UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Competencias básicas del docente virtual de la universidad Señor de Sipán

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN:

Docencia Universitaria

AUTOR:

Hernandez Teran Saul (ORCID: 0000- 0002- 4394- 4250)

ASESORA:

Dra. Saldaña Millán, Jackeline Margot (ORCID:0000-0001-5787-572X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mi padre Demetrio por su ejemplo emprendedor en vida, a mi madre Bertita por su cariño humildad y nobleza, a mi esposa Angela a mi hijos Ruth Marilyn, Angel Saul y Sandra Beatriz a mis nietos y personas que permanentemente me alientan y brindan su apoyo

Agradecimiento

A la Universidad Cesar Vallejo, que, a través de su programa de maestría en Docencia Universitaria, me brindo todo el apoyo en la persona de sus docentes y en especial a mi asesora Jackeline Saldaña,

Índice de contenidos

Carátula……i
Dedicatoria ii
Agradecimiento iii
Índice de contenidos.....iv
Índice de tablas.....v
Índice de figuras v
Resumen.....vi
Abstract vii
I.- INTRODUCCIÓN 1
II. MARCO TEÓRICO.....4
III. METODOLOGÍA 15
3.1. Tipo y diseño de investigación 15
3.2. Variable y operacionalización 15
3.3. Población, muestra y muestreo 16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....17
3.5. Procedimientos.....18
3.6. Método de análisis de datos 18
3.7. Aspectos éticos 18
IV. RESULTADOS 19
V. DISCUSIÓN 24
VI.CONCLUSIONES 29
VII.RECOMENDACIONES.....30
REFERENCIAS 31
ANEXOS.....37

Índice de tablas

Tabla 1	Dimensión Competencia Pedagógica	19
Tabla 2	Dimensión Competencia Social	20
Tabla 3	Dimensión Competencia Técnica	21

Índice de figuras

Fig. 1	Aplicaciones de la Web 2.0, utilizas	22
Fig. 2	Qué nivel de manejo tienes de los siguientes programas	22
Fig. 3	Programas utilizas para almacenar archivos en la nube	23

Resumen

La presente investigación denominada Competencias básicas del docente virtual de la universidad Señor de Sipán tiene por finalidad determinar el nivel de competencias que desarrollan los docentes de la universidad en sus dimensiones: pedagógicas, sociales y técnicas. En referencia al enfoque de investigación se ha considerado el cuantitativo, siendo el tipo de investigación básica con un tipo de diseño no experimental-transaccional. En cuanto al alcance se sitúa en el nivel descriptivo. Asimismo, la población y muestra es de 40 docentes. Finalmente se concluye: la competencia Pedagógica, los docentes de la FACEM hacen uso de las presentaciones en POWER POINT para el desarrollo de sus clases virtuales, se mantienen actualizados esto es muy importante ya que los estudiantes requieren visitar permanentemente dichas aulas. En cuanto a las competencias Técnicas predomina un dominio intermedio y avanzado. Las aplicaciones más utilizadas por los docentes PADLET, GENIALLY, KAHOOT**.** En referencia a la competencia Social**,** los docentes promueven la socialización como parte del desarrollo personal y emocional a través de la formación de grupos de trabajo y redes virtuales, asignación de tareas colaborativas, los docentes demuestran tolerancia y respeto a las dificultades que enfrenta el estudiante, los docentes hacen uso del almacenamiento en la nube con bastante deficiencia.

Palabras clave: Competencia pedagógica, competencia social, competencia técnica.

Abstract

The present investigation called Basic competences of the virtual teacher of the Señor de Sipán University aims to determine the level of competences that the university teachers develop in their dimensions: pedagogical, social and technical. Regarding the research approach, the quantitative approach has been considered, being the type of basic research with a type of non-experimental-transactional design. In terms of scope, it is at the descriptive level. Likewise, the population and sample is 40 teachers. Finally, it is concluded: the Pedagogical competition, the teachers of the FACEM make use of the presentations in POWER POINT for the development of their virtual classes, they keep updated this is very important since the students need to permanently visit these classrooms. As for the Technical competences, an intermediate and advanced domain predominates. The applications most used by teachers PADLET, GENIALLY, KAHOOT. In reference to Social competence, teachers promote socialization as part of personal and emotional development through the formation of work groups and virtual networks, assigning collaborative tasks, teachers demonstrate tolerance and respect for the difficulties faced by the student , teachers make use of cloud storage quite poorly.

Keywords: Pedagogical competence, social competence, technical competence.

I.- INTRODUCCIÓN

Cada vez más educadores de todo el mundo que han enseñado en un aula tradicional se están uniendo al mundo del aprendizaje en línea. Así como las aulas virtuales ofrecen flexibilidad a los estudiantes inscritos en programas de certificación en línea y programas de grado en línea, también crean nuevas oportunidades de enseñanza para educadores altamente capacitados y conocedores. Si bien se necesitan muchas de las mismas habilidades de enseñanza en las aulas tradicionales y en línea, los maestros que dirigen clases virtuales también necesitan otras nuevas habilidades. (Escobar, 2016; G. García, 2018).

La crisis del COVID-19 ha obligado a los sistemas educativos de todo el mundo a buscar alternativas a la instrucción presencial. Un resultado antecedente en la literatura es, de hecho, que la efectividad de las TIC con fines de aprendizaje depende considerablemente de las competencias digitales de los docentes y de si la tecnología se incorpora en las prácticas pedagógicas de manera efectiva (Almenara y Gimeno, 2019).Es por ello que de acuerdo a una investigación realizada por ISC Research (2020) a 82 escuelas internaciones mencionan que no tenían idea de cómo sobrellevar la situación, y la causa de estos desafíos, según el 40% de los encuestados, fue la falta de habilidades de los docentes para adaptar la enseñanza al aprendizaje a distancia en el cual, más del 30% dijo que los profesores carecían de habilidades con la tecnología.

En el Perú desde el año 2017 mediante la puesta en marcha del cambio en las competencias del Currículo Nacional de Educación se acerca más hacia las capacidades de las competencias digitales de los docentes. Guizado et al. (2019), mencionan que los maestros tienen la capacidad para diseñar e implementar páginas web o blog pero que éstos no hacen uso de las mencionadas tecnologías en las aulas, por lo que concluyeron que existe una correlación no significativa entre competencias digitales y su uso por parte de los docentes dejando en claro que existe un bajo nivel competencial.

Según el portal de la Universidad Señor de Sipán, esta inicia sus actividades el año 2000 con la modalidad presencial, debido al éxito logrado, en el año 2007 crea la modalidad a distancia como Programa de educación a distancia PEaD teniendo las siguientes características, se entregan módulos elaborados por los docentes así como se entregan textos por cada signatura, la evaluación es presencial los docentes se trasladan a los centros de enlace en donde se concentra la mayor cantidad de estudiante, así mismo se desarrollan talleres y charlas de capacitación, el software utilizado es elaborado por la misma institución, con muchas falencias metodológicas. Por sus características dicho programa se acerca a una modalidad B-Learning (aprendizaje mixto).El año 2013 con el desarrollo de la tecnología e informática, se crea la modalidad virtual teniendo como característica principal la creación e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje utilizando software libre (moodle) con objetos virtuales de aprendizaje con contenidos temáticos, audios, videos, herramientas digitales, desarrollando comunicación asíncrona. Así como el uso de software de asesoría tutorial síncrona en tiempo real a través de Tutoría de Aprendizaje Virtual (TAV).

Para la implementación de las aulas virtuales se desarrolló el curso de **diseño e implementación de entornos virtuales de aprendizaje** que desarrolla el Programa de Educación a distancia de la USS contando con la participación de profesionales expertos en cada disciplina; pero con desconocimiento en el manejo de ambientes virtuales, así como en el diseño pedagógico para elaborar contenidos de aprendizaje con la finalidad de desarrollar las asignaturas de las diferentes escuelas.

Si bien se desarrolló la capacitación; pero se puedo evidenciar en los avances que la plana docente no estaba en condiciones óptimas de desarrollar tutoría virtual para estudiantes con un perfil diferente a los estudiantes de la modalidad presencial.

El conocimiento en la web 2.0 es básico para generar el autoaprendizaje ya que crea objetos y recursos de aprendizaje dinámicos y amigables, sin embargo, los docentes no llegaron a adquirir las habilidades digitales para el manejo de estas herramientas.

En este sentido, no se ha definido las características mínimas del docente para desarrollar actividades de aprendizaje mediados por la tecnología a través de entornos virtuales de aprendizaje. Por lo que, es urgente definir el perfil del docente para seleccionar a nuestro personal profesional que se especialice en manejo de recursos y objetos de aprendizaje que faciliten la actividad académica de la Universidad Señor de Sipán.

Formulación del problema: ¿Cuáles son las competencias del docente virtual, de la universidad Señor de Sipán?

Hipótesis: Los docentes de la universidad Señor de Sipán presentan un nivel alto de competencias básicas.

La Justificación de nuestra investigación es teórica ya que nos proporciona elementos conceptuales que nos orientan a comprender las competencias básicas que tiene el docente virtual; en el aspecto práctico el diagnóstico encontrado nos permite plantear alternativas de solución a fin de potenciar las competencias del docente virtual; finalmente, en el aspecto metodológico, se ha elaborado un instrumento denominado "Competencias básicas del docente virtual", presentando una validación por expertos que permite a los futuros investigadores tomarlo como referente.

Objetivo general: Determinar las competencias del docente virtual, de la universidad Señor de Sipán. Objetivos específicos son: Identificar el nivel de competencia pedagógicas que presenta el docente virtual, de la universidad Señor de Sipán; Identificar el nivel de competencia social que presenta el docente virtual, de la universidad Señor de Sipán; Identificar el nivel de competencia técnicas que presenta el docente virtual, de la universidad Señor de Sipán.

II. MARCO TEÓRICO

En este contexto, las políticas educativas han hecho evidentes esfuerzos para introducir las TIC en las escuelas con la esperanza de lograr mejoras en el aprendizaje y la alfabetización digital.

El correcto desarrollo de la competencia digital en el sistema educativo requiere que los docentes tengan una formación suficiente en esta competencia, ya que la introducción de las TIC en las aulas no garantiza una mejora de la calidad educativa a menos que los docentes cuenten con las competencias digitales adecuadas (Pozo et al., 2020).

