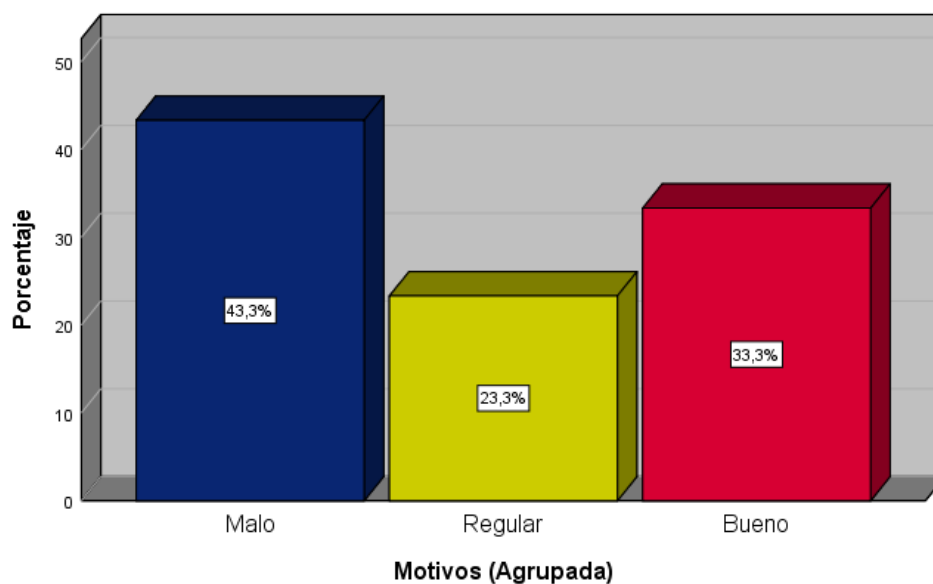


Figura 6. Distribución de frecuencia de la dimensión motivos

En la tabla 5 y figura 6 de la V2. Dimensión 1: “motivos” se percibe que el 43,3% es malo, el 33,3% es bueno y 23,3% aseveran que es regular. La dimensión motivos en la escuela nacional de estadística tiene una tendencia a malo.



Tabla 6

*Distribución de frecuencia y % de la V2. Dimensión conocimientos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	8	26,7	26,7
	Regular	8	26,7	53,3
	Bueno	14	46,7	100,0
	Total	30	100,0	

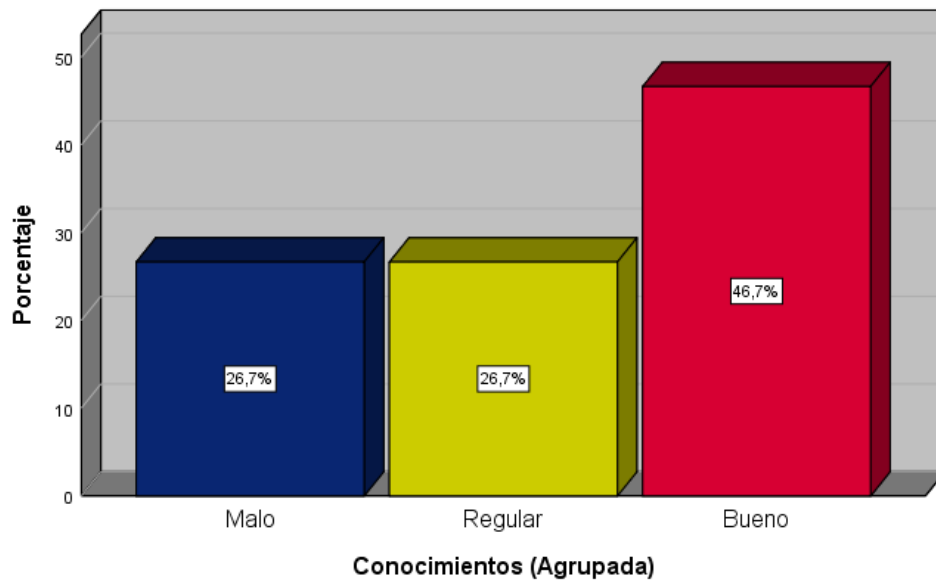


Figura 7. Distribución de frecuencia de la dimensión conocimiento

En la tabla 6 y figura 7 de la V2. Dimensión 1: “motivos” se percibe que el 46,7% es bueno, el 26,7% es regular y 26,7% aseveran que es malo. La dimensión conocimientos en la escuela nacional de estadística tiene una tendencia a malo.

Tabla 7

*Distribución de frecuencia y % de la V2. Dimensión Habilidades*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Malo	7	23,3	23,3	23,3
Regular	15	50,0	50,0	73,3
Bueno	8	26,7	26,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

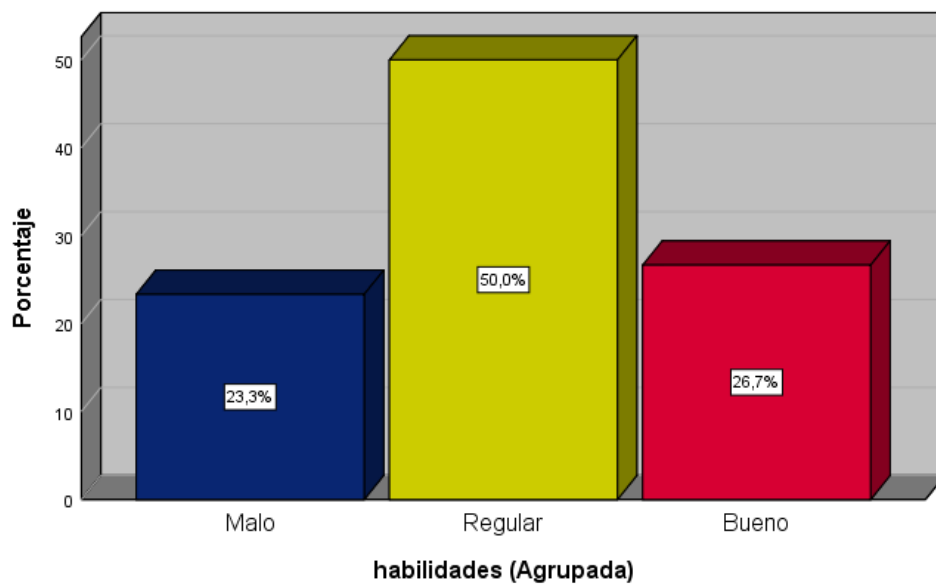


Figura 8. Distribución de frecuencia de la dimensión habilidades

En la tabla 7 y figura 8 de la V2. Dimensión 1: “Habilidades” se percibe que el 50.0% es Regular, el 26,7% es bueno y 23,3% aseveran que es malo la dimensión habilidades en la escuela nacional de estadística tiene una tendencia a malo.

Tabla 8

*Tablas cruzada entorno virtual\*competencia laboral*

			Competencia laboral			
			Malo	Regular	Bueno	Total
Entorno virtual	Ineficiente	Recuento	3	1	3	7
		% del total	10,0%	3,3%	10,0%	23,3%
	Poco eficiente	Recuento	3	7	7	17
		% del total	10,0%	23,3%	23,3%	56,7%
	Eficiente	Recuento	1	2	3	6
		% del total	3,3%	6,7%	10,0%	20,0%
Total	Recuento	7	10	13	30	
	% del total	23,3%	33,3%	43,3%	100,0%	

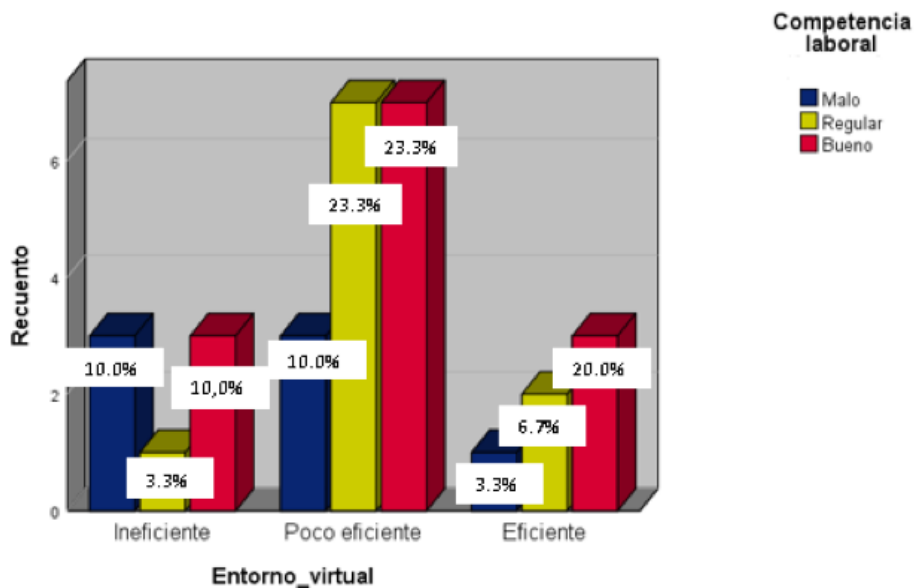


Figura 9. Entorno virtual y competencias laborales

En la figura 9, se asevera que el entorno virtual es poco eficiente en un 56,7%, mientras que las competencias laborales en un 43,3% es bueno del total. Las resultas muestran que el 23,3% distinguen que el entorno virtual es poco eficiente y competencias laborales es regular y bueno en el mismo porcentaje, el 20,0% observan que el entorno virtual es eficiente y las competencias laborales es bueno, igualmente; el 10,0% opinan que el entorno virtual es poco eficiente y las competencias laborales es malo.

