



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**Aprendizaje virtual y logro de competencias genéricas en  
estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de  
Chincha, 2021**

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

**Maestro en Docencia Universitaria**

**AUTOR:**

Br. Avalos Saravia Angel Danilo (ORCID: 0000-0003-1518-1222)

**ASESOR:**

Mg. Palacios Sánchez José Manuel (ORCID: 0000-0002-1267-5203)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2021

### **Dedicatoria**

A mis padres, gracias a Dios me enseñaron a cultivar la mentalidad positiva frente a todo, lo cual sigo practicando día con día.

A mi amada esposa, compañera y amiga de todas mis travesías, pues siempre supo darme el impulso necesario.

A mi razón de existir Kevin, Danna y Frank mis adorados hijos, es para ellos que dejo el camino trazado.

### **Agradecimiento**

A las autoridades de la escuela de posgrado de la Universidad César Vallejo, a los estudiantes de una universidad de Chincha por participar en el presente estudio, al Dr. José Manuel Palacios Sánchez por las orientaciones brindadas y compartir sus conocimientos durante esta experiencia intelectual.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y operacionalización .....	15
3.3. Población, muestra y muestreo .....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	18
3.5. Procedimientos .....	18
3.6. Método de análisis de datos .....	18
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS .....	20
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES .....	36
REFERENCIAS .....	37
ANEXOS.....	43

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Dimensiones del aprendizaje virtual	16
Tabla 2	Dimensiones de las competencias genéricas	17
Tabla 3	Población de estudio estudiantes de una Universidad de Chincha	17
Tabla 4	Muestra de estudio estudiantes de una Universidad de Chincha	17
Tabla 5	Descripción de los niveles del aprendizaje virtual	20
Tabla 6	Descripción de los niveles del logro competencias genéricas	20
Tabla 7	Tabla cruzada de distribución de frecuencia dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas	21
Tabla 8	Tabla cruzada de distribución de frecuencia dimensión Pedagógica y el logro de competencias genéricas	22
Tabla 9	Tabla cruzada de distribución de frecuencia dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas	23
Tabla 10	Tabla cruzada de distribución de frecuencia de variables	24
Tabla 11	Correlación variables aprendizaje virtual – competencias genéricas	25
Tabla 12	Coefficiente de correlación dimensión organizativa variable competencias genéricas	26
Tabla 13	Correlación dimensión pedagógica – variable competencias genéricas	27
Tabla 14	Correlación dimensión tecnológica – variable competencias genéricas	28

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Representación diseño correlacional	15
----------	-------------------------------------	----

## Resumen

El presente trabajo de investigación, denominado “Aprendizaje virtual y logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021”, se realizó planteando como problema general ¿Cuál es la relación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chincha, 2021? el cual se generó como resultado del contexto de emergencia sanitaria que afronta la humanidad y nos condujo a indagar la relación existente entre el aprendizaje virtual y las competencias genéricas y tuvo como objetivo determinar la relación existente entre las mismas. En el aspecto metodológico la presente indagación estuvo enmarcada dentro de un enfoque cuantitativo, de tipo básica, no experimental correlacional. La población fueron los estudiantes de administración de una universidad de Chincha y la muestra constituida por 92 sujetos. Dentro de los resultados del análisis estadístico nos señala una correlación positiva moderada, con un Rho de Spearman = 0.606 entre las variables aprendizaje virtual y logro de competencias genéricas. Lo cual nos permite afirmar como conclusión del estudio que el aprendizaje desarrollado dentro de un contexto con uso de tecnología se relaciona y está encaminado siempre en la búsqueda del logro de la competencia, lo cual debe ser considerado en la suma de esfuerzos de las entidades educativas en cuanto al desarrollo y aplicación de recursos innovadores, además de medios para desarrollar y obtener los resultados propuestos dentro de los objetivos que toda entidad universitaria persigue.

**Palabras clave:** aprendizaje virtual, competencias genéricas, tecnología

## **Abstract**

The present research work, called "Virtual learning and achievement of generic competences in students, Faculty of Administration of a University of Chíncha, 2021", was carried out by posing as a general problem what is the relationship between virtual learning and the achievement of competences generic in students, Faculty of administration of a University of Chíncha, 2021? which was generated as a result of the health emergency context facing humanity and led us to investigate the relationship between virtual learning and generic skills and aimed to determine the relationship between them. In the methodological aspect of the present investigation, it was framed within a quantitative approach, of a basic type, not a correlational experimental one. The population was the administration students of a university in Chíncha and the sample consisted of 92 subjects. Within the results of the statistical analysis, he indicates a moderate positive correlation, with a Spearman  $Rho = 0.606$  between the variables virtual learning and achievement of generic skills. Which allows us to affirm as a conclusion of the study that the learning developed within a context with the use of technology is related and is always directed towards the achievement of competence, which must be considered in the sum of the efforts of educational entities regarding the development and application of innovative resources, as well as means to develop and obtain the proposed results within the objectives that every university entity pursues.

**Keywords:** virtual learning, generic skills, technology



## I. INTRODUCCIÓN

La educación siempre ha sido importante en toda cultura, desde que el hombre nace se ve expuesto a determinadas situaciones que en muchos casos en base a la experiencia cotidiana y sobre todo teniendo como punto de partida la observación se aprende, la educación formal y sobre todo la educación superior dentro de las universidades se enfrentan a nuevos espacios y contextos; en los cuales se requiere entender procesos, que se traducen muchas veces en situaciones, por lo que se hace necesario implementar nuevos espacios de aprendizaje, en ese sentido en el desarrollo de actividades académicas de una universidad de Chincha se impulsa un aprendizaje virtual, lo cual incide en el actuar académico de estudiantes dentro de un entorno de trabajo, es precisamente esto lo que motivó la presente investigación, que está referida a como el aprendizaje virtual se relaciona con el logro de competencias genéricas.

En el actuar educativo se presentan problemas influenciados por un mal proceso de desarrollo para alcanzar a decir que se cristalizó el logro de la competencia en ese sentido a decir de entendidos en la materia los cuales opinan sobre el amplio camino recorrido y el proceso de carácter globalizante que envuelve la educación virtual en la búsqueda de soluciones pues se encuentra en constante cambio lo cual aporta en el sentido de romper las barreras de un mundo incierto en el camino de desarrollar siempre competencias que permitan al individuo a involucrarse de manera asertiva en su entorno productivo (Arteaga et al., 2015).