Uno de los factores clave para la innovación y la mejora educativa es la formación de los docentes en TIC, como destacan varios informes internacionales (OCDE, 2019). Por su parte, Alegría y Sánchez (2020), también identifican cinco áreas de competencia, entre las que no solo contemplan habilidades para expresarse a través de diferentes lenguajes y poder comunicarse y colaborar con otras personas utilizando tecnologías, sino que también incluyen habilidades de expresión y regulación emocional de las TIC como faceta fundamental. Cabero et al. (2020), también identifican varias áreas de competencia digital, incluida la capacidad de colaborar y comunicarse mediada por la tecnología y aprender sobre y con las tecnologías para mejorar la autoeficacia y la toma de decisiones. Todos estos estudios coinciden en que una de las habilidades más importantes en estos nuevos entornos está vinculada a la protección y seguridad en la red.

Diversos estudios han demostrado que, hasta ahora, los programas de formación inicial de los futuros profesores en competencia digital han sido bastante deficientes (Esteve et al., 2016; Reedecker, 2017). Esta podría ser una de las principales razones del fracaso de la integración de las TIC en el currículo para mejorar las competencias en educación virtual.

Castañeda et al. (2018), mencionan que la integración exitosa de las TIC en el plan de estudios en la práctica educativa futura de los docentes solo se logrará con una buena formación inicial en la competencia digital de los docentes. No obstante, en la mayoría

de los casos, la formación del profesorado en competencia digital se limita únicamente a cuestiones instrumentales, dejando de lado la implementación de prácticas docentes innovadoras que involucren estas tecnologías. Teniendo esto en cuenta, se debe usar un diseño de enseñanza basado en el aprendizaje colaborativo en el que los estudiantes juegan un papel clave y son los principales protagonistas de su proceso de aprendizaje. Se ha comprobado que el aprendizaje colaborativo ofrece numerosos beneficios para el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Miralles et al., 2019).

De acuerdo a García et al. (2015), entre las principales ventajas de la metodología de aprendizaje colaborativo a través de las TIC se encuentran las siguientes: (a) beneficios académicos, como promover la metacognición y permitir que los estudiantes ejerzan un sentido de control sobre la tarea; (b) beneficios sociales, al alentar a los estudiantes a ver situaciones desde diferentes perspectivas y crear un entorno donde los estudiantes puedan practicar habilidades sociales y de liderazgo, así como facilitar la integración de estudiantes con dificultades de aprendizaje; (c) beneficios psicológicos, proporcionando una experiencia de aprendizaje satisfactoria, reduciendo la ansiedad del estudiante.

Por su parte Esteve et al. (2016), mencionan que la adquisición de la competencia digital docente es un aspecto clave en la formación inicial de los docentes. Sin embargo, la mayoría de los instrumentos de evaluación existentes no proporcionan evidencia suficiente de esta competencia docente. Los resultados muestran que estos entornos, además de otras características, deben (a) funcionar sin problemas y tener interfaces simples, escenas realistas y actividades interactivas y (b) seguir un procedimiento de evaluación sistemático que integre varias estrategias y niveles de complejidad.

Algunas investigaciones recientes han analizado la competencia digital de los profesores. En su estudio García et al. (2017), mencionan que más del 60% de los docentes no utilizaban herramientas Web 2.0 en su labor docente y, a pesar de más del 90% de ellos han recibido formación en TIC, más del 70% siente que no está preparado para hacer un uso educativo de estas tecnologías. En otro estudio, nuevamente con profesores no universitarios, Rebollo y García (2016), demostraron

que tienen un nivel moderado de competencia digital en el uso de las redes sociales virtuales, pero su competencia digital para la enseñanza está menos desarrollada.

Del mismo modo, ESAN (2020), menciona que las medidas sanitarias y el cambio abrupto a la educación virtual tomó por sorpresa a los maestros que tuvieron el gran desafío de adaptar rápidamente nuevas herramientas de enseñanza para brindar sus clases online, sin embargo, este cambio dejó una gran evidencia que muchos de los docentes carecen de habilidades para los entornos digitales y el manejo de las TICs para impartir sus clases de manera eficiente, adicionalmente se suma la gran deficiencia que tienen la mayoría de instituciones educativas en plataformas virtuales para facilitar las prácticas de enseñanza a los docentes, quienes que han tenido que agenciarse de otras plataformas como Zoom, Google Meet, Whatsapp, entre otras para desempeñarse.

Albrahim (2020), menciona que los docentes pueden sentirse incómodos al enseñar cursos en línea debido a las múltiples funciones y responsabilidades de la enseñanza en esta metodología. Es necesario determinar las habilidades y competencias de enseñanza en línea para ayudar a diseñar programas de desarrollo profesional para instructores en línea. Estas habilidades y competencias se clasifican en seis categorías: (a) habilidades pedagógicas, (b) habilidades de contenido, (c) habilidades de diseño, (d) habilidades tecnológicas, (e) habilidades gerenciales e institucionales, y (f) habilidades sociales y de comunicación.

Bigné et al. (2018), mencionan que el objetivismo, constructivismo y conectivismo, se pueden combinar en el diseño de CV para que los estudiantes puedan disfrutar de una experiencia de aprendizaje mejorada que considere todas sus diferentes situaciones individuales. La razón principal de la combinación de los tres estilos es que el aprendizaje constructivista y conectivista aún se basa en lograr los resultados de aprendizaje propuestos previamente por el instructor.

Ahmad y Rapani (2020) indican en su investigación que la capacidad de los profesores para manejar las aplicaciones de las TIC en la enseñanza se encuentra en un nivel moderado. Además, el resultado mostró que existe una asociación significativa entre

la autoeficacia de los profesores y el uso de entornos de aprendizaje virtuales. Por lo tanto, los profesores deben recibir formación y motivación continuas para promover y mejorar sus habilidades utilizando la última tecnología. Es necesario mejorar las instalaciones de infraestructura en las escuelas para que la implementación del aprendizaje de la tecnología electrónica pueda fomentar procesos educativos efectivos.

Dusadee y Piriyasurawong (2020) refieren que la Competencia Digital del Docente constaba de los 6 aspectos siguientes: Parte 1, Uso de tecnología digital; Parte 2, Información y conocimiento de datos; Parte 3, Comunicación y colaboración; Parte 4, Creación de contenido digital; Parte 5, Integración de la pedagogía digital; y Parte 6, Ética en el uso de tecnología digital. Para que el proceso de formación profesional virtual desarrolle las competencias digitales de los docentes, las TIC deben utilizarse como la herramienta principal del proceso de aprendizaje de 6 pasos y para identificar las herramientas utilizadas para que puedan ser utilizadas de manera efectiva por aquellos interesados en el proceso.

Las habilidades tecnológicas que deben tener los docentes de acuerdo a Mattar et al. (2020) incluyen habilidades informáticas, software, herramientas, medios, tecnologías en general y entornos de aprendizaje virtual en particular; en este sentido, se podría hablar de alfabetización de tutoría en línea y fluidez digital. De la misma forma que se puede hablar de conocimiento pedagógico de los contenidos, se podría hablar de conocimiento pedagógico de la tecnología, es decir, las habilidades para enseñar en el entorno virtual.

Rufino (2016), indica que no basta con tener una enorme cantidad de alumnos en red, sino que es necesario mantenerlos y formarlos con calidad. Y para eso, el mediador virtual debe tener una buena formación académica, dominar los recursos tecnológicos, estar abierto al diálogo, ser motivador y estimulador del aprendizaje autónomo. Al construir un entorno virtual amigable, el mediador virtual colabora no solo para la construcción del conocimiento científico, sino también para la formación del carácter del propio, ya que se convierte en un ejemplo de individuo que respeta las diferencias y valora las diferentes opiniones. El desafío de la educación a distancia sigue siendo

el mismo para todos los profesores, ya sea en el aula o en las salas virtuales: compartir sus ideas, su tiempo y su “corazón” con los estudiantes.

Santos (2019), sugiere que los espacios de aprendizaje disruptivos pueden ser una alternativa deficiente para la implementación de procesos de formación docente para el desarrollo y mejoramiento de competencias, especialmente la Fluidez Tecnológica Digital.

Pozos y Tejada (2018) consideran que la competencia digital entraña un proceso de aprendizaje complejo, gradual y recurrente, que comprende la capacidad utilizar adecuadamente las herramientas y recursos digitales para buscar, gestionar, analizar y transformar la información en conocimiento de manera crítica, así como la capacidad de trabajar en equipo y compartir dicho conocimiento con ética y responsabilidad social. Por ello, se deben tomar en cuenta las medidas necesarias para rediseñar la formación de los docentes hacia un aprendizaje continuo en donde se integren las tecnologías para contribuir a mejorar la experiencia del aprendizaje.

Côrte (2015), indica que no basta con adaptar la metodología tradicional a la modalidad a distancia, sino que es necesario crear nuevas metodologías para atender las necesidades, dificultades y requerimientos de una sociedad, nacida y creada en un mundo tecnológico, donde la información es incontable y constante, requiriendo un dominio de temas diversos, pero enfocada a acciones futuras. Un mundo donde lo que se aprende hoy se vuelve obsoleto mañana, un mundo donde las profesiones de hoy ciertamente no serán las mismas que las de mañana, requiriendo la búsqueda de un aprendizaje continuo. De esta forma, lo que se requiere del docente es el desarrollo de nuevas habilidades y nuevas competencias, con el fin de reformularse a las demandas de una nueva sociedad, la Sociedad del Conocimiento.

Sobre la base de este conocimiento, los gobiernos y los directores de escuela deben hacer esfuerzos para ayudar a los maestros a incorporar herramientas en línea de manera efectiva en sus prácticas de instrucción, por ejemplo, fomentando las pedagogías de los maestros dirigidas a brindar a los estudiantes orientación y motivación hacia el aprendizaje activo (Peterson, 2018). Las prácticas pedagógicas

también deben garantizar que el uso de tecnologías digitales y herramientas en línea se corresponda con las necesidades de los estudiantes, las competencias previas y la alfabetización digital, y los maestros deben actuar como mentores para guiar a los estudiantes y ayudarlos a mantenerse enfocados en los elementos de aprendizaje de las tareas (OCDE, 2019).

