



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas
en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” –
Chulucanas, 2020

Tesis para obtener el grado académico de:

Maestra en administración de la educación

AUTORA

De Lama Talledo, Julia Emilia (ORCID: 0000-0003-1025-3522)

ASESOR:

Dr. Córdova Pintado Manuel Jesús (ORCID: 0000-0001-5780-0912)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PIURA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

Al Señor Jesucristo, quien me da la fortaleza para continuar desarrollándome como persona y profesional.

A mi hijo quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para él.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a todos los que contribuyeron para la realización de esta investigación.

A la Universidad César Vallejo, filial Piura por darme la oportunidad de realizar mis estudios de maestría y así seguir superándome como profesional. A los docentes, por su dedicación y labor desplegada durante los estudios de maestría.

A las estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús” por su colaboración durante el proceso de administración de los instrumentos.

A mi padre y hermanos por su apoyo y motivación durante el proceso de realización de mis estudios de maestría.

A todos, infinitas gracias.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	05
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.1.1 Tipo de investigación	16
3.1.2 Nivel de investigación	16
3.1.3 Método	16
3.1.4 Diseño de la investigación	17
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3 Población y muestra	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5 Procedimientos	21
3.6 Método de análisis de datos	22
3.7 Aspectos éticos	23
	iv

IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	41
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Población y muestra	20
Tabla 2:	Entornos virtuales y su relación con las competencias académicas	24
Tabla 3:	Uso de los medios de comunicación y su relación con las competencias académicas	26
Tabla 4:	Uso de los ambientes virtuales y su relación con las competencias académicas	27
Tabla 5:	Uso de los entornos virtuales como estrategias de EyA y su relación con las competencias académicas	29
Tabla 6:	Conectividad con los entornos virtuales y su relación con las competencias académicas.	30
Tabla 7:	Contraste de hipótesis general	32
Tabla 8:	Contraste de hipótesis específica 1	33
Tabla 9:	Contraste de hipótesis específica 2	34
Tabla 10:	Contraste de hipótesis específica 3	35
Tabla 11:	Contraste de hipótesis específica 4	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Entornos virtuales y su relación con las competencias académicas	25
Figura 2: Uso de los medios de comunicación y su relación con las Competencias académicas	26
Figura 3: Uso de los ambientes virtuales y su relación con las competencias académicas	28
Figura 4: Uso de los entornos virtuales como estrategia de EyA y su relación Con las competencias académicas	29
Figura 5: Conectividad con los entornos virtuales y su relación con las competencias académicas	31

RESUMEN

La investigación se planteó ante el hecho que la pandemia COVID-19 trastocó las prácticas educativas durante el año 2020, pasando de un modelo presencial frontal a un modelo no presencial virtual. En este sentido, se planteó una investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP Vicús del distrito de Chulucanas (Piura). En su metodología, la investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo no experimental, modalidad correlacional y diseño transversal correlacional. Se trabajó con una muestra de 30 estudiantes IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica, a quienes se les administró dos cuestionarios: uno para medir el uso de entornos virtuales y el otro para medir las competencias académicas.

En los resultados, se determinó que existiría una baja correlación directa y positiva entre el uso de entornos virtuales y competencias académicas de los estudiantes, la misma que no se confirmó en la prueba de hipótesis (rho de Spearman) porque la significancia fue de $,082 > 0,05$. En el caso de las dimensiones, la investigación confirmó la existencia de una relación directa y positiva entre el uso de medios de comunicación digital y las competencias académicas (rho = $,388^*$; p = $,017$); así como en la integración de entornos virtuales como estrategia de EyA y las competencias académicas (rho = $,367^*$; p = $,023$); no obstante, no existe tal relación entre el uso de ambientes virtuales y las competencias académicas (rho = $,102$; p = $,297$) y entre la conectividad a entornos virtuales y las competencias académicas (rho = $,073$; p = $,350$). En conclusión, la investigación estableció que los estudiantes encuestados perciben que las prácticas más frecuentes de educación virtual remota (uso de WhatsApp, redes sociales, videoconferencia), así como el uso de entornos virtuales como estrategia didáctica (gestión de información, realización de actividades de aprendizaje, resolución de tareas, interacción con pares y docentes) viene favoreciendo el desarrollo de competencias académicas, aunque a un nivel débil o bajo.

Palabras clave: competencia, competencia académica, entorno virtual, tecnologías digitales.

ABSTRACT

The research was raised in light of the fact that the COVID-19 pandemic disrupted educational practices during 2020, moving from a frontal face-to-face model to a virtual non-face-to-face model. In this sense, an investigation was proposed with the objective of determining the relationship that exists between virtual environments and the development of academic competencies of Technical Nursing students at IEST Vicús in the district of Chulucanas (Piura). In its methodology, the research was developed from the non-experimental quantitative approach, correlational modality and correlational cross-sectional design. We worked with a sample of 30 students of the IV cycle of the Technical Nursing career, who were administered two questionnaires: one to measure the use of virtual environments and the other to measure academic skills.

In the results, it was determined that there would be a low direct and positive correlation between the use of virtual environments and students' academic competences, the same that was not confirmed in the hypothesis test (Spearman's rho) because the significance was $.082 > 0.05$. In the case of dimensions, the research confirmed the existence of a direct and positive relationship between the use of digital media and academic competences ($\rho = .388^*$; $p = .017$); as well as in the integration of virtual environments as a strategy for EyA and academic competences ($\rho = .367^*$; $p = .023$); However, there is no such relationship between the use of virtual environments and academic competencies ($\rho = .102$; $p = .297$) and between connectivity to virtual environments and academic competences ($\rho = .073$; $p = .350$). In conclusion, the research established that the surveyed students perceive that the most frequent practices of remote virtual education (use of WhatsApp, social networks, videoconferencing), as well as the use of virtual environments as a didactic strategy (information management, carrying out activities of learning, solving tasks, interaction with peers and teachers) has been favoring the development of academic competencies, although at a weak or low level.

Keywords: competence, academic competence, virtual environment, digital technologies.

I. INTRODUCCIÓN

La insurgencia de las tecnologías digitales constituye uno de los grandes logros de los últimos años, la misma que ha tenido un enorme impacto en la educación. No obstante, su integración por parte de los docentes ha sido lenta, o en su efecto, han sido usadas de manera poco adecuada. Se evidencia, sobre todo en instituciones educativas públicas, que gran parte de los docentes no están preparados en la gestión y aplicación de tecnologías digitales en aulas de clase (Sierra, et al., 2018).

En el caso de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), la UNESCO estableció hace más de dos décadas que son herramientas novedosas de tecnología educativa y que constituyen una extraordinaria oportunidad para la educación. Sin embargo, hay realidades donde su uso no se ha consolidado o no ha sido efectivo, porque aún existe una considerable brecha digital, porque hay cantidad de docentes y estudiantes que no acceden a la tecnología que hace posible su uso.

El advenimiento de la pandemia COVID-19 y la declaración del estado de aislamiento social llevó a que las instituciones educativas se cierren y que las prácticas educativas presenciales, en aula física y con la presencia del profesor; se conviertan de manera rápida en prácticas no presenciales con uso de entornos virtuales. Y los docentes y estudiantes, tuvieron que apoyarse en las tecnologías digitales, esta situación de manera rápida puso en evidencia carencias y limitaciones para su uso.

De esta manera, se empezó a notar el rechazo e inconformidad respecto al uso de mediaciones tecnológicas, la soledad de estudiantes y docentes que ahora interactúan a distancia a través de una pantalla, las limitaciones de conectividad a internet (ya sea por el acceso tecnológico a ella o por su financiación), la frustración de docentes y también de estudiantes frente a los desempeños (Padilla et al., 2014). Ello ha llevado a que cuestione si las prácticas docentes en entornos virtuales están realmente contribuyendo o no al logro efectivo de competencias por parte de los estudiantes.

El Perú, no viene siendo ajeno a esta realidad problemática, el sistema educativo en su conjunto viene sufriendo los estragos de la pandemia del coronavirus, a pesar que el gobierno de turno y el Ministerio de Educación vienen haciendo todo su esfuerzo por incorporar experiencias de aprendizaje utilizando entornos virtuales. Se han tomado las medidas para lograr reducir la brecha digital de docentes y estudiantes, pero al culminar el año 2020, se están percibiendo insatisfacciones tanto en la enseñanza como el aprendizaje, sobre todo en instituciones públicas de zonas geográficas donde aún existe pobreza educativa.

La preocupación radica en saber si la acelerada y circunstancial migración a las mediaciones tecnológicas por medio de entornos virtuales, está permitiendo que los estudiantes logren las competencias profesionales de los estudiantes, pues, en la mayoría de los casos, ha sido radical el cambio de un sistema presencial a un sistema de trabajo remoto. Ello ha llevado a que tanto los docentes como los estudiantes se han adecuando a las nuevas estrategias, pero enfrentando ciertas limitaciones: como el acceso a espacios (laboratorios, por ejemplos) y recursos (equipos) que son necesarios en el logro de los aprendizajes.

En el caso de la educación superior tecnológica, los institutos tecnológicos también han asumido el trabajo remoto y los EVEA como alternativa de formación. En este sentido, los docentes y estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público (IESTP) Vicús del distrito de Chulucanas de la provincia de Morropón (región Piura) han enfrentado el trabajo remoto con diferentes recursos: plataforma Moodle, uso de redes sociales (WhatsApp) y otras aplicaciones. Sin embargo, la percepción es que el trabajo formativo con entornos virtuales no está permitiendo alcanzar con efectividad todas las competencias técnicas y de empleabilidad en los estudiantes.

Es esta preocupación la que llevó a formular el siguiente problema de investigación: ¿Qué relación existe entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús” del distrito de Chulucanas, 2020? Además, se consideró cuatro preguntas específicas: ¿Qué relación existe entre las estrategias de comunicación virtual y el desarrollo de las competencias académicas de los

estudiantes?, ¿Qué relación existe entre los ambientes virtuales y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?, ¿Qué relación existe entre el uso de entornos virtuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?, ¿Qué relación existe entre la conectividad y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?

La investigación se justifica porque cumple con los criterios propuestos por (Hernández y Mendoza, 2018): conveniencia, relevancia socioeducativa, pertinencia y aporte (teórico y metodológico).

Es conveniente, porque la experiencia de trabajo remoto, usando EVEA viene presentando determinadas limitaciones que es necesario identificar y determinar si vienen ayudando o no a la construcción de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica de un instituto tecnológico del distrito de Chulucanas. Ello permitirá contar con insumo para tomar decisiones respecto al trabajo futuro que se tenga que programar y asumir desde la formación técnica.

Es relevante, porque la formación de técnicos en Enfermería constituye una función que se tiene que asumir con mucha responsabilidad, puesto que son profesionales cuyo apoyo es fundamental en la salud de las personas. En este sentido, explorar sobre las competencias académicas, ayudará a reconocer los logros de los estudiantes, asociándolo con el uso de entornos virtuales que se viene dando a través de entornos virtuales.

Es pertinente, porque el escenario del trabajo remoto (del año 2020 y probablemente del 2021), ha planteado nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje. Y ello, la necesidad de saber si ante las circunstancias actuales, se está logrando las competencias académicas con el uso de los entornos virtuales

En sus aportaciones, es necesario destacar las siguientes: en lo teórico, la investigación aporta conocimiento científico sobre entornos virtuales y competencias académicas en educación superior técnica, la misma que quedará a disposición de otros investigadores que más adelante tengan el interés de seguir investigando. En lo metodológico, la investigación deja a disposición dos

instrumentos de medida, con toda su metodología de validación, aplicación y procesamiento, lo que servirá a otros investigadores que asuman la medición de las variables: entornos virtuales y competencias académicas; además desde el marco teórico, se podrán considerar algunas orientaciones metodológicas sobre los entornos virtuales en la enseñanza y el aprendizaje. En lo práctico, los resultados podrían contribuir a tomar decisiones de fortalecimiento de experiencias con uso de EVEA, aprovechando con más énfasis aquellas que ayuden al desarrollo de competencias técnicas y de empleabilidad.

El objetivo general que planteó fue determinar la relación de los entornos virtuales en el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus”- Chulucanas, 2020. Y los objetivos específicos planteados son: Estimar si la dimensión: medios de comunicación virtual se relaciona con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes; establecer si la dimensión: ambientes virtuales se relaciona con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes; determinar si la dimensión: uso de entornos virtuales como estrategia de enseñanza-aprendizaje se relaciona con el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes; establecer si la dimensión: conectividad se relaciona con el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes.

También se planteó una hipótesis general, para conjeturar que el uso de entornos virtuales se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus” de Chulucanas. Y como hipótesis específicas se consideró las siguientes: a) La dimensión: estrategias de comunicación virtual, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de estudiantes; b) La dimensión: ambientes virtuales, se relacionan de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de estudiantes; c) La dimensión: entornos virtuales como estrategia de enseñanza aprendizaje, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas; d) La dimensión: conectividad a entornos virtuales, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de estudiantes.

II. MARCO TEÓRICO

Los entornos virtuales y su impacto en la educación (en el caso específico de las competencias para esta investigación) ha sido explorado a través de diferentes estudios que divulgados a nivel internacional y nacional.

En Campeche (México), Legorreta et al. (2016), realizaron la investigación “Ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias de los ingenieros en Gestión Empresarial del Instituto Tecnológico de Campeche”. Es una experiencia propositiva que se desarrolló con el objetivo de sistematizar una experiencia de utilización de distintas aplicaciones tecnológicas para la educación presencial. Se aplicó a través de la asignatura de Taller de Investigación II del instituto tecnológico antes mencionado. En los resultados, se identificó que las competencias del AVA impactan en todas las competencias establecidas en la asignatura; y aproximadamente en un 60,0% del perfil de egreso; lo que implica que los ambientes virtuales de aprendizaje, con todas las herramientas de apoyo, facilita la adquisición y desarrollo de competencias profesionales y sociales en los estudiantes, incluyendo la construcción de conocimientos y la ejecución de tareas.

En Cuenca (Ecuador), Rodríguez et al., (2017), publican el artículo científico “Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo” a través de la revista de la Universidad Católica de Cuenca (Ecuador). Corresponde a una investigación de enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), de alcance descriptivo-explicativo, cuyo objetivo fue promover la utilización de un EVE/A para el aprendizaje de los estudiantes (habilidades, valores, sentimientos). En la investigación participaron 22 estudiantes de Ingeniería Empresarial de la sede Macas. Se utilizó dos instrumentos cualitativos (observación y entrevista) y uno cuantitativo (cuestionario), que permitió recoger la opinión de profesores y estudiantes en la utilización de EVE/A. En la exploración inicial se identificó que los estudiantes no tenían el hábito de revisar los materiales (2,17), ni las tareas del entorno virtual (0,65), tampoco participaban en las actividades colaborativas (1,00); no accedían a los foros, ni enviaban tareas. Se evidenció una falta de autonomía de los estudiantes en la realización de actividades de autoaprendizaje. Se determinó que los docentes necesitan orientar a los

estudiantes para que asuman la nueva manera de aprender con EVE/A. Se concluyó que el uso de los EVE/A ayudan a mejorar el rendimiento individual y grupal, fortaleciendo su aprendizaje, su disposición para la investigación y su aplicación en la vida profesional.

En Ambato (Ecuador), Cedeño (2019), publica el artículo “Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza”, el mismo que se publicó a través de la Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. Corresponde a una investigación de corte cualitativo, cuyo propósito fue analizar estrategias y metodologías que optimicen su potencial y conduzcan al logro de aprendizajes significativos // describir las actitudes de los estudiantes que han utilizado aulas virtuales a través de sus experiencias formativas. En la investigación participaron 100 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa de Ambato.

En los resultados de la encuesta aplicada, sobresalen los siguientes: a) consideran los ambientes virtuales de aprendizaje como un espacio innovador de aprendizaje (58,0%), b) reconocen que es muy frecuente el acompañamiento que reciben de los tutores y profesores en el ambiente virtual de su institución educativa (75,0%), c) los recursos de más importancia en un ambiente virtual de aprendizaje (plataforma virtual) son: el módulo de novedades y tareas (55,0%), el chat (26,0%) y el foro de discusión (13,0%), d) la mayoría de los estudiantes (88,0%) consideró que el espacio virtual de aprendizaje es importante para su formación académica. La investigación concluyó que los entornos virtuales de aprendizaje cumplen un papel innovador en la enseñanza, les permite a los estudiantes interactuar y pueden apropiarse de conocimientos, pero también demanda de estrategias que respondan a este nuevo modelo.

Araque et al.,(2018) precisa en su artículo científico “Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales” Bogotá-Colombia, que el desarrollo cognitivo requiere un análisis profundo de los ingredientes fundamentales de los esquemas de aprendizaje de los estudiantes y que los entornos virtuales de aprendizaje representan una posibilidad para potenciar la labor educativa y que estos abren muchas ventajas para el desarrollo profesional y mejoramiento en las prácticas formativas de los estudiantes.

Su metodología empleada fue documental descriptivo y su población estudiada fueron los estudiantes de la universidad Distrital Francisco José de Caldas.

En Lince (Lima), Agama (2016), publicó el artículo científico “El entorno virtual Chamilo en el desarrollo de las competencias del módulo de Ofimática en estudiantes del Instituto “Norbert Wiener” de Lince”. Es una investigación cuantitativa, aplicada, de diseño cuasi-experimental, con pretest y posttest y grupo de control. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes, 20 del grupo experimental y 20 del grupo de control. Su objetivo fue conocer la incidencia del entorno virtual Chamilo en el logro de competencias del módulo de Ofimática de los estudiantes del IES Norbert Wiener. Se administró un cuestionario con 21 ítems para medir capacidades del módulo de Ofimática. En los resultados, se corroboró que el grupo experimental aumentó su logro en capacidades técnicas, personales, comunicacionales y sociales, notándose un incremento de 26,65 a 92,40 puntos. Se concluyó que el entorno virtual Chamilo, influye significativamente en el logro de competencias del módulo de Ofimática.