Tabla 9

Tabla cruzada Entorno virtual \*Motivos

		Motivos			Total	
		Malo	Regular	Bueno		
Entorno virtual	Ineficiente	Recuento	6	1	0	7
		% del total	20,0%	3,3%	0,0%	23,3%
	Poco eficiente	Recuento	5	6	6	17
		% del total	16,7%	20,0%	20,0%	56,7%
	Eficiente	Recuento	2	0	4	6
		% del total	6,7%	0,0%	13,3%	20,0%
Total	Recuento	13	7	10	30	
	% del total	43,3%	23,3%	33,3%	100,0%	

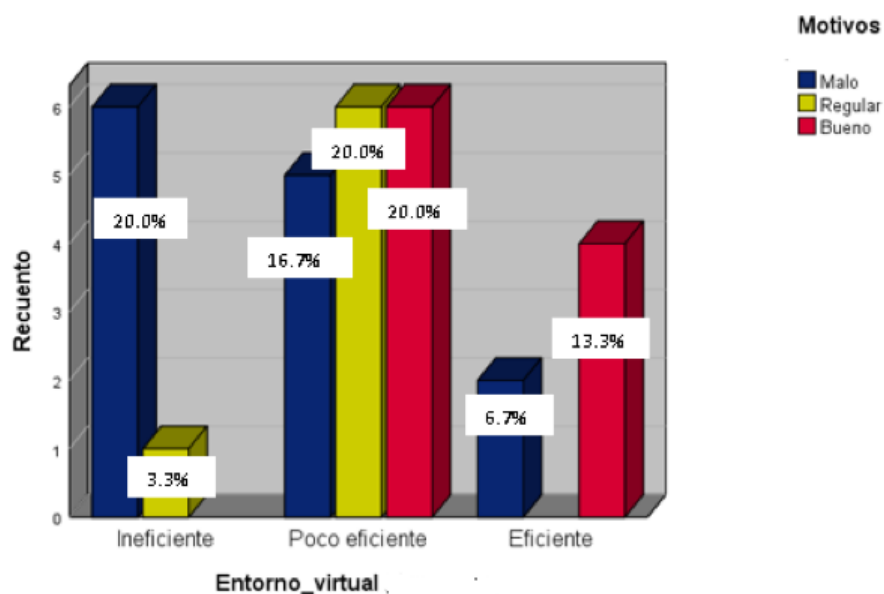


Figura 10. Entorno virtual y motivos

En la tabla 10, se asevera que el entorno virtual es poco eficiente en un 56,7%, mientras que la dimensión motivos es malo en 43,3% del total. Las resultas revelan que el 20,0 % distinguen que el entorno virtual es poco eficiente y motivos es regular y bueno, el 16,7% observan que el entorno virtual es poco eficiente y la D1 motivos es malo, igualmente; el 13,3% afirman que el entorno virtual es eficiente y la D1, motivos es bueno.

Tabla 10

Tabla cruzada Entorno virtual \*Conocimientos

			Conocimientos			
			Malo	Regular	Bueno	Total
Entorno virtual	Ineficiente	Recuento	2	2	3	7
		% del total	6,7%	6,7%	10,0%	23,3%
	Poco eficiente	Recuento	5	3	9	17
		% del total	16,7%	10,0%	30,0%	56,7%
	Eficiente	Recuento	1	3	2	6
		% del total	3,3%	10,0%	6,7%	20,0%
Total		Recuento	8	8	14	30
		% del total	26,7%	26,7%	46,7%	100,0%

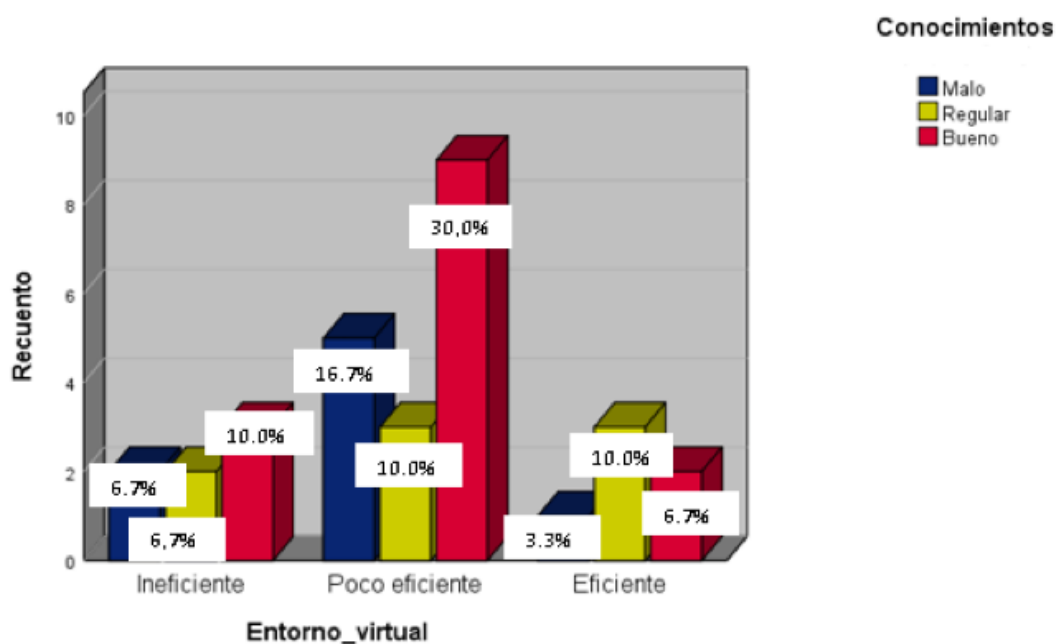


Figura 11. Entorno virtual y conocimiento

En la figura 11, se asevera que el entorno virtual es poco eficiente en un 56,7%, mientras que conocimientos un 46,7% es bueno del total. Las resultados revelan que el 30,0% de distinguen que el entorno virtual es poco eficiente y conocimientos es bueno, el 16,7% observan que el entorno virtual es poco eficiente y la D2 conocimientos es malo, igualmente; el 10,0% sostienen que el entorno virtual es eficiente y la D2, conocimientos es regular.

Tabla 11

Tabla cruzada Entorno virtual \*habilidades

			Habilidades			Total
			Malo	Regular	Bueno	
Entorno virtual	Ineficiente	Recuento	3	1	3	7
		% del total	10,0%	3,3%	10,0%	23,3%
	Poco eficiente	Recuento	3	10	4	17
		% del total	10,0%	33,3%	13,3%	56,7%
	Eficiente	Recuento	1	4	1	6
		% del total	3,3%	13,3%	3,3%	20,0%
Total	Recuento	7	15	8	30	
	% del total	23,3%	50,0%	26,7%	100,0%	

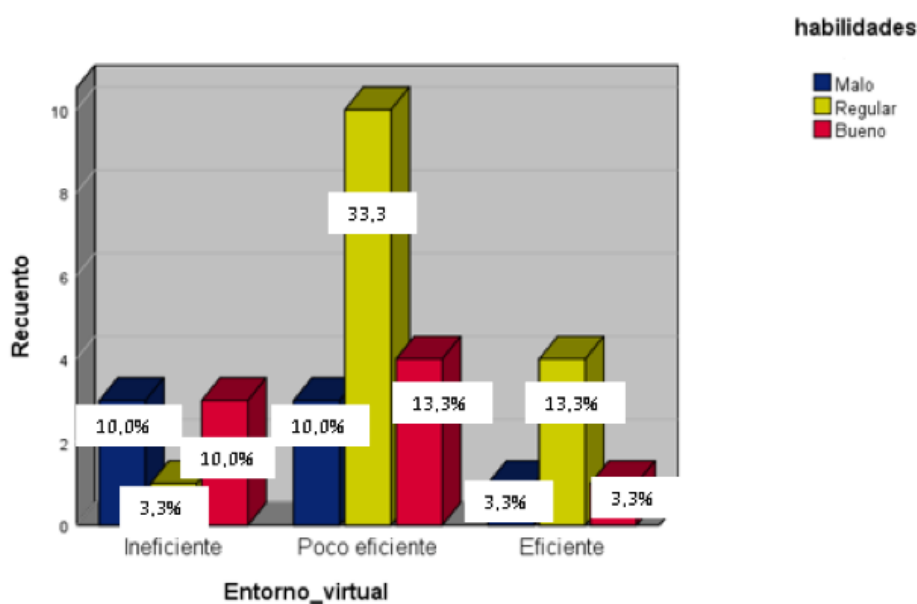


Figura 12. Entorno virtual -habilidades

En la figura 12, se asevera que el entorno virtual es poco eficiente en un 56,7%, mientras que las habilidades un 50,0% son regular del total. Las resultados revelan que el 33,3% distinguen el entorno virtual es poco eficiente y la D3 habilidades es regular, el 13,3% observan que el entorno virtual es eficiente y la D3 habilidades es regular, igualmente el 10,0% del entorno virtual es poco eficiente y la D3 habilidades es malo.