Sin embargo Zepeda et al. (2016), refieren que las prácticas pedagógicas eficaces y la facilidad con las herramientas digitales son condiciones necesarias, pero no suficientes para garantizar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje en línea. Las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje son fuertes impulsores de sus logros académicos en tiempos regulares. De hecho, estos pueden ser cruciales para mantener la motivación y el aprendizaje activo de los estudiantes en tiempos de educación en casa es por ello que las actitudes positivas de aprendizaje pueden promoverse mejor mediante el apoyo emocional de los padres y el entusiasmo de los maestros.

Los maestros también necesitan apoyo para adaptar rápidamente sus prácticas de instrucción al aprendizaje a distancia, ya sea regular o ad hoc. En este sentido, Francia ha movilizado su red de asesores locales de educación digital para apoyar la transición del aprendizaje presencial al aprendizaje a distancia. La red de asesores en educación digital ha apoyado tanto a los profesores como a los directores de escuela, brindándoles capacitación en línea sobre la disponibilidad y uso de recursos digitales para la práctica pedagógica y promoviendo prácticas de enseñanza adaptadas a la continuidad educativa y la reapertura progresiva de la escuela, y a los estudiantes trabajando con las autoridades locales para prestar y entregar computadoras y hojas de trabajo de aprendizaje a todos los estudiantes (Vincent, 2020).

Teorías relacionadas

Quintero et al. (2017) indican que la educación a distancia se caracteriza, en primer lugar, por su flexibilidad espacio-temporal, es decir, no requiere que sus actores estén todos en el mismo lugar y al mismo tiempo durante el proceso de enseñanza / aprendizaje. Al contrario, permite estudiar y enseñar incluso desde casa y en tu tiempo libre. Todo ello, a su vez, permite el acceso al estudio de personas que anteriormente

no podían hacerlo, como trabajadores, como pacientes hospitalizados o encamados, etc.

La telemática proporciona toda una serie de herramientas de comunicación asincrónicas y sincrónicas (correo electrónico, foro, chat, videoconferencia, de las que hablé en el capítulo anterior) a través de las cuales los actores del proceso de aprendizaje desarrollan un fuerte sentido de comunidad, no sin sentir nunca (aunque algunos estén lejos de los atrios) el peso de la soledad en la que consumen el material didáctico (Herrera, 2018).

La competencia digital del docente se ha definido como el conjunto de capacidades y habilidades que dan como resultado la adecuada incorporación y uso de las TIC como recurso metodológico, integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transformando así las TIC en Tecnología del Aprendizaje y Conocimiento (LKT) con un aplicación educativa clara (Touron et al., 2018).

La base de una enseñanza eficaz con el uso de las TIC surge de la interacción entre contenido, pedagogía y conocimiento tecnológico (T-PACK) (Koehler et al., 2014), lo que significa que la competencia digital docente es la competencia del docente en el uso de las TIC en un ámbito profesional. con buen juicio pedagógico-didáctico y conocimiento de las implicaciones para las estrategias de aprendizaje y formación digital de los estudiantes.

Por su parte Almeida (2020) menciona que competencia se refiere a conocimientos, destrezas, actitudes y habilidades previas apropiadas en un contexto dado que se ajustan y desarrollan con el tiempo y las necesidades a fin de lograr una tarea de manera efectiva y eficiente y que se miden contra un estándar mínimo. La tarea que se considera es la de un profesor en un contexto de aula en línea. Es así que Santillan (2020) indica que un individuo competente es aquel que realiza una tarea de manera efectiva y eficiente [instruye] en un contexto dado [educación digital a distancia] utilizando conocimientos, habilidades, actitudes y habilidades apropiadas que se han ajustado y desarrollado con el tiempo y las necesidades. Estos individuos son los buscados para impartir cursos en línea.

Conectivismo: Blessinger (2015) lo define como la orquestación de un complejo desorden de ideas, interconectadas para formar conjuntos de información específicos. Las formas de conocer se derivan de una diversidad de opiniones. El individuo no tiene control; más bien es una colaboración de ideas actuales vistas desde una realidad presente. La habilidad principal es la capacidad de ver las conexiones entre las fuentes de información y mantener esa conexión para facilitar el aprendizaje continuo (Corbett y Spinello, 2020). Las decisiones están respaldadas por fundamentos que cambian rápidamente a medida que la nueva información se integra rápidamente para crear un nuevo clima de pensamiento.

El conectivismo se caracteriza como la mejora de la forma en que un estudiante aprende con el conocimiento y la percepción adquiridos mediante la adición de una red personal (Goldie, 2016). Es solo a través de estas redes personales que el alumno puede adquirir el punto de vista y la diversidad de opiniones para aprender a tomar decisiones críticas. Dado que es imposible experimentar todo, el alumno puede compartir y aprender mediante la colaboración.

La gran cantidad de datos disponibles hace que sea imposible que un alumno sepa todo lo que se necesita para examinar críticamente situaciones específicas. Poder acceder a enormes bases de datos de conocimiento en un instante permite al alumno buscar más conocimientos. Esta capacidad de adquirir conocimientos puede facilitar la investigación y ayudar a interpretar patrones.

Constructivismo: definida por Leland y Montaner (2017), como una teoría que afirma que el aprendizaje es una actividad individual para el alumno. Esta teoría plantea la hipótesis de que los individuos intentarán dar sentido a toda la información que perciban y que, por lo tanto, cada individuo "construirá" su propio significado a partir de esa información. El constructivismo representa una de las grandes ideas en educación, es por ello que Kizito (2016) encuentra implicaciones sobre cómo los profesores enseñan y aprenden a enseñar son enormes, en el que los principios del constructivismo, cada vez más influyentes en la organización de las aulas y los planes de estudio en las escuelas, pueden aplicarse a la enseñanza y el aprendizaje, y los profesores deben reflexionar sobre su práctica para aplicar estas ideas a su trabajo.

En ese sentido los profesores constructivistas animan a los estudiantes a evaluar constantemente cómo la actividad les ayuda a comprender mejor al cuestionarse a sí mismos y sus estrategias, los estudiantes en el aula constructivista idealmente se convierten en "aprendices expertos".

Teoria de Vigostky: El trabajo fundamental de Vygotsky en el área del desarrollo y el aprendizaje humanos fue su teoría del aprendizaje social, que postula que "los orígenes del aprendizaje son de naturaleza social y, a través del uso del lenguaje, la internalización se produce en un plano psicológico" (Hall, 2014). Vygotsky creía que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo están determinados por la forma en que las personas interactúan entre sí en entornos socioculturales específicos. Él creía que la gente usa "herramientas" desarrolladas social y culturalmente, como el lenguaje, para participar en estas interacciones y, como resultado, se produce el aprendizaje. Freeman (2013) afirmó que el funcionamiento interno de la mente y el funcionamiento externo de la sociedad están entrelazados y se definen entre sí y, por lo tanto, no pueden discutirse por separado.

Tecnología: La tecnología es la fabricación, modificación, uso y conocimiento de herramientas, máquinas, técnicas, oficios, sistemas y métodos de organización, con el fin de resolver un problema, mejorar una solución preexistente a un problema, lograr una meta, manejar una aplica la relación entrada / salida o realiza una función específica. La tecnología ha sido el aspecto principal para impulsar este concepto de e-learning, esta ha afectado a la sociedad y su entorno de diversas formas. En muchas sociedades, la tecnología ha ayudado a desarrollar el sistema educativo. La tecnología ha ayudado a mejorar y desarrollar el sistema educativo. Nuevas herramientas avanzadas, técnicas desarrolladas han mejorado los sistemas de aprendizaje (Becnel, 2019). Las escuelas y las instituciones de educación superior están adoptando tecnologías emergentes y las están implementando a un ritmo rápido. El desafío, sin embargo, es identificar problemas bien definidos en los que estas tecnologías innovadoras puedan respaldar soluciones exitosas y, posteriormente, determinar la eficacia de entornos de aprendizaje virtuales efectivos (Madrid, 2019).

Interacción: En el campo de la comunicación, la interacción emisor-receptor se ha clasificado en tres tipos: alumno-contenido, alumno-profesor y alumno-alumno (Escobar, 2016). Este marco ha servido para múltiples propósitos, incluido el fomento del aprendizaje activo, la promoción de una orientación eficaz, el desarrollo de un pensamiento de orden superior y, en última instancia, la promoción del aprendizaje en línea de alta calidad. Interacción alumno-contenido.

En contextos en línea, el aspecto de contenido de la interacción alumno-contenido puede referirse a presentaciones de PowerPoint, presentaciones de audio / video, proyectos grupales, proyectos individuales y recursos del curso integrados (Zhang y Lin, 2020). Dicha interacción es un proceso activo de participación intelectual que requiere que los estudiantes construyan su conocimiento mediante el uso de habilidades de pensamiento de orden superior, como la resolución de problemas, el análisis y el pensamiento crítico.

La interacción alumno-alumno tiene lugar entre un alumno y otro, o entre varios alumnos durante la discusión en clase o mientras se trabaja en conjunto en un proyecto ya que de acuerdo a Escobar (2016) el impacto beneficioso de este tipo de interacción en una variedad de variables dependientes, incluidas las tasas de deserción, el rendimiento del aprendizaje, falta de énfasis en las diferencias raciales y sentimientos de aislamiento y estrés. Interacción alumno-profesor.

La interacción alumno-profesor en un entorno de aprendizaje en línea se lleva a cabo generalmente a través de sistemas de retroalimentación en tiempo real, sistemas de gestión del aprendizaje, discusiones en clase, correos electrónicos y llamadas telefónicas. Se ha demostrado que tiene un impacto positivo en la motivación de aprendizaje de los estudiantes a través del andamiaje (Escobar, 2016)

Competencias del docente virtual: Torres (2015), las clasifica en tres categorías:

Dimensión Competencias Pedagógicas, éstas tienen que ver con impulsar la participación activa del alumno, aplicar evaluaciones constantes apoyado de pruebas que arrojen resultados inmediatos, definir criterios de evaluación diagnóstica, sumativa y formativa, seleccionar contenidos relacionados al curso, proveer una

retroalimentación adecuada y oportuna, realizar un perfil de grupo definiendo un FODA de cada alumno. Hacer uso de las TICS de manera activa.