En Los Olivos (Lima), Salas (2019), realizó la tesis de maestría “Uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño académico del estudiante en el curso de Comunicación II en el periodo 2017-2 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos”, investigación cuantitativa, no experimental, de modalidad básica o pura, cuyo propósito fue probar la relación entre el uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño de los estudiantes. La muestra estuvo representada por 130 estudiantes del curso virtual de Comunicación II, de quienes se recogió información a través de un registro de notas y de una prueba de conocimientos. Se corroboró que el uso de la plataforma Moodle por parte de los estudiantes es alto, ya que 64 la usan de manera continua y sumados a los 51 que hacen uso de manera regular suman 115 estudiantes que corresponden a los 96 que tenían un alto desempeño en el curso. Se concluyó que existe una alta relación entre el uso de la plataforma Moodle ($\rho = 0,970$) y el desempeño de los estudiantes.

En Lima (Perú), Ruestas (2017), desarrolló la investigación “Entorno Virtual de Aprendizaje y su influencia en las competencias de los alumnos de Contabilidad de una universidad privada, año 2015”, la que presentó como tesis doctoral a la

Universidad César Vallejo. Corresponde a una investigación de enfoque cuantitativo, de modalidad explicativa-causal, diseño no experimental, asumió como propósito determinar la influencia del entorno virtual de aprendizaje en las competencias de identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas. En los resultados, se determina que existe una dependencia porcentual del entorno virtual de aprendizaje en las competencias de los estudiantes de la carrera de Contabilidad de la universidad donde se realizó la investigación, lo que se demostró con el coeficiente de Nagalkerke, que arrojó que el 24,6% de las competencias depende del entorno virtual de aprendizaje.

En Cusco (Perú), Llamacponca (2018), realizó la investigación “Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes”, la que publicó en la revista Yachay de la Universidad Andina del Cusco. Es una investigación sustantiva básica, de diseño no experimental transversal correlacional, cuyo propósito fue determinar la relación entre el uso del entorno virtual y las competencias digitales de los docentes de la región del Cusco. En la investigación participó una muestra de 107 docentes que trabajan en las instituciones educativas de seis provincias del Cusco y que durante el lapso de ejecución de la investigación participan en los cursos virtuales de PerúEduca. La información se recogió a través de dos cuestionarios: uno para medir la variable entornos virtuales de aprendizaje y el otro para medir la variables competencia digital.

En los resultados, se detectó que los docentes de la región del Cusco tienen un muy buen manejo de los entornos virtuales de aprendizaje (77,6%); asimismo, el nivel de competencias digitales de los docentes es avanzado en un 51,4% de los docentes. Se concluyó que el uso de entornos virtuales de aprendizaje a través de la integración de diferentes recursos y herramientas digitales le ayuda al docente a desarrollar y optimizar su nivel de competencias digitales, tanto en su desarrollo profesional y la innovación didáctica. Lo anterior significa que existe relación positiva moderada entre las variables (Tau b Kendall = 0,625; $p = 0,018$). Por tanto, los entornos virtuales a través de PeruEduca es un recurso innovar que está permitiendo que los docentes fortalezcan sus competencias profesionales y digitales.

En lo que corresponde a las competencias académicas, se fundamentan en el enfoque socioformativo desarrollado por Sergio Tobón (2005), que planteó que la formación integral debe estar basada en el saber conocer, el saber hacer y el saber ser. Desde esta perspectiva, propuso la necesidad de crear condiciones curriculares y didácticas para lograr la formación integral de personas competentes que sean capaces de afrontar los retos-problemas de su desarrollo personal, su desenvolvimiento en la sociedad, su participación en la resolución de problemas y su actuación profesional-empresarial (Tobón, 2005).

Para Tobón (2006), la formación por competencias se facilita a través del enfoque socioformativo. Es este enfoque, que propone los fundamentos, espacios y recursos para lograr la formación por competencias en diversos contextos. En este sentido, se hace necesaria la integración del saber conocer, con el saber hacer y el saber ser para lograr la movilización de saberes en la actuación integral del ser humano dentro de su contexto.

El mismo Tobón (2007), manifestó que este enfoque por competencias da pie a una retahíla de recursos y procesos para mejorar el currículo desde la gestión de la calidad de educación. En esta línea se debe seguir un modelo de gestión que garantice calidad en sus productos o procesos. Ello implica generar indicadores de calidad, registrar y sistematizarla información establecidos en los criterios.

Al respecto, Pérez (2007), explicita los principios pedagógicos del enfoque por competencias: La educación debe abocarse al desarrollo de competencias, reconstruir los modelos mentales y pensamiento de los estudiantes, Para un aprendizaje relevante se exige un proceso de aprendizaje eficiente, Las situaciones reales, el contexto in situ y actividades auténticas propician el desarrollo de competencias, El tiempo y el espacio deberán ser flexible, Los contextos de angustia y transformaciones sucesivas son básicas para propiciar el progreso de competencias, Los entornos de aprendizaje y el trabajo colaborativo son muy buenas estrategias de aprendizaje, La metacognición adquiere relevancia en la medida que propicie desarrollar competencias, Un ambiente acogedor donde el estudiante se sienta cómodo y tranquilo donde pueda experimentar, cometer errores y a partir de él reflexionar y mejorarlos.

El concepto competencia, desde su acepción semántica, se entiende como habilidad, destreza, disposición o idoneidad (Charria et al., 2011). Se configura a través de saberes, destrezas, habilidades, estrategias y actitudes que ayudan a enfrentar diferentes situaciones de la vida (Cuevas et al., 2011). La definición más difundida ha incidido en cuatro componentes: el saber (conocimientos), el saber hacer (destrezas y habilidades), el saber ser (valores y actitudes) y el saber estar (cultural del trabajo y participación en la sociedad) (Cuevas et al., 2011). Son estos componentes de las competencias las que se evidencian en el desempeño de una actividad académica o profesional y las que tienen que promoverse desde la formación profesional.

En la formación profesional, las competencias aluden a comportamientos observables y habituales que posibilitan el éxito de un profesional en una actividad o función, los que se manifiestan en un contexto particular y específico (Tobón, 2006). Constituyen una combinación de atributos asociados con procedimientos, habilidades, actitudes que describen los encargados del aprendizaje de un programa educativo, en función a lo que los estudiantes deben ser capaces de demostrar al culminar un proceso formativo (Bravo, 2007). Para otros autores, son características que posee un profesional y que respaldan una actuación de éxito en su puesto de trabajo, se estructuran en conocimientos (lo que la persona sabe), en habilidades (lo que la persona sabe hacer) y actitudes (lo que la persona es) (Sanz, 2015).

En consecuencia, las competencias se adquieren de manera progresiva a través de la experiencia y de experiencias formativas y se activan permanentemente en un contexto práctico determinado. En la formación de profesionales, las competencias se van construyendo a través del currículo, de acuerdo a las áreas previstas y a las distintas actividades de enseñanza y aprendizaje.

En los currículos de formación (de universidades e institutos de educación superior), se alude a competencias genéricas y específicas.

En el mismo documento de Bravo (2007), las competencias genéricas están conformadas por conocimientos sobre el área de estudio o profesión; capacidades de: abstracción, análisis y síntesis; aplicación de conocimientos prácticos;

organización y planificación del tiempo; comunicación oral y escrita; comunicación en segundo idioma; investigación; gestión de información y responsabilidad social y compromiso ciudadano.

En competencias específicas –para el caso de la Enfermería- se considera: capacidad para aplicar conocimientos en el cuidado integral de la persona, la familia y la comunidad; habilidad para aplicar la metodología del proceso de enfermería; capacidad para documentar y comunicar la información a la persona, familia y comunidad; capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación; habilidad para interactuar con equipos interdisciplinarios y multisectoriales; capacidad para diseñar y gestionar proyectos de investigación vinculados con la enfermería y la salud; habilidades para resolver problemas de salud; capacidad para participar en el desarrollo de políticas de salud; capacidad para planificar, organizar, ejecutar y evaluar actividades de promoción, prevención y recuperación de la enfermedad; capacidad para diseñar, ejecutar y evaluar programas de educación en salud; conocimiento y capacidad para aplicar tecnología y la informática en investigaciones de salud y enfermería; entre otras.

En este marco, el Ministerio de Salud de Perú (2019), ha establecido para la carrera de Enfermería Técnica de los Institutos de Educación Superior Tecnológica competencias técnicas específicas y competencias para la empleabilidad.

En las competencias específicas se consideran cuatro: realización de actividades de promoción de salud con enfoque intercultural; realización de actividades de prevención de salud individual y colectiva aplicando el enfoque intercultural; asistencia en la atención de las necesidades básicas de la salud de la persona, según etapas de su vida; asistencia en los cuidados integrales de salud a la persona en las diferentes etapas de su vida (Ministerio de Salud de Perú, 2019).

En las competencias para la empleabilidad, consideran la capacidad para comunicarse de manera efectiva, la capacidad para hablar y escribir en idioma inglés; la capacidad para utilizar las tecnologías de la información; la capacidad para el emprendimiento, mediante la identificación de nuevas oportunidades de proyectos o negocios; capacidad para la innovación de un proceso, producto o servicio; capacidad para solucionar problemas; liderazgo personal y profesional;

actividad física, deportiva y artística; cultura ambiental; comportamiento ético y trabajo colaborativo (Ministerio de Salud de Perú, 2019).

En cualquiera de las carreras técnicas y profesionales, López (2013), argumenta que los desarrollos de las competencias deben estar orientadas a solucionar y transformar la realidad y que estos procesos cognitivos complejos se evidencian cuando se ponen en acción en diferentes contextos de la vida misma y ante situaciones que las propicien.

Los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, constituyen una nueva tendencia de trabajo educativo que encuentran su fundamento en las teorías constructivistas, en especial, en la teoría de los campos conceptuales (TCC) desarrollada por Vergnaud en 1990. Para el autor, un campo conceptual, es un conjunto variado de conceptos, problemas, contenidos, significantes y significados que se encuentran conectados.

La referida teoría destaca una relación directa entre el proceso de conceptualización y el dominio de un campo conceptual. Plantea que el conocimiento se organiza en campos conceptuales, que se van construyendo a través del tiempo, mediante la experiencia. Para Vergnaud, el fin último del desarrollo cognitivo es la conceptualización.

Se fundamenta en los postulados de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y en la teoría socio-cultural de Vygotsky (Araque et al., 2018). A partir de Ausubel, enfatiza en la importancia de los conocimientos previos, la significatividad del aprendizaje y la necesidad del análisis conceptual del contenido científico; considera que cuando más complejas sean las situaciones de aprendizaje, más conceptualiza; de esta manera, el aprendizaje se hace más significativo, la estructura cognitiva se torna más elaborada, diferenciada y con mayor disposición de dar significados a nuevos saberes. De Vygotsky toma la concepción de Zona de Desarrollo Próximo, debido a la importancia que se le asigna al intercambio de significados en la interacción social y a los significantes en el progresivo dominio de un campo conceptual (Araque et al., 2018).

En la Enfermería (y también en otras disciplinas) son muchos los campos conceptuales que necesitan desarrollarse: enfermedad, salud, paciente, medicamento, niveles de atención, entre otros, cuyo aprendizaje requiere del uso de diversos conceptos, procedimientos y representaciones, relacionadas entre sí; las mismas que va construyendo y que los entornos virtuales pueden ayudar a su construcción, dado que los EVEA disponen de diversas herramientas y recursos para que el estudiante asuma un rol protagónico y activo; promueven la participación, la interacción, la construcción individual y colectiva de conocimientos, logrando el desarrollo de esquemas de aprendizaje dentro de una disciplina científica (Araque et al, 2018).

Los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, se han construido como una retahíla de posibilidades, recursos, estrategias que ayudan en el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje (Fonseca et al., 2007). Se entienden y asumen como espacios donde interactúan recursos, medios, herramientas, sujetos, tiempo, intenciones, comunicaciones para propiciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y faciliten así la construcción del conocimiento y el desarrollo de capacidades y competencias (Núñez, 2011).

Los entornos virtuales son espacios que se diseñan y usan con propósito formativo, son ambientes que permiten la interacción social, colaboración y comunicación síncrona y asíncrona en experiencias de enseñanza y aprendizaje. Integran tecnologías, recursos y enfoques pedagógicos que respaldan las funciones del docente o las actividades de los estudiantes (Gros, 2004). Propician la creación de conocimientos y el desarrollo de capacidades, de manera individual y colectiva, a través de herramientas tecnológicas que median en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Araque et al., 2018).

Un EVEA es un espacio donde se integran muchos recursos digitales, medios, estrategias, recursos que ayudan a interactuar para generar aprendizajes en los estudiantes. Facilitan espacios donde se almacena información, la misma que se puede compartir con otros interesados generando intercambio de conocimiento e interactuando de manera sincrónica y asincrónica (Díaz, 2009).

Su gestión, constituye un proceso de innovación pedagógica que se fundamenta en la creación de condiciones tecnológicas y didácticas para que las organizaciones educativas y los estudiantes desarrollen la capacidad de aprender en un contexto de educación abierta, no presencial.

Los roles del docente y del estudiante se modifican bajo las modalidades de trabajos educativo con tecnologías digitales, las funciones de ambos se modifican desde las experiencias formativas en EVEA.

El docente, deja de ser un distribuidor o transmisor de información y conocimientos para convertirse en un creador y mediador de ambientes de aprendizaje, capaz de diseñar actividades significativas que promuevan el aprendizaje activo de los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas; su función básica es proveer oportunidades para potenciar esquemas de aprendizaje en la zona de desarrollo próximo (Araque et al., 2018). Además, debe monitorear y acompañar de manera constante el aprendizaje de los estudiantes. Al respecto, Barberá (2008), asevera que el docente debe ofrecer retroalimentación continua para que mejore el aprendizaje.

El estudiante, es un constructor de aprendizajes, mediante la participación activa en diversas situaciones que lo promueven. Ello demanda de un conjunto de estrategias, herramientas y materiales que apoye ese rol del aprendizaje. En la concepción constructivista del aprendizaje, el estudiante asume un rol protagónico: debe saber escuchar al docente, preguntar para comprender, plantear puntos de vista, debatir, cuestionar y defender ideas. En este sentido, las herramientas integradas a los EVEA (videoconferencias, foros, chat, mensajería) constituyen medios para lograr comunidades de aprendizaje que faciliten la construcción de conocimientos (Araque et al., 2018).

La comunicación en entornos virtuales de aprendizaje adquiere gran relevancia en la medida que es asincrónica y se evidencia en los procesos de exposición de contenidos y temáticas, porque no todos se conectan al mismo tiempo para recepcionar la información; y con respecto a la comunicación entre docente-estudiante va a depender de las voluntades o disposiciones del interesado

propiciando comunicación en varias direcciones, esto permite al estudiante que sea autónomo y atienda a sus necesidades personales o de formación.

En esta línea de ideas, Bautista et ál (2006) manifiesta que la interacción On-line o en múltiples direcciones es donde más se evidencia una participación activa y autónoma del estudiante.

Los entornos virtuales, también permiten generar espacios de experiencias, vivencias, saberes, conocimientos, donde el docente debe realizar ejercicios de comunicación y socialización para construcción del conocimiento, creación de

Actividades argumentativas utilizando la discusión y el debate para que refuercen los aprendizajes.

No obstante, existen ciertos obstáculos o problemas en el uso de los entornos virtuales, donde destacan la: brecha digital, ética y valores y calidad

Es necesario precisar que no tiene sentido los recursos tecnológicos por sí solos, es imprescindible que esté presente la intención pedagógica y didáctica del docente y discurran los procesos pedagógicos pertinentes.

Las dimensiones que operativizan esta variable son las siguientes: estrategias de comunicación virtual, ambientes virtuales, estrategias de enseñanza aprendizaje y conectividad.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

La investigación se desarrolló considerando las orientaciones del enfoque cuantitativo, específicamente, es una investigación correlacional, la misma que corresponde al grupo de estudios no experimentales.

Es cuantitativa porque observó a través de instrumentos sistemáticos dos variables: uso de entornos virtuales y competencias académicas de los estudiantes, y realizó análisis cuantitativo a través de pruebas estadísticas no paramétricas.

Es correlacional, porque su intención fue determinar si el uso de entornos virtuales se relaciona con las competencias académicas de un grupo de estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús” de Chulucanas, dado que a través de los estudios correlacionales se descubre o aclara las relaciones existentes entre las variables más significativas, mediante el uso de los coeficientes de correlación (Cancela, et al., 2010).

3.1.2 Nivel de investigación

La investigación es de nivel descriptivo correlacional, porque se observó en un espacio y tiempo determinado dos variables: uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje y competencias académicas, destacando sus características (según dimensiones) y agrupando valores para calcular el grado de correlación estadística.

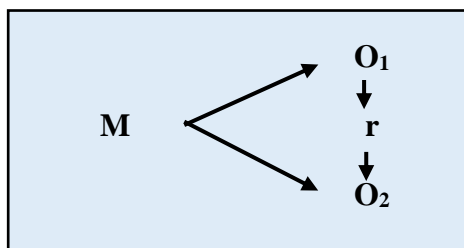
3.1.3. Método

Las observaciones y análisis de datos, se ha realizado considerando la metodología cuantitativa. Además, el procesamiento y presentación de los resultados se realizó considerando métodos lógicos: inducción, deducción, análisis y síntesis.

3.1.4 Diseño de la investigación

El diseño de investigación que orientó el proceso de medición de las variables, se denomina: diseño transversal correlacional, dado que se midió la relación entre dos variables, es decir, se explica cómo se comporta una variable en función de otras (Vara, 2008).

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



La simbología en el diagrama, se explica de la siguiente manera:

M : Muestra de estudiantes de IV ciclo de la carrera técnica de Enfermería del IESTP “Vicús” de Chulucanas.

O₁: Observación y medición de la variable: Uso de entornos virtuales.