Tabla 12

*Prueba de normalidad: Entorno virtual - competencias laborales*

Variable / dimensión	Estadístico	Shapiro-Wilk		Resultado	Prueba a utilizar
		gl	Sig.		
Entorno virtual	,951	30	,000	No normal	Rho de Spearman
Habilidades	,937	30	,000		

a. Correlación de significación de Lilliefors

Fuente: SPSS 25 base de datos

Ho:  $p > 0.05$  podemos decir que los datos siguen una distribución normal

Ha:  $p < 0.05$  podemos decir que los datos no siguen una distribución normal

En la tabla se percibe que ( $p = 0,000$ )  $< 0.05$  significa que acepta la Ha y rechaza la Ho, significa que los datos NO son normales, revela que el análisis de la comprobación de la hipótesis se trabajó RHO SPEARMAN, es una prueba no paramétrica.

Tabla 13

*Correlaciones variables. Entornos Virtuales - Competencias Laborales*

		Entorno virtual	Competencias laborales
Entorno virtual	Coefficiente de correlación	1,000	,469**
	Sig. (bilateral)	.	,009
	N	30	30
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	,469**	1,000
	Sig. (bilateral)	,009	.
	N	30	30

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: SPSS25 base de datos.

Ho. No existe una relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Ha. Existe una relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Acorde al análisis estadístico elaborado sobre las pruebas de correlación se halló certezas para aceptar Ha y el índice de correlación, por ende, se contradice la Ho. Si ( $p=0.009$  y  $Rho=0,469$ ), se atestigua la existencia de una asociación moderada entre entorno virtual y las competencias laborales.

Tabla 14

*Correlaciones variable Entornos Virtuales - Dimensión Motivos*

		Correlaciones	Motivos	entornos virtuales
Rho de Spearman	Motivos	Coefficiente de correlación	1,000	,447
		Sig. (bilateral)	.	,013
		N	30	30
	Entornos virtuales	Coefficiente de correlación	,447*	1,000
		Sig. (bilateral)	,013	.
		N	30	30

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: SPSS25 base de datos.

Ho. No existe una relación entre los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Ha. Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Acorde al análisis estadístico elaborado sobre las pruebas de correlación se halló certezas para aceptar Ha y el índice de correlación, por ende, se objeta la Ho. Si ( $p=0.000$  y  $Rho=0,447$ ), se atestigua la existencia de una asociación moderada entre entorno virtual y la dimensión motivos.



Tabla 15

*Correlaciones variable Entornos Virtuales - Dimensión Conocimientos*

		Conocimiento	Entorno virtual
Rho de Spearman	Conocimiento	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,474**
		N	30
	Entorno virtual	Coefficiente de correlación	,474**
		Sig. (bilateral)	,008
		N	30

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: SPSS25 base de datos.

Ho. No existe una relación entre los entornos virtuales y la dimensión conocimientos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Ha. Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión conocimientos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Acorde al análisis estadístico elaborado sobre las pruebas de correlación se halló certezas para aceptar Ha y el índice de correlación, por ende, se rechaza la Ho. Si ( $p=0.000$  y  $Rho=0,474$ ) se atestigua la existencia de una asociación moderada entre entorno virtual y la dimensión conocimientos.

Tabla 16

*Correlaciones variable Entornos Virtuales - Dimensión Habilidades*

		Habilidad	Entorno virtual
Rho de Spearman	Habilidad	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,469**
		N	30
	Entorno virtual	Coefficiente de correlación	,469**
		Sig. (bilateral)	,009
		N	30

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

*Fuente:* SPSS25 base de datos.

Ho. No existe una relación entre los entornos virtuales y la dimensión habilidades de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Ha. Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión habilidades de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.

Acorde al análisis estadístico elaborado sobre las pruebas de correlación se halló certezas para aceptar Ha y el índice de correlación, por ende, se objeta la Ho. Si ( $p=0.009$  y  $Rho=0,469$ ) se afirma que existe una correlación moderada entre entorno virtual y la dimensión habilidades.

## V. DISCUSIÓN

La indagación tuvo como objetivo primordial demostrar que existe una relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020. De la misma forma se buscó establecer la relación entre cada una de las dimensiones de la variable competencias laborales con la variable entornos virtuales. Para realizar esta tesis se utilizó instrumentos validados por dos expertos en la materia quienes calificaron como aplicable, así mismo se realizó la prueba piloto con el coeficiente del alfa de Cronbach dando como resultado 0,934 para el cuestionario entornos virtuales y 0,848 para el cuestionario competencias laborales. Los resultados descriptivos muestran que 56,7% de 30 docentes afirman que es poco eficiente los entornos virtuales, solo un 20,0 % opinan que es eficiente, el mismo grupo de encuestado aseveran que 43.3% es bueno las competencias laborales del docente, solo un 33,3% sostienen que es regular, estos resultados confirman la correlación directa moderada entre la V1 y V2.

Analizando los resultados de las tablas cruzadas de las dos variables se percibe que los entornos virtuales según la consideración de los encuestados son poco eficiente en un 56,7%, mientras que las competencias laborales el 43,3 % es bueno, confirmando la relación moderada entre estas variables estudiadas. Los resultados de la hipótesis general demostraron que los entornos virtuales se relacionan positiva y moderada ( $r=0,469$ ) con las competencias laborales docentes. Estos resultados son sostenidos por Angoma (2018), quien en la indagación determinó el grado de relación moderada existente entre los entornos virtuales y el aprendizaje. Asimismo; López y Ortiz (2018) encontraron en su investigación la importancia de la aplicación de un entorno virtual, como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje.

Detallando los resultados de las dimensiones de la variable competencias laborales de forma independiente se percibe que, de un total de 30 encuestados,

el 43,3% de ellos dieron como resultado que motivos es malo; el 46,7% de ellos señalaron que los conocimientos son buenos; el 50,0% de ellos dieron que habilidades es regular. Por lo tanto, se puede afirmar que las competencias laborales en general son regular que se debe mejorar varios aspectos de la variable competencias laborales.

Especificando los resultados de la dimensión motivos en forma independiente para constatar con la variable entornos virtuales; se percibe de 30 encuestados, el 43,3% de ellos dieron es malo la dimensión motivos, mientras que 56,7% de docentes afirman que los entornos virtuales es poco eficiente, en la misma línea se compara la tabla cruzada de la variable entornos virtuales con la dimensión motivos, donde se percibe que el 56,7% del total de los encuestados afirman que es poco eficiente los entornos virtuales mientras que la dimensión motivos el 43,3% es malo. Se demostró que los entornos virtuales se relacionan positiva y moderadamente ( $r=0,447$ ) con la dimensión motivos. Viloría & Hamburger (2019), los hallazgos encontrados fueron que los educadores usan herramientas tecnológicas en forma frecuente como el correo y la pizarra, mientras que otras herramientas en mediana manera. Asimismo; García & Suárez (2019), trabajaron en estudios basados en la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje en Colombia. La metodología a aplicar fue el análisis bibliométrico. El estudio de redes bibliométricas nos muestra la relación muy alta entre los entornos virtuales de aprendizaje y el aprendizaje de las ciencias sociales.

Especificando los resultados de la dimensión conocimientos en forma independiente para constatar con la variable entorno virtual; se percibe de 30 encuestados, el 46,7% de ellos dieron es bueno la dimensión conocimientos, mientras que 56,7% de docentes afirman que los entornos virtuales es poco eficiente en la misma línea se compara la tabla cruzada de la variable entornos virtuales con la dimensión conocimientos, se puede percibir que el 56,7 % del total de los encuestados afirman que los entornos virtuales es poco eficiente mientras que la dimensión conocimientos es bueno en un 46,7%. Se demostró que los entornos virtuales se correlacionan positiva y moderada ( $r= 0,474$ ) la

dimensión conocimientos. Estos resultados son sostenidos por Abril (2017) en la indagación obtuvo como resultado una relación moderada entre los entornos virtuales y la enseñanza, como conclusión desconocen de estrategias metodológicas en entorno virtuales de aprendizaje. En la misma línea, Anaya (2018) en su indagación demostró la relevancia regular de la utilización de los espacios web, las Tics por los educadores y otras herramientas tecnológicas en los aprendizajes del estudiante.