Indicadores: Utiliza recursos**,** evaluación**,** Planificación (organización de contenidos, cronograma de actividades) **y** Estrategias metodológicas

Dimensión Competencias Sociales: éstas se relacionan con brindar y mantener un ambiente social en el que los alumnos interactúen y se sientan cómodos, generar un clima de confianza entre sus compañeros y docente haciendo uso del humor evitando sobre proteccionismos, impulsar siempre los trabajos colaborativos en los ambientes virtuales, alentar a los alumnos a expresarse tal cual sus emociones y sentimientos.

Indicadores: Interacción docente- estudiante asincrónica; Interacción docente-estudiante sincrónica; Interacción Estudiante -estudiante**;** Afectiva, respeto y tolerancia

Dimensión Competencias Técnicas: éstas se relacionan con utilizar diferentes formatos para el desarrollo de las actividades que estén relacionadas a la interacción entre alumnos y docente, asegurarse de que los alumnos han comprendido el funcionamiento técnico en la plataforma educativa, enseñar a los alumnos el autoaprendizaje mediante el uso de las TICs, estar en constante actualización con las tendencias y el uso de las TICs

Indicadores: Manejos de entornos virtuales de aprendizaje EVA**;** Uso de herramientas de objetos de aprendizaje**;** Herramientas comunicativas **y** Diseño y elaboración de materiales educativos

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación que corresponde a la presente indagación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un alcance de investigación descriptivo, Decimos que el tipo de investigación es básica, ya que nuestro fin es obtener conocimiento de las competencias que tiene el docente virtual (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Asimismo, esta pesquisa nos permitió determinar las competencias más resaltantes de los docentes de la universidad Señor de Sipán. En cuanto al enfoque le corresponde el cuantitativo debido a que los datos que se han procesado se presentan en tablas.

Por otro lado, se ha considerado el diseño no experimental, en tal sentido nuestras variables no se sometieron a control y manipulación, además podemos afirmar que la misma obedece a tipo de diseño no experimental, de corte transversal ya que la aplicación del instrumento se dirigió en un solo momento. (Hernández et al., 2014)

Se precisa el siguiente esquema que a continuación señalamos:

$$\mathbf{M} \longrightarrow \mathbf{O_1}$$

Dónde:

M = Son los Docentes de la universidad Señor de Sipán

O_1 = Información recogida en el cuestionario sobre competencias del docente virtual en sus dimensiones.

3.2. Variable y operacionalización

Se trabajó con la variable única: Competencias del docente virtual

Definición conceptual

Es el conjunto de competencias a nivel pedagógico, social y técnica que los docentes asumen en la práctica pedagógica.

Dimensión Competencias Pedagógicas, éstas tienen que ver con impulsar la participación activa del alumno, aplicar evaluaciones constantes apoyado de pruebas que arrojen resultados inmediatos, definir criterios de evaluación diagnóstica, sumativa y formativa, seleccionar contenidos relacionados al curso.

Competencias Sociales: éstas se relacionan con brindar y mantener un ambiente social en el que los alumnos interactúen y se sientan cómodos, generar un clima de confianza entre sus compañeros y docente.

Dimensión Competencias Técnicas: éstas se relacionan con utilizar diferentes formatos para el desarrollo de las actividades que estén relacionadas a la interacción entre alumnos y docente, asegurarse de que los alumnos han comprendido el funcionamiento técnico en la plataforma educativa, enseñar a los alumnos el autoaprendizaje mediante el uso de las TICs, estar en constante actualización con las tendencias y el uso de las TICs

Definición operacional

Los conforman las tres dimensiones: la competencia pedagógica que son todas aquellas capacidades que posee el docente en cuanto a las estrategias, planificación de sus sesiones, la evaluación que utiliza; asimismo tenemos la competencia social que es inherente al docente y su relación armónica con sus pares; por otro lado, tenemos la dimensión técnica que tiene que ver con el uso de las TICS en el planeamiento y dirección de su sesión de aprendizaje.

3.3. Población, muestra y muestreo

En referencia a la población está constituida por 58 docentes de la Facultad de Ciencias Empresariales: 05 escuelas. Administración, Contabilidad, negocios Internacionales, Turismo y negocios. Administración Pública. Se ha considerado

trabajar bajo el criterio no probabilístico con una muestra de 58 docentes de la facultad en mención.

Tabla 1 : *Población y muestra*

Escuela Profesional	f	%
Administración	35	60.3
Administración Pública	01	1.7
Contabilidad	13	22.4
Negocios Internacionales	06	10.4
Turismo y negocios	03	5.2
TOTAL	58	100

Fuente: Carga lectiva de la facultad de ciencias empresariales

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En cuanto a la técnica que se ha utilizado se precisa la encuesta, la misma que está dirigida a docentes con la finalidad de recoger información de las competencias que los mismos vienen desarrollando en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Referente al cuestionario lo hemos elaborado tomando en cuenta las tres dimensiones: Competencias Pedagógicas, Sociales y Técnicas.

El cuestionario tiene preguntas cerradas de opción múltiple, politómica y dicotómicas, asimismo tenemos un total de 24 ítems. donde la dimensión competencias pedagógicas tiene un total de 7 preguntas, también tenemos la dimensión competencias sociales que la conforman 7 preguntas y finalmente tenemos la competencia técnica que engloba 10 ítems.

Antes de su administración al grupo muestral, fue necesario determinar su validez de contenido a criterio de expertos y su confiabilidad, aplicando la prueba Alfa de Cronbach, donde se obtuvo el valor equivalente a 0,832, indicando que se trata de un instrumento altamente confiable.

3.5. Procedimientos

En cuanto a este aspecto se procedió con solicitar permiso correspondiente a la universidad para la aplicación de instrumentos, luego se procedió con el envío del cuestionario (Formulario de Google) a los docentes a través de sus respectivos WhatsApp.

3.6. Método de análisis de datos

Para el procesamiento de la información se utilizaron los softwares tales como el SPSS versión 25 y el Excel, valiéndose de la estadística inferencial y descriptiva. En tal sentido se han procesado los datos obtenidos los cuales se presentan en el capítulo de resultados a través de tablas para luego ser analizado.

3.7. Aspectos éticos

El trabajo de investigación proyectado cumplió con lo establecido en el código de ética de la Universidad César Vallejo aplicado a la investigación social y educativa. Se respetaron los aspectos éticos como: Confidencialidad, ya que se guardó en reserva la identidad de las fuentes informantes; el consentimiento informado y el respeto a su decisión de involucrarse voluntariamente en el estudio; objetividad, puesto que el recojo, análisis y presentación de los resultados reflejaron la situación real de las variables en estudio, de manera que resulten válidos y confiables, acatamiento de lo estipulado en las normas APA (Asociación Americana de Psicología) en su última versión.

IV. RESULTADOS

Tabla 2 *Dimensión Competencia Pedagógica*

Ítems	Respuesta	f	%
¿Qué tipo de recursos utilizas con más frecuencia en tu labor pedagógica?	Foros	3	5.2
	PPT	42	72.4
	Videos	6	10.4
	Documentos de google	7	12
Retroalimenta oportunamente los foros de discusión y participación	Siempre	42	72.4
	A veces	16	27.6
Aplicas un instrumento de evaluación al término de una sesión de aprendizaje	Siempre	17	29.3
	A veces	35	60.4
	Nunca	6	10.3
Mantiene actualizado la plataforma en donde se evidencia las actividades (foros, tareas, cuestionarios y clases en línea) y recursos (PPT, videos, lecturas)	Siempre	56	96.5
	A veces	2	3.5
En tu labor pedagógica en la modalidad virtual, indica la actividad participativa que utilizas con más frecuencia:	Análisis de casos	18	31.3
	Debate	14	24.14
	Dialogo	11	18.97
	Lluvia de ideas	15	25.85
Desarrolla material educativo utilizando aplicaciones de la web 2.0	A veces	25	43.1
	Siempre	18	31
	Nunca	15	25.9

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la facultad de Ciencias empresariales.

En la tabla 2 de la dimensión de competencias pedagógicas podemos apreciar que los recursos que más utiliza para labor pedagógica los PPT con un 72.4%, Asimismo el docente virtual siempre retroalimenta los foros de discusión y participación en un 72.4%, existiendo un 60.4% que aplica instrumentos de evaluación al término de una sesión de aprendizaje, también se observa que el 96.5% de los docentes mantienen

actualizada la plataforma blackboard, utilizando lluvia de ideas con un 25.85% , seguido de los análisis de caso con un 31.3%, y debate 24.14% .En referencia al uso de las diferentes aplicaciones de las web 2.0, los docentes refieren que el 43.1% a veces utilizan tales aplicaciones , un 31% siempre lo utilizan y el 25.9% de los docentes nunca utiliza.

Tabla 3 *Dimensión Competencia Social*

Ítems	Respuesta	f	%
Promueves la socialización entre estudiantes a través de:	Asig.de tareas colaborativas	31	53.4
	Formación de grupos	3	5.2
	Formación de equipos de trabajo	24	41.4
Respeta y tolera las adversidades que manifiesta el estudiante en la ejecución de sus actividades académicas	A veces	1	18.97
	Siempre	57	81.03
Participa usted como miembro de alguna comunidad virtual de docentes.	SI	23	39.66
	NO	35	60.34

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la facultad de Ciencias empresariales.