O₂: Observación y medición de la variable: Competencias académicas de los estudiantes.

r : Grado de relación entre ambas variables.

El diseño correlacional tiene como propósito establecer la relación o grado de asociación entre dos o más variables o categorías en una muestra o contexto en particular (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Entornos virtuales

Definición conceptual

Son espacios de comunicación que hacen posible, la creación de un ambiente de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción activa, integrando contenidos

significativos y actividades interactivas, usando diversas herramientas digitales soportadas por un medio tecnológico, lo que facilita la motivación del estudiante, la gestión de información, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de capacidades (Rodríguez y Barragán, 2017).

Definición operacional

Son los medios virtuales que utilizan los docentes y los estudiantes para enseñar y aprender, los mismos que se apoyan en diversas herramientas y aplicaciones tecnológicas que hacen uso de internet y de la web.

En la investigación se consideró los medios de comunicación digital, los ambientes virtuales de uso institucional, la integración de los EVEA como estrategia didáctica y la conectividad. Se midió a través de un cuestionario de preguntas cerradas y escala ordinal.

Indicadores

Los indicadores se definieron a partir de las dimensiones: uso de medios de comunicación digital (correo, foro, videoconferencia, WhatsApp), uso de ambientes virtuales (plataforma, bibliotecas, videotutoriales, redes), uso de entornos virtuales como estrategia de E y A (en gestión de información, en apoyo a docente, en apoyo a estudiantes) y conectividad (en conectividad sincrónica y asincrónica).

Variable 2: Competencias académicas

Definición conceptual

Es un concepto complejo, multifacético y multidimensional; incluyen conocimientos, comportamientos y actitudes que se evidencian en un aprendiz al momento de enfrentarse a una situación o problema durante su formación o desempeño profesional. Comprende el saber, el saber hacer, el saber ser y el saber estar (Charria, et al., 2011).

Definición operacional

Son conocimientos, capacidades y actitudes que logran adquirir, desarrollar y asumir los estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica, considerando tanto los aprendizajes propios de su carrera (competencias técnicas) como las que necesita para su desenvolvimiento laboral (competencias de empleabilidad). Se midió a través de un cuestionario cerrado, de escala ordinal.

Indicadores

Los indicadores se establecieron para la dimensión competencias técnicas específicas (para la promoción de la salud, para la prevención de la salud, para la atención de necesidades básicas de salud y para los cuidados integrales de salud) y competencias para la empleabilidad (habilidades socio-cognitivas, habilidades tecnológicas y de innovación y comportamiento ético).

Escala de medición

En ambos casos, se utilizó una escala ordinal. Para el primer caso: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4), siempre (5); para el segundo caso: Muy poco (1), poco (2), medianamente suficiente (3), suficiente (4) y mucho (5).

3.3 Población y muestra

Población muestral

La población estuvo constituida por los estudiantes que, durante el año académico 2020, se encontraban matriculados en el IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “Vicús”.

De acuerdo al reporte de la dirección, la mencionada población estaba distribuida de la siguiente manera:

Tabla 1

Población y muestra

	Varones	Mujeres	Total
Población	03	27	30

Fuente. Registro del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

En concordancia con la población, se decidió considerar como muestra a la totalidad de estudiantes, en consecuencia, la muestra fue censal.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La recolección de datos se realizó con la técnica de la encuesta, considerando como instrumentos:

Un cuestionario para medir el uso de entornos virtuales, que midió cuatro dimensiones: uso de medios de comunicación digital, uso de ambientes virtuales, uso de entornos virtuales como estrategia de E y A y conectividad a entornos virtuales. Se midió de manera ordinal (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre u siempre), la misma que posteriormente se recodificó a un percentil de tres niveles: bajo, regular y alto.

Un cuestionario para medir las competencias académicas, que midió dos dimensiones: competencias técnicas específicas y competencias para la empleabilidad. Se midió de manera ordinal (Muy poco, poco, medianamente suficiente, suficiente y mucho, la misma que posteriormente se recodificó a un percentil de tres niveles: no logro, en proceso, logro satisfactorio.

a) Validación

La validación de los instrumentos se realizó a través del procedimiento denominado: validez de contenido mediante juicio de expertos. En consecuencia, fueron sometidos a la revisión y evaluación de tres profesionales en Educación con grado de magister y doctor, quienes calificaron la coherencia y relación de los ítems con las variables, dimensiones e indicadores, usando la matriz de validación de la Universidad César Vallejo.

El reporte de los expertos determinó que ambos instrumentos tienen una validez muy alta, dado que encontraron coherencia interna entre todos los ítems. Por tanto, en ambos casos, están diseñados para medir las variables: uso de entornos virtuales y competencias académicas.

b) Confiabilidad

Se administró una prueba piloto y sobre los resultados, se aplicó el estadístico alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad de los dos instrumentos, considerando los criterios propuestos por George y Mallery (2003) que establece que un instrumento tiene aceptable confiabilidad cuando su coeficiente es igual o mayor a 0,7.

Los resultados obtenidos son los siguientes:

Instrumentos	Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
Cuestionario 1	,915	,918	25
Cuestionario 2	,977	,978	25

Los resultados establecen que el alfa de Cronbach es superior a 0,9, por lo que, de acuerdo a los criterios asumidos, se concluyó que tienen una muy buena confiabilidad, lo que significa que los instrumentos brindan confianza y seguridad para medir el uso de entornos virtuales y las competencias académicas.

3.5 Procedimientos

El procedimiento de recojo y tratamiento de datos se realizó considerando las siguientes acciones:

- a) Se coordinó con la dirección del IESTP “Vicús” para solicitar la autorización respectiva para la aplicación de instrumentos.
- b) Se elaboró una base de datos de los estudiantes participantes: nombres y apellidos, correo electrónico y teléfono para poder aplicar instrumentos.

- c) Se diseñó los instrumentos a través de Formularios de Google y se procedió a compartirlo entre los estudiantes informantes.
- d) Se revisó las respuestas dadas por los informantes, se procedió a verificar conformidad y se descargó la base de datos (respuestas de los estudiantes).

3.6. Métodos de análisis de datos

El análisis de datos se realizó desde la perspectiva metodológica cuantitativa, utilizando la hoja de cálculo Excel y el software estadístico SPSS. Se siguió los pasos que se detallan:

- a) Elaboración de base datos: Se diseñó una vista de variables y una vista de datos para registrar el conteo de respuestas dadas por los estudiantes a través de los dos cuestionarios de medida.
- b) Tabulación: Se organizó los resultados en tablas de contingencia, cruzando las frecuencias correspondientes al uso de entornos virtuales por cada una de sus dimensiones con el nivel de competencias académicas, sistematizándolas, de acuerdo a los objetivos de investigación.
- c) Graficación: Se diseñó gráficos de columnas de las frecuencias relativas, para destacar los resultados de investigación de acuerdo al objetivo general y objetivos específicos.
- d) Análisis estadístico: Se realizó análisis estadístico, calculando las medidas de estadística descriptiva (frecuencias y media aritmética, según corresponda) y la medida de correlación estadística Rho de Spearman para asociar las puntuaciones de cada uno de las dimensiones del uso de entornos virtuales con las puntuaciones de la variable: competencias académicas.
- e) Interpretación: Se realizó la interpretación de los resultados más significativos presentados en las tablas y gráficos, describiéndolos y argumentándolos con profundidad.

3.7 Aspectos éticos

La investigación asumió tres de los principios éticos universales para la realización de investigaciones propuestos en el Informe Belmont (1979):

- a) Respeto por los estudiantes. Lo que significa que los informantes serán tratados con consideración, como personas íntegras, proporcionándoles la información necesaria para que respondan a los instrumentos de medida de manera libre, voluntaria y sin coerción alguna.
- b) Beneficencia. Lo que implica que la investigación no produce ningún daño a los estudiantes (no maleficencia), tratando de minimizar los efectos negativos y maximizar los beneficios, en todo momento, se buscará que los resultados de la investigación favorezcan a las estudiantes.
- c) Justicia. Lo que supone que a todos los estudiantes se les trató con equidad y en igualdad de condiciones al momento de administrar los cuestionarios, sin separar o dejar de lado a nadie.

Además, de los principios anteriores, la investigadora asumió los postulados de calidad e integridad científica, por lo que en todo momento actuó con objetividad, imparcialidad, rigor metodológico y atendiendo a las normas de presentación formal que demanda la realización de trabajos de investigación a nivel de posgrado.

IV. RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados descriptivos de acuerdo a los objetivos y la prueba de hipótesis; acorde a las mediciones realizadas en estudiantes de IV ciclo de Enfermería Técnica del IESTP. Vicús de Chulucanas.

Resultados (según objetivos)

Se formuló un objetivo general y cuatro objetivos específicos, corroborando la relación de cuatro dimensiones de la variable 1: entornos virtuales con la variable 2: competencias académicas.

Objetivo general

Determinar la relación de los entornos virtuales en el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas, 2020.

En el cálculo de frecuencias, se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 2

Entornos virtuales y su relación con las competencias académicas

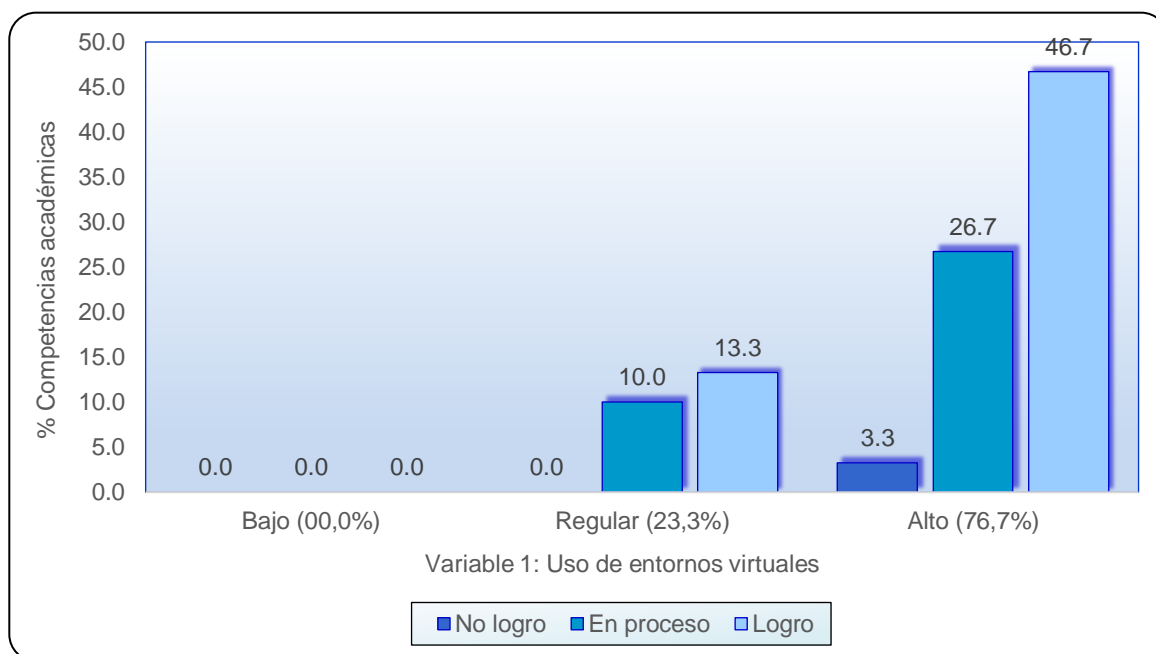
Entornos virtuales	F	Competencias académicas			Total
		No logro	En proceso	Logro	
• Bajo	fi	0	0	0	0
	%	0,0	0,0	0,0	0,0
• Regular	fi	0	3	4	7
	%	0,0	10,0	13,3	23,3
• Alto	fi	1	8	14	23
	%	3,3	26,7	46,7	76,7
Total	fi	1	11	18	30
	%	3,3	36,7	60,0	100,0

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

La siguiente figura muestra de una manera más ilustrativa los resultados.

Figura 1

Entornos virtuales y su relación con las competencias académicas



En la tabla 2, se observa que la mayoría de estudiantes reconoció que usa los entornos virtuales (76,7 %) y perciben que están logrando las competencias académicas de su carrera (60,0 %). En el cruce de variables se identifica que aquellos estudiantes que consideran que tienen un alto nivel de uso de entornos virtuales (23 / 76,7 %), mayoritariamente tienen un logro satisfactorio de competencias académicas (14 / 46,7 %), aunque se esa cantidad algunos consideraron que su nivel de competencia es en proceso (26,7 %).

El resultado determinaría que los estudiantes han incrementado su nivel de uso de entornos virtuales, producto de las condiciones en las que se vienen desarrollando actualmente las labores académicas, destacándose que sí estarían contribuyendo con la construcción de las competencias técnicas y de empleabilidad propias de su carrera profesional.

Objetivo específico 1

Estimar si la dimensión: medios de comunicación virtual, se relaciona con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes.

Tabla 3

Uso de los medios de comunicación virtual y su relación con las competencias académicas

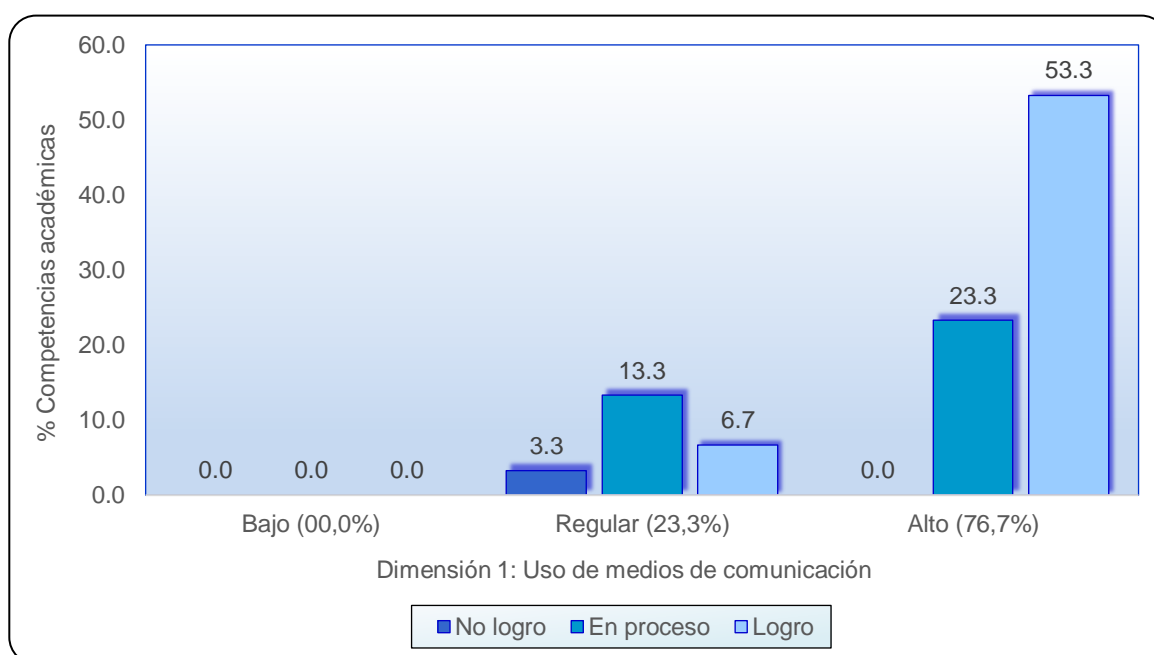
Medios de Comunicación	F	Competencias académicas			Total
		No logro	En proceso	Logro	
• Bajo	fi	0	0	0	0
	%	0,0	0,0	0,0	0,0
• Regular	fi	1	4	2	7
	%	3,3	13,3	6,7	23,3
• Alto	fi	0	7	16	23
	%	,0	23,3	53,3	76,7
Total	fi	1	11	18	30
	%	3,3	36,7	60,0	100,0

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

La figura que sigue, representa los resultados antes expuestos.

Figura 2

Uso de los medios de comunicación y su relación con las competencias académicas



En la tabla 3, se verifica que el 76,7 % (23) estudiantes manifestaron que tienen un nivel alto de uso de medios de comunicación síncrona y asíncrona, reconociendo, a la vez, que tienen un logro satisfactorio en competencias académicas. En la correlación de frecuencias, se observa que aquellos estudiantes que usan de manera muy frecuente los medios de comunicación virtual (nivel alto = 23 / 76,7 %), tienen logro satisfactorio de competencias académicas (16 / 53,3%).

En los resultados, se podría inferir que el uso de medios de comunicación digital (correo, WhatsApp, chat, videoconferencia, entre otros), estaría favoreciendo los aprendizajes conducentes al logro de las competencias técnicas y de empleabilidad, lo que se tiene que corroborar en las hipótesis. La investigación determina que estos medios constituyen herramientas que repercuten sobre la comunicación didáctica en la formación de las estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica.

Objetivo específico 2

Establecer si la dimensión: ambientes virtuales, se relaciona con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes.