Se debe entender la real magnitud de una educación que considere el sentir de la persona en su desarrollo profesional pues se debe considerar que a cada momento de la formación de todo estudiante se presentan situaciones en la que si no estamos preparados o no hemos desarrollado competencias podríamos caer en el fracaso pues según Gutiérrez Tapias (2018) es impensado dejar de lado lo crucial que es para las personas tener la capacidad de enfrentar nuevos desafíos en el sentido de que cada individuo puede y tiene diferentes formas de aprender, ello se debería convertir en su fortaleza que le permita asimilar una nueva realidad.

Los sistemas educativos actuales deben de tener la capacidad de entender al estudiante en un estado en el cual se presentan situaciones retadoras a cada momento y que la realidad de cada persona genera diferentes maneras de pensar y de actuar todo ello producto de las competencias que se van apropiando y que muchas veces pueden afectar el desarrollo del individuo y no le permiten desempeñarse como el docente espera, aquí hay que resaltar un acontecimiento que podría generar un accionar distinto en el entorno virtual e influir en la captación o logro de competencias que es el proceso constante de renovación de recursos tecnológicos a los cuales muchas veces no se le pueden seguir los pasos.

La actual situación en la cual vivimos impulsó aún más el proceso de globalización no solo en el aspecto económico sino también trajo consigo una explosión dinámica y transformadora de los procesos educativos en los cuales se hace necesario compartir información, junto a ello la necesidad de aprender que nunca se aparta del hombre en la búsqueda de dar soluciones, con ello la demanda de nuevos espacios en los cuales se puedan formar lo cual implica un nuevo contexto de aprendizaje que debe ajustarse a la concepción curricular en el desarrollo del proceso de aprendizaje (Cervera et al., 2019).

A nivel nacional, la implementación de espacios de aprendizaje virtual viene siendo requerida por instituciones nacionales y sobre todo en el ámbito privado pues la realidad obligó en algunos casos a ello y otros solo a potenciar aún más este auge tecnológico educativo entendiendo que los estudiantes universitarios actuales son nativos digitales y cuyos procesos básicos de manejo de información digital son propios del individuo, así como los que va adquiriendo durante su vida los mismos que serán responsables de generar estabilidad dentro de las respuestas en un entorno de trabajo innovador.

En el ámbito formal educativo universitario se ha convertido en un verdadero reto el desarrollo de competencias, para ello es necesario reajustar y adaptar situaciones que impulsen justamente el poder alcanzar la competencia lo cual debe tener un carácter integrador que propicie el uso de la tecnología como soporte del proceso educativo y de esa manera se convierta en un espacio que permita

interactuar y compartir contenido en base a la comunicación y con un pensamiento crítico (Cáceres et al., 2020).

En todo proceso de aprendizaje virtual se debe de incluir y saber aplicar estrategias de apoyo con recursos innovadores que afiancen el autoconocimiento, la práctica de la empatía y potenciar las relaciones entre pares para que la acción de aprender se manifieste en su real magnitud y con ello propiciar alcanzar las competencias esperadas en ese sentido se plantea la siguiente pregunta:

¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chíncha, 2021?, del cual se disgregan los siguientes problemas específicos: ¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes?, ¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes?, ¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de las competencias genéricas en estudiantes?

La presente indagación, tiene sus cimientos sólidos y apunta a generar aportaciones traducidos en conocimiento para ello ahondaremos en el maravilloso mundo del aprendizaje formal en ese camino se orienta a consolidar una nueva propuesta de valor generados a partir del estudio de la educación virtual y su relación con el logro de competencias y que será un aporte valioso a considerar como antecedente futuro.

La investigación presenta como objetivo general determinar la relación que existe entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021; adicionalmente a ello los objetivos específicos determinar la relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, de igual manera determinar la relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes; determinar la relación entre el aprendizaje virtual en su

dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes.

Teniendo como hipótesis que existe relación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

## **II. MARCO TEÓRICO**

La sociedad actual atraviesa una gran problemática como consecuencia de la pandemia en la cual viene afectando en diferentes entornos sociales la educación no escapa a ello, sabemos que el uso de la tecnología como apoyo en la educación no es algo nuevo, pero si se ha visto impulsado fuertemente producto de la necesidad, siempre en búsqueda de seguir adelante pues la educación y sobre todo la educación formal dentro de las universidades no se detiene en ese camino se han implementado recursos tecnológicos que permitan seguir el proceso educativo siempre apuntando a el logro de competencias que permitan una correcta inserción en entorno de desarrollo. Por ello se hace primordial establecer antecedentes que permitan analizar la problemática planteada.

Las investigaciones previas dentro del ámbito internacional tenemos a (Ruiz-Morales et al., 2017) en la investigación titulada evaluación de competencias genéricas en el ámbito universitario a través de entornos virtuales: Una revisión narrativa, resaltan el hecho de una nueva concepción relacionado a la pedagogía y el nuevo currículo en el cual se deben de considerar el gran potencial que aporta la incorporación de recursos tecnológicos aplicados a la educación sobre todo en la llamada retroalimentación, además de brindar el soporte informativo necesario para el apoyo al estudiante todo ello en un ambiente virtual de trabajo. Esta investigación apporto al presente estudio en cuanto a valorar el proceso elemental de enseñanza y aprendizaje, sin dejar de lado la evaluación siempre presente en todo ámbito, y considerando la relación frente al logro de competencias genéricas con el uso de entornos virtuales resaltando que el desarrollo de estas competencias aportará en la formación de los estudiantes.

Aunado a ello Boada & Cardona Montoya (2017) resaltan el hecho que la

educación formal aún no puede superar las barreras que permitan la inclusión global de estudiantes dentro de los sistemas educativos y que justamente estos se adecuen a las necesidades de formación que le permitan en el aspecto socioeconómico es decir insertarse de manera asertiva en el mercado laboral, en el cual se pueda hablar de una competitividad que le permitan salir del desempleo considerando que la modalidad presencial no considera el verdadero potencial de una persona adulta, para ello podrían ser utilizados metodologías con utilización de herramientas tecnológicas que favorezcan la interacción docente estudiante. El estudio contribuyó en el trabajo que se realiza en presentarnos una panorámica del proceso educativo en una presencialidad y aprendizaje virtual en el desarrollo de competencias genéricas.

En tal sentido Simanca et al., (2018) reconocen las nuevas tendencias en el aspecto educativo cuya base es el aprendizaje por competencias en la cual se presenta una atención individualizada donde se desarrollan contenidos elementales que despiertan el interés de estudiantes, adaptándose a cada uno de sus ritmos de aprendizaje, por ello muchas universidades vienen implementando nuevos perfiles incluyendo el desarrollo de competencias las cuales impulsan la superación de estudiantes en su inserción con su entorno profesional. Esta investigación apporto al presente estudio en afianzar el uso de los recursos tecnológicos dentro del proceso educativo resaltando los cambios producto de la implementación de la misma en la cual se vislumbra un nuevo panorama de cara a implementar las herramientas orientadas a generar comunicación e interacciones donde el estudiante alcance el verdadero protagonismo permitiéndole desempeñarse dentro del aula y en entornos virtuales de aprendizaje.