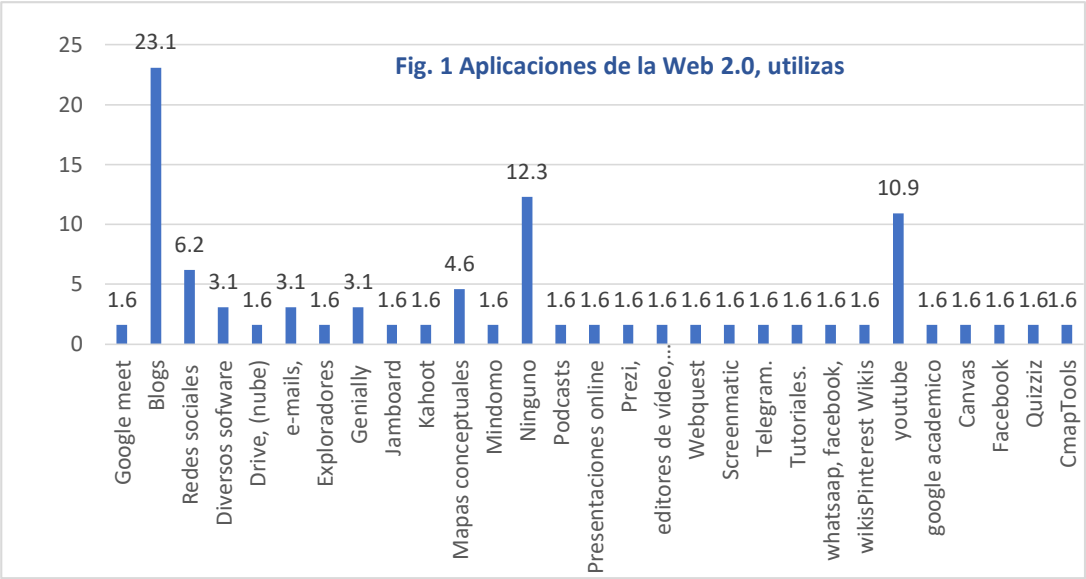
En cuanto a la tabla 3 de la competencia social los docentes promueven actividades colaborativas en un 53.4%, también aplican estrategias de formación de grupos con un 5.2%, además se evidencia un significativo 41.4% de formación de equipos de trabajo. Por otro lado, se evidencia un alto y considerable 81.03% de los docentes que mantienen un respeto y tolerancia hacia los estudiantes. También se observa más del 50% de los docentes en estudio no participan como miembros de una comunidad virtual y solo un 39.66 de los docentes mantienen participación en comunidades virtuales.

Tabla 4 *Dimensión Competencia Técnica*

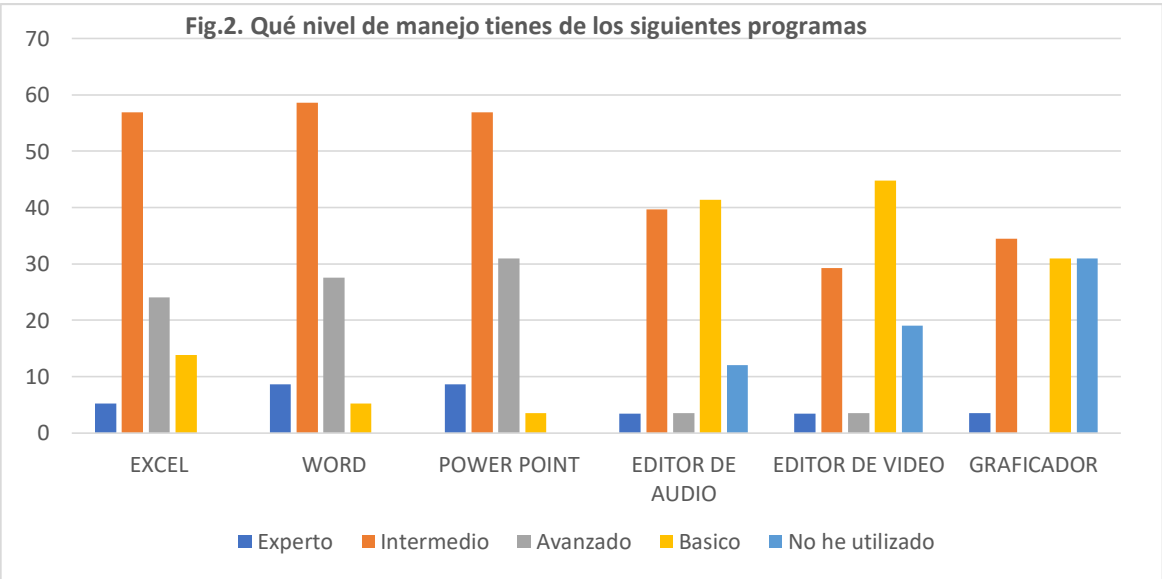
Ítems	Respuesta	f	%
El medio que más utilizas para interactuar con el estudiante	Consultas al docente	14	24.1
	Correo electrónico	14	24.1
	Mensajes de texto	17	29.4
	WhatsApp	13	22.4
Según tu horario de clase, cuantas horas de clase en línea desarrollas en tiempo real	Menos del 50%	3	5.172
	50%	45	77.59
	100%	10	17.24
Su nivel de dominio en el manejo de Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA es:	Avanzado	24	41.4
	Básico	7	12.1
	Intermedio	27	46.5
¿Nivel de manejo de los siguientes programas? Power Point]	Experto	5	8.6
	Intermedio	33	56.9
	Avanzado	18	31
	Básico	2	3.5
	Ninguno	5	8.6
¿Nivel de manejo tienes de los siguientes programas? Google drive	Siempre	43	74.1
	Casi Siempre	15	25.9

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes de la facultad de Ciencias empresariales.

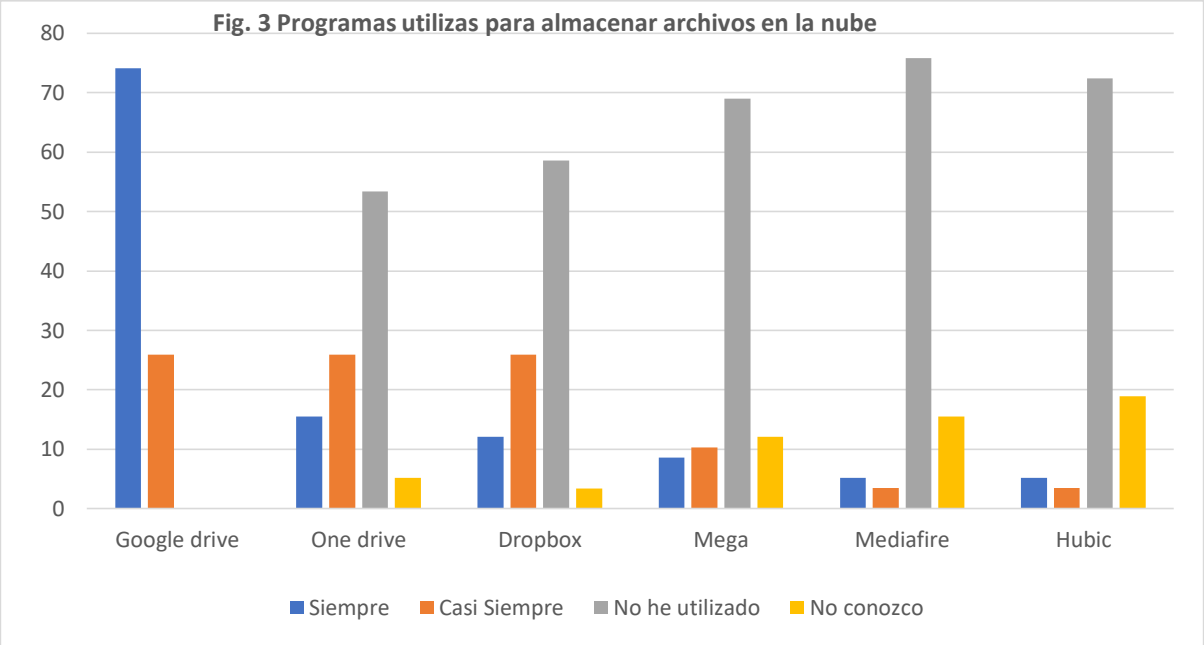
En la tabla 4 de la dimensión competencia técnica, se observa que el medio que más utiliza para interactuar con el estudiante corresponde a los mensajes de textos en 30% seguido de WhatsApp con un 27.5%, consultas con un 25% y correos electrónicos en un 17.5%. En cuanto al horario de clase el 72.5% desarrolla al 50% la clase en línea en tiempo real y sólo un 17.5% desarrolla las clases en línea de manera óptima. Así también un 42.5% de los docentes refieren tener un nivel de dominio avanzado en el manejo de entornos virtuales, 47.5% en el nivel intermedio y un 10% en el nivel básico.



En referencia a la Fig. 1, las aplicaciones de las webs 2.0 complementaria que utilizan los docentes, podemos observar los blogs con un 23,1%, asimismo las redes sociales se encuentran en un 6.2%, el youtube es utilizado por los docentes con un 10.9%, también se puede vislumbrar que el 10% de los docentes no aplican las webs 2.0. Cabe precisar existen docentes que utilizan Mindomo, Canvas, Kahoo, Google form, Genially , Jamoboard, Mentimeter con porcentajes del 1.6% respectivamente.



En referencia a la figura 2, el programa que los docentes tienen nivel de expertés son: Power Point, seguido del Word y el Excel, asimismo es seguido por editor de audio,, editor de video y graficador .



En cuanto a la figura 3. Observamos que los docente siempre hacen uso de Google drive, one drive,Dropbox. Por otro lado, tenemos porcentajes muy significativos de docentes que no hacen uso de Mega, Mediafire y Hubic.

V. DISCUSIÓN

Respecto a las competencias básicas los docentes de la FACEM de la USS hay una clara deficiencia en lo que se refiere al uso de recursos digitales ya que 72.4%% utiliza Power Point, y solo un 10.4% utiliza videos siendo estos últimos, recursos dinámicos que lo que facilitan aprendizajes. Otro aspecto es que hay un 60.4% de docentes que a veces evalúa la sesión de aprendizaje, siendo este proceso fundamental para medir los aprendizajes. Importante saber que un 96.5% mantiene actualizada la plataforma virtual (aula virtual) y esto debido a que la FACEM se inició en el 2013 en la modalidad virtual y la experiencia ha generado ventajas. Existe una variedad de actividades que los docentes utilizan para dinamizar la clase como, Debate (24.14%) lluvia de ideas (27.85%), Dialogo (18.95%) y Análisis de casos (31.3%). Rufino (2016), indica que no basta con tener una enorme cantidad de alumnos en red, sino que es necesario mantenerlos y formarlos con calidad. Y para eso, el mediador virtual debe tener una buena formación académica, dominar los recursos tecnológicos, estar abierto al diálogo, ser motivador y estimulador del aprendizaje autónomo.