Tabla 4

Uso de ambientes virtuales y su relación con competencias académicas

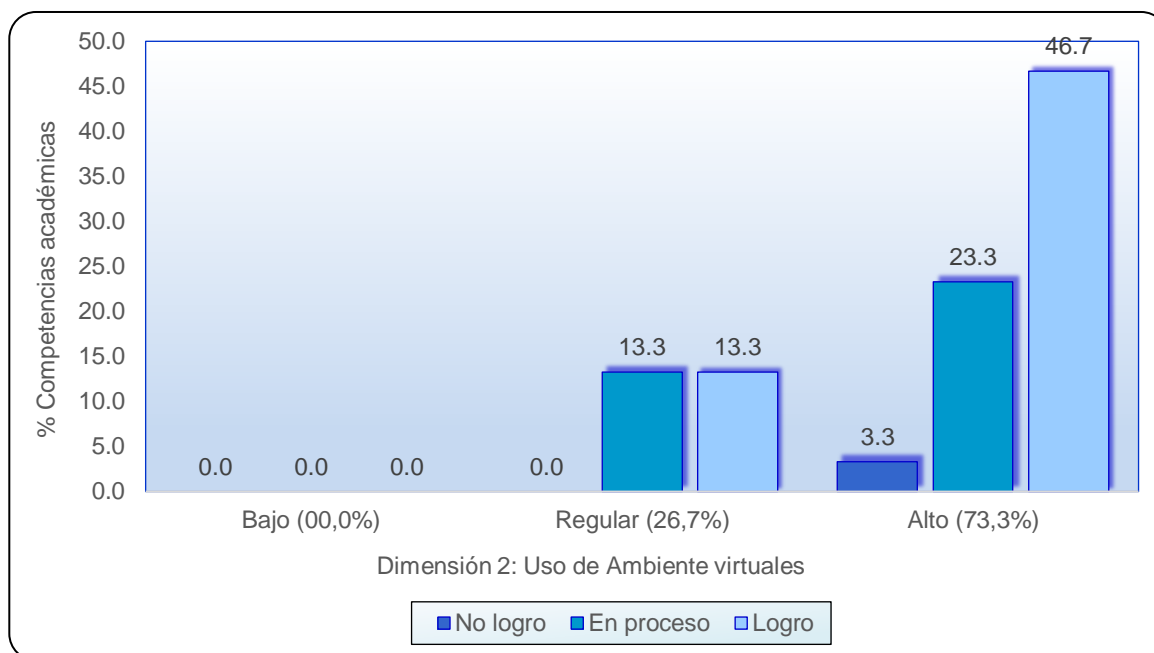
Ambientes virtuales	F	Competencias académicas			Total
		No logro	En proceso	Logro	
• Bajo	fi	0	0	0	0
	%	0,0	0,0	0,0	0,0
• Regular	fi	0	4	4	8
	%	0,0	13,3	13,3	26,7
• Alto	fi	1	7	14	22
	%	3,3	23,3	46,7	73,3
Total	fi	1	11	18	30
	%	3,3	36,7	60,0	100,0

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

La figura siguiente ilustra los resultados anteriores:

Figura 3

Uso de ambientes virtuales y su relación con las competencias académicas



En la tabla 4, se lee que más de dos tercios de estudiantes (22 / 73,3 %) respondieron que tiene un alto nivel de uso de ambientes virtuales y que su nivel de logro en competencias académicas es satisfactorio (18 / 60,0 %). En el cruce de las frecuencias se identifica que de los 22 estudiantes (73,3 %) con alta frecuencia de uso de ambientes virtuales, hay 14 (46,7 %) que perciben que están logrando las competencias académicas, aunque hay siete estudiantes que, teniendo uso frecuente de ambientes virtuales, se están quedando en los niveles previos a logro.

Los resultados determinan que es significativo el número de estudiantes de Enfermería Técnica que están utilizando plataforma institucional del IESTP. Vicús y que hacen uso de bibliotecas virtuales, video tutoriales o redes académicas para aprender, prácticas que se han incrementado a través del trabajo académico remoto; notándose que aquello podría estar contribuyendo a lograr las competencias académicas de su carrera.

Objetivo específico 3

Determinar si la dimensión: uso de entornos virtuales como estrategia de enseñanza-aprendizaje se relaciona con el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes.

Tabla 5

Uso de entornos virtuales como estrategia de EyA y su relación con las competencias académicas

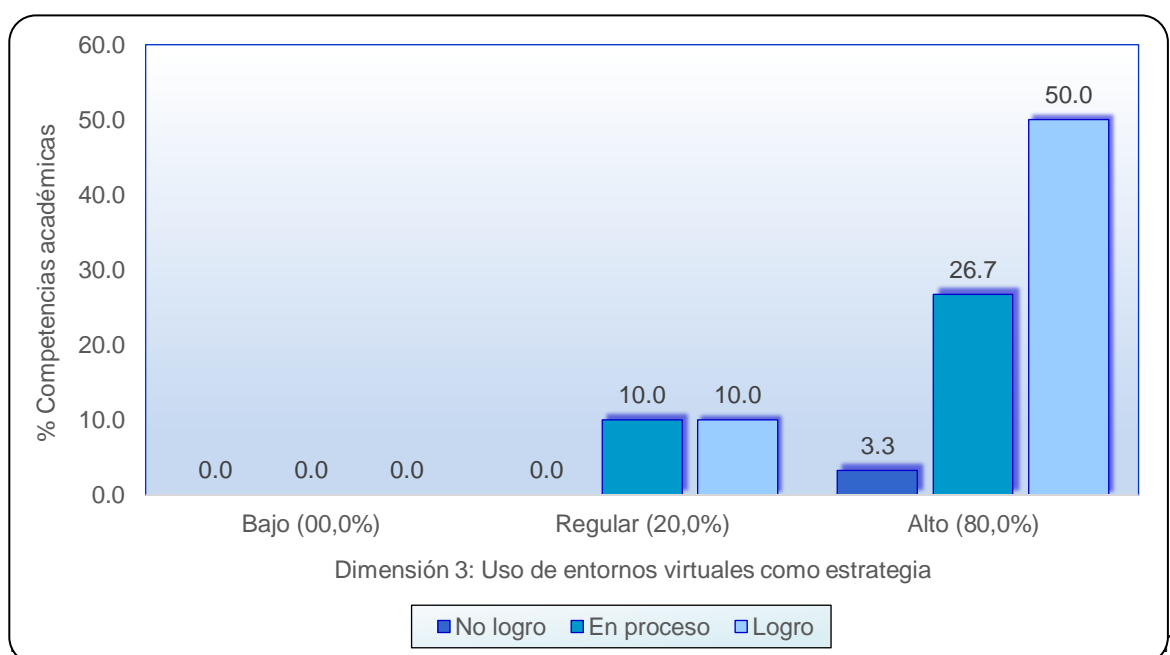
EV como estrategia	F	Competencias académicas			
		No logro	En proceso	Logro	Total
• Bajo	fi	0	0	0	0
	%	0,0	0,0	0,0	0,0
• Regular	fi	0	3	3	6
	%	0,0	10,0	10,0	20,0
• Alto	fi	1	8	15	24
	%	3,3	26,7	50,0	80,0
Total	fi	1	11	18	30
	%	3,3	36,7	60,0	100,0

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

La figura que sigue, representa de manera gráfica los resultados expuestos.

Figura 4

Uso de entornos virtuales como estrategia de EyA y su relación con las competencias académicas



que su nivel de uso de los entornos de enseñanza como estrategia de enseñanza y aprendizaje es alto, situación que aparentemente estaría permitiendo que logren las competencias técnicas y de empleabilidad que prevé el currículo, pues del porcentaje anterior (80,0%), hay un 50,0% que manifestó que su nivel de logro competencias académicas es satisfactorio.

En este caso, los estudiantes coincidieron en que los entornos virtuales constituyen la principal estrategia formativa en este año de pandemia, dado que reconocieron que los usan para la búsqueda y selección de información, para cumplir con estrategias que prevé el docente, para realizar actividades de aprendizaje encargadas, para interactuar didácticamente con los docentes. El resultado representa un buen indicador del trabajo que viene ejecutando el IESTP. Vicús, práctica que se debe seguir consolidando porque los entornos virtuales son parte de la realidad educativa actual.

Objetivo específico 4

Establecer si la dimensión: conectividad con los entornos virtuales se relaciona con el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes.

Tabla 6

Conectividad con los entornos virtuales y su relación con las competencias académicas

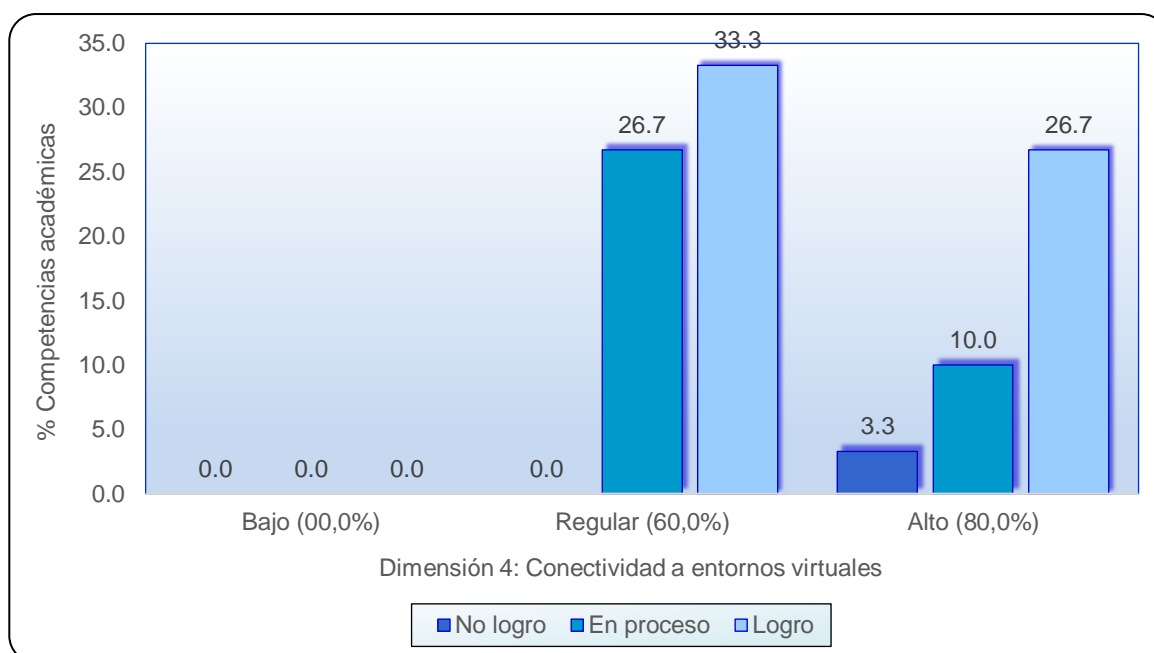
Conectividad	F	Competencias académicas			Total
		No logro	En proceso	Logro	
• Bajo	fi	0	0	0	0
	%	0,0	0,0	0,0	0,0
• Regular	fi	0	8	10	18
	%	0,0	26,7	33,3	60,0
• Alto	fi	1	3	8	12
	%	3,3	10,0	26,7	40,0
Total	fi	1	11	18	30
	%	3,3	36,7	60,0	100,0

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

La figura que sigue representa de manera ilustrativa los resultados antes expuestos.

Figura 5

Conectividad con los entornos virtuales y su relación con las competencias académicas



En la tabla 6, se percibe que 18 estudiantes (60,0 %) manifestó que su conectividad a los entornos virtuales es regular, aunque hay una tendencia clara hacia el nivel alto (12 / 40,0 %). En este caso, se identifica que podría existir cierta asociación del nivel de conectividad con logro en proceso de las competencias académicas, pues hay 8 estudiantes (26,7 %) que así lo corroboraron, aunque hay otro grupo, que a pesar de las limitaciones de la conectividad si vienen alcanzando las competencias previstas en su carrera.

En este caso, se corrobora cierto grado de dificultad de conectividad, probablemente por la potencia de señal de internet que llega a la zona, la calidad de los equipos tecnológicos que usan e incluso por las limitaciones económicas que tienen las familias para financiar el servicio de internet. Es entendible que esta limitación representa una amenaza en el trabajo remoto y en la integración de entornos virtuales dentro de las experiencias formativas que vienen desarrollando las instituciones educativas.

Prueba de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis general con cuatro hipótesis específicas cuyo contraste se presenta a continuación:

Hipótesis general

Hi: Los entornos virtuales, se relacionan de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas, 2020.

Ho: Los entornos virtuales, no se relacionan de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas, 2020.

Se aplicó el estadístico rho de Spearman, encontrando los siguientes resultados:

Tabla 7

Contraste hipótesis general

Variable	Estadísticos Rho de Spearman	Competencias académicas
Entornos virtuales	Coeficiente de correlación	,260
	Sig.	,082
	N	30

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

En la tabla 7, se identifica que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0,260 lo cual significa que una correlación positiva baja, donde el nivel de significancia es $0,082 > 0,05$, lo que conlleva a determinar que los entornos virtuales no se relacionan de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica; por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación.

Hipótesis específica 1

Hi: La dimensión: medios de comunicación, se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas.

Ho: La dimensión: medios de comunicación, no se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas.

Se aplicó el estadístico rho de Spearman, reportándose los resultados que se sistematizan a continuación:

Tabla 8

Contraste hipótesis específica 1

Dimensión 1	Estadísticos Rho de Spearman	Competencias académicas
Uso de medios de comunicación	Coeficiente de correlación	,388*
	Sig.	,017
	N	30

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

En la tabla 8, se constata que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es de 0,388* lo que supone que existe una correlación positiva baja, la que se respalda con un nivel de significancia de $0,017 < 0,05$, confirmándose que el uso de medios de comunicación, se relacionan de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica; por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación 1.

Hipótesis específica 2

Hi: La dimensión: ambientes virtuales, se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas.

Ho: La dimensión: ambientes virtuales, no se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas.

Se aplicó el estadístico rho de Spearman, hallando los resultados que se registran en la tabla:

Tabla 9

Contraste hipótesis específica 2

Dimensión 2	Estadísticos Rho de Spearman	Competencias académicas
Uso de ambientes virtuales	Coeficiente de correlación	,102
	Sig.	,297
	N	30

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

En la tabla 9, se verifica que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es de 0,102 lo que significaría que hay correlación positiva muy baja, pero que no se puede asumir porque el nivel de significancia fue $0,297 > 0,05$, confirmándose que el uso de ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje, se relacionaría de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica; por lo tanto, se acepta la hipótesis nula 2.

Hipótesis específica 3

Hi: La dimensión: uso de entornos virtuales como estrategia de EyA, se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas.

Ho: La dimensión: uso de entornos virtuales como estrategia de EyA, no se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús”- Chulucanas.

Se aplicó el estadístico rho de Spearman, encontrando los resultados que se sistematizan a continuación:

Tabla 10

Contraste hipótesis específica 3

Dimensión 3	Estadísticos Rho de Spearman	Competencias académicas
Integración de entornos virtuales como estrategia de ella	Coeficiente de correlación	,367*
	Sig.	,023
	N	30

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es de 0,367* lo que determina que hay correlación directa y positiva baja, la misma que se respalda en un nivel de significancia de $0,023 < 0,05$. De esta manera, se corroboró que la integración de entornos virtuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje, se relacionaría de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica del IEST. Vicús de Chulucanas; en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación 3.

Hipótesis específica 4

Hi: La dimensión: conectividad a entornos virtuales, se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus”- Chulucanas.

Ho: La dimensión: conectividad a entornos virtuales, no se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus”- Chulucanas.

La aplicación del estadístico rho de Spearman, arrojó los siguientes resultados:

Tabla 11

Contraste hipótesis específica 4

Dimensión 4	Estadísticos Rho de Spearman	Competencias académicas
Conectividad a entornos virtuales	Coeficiente de correlación	,073
	Sig.	,350
	N	30

Fuente. Cuestionarios aplicados a los estudiantes de Enfermería del IESTP. Vicús, Chulucanas, 2020.

En la tabla 11, se verifica que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es de 0,073 lo que establecería que hay correlación directa y positiva muy baja, la misma que no se puede aceptar porque el nivel de significancia fue de $0,350 > 0,05$. En este sentido, los resultados determinan que la conectividad a entornos virtuales, no se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP. Vicús de Chulucanas; por tanto, se acepta la hipótesis nula 4.

V. DISCUSIÓN

La investigación abordó un objetivo general y cuatro objetivos generales, cuyos resultados se discuten a continuación.

En el objetivo general, se determinó que los entornos virtuales están relacionados de manera directa y significativa con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP "Vicús" de Chulucanas, encontrándose en el análisis estadístico que tal asociación no existe porque la significancia es superior a 0,05; a pesar que en las frecuencias existiría una relación entre el nivel alto de uso de entornos virtuales y el nivel de logro satisfactorio de competencias académicas. Probablemente, el error estaría determinado porque algunos estudiantes consideraron algunas respuestas contradictorias en los instrumentos.

El resultado, difiere de los hallazgos encontrados en otras investigaciones donde se ha identificado que los entornos virtuales constituyen un soporte fundamental para mejorar los logros de aprendizaje de los estudiantes (Rodríguez, 2017); así como la investigación realizada por Llamacponca (2018) que encontró que los recursos y herramientas digitales que se usan en los EVA facilitan el desarrollo de competencias de los docentes. En cierta medida, los resultados coincidirían con el estudio de Ruestas (2017) que a través de su investigación con universitarios de Contabilidad de una universidad privada encontró que el uso de entornos virtuales fortalece las competencias propias de su carrera, aunque en un porcentaje bajo. En efecto, los entornos virtuales, siguen cumpliendo una función fundamental en la diversificación de la enseñanza y que ayudan a crear mejores condiciones de aprendizaje bajo la modalidad no presencial.

Lo anterior determinaría que los entornos virtuales, desde la perspectiva de los estudiantes no están ayudando suficientemente en la construcción de las competencias técnicas y de empleabilidad, lo que probablemente responda al cambio radical del modelo didáctico presencial al modelo de trabajo remoto; a la débil experiencia formativa de docentes y estudiantes respecto al uso de herramientas digitales, así como a las dificultades técnicas que tienen algunos estudiantes para conectarse a los entornos virtuales.

En el objetivo específico 1, se pretendió demostrar si los medios de comunicación (síncrona y asíncrona), se relacionan de manera directa y significativa con el nivel de logro de las competencias académicas de los estudiantes, encontrando por la evidencia estadística que existe una baja correlación ($\rho = 0,388^*$), con una significancia de 0,17 ($< \alpha 0,05$). En las frecuencias, se determinó que la mayoría de estudiantes (76,7%) reconoció un nivel alto de uso de medios de comunicación (WhatsApp, correo, chat, videoconferencias), y de ese porcentaje, el 53,3% también tiene un logro satisfactorio en las competencias técnicas y de empleabilidad. En consecuencia, se distingue que la integración de estos medios estaría, en cierta medida, asociado, con las competencias que prevé el currículo.