Al mismo tiempo para García-Cabrero et al., (2018) las competencias que manejan los profesores dentro del ámbito virtual deben estar siempre dentro de lo novedoso involucrando dentro del mismo la capacidad de gestionar y monitorear el avance de sus estudiantes y sobre todo fomentar en ellos el desarrollo de competencias teniendo como eje primordial la comunicación con utilización de recursos tecnológicos que se convierte en herramienta clave y nos brindan un contexto distinto para el llamado proceso educativo, pero siempre apuntando a

desarrollar en ellos oportunidades siempre mediadas estas por la calidad. El estudio contribuyó en la investigación al evidenciar de manera clara la importancia de adoptar medios virtuales, pero sin dejar de lado la preparación constante del maestro que permitan innovar y motivar el aprendizaje generando procesos autorregulatorios en los estudiantes.

Aunado a ello para Durán Rodríguez (2015) la universidad enfrenta unos de sus retos más cruciales que consiste en generar un currículo que considere las competencias profesionales en un entorno nuevo de inclusión en la cual se renueve los procesos tradicionales que asumen tanto estudiantes como maestros y que este cambio se traduzca en el desarrollo de competencias genéricas, además de las específicas que conlleven a una formación en la cual sean aplicables las mismas dentro del marco social. El estudio aportó información que enriquece en cuanto a la presencia de medios tecnológicos en la formación universitaria y rescata el hecho de fortalecer las competencias genéricas centradas estas desde un panorama de aprendizaje virtual.

A nivel nacional Garcia et al., (2021) resaltan la actualidad en la cual se reconoce claramente la influencia del manejo de información con aplicación de tecnologías que permiten aprender de manera distinta aprovechando la revolución mundial en cuanto al uso de internet, pues los estudiantes actuales que son nativos digitales tienen como hábitos el relacionarse haciendo uso de herramientas tecnológicas en ese camino utilizan las mismas para fortalecer su aprendizaje y con ello el desarrollo de competencias que aporten en su proceso formador. El estudio contribuyó en brindar información en cuanto al uso de tecnologías en el proceso educativo y como ello afecta al desarrollo de competencias entendiendo este proceso como la manera de innovar al momento de suscitar el aprendizaje.

Dentro de este marco de investigación Benites (2020) considera fundamental el desarrollo integral de discentes brindándole una formación que apunte al desarrollo de vida ético con un enfoque por competencias que le brinden perspectivas que le permitan insertarse en el entorno laboral pues la adquisición de competencias genéricas le servirán como base en función de un proceso

transformador de su entorno con aplicación de métodos y técnicas generados en su proceso formador. La investigación aportó al estudio en afianzar el concepto en función de lo que constituye el desarrollo de competencias y más aún en el marco de la educación superior considerando que debe existir una formación permanente que resalte a la persona y su uso de recursos apuntando a una educación de calidad.

Se hace necesario mencionar a Chávez y Gutiérrez (2018) quienes resaltan la actualidad en cuanto al protagonismo de la educación virtual en un contexto educativo sobre todo en la utilización de herramientas sumergidas en uso de tics y la implementación de las mismas dentro de la educación formal superior y que resulta un complemento ideal de apoyo del proceso educativo, valorando la flexibilidad en cuanto a los ambientes de estudio y que considera el uso de estrategias que apuntan a un proceso educativo eficiente, dentro de ello el de alcanzar competencias valoradas en su aplicación diaria. La investigación aportó al estudio en mostrar una comparativa en el uso de recursos educativos abiertos como apoyo del proceso formador considerando en ello un análisis de experiencias docentes.

Asimismo Tovar (2018) considera importante el auge exponencial del uso y aplicación de tecnologías que sirven de apoyo en todo el actuar del ser humano, transformando día a día los diferentes aspectos y sobre todo la educación no escapa a ello en los cuales se han presentados cambios transformacionales en cuanto al desarrollo de entornos educativos y que ha conllevado a presentar en las personas una llamada cibercultura y a partir de la implementación de estos cambios se hace necesario preparar a estudiantes con el desarrollo de competencias que le permitan desempeñarse profesionalmente. El estudio contribuyó a la investigación en aportar información en cuanto al uso de recursos tecnológicos realizados en una universidad lo que permite brindar una panorámica en cuanto a la influencia de los mismos en el ámbito formal educativo.

Del mismo modo Valdivia et al., (2020) reconocen el gran desafío de la educación superior universitaria en la búsqueda permanente que el estudiante

alcance el desarrollo de competencias profesionales que justamente tengan como resultado la capacidad del estudiante de involucrarse de manera asertiva en su entorno de desarrollo profesional, es pues el sentido generador de nuevo conocimiento que persigue la universidad. Las competencias y su desarrollo deben estar involucradas con uso de nuevas estrategias que se ya utilizaban pero que sin embargo se ha visto influenciada con aplicación de tecnología como consecuencia de la emergencia sanitaria, lo cual resalta los objetivos de la educación generando nuevos retos en preparación formal universitaria. La investigación aportó al estudio en afianzar de manera clara la coyuntura actual y el desarrollo de estrategias innovadoras en el marco de apuntar siempre al logro de competencias, con el uso de tecnología que traiga como resultado la inserción exitosa de los estudiantes en su entorno productivo.

La investigación tiene un paradigma conectivista considerando que a decir de Siemens (2004) integra nuevos principios considerando una amplia gama de información que es cambiante y que se ve enriquecido con el uso de recursos tecnológicos que permiten compartir y manejar información lo cual en esencia permite generar nuevos conocimientos. Aunado a ello no se puede dejar de lado el paradigma constructivista pues de acuerdo con Carretero (1997) es una construcción de conocimiento que se produce como resultado de diferentes acciones que involucra el desarrollo del ser humano dando un nuevo contenido justamente con el medio que lo rodea.

Respecto a la fundamentación teórica en el presente estudio, el aprendizaje virtual a decir de Cabero (2010) involucra cambios sustanciales en cuanto a su presentación pues cada vez se renuevan los recursos tecnológicos permitiendo interactuar de manera amigable, convirtiéndose en un recurso adaptable rompiendo las barreras de espacio y tiempo; los cuales brindan soporte y sobre todo abundante información la cual será compartida mediante una comunicación constante, los mismos que modificaron las formas de gestionar información con el uso de recursos tecnológicos.