Asimismo Côrte (2015), indica que no basta con adaptar la metodología tradicional a la modalidad a distancia, sino que es necesario crear nuevas metodologías para atender las necesidades, dificultades y requerimientos de una sociedad, nacida y creada en un mundo tecnológico, donde la información es incontable y constante, requiriendo un dominio de temas diversos, pero enfocada a acciones futuras. De esta forma, lo que se requiere del docente es el desarrollo de nuevas habilidades y nuevas competencias, con el fin de reformularse a las demandas de una nueva sociedad, la Sociedad del Conocimiento.

Las prácticas pedagógicas también deben garantizar que el uso de tecnologías digitales y herramientas en línea se corresponda con las necesidades de los estudiantes, las competencias previas y la alfabetización digital, y los maestros deben actuar como mentores para guiar a los estudiantes y ayudarlos a mantenerse enfocados en los elementos de aprendizaje de las tareas (OCDE, 2019).

Sin embargo Zepeda et al. (2016), refieren que las prácticas pedagógicas eficaces y la facilidad con las herramientas digitales son condiciones necesarias, pero no suficientes para garantizar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje en línea. Las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje son fuertes impulsores de sus logros académicos en tiempos regulares. De hecho, estos pueden ser cruciales para mantener la motivación y el aprendizaje activo de los estudiantes en tiempos de educación en casa es por ello que las actitudes positivas de aprendizaje pueden promoverse mejor mediante el apoyo emocional de los padres y el entusiasmo de los maestros.

La competencia digital del docente se ha definido como el conjunto de capacidades y habilidades que dan como resultado la adecuada incorporación y uso de las TIC como recurso metodológico, integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transformando así las TIC en Tecnología del Aprendizaje y Conocimiento (LKT) con un aplicación educativa clara (Touron et al., 2018).

La base de una enseñanza eficaz con el uso de las TIC surge de la interacción entre contenido, pedagogía y conocimiento tecnológico (T-PACK) (Koehler et al., 2014), lo que significa que la competencia digital docente es la competencia del docente en el uso de las TIC en un ámbito profesional. con buen juicio pedagógico-didáctico y conocimiento de las implicaciones para las estrategias de aprendizaje y formación digital de los estudiantes.

Por su parte Almeida (2020) menciona que competencia se refiere a conocimientos, destrezas, actitudes y habilidades previas apropiadas en un contexto dado que se ajustan y desarrollan con el tiempo y las necesidades a fin de lograr una tarea de manera efectiva y eficiente y que se miden contra un estándar mínimo. La tarea que se considera es la de un profesor en un contexto de aula en línea. Es así que Santillan (2020) indica que un individuo competente es aquel que realiza una tarea de manera efectiva y eficiente [instruye] en un contexto dado [educación digital a distancia] utilizando conocimientos, habilidades, actitudes y habilidades apropiadas que se han ajustado y desarrollado con el tiempo y las necesidades. Estos individuos son los buscados para impartir cursos en línea.

Conectivismo: Blessinger (2015) lo define como la orquestación de un complejo desorden de ideas, interconectadas para formar conjuntos de información específicos. Las formas de conocer se derivan de una diversidad de opiniones. El individuo no tiene control; más bien es una colaboración de ideas actuales vistas desde una realidad presente. La habilidad principal es la capacidad de ver las conexiones entre las fuentes de información y mantener esa conexión para facilitar el aprendizaje continuo (Corbett y Spinello, 2020). Las decisiones están respaldadas por fundamentos que cambian rápidamente a medida que la nueva información se integra rápidamente para crear un nuevo clima de pensamiento.

Las herramientas tecnológicas o aplicaciones que más utilizan los docentes Genially, Canvas, Mentimeter, Kahoot, Padlet, los mismos que le permite crear material didáctico. Los docentes desarrollar material educativo el 43.1% a veces, el 31% Siempre y el 25.9% nunca, aquí hay una deficiencia en lo que se refiere al uso se aplicaciones para crear material educativo,estos resultados se corroboran con Esteve et al. (2016), mencionan que la adquisición de la competencia digital docente es un aspecto clave en la formación inicial de los docentes. Sin embargo, la mayoría de los instrumentos de evaluación existentes no proporcionan evidencia suficiente de esta competencia docente.Por su parte García et al. (2017), mencionan que más del 60% de los docentes no utilizaban herramientas Web 2.0 en su labor docente y, a pesar de más del 90% de ellos han recibido formación en TIC, más del 70% siente que no está preparado para hacer un uso educativo de estas tecnologías. En otro estudio, nuevamente con profesores no universitarios, Rebollo y García (2016), demostraron que tienen un nivel moderado de competencia digital en el uso de las redes sociales virtuales, pero su competencia digital para la enseñanza está menos desarrollada

En relación a las competencias técnicas los docentes utilizan medios diversos como Correo Electrónico (24.1%), mensajería a través de plataforma (29.4%), Consultas al docente mediante foros (24.1%) y WhatsApp (22.4%) lo cual refleja la diversidad de medios utilizados. Los docentes que utilizan el 50% de sus horas lectivas según horario

son el 77.59%, el 5,17% menos del 50% y el 17.24% utiliza el 100%, claramente se debe de identificar al docente para su corrección.

Con los aportes del conectivismo el estudiante aprende con el conocimiento y la percepción adquiridos mediante la adición de una red personal (Goldie, 2016). Es asi que, Constructivismo: definida por Leland y Montaner (2017), como una teoría que afirma que el aprendizaje es una actividad individual para el alumno. Esta teoría plantea la hipótesis de que los individuos intentarán dar sentido a toda la información que perciban y que, por lo tanto, cada individuo "construirá" su propio significado a partir de esa información. Kizito (2016) En ese sentido los profesores constructivistas animan a los estudiantes a evaluar constantemente cómo la actividad les ayuda a comprender mejor al cuestionarse a sí mismos y sus estrategias, los estudiantes en el aula constructivista idealmente se convierten en "aprendices expertos".

También nuestro trabajo se sustenta en la Teoria de Vigostky: (Hall, 2014). Él creía que la gente usa "herramientas" desarrolladas social y culturalmente, como el lenguaje, para participar en estas interacciones y, como resultado, se produce el aprendizaje. Por sus parte Freeman (2013) afirmó que el funcionamiento interno de la mente y el funcionamiento externo de la sociedad están entrelazados y se definen entre sí y, por lo tanto, no pueden discutirse por separado.

Dusadee y Piriyasurawong (2020) refieren que la Competencia Digital del Docente constaba de los 6 aspectos siguientes: Parte 1, Uso de tecnología digital; Parte 2, Información y conocimiento de datos; Parte 3, Comunicación y colaboración; Parte 4, Creación de contenido digital; Parte 5, Integración de la pedagogía digital; y Parte 6, Ética en el uso de tecnología digital. Para que el proceso de formación profesional virtual desarrolle las competencias digitales de los docentes, las TIC deben utilizarse como la herramienta principal del proceso de aprendizaje de 6 pasos y para identificar las herramientas utilizadas para que puedan ser utilizadas de manera efectiva por aquellos interesados en el proceso.

Las habilidades tecnológicas que deben tener los docentes de acuerdo a Mattar et al. (2020) incluyen habilidades informáticas, software, herramientas, medios, tecnologías

en general y entornos de aprendizaje virtual en particular; en este sentido, se podría hablar de alfabetización de tutoría en línea y fluidez digital. De la misma forma que se puede hablar de conocimiento pedagógico de los contenidos, se podría hablar de conocimiento pedagógico de la tecnología, es decir, las habilidades para enseñar en el entorno virtual.

La socialización, como medio para fortalecer la confianza y ayuda mutua también se promueve a través de la formación de grupos de trabajo 41.4%, asignación de tareas colaborativas 53% y Formación de grupos a través de redes sociales 5.2%. Los docentes demuestran tolerancia y respeto a las adversidades en el estudiante, siempre 81.03% y A veces 18.97%.

VI. CONCLUSIONES

1. En referencia a la competencia Pedagógica, los docentes de la FACEM hacen uso de las presentaciones en POWER POINT para el desarrollo de sus clases virtuales, dicho recurso no es el más adecuado siendo los videos o material dinámico el que debe de utilizarse, no todos los docentes realizan evaluación al final de cada sesión de aprendizaje, proceso fundamental para medir el avance de logro de competencias, los ambientes académicos como el aula virtual, se mantienen actualizados esto es muy importante ya que los estudiantes requieren visitar permanentemente dichas aulas. Las actividades dinámicas tradicionales han sido llevadas a los ambientes virtuales: debate, lluvia de idea, dialogo y análisis de casos. La web 2.0 se viene utilizando para crear material didáctico digital. En lo que se refiere a las respuestas a los estudiantes los docentes generalmente atienden dentro de las 12 y 24 horas
2. En cuanto a las competencias Técnicas, los docentes vienen utilizando medios para comunicarse son los estudiantes como correo electrónico, mensajería en la plataforma y WhatsApp, siendo los estudiantes los que realmente prefieren como medio de comunicación. Las clases en línea en tiempo real tienen una duración del 50% del horario presencial, solo una pequeña parte utiliza en 100% de tiempo según horario. Respecto a la operativización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) predomina un dominio intermedio y avanzado. Las aplicaciones más utilizadas por los docentes PADLET, GENIALLY, KAHOOT**.**
3. En referencia a la competencia Social**,** los docentes promueven la socialización como parte del desarrollo personal y emocional a través de la formación de grupos de trabajo y redes virtuales, asignación de tareas colaborativas, los docentes demuestran tolerancia y respeto a las dificultades que enfrenta el estudiante, los docentes hacen uso del almacenamiento en la nube con bastante deficiencia.