El hallazgo anterior, en cierta medida, está marcando una tendencia que se fortalecerá a futuro: el uso de las tecnologías móviles y con ello el uso de redes sociales para interactuar y comunicarse con los demás. En este marco, WhatsApp, Facebook, Messenger constituyen aplicaciones muy influyentes en la vida de las personas, pero también la educación. Estas aplicaciones tienen enormes posibilidades pedagógicas que los docentes hoy vienen utilizando (Suárez, 2018)

El resultado tendría que ver con el nivel de práctica recurrente de los docentes en tiempos de trabajo remoto, en la que se ha vuelto común el uso de medios de comunicación para interactuar y mantener contacto con los estudiantes, a través de clases, la socialización de mensajes y materiales de estudio, la realización de reuniones o tutorías, la interacción en trabajos colaborativos de grupo, entre otros. A través de la experiencia docente, se ha constatado, el uso frecuente, por ejemplo, de WhatsApp, como medio de comunicación con los estudiantes; asimismo, se ha vuelto familiar el uso de aplicaciones de videoconferencia (Zoom, Meet) para la realización de clases o encuentros síncronos del profesor con los estudiantes. Si bien, el grado de relación es bajo, el resultado es importante, porque estaría demostrando la efectividad de estos medios de comunicación en la labor de enseñanza de los docentes o de aprendizaje de los estudiantes.

En el objetivo específico 2, sobre la relación entre el uso de ambientes virtuales (plataforma Moodle, Biblioteca, Youtube) y el nivel de competencias académicas, el resultado determinó que no existe relación directa y significativa ($\rho = 0,102$),

porque la significancia fue superior a 0,05 ($p = 0,297$); a pesar que a nivel de distribución de frecuencias se identifica una tendencia predominante entre aquellos estudiantes que tienen un nivel alto de uso de ambientes virtuales (73,3%) y aquellos que tienen un nivel satisfactorio de competencias académicas (46,7%). La explicación de rechazo de la hipótesis estaría en ese porcentaje de estudiantes que tuvo respuesta contradictoria: por un lado, reconocen que tienen un nivel alto de uso de ambientes virtuales, pero no están logrado plenamente las competencias académicas o también que consideran que sus competencias están en proceso, pero el uso de ambientes virtuales es alto.

En este apartado, se midió si la experiencia que viene realizando el IESTP "Vicús" a través de la plataforma Moodle y de otras herramientas adicionales (bibliotecas, video tutoriales, redes académicas) estaría contribuyendo en el aprendizaje de los estudiantes, quedando demostrado estadísticamente que aquello no estaría sucediendo, lo que lleva a reconocer la probabilidad de algunas limitaciones en la gestión de Moodle por parte de los docentes (contenidos, actividades, evaluaciones), situación que no estaría favoreciendo suficientemente sus aprendizajes, y que estaría viendo limitado el logro de competencias en algún sector de estudiantes. En este caso, las fallas podrían estar vinculadas con las decisiones de los docentes, aunque también podrían depender del cumplimiento de los estudiantes.

En el objetivo específico 3, se corroboró que la integración de entornos virtuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje si está relacionada con el nivel de competencias académicas de los estudiantes, puesto que el coeficiente rho de Spearman arrojó una baja correlación ($\rho = 0,367^*$; $p = 0,023$), lo que se explica por el hecho de que los docentes están utilizando los entornos virtuales en la conducción de sus asignaturas: cuando solicitan la búsqueda de información, cuando proponen actividades de aprendizaje, cuando intercambian información con los estudiantes; asimismo, los estudiantes, utilizan los entornos virtuales para realizar diversas actividades cognitivas: búsqueda, descarga, lectura de información, así como acceso a diversos recursos de apoyo (tutoriales, simuladores).

Los resultados son expresión del trabajo didáctico que han tenido que adecuar los docentes durante el año 2020 como consecuencia de la pandemia COVID 19, en la que se han visto en la necesidad de integrar dentro de su docencia un conjunto de entornos virtuales que pasaron a ser el soporte de sus estrategias formativas. Se asume que tanto los docentes como los estudiantes están en un proceso de aprendizaje y de adaptación hacia los entornos virtuales y las nuevas herramientas tecnológicas.

En el objetivo específico 4, se determinó que la conectividad a entornos virtuales no está relacionada de manera directa y significativa con las competencias académicas ($\rho = 0,073$ / $\text{sig} = 0,350$); lo que también se hace algo evidente en las frecuencias, pues en este caso, la mayoría de estudiantes reconoció que tiene una regular conectividad (60,0%), notándose que es menor el porcentaje que manifestó que su conectividad es alta (40,0%) y su logro satisfactorio (26,7%). El resultado expresaría que hay un considerable porcentaje de estudiantes presenta algunas dificultades de conectividad, situación que constituye una debilidad en la formación de los estudiantes.

En la realidad del IESTP "Vicús" y en la ubicación geográfica de las localidades de donde proceden los estudiantes que forman parte de esta carrera de Enfermería aún se presentan ciertas barreras tecnológicas para la conectividad a Internet; además de las condiciones económicas de los estudiantes que no siempre pueden financiar planes de servicios de Internet de más cobertura o para comprar equipos de más gama. Estas dificultades crean limitaciones tecnológicas y didácticas para desarrollar acciones formativas con más efectiva.

VI. CONCLUSIONES

1. La integración y uso de entornos virtuales no está relacionado de manera directa y positiva con las competencias técnicas y de empleabilidad de los estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP "Vicús" de Chulucanas, así quedó determinado en la prueba de hipótesis ($\rho = 0,260 / p = 0,082$).
2. El uso de medios de comunicación asociados a los entornos virtuales tiene una baja relación directa y significativa con las competencias académicas de los estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP "Vicús" de Chulucanas, dado que la prueba de hipótesis arrojó un coeficiente ρ de $0,388^*$ con una sig de $0,017 (< a 0,05)$
3. El uso de ambientes virtuales (plataforma Moodle, biblioteca, redes académicas y sociales) diseñados para los estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP "Vicús" de Chulucanas, no está directamente relacionado con el desarrollo de las competencias académicas previstas en el currículo de la mencionada carrera técnica; así quedó comprobado a través del coeficiente ρ de Spearman ($0,102$) y el valor $p = 0,297 (> a 0,05)$
4. El uso de entornos virtuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje está relacionado de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP "Vicús", aunque tal relación es a un nivel bajo, dado que así lo estableció el coeficiente ρ de Spearman ($0,367^*$) y el valor $p = 0,023 (< a 0,05)$.
5. La conectividad a entornos virtuales no está relacionada de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes de Enfermería Técnica del IESTP "Vicús", puesto que el coeficiente Spearman fue de $0,073$, con un valor $p = 0,350 (> a 0,05)$.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la dirección y coordinación académica del IESTP “Vicús” realizar, a un nivel más amplio, un diagnóstico sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje durante el año 2020, con el propósito de identificar logros y debilidades, lo que ayudaría a tomar decisiones para una mejor planificación y ejecución curricular en futuras experiencias formativas en las carreras técnicas que ofrece.
2. Se recomienda a los directivos y docentes de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicús” de Chulucanas, prever y ejecutar acciones de formación continua para una mejor exploración y aprovechamiento de los medios de comunicación digital, en la perspectiva de lograr un mejor aprovechamiento de sus bondades formativa.
3. Se recomienda a los directivos y docentes que coordinan la gestión de la plataforma Moodle del IESTP “Vicús” de Chulucanas revisar y mejorar su estructura y secuencia didáctica, integrando herramientas y actividades que favorezcan experiencias significativas de aprendizaje, en la perspectiva de crear condiciones para el logro de competencias en los estudiantes.
4. Se recomienda a los docentes del IESTP “Vicús” de Chulucanas explorar la infinidad de herramientas y aplicaciones que se pueden utilizar en la formación técnica, integrando en sus sílabos y sesiones actividades que conlleven hacia la integración de los estudiantes a experiencias de aprendizaje virtual.
5. Se recomienda a las instancias descentralizadas del Ministerio de Educación, a la Municipalidad Distrital de Chulucanas y al IESTP” Vicús” coordinar acciones estratégicas para potenciar el servicio de Internet y reducir la brecha digital de los estudiantes, logrando que los estudiantes tengan mejores condiciones para realizar sus actividades de educación remota.

REFERENCIAS

- Agama, D. F. (2016). El entorno virtual Chamilo en el desarrollo de las competencias del módulo de Ofimática en estudiantes del Instituto "Norbert Wiener" de Lince. *Hamut'ay, Revista de Divulgación Científica de la Universidad Alas Peruanas*, 3(1), 7 - 18.
- Alonso, A. (2019). Actitudes de docentes y discentes ante la otra: la madre universitaria. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 1 - 14.
- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., & Arrieta, X. (2018). Virtual Learning Environments: a view from the theory of conceptual fields. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias*, 13(1), 86 - 100. doi:DOI: <http://doi.org/10.14483/23464712.11721>
- Barberá, E. (2008). *Aprender e-learning*. Barcelona: Paidós.
- Bautista, G., Borges, F., & Forés, A. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Bravo, N. H. (julio de 2007). *Competencias. Proyecto Tuning-Europa, Tuning-América Latina*. Obtenido de CCA: http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/hmfbc_p_ut/pdfs/m1/competencias_proyectotuning.pdf
- Cancela, R., Cea, N., Galindo, G., & Valilla, S. (2010). *Metodología de la Investigación Educativa: Investigación Ex post facto*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119 - 127.
- Charria, V. H., Sarsosa, K. V., Uribe, A. F., López, C. N., & Arenas, F. (2011). Definición y clasificación teórica de las competencias académicas,

profesionales y laborales. Las competencias del psicólogo en Colombia. *Psicología desde el Caribe*(28), 133 - 165.

Comisión Nacional para la Protección de los Sujetos Humanos... (18 de abril de 1979). *El informe Belmont. Principios y guías éticos para la protección de los sujetos humanos de investigación*. Obtenido de Bioética y Derecho: <http://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/InformeBelmont.pdf>

Cuevas, L., Rocha, V. E., Casco, R., & Martínez, M. (2011). *Punto de encuentro entre constructivismo y competencias*. Obtenido de Medigraphic: <https://www.medigraphic.com/pdfs/aapaunam/pa-2011/pa111b.pdf>

Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Temas para la Educación, Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1 - 7.

Gros, B. (2004). *La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades*. Obtenido de Campus Universidad de Salamanca: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros.htm

Gros, B., Silva, J., & Barbera. (20 de diciembre de 2006). Metodologías para el análisis de espacios virtuales colaborativos. *RED. Revista de Educación a Distancia*, <http://www.um.es/ead/red/16>.

Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México : Mc Graw Hill.

Legorreta, L., Ortega, A., & Rodríguez, C. d. (2016). Ambientes virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias de los ingenieros en Gestión Empresarial del Instituto Tecnológico de Campeche. *Revista de Tecnologías de la Información*, 3(8), 60 - 71.

Llamarca, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. *Revista Yachay*, 7(1), 411 - 416.

López, M. Á. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC. Aprendizaje basado en competencias*. México: Pearson.

- Ministerio de Salud de Perú. (2019). *Catálogo Nacional de la Oferta Formativa*. Obtenido de MINEDU: <http://www.minedu.gob.pe/superiortecnologica/pdf/actividades-atencion-enfermeria-farmacia-tecnica.pdf>
- Núñez, T. F. (2011). Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA): Formación Profesional. *Edutec-e, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(37), 1 - 15. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2011.37.389>
- Padilla, J. E., Vega, P. L., & Rincón, D. A. (2014). Tendencias and difficulties associated with the use of ICTs en higher education. *Entramado*, 10(1), 272 - 295.
- Pérez, Á. I. (2007). *La naturaleza de las competencias básicas y sus aplicaciones pedagógicas*. Cantabria: Consejería de Educación de Cantabria.
- Perrenoud, P. (2000). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Porto Alegre: Artmed editora.
- Rodríguez, M. d., & Barragán, H. M. (2017). Virtual learning environments as support for face-to-face teaching to enhance the educational process. *Revista Killkana Sociales*, 1(2), 7 - 14.
- Ruestas, R. M. (2017). *Entorno virtual de aprendizaje y su influencia en las competencias de los alumnos de Contabilidad de una universidad privada, año 2015*. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18315>: [Tesis de doctorado) Universidad César Vallejo.
- Salas, S. R. (2019). *Uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño académico del estudiante en el curso de Comunicación II en el período 2017-2 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos*. <http://repositorio.utp.edu.pe/handle/UTP/1996>: [Tesis de maestría] Universidad Tecnológica del Perú.

- Sanz, M., Delgado, E., García, L., & Álvarez, M. (2015). Modelo de competencias de enfermería en un área de salud con gestión integrada. *Gestión y Evaluación Cost Sanit*, 43 - 58.
- Sierra, J. G., Romero, B. S., & Palmezano, Y. A. (2018). Causes that determine the difficulties in the onboarding process of TIC in classroom. *Panorama*, 12(22), 32 - 41. doi:<http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v12i22.1064>
- Suárez, B. (2018). Whatsapp: su uso educativo, ventajas y desventajas. *Revista de Investigación en Educación*, 2(16), 121 - 135.
- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá, Colombia: ECOE ediciones.
- Tobón, S. (2006). *Las competencias en la educación superior*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Vara, A. A. (2008). *La tesis de maestría en Educación. Una guía efectiva para obtener el Grado de Maestro y no desistir en el intento*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Título: Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicuz” – Chulucanas, 2020.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Entornos virtuales	Son espacios de comunicación que hacen posible, la creación de un ambiente de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción activa, integrando contenidos significativos y actividades interactivas, usando diversas herramientas digitales soportadas por un medio tecnológico, lo que facilita la motivación del estudiante, la gestión de información, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de capacidades (Rodríguez y Barragán, 2017)	<p>Son los medios virtuales que utilizan los docentes y los estudiantes para enseñar y aprender, los mismos que se apoyan en diversas herramientas y aplicaciones tecnológicas que hacen uso de internet y de la web.</p> <p>En la investigación se consideró los medios de comunicación digital, los ambientes virtuales de uso institucional, la integración de los EVEA como estrategia didáctica y la conectividad. Se midió a través de un cuestionario de preguntas cerradas y escala ordinal.</p>	<p>Usos de medios de comunicación virtual</p> <p>Uso de ambientes virtuales</p> <p>Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A.</p> <p>Conectividad a entornos virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Correo electrónico • Foros • Videoconferencias • WhatsApp • Chat • Plataforma Moodle • Bibliotecas virtuales • Videotutoriales • Apoyo en gestión de información • Apoyo al docente • Apoyo a estudiantes • Utilidad de EVA • Conectividad sincrónica • Conectividad asincrónica 	<p>Escala ordinal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Competencias académicas	Es un concepto complejo, multifacético y multidimensional; incluyen conocimientos, comportamientos y actitudes que se evidencian en un aprendiz al momento de enfrentarse a una situación o problema durante su formación o desempeño profesional. Comprende el saber, el saber hacer, el saber ser y el saber estar (Charria, et al., 2011)	Son conocimientos, capacidades y actitudes que logran adquirir, desarrollar y asumir los estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica, considerando tanto los aprendizajes propios de su carrera (competencias técnicas) como las que necesita para su desenvolvimiento laboral (competencias de empleabilidad). Se midió a través de un cuestionario cerrado, de escala ordinal.	Competencias técnicas específicas Competencias de empleabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Competencias para promoción de la salud • Competencias para prevención de la salud • Competencias de atención de necesidades básicas de salud • Competencias para cuidados integrales de salud • Habilidades socio-cognitivas • Habilidades tecnológicas y de innovación • Comportamiento ético 	<p>Escala nominal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy poco 2. Poco 3. Medianamente suficiente 4. Suficiente 5. Mucho

Anexo 2: Matriz de consistencia

Título: Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” – Chulucanas, 2020.

Pregunta	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Tipo y diseño de investigación
Pregunta general	Objetivo general	Hipótesis general	V1.			
¿Qué relación existe entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus” del distrito de Chulucanas, 2020?	Determinar la relación de los entornos virtuales en el desarrollo de competencias académicas en estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus”- Chulucanas, 2020	Los entornos virtuales, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes de IV ciclo de la carrera de Enfermería Técnica del IESTP “Vicus” de Chulucanas	Entornos virtuales	Usos de medios de comunicación virtual Uso de ambientes virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Correo electrónico • Foros • Videoconferencias • WhatsApp • Chat • Plataforma Moodle • Bibliotecas virtuales • Videotutoriales 	Enfoque: Cuantitativo. Tipo: Investigación básica, correlacional. Diseño: No experimental, transversal correlacional.
Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas				
a) ¿Qué relación existe entre las estrategias de comunicación virtual y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?	a) Estimar si la dimensión: medios de comunicación virtual se relaciona con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes.	a) La dimensión: estrategias de comunicación virtual, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias		Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A.	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo en gestión de información • Apoyo al docente • Apoyo a estudiantes • Utilidad de EVA 	

Pregunta	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Tipo y diseño de investigación
		académicas de estudiantes				
b) ¿Qué relación existe entre los ambientes virtuales y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?	b) Establecer si la dimensión: ambientes virtuales se relaciona con el desarrollo de competencias académicas de los estudiantes.	b) La dimensión: ambientes virtuales, se relacionan de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de estudiantes		Conectividad a entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Conectividad sincrónica • Conectividad asincrónica 	
c) ¿Qué relación existe entre el uso de entornos virtuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?	c) Determinar si la dimensión: uso de entornos virtuales como estrategia de enseñanza-aprendizaje se relaciona con el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes.	c) La dimensión: entornos virtuales como estrategia de enseñanza aprendizaje, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de estudiantes	V2. Competencias académicas	Competencias técnicas específicas	<ul style="list-style-type: none"> • C. para promoción de la salud • C. para prevención de la salud • C. de atención de necesidades básicas de salud • C. para cuidados integrales de salud 	

Pregunta	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Tipo y diseño de investigación
d) ¿Qué relación existe entre la conectividad y el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes?	d) Establecer si la dimensión: conectividad a entornos virtuales se relaciona con el desarrollo de las competencias académicas de los estudiantes	d) La dimensión: conectividad a entornos virtuales, se relaciona de manera directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas de estudiantes		Competencias de empleabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades socio-cognitivas • Habilidades tecnológicas y de innovación • Comportamiento ético 	

Anexo 3: Cuestionario para medir el uso de entornos virtuales

Estimado estudiante de la especialidad de Enfermería Técnica.