Especificando los resultados de la dimensión habilidades en forma independiente para constatar con la variable entornos virtuales; se percibe de 30 encuestados, el 50,0% de ellos dieron es regular la dimensión habilidades, mientras que 56,7% de docentes afirman que los entornos virtuales es poco eficiente, en la misma línea se compara la tabla cruzada de la variable entornos virtuales con la dimensión habilidades, se puede percibir que el 56,7 % del total de los encuestados afirman que los entornos virtuales es poco eficiente mientras que la dimensión habilidades es regular en un 50,0% de total. Se demostró que los entornos virtuales se correlacionan positiva y moderada ( $r=0,469$ ) con la dimensión habilidades. Estos resultados son sostenidos por López (2018) los hallazgos fueron que los procesos didácticos optimizan y dinamizan las habilidades logrando aprendizajes significativos. En la misma línea, Castro (2018), en su indagación demostró la relevancia que tiene la formación docente, la cualificación en competencias para el manejo de herramientas digitales y el apoyo de los espacios educativos para la formación de dichas capacidades, en la comprensión de las dificultades para incorporar el uso tecnológico en las aulas.

## VI. CONCLUSIONES

La Indagación ha determinado que existe una correlación moderada  $Rho=0,469^{**}$  sig. (bilateral)= 0.009 entre el entorno virtual y competencias laborales, esto se debió a que los entornos virtuales fueron catalogados como poco eficiente en un 56,7% por los docentes mientras que las competencias laborales del docente es bueno en un 43.3%, por consiguiente, al observar los datos de correlación y significancia, podemos decidir rechazar la  $H_0$  y aceptar la  $H_a$ , sosteniendo que existe una correlación significativa entre las variables I y II.

La Indagación ha determinado que existe una correlación moderada  $Rho=0,447^{**}$  sig. (bilateral)= 0.013 entre entornos virtuales y D1 motivos, esto se debió que los entornos virtuales fueron catalogados como poco eficiente en un 56,7% por los docentes mientras que la D1 motivos es malo en un 43,3%, por consiguiente, al observar los datos de correlación y significancia, podemos decidir rechazar la  $H_0$  y aceptar la  $H_a$ , sosteniendo que existe una correlación significativa entre las variables 1 y la D1 motivos.

La Indagación ha determinado que existe una correlación moderada  $Rho=0,474^{**}$  sig. (bilateral)= 0.008 entre entornos virtuales y D2 conocimientos, esto se debió que los entornos virtuales fueron catalogados como poco eficiente en un 56,7% por los docentes mientras que la D2 conocimientos es bueno en un 46,7% por consiguiente, al observar los datos de correlación y significancia, podemos decidir rechazar la  $H_0$  y aceptar la  $H_a$ , sosteniendo que existe una correlación significativa entre las variables 1 y la D2 conocimiento.

La Indagación ha determinado que existe una correlación moderada  $Rho=0,469^{**}$  sig. (bilateral)= 0.009 entre entornos virtuales y D3 habilidades, esto se debió que los entornos virtuales fueron catalogados como poco eficiente en un 56,7% por los docentes mientras que la D3 habilidades es regular en un 50,0% por consiguiente, al observar los datos de correlación y significancia, podemos decidir rechazar la  $H_0$  y aceptar la  $H_a$ , sosteniendo que existe una correlación significativa entre las variables 1 y la D3 habilidades.

## VII. RECOMENDACIONES

### Primera

Al ministerio de educación, a la DREL, realizar convenio con la escuela nacional de estadística para implementar capacitaciones permanentes para los docentes sobre manejo de los entornos virtuales como plataformas que permite su optimización en la enseñanza remota y mejorar las competencias laborales de los docentes.

### Segunda

Al director de la escuela nacional de estadística buscar maneras más didácticas cuando realizan las capacitaciones para docentes, puesto que ellos solo quieren conocer las herramientas aplicativas, nuevas metodologías para emplear en sus sesiones de aprendizaje y así mejorar su competencia laboral.

### Tercera

A la escuela nacional de estadística crear cursos dirigidos a diferentes niveles de público, con metodologías activas acorde a la edad de usuarios, para una mejor comprensión y mejora continua de usuarios en temas de espacios online.

### Cuarta

De acuerdo al enfoque habilidades se observó que es regular, se recomienda formar una comisión de fortalecimiento de las capacidades, quienes se encargaran de realizar talleres, actividades que tienen el fin de mejorar las aptitudes de los educadores, así mejorar las competencias laborales.

## REFERENCIAS

- Abril, X. (2017). *Entornos virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación impartida en el primer año del bachillerato general unificado en la unidad Educativa Rioverde* [tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://cutt.ly/ByONmwh>
- Alayo, J. (2015). *El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de Física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana* [tesis de maestría, Universidad privada del Perú]. Repertorio institucional. <https://cutt.ly/QyONm0C>
- Anaya, M. (2018). *Mejorar el aprendizaje se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics en la Institución Educativa Pública N° 31501 Sebastián Lorente* [tesis de licenciatura, universidad san Ignacio de Loyola]. <https://cutt.ly/nyONTH2>
- Angoma, M. (2018). *Entornos virtuales y aprendizaje en la escuela profesional de administración y sistemas de educación a distancia de la Universidad Peruana Los Andes - sede la Merced 2015* [tesis doctoral, universidad nacional del centro del Perú]. <https://cutt.ly/7yONYOE>
- Aretio, G., Cirbella, R. y Figaredo, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*.
- Belloch, C. (2015). Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Revista Tecnología Educativa* 4(2), p.1 – 9. <https://url2.cl/6ljBd>
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4 (1). <https://cutt.ly/CyONUaj>



- Bustos, A. (2009). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Scielo*.
- Castro, J. (2018). Educación en Entornos Virtuales de Aprendizaje: Retos Para Docentes y Tutores. *Revista Panorama*, 12(22), 5. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0023-0>
- Cegarra, J. (2012). *La investigación científica y tecnológica*. Díaz de los Santos.
- Chiavenato, I. (2006). Introducción a la teoría general de la administración. (7<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A.
- Cruz, M. (2011). Virtual learning and Knowledge Management. *Revista de Educacion a Distancia*.
- Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. <https://url2.cl/pg4ps>
- Ducci, M. (1997). The approach of labor competence in the international perspective. *Cinterford*, 10-12.
- Escobar, M. (2005). Las competencias laborales: ¿La estrategia laboral para la competitividad de las organizaciones? *Estudios gerenciales*, (21) 96, p.1-25
- Ferreira, A. (2009). Towards an evaluation model of virtual teaching and learning environments. The importance of usability. *Revista Iberoamericana de Tecnologia en Educacion* , 10-21.

- Flores, C. (2018). Educación en Entornos Virtuales de Aprendizaje: Retos Para Docentes y Tutores. *Revista Panorama*, 12(22), 5. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0023-0>
- García, M. & Suárez, C. (2019). Estado de la investigación sobre la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 56, 169–191. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.09>
- García, B., Luna, E., Ponce, S., Cisneros, E., Cordero, G., Espinosa, Y., & García, M. (2018). Las competencias docentes en entornos virtuales: un modelo para su evaluación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 343–365. [doi.org/10.5944/ried.21.1.18816](https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18816)
- García, L. (2006). *From education at distance to the virtual education*. Barcelona.
- Gil, J. (2007). The evaluation of labor competencies. *Redalyc*, 83-106.
- Hernández, Fernández, batista (2016), *Metodología de la investigación*. (6<sup>ta</sup> ed.), McGraw-Hill.
- Hirald, R. (2013). Use of virtual learning environments in distance education. *EduTec*, 1-14.
- Hooghiemstra, T. (1992). *Integrated human resource management*. Bilbao: Ediciones Deusto.
- Horton, W. (2000). *Diseño de formación basada en web*. Wiley Computer Publisher. p,1-23
- Huerta, J., & Castellanos, A. (2000). Curriculum development for comprehensive professional competences. *Docencia Jalisco*, 1-11.
- Kochansky, J. (1998). *The competence system*. Madrid.