VII. RECOMENDACIONES

1. **Pedagógicas** Que los docentes de la FACEM utilicen presentaciones más dinámicas en el desarrollo de sus clases en línea, como por ejemplo videos editados, así mismo los docentes deben de realizar en forma obligatoria evaluaciones al cierre de cada sesión o semana de aprendizaje, que las aulas virtuales no solo debe de estar correctamente actualizadas sino mejoradas con recursos y objetos de aprendizaje dinámicos. La atención a las consultas de los estudiantes debe de ser inmediato hasta un plazo máximo de 8 horas.
2. **Tecnicas** La universidad debe de autorizar otros medios de comunicación como WhatsApp o Telegram, ya que son los estudiantes quienes priorizan estos medios y redes sociales. Las clases en línea en tiempo real a través de video llamadas debe de ser el 50% del horario regular según currículo y el 50% de tiempo el docente debe de ser utilizado para responder mensajes, revisar tareas y crear recursos y objetos de aprendizaje. Las aplicaciones más utilizadas por los docentes PADLET, GENIALLY KAHOOT. Una deficiencia que debe de ser corregida es que los docentes deben de editar videos y así generar material educativo colgado en las plataformas y redes sociales.
3. **Sociales** Los docentes deben de mejorar la socialización utilizando recursos lúdicos y relativos al aprendizaje, así como promover la creación de redes vinculadas a las carreras específicas.
4. Finalmente se recomienda a los docentes promover el uso del servicio gratuito de almacenamiento en la nube con la finalidad de evitar el uso de dispositivos físicos que pueden extraviarse o dañados.

REFERENCIAS

Ahmad, N. L., & Rapani, N. (2020). *Accounting teacher self effication, usage, teaching preference and skill towards virtual learning environment in education - UUM Repository*. http://repo.uum.edu.my/27196/

Albrahim, F. A. (2020). Online Teaching Skills and Competencies. In *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* (Vol. 19, Issue 1). https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1239983.pdf

Alegría, A. M., & Sánchez, Z. D. M. (2020). Importancia de la inteligencia emocional y su impacto en la vida de los estudiantes de la educación superior. *TEPEXI Boletín Científico de La Escuela Superior Tepeji Del Río*, *7*(14), 20–25. https://doi.org/10.29057/estr.v7i14.5671

Almeida, B. S. E. (2020). *Desarrollo de competencias comunicativas en la organización. Caso: Colegio Intisana*. http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/18082

Almenara, J. C., & Gimeno, A. M. (2019). Information and Communication Technologies and initial teacher training. Digital models and competences. *Profesorado*, *23*(3), 247–268. https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.9421

Becnel, K. (2019). *Emerging Technologies in Virtual Learning Environments* (K. Becnel (ed.)). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7987-8

Bigné, E., Badenes, A., Ruiz, C., & Andreu, L. (2018). VIRTUAL CLASSROOM: TEACHER SKILLS TO PROMOTE STUDENT ENGAGEMENT. *Journal of Management and Business Education*, *1*(2), 87–105. https://doi.org/10.35564/jmbe.2018.0008

Blessinger, P. (2015). The International HETL Review. *The International HETL Association*. https://www.hetl.org/wp-content/uploads/2013/09/HETLReview2013SpecialIssue.pdf#page=10

Cabero, A. J., Romero, T. R., Barroso, O. J., & Palacios, R. A. (2020). Marcos de

Competencias Digitales Docentes y su adecuación al profesorado universitario y no universitario. *Revista Caribeña de Investigación Educativa (RECIE)*, *4*(2), 137–158. https://doi.org/10.32541/recie.2020.v4i2.pp137-158

Castañeda, L., Esteve, F., & Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital? Why rethinking teaching competence for the digital world? *Revista de Educación a Distancia*, *56*. https://doi.org/10.6018/red/56/6

Corbett, F., & Spinello, E. (2020). Connectivism and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century. In *Heliyon* (Vol. 6, Issue 1, p. e03250). Elsevier Ltd. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03250

Côrte, S. (2015). Habilidades e competências docente no ambiente virtual de aprendizagem. *Porto Alegre*, 220–230.

Dusadee, N., & Piriyasurawong, P. (2020). Cite This Paper in the following Citation Styles (a): [1] Napajit Dusadee, Pallop Piriyasurawong. *Universal Journal of Educational Research*, *8*(9), 4234–4241. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080950

ESAN. (2020, June 16). *Educación online: retos que enfrentan los docentes para adaptarse a la "nueva normalidad" | Educación | Apuntes empresariales | ESAN*. https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2020/06/educacion-online-retos-que-enfrentan-los-docentes-para-adaptarse-a-la-nueva-normalidad/

Escobar, C. E. (2016). *DATOS DE ESTUDIO SOBRE DESERCIÓN ESCOLAR EN EDUCACIÓN A DISTANCIA STUDY DATA ON SCHOOL DROPOUT IN DISTANCE EDUCATION*. https://bit.ly/3kSy7r5

Escobar, M. (2016). *Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje | Escobar Medina | PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*. http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/347

Esteve, M. F. M., Cela, R. J. M., & Gisbert, C. M. (2016). ETeach3D: Diseño de un entorno virtual 3D para evaluar la competencia digital de los profesores en formación. *Journal of Educational Computing Research*, *54*(6), 816–839. https://doi.org/10.1177/0735633116637191

Freeman, M. (2013). *Vygotsky and the Virtual Classroom: Sociocultural Theory Comes to the Communications Classroom*. https://digitalcommons.liberty.edu/cpe

García, G. (2018). *UNA APROXIMACIÓN A LA DESERCIÓN ESCOLAR EN UN PROGRAMA DE PSICOLOGÍA EN MODALIDAD VIRTUAL* [Universidad Autónoma del Estado de Morelos]. http://riaa2.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/516/GAGVRV01T.pdf?sequence=1

García, P. R., Santos, D. J. M., & Buzón, G. O. (2017). Virtual empathy as digital competence in education 3.0. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *13*(1), 1–10. https://doi.org/10.1186/s41239-016-0029-7

García, V. A., Basilotta, V., & López García, C. (2015). ICT in collaborative learning in the classrooms of primary and secondary education. *Comunicar*, *21*(42), 65–74. https://doi.org/10.3916/C42-2014-06

Goldie, J. G. S. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age? *Medical Teacher*, *38*(10), 1064–1069. https://doi.org/10.3109/0142159X.2016.1173661

Guizado, O. F., Menacho, V. I., & Salvatierra, M. A. (2019). Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos, Lima-Perú. *HAMUT'AY*, *6*(1), 54. https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1574

Hall, A. (2014). *Socio-cultural Theory: Exploring Modern Vygotskian Perspectives International Workshop* (Vol. 1, Issue 1). https://ro.uow.edu.au/llrgAvailableat:https://ro.uow.edu.au/llrg/vol1/iss1/6

Herrera, V. R. (2018). *Fortalecimiento de la convivencia escolar mediante el uso de*

herramientas tecnológicas sincrónicas y asincrónicas. Universidad de la Costa. https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2838

ISC Research. (2020). *El impacto de COVID-19 en la tecnología educativa en las escuelas internacionales - agosto de 2020*. https://iscresearchcom.finalsite.com/services/specialist-reports

Kizito, R. N. (2016). Connectivism in Learning Activity Design: Implications for Pedagogically-Based Technology Adoption in African Higher Education Contexts l sis (SNA) in OnlineCourses. In *International Review of Research in Open and Distributed Learning* (Vol. 17, Issue 2). https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1093706.pdf

Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2014). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, *193*(3), 13–19. https://doi.org/10.1177/002205741319300303

Leland, M., & Montaner, M. (2017). Entender la arquitectura, sus elementos, historia y significado. In *BMC Public Health* (Vol. 5, Issue 1). https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P

Madrid, M. (2019). *El proceso de enseñanza aprendizaje apoyado en las tecnologías de la información: modelo para evaluar la calidad de los cursos b-learning en las universidades*. Universidad de Alicante. http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/92447

Mattar, J., Martins, R., & Graciani, J. (2020). COMPETÊNCIAS E FUNÇÕES DOS TUTORES ONLINE EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. *Educação Em Revista*, *36*, 217439. https://doi.org/10.1590/0102-4698217439

Miralles, M. P., Gómez, C. C.-J., Arias, G. V.-B., & Fontal, M. O. (2019). Recursos digitales y metodología didáctica en la formación inicial de docentes de Historia. *Grupo Comunicar*, *27*(61), 45–56. https://doi.org/10.3916/C61-2019-04

OCDE. (2019). OECD Skills Outlook 2019: Thriving in a Digital World. In *OECD Publishing*. OECD. https://doi.org/10.1787/df80bc12-en

Peterson, A. (2018). *C uomprensión de las pedagogías innovadoras: temas clave para analizar nuevos enfoques de la enseñanza y el aprendizaje*. OECD Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org/education/understanding-innovative-pedagogies_9f843a6e-en

Pozo, S. S., López, B. J., Rodríguez, G. A. M., & López, N. J. A. (2020). Teachers' digital competence in using and analytically managing information in flipped learning. *Cultura y Educacion*, *32*(2), 213–241. https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1741876

Pozos, P. K. V., & Tejada, F. J. (2018). Competencias Digitales en Docentes de Educación Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, *12*(2), 59–87. https://doi.org/10.19083/ridu.2018.712

Quintero, H., Aular, J., & Salas, D. (2017). La educación a distancia mediadas con las TIC: Una estrategia en la Universidad del Zulia. *Revista Cedotic*, *2*(2), 176–193. http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1880

Rebollo, C., & García, P. C. (2016). The relationship between teacher training preferences and their digital skills on social networks. *Bordon*, 137–153.

Reedecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators : DigCompEdu. *Oficina de Publicaciones de La UE*. https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fcc33b68-d581-11e7-a5b9-01aa75ed71a1/language-en

Rufino, S. (2016). O TUTOR E AS COMPETÊNCIAS NA EaD THE TUTOR AND SKILLS IN EaD. In *SIED:EnPED - Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância* (Vol. 0, Issue 0). http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/1149

Santillan, M. A. V. (2020). Enseñanza, aprendizaje y formación en la Educación Superior. Su impacto en el desarrollo empresarial. In *Etecam*. http://www.etecam.com/index.php/etecam/article/view/25/54

Santos, A. Dos. (2019). *Las competencias del docente del siglo XXI: posibilidades de formación en espacios de aprendizaje disruptivos*. Universidade de Passo Fundo. http://tede.upf.br/jspui//handle/tede/1877

Torres, M. (2015). Competencias Básicas de un Docente Virtual. In *Artículo Revista de Sistemas y Gestión Educativa Septiembre* (Vol. 2). https://ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas_y_Gestion_Educativa/vol2num4/18.pdf

Touron, J., Martin, D., Navarro Asencio, E., Pradas, S., & Inigo, V. (2018). Validation de constructo de un instrumento para medir la competencia digital docente de los profesores (CDD). *Revista Espanola de Pedagogia*, *75*(269), 25–54. https://doi.org/10.22550/REP76-1-2018-02

Vincent, L. S. (2020). Francia: Réseau de délégués académiques numériques (Red de asesores de educación digital). In *OCDE Publishing*.