El presente cuestionario es para conocer tu opinión sobre los entornos virtuales en el desarrollo de tus competencias profesionales.

Lee cada uno de los ítems y marca con un aspa (x) una de las opciones de la escala (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre), de acuerdo a lo que consideres.

Se te invoca sinceridad en tus respuestas, ellas son anónimas, se reservarán en absoluta confidencialidad.

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

I. Información general

Sexo : Varón

Mujer

II. Información específica

Nº	Dimensiones e ítems	NU	CN	AV	CS	SI
D ₁	Uso de medios de comunicación virtual	1	2	3	4	5
1.	¿Con qué frecuencia utilizas el correo electrónico para intercambiar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?					
2.	¿Con qué frecuencia utilizas los foros para discutir algún asunto de aprendizaje relacionado con tu carrera técnica profesional?					
3.	¿Con qué continuidad utilizas las videoconferencias en experiencias de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?					
4.	¿Con qué continuidad utilizas el WhatsApp para generar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?					
5.	¿Con qué frecuencia utilizas el chat para conversar sobre diversos temas de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?					
D ₂	Uso de ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje	1	2	3	4	5
6.	¿Con qué frecuencia interactúas en la plataforma Moodle del ISTP "Vicús"?					
7.	¿Con qué continuidad interactúas en los foros, videoconferencias y actividades que se plantean en la plataforma del ISTP "Vicús"?					
8.	¿Con qué frecuencia consultas y utilizas bibliotecas virtuales de enfermería para complementar tus aprendizajes?					
9.	¿Con qué continuidad utilizas video tutoriales para reforzar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?					
10.	¿Con qué continuidad participas de redes sociales académicas para intercambiar información con otros estudiantes de tu carrera técnica profesional?					

Nº	Dimensiones e ítems	NU	CN	AV	CS	SI
D ₃	Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A	1	2	3	4	5
11.	¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para la búsqueda y el acceso a información de tu especialidad?					
12.	¿Con qué frecuencia usas entornos virtuales para acceder a libros, artículos, videos u otras fuentes que necesitas para aprender?					
13.	¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han proporcionado recursos (tutoriales, simuladores, etcétera) para aprender?					
14.	¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han permitido comunicarte con expertos o profesionales de tu especialidad?					
15.	¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para promover trabajo en grupo o en equipo?					
16.	¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para solicitarte información sobre temas a trabajar en clase?					
17.	¿Con qué frecuencia realizas actividades de aprendizaje (resolución de problemas, desarrollo de tareas, actividades de investigación) usando entornos virtuales?					
18.	¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para preguntar, absolver dudas e inquietudes con tus docentes?					
19.	¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para intercambiar información, resolver tareas o tomar acuerdos con tus compañeros?					
20.	¿Con qué frecuencia te sientes satisfecho con los entornos virtuales que se usan en tu institución educativa?					
21.	¿Con qué frecuencia sientes que los entornos virtuales te están permitiendo lograr las competencias de tu carrera?					
D ₄	Conectividad a entornos virtuales	1	2	3	4	5
22.	¿Con qué frecuencia usas la forma sincrónica para realizar actividades relacionadas con el desarrollo de competencias de tu carrera?					
23.	¿Con qué frecuencia tienes dificultades (conectividad, equipos o financiación de recargas) para interactuar de forma sincrónica en el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual?					
24.	¿Con qué continuidad usas la forma asincrónica para realizar actividades propias del desarrollo de competencias de tu carrera?					
25.	¿Con qué continuidad tienes dificultades para interactuar de forma asincrónica durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual (profesores que no contestan, retraso en devolución de trabajos)?					

¡Gracias por tu apoyo!

Anexo 3.1: Ficha técnica del instrumento 1 (Cuestionario para medir uso de Entornos Virtuales)

I. Información general

- 1.1 Técnica : Encuesta
- 1.2 Tipo de instrumento : Cuestionario
- 1.3 Lugar : Piura
- 1.4 Forma de aplicación : Virtual (Dirigida).
- 1.5 Fecha de aplicación : 29 de noviembre de 2020
- 1.6 Autora : Julia Emilia De Lama Talledo
- 1.7 Año : 2020
- 1.8 Medición : Uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje
- 1.9 Adaptación : Autoría propia
- 1.10 Administración : A estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo
- 1.11 Tiempo de aplicación: Entre 15 y 20 minutos

II. Objetivo del instrumento

Medir el uso de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP "Vicús"- Chulucanas.

III. Dimensiones e indicadores

Dimensiones	Indicadores
Usos de medios de comunicación virtual	<ul style="list-style-type: none">• Correo electrónico• Foros• Videoconferencias• WhatsApp• Chat
Uso de ambientes virtuales	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma Moodle• Bibliotecas virtuales• Videotutoriales
Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A.	<ul style="list-style-type: none">• Apoyo en gestión de información• Apoyo al docente• Apoyo a estudiantes• Satisfacción y logros con EVA
Conectividad a entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none">• Conectividad sincrónica• Conectividad asincrónica

IV. Instrucciones

1. El cuestionario para indagar el nivel de uso de entornos virtuales de E y A, consta de 25 ítems, de los cuales 5 corresponde a la dimensión **uso de medios de comunicación digital**, 11 para la dimensión **uso de entornos virtuales como estrategia de E y A** y 4 para la dimensión **conectividad a entornos virtuales**.
2. El instrumento ha sido elaborado teniendo como referencia la escala de Likert, con cinco valoraciones de respuesta: Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre y Siempre, asignándoles valores del 1 al 5, de acuerdo a los siguientes criterios:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre.

En función a ello, se estableció tres **niveles** para el uso de entornos virtuales:

- Bajo
- Regular
- Alto

El instrumento tuvo como rango = Valor máximo = 25 / Valor mínimo = 125, que dio un rango de 100, el mismo que se dividió entre 3 = 33,3.

V. Materiales

- Cuestionario
- Laptop

VI. Calificación

La calificación de las dimensiones y la variable se estableció de acuerdo al siguiente baremo y percentil

Dimensiones	Nº Ítems	Bajo	Regular	Alto
Usos medios de comunicación	5	5 a 11	12 a 18	19 a 25
Uso de ambientes virtuales	5	5 a 11	12 a 18	19 a 25
Uso de EV como estrategia	11	11 a 25	26 a 40	41 a 55
Conectividad a EVEA	4	4 a 9	10 a 14	15 a 20
Uso de entornos virtuales	25	25 a 58	59 a 91	92 a 125

Anexo 3. 2: Matrices de validación y fichas de evaluación del instrumento

Matriz de validación del instrumento: Cuestionario para medir uso de entornos virtuales (Experto 1)

Título de tesis : Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicús” – Chulucanas, 2020.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Entornos virtuales Espacios de comunicación que hacen posible, la creación de un ambiente de enseñanza y aprendizaje, usando diversas herramientas digitales soportadas por un medio tecnológico (Rodríguez y Barragán, 2017).	Usos de medios de comunicación virtual	Correo electrónico	1. ¿Con qué frecuencia utilizas el correo electrónico para intercambiar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Foros	2. ¿Con qué frecuencia utilizas los foros para discutir algún asunto de aprendizaje relacionado con tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Video conferencia	3. ¿Con qué continuidad utilizas las videoconferencias en experiencias de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		WhatsApp	4. ¿Con qué continuidad utilizas el WhatsApp para generar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Chat	5. ¿Con qué frecuencia utilizas el chat para conversar sobre diversos temas de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
	Uso de ambientes virtuales	Plataforma Moodle	6. ¿Con qué frecuencia interactúas en la plataforma Moodle del ISTEP "Vicús"?						✓		✓		✓		✓		
			7. ¿Con qué continuidad interactúas en los foros, videoconferencias y actividades que se plantean en la plataforma del ISTEP "Vicús"?						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
		Bibliotecas virtuales	8. ¿Con qué frecuencia consultas y utilizas bibliotecas virtuales de enfermería para complementar tus aprendizajes?						✓		✓		✓		✓		
		Video tutoriales	9. ¿Con qué continuidad utilizas video tutoriales para reforzar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Redes	10. ¿Con qué continuidad participas de redes sociales académicas para intercambiar información con otros estudiantes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
	Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A.	Gestión de información	11. ¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para la búsqueda y el acceso a información de tu especialidad?						✓		✓		✓		✓		
12. ¿Con qué frecuencia usas entornos virtuales para acceder a libros, artículos, videos u otras fuentes que necesitas para aprender?								✓		✓		✓		✓			
13. ¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han proporcionado recursos (tutoriales, simuladores, etcétera) para aprender?								✓		✓		✓		✓			
14. ¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han permitido comunicarte con expertos o profesionales de tu especialidad?								✓		✓		✓		✓			
Apoyo docente		15. ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para promover trabajo en grupo o en equipo?							✓		✓		✓		✓		
		16. ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para solicitarte información sobre temas a trabajar en clase?							✓		✓		✓		✓		
				17. ¿Con qué frecuencia realizas actividades de aprendizaje (resolución de problemas, desarrollo						✓		✓		✓		✓	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones			
				1. NU	2. CN	3. AV	4. OS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta					
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No				
		Apoyo estudiantes	de tareas, actividades de investigación) usando entornos virtuales?																	
			18. ¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para preguntar, absolver dudas e inquietudes con tus docentes?							✓		✓		✓		✓				
			19. ¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para intercambiar información, resolver tareas o tomar acuerdos con tus compañeros?							✓		✓		✓		✓				
		Satisfacción	20. ¿Con qué frecuencia te sientes satisfecho con los entornos virtuales que se usan en tu institución educativa?							✓		✓		✓		✓				
			21. ¿Con qué frecuencia sientes que los entornos virtuales te están permitiendo lograr las competencias de tu carrera?							✓		✓		✓		✓				
	Conectividad a entornos virtuales	Conectividad sincrónica	22. ¿Con qué frecuencia usas la forma sincrónica para realizar actividades relacionadas con el desarrollo de competencias de tu carrera?							✓		✓		✓		✓				
23. ¿Con qué frecuencia tienes dificultades (conectividad, equipos o financiación de recargas) para interactuar de forma sincrónica en el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual?										✓		✓		✓		✓				
Conectividad asincrónica		24. ¿Con qué continuidad usas la forma asincrónica para realizar actividades propias del desarrollo de competencias de tu carrera?									✓		✓		✓		✓			
		25. ¿Con qué continuidad tienes dificultades para interactuar de forma asincrónica durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual (profesores que no contestan, retraso en devolución de trabajos)?									✓		✓		✓		✓			



.....
Mgtr. Juan Antonio Núñez Dediós


DNI N° 02822273

Tfno.: 964548854

computadora23062011@hotmail.com

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre de instrumento** : Cuestionario para medir uso de entornos virtuales.
- Objetivo** : Medir el uso de entornos virtuales en estudiantes de educación técnica.
- Dirigido a** : Estudiantes de Enfermería Técnica del IV Ciclo del IESTP “Vicús” Chulucanas, 2020
- Apellidos y nombres del evaluador** : Núñez Dedios, Juan Antonio.
- Grado académico del evaluador** : Magister en Administración de la Educación
- Valoración** :
- | | | | | |
|----------|------|-------|------|------------------------|
| Muy bajo | Bajo | Medio | Alto | <u>Muy alto</u> |
|----------|------|-------|------|------------------------|


.....
Firma del Evaluador

Matriz de validación del instrumento: Cuestionario para medir uso de entornos virtuales (Experto 2)

Título de tesis : Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicús” – Chulucanas, 2020.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Entornos virtuales Espacios de comunicación que hacen posible, la creación de un ambiente de enseñanza y aprendizaje, usando diversas herramientas digitales soportadas por un medio tecnológico (Rodríguez y Barragán, 2017).	Usos de medios de comunicación virtual	Correo electrónico	1. ¿Con qué frecuencia utilizas el correo electrónico para intercambiar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Foros	2. ¿Con qué frecuencia utilizas los foros para discutir algún asunto de aprendizaje relacionado con tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Video conferencia	3. ¿Con qué continuidad utilizas las videoconferencias en experiencias de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		WhatsApp	4. ¿Con qué continuidad utilizas el WhatsApp para generar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Chat	5. ¿Con qué frecuencia utilizas el chat para conversar sobre diversos temas de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
	Uso de ambientes virtuales	Plataforma Moodle	6. ¿Con qué frecuencia interactúas en la plataforma Moodle del ISTEP “Vicús”?						✓		✓		✓		✓		
			7. ¿Con qué continuidad interactúas en los foros, videoconferencias y actividades que se plantean en la plataforma del ISTEP “Vicús”?						✓		✓		✓		✓		
		Bibliotecas virtuales	8. ¿Con qué frecuencia consultas y utilizas bibliotecas virtuales de enfermería para complementar tus aprendizajes?						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones	
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta			
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
		Video tutoriales	9. ¿Con qué continuidad utilizas video tutoriales para reforzar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓			
		Redes	10. ¿Con qué continuidad participas de redes sociales académicas para intercambiar información con otros estudiantes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓			
Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A.	Gestión de información		11. ¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para la búsqueda y el acceso a información de tu especialidad?						✓		✓		✓		✓			
			12. ¿Con qué frecuencia usas entornos virtuales para acceder a libros, artículos, videos u otras fuentes que necesitas para aprender?						✓		✓		✓		✓			
			13. ¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han proporcionado recursos (tutoriales, simuladores, etcétera) para aprender?							✓		✓		✓		✓		
			14. ¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han permitido comunicarte con expertos o profesionales de tu especialidad?							✓		✓		✓		✓		
	Apoyo docente		15. ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para promover trabajo en grupo o en equipo?							✓		✓		✓		✓		
			16. ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para solicitarte información sobre temas a trabajar en clase?							✓		✓		✓		✓		
	Apoyo estudiantes		17. ¿Con qué frecuencia realizas actividades de aprendizaje (resolución de problemas, desarrollo de tareas, actividades de investigación) usando entornos virtuales?						✓		✓		✓		✓			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones	
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta			
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
			18. ¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para preguntar, absolver dudas e inquietudes con tus docentes?						✓		✓		✓		✓			
			19. ¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para intercambiar información, resolver tareas o tomar acuerdos con tus compañeros?						✓		✓		✓		✓			
		Satisfacción	20. ¿Con qué frecuencia te sientes satisfecho con los entornos virtuales que se usan en tu institución educativa?						✓		✓		✓		✓			
			21. ¿Con qué frecuencia sientes que los entornos virtuales te están permitiendo lograr las competencias de tu carrera?							✓		✓		✓		✓		
	Conectividad a entornos virtuales	Conectividad sincrónica	22. ¿Con qué frecuencia usas la forma sincrónica para realizar actividades relacionadas con el desarrollo de competencias de tu carrera?						✓		✓		✓		✓			
23. ¿Con qué frecuencia tienes dificultades (conectividad, equipos o financiación de recargas) para interactuar de forma sincrónica en el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual?									✓		✓		✓		✓			
Conectividad asincrónica		24. ¿Con qué continuidad usas la forma asincrónica para realizar actividades propias del desarrollo de competencias de tu carrera?							✓		✓		✓		✓			
		25. ¿Con qué continuidad tienes dificultades para interactuar de forma asincrónica durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual (profesores que no contestan, retraso en devolución de trabajos)?							✓		✓		✓		✓			

Lucero Margot Mercado B

Mgtr. Lucero Margot. Mercado Burga

DNI N° 16655600

Tfno.: 969687406

lucrommb@hotmail.com

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre de instrumento** : Cuestionario para medir uso de entornos virtuales.
- Objetivo** : Medir el uso de entornos virtuales en estudiantes de educación técnica.
- Dirigido a** : Estudiantes de Enfermería Técnica del IV Ciclo del IESTP “Vicús” Chulucanas, 2020
- Apellidos y nombres del evaluador** : Lucero Margot Mercado Burga
- Grado académico del evaluador** : Magister en Gestión Educativa y Docencia
- Valoración** :

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	<u>Muy alto</u>
----------	------	-------	------	------------------------



Firma del Evaluador

Matriz de validación del instrumento: Cuestionario para medir uso de entornos virtuales (Experto 3)