Al hablar de aprendizaje virtual tenemos presente la teoría conectivista por



ello a decir de Siemens (2004) el aprendizaje es un proceso desarrollado en diferentes ambientes y que constantemente cambia, que permite una amplia posibilidad de información traducida en conocimiento y que el mismo es de uso y aplicación dentro de una organización. Permite conectarnos al mundo y tener un amplio panorama por su abundancia en lo que respecta al conocimiento, con esta premisa se pueden tomar decisiones en base al análisis de la nueva información.

Aunado a ello Illera (2004) opina sobre el concepto tradicional de aprendizaje pero desde el punto de vista de su relación con la tecnología en la cual se involucra necesariamente una didáctica innovadora que considera a la tecnología como el entorno del cual se vale las personas para aprender valorando los resultados que nos permiten entender una problemática social y que permite utilizar los conocimientos para de alguna manera transformarlos y convertirlos en habilidades desarrolladas justamente de su aplicación para el desarrollo social del individuo.

El amplio camino ganado por la inclusión de la tecnología en el ámbito educativo trae consigo la aparición de diferentes términos como el de aprendizaje en línea, aprendizaje abierto, aprendizaje basado en la web y otros más, los mismos que tienen en como eje fundamental el uso de la computadora y que ello se vea complementado con una conexión a internet, de esa manera se brinda la posibilidad de aprender sin importar el momento y rompe las barreras de la distancia lo cual convierte al estudiante en protagonista con aplicación de metodologías innovadores, el mismo que se desarrolla de manera sincrónica y asincrónica (López Luna & Flores López, 2020).

Dentro de esta variable basándonos en Salinas et al., (2014), quienes mencionan tres dimensiones para el estudio de esta variable: La primera dimensión organizativa, definida como un modelo en el cual se involucra los entornos tecnológicos partiendo desde la institución universitaria que debe de incorporar políticas encaminadas a tener siempre presente como eje fundamental en la organización de los programas el generar componentes de gestión que es la base dentro de la estructura curricular, buscando siempre el perfeccionamiento con una planificación estratégica que conlleve a renovar programas presenciales

brindándole el ajuste necesario que permita desarrollarlos dentro de un ambiente virtual, y que muchas universidades ya lo vienen realizando (Luzardo – Briceño et al., (2017).

En cuanto a su dimensión pedagógica definida elementalmente como la capacidad que pone de manifiesto el potencial del maestro en generar nuevos conocimientos atravesando las barreras limítrofes de tiempo y espacio para con el uso de recursos tecnológicos brindar apoyo y generar efectivamente un proceso de aprendizaje acorde a la realidad actual, en la cual tenemos presente el uso de recursos tecnológicos dentro del todo el sistema educativo; para ello se hace notorio las competencias del maestro para llegar al discente de manera innovadora, con ello dar paso a la construcción de una formación integral en un nuevo contexto (Osorio & Crespo Alvarado, 2019).

Como tercera dimensión tenemos la tecnológica que involucra el uso de los recursos tecnológicos, que abarca todo el entorno de aprendizaje virtual y el manejo de herramientas ya estructuradas por la institución superior y esta a su vez se emplean como medio elemental que se asocia a desarrollar las competencias curriculares, además de permitir la comunicación e interacción de los participantes de un ambiente virtual de aprendizaje ello le permitirá la utilización del medio tecnológico en la difusión de material que permitirá el trabajo de determinadas actividades en un ambiente de colaboración y organización siempre con la participación de los actores educativos con el entorno virtual (Cuadro, 2017).

La primera dimensión se compone de los indicadores a mencionar: 1.1. recursos tecnológicos: este indicador se ajusta a la realidad social puesto que como consecuencia de la gran problemática global en cuanto a salud lo cual generó un gran impulso de utilización de medios tecnológicos y en ese camino el sistema universitario tuvo que implementar dentro de su organización académica que permita a la comunidad educativa continuar con su proceso de preparación académica y de esa manera apropiarse de los mismos (Guacaneme-Mahecha et al., 2016); 1.2. Gestión de materiales de aprendizaje: se afirma que un entorno amigable de interacción en un ambiente virtual brinda un protagonismo al

estudiante en el sentido de una cierta flexibilidad de contenidos, es allí donde la labor del docente contribuye y dinamiza el intercambio de información que involucra desde luego radicalmente el cambio de la educación tradicional, haciendo uso de los espacios y herramientas del contexto actual (Cedeño Romero & Murillo Moreira, 2019)

Respecto a la segunda dimensión, sus indicadores son: 2.1. Cambios en los sistemas clásicos de enseñanza: el cual considera un nuevo modelo educativo tecnológico que resalta sobremanera la nueva didáctica a emplearse y que resalte la potencialidad y variedad de recursos, los cuales se ponen al servicio de generar un nuevo conocimiento y con ello transformarlo en beneficio del alumno. (Cacheiro et al., 2016). 2.2. Interacciones comunicativas de aprendizaje: la comunicación es vital en todo ámbito pues fomenta el sentido colaborativo de la información en un proceso dinámico de socialización de conocimiento con una fluidez inimaginable hasta hace unos años y con ello se fortalece la interacción entre los actores educativos (Cabero et al., 2016)

Finalmente, los indicadores de la tercera dimensión son 3.1. Aprendizaje e interacción: son necesarias y se desarrollan ajustándose a los límites de la virtualidad que a tomado gran relevancia, en el desarrollo del mismo se involucra el docente como mediador, el cual tiene como propósito lograr competencias de los participantes, los mismos que no solo le servirán en el ámbito educativo sino también para la vida (Morales et al., 2019).

Dentro del indicador 3.2. Dominio de ambientes virtuales: corresponden a la acción de apropiarse y poner de manifiesto su potencial respecto al uso del entorno actual de aprendizaje que involucra radicalmente el uso de tecnología con ello se genera nuevas competencias pero que requiere desde luego la participación del maestro que aporta estrategias que conlleven a un aprendizaje trascendente a nivel de su formación el cual aprovecha las herramientas pedagógicas involucrando para ello el recurso tecnológico (Rodríguez Zamora & Espinoza Núñez, 2017).

Dentro del proceso educativo desarrollado en el ámbito formal involucra la

participación de instituciones educativas las mismas que cumplirán una función importantísima dentro de la sociedad, en ese sentido debemos también hablar de calidad que involucra un abanico de criterios que se deben de cumplir para lograr abarcar la realidad educativa y debe estar acorde frente a las nuevas propuestas que apuntan a lograr la ansiada calidad educativa, y es en ese camino que las instituciones educativas están enrumadas todo ello dentro de un proceso cíclico en la cual luego de un arduo trabajo se debe llegar a concretar logros educativos.