- Lasida, J. (1998). *An Instrument for Dialogue and Negotiation between Education and Work*. Madrid: Cooperacion.
- López, E (2018). *Fortalecimiento de las capacidades profesionales de los docentes, en procesos didácticos para mejorar el logro de aprendizajes en la I. E. N° 15 199 “San José”* [tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://cutt.ly/EyDY2RB>
- López, E. y Ortiz, M. (2018). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa pozo nutrias 2* [tesis de maestría, Universidad Norbert Wiener]. <https://cutt.ly/DyONIm2>
- López, C. (2016). *Desarrollo de las competencias profesionales en los entornos virtuales de aprendizaje en ingenierías*, [tesis doctoral, Universidad de Granada]. <https://cutt.ly/XyONoJL>
- Ministerio de educación (2016), *Comunicación en entornos virtuales*. Recuperado de: <https://cutt.ly/ayONOCK>
- Navarro, R. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje La contribución de “lo virtual” en la educación. *Scielo*.
- Nobile, C. (2013). *Does the use of virtual teaching and learning environments contribute to educational quality?* Buenos Aires: Ariel.
- Perez, J. (2012). Labour Competences: Reforming of the concept, method to value them and to measure them to characterize people. *Revista Avanzada Científica*, 1-19.
- Pérez, M. (2010). Modelo de Evaluación de las Competencias del Profesional Facultativo Medico. Recuperado de: <https://cutt.ly/ZyONP4K>

- Rodriguez, G. (2006). *What are job skills?* Mexico: Eumed.
- Rodriguez, M. (2007). Virtual learning environments as support for face-to-face teaching to enhance the educational process. *Dialnet*, 8-14.
- Ruiz, M. (2005). Labor competences and university training. *Redalyc*, 64-91.
- Salinas, J. (2004). Methodological changes with ICT. *Revista REDINED*, 469-481.
- Salinas, J. (2009). Modelos emergentes en entornos virtuales de aprendizaje. Presentado en Congreso Internacional Edutec, Brasil.
- Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Pontificia Universidad católica de Argentina*.12, (5), 1- 12
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica y tecnológica*. HOZLO S.R.L.
- Suarez, G. (2002). *The Virtual Learning Environments as an instrument of mediation*. España: Ediciones Universidad Salamanca.
- Tejada, J., & Navio, A. (1999). Competency development and management professionals: a look from training. *Revista Iberoamericana de Educacion* , 8-14.
- UNESCO. (2008). *ICT proficiency standards for teachers*. Londres: Unesco.
- Valdivia (2015). Las Competencias laborales: Un reto. *Ariel*. 5(3)., p.12-17
- Vela (2014). Competencia laboral. *Dialnet*, 13-24.
- Vidal, M. (2008). Teaching-learning virtual settings. *scielo*, 2-6.

Viloria, H. & Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui* (13901079), 140, 355–371. <https://cutt.ly/VyONAHd>

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Operacionalización de la variable

### Matriz de operacionalización de la variable entorno virtual.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Entorno virtual	son espacios de la web donde se encuentran todos los contenidos educativos, elaborados por los educadores previa investigación, que será publicado a través del uso de herramientas informáticas (Salinas, 2011, p. 12).	Se considero dos aspectos relevantes la tecnología y educativa	Tecnológica	plataforma de software Soporte Gestiona las tareas	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
			Educativa	Comunicación Actividades interactivas Actividades de evaluación	

### Matriz de operacionalización de la variable competencia laboral

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Competencia Laboral	Es contar con los conocimientos, habilidades, para responder eficientemente frente a una actividad propuesta por una institución, cumpliendo los objetivos establecidos (Chiavenato, 2009, p.202).	Para estudiar la variable se consideró tres aspectos motivos, Conocimientos y habilidades	Motivos	Identificación de Objetivos. identificación de incentivos.	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
			Conocimientos	Retroalimentación Aprendizaje. Experiencia Laboral Trabajo en Equipo Rendimiento.	
			Habilidades	Habilidades de Comunicación Creatividad.	

**Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela Nacional de Estadística e Informática 2020**

**AUTORA: Janet Susana ,Herrera Pulcha**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Definición Conceptual	Operacionalización de las variables			
				Entorno virtual			
				Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p><b>Problema General</b> ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?</p> <p><b>Problema específico 1:</b> ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?</p> <p><b>Problema específico 2:</b> ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y la dimensión conocimiento de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?</p> <p><b>Problema específico 3:</b> ¿De qué manera se relaciona los entornos virtuales y la dimensión habilidad de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p> <p><b>Objetivo específico 1:</b> Establecer la relación entre los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p> <p><b>Objetivo específico 2:</b> Establecer la relación entre los entornos virtuales y la dimensión conocimientos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p> <p><b>Objetivo específico 3:</b> Establecer la relación entre los entornos virtuales y la dimensión habilidad de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> Existe relación entre los entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p> <p><b>Hipótesis específica 1:</b> Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión motivos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p> <p><b>Hipótesis específica 2:</b> Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión conocimientos de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p> <p><b>Hipótesis específica 3:</b> Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión habilidad de los docentes en la escuela nacional de estadística e informática 2020.</p>	<p><b>Entorno virtual</b> Según Salinas (2011), son espacios de la web donde se encuentran todos los contenidos educativos, elaborados por los educadores previa investigación, que será publicado a través del uso de herramientas informáticas.</p> <p><b>Competencia laboral</b> Para Chiavenato (2009), es contar con los motivos, conocimientos y habilidades, para responder eficientemente frente a una actividad propuesta por una institución, cumpliendo los objetivos establecidos.</p>	Se consideró dos aspectos relevantes la tecnológica y la educativa.	Tecnológica	Plataforma de software Soporte Gestiona las tareas	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
					Educativa	Comunicación Actividades interactivas Actividades de evaluación	
				Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
				Para estudiar la variable se consideró tres aspectos motivos, conocimientos y habilidades.	Motivos	Identificación de objetivos. Identificación de incentivos.	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi nunca (1) Nunca
					Conocimientos	Retroalimentación Aprendizaje. Experiencia laboral Trabajo en Equipo Rendimiento.	
					Habilidades	Habilidades de Comunicación Creatividad.	



Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

**CUESTIONARIO DE LA VARIABLE ENTORNOS VIRTUALES**

Estimado (a) Docente:

Su opinión acerca de los entornos virtuales en su Institución Educativa es de suma importancia. Este cuestionario es de carácter anónimo y su aplicación será de gran utilidad para mi investigación.

A continuación, se presenta una serie de preguntas para que valore con objetividad marcando una equis (x) a la respuesta que concuerde con su punto de vista, según las siguientes:

Nunca	Casi Nunca	A veces	casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	DIMENSION E INDICADORES	Valoración				
		1	2	3	4	5
	<b>Tecnológica</b>					
1	Identifica como funciona una red informática.					
2	Relaciona que equipos intervienen en una red informática.					
3	Utiliza el internet como herramienta educativa.					
4	Reconoce cómo funciona el Sistema Gestor del aprendizaje (LMS).					
5	Identifica a los participantes que intervienen en un LMS.					
6	Participa en cursos mediante un LMS.					
7	Promueve en los estudiantes la utilización de un LMS, en alguna unidad de aprendizaje.					
8	Indaga programas (software) para crear materiales didácticos para ser publicados en un entorno virtual.					
9	Reconoce las funciones que cumple el administrador de un entorno virtual, para gestionar cursos en línea.					
10	Diseña y crea objetos de aprendizaje, que serán publicados en un entorno virtual.					
11	Accede a cualquier entorno virtual de aprendizaje fácilmente.					
12	Utiliza las plataformas virtuales de e-learning, blogs, wikis y redes sociales, para el quehacer educativo.					
13	Distingue una plataforma de otra por sus bondades tecnológicas.					
14	Brinda soporte tecnológico en las distintas actividades de aprendizaje que realiza.					
15	Interactúa y/o se comunica con los miembros del grupo usando plataformas virtuales.					
	<b>Educativa</b>					
16	Hace uso de las tecnologías de la información y comunicación, en su labor docente.					

17	Utiliza la meta-cognición y reflexión sistemática para la mejora continua en su práctica pedagógica.					
18	Permanentemente lleva cursos de actualización en tecnologías de la información y comunicación.					
19	Conoce las diferencias entre un sistema manejador de contenidos y un sistema gestor del aprendizaje.					
20	Utiliza diferentes canales de comunicación, para comunicarse con los alumnos, utilizando una plataforma virtual.					
21	Complementa su formación y función como docente con charlas, cursos de actualización pedagógica.					
22	Se preocupa permanentemente por mejorar la autoestima de los colegas y/o estudiantes.					
23	Muestra un trato amable y respetuoso a todos los que participan en la labor educativa.					
24	Planifica oportunamente los recursos y sesiones de aprendizaje.					
25	Realiza labores de orientación y seguimiento a los estudiantes para mejorar el aprendizaje.					
26	Publica materiales y actividades de aprendizaje interactivo.					
27	Aplica herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje.					
28	Aprovecha los entornos virtuales para trabajos colaborativos.					
29	Propone evaluaciones utilizando los entornos virtuales.					
30	Promueve el aprendizaje de comunicación multidireccional.					

Gracias

## CUESTIONARIO DE LA VARIABLE COMPETENCIAS LABORALES

Estimado (a) Docente:

Su opinión acerca de las competencias laborales en su Institución Educativa es de suma importancia. Este cuestionario es de carácter anónimo y su aplicación será de gran utilidad para mi investigación.