Zepeda, H. S., Abascal, M. R., & López, O. E. (2016). *INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA INTEGRATION OF GAMIFICATION AND ACTIVE LEARNING IN THE CLASSROOM*. http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/handle/123456789/305

Zhang, Y., & Lin, C.-H. (2020). Student interaction and the role of the teacher in a state virtual high school: what predicts online learning satisfaction? *Technology, Pedagogy and Education*, *29*(1), 57–71. https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1694061

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
V. U.: P COMPETENCIAS DEL DOCENTE VIRTUAL	Es el conjunto de competencias a nivel pedagógico, social y técnica que los docentes asumen en la práctica pedagógica. **Dimensión Competencias Pedagógicas**, éstas tienen que ver con impulsar la participación activa del alumno, aplicar evaluaciones constantes apoyado de pruebas que arrojen resultados inmediatos, definir criterios de evaluación diagnóstica, sumativa y formativa, seleccionar contenidos relacionados al curso. **Competencias Sociales**: éstas se relacionan con brindar y mantener un ambiente social en el que los alumnos interactúen y se sientan cómodos, generar un clima de confianza entre sus compañeros y docente	. Se operacionalizará la variable a través de cinco (5) dimensiones adaptado al modelo SERVQUAL, las cuales se medirán en un cuestionario de encuesta compuesto por 31 preguntas y se utilizará una escala de medición de tipo ordinal, con cinco opciones de respuestas. Con los resultados obtenidos se podrá conocer el nivel de calidad del servicio de la institución educativa José Quiñones Gonzales, Chiclayo	Competencia pedagógica	Utiliza recursos	ORDINAL NOMINAL
				Evaluación	
				Planificación	
				Estrategias metodológicas	
			Competencias sociales	Interacción docente-estudiante asincrónica	
				Interacción docente-estudiante sincrónica	
				Interacción Estudiante - estudiante	
				Afecto, respeto y tolerancia	
			Competencias técnicas	Manejo de entornos virtuales de aprendizaje EVA	
				Uso de herramientas de objetos de aprendizaje	
				Herramientas comunicativas	
				Diseño y elaboración de materiales educativos	

Anexo 2 Recolección de datos

Cuestionario de Competencias del docente virtual

1.- Qué tipo de recurso utilizas con más frecuencia en tu labor pedagógica

a) videos

b) foros

c) audios

d) documentos (libros, artículos científicos, ensayos)

e) PPT

2.- Retroalimenta oportunamente los productos académicos

Siempre A veces Nunca

3.- Retroalimenta oportunamente los foros de discusión y participación

Siempre A veces Nunca

4.- Aplicas un instrumento de avaluación al término de una sesión de aprendizaje

Siempre A veces Nunca

5. Mantiene actualizado la plataforma en donde se evidencia las actividades (foros, tareas, cuestionarios y clases en línea) y recursos (PPT, videos, lecturas)

Siempre A veces Nunca

6. Fomenta la participación de los estudiantes mediante debates, lluvia de ideas, dialogo, análisis de casos en la clase en línea.

Siempre A veces Nunca

7. En tu labor pedagógica en la modalidad virtual, indica la actividad participativa que utilizas con más frecuencia:

Debate

Lluvia de ideas

Dialogo

Análisis de casos

8.- El medio que más utilizas para interactuar con el estudiante

Correo electrónico

Mensajería

Consultas al docente

WhatsApp

9. Después de cuantas horas respondes las consultas del estudiante

4- 8 horas

9-12 horas

12-24 horas

Mas de 24 horas

10.- según tu horario de clase, cuantas horas de clase en linea desarrollas en tiempo real,

a. menos del 50%

b. EL 50 %

c. EL 100%

11. Promueves la socialización entre estudiantes a través de:

Formación de equipos de trabajo a través de la designación del docente

Asignación de tareas colaborativas de forma voluntaria

Formación de grupos a través de las redes sociales

12.Respeta y tolera las adversidades que manifiesta el estudiante en la ejecución de sus actividades académicas

Siempre A veces Nunca

13.- Su nivel de dominio en el Manejo de entornos virtuales de aprendizaje EVA es:

Básico

Intermedio

Avanzado

14. Como parte de su libertad de cátedra, adicionalmente utiliza herramientas diferentes a las establecidas por la universidad.

Siempre A veces Nunca

15. De la pregunta anterior, indique la herramienta que utiliza:

16. Utilizas otras herramientas establecidas por la universidad para comunicarte con los estudiantes:

Celular

WhatsApp

Faceboock

Instagran

Skype

Chat

17. Desarrolla material educativo utilizando aplicaciones de la web 2.0

Siempre A veces Nunca

18. De la pregunta anterior, que aplicaciones de la Web 2.0, utilizas.

Anexo 3: Validez de instrumentos de recolección de datos

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Apellidos y nombres del experto: Montenegro Camacho Luis
1.2. Grado académico que ostenta : Dr. en Educación
1.3. Institución donde trabaja : Universidad Señor de Sipán
1.4. Experiencia laboral (años) : 14 años
1.5. Título de la tesis : Competencias básicas del docente virtual de la universidad Señor de Sipán

1.6. Nombre del autor de la tesis : Hernandez Terán Saul

1.7. Nombre del instrumento a validar: Cuestionario de Competencias del docente virtual
1.8. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está redactado (a) con lenguaje apropiado.																			x	
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																			x	
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos teóricos científicos de actualidad.																			x	
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																			x	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																			x	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado (a) para mejorar las competencias del docente virtual																		x		
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos teóricos científicos.																			x	
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																			x	
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																			x	
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para la investigación																			x	
TOTAL																				x	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
Es muy bueno

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95

Lugar y fecha: Chiclayo 01 de febrero del 2021

FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 16672474

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Apellidos y nombres del experto: Hernandez Fernandez Bertila
1.2. Grado académico que ostenta : Dra. en Educación
1.3. Institución donde trabaja : Universidad Cesar Vallejo
1.4. Experiencia laboral (años) : 17 años
1.5. Título de la tesis : Competencias básicas del docente virtual de la universidad Señor de Sipán

1.6. Nombre del autor de la tesis : Hernandez Terán Saul

1.7. Nombre del instrumento a validar: Cuestionario de Competencias del docente virtual

1.8. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está redactado (a) con lenguaje apropiado.																			x	
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																			x	
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos teóricos científicos de actualidad.																			x	
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																			x	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																			x	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado (a) para mejorar las competencias del docente virtual																		x		
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos teóricos científicos.																				x
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																			x	
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																				x
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para la investigación																			x	
TOTAL																				x	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es muy bueno

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95

Lugar y fecha: Chiclayo 01 de febrero del 2021

FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 16526129

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Apellidos y nombres del experto: Gonzales Soto Víctor Augusto
1.2. Grado académico que ostenta : Dr. en Educación
1.3. Institución donde trabaja : Universidad Cesar Vallejo
1.4. Experiencia laboral (años) : 7 años
1.5. Título de la tesis : Competencias básicas del docente virtual de la universidad Señor de Sipán

1.6. Nombre del autor de la tesis : Hernandez Terán Saul

1.7. Nombre del instrumento a validar: Cuestionario de Competencias del docente virtual

1.8. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está redactado (a) con lenguaje apropiado.																			x	
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																			x	
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos teóricos científicos de actualidad.																		x		
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																			x	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																			x	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado (a) para mejorar las competencias del docente virtual																			x	
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos teóricos científicos.																		x		
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																			x	
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																		x		
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para la investigación																			x	
TOTAL																				x	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es muy bueno

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95

Lugar y fecha: Chiclayo 02 de febrero del 2021

FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 16421073

Anexo 4: Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	METODOLOGÍA
¿Cuáles son las competencias del docente virtual, de la universidad Señor de Sipán?	Hipótesis general: Los docentes de la universidad Señor de Sipán presentan un nivel alto de competencias básicas.	Competencias del docente virtual	COMPETENCIAS PEDAGOGICAS COMPETENCIAS SOCIAL COMPETENCIAS TECNICAS	Utiliza recursos Evaluación Planificación Estrategias metodológicas Interacción docente-estudiante asincrónica Interacción docente-estudiante sincrónica Interacción Estudiante - estudiante Afecto, respeto y tolerancia Manejo de entornos virtuales de aprendizaje EVA Uso de herramientas de objetos de aprendizaje Herramientas comunicativas Diseño y elaboración de materiales educativos	ORDINAL/ NOMINAL	**Diseño de investigación** Enfoque de Investigación: Cuantitativa Diseño de Investigación: No Experimental Investigación Descriptiva **Población, muestra y unidad de análisis** **Población** Está conformada por 40 docentes de la universidad Señor de Sipán **Muestra** Se aplicará el instrumento de recolección de datos sobre toda la población, es decir sobre un total de 40 docentes de la universidad Señor de Sipan.

Anexo 5: Autorización del desarrollo de la investigación

AUTORIZACION

Visto la solicitud presentada por el Sr. SAUL HERNANDEZ TERAN, maestrante de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo donde solicita aplicar su Tesis, por lo que se dispone lo siguiente:

AUTORIZAR, al Sr. SAUL HERNANDEZ TERAN.

Con la finalidad de poder aplicar encuesta a Docentes en referencia a tesis titulada "Competencias básicas del docente virtual de la universidad Señor de Sipán",

Chiclayo, Noviembre del 2020.

Atentamente.

Dirección de Educación a Distancia

Universidad Señor de Sipan