Haciendo referencia a las nociones teóricas conceptuales de la investigación en la variable competencias genéricas López-Novoa et al., (2020) señalan que son habilidades y conocimientos que son necesarios en cualquier ámbito de desarrollo profesional lo cual permitirá un correcto desempeño en el entorno productivo y que parten del desarrollo de metodologías que tienen como eje principal el estudiante y que en su desenvolvimiento en su entorno social estas son observables y le permitirán un correcto desempeño.

De acuerdo con Tobón (2005) son aquellas que permiten desenvolverse en el ámbito de cualquier profesión y permiten contribuir a incrementar el grado de empleabilidad de las personas inclusive si estas se desplazan a otra profesión y favorecen la gestión y sobre todo permiten mantener un alto grado de adaptabilidad en cuanto a diferentes entornos laborales, los mismos que son adquiridos en determinados procesos educativos.

Dentro de esta variable se tienen 3 dimensiones; 1) Cognitiva: orientada a que los estudiantes manejen y desarrollen fundamentos teóricos que le permitan expresar mediante sus acciones su correcto desarrollo profesional, las cuales para poder desarrollarse tuvo que pasar por el proceso de utilización de estrategias pedagógicas en la cual se brindó información que permitan agenciarse de hipótesis relacionadas a su desenvolvimiento profesional con el uso de competencias logradas con ello facilitar el desarrollo en su contexto profesional llevado a la realidad (Navarro et al.,2017) 2) Afecto motivacional: que afecta el logro de la competencias genéricas pues si una persona muestra actitud positiva para poder agenciarse de un nuevo conocimiento, el mismo se producirá de manera tal que no será producto de muchas horas de trabajo sino que los comportamientos y

decisiones contribuirán de manera tal que las acciones tendrán una real importancia dentro de su aprendizaje y que debemos entender es un proceso interno que muchas veces no es considerado de manera relevante pues se desarrolla de manera transversal (González et al., 2017) 3) Procedimental: Esta referido a como se desenvuelven dentro de su entorno con los conocimientos elementales para poder enfrentarse a situaciones problemáticas en las que se pone de manifiesto el actuar de manera competente ante la realidad presentada en el actuar social o profesional y que para ello es necesario la suma de habilidades y procedimientos orientados a brindar soluciones que son la esencia de las competencia (Tejada et al., 2006)

Respecto a los indicadores de la primera dimensión con respecto a la segunda variable tenemos: 1.1. Manejo de conceptos generales: está vinculada desde luego a lo cognitivo y permite la construcción de nuevas competencias, lo cual se realiza desde el punto de vista conceptual y para conseguirlo a de haber sido empleado diversas metodologías que es el punto de partida dentro de un marco educativo que luego se convierte en una potencialidad que permite hacer frente a los desafíos que se presentan (Argudín, 2015). 1.2. Desarrollo de habilidades: La función primordial de la educación universitaria siempre debe incluir el desarrollo de una amplitud de habilidades que permitan utilizar el conocimiento dentro de diversas situaciones encaminadas a resolver problemas de esa manera se convierte en unos de los núcleos que debe contemplar una formación universitaria con ello se afirma el logro de la competencia (Villardón-Gallego, 2015).

En cuanto a los indicadores de la segunda dimensión se compone de: 2.1. Actitudes: pues ellas nos predisponen o direccionan en las acciones que realizamos y son producto de las percepciones presentes en nuestros pensamientos con ello se facilita el ajuste de un individuo a su realidad, las mismas que son innatas a la persona y van cambiando con el paso de experiencias vividas (Esteban Ibáñez & Amador Muñoz, 2017). 1.2. Valores: los cuales constituyen unos de los ejes de la educación universitaria y es de gran importancia al alcanzar niveles necesarios para el trabajo, el mismo que debe formar parte de una cultura general, por ello siempre debe ser tema de consideración en la formación universitaria de esa manera se alcanzará una comprensión profunda del conocimiento enmarcado a mejorar la

educación y servirán de guía en el actuar del hombre (Ramírez et al., 2018)

Finalmente, los indicadores de la tercera dimensión están compuestos por:

3.1. Dominio de habilidades técnicas: están referidas a la comprensión y manejo de alternativas que brinden soluciones dentro de ello se implica una correcta toma de decisiones (Guerra-Báez, 2019)

3.2. Aplicación de procedimientos: la sociedad actual demanda que las personas tengan un alto grado de competencia aplicados a la resolución de problemas, con la capacidad oportuna de toma de decisiones frente a la eventualidad producto de su desarrollo profesional (Gómez Bahillo & Gómez Campillo, 2014)

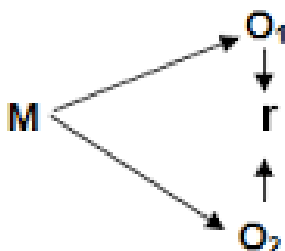
### **III. METODOLOGÍA**

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

La investigación tuvo un diseño enmarcado dentro de un enfoque cuantitativo, basado en Hernández et al., (2014) pues nos permitió seguir y analizar un conjunto de datos y que tiene que ver con la medición de unidades de análisis para tener plena seguridad que la hipótesis formulada aplicada en una situación específica puede ser probada, con este enfoque seguimos una sucesión ordenada de pasos con la disposición de medir la relación de nuestras variables aplicadas a una realidad que conllevo luego a analizar las mediciones y llegar a conclusiones. Además, fue de tipo básica descriptiva correlacional pues está orientada a entender determinados contextos en donde justamente se observa la coexistencia cuyo eje es la recolección de datos, los mismos que permitan establecer aportes científicos, la investigación nos llevó a analizar la elaboración de productos o servicios, que se relacionan directamente con nuestras variables de estudio, la misma que tuvimos que analizar en el proceso, el mismo que nos permitió entender las realidades de las variables de estudio, con ello tenemos que siempre estará orientado a entender determinadas situaciones (Mendoza, 2002). Por otro lado, será de diseño no experimental porque en su desarrollo se agenció de información en una sola intervención de esa manera de entendemos su aplicación de manera transversal, trabajamos asociando las variables en la

búsqueda del grado de correlación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En la figura 1 se representa el diseño correlacional de la investigación.