A continuación, se presenta una serie de preguntas para que valore con objetividad marcando una equis (x) a la respuesta que concuerde con su punto de vista, según las siguientes

Nunca	Casi Nunca	A veces	casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº		valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión: Motivos</b>						
1	Se siente motivado cuando reconocen su labor docente.					
2	Muestra una actitud que ayuda al logro de los objetivos de la institución.					
3	Aporta para mejorar los planes de estudio.					
4	Contribuye con cambios en las actividades asignadas.					
5	Posee actitud positiva que beneficia el logro de los objetivos establecidos.					
6	La institución le da oportunidades para capacitarse.					
7	Adquiere un reconocimiento por parte de la dirección por sus logros.					
8	El director (a) brinda retroalimentación adecuada para mejorar su desempeño.					
9	El monitoreo continuo ayuda a superar las debilidades.					
10	La coordinación con los colegas es adecuada y oportuna.					
<b>Dimensión: Conocimiento</b>						
11	La institución brinda un espacio permanente de aprendizaje.					
12	Aplica con facilidad las nuevas tecnologías que se implementan.					
13	Evalúa y retroalimenta el aprendizaje a los estudiantes.					
14	Aprende con facilidad en contextos nuevos.					
15	Obtiene lecciones de sus experiencias laborales.					
16	Usa estrategias para solucionar dificultades y/o problemas.					

17	Planifica utilizando información obtenida en las capacitaciones.					
18	Utiliza las nuevas tecnologías de la información para desarrollar la clase.					
19	Se prepara permanentemente para enfrentar los cambios en el campo educativo.					
20	Muestra dominio suficiente sobre el área que dicta.					
21	Refuerza los temas tratados en clase.					
<b>Dimensión: habilidades</b>						
22	Es capaz de escuchar a los estudiantes cuando presentan alguna dificultad.					
23	Cumple con los objetivos y metas propuestas.					
24	Entrega el trabajo asignado en el tiempo previsto.					
25	Aporta soluciones creativas a los problemas laborales.					
26	Propone ideas para mejorar las actividades diarias.					
27	Realiza innovaciones en la clase.					
28	Soluciona los problemas de comunicación de manera eficaz.					
29	Elabora información de los estudiantes que tienen problemas de aprendizaje.					
30	Participa activamente en las reuniones convocadas por la dirección.					

Gracias

### Anexos 3. certificado de validez



#### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los entornos virtuales

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>			Relevancia <sup>2</sup>			Claridad <sup>3</sup>			Sugerencias
		M	D	A	M	D	A	M	D	A	
<b>DIMENSIÓN 1: Tecnología</b>											
1	Identifica como funciona una red informática.			X			X			X	
2	Relaciona que equipos intervienen en una red informática.			X			X			X	
3	Utiliza el internet como herramienta educativa.			X			X			X	
4	Reconoce cómo funciona el Sistema Gestor del aprendizaje (LMS).			X			X			X	
5	Identifica a los participantes que intervienen en un LMS.			X			X			X	
6	Participa en cursos mediante un LMS.			X			X			X	
7	Promueve en los estudiantes la utilización de un LMS, en alguna unidad de aprendizaje.			X			X			X	
8	Indaga programas (software) para crear materiales didácticos para ser publicados en un entorno virtual.			X			X			X	
9	Reconoce las funciones que cumple el administrador de un entorno virtual, para gestionar cursos en línea.			X			X			X	
10	Diseña y crea objetos de aprendizaje, que serán publicados en un entorno virtual.			X			X			X	
11	Accede a cualquier entorno virtual de aprendizaje fácilmente.			X			X			X	
12	Utiliza las plataformas virtuales de e-learning, blogs, wikis y redes sociales, para el quehacer educativo.			X			X			X	
13	Distingue una plataforma de otra por sus bondades tecnológicas.			X			X			X	
14	Brinda soporte tecnológico en las distintas actividades de aprendizaje que realiza.			X			X			X	
15	Interactúa y/o se comunica con los miembros del grupo usando plataformas virtuales.			X			X			X	
<b>DIMENSIÓN 2: Educativa</b>											
16	Hace uso de las tecnologías de la información y comunicación, en su labor docente.			X			X			X	
17	Utiliza la meta-cognición y reflexión sistemática para la mejora continua en su práctica pedagógica.			X			X			X	
18	Permanente y lleva cursos de actualización en tecnologías de la información y comunicación.			X			X			X	
19	Conoce las diferencias entre un sistema manejador de contenidos y un sistema gestor del aprendizaje.			X			X			X	
20	Utiliza diferentes canales de comunicación, para comunicarse con los alumnos, utilizando una plataforma virtual.			X			X			X	
21	Complementa su formación y función como docente con charlas, cursos de actualización pedagógica.			X			X			X	
22	Se preocupa permanentemente por mejorar la autoestima de los colegas y/o estudiantes.			X			X			X	
23	Muestra un trato amable y respetuoso a todos los que participan en la labor educativa.			X			X			X	
24	Planifica oportunamente los recursos y sesiones de aprendizaje.			X			X			X	
25	Realiza labores de orientación y seguimiento a los estudiantes para mejorar el aprendizaje.			X			X			X	
26	Publica materiales y actividades de aprendizaje interactivo.			X			X			X	
27	Aplica herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje.			X			X			X	
28	Aprovecha los entornos virtuales para trabajos colaborativos.			X			X			X	
29	Propone evaluaciones utilizando los entornos virtuales.			X			X			X	
30	Promueve el aprendizaje de comunicación multidireccional.			X			X			X	

**Observaciones:** El cuestionario de la variable "entornos virtuales" puede ser aplicado en su integridad

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo      DNI: 01212856

**Especialidad del validador:**

Lima, 07 de julio del 2020

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

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

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

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

F. Romeo Paca P.  
DNI 01212856



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los entornos virtuales

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>				Relevancia <sup>2</sup>				Claridad <sup>3</sup>				Sugerencias
		M	D	A	M	M	D	A	M	M	D	A	M	
<b>DIMENSIÓN 1: Tecnología</b>														
1	Identifica como funciona una red informática.			X				X						X
2	Relaciona que equipos intervienen en una red informática.			X				X						X
3	Utiliza el internet como herramienta educativa.			X				X						X
4	Reconoce cómo funciona el Sistema Gestor del aprendizaje (LMS).			X				X						X
5	Identifica a los participantes que intervienen en un LMS.			X				X						X
6	Participa en cursos mediante un LMS.			X				X						X
7	Promueve en los estudiantes la utilización de un LMS, en alguna unidad de aprendizaje.			X				X						X
8	Indaga programas (software) para crear materiales didácticos para ser publicados en un entorno virtual.			X				X						X
9	Reconoce las funciones que cumple el administrador de un entorno virtual, para gestionar cursos en línea.			X				X						X
10	Diseña y crea objetos de aprendizaje, que serán publicados en un entorno virtual.			X				X						X
11	Accede a cualquier entorno virtual de aprendizaje fácilmente.			X				X						X
12	Utiliza las plataformas virtuales de e-learning, blogs, wikis y redes sociales, para el quehacer educativo.			X				X						X
13	Distingue una plataforma de otra por sus bondades tecnológicas.			X				X						X
14	Brinda soporte tecnológico en las distintas actividades de aprendizaje que realiza.			X				X						X
15	Interactúa y/o se comunica con los miembros del grupo usando plataformas virtuales.			X				X						X
<b>DIMENSIÓN 2: Educativa</b>														
16	Hace uso de las tecnologías de la información y comunicación, en su labor docente.			X				X						X
17	Utiliza la meta-cognición y reflexión sistemática para la mejora continua en su práctica pedagógica.			X				X						X
18	Permanentemente lleva cursos de actualización en tecnologías de la información y comunicación.			X				X						X
19	Conoce las diferencias entre un sistema manejador de contenidos y un sistema gestor del aprendizaje.			X				X						X
20	Utiliza diferentes canales de comunicación, para comunicarse con los alumnos, utilizando una plataforma virtual.			X				X						X
21	Complementa su formación y función como docente con charlas, cursos de actualización pedagógica.			X				X						X
22	Se preocupa permanentemente por mejorar la autoestima de los colegas y/o estudiantes.			X				X						X
23	muestra un trato amable y respetuoso a todos los que participan en la labor educativa.			X				X						X
24	Planifica oportunamente los recursos y sesiones de aprendizaje.			X				X						X
25	Realiza labores de orientación y seguimiento a los estudiantes para mejorar el aprendizaje.			X				X						X
26	Publica materiales y actividades de aprendizaje interactivo.			X				X						X
27	Aplica herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje.			X				X						X
28	Aprovecha los entornos virtuales para trabajos colaborativos.			X				X						X
29	Propone evaluaciones utilizando los entornos virtuales.			X				X						X
30	Promueve el aprendizaje de comunicación multidireccional.			X				X						X