Título de tesis : Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicús” – Chulucanas, 2020.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Entornos virtuales Espacios de comunicación que hacen posible, la creación de un ambiente de enseñanza y aprendizaje, usando diversas herramientas digitales soportadas por un medio tecnológico (Rodríguez y Barragán, 2017).	Usos de medios de comunicación virtual	Correo electrónico	1. ¿Con qué frecuencia utilizas el correo electrónico para intercambiar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Foros	2. ¿Con qué frecuencia utilizas los foros para discutir algún asunto de aprendizaje relacionado con tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Video conferencia	3. ¿Con qué continuidad utilizas las videoconferencias en experiencias de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		WhatsApp	4. ¿Con qué continuidad utilizas el WhatsApp para generar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
		Chat	5. ¿Con qué frecuencia utilizas el chat para conversar sobre diversos temas de aprendizaje de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓		
	Uso de ambientes virtuales	Plataforma Moodle	6. ¿Con qué frecuencia interactúas en la plataforma Moodle del IESTP “Vicús”?						✓		✓		✓		✓		
			7. ¿Con qué continuidad interactúas en los foros, videoconferencias y actividades que se plantean en la plataforma del ISTP “Vicús”?						✓		✓		✓		✓		
		Bibliotecas virtuales	8. ¿Con qué frecuencia consultas y utilizas bibliotecas virtuales de enfermería para complementar tus aprendizajes?						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones	
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta			
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
		Video tutoriales	9. ¿Con qué continuidad utilizas video tutoriales para reforzar aprendizajes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓			
		Redes	10. ¿Con qué continuidad participas de redes sociales académicas para intercambiar información con otros estudiantes de tu carrera técnica profesional?						✓		✓		✓		✓			
Integración de entornos virtuales como estrategia de E y A.	Gestión de información		11. ¿Con qué frecuencia utilizas entornos virtuales para la búsqueda y el acceso a información de tu especialidad?						✓		✓		✓		✓			
			12. ¿Con qué frecuencia usas entornos virtuales para acceder a libros, artículos, videos u otras fuentes que necesitas para aprender?						✓		✓		✓		✓			
			13. ¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han proporcionado recursos (tutoriales, simuladores, etcétera) para aprender?							✓		✓		✓		✓		
			14. ¿Con qué continuidad los entornos virtuales te han permitido comunicarte con expertos o profesionales de tu especialidad?							✓		✓		✓		✓		
	Apoyo docente		15. ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para promover trabajo en grupo o en equipo?							✓		✓		✓		✓		
			16. ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza los entornos virtuales para solicitarte información sobre temas a trabajar en clase?							✓		✓		✓		✓		
	Apoyo estudiantes		17. ¿Con qué frecuencia realizas actividades de aprendizaje (resolución de problemas, desarrollo de tareas, actividades de investigación) usando entornos virtuales?						✓		✓		✓		✓			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. NU	2. CN	3. AV	4. CS	5. SI	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
			18. ¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para preguntar, absolver dudas e inquietudes con tus docentes?						✓		✓		✓		✓		
			19. ¿Con qué continuidad utilizas los entornos virtuales para intercambiar información, resolver tareas o tomar acuerdos con tus compañeros?						✓		✓		✓		✓		
		Satisfacción	20. ¿Con qué frecuencia te sientes satisfecho con los entornos virtuales que se usan en tu institución educativa?						✓		✓		✓		✓		
			21. ¿Con qué frecuencia sientes que los entornos virtuales te están permitiendo lograr las competencias de tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
	Conectividad a entornos virtuales	Conectividad sincrónica	22. ¿Con qué frecuencia usas la forma sincrónica para realizar actividades relacionadas con el desarrollo de competencias de tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
23. ¿Con qué frecuencia tienes dificultades (conectividad, equipos o financiación de recargas) para interactuar de forma sincrónica en el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual?								✓		✓		✓		✓			
Conectividad asincrónica		24. ¿Con qué continuidad usas la forma asincrónica para realizar actividades propias del desarrollo de competencias de tu carrera?							✓		✓		✓		✓		
		25. ¿Con qué continuidad tienes dificultades para interactuar de forma asincrónica durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual (profesores que no contestan, retraso en devolución de trabajos)?							✓		✓		✓		✓		



Mgtr. Juan Carlos Zapata Ancajima


DNI N° 02772232

Tfno.: 968447350

E-mail: jcpura@gmail.com

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre de instrumento** : Cuestionario para medir uso de entornos virtuales.
- Objetivo** : Medir el uso de entornos virtuales en estudiantes de educación técnica.
- Dirigido a** : Estudiantes de Enfermería Técnica del IV Ciclo del IESTP “Vicús” Chulucanas, 2020
- Apellidos y nombres del evaluador** : Zapata Ancajima, Juan Carlos
- Grado académico del evaluador** : Magister en Gestión Educativa
- Valoración** :
- | | | | | |
|----------|------|-------|------|------------------------|
| Muy bajo | Bajo | Medio | Alto | <u>Muy alto</u> |
|----------|------|-------|------|------------------------|


Firma del Evaluador

Anexo 4: Cuestionario para medir competencias académicas

Estimado estudiante de la especialidad de Enfermería Técnica.

El presente cuestionario es para conocer tu opinión sobre el desarrollo de tus competencias académicas a través de los entornos virtuales.

Lee cada uno de los ítems y marca con un aspa (x) una de las opciones de la escala (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre), de acuerdo a lo que consideres.

Se te invoca sinceridad en tus respuestas, ellas son anónimas, se reservarán en absoluta confidencialidad.

1	2	3	4	5
Muy poco	Poco	Medianamente suficiente	Suficiente	Mucho

I. Información general

Sexo : Varón

Mujer

II. Información específica

Nº	Dimensiones e ítems	MP	PO	MS	SU	MU
D ₁	Competencias técnicas específicas	1	2	3	4	5
1.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información para la elaboración de diagnósticos situacionales de salud?					
2.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está preparando para ejecutar actividades de promoción de salud en distintas comunidades?					
3.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en metodologías y herramientas de trabajo para realizar actividades de promoción de salud?					
4.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando en la elaboración de informes técnicos sobre la ejecución de actividades de promoción de la salud?					
5.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo participar en la elaboración de planes de prevención de salud de personas?					
6.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda oportunidad para que apoyes en intervenciones de prevención y manejo de la salud de personas?					
7.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está preparando para participar en la vigilancia, control y monitoreo de agentes físicos, químicos, ergonómicos, biológicos y psicosociales que atentan contra la salud de las personas?					
8.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está formando en la aplicación de técnicas de auxilio primario (control de signos vitales, aplicación de inyectables)					
9.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo aprender procedimientos de orientación y preparación al usuario/paciente?					

Nº	Dimensiones e ítems	MP	PO	MS	SU	MU
10.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando aprendizajes sobre limpieza, desinfección y manejo de instrumentos, materiales y equipos médicos?					
11.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para aprender sobre la higiene, atención, alimentación, movilización y bienestar al usuario/paciente?					
12.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en el cuidado de un paciente post mortem?					
13.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está ayudando para aprender sobre la atención a un paciente en pre y posoperatorio?					
14.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información sobre la administración de medicamentos en diversas vías?					
15.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando información sobre procedimientos invasivos y no invasivos del paciente/usuario?					
16.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está permitiendo comprender lo concerniente al cuidado y tratamiento de un paciente en distintas etapas de vida (¿neonato, niño, adolescente, joven, adulto, adulto mayor?					
D ₂	Competencias de empleabilidad	1	2	3	4	5
17.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo lograr dominio para una comunicación efectiva con médicos, pacientes y otros usuarios?					
18.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales está fortaleciendo tus capacidades de liderazgo personal y profesional?					
19.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para realizar trabajo colaborativo con otros profesionales de tu carrera?					
20.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te facilita la posibilidad para solucionar problemas propios de tu profesión?					
21.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando a un mejor manejo de tecnologías de la información y la comunicación?					
22.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda información para identificar oportunidades de proyectos o negocios en tu carrera?					
23.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando para que puedas promover innovaciones en tu carrera?					
24.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para actuar con responsabilidad ambiental?					
25.	¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para interiorizar y asumir un comportamiento ético?					

¡Gracias por tu apoyo!

Anexo 4.1: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO 2 (Cuestionario para medir competencias académicas)

I. Información general

- 1.1 Técnica : Encuesta
- 1.2 Tipo de instrumento : Cuestionario
- 1.3 Lugar : Piura
- 1.4 Forma de aplicación : Virtual (Dirigida).
- 1.5 Fecha de aplicación : 29 de noviembre de 2020
- 1.6 Autora : Julia Emilia De Lama Talledo
- 1.7 Año : 2020
- 1.8 Medición : Competencias académicas en estudiantes Enfermería Técnica
- 1.9 Adaptación : Autoría propia
- 1.10 Administración : A estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo
- 1.11 Tiempo de aplicación: Entre 15 y 20 minutos

II. Objetivo del instrumento

Medir el nivel de competencias académicas, desde la perspectiva de los estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP "Vicús"- Chulucanas.

III. Dimensiones e indicadores

Dimensiones	Indicadores
Competencias técnicas específicas	<ul style="list-style-type: none">• Competencias para promoción de la salud• Competencias para prevención de la salud• Competencias de atención de necesidades básicas de salud• Competencias para cuidados integrales de salud
Competencias de empleabilidad	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades socio-cognitivas• Habilidades tecnológicas y de innovación• Comportamiento ético

IV. Instrucciones

1. El cuestionario para indagar sobre el nivel de competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica, consta de 25 ítems, de los cuales 16 corresponde a la dimensión **competencias técnicas específicas** y 9 para la dimensión **competencias para la empleabilidad**.

2. El instrumento ha sido elaborado teniendo como referencia la escala de Likert, con cinco valoraciones de respuesta: Muy poco, Poco, Medianamente suficiente, Suficiente y Mucho, asignándoles valores del 1 al 5, de acuerdo a los siguientes criterios:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre.

En función a ello, se estableció tres **niveles** para el uso de entornos virtuales:

- No logro
- En proceso
- Logro satisfactorio

El instrumento tuvo como rango = Valor máximo = 25 / Valor mínimo = 125, que dio un rango de 100, el mismo que se dividió entre 3 = 33,3.

V. Materiales

- Cuestionario
- Laptop

VI. Calificación

La calificación de las dimensiones y la variable se estableció de acuerdo al siguiente baremo y percentil

Dimensiones	Nº Ítems	No logro	En proceso	Logro satisfactorio
Competencias técnicas específicas	16	16 a 37	38 a 58	59 a 80
Competencias para empleabilidad	9	9 a 20	21 a 33	34 a 45
Competencias académicas	25	25 a 58	59 a 91	92 a 125

Anexo 4.2: Matrices de validación y fichas de evaluación del instrumento

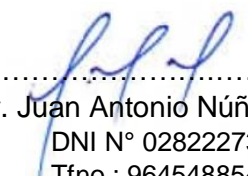
Matriz de validación del instrumento: Cuestionario para medir competencias académicas (Experto 1)

Título de tesis : Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” – Chulucanas, 2020.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Competencias académicas Facultad para movilizar un conjunto de recursos (conocimientos, capacidades, información, etc.) para enfrentar con pertinencia y eficacia distintas situaciones. (Perrenoud, 2000).	Competencias técnicas específicas	Competencias para la promoción de la salud	1. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información para la elaboración de diagnósticos situacionales de salud?						✓		✓		✓		✓		
			2. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está preparando para ejecutar actividades de promoción de salud en distintas comunidades?						✓		✓		✓		✓		
			3. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en metodologías y herramientas de trabajo para realizar actividades de promoción de salud?						✓		✓		✓		✓		
			4. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando en la elaboración de informes técnicos sobre la ejecución de actividades de promoción de la salud?						✓		✓		✓		✓		
	Competencias para la prevención de la salud		5. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo participar en la elaboración de planes de prevención de salud de personas?						✓		✓		✓		✓		
			6. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda oportunidad para que apoyes en intervenciones de prevención y manejo de la salud de personas?						✓		✓		✓		✓		
			7. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está preparando para participar en la vigilancia, control y monitoreo de agentes físicos, químicos, ergonómicos, biológicos y psicosociales que atentan contra la salud de las personas?						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones		
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta				
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
			8. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está formando en la aplicación de técnicas de auxilio primario (control de signos vitales, aplicación de inyectables)							✓		✓		✓		✓			
		Competencias de atención de las necesidades básicas de salud	9. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo aprender procedimientos de orientación y preparación al usuario/paciente?							✓		✓		✓		✓			
			10. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando aprendizajes sobre limpieza, desinfección y manejo de instrumentos, materiales y equipos médicos?								✓		✓		✓		✓		
			11. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para aprender sobre la higiene, atención, alimentación, movilización y bienestar al usuario/paciente?								✓		✓		✓		✓		
			12. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en el cuidado de un paciente post mortem?								✓		✓		✓		✓		
			Competencias de cuidados integrales de salud	13. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está ayudando para aprender sobre la atención a un paciente en pre y posoperatorio?							✓		✓		✓		✓		
		14. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información sobre la administración de medicamentos en diversas vías?									✓		✓		✓		✓		
		15. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando información sobre procedimientos invasivos y no invasivos del paciente/usuario?									✓		✓		✓		✓		
		16. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está permitiendo comprender lo concerniente al cuidado y tratamiento de un paciente en distintas etapas de vida (¿neonato, niño, adolescente, joven, adulto, adulto mayor)?									✓		✓		✓		✓		
		17. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo lograr dominio para una									✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Competencias de empleabilidad	Habilidades socio-cognitivas	comunicación efectiva con médicos, pacientes y otros usuarios?														
			18. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales está fortaleciendo tus capacidades de liderazgo personal y profesional?						✓		✓		✓		✓		
			19. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para realizar trabajo colaborativo con otros profesionales de tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
			20. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te facilita la posibilidad para solucionar problemas propios de tu profesión?						✓		✓		✓		✓		
	Habilidades tecnológicas y de innovación	21. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando a un mejor manejo de tecnologías de la información y la comunicación?						✓		✓		✓		✓			
		22. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda información para identificar oportunidades de proyectos o negocios en tu carrera?						✓		✓		✓		✓			
		23. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando para que puedas promover innovaciones en tu carrera?						✓		✓		✓		✓			
	Comportamiento ético	24. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para actuar con responsabilidad ambiental?						✓		✓		✓		✓			
		25. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para interiorizar y asumir un comportamiento ético?						✓		✓		✓		✓			



.....
Mgtr. Juan Antonio Núñez Dediós

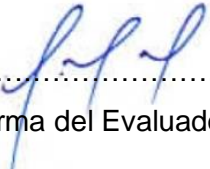
DNI N° 02822273

Tfno.: 964548854

computadora23062011@hotmail.com

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre de instrumento** : Cuestionario para medir competencias académicas.
- Objetivo** : Medir el nivel de competencias académicas a partir del uso de entornos virtuales.
- Dirigido a** : Estudiantes de Enfermería Técnica del IV Ciclo del IESTP “Vicús” Chulucanas, 2020
- Apellidos y nombres del evaluador** : Núñez Dedios, Juan Antonio.
- Grado académico del evaluador** : Magister en Administración de la Educación
- Valoración** :
- | | | | | |
|----------|------|-------|------|------------------------|
| Muy bajo | Bajo | Medio | Alto | <u>Muy alto</u> |
|----------|------|-------|------|------------------------|


.....
Firma del Evaluador

Matriz de validación del instrumento: Cuestionario para medir competencias académicas (Experto 2)

Título de tesis : Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” – Chulucanas, 2020.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Competencias académicas Facultad para movilizar un conjunto de recursos (conocimientos, capacidades, información, etc.) para enfrentar con pertinencia y eficacia distintas situaciones. (Perrenoud, 2000).	Competencias técnicas específicas	Competencias para la promoción de la salud	1. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información para la elaboración de diagnósticos situacionales de salud?						✓		✓		✓		✓		
			2. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está preparando para ejecutar actividades de promoción de salud en distintas comunidades?						✓		✓		✓		✓		
			3. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en metodologías y herramientas de trabajo para realizar actividades de promoción de salud?						✓		✓		✓		✓		
			4. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando en la elaboración de informes técnicos sobre la ejecución de actividades de promoción de la salud?						✓		✓		✓		✓		
	Competencias para la prevención de la salud		5. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo participar en la elaboración de planes de prevención de salud de personas?						✓		✓		✓		✓		
			6. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda oportunidad para que apoyes en intervenciones de prevención y manejo de la salud de personas?						✓		✓		✓		✓		
			7. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está preparando para participar en la vigilancia, control y monitoreo de agentes físicos, químicos, ergonómicos, biológicos y psicosociales que atentan contra la salud de las personas?						✓		✓		✓		✓		
			8. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está formando en la aplicación de técnicas de auxilio primario (control de signos vitales, aplicación de inyectables)						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
		Competencias de atención de las necesidades básicas de salud	9. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo aprender procedimientos de orientación y preparación al usuario/paciente?						✓		✓		✓		✓		
			10. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando aprendizajes sobre limpieza, desinfección y manejo de instrumentos, materiales y equipos médicos?						✓		✓		✓		✓		
			11. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para aprender sobre la higiene, atención, alimentación, movilización y bienestar al usuario/paciente?						✓		✓		✓		✓		
			12. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en el cuidado de un paciente post mortem?						✓		✓		✓		✓		
		Competencias de cuidados integrales de salud	13. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está ayudando para aprender sobre la atención a un paciente en pre y posoperatorio?						✓		✓		✓		✓		
			14. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información sobre la administración de medicamentos en diversas vías?						✓		✓		✓		✓		
			15. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando información sobre procedimientos invasivos y no invasivos del paciente/usuario?						✓		✓		✓		✓		
			16. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está permitiendo comprender lo concerniente al cuidado y tratamiento de un paciente en distintas etapas de vida (¿neonato, niño, adolescente, joven, adulto, adulto mayor)?						✓		✓		✓		✓		
	Competencias de empleabilidad	Habilidades socio-cognitivas	17. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo lograr dominio para una comunicación efectiva con médicos, pacientes y otros usuarios?						✓		✓		✓		✓		
			18. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales está fortaleciendo tus capacidades de liderazgo personal y profesional?						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
			19. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para realizar trabajo colaborativo con otros profesionales de tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
			20. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te facilita la posibilidad para solucionar problemas propios de tu profesión?						✓		✓		✓		✓		
		Habilidades tecnológicas y de innovación	21. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando a un mejor manejo de tecnologías de la información y la comunicación?						✓		✓		✓		✓		
			22. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda información para identificar oportunidades de proyectos o negocios en tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
			23. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando para que puedas promover innovaciones en tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
		Comportamiento ético	24. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para actuar con responsabilidad ambiental?						✓		✓		✓		✓		
			25. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para interiorizar y asumir un comportamiento ético?						✓		✓		✓		✓		