**Figura 1**  
*Representación Diseño correlacional*



Dónde:  
M = Muestra  
O<sub>1</sub> = Observación de la variable 1  
O<sub>2</sub> = Observación de la variable 2  
r = Correlación entre dichas variables

*Nota:* Adaptado de Hernández y Mendoza (2018).

### 3.2. Variables y operacionalización

La variable 1, aprendizaje virtual, según (Marcos & Cabero Almenara, 2016) tiene en la actualidad varias denominaciones, lo principal es que se está posicionando en una de las estrategias de mayor difusión en diferentes contextos de aprendizaje, en ese sentido se debe considerar que la misma se actualiza de forma permanente y con ello tener claro que esta modalidad de aprendizaje es siempre apoyada por el uso de recursos tecnológicos.

Por lo tanto, para operacionalizar la variable 1 aprendizaje virtual, nos basaremos en Salinas et al., (2014), quien menciona tres dimensiones para el estudio de esta variable, 1) pedagógica que establece los lineamientos que seguirán las universidades en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje con el uso de la tecnología, 2) organizativa en la cual se considera un aspecto clave que es establecer previamente y que deben de ser determinadas al iniciar con un proceso educativo y 3) tecnológica que comprende el uso y aplicación de sistemas

de aprendizaje con incorporación de tecnología para el beneficio de un sistema de aprendizaje armónico con las otras dos dimensiones.

**Tabla 1**

*Dimensiones del aprendizaje virtual*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Organizativa	- Inclusión de recursos tecnológicos	1 - 5	Likert
	- Gestión de materiales de aprendizaje.		
Pedagógica	- Cambios en relación con los sistemas clásicos de enseñanza.	6 - 10	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5= Siempre
	- linteracciones comunicativas en redes de aprendizaje		
Tecnológica	- Aprendizaje e Interacción - Dominio de ambientes virtuales	11 - 15	

*Nota:* Elaboración propia.

Por otro lado, la variable 2 competencias genéricas, conceptualmente a decir de Tobón (2006) son aquellas competencias que son comunes a diferentes profesiones y que permiten una adecuada inserción dentro de un campo de acción y sobre todo un desarrollo profesional ya que fascilita el desplazamiento entre profesiones y mejora notablemente el desarrollo de otras competencias.

Esta variable tiene su soporte operacional basados en Tobón et al., (2006) quienes diferencias tres dimensiones para las competencias genéricas: 1) cognoscitiva puesto que es necesario tener nociones que van a regir en la marcha de una actividad 2) afectivo motivacional pues permite un verdadero aprendizaje que parte justamente de una motivación y se ve reflejado en la conducta 3) procedimental que tiene que ver a las formas como se realizan las actividades para lo cual se requiere tener un conocimiento previo que será esencial para el desarrollo del mismo.



**Tabla 2***Dimensiones de las competencias genéricas*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Cognoscitiva	- Manejo de conceptos generales.	1 - 5	Likert
	- Desarrollo de habilidades		1 = Nunca
Afecto motivacional	- Actitudes.	6 - 10	2 = Casi nunca
	- Valores		3 = A veces
Procedimental	- Dominio de habilidades técnicas.	11 - 15	4 = Casi siempre
	- Aplicación de procedimientos.		5= Siempre

*Nota:* Elaboración propia.

**3.3. Población, muestra y muestreo**

La población teniendo en cuenta a (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018) son “un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”, entendiéndose que vendrían a ser agentes que tendrán algo en común y ello puede ser observado para efectos de estudio. En ese sentido la presente investigación tubo como unidad de estudio a la población constituida por estudiantes de la facultad de administración de una Universidad de Chincha.

Para el caso de estudio considerando el número de la población la muestra de la investigación será de tipo censal.

**Tabla 3***Población de estudio estudiantes de una Universidad de Chincha*

N°	Aula	Total
1	Estudiantes de Administración	120

*Nota:* Elaboración propia.

**Tabla 4***Muestra de estudio estudiantes de una Universidad de Chincha*

N°	Aula	Total
1	Estudiantes de Administración	92

*Nota:* Elaboración propia.

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

Para desarrollar la investigación se aplicó la técnica de la encuesta pues desde el punto de vista de Salech et al., (2008) es útil pues nos permite agenciarnos de información que será parte de un estudio, cuyos resultados pueden ser expresados de diferentes formas.

Así mismo, como instrumento se utilizará un cuestionario de apoyo considerando en su contenido 15 preguntas por cada variable.

### **3.5. Procedimientos**

Para la recolección de los datos, se aplicará a los estudiantes de administración de una Universidad de Chíncha la técnica de la encuesta que nos servirá para indagar la situación actual de las variables para iniciar con la presente investigación. Se considerará la escala de Likert que en palabras de (Bozal, 2006) consiste en un cuestionario que considera ítems que reflejan diferentes aspectos en los cuales cada persona tendrá una posición diferente. Como instrumento se aplicará un cuestionario, para ello y considerando la situación actual que involucra los estragos de la pandemia se pondrá al alcance de los estudiantes un formulario virtual generado en Google Form, para ello se solicitará que puedan responder a dicho formulario, además se pondrá al alcance el enlace para poder acceder al recurso que servirá como instrumento. Luego de recopilar la información generada como producto de la aplicación de la técnica y del instrumento se construirá la base de datos los cuales serán procesados estadísticamente para determinar la influencia entre las variables especificadas y que forman parte del estudio.

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

Para el análisis se utilizó el método hipotético deductivo por ello al obtener la data de la presente investigación los mismos serán analizados con el programa estadístico SPSS versión 26 en castellano, a través del cual se analizará estadísticamente con el soporte debido y de esta manera brindar resultados

considerando la hipótesis de la investigación, con ello se consolida la información recabada de cada una de las variables de estudio y con ello realizar un análisis de los mismos.

### **3.7. Aspectos éticos**

La presente indagación estará enmarcada dentro de la responsabilidad de conducta en la cual se respetará los resultados considerando que se regirán por la verdad y no serán manipulados considerando una verdadera aplicación de los principios éticos en el desarrollo de la investigación, en la cual prevalecerá la honestidad apuntando a que los resultados puedan ser aprovechados en investigaciones futuras por ello a decir de Raymond et al., (2018) la ética es una muestra de la conducta del ser humano que como tal podría presentar limitaciones pero que siempre busca desarrollar la práctica de valores que traerá como resultado un comportamiento que deben ser practicados por los ciudadanos con ello se procura tomar las decisiones correctas que enmarquen y den contenido valioso al desarrollo de una investigación.

Asimismo, buscaremos y practicaremos la autonomía y el respeto a las personas protegiendo la información y teniendo siempre presente el consentimiento de apoyo para esta investigación.