Observaciones: \_\_\_\_\_

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

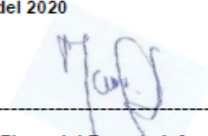
Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr Candia Menor Marco Antonio   DNI: 10050551

Especialidad del validador: Asesor Teórico - Metodológico

08 de Julio del 2020

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

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

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma del Experto Informante.  
 Especialidad

Anexo 4: Validez basada en el contenido a través de la V de Aiken

Nº Ítems		DE	V Aiken	
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 1	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 2	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 3	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 4	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 5	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 6	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 7	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 8	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 9	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 10	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 11	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 12	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 13	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 14	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
Ítem 15	Pertinencia	4	4	1.00
	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00

	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 16	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 17	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 18	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 19	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 20	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 21	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 22	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 23	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 24	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 25	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 26	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 27	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 28	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 29	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00
	Pertinencia	4	4	1.00
Ítem 30	Relevancia	4	4	1.00
	Claridad	4	4	1.00

---



**Anexo 5: ESPECIFICACIONES DE LA VARIABLE: ENTORNO VIRTUAL**

VARIABLE	DIMENSIONES	PESO	ÍTEMS	INDICADORES	PREGUNTAS
<b>Entornos virtuales</b>	<b>Tecnológica</b>	50%	15	Funcionamiento	Identifica como funciona una red informática.
				Conocimiento	Relaciona que equipos intervienen en una red informática.
				Utilización	Utiliza el internet como herramienta educativa.
				Funcionamiento	Reconoce cómo funciona el Sistema de Gestor del aprendizaje (LMS).
				Actores	Identifican a los participantes que intervienen en un LMS.
				Participación	Participa en cursos mediante un LMS.
				Gestión	Promueve en los estudiantes la utilización de un LMS, en alguna unidad de aprendizaje.
				Conocimiento de los programas	Indaga programas (software) para crear materiales didácticos para ser publicados en un entorno virtual.
				Conocimiento de las funciones	Reconoce las funciones que cumple el administrador de un entorno virtual, para gestionar cursos en línea.
				Diseñar y crear	Diseña y crea objetos de aprendizaje, que serán publicados en un entorno virtual.
					Accede a cualquier entorno virtual de aprendizaje fácilmente.
				Utiliza las plataformas virtuales	Utiliza las plataformas virtuales de e-learning, blogs, wikis y redes sociales, para el quehacer educativo.
				Bondades tecnológicas	Distingue una plataforma de otra por sus bondades tecnológicas.
				Soporte tecnológico	Brinda soporte tecnológico en las distintas actividades de aprendizaje que realizas.
				Comunicación	Interactúa y/o comunica con los miembros del grupo usando plataformas virtuales
	Usos de las Tics	Hace uso de las tecnologías de la información y comunicación, en su labor docente.			
	Meta-cognición y reflexión	Utiliza la meta-cognición y reflexión sistemática para la mejora continua en su práctica pedagógica.			
	Actualización en las Tics	Permanentemente lleva cursos de actualización en tecnologías de la información y comunicación.			

	<b>Educativa</b>	50%		Conocimiento de las diferencias	Conoce las diferencias entre un sistema manejador de contenidos y un sistema gestor del aprendizaje.
				Canales de comunicación	Utiliza diferentes canales de comunicación, para comunicarse con sus alumnos, entre ellos una plataforma virtual.
				Participación	Constantemente se preocupa por asistir a cursos o charlas que complementen su formación y función como docente.
				Autoestima	Se preocupa permanentemente por mejorar la autoestima de sus colegas y/o estudiantes.
				Buen trato	Muestra un trato amable y respetuoso a todos los que participan en la labor educativa.
				Planificación	Planifica oportunamente sus recursos y sesiones de aprendizaje.
				Orientación y seguimiento	Realiza labores de orientación y seguimiento a sus estudiantes, facilitando el aprendizaje.
				Actividades interactivas	Publica materiales y actividades de aprendizajes interactivas.
				Herramientas tecnológicas	Aplica herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje.
				Trabajos colaborativos	Aprovecha los entornos virtuales para trabajos colaborativos.
				Evaluación	Propone evaluaciones utilizando los entornos virtuales.
				Comunicación	Promueve el aprendizaje de comunicación multidireccional.
<b>TOTAL</b>		100%	30		

**ESPECIFICACIONES DE LA VARIABLE: COMPETENCIAS LABORALES DOCENTES**

VARIABLE	DIMENSIONES	PESO	ÍTEMS	INDICADORES	PREGUNTAS
<b>COMPETENCIAS LABORALES DOCENTES</b>	<b>Motivos</b>	33%	10	Motivación	Me siento motivado cuando reconocen mi labor docente.
				Actitud	Mi actitud ayuda al logro de los objetivos de la institución.
				Aporte	Aporto para mejorar los planes de estudio.
				Contribución	Contribuyo con cambios en las actividades asignadas.
				Actitud positiva	Poseo actitud positiva que beneficia el logro de los objetivos establecidos.
				Oportunidad	La institución me da oportunidades para capacitarme.
				Reconocimiento	Si alcanzo las metas, adquiero un reconocimiento por parte de la dirección.
				Apoyo	Mi director (a) brinda apoyo para mejorar mi desempeño.
				Monitoreo	El monitoreo continuo me ayuda a superar mis debilidades.
				Coordinación	La coordinación con mis colegas es adecuada y oportuna.
	<b>Conocimientos</b>	37%	11	Capacitación	La institución me brinda un espacio permanente de aprendizaje
				Aplicación	Aplico con facilidad las nuevas tecnologías que se implementan.
				Evaluación	Evalúo y retroalimento el aprendizaje a los estudiantes.
				Adaptabilidad	Aprendo con facilidad en contextos nuevos.
				Aprendizaje	Obtengo lecciones de mis experiencias laborales.
				Uso de estrategias	Uso estrategias para solucionar dificultades y/o problemas.
				Planificación	Planifico utilizando información obtenida en las capacitaciones.
				Uso de las TIC	Utilizo las nuevas tecnologías de la información para desarrollar mi clase.
				Capacitación	Me preparo permanentemente para enfrentar los cambios en el campo educativo.
				Dominio	Muestro dominio suficiente sobre el área que dicto.
Reforzar	Refuerzo los temas tratados en clase.				
			Capacidad de escucha	Soy capaz de escuchar a los estudiantes cuando presentan alguna dificultad.	

	<b>Habilidades</b>	30%	9	Perseverancia	Cumplo con los objetivos y metas propuestas.
Responsabilidad				Entrego el trabajo asignado en el tiempo previsto.	
Creatividad				Aporto soluciones creativas a los problemas laborales.	
Creatividad				Propongo ideas para mejorar las actividades diarias.	
Innovación				Realizo innovaciones en mi clase.	
Resolución de problemas				Soluciono los problemas de comunicación de manera eficaz.	
Elaboración				Elaboro información de los estudiantes que tienen problemas de aprendizaje.	
Participación				Participo activamente en las reuniones convocadas por la dirección.	
<b>TOTAL</b>		100%	30		

## Anexo: 6 Estadísticas de total de elemento - Alfa de Cronbach

### V1. Entorno virtual:

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido	
1	Identifica como funciona una red informática	,933
2	Relaciona que equipos intervienen en una red informática.	,931
3	Utiliza el internet como herramienta educativa.	,932
4	Reconoce cómo funciona el Sistema de Gestor del aprendizaje (LMS).	,930
5	Identifica a los participantes que intervienen en un LMS.	,932
6	Participa en cursos mediante un LMS.	,933
7	Promueve en los estudiantes la utilización de un LMS, en alguna unidad de aprendizaje.	,932
8	Indaga programas (software) para crear materiales didácticos para ser publicados en un entorno virtual	,932
9	Reconoce las funciones que cumple el administrador de un entorno virtual, para gestionar cursos en línea.	,931
10	Diseña y crea objetos de aprendizaje, que serán publicados en un entorno virtual.	,933
11	Accede a cualquier entorno virtual de aprendizaje fácilmente.	,930
12	Utiliza las plataformas virtuales de e-e-learning, blogs, wikis y redes sociales, para el quehacer educativo	,931
13	Distingue una plataforma de otra por sus bondades tecnológicas	,930
14	Brinda soporte tecnológico en las distintas actividades de aprendizaje que realizas.	,933
15	Interactúa y/o comunica con los miembros del grupo usando plataformas virtuales	,932
16	Hace uso de las tecnologías de la información y comunicación, en su labor docente.	,931
17	Utiliza la meta-cognición y reflexión sistemática para la mejora continua en su práctica pedagógica.	,929
18	Permanentemente lleva cursos de actualización en tecnologías de la información y comunicación.	,931
19	Conoce las diferencias entre un sistema manejador de contenidos y un sistema gestor del aprendizaje.	,931
20	Utiliza diferentes canales de comunicación, para comunicarse con sus alumnos, utilizando una plataforma virtual.	,932
21	Complementa su formación y función como docente con charlas, cursos de actualización pedagógica.	,933
22	Se preocupa permanentemente por mejorar la autoestima de sus colegas y/o estudiantes	,933
23	Muestra un trato amable y respetuoso a todos los que participan en la labor educativa.	,933
24	Planifica oportunamente los recursos y sesiones de aprendizaje.	,933
25	Realiza labores de orientación y seguimiento a los estudiantes para mejorar el aprendizaje.	,934
26	Publica materiales y actividades de aprendizajes interactivas.	,934
27	Aplica herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje	,935
28	Aprovecha los entornos virtuales para trabajos colaborativos	,935
29	Propone evaluaciones utilizando los entornos virtuales	,935
30	Promueve aprendizaje de comunicación multidireccionales	,936