Lucero Mercado B

Mgtr. Lucero Margot Mercado Burga

DNI N° 16655600

Tfno.: 969687406

lucerommb@hotmail.com

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre de instrumento** : Cuestionario para medir competencias académicas.
- Objetivo** : Medir el nivel de competencias académicas a partir del uso de entornos virtuales.
- Dirigido a** : Estudiantes de Enfermería Técnica del IV Ciclo del IESTP “Vicús” Chulucanas, 2020
- Apellidos y nombres del evaluador** : Mercado Burga, Lucero Margot
- Grado académico del evaluador** : Magister en Gestión Educativa y Docencia
- Valoración** :

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	<u>Muy alto</u>
----------	------	-------	------	------------------------



Firma del Evaluador

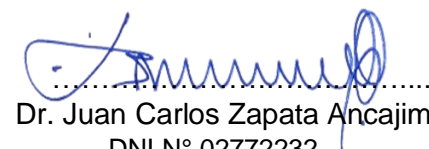
Matriz de validación del instrumento: Cuestionario para medir competencias académicas (Experto 3)

Título de tesis : Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicuz” – Chulucanas, 2020.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Competencias académicas Facultad para movilizar un conjunto de recursos (conocimientos, capacidades, técnicas específicas, etc.) para enfrentar con pertinencia y eficacia distintas situaciones. (Perrenoud, 2000).	Competencias técnicas específicas	Competencias para la promoción de la salud	1. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información para la elaboración de diagnósticos situacionales de salud?						✓		✓		✓		✓		
			2. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está preparando para ejecutar actividades de promoción de salud en distintas comunidades?						✓		✓		✓		✓		
			3. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en metodologías y herramientas de trabajo para realizar actividades de promoción de salud?						✓		✓		✓		✓		
			4. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando en la elaboración de informes técnicos sobre la ejecución de actividades de promoción de la salud?						✓		✓		✓		✓		
	Competencias para la prevención de la salud		5. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo participar en la elaboración de planes de prevención de salud de personas?						✓		✓		✓		✓		
			6. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda oportunidad para que apoyes en intervenciones de prevención y manejo de la salud de personas?						✓		✓		✓		✓		
			7. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está preparando para participar en la vigilancia, control y monitoreo de agentes físicos, químicos, ergonómicos, biológicos y psicosociales que atentan contra la salud de las personas?						✓		✓		✓		✓		
			8. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está formando en la aplicación de técnicas de auxilio primario (control de signos vitales, aplicación de inyectables)						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
		Competencias de atención de las necesidades básicas de salud	9. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo aprender procedimientos de orientación y preparación al usuario/paciente?						✓		✓		✓		✓		
			10. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando aprendizajes sobre limpieza, desinfección y manejo de instrumentos, materiales y equipos médicos?						✓		✓		✓		✓		
			11. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para aprender sobre la higiene, atención, alimentación, movilización y bienestar al usuario/paciente?						✓		✓		✓		✓		
			12. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando en el cuidado de un paciente post mortem?						✓		✓		✓		✓		
		Competencias de cuidados integrales de salud	13. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está ayudando para aprender sobre la atención a un paciente en pre y posoperatorio?						✓		✓		✓		✓		
			14. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando información sobre la administración de medicamentos en diversas vías?						✓		✓		✓		✓		
			15. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está facilitando información sobre procedimientos invasivos y no invasivos del paciente/usuario?						✓		✓		✓		✓		
			16. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales de está permitiendo comprender lo concerniente al cuidado y tratamiento de un paciente en distintas etapas de vida (¿neonato, niño, adolescente, joven, adulto, adulto mayor)?						✓		✓		✓		✓		
	Competencias de empleabilidad	Habilidades socio-cognitivas	17. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está permitiendo lograr dominio para una comunicación efectiva con médicos, pacientes y otros usuarios?						✓		✓		✓		✓		
			18. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales está fortaleciendo tus capacidades de liderazgo personal y profesional?						✓		✓		✓		✓		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o recomendaciones
				1. MP	2. PO	3. MS	4. SU	5. MU	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
			19. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para realizar trabajo colaborativo con otros profesionales de tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
			20. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te facilita la posibilidad para solucionar problemas propios de tu profesión?						✓		✓		✓		✓		
		Habilidades tecnológicas y de innovación	21. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está ayudando a un mejor manejo de tecnologías de la información y la comunicación?						✓		✓		✓		✓		
			22. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te brinda información para identificar oportunidades de proyectos o negocios en tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
			23. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está orientando para que puedas promover innovaciones en tu carrera?						✓		✓		✓		✓		
		Comportamiento ético	24. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está formando para actuar con responsabilidad ambiental?						✓		✓		✓		✓		
			25. ¿En qué medida el uso de entornos virtuales te está brindando oportunidad para interiorizar y asumir un comportamiento ético?						✓		✓		✓		✓		



Dr. Juan Carlos Zapata Ancajima

DNI N° 02772232

Tfno.: 968447350

E-mail: jcpaura@gmail.com

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- Nombre de instrumento** : Cuestionario para medir competencias académicas.
- Objetivo** : Medir el nivel de competencias académicas a partir del uso de entornos virtuales.
- Dirigido a** : Estudiantes de Enfermería Técnica del IV Ciclo del IESTP “Vicús” Chulucanas, 2020
- Apellidos y nombres del evaluador** : Zapata Ancajima, Juan Carlos.
- Grado académico del evaluador** : Doctor en Educación

Valoración

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	<u>Muy alto</u>
----------	------	-------	------	------------------------


Firma del Evaluador

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES:

Apellidos y Nombres : Núñez Dedios Juan Antonio
Lugar y fecha de nacimiento : Piura 24 de junio de 1969
Domicilio actual : AAHH. Santa Rosa 336 – distrito de 26 de Octubre - Piura
Número de DNI : 02822273
Correo electrónico : computadora23062011@hotmail.com

FORMACIÓN PROFESIONAL:

- Título Profesional Técnico en enfermería Técnica – Instituto Superior Tecnológico Público Almirante Miguel Grau – 1994.
- Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad Primaria - Universidad Nacional de Piura - 2010
- Diplomado en Gestión Pública – Universidad Nacional Mayor de San Marcos – 2016
- Grado académico en Ciencias de la Educación con mención en: Maestro en Administración de la Educación – Escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo Piura – 2018

EXPERIENCIA LABORAL:

- Docente nombrado en la Especialidad de Enfermería Técnica del Instituto Superior Tecnológico Público Lizardo Montero Flores – Ayabaca -2000.
- Docente reasignado la Especialidad de Enfermería Técnica del Instituto Superior Tecnológico Público Vicús – Chulucanas - Morropón -2005.
- Jefe de área académica de Enfermería del Instituto Superior Tecnológico Público Vicús – Chulucanas - Morropón -2006 al 2008.
- Director General del Instituto de educación Superior Tecnológico Público San Andrés – Frías – Ayabaca -2009 al 2020.


Mg. Juan Antonio Núñez Dedios
DNI N° 02822273

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES:

Nombres: Lucero Margot
Apellidos: Mercado Burga
Fecha de nacimiento: 07 de julio de 1967
DNI: 16655600
Dirección: Urb. Los Rosales Mz. "C" Lt.19
Distrito 26 de octubre – Piura.
Teléfono: 969687406
Correo Electrónico: luceromb@hotmail.com

FORMACIÓN ACADEMICA:

Estudios Superiores: Licenciada en Educación, Especialidad Lengua y Literatura. Universidad Nacional de Piura.
Estudios de Postgrado: Maestra en Gestión Educativa y Docencia. Universidad Particular Cesar Vallejo.

EXPERIENCIA LABORAL:

Experiencia en Docencia del Nivel Superior Universitaria:

- Docente en la Universidad Particular "César Vallejo" (junio 2019- diciembre 2019)
- Docente de educación secundaria del área de comunicación de la I.E "Federico Helguero Seminario" (marzo 1994 – noviembre 2016)



Mg. Lucero M. Mercado Burga
DNI N° 16655600

★★★ HOJA DE VIDA PROFESIONAL ★★★

<p style="text-align: center;">JUAN CARLOS ZAPATA ANCAJIMA</p> <p style="text-align: center;">Docente Universitario/Formador y asesor de tesis Dirección: Calle Las Raflesias, Mz CA, Lt 42 Miraflores Country Club-Castilla-Piura Teléfonos: 073623744 / 968447351 Email: jc_unp@hotmail.com / Skype: jczapata-piura</p>	
--	---

FORMACIÓN PROFESIONAL	
•	Licenciado en Educación : Universidad Nacional de Piura, especialidad en Historia y Geografía.
•	Magister en Educación : Universidad Particular de Piura, mención en Gestión Educativa.
•	Doctorado en Educación : Estudios concluidos en Universidad Nacional de Educación a Distancia de España (UNED). Mención: Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estudios concluidos en Universidad Nacional de Piura. Mención: Ciencias de la Educación.
•	Otros : Diplomados, seminarios y cursos de corta duración en temas de: Metodología de la Investigación, Investigación Educativa, manejo de software estadístico aplicado a la Investigación, Entornos virtuales, otros.

EXPERIENCIA PROFESIONAL	
Experiencia en la docencia universitaria	
1994 - Hoy	: Docente universitario en la Universidad Nacional de Piura (UNP), Facultad de Ciencias Sociales y Educación, en las cátedras de: Introducción a la Investigación Pedagógica, Métodos y Técnicas de Investigación Científica, Taller de Tesis I, Taller de Tesis II, Gestión Educativa.
2003 – 2016	: Docente universitario en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH), Facultad de Educación y Humanidades (Pre grado y posgrado), en las cátedras de: Investigación en el Aula, Tesis I, Tesis II, Tesis III y Tesis IV, Taller Curricular de Tesis.
2011 – Hoy	: Docente en la Universidad de Piura (UDEP), Facultad de Ciencias de la Educación, en el Programa Nacional de Formación y Capacitación Permanente, cátedras de: Investigación-Acción I, II y III; en la Maestría en Didáctica para la enseñanza de las matemáticas, cátedras: Investigación I, II, III y IV; y en el Programa de Maestría en Ciencias de la Educación, cátedras de: Seminario de Investigación I y II.
2012 - 2013	: Docente universitario en la Universidad César Vallejo (UCV), Escuela de Postgrado (Piura), en la cátedra de: Diseño del trabajo de investigación.
Experiencia en la gestión universitaria	
2000 - 2001	: Director Académico en el Programa de Desarrollo Profesional del Educador-UNP.
2010 / 2020	: Coordinador Académico en el Programa de Actualización para la Titulación Profesional en Educación-UNP.
2011	: Subdirector en la Institución Educativa Privada de Aplicación "Carlota Ramos de Santolaya"- UNP.
2012	: Coordinador General en el Programa de Actualización para la Titulación Profesional en Educación-UNP.

PRODUCCIÓN INTELECTUAL Y COMPETENCIAS PROFESIONALES	
Producción/Actividad académica	Competencias profesionales
<ul style="list-style-type: none"> • Autor de textos universitarios de: Investigación Educativa, Taller de Tesis, Gestión Educativa y otros. • Asesor/Patrocinador de Tesis de Licenciatura y de Maestría en Educación. • Expositor/Ponente en eventos académicos locales, nacionales e internacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conducción de cursos de formación y capacitación docente en: Investigación Educativa, Elaboración de Tesis, Gestión Educativa y Didáctica. • Asesoría de tesis de Licenciatura y de postgrado en Educación. • Administración y conducción de cursos en entornos virtuales, sistema e-Learning y e-Investigación.

Anexo 5: Confiabilidad de los instrumentos

Confiabilidad

Estadísticos de confiabilidad – Instrumento 1

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,915	,918	25

Estadísticos de confiabilidad por ítems– Instrumento 1

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	95,60	161,214	,567	,910
P2	95,73	163,099	,612	,910
P3	95,47	156,740	,618	,909
P4	94,93	167,444	,491	,912
P5	95,30	160,700	,612	,910
P6	94,90	168,576	,469	,913
P7	95,30	160,631	,568	,910
P8	95,73	164,133	,595	,910
P9	95,47	156,602	,787	,906
P10	96,03	162,792	,515	,911
P11	95,43	155,082	,754	,906
P12	95,60	159,628	,610	,910
P13	95,73	161,099	,588	,910
P14	96,07	163,237	,389	,915
P15	95,07	163,168	,608	,910
P16	95,03	163,137	,690	,909
P17	95,00	167,034	,443	,913
P18	95,47	161,016	,724	,908
P19	95,50	159,707	,639	,909
P20	95,37	166,033	,466	,912
P21	95,43	169,357	,344	,914
P22	95,67	160,023	,650	,909
P23	95,63	173,482	,110	,918
P24	96,17	161,799	,487	,912
P25	96,37	176,102	-,025	,923

Confiabilidad

Estadísticos de confiabilidad – Instrumento 2

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,977	,978	25

Estadísticos de confiabilidad por ítems– Instrumento 2

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	93,37	345,137	,827	,976
P2	93,33	339,333	,851	,976
P3	93,33	346,092	,750	,977
P4	93,07	342,754	,855	,976
P5	93,27	355,513	,606	,978
P6	93,40	347,490	,782	,977
P7	93,43	346,875	,688	,977
P8	93,33	346,506	,766	,977
P9	93,27	340,892	,914	,976
P10	93,27	350,133	,742	,977
P11	93,00	345,034	,900	,976
P12	93,40	340,248	,815	,976
P13	92,90	351,334	,827	,976
P14	93,07	344,547	,835	,976
P15	93,23	338,944	,917	,976
P16	93,27	345,651	,843	,976
P17	93,23	345,978	,847	,976
P18	93,13	345,085	,888	,976
P19	93,53	347,568	,682	,977
P20	93,27	349,857	,718	,977
P21	93,13	349,361	,756	,977
P22	93,43	351,082	,770	,977
P23	93,40	352,386	,735	,977
P24	93,07	349,857	,712	,977
P25	93,07	351,513	,726	,977

Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

SOLICITO: Autorización para aplicar Instrumentos de Proyecto de Investigación.

Señora: Mg. Fanny Iris Lizana Adrianzén.

Directora General del IESTP “Vicús” – Chulucanas.

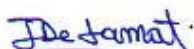
S.D.

Julia Emilia De Lama Talledo, alumna maestrante de la universidad Cesar Vallejo – filial Piura, con el debido respeto me dirijo a su despacho solicitándole la autorización y facilidades para aplicar los instrumentos del proyecto de investigación a los estudiantes del programa de estudio de Enfermería Técnica titulado: Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica del IV ciclo del IESTP “Vicús” - Chulucanas, 2020, para optar el grado de maestra en Administración de la Educación.

Por razones expuestas, solicito a usted acceder a mi solicitud.

Piura, 14 de noviembre de 2020

Atentamente.



Julia Emilia De Lama Talledo
DNI N° 02822839



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO
Instituto de Educación Superior Tecnológico Público
"VICÚS"
R.M. N° 382 - 85 - ED R.M. N° 0428 - 94 - ED
R.M. REVALIDACIÓN DE ENFERMERÍA N° 0676 - 2006 ED
R.M. REVALIDACIÓN DE PRODUCCIÓN AGROPECUARIA N° 246 - 2006 ED
PRODUCCIÓN - AGROPECUARIA - ENFERMERÍA



CARTA DE AUTORIZACIÓN

Chulucanas, 15 de Noviembre del 2020

SRA : Lic. JULIA EMILIA DE LAMA TALLEDO
DOCENTE DEL IESTP "VICÚS"

Me es muy grato saludarla y en atención a su Solicitud, sobre la autorización para aplicar instrumentos de recojo de información para su Proyecto de Investigación, "Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo" para obtener el Título de Magister.

En mi condición de Directora General del Instituto de Educación Superior Tecnológico "vicús" de Chulucanas, **le autorizo** y brindo todas las facilidades Académicas para el recojo de información a través de instrumentos diseñados para tal fin, en estudiantes de Enfermería Técnica en el II Semestre Académico 2020 y así pueda continuar con su trabajo de investigación y desarrollando su plan de mejora continua profesional y personal.

Me despido de Ud. Atentamente,



Ing. Fanny Iris Lizana Adriansén Mg.
DIRECTORA GENERAL
I.E.S.T.P. "VICÚS" - CHULUCANAS



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO
"ALMIRANTE MIGUEL GRAU"
R. S. N° 131 - 1983 - ED (09 - 03 - 1983)
REVALIDADO R. D. 018 - 2008 E. D. (30 - 01 - 2008)

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"
"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"

Piura, 10 de noviembre de 2020.

OFICIO 365 -DG-IESTP"AMG"-DREP-GOB.REG.PIURA-ME/2020

SEÑORITA
JULIA EMILIA DE LAMA TALLEDO
Alumna maestrante de la Universidad César Vallejo
Filial Piura.

ASUNTO : AUTORIZA PROCEDER APLICAR PRUEBA PILOTO A ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA TÉCNICA DEL IEST PÚBLICO "ALMIRANTE MIGUEL GRAU" DE PIURA.

REFERENCIA : Solicitud del 03-11-2020 (Expediente 1127 del 04-11-2020).

Es grato dirigirme a usted para comunicarle que la Dirección General del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "Almirante Miguel Grau" de Piura, ha recepcionado el documento indicado en referencia mediante el cual solicita autorización y facilidades para aplicar una prueba piloto a los/as estudiantes del programa de estudios de Enfermería Técnica, IV Semestre; sobre el particular, mi despacho autoriza se sirva proceder a ejecutar lo solicitado, para el efecto se han realizado las coordinaciones correspondientes, lo que informo para su conocimiento y demás fines.

Es propicia la ocasión para expresar los sentimientos de mi mayor consideración y respeto.

Atentamente,



Instituto de Educación Superior Tecnológico
"Almirante Miguel Grau" Piura
Lic. Erasmo Alejandro Requena Saavedra
Director General (e)

EARS/DG(e)
IPA

PROLONG. AV. GRAU CDRA. 33 STA. ROSA - PIURA / AV. CHULUCANAS - STA. ROSA - PIURA
Telefax (073) 35-4592 Anexo 102 - (073) 35-4596
www.tecnograu.edu.pe