## IV. RESULTADOS

### Estadística descriptiva

**Tabla 5**

*Descripción de los niveles del aprendizaje virtual*

Niveles	Frecuencia	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	19	20.7%
Logrado	73	79.3%
total	92	100.0%

*Nota:* Base de datos SPSS.

De acuerdo a los resultados observamos que el 79.3% de los estudiantes de administración de una universidad de Chincha, se encuentran en el nivel de aprendizaje virtual logrado, mientras que el 20.7% se encuentra en el nivel de proceso.

**Tabla 6**

*Descripción de los niveles del logro competencias genéricas*

Niveles	Frecuencia	%
Inicio	0	0.0%
Proceso	19	20.7%
Logrado	73	79.3%
total	92	100.0%

*Nota:* Base de datos SPSS.

Se observa que el 79.3% de los estudiantes de administración de una universidad de Chincha, se encuentran en el nivel de aprendizaje virtual logrado, mientras que el 20.7% se encuentra en el nivel de proceso.

**Tabla 7**

*Tabla cruzada de distribución de frecuencia dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas*

		Competencias genéricas											
		Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%
Organizativa	Nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Casi nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	A veces	0	0,0%	0	0,0%	3	3,3%	1	1,1%	0	0,0%	4	4,3%
	Casi siempre	0	0,0%	0	0,0%	7	7,6%	57	62,0%	15	16,3%	79	85,9%
	Siempre	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	9	9,8%	0	0,0%	9	9,8%
	Total	0	0,0%	0	0,0%	10	10,9%	67	72,8%	15	16,3%	92	100,0%

*Nota:* Base de datos SPSS.

La dimensión organizativa forma parte de la variable 1 denominada aprendizaje virtual y dentro de ella se ha considerado temas referidos a la percepción organizativa de su entorno de aprendizaje, en ese sentido, el 62% de los estudiantes de la facultad de administración de una universidad de chincha, 2021 afirmaron que casi siempre encuentran organizado su ambiente de trabajo virtual y además casi siempre presentan competencias genéricas. Por otro lado, el 1.1% de estos estudiantes señalaron que el aprendizaje virtual a veces se encontraba organizado y además casi siempre desarrollaban competencias genéricas.

**Tabla 8**

*Tabla cruzada de distribución de frecuencia dimensión Pedagógica y el logro de competencias genéricas*

		Competencias genéricas											
		Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%
Pedagógica	Nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Casi nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	A veces	0	0,0%	0	0,0%	7	7,6%	9	9,8%	0	0,0%	16	17,4%
	Casi siempre	0	0,0%	0	0,0%	3	3,3%	56	60,9%	8	8,7%	67	72,8%
	Siempre	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	2	2,2%	7	7,6%	9	9,8%
	Total	0	0,0%	0	0,0%	10	10,9%	67	72,8%	15	16,3%	92	100,0%

*Nota:* Base de datos SPSS.

La dimensión pedagógica forma parte de la variable 1 denominada aprendizaje virtual y dentro de ella se ha considerado temas referidos a la percepción del trabajo pedagógico inmerso dentro de un entorno de aprendizaje con recursos tecnológicos en su desarrollo, en ese sentido, el 60.9% de los estudiantes de la facultad de administración de una universidad de chincha, 2021 afirmaron que casi siempre encuentran lineamientos pedagógicos en su ambiente de trabajo virtual y además casi siempre presentan competencias genéricas. Por otro lado, el 2.2% de estos estudiantes señalaron que dentro del proceso de aprendizaje virtual siempre se presentó lineamientos pedagógicos y además casi siempre desarrollaban competencias genéricas.

**Tabla 9**

*Tabla cruzada de distribución de frecuencia dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas*

		Competencias genéricas											
		Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%
Tecnológica	Nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Casi nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	A veces	0	0,0%	0	0,0%	4	4,3%	3	3,3%	0	0,0%	7	7,6%
	Casi siempre	0	0,0%	0	0,0%	6	6,5%	58	63,0%	6	6,5%	70	76,1%
	Siempre	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	6	6,5%	9	9,8%	15	16,3%
	Total	0	0,0%	0	0,0%	10	10,9%	67	72,8%	15	16,3%	92	100,0%

*Nota:* Base de datos SPSS.

La dimensión tecnológica forma parte de la variable 1 denominada aprendizaje virtual y comprende el uso y aplicación de la tecnología en el proceso educativo, en ese sentido, el 63.0% de los estudiantes de la facultad de administración de una universidad de chincha, 2021 afirmaron que casi siempre utilizan recursos tecnológicos dentro de su aprendizaje y además casi siempre presentan competencias genéricas. Por otro lado, el 3.3% de estos estudiantes señalaron que dentro del proceso de aprendizaje virtual a veces se utiliza recursos tecnológicos y además casi siempre desarrollaban competencias genéricas.

**Tabla 10***Tabla cruzada de distribución de frecuencia de variables*

		Aprendizaje virtual											
		Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%	Recuento	%
Competencia genérica	Nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Casi nunca	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	A veces	0	0,0%	0	0,0%	7	7,6%	3	3,3%	0	0,0%	10	10,9%
	Casi siempre	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	67	72,8%	0	0,0%	67	72,8%
	Siempre	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	15	16,3%	0	0,0%	15	16,3%
	Total	0	0,0%	0	0,0%	7	7,6%	85	92,4%	0	0,0%	92	100,0%

*Nota:* Base de datos SPSS.

Dentro del instrumento se consideró a la variable 1 denominada aprendizaje virtual que involucra el proceso educativo con soporte tecnológico y la variable 2 denominada competencias genéricas que involucra conocer y desarrollar aspectos básicos, en ese sentido, el 72.8% de los estudiantes de la facultad de administración de una universidad de chincha, 2021 afirmaron que casi siempre desarrollan un aprendizaje virtual y además casi siempre presentan competencias genéricas. Por otro lado, el 3.3% de estos estudiantes señalaron que dentro del proceso de aprendizaje virtual casi siempre se utiliza recursos tecnológicos y además a veces desarrollaban competencias genéricas.



## Estadística Inferencial

### Hipótesis general

H.0.: No existe relación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021

H.G: Existe relación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021

**Tabla 11**

*Correlación variables aprendizaje virtual – competencias genéricas*

Correlaciones				
			Aprendizaje virtual	Competencias genéricas
Rho de Spearman	Aprendizaje virtual	Coeficiente de correlación	1,000	,606**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Competencias genéricas	Coeficiente de correlación	,606**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

*Nota:* Base de datos SPSS.