## V2. Competencias laborales: Estadísticas de total de elemento - Alfa de Cronbach

		Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1	Se siente motivado cuando reconocen mi labor docente.	,849
2	Muestra una actitud que ayuda al logro de los objetivos de la institución	,854
3	Aporta para mejorar los planes de estudio.	,830
4	Contribuye con cambios en las actividades asignadas	,835
5	Posee actitud positiva que beneficia el logro de los objetivos establecidos.	,845
6	La institución da oportunidades para capacitarme.	,851
7	Adquiere un reconocimiento por parte de la dirección por sus logros.	,861
8	El director (a) brinda retroalimentación adecuada para mejorar mi desempeño.	,851
9	El monitoreo continuo ayuda a superar las debilidades.	,880
10	La coordinación con mis colegas es adecuado y oportuno.	,860
11	La institución brinda un espacio permanente de aprendizaje	,840
12	Aplica con facilidad las nuevas tecnologías que se implementan.	,842
13	Evalúa y retroalimenta el aprendizaje a los estudiantes.	,845
14	Aprende con facilidad en contextos nuevos.	,845
15	Obtiene lecciones de mis experiencias laborales.	,863
16	Usa estrategias para solucionar dificultades y/ problemas	,851
17	Ante nuevas situaciones, utiliza información obtenida con anterioridad.	,854
18	Utiliza las nuevas tecnologías de la información para desarrollar mi clase.	,848
19	Se prepara permanentemente para enfrentar los cambios en el campo educativo.	,842
20	Muestra dominio suficiente sobre el área que dictas.	,849
21	Refuerza los temas tratados en clase.	,822
22	Es capaz de escuchar a los estudiantes cuando presentan alguna dificultad.	,835
23	Cumple con los objetivos y metas propuestas.	,840
24	Entrega el trabajo asignado en el tiempo previsto.	,898
25	Aporta soluciones creativas a los problemas laborales.	,857
26	Propone ideas para mejorar las actividades diarias.	,821
27	Realiza innovaciones en mi clase	,830
28	Soluciona los problemas de comunicación de manera eficaz.	,850
29	Elabora información de los estudiantes que tienen problemas de aprendizaje.	,853
30	Participa activamente en las reuniones convocadas por la dirección.	,854

Fuente: elaboración propia.

## Anexo 7. Carta de autorización



### *Escuela de Posgrado*

"Año de la universalización de la salud"

Lima, 27 DE MAYO DEL 2020

Carta P.020 – 2020 EPG – UCV LE

**SEÑOR(A)**

Eduardo Villa Morocho  
Director técnico del ENEI

**Asunto:** Carta de Presentación del estudiante **Janett Susana Herrera Pulcha**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **Janett Susana Herrera Pulcha**.  
Identificado(a) con DNI N.°09825789 y código de matrícula N° 7002311190; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

**ENTORNOS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS LABORALES DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA NACIONAL DE ESTADISTICA E INFORMATICA 2020**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Raúl Delgado Arenas  
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO  
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE



## Anexo 8. Data de las variables.

### Variable entorno virtual

	VAR O1	VAR O2	VAR O3	VAR O4	VAR O5	VAR O6	VAR O7	VAR O8	VAR O9	VAR 10	VAR 11	VAR 12	VAR 13	VAR 14	VAR 15	VAR 16	VAR 17	VAR 18	VAR 19	VAR 20	VAR 21	VAR 22	VAR 23	VAR 24	VAR 25	VAR 26	VAR 27	VAR 28	VAR 29	VAR 30	
1	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	5	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	
2	3	3	4	3	5	4	2	2	3	4	4	4	4	3	2	3	3	5	1	4	5	4	3	5	2	3	2	3	1	2	
3	2	4	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	2	3	2	3	
4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	3	2	2	4	4	5	4	4	4	5	5	2	3	2	3	1	3	
5	5	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	1	2	2	2	2	
6	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	
7	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	
8	3	3	4	4	5	5	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	
9	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3	2	3	
10	4	4	5	2	5	4	4	1	2	2	4	4	4	5	2	3	3	3	4	4	2	1	2	1	1	2	2	3	3	3	
11	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	1	3	2	3	2	3	
12	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	3	3	3	3	3	3	
13	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	
14	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	3	2	3	2	3	2	2	
15	3	3	4	3	4	5	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	
16	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	
17	4	5	4	4	5	4	3	2	3	5	4	4	4	3	4	3	2	4	4	5	5	4	2	5	2	1	2	2	1	2	
18	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
19	2	3	4	2	3	3	2	2	3	4	2	4	2	4	1	3	2	2	3	2	5	2	4	3	2	3	1	2	1	2	
20	3	4	5	5	5	5	4	3	3	4	4	3	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	3	3	2	2	1	3	1	2	
21	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	3	4	5	4	5	5	4	3	3	2	3	4	3	2	1	2	2	3	
22	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	5	5	4	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	3	
23	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	4	3	3	2	2	2	3	2	
24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	
25	5	4	5	4	5	4	3	3	3	3	4	5	5	3	3	5	4	5	5	3	5	3	2	3	2	2	2	3	2	3	
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	4	2	2	3	2	2	2	3	1	2	
27	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	5	4	5	4	2	4	5	5	3	4	5	4	3	3	2	2	2	3	2	3	
28	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	2	2	2	3	2	3
29	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2	3	2	3	
30	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3



Data. Variable competencias laborales

	VAR 01	VAR 02	VAR 03	VAR 04	VAR 05	VAR 06	VAR 07	VAR 08	VAR 09	VAR 10	VAR 11	VAR 12	VAR 13	VAR 14	VAR 15	VAR 16	VAR 17	VAR 18	VAR 19	VAR 20	VAR 21	VAR 22	VAR 23	VAR 24	VAR 25	VAR 26	VAR 27	VAR 28	VAR 29	VAR 30	
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
2	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	1	3
5	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	
6	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	3	
7	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	
9	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	
10	1	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	3	3	3	
11	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	2	3	
12	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	
13	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	
14	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	
15	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	
16	2	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	
17	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	1	2	5	2	1	2	2	1	2	
18	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
19	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	1	2	
20	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	1	3	1	2	
21	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	
22	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	
23	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	
24	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	
25	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3
26	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	
27	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3
28	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
29	2	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	
30	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3

## Dictamen Final

Vista la Tesis:

“Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela Nacional de estadística e informática 2020”

Y encontrándose levantadas las observaciones prescritas en el Dictamen, del graduando(a):

**HERRERA PULCHA, JANETT SUSANA**

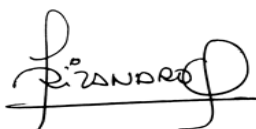
Considerando:

Que, se encuentra conforme a lo dispuesto por el artículo 36 del REGLAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE POSGRADO 2013 con RD N° 3902-2013/EPG-UCV, se DECLARA:

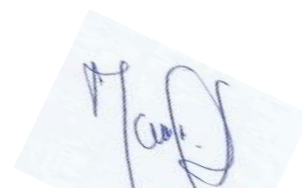
Que, la presente Tesis se encuentra autorizada con las condiciones mínimas para ser sustentada, previa Resolución que le ordene la Unidad de Posgrado; asimismo, durante la sustentación el Jurado Calificador evaluará la defensa de la tesis, así como el documento respectivamente; indicando las observaciones a ser subsanadas en un tiempo determinado.

Comuníquese y archívese.

Lima, 02 de agosto del 2020.



-----  
Dr. ROMMEL LIZANDRO CRISPÍN



\_\_\_\_\_  
Mgtr. MARCO ANTONIO CANDIA MENOR




## Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, Herrera Pulcha, Janett Susana, egresado de la Escuela de posgrado Programa académico de Maestría de la Educación de la Universidad César Vallejo, sede Lima este, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la Tesis titulada: “Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela Nacional de Estadística e Informática 2020”, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiado 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 publicado ni presentado 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 información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 03 de agosto del 2020.

Apellidos y Nombres del Autor: Herrera Pulcha, Janett Susana	
DNI: 08925789	Firma 
ORCID: 0000-0002-4517-1255	