En la tabla 12, se observa que de acuerdo a los resultados del análisis estadístico existe una relación significativa entre la variable aprendizaje virtual y la variable competencias genéricas de estudiantes de la facultad de administración de una universidad de Chíncha, con un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.606 lo cual indica una correlación positiva moderada ( $p=0.000 < 0.05$ ) por lo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre la variable aprendizaje virtual y la variable competencias genéricas.

### Hipótesis específica 1

H0: No existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

HE1. Existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

**Tabla 12**

*Coefficiente de correlación dimensión organizativa – variable competencias genéricas*

		Correlaciones	
		Organizativa	Competencias genéricas
Rho de Spearman	Organizativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,207*
		N	92
Rho de Spearman	Competencias genéricas	Coeficiente de correlación	,207*
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	92

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

*Nota:* Base de datos SPSS.

En la tabla 9, se observa que de acuerdo a los resultados del análisis estadístico existe una relación significativa entre la dimensión organizativa y la variable competencias genéricas de estudiantes de la facultad de administración de una universidad de Chíncha, con un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.207 lo cual indica un bajo nivel de relación ( $p=0.048<0.05$ ) por lo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre la dimensión organizativa y la variable competencias genéricas.

## Hipótesis específica 2

H0: No existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

HE2. Existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

**Tabla 13**

*Correlación dimensión pedagógica – variable competencias genéricas*

		Correlaciones		
			Pedagógica	Competencias genéricas
Rho de Spearman	Pedagógica	Coeficiente de correlación	1,000	,488**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Competencias genéricas	Coeficiente de correlación	,488**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

*Nota:* Base de datos SPSS.

En la tabla 10, se observa que de acuerdo a los resultados del análisis estadístico existe una relación significativa entre la dimensión pedagógica y la variable competencias genéricas de estudiantes de la facultad de administración de una universidad de Chíncha, con un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.488 lo cual indica un mediano nivel de relación ( $p=0.000<0.05$ ) por lo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre la dimensión pedagógica y la variable competencias genéricas.

### Hipótesis específica 3

H0: No existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

HE3. Existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chíncha, 2021.

**Tabla 14**

*Correlación dimensión tecnológica – variable competencias genéricas*

		Correlaciones		
			tecnológica	Competencias genéricas
Rho de Spearman	tecnológica	Coeficiente de correlación	1,000	,586**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Competencias genéricas	Coeficiente de correlación	,586**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

*Nota:* Base de datos SPSS.

En la tabla 11, se observa que de acuerdo a los resultados del análisis estadístico existe una relación significativa entre la dimensión tecnológica y la variable competencias genéricas de estudiantes de la facultad de administración de una universidad de Chíncha, con un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.586 lo cual indica un mediano nivel de relación ( $p=0.000 < 0.05$ ) por lo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa entre la dimensión tecnológica y la variable competencias genéricas.

## V. DISCUSIÓN

Luego de concluida la investigación, se ha podido comprobar que existe correlación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes de administración de una universidad de Chíncha, donde obtuvimos según la prueba estadística de Spearman una correlación positiva moderada en ese sentido pudimos probar nuestro objetivo general, pues un 72.8% afirman que casi siempre dentro de su aprendizaje virtual y con ello desarrollan competencias genéricas, lo cual contrasta dentro de una realidad y contexto general que debemos entender es cambiante, que se ha visto influenciada por la situación que generó la pandemia que afronta la humanidad y que trajo nuevos desafíos también dentro del ámbito de la investigación.

Dichos resultados guardan relación con lo que sostienen (Bujosa & Castejón Oliva, 2007) quienes dentro de su investigación plantean una interrogante interesante la cual está orientada dentro de cuestionar cómo es que se desenvolverán los estudiantes universitarios al concluir sus estudios y afrontar la realidad problemática dentro de un contexto de desarrollo social y sobre todo profesional. Donde justamente se deben de poner de manifiesto las competencias adquiridas en su formación que serán la base para realizar determinadas operaciones y que por supuesto en la realidad actual también involucra las destrezas tecnológicas en el uso u dominio de la computación lo cual le permitirá gerenciar y administrar información, la misma que sabemos está presente en todas partes y en todo ámbito e allí su importancia dentro de una era de aprendizaje con recurso digital.

En ese sentido debemos entender basándonos en los resultados de la investigación realizada que cada una de las dimensiones del aprendizaje virtual a decir: la dimensión organizativa que involucra el inicio del proceso de aprendizaje con recurso tecnológico partiendo de las acciones que debe tomar la propia universidad para propiciar el espacio de desarrollo del mismo, remitiéndonos a los resultados en cuanto al primer objetivo específico se

hace necesario mencionar que 62% de estudiantes consideran que el aprendizaje virtual se encuentra organizado y que además casi desarrollan competencias genéricas, lo cual confirma lo planteado dentro de este objetivo de investigación.

Sumado a ello la dimensión pedagógica que tiene que ver con acciones propiamente del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero en el contexto de aplicación de tecnologías dentro de su desarrollo, presente este dentro del segundo objetivo específico y en base a los resultados obtenidos podemos decir que el 60.9% de estudiantes afirman que casi siempre los procesos pedagógicos son efectivos dentro del contexto virtual de aprendizaje y que además desarrollan competencias genéricas, lo cual nos da una alerta en el sentido que se deben fortalecer los procesos pedagógicos apuntando a elevar dicha percepción dentro de una futura investigación.

En cuanto a la dimensión tecnológica presente dentro del tercer objetivo específico y que abarca el uso y aplicación de tecnología en el proceso mencionado, los mismos que se relacionan con el logro de competencias genéricas, pues dentro de los resultados encontramos que un 63% de los estudiantes afirman que casi siempre utilizan recursos tecnológicos lo cual se convierte en una fortaleza acorde a los tiempos actuales, además dentro de este proceso casi siempre según su afirmación desarrollan competencias genéricas en ese sentido sabemos que la educación formal principalmente está orientada en función de preparar al estudiante a afrontar situaciones problemáticas de contexto y aplicación laboral para nuestro caso de investigación de manera transversal.

Convergen en el mismo sentido la investigación realizada por (Colina & Gutiérrez, 2014) pues describen dentro de la misma como la nueva forma de enseñar y aprender a cambiado a partir de incorporar recursos tecnológicos los cuales permiten la llamada educación a distancia, los cuales trajeron cambios sustanciales considerando que vienen a complementar y sirven de apoyo valioso dentro de los procesos educativos que apuntan al

logro de competencias de los estudiantes, es decir es claro que la educación a evolucionado a la misma medida que la tecnología se a puesto al servicio de la misma. Por ello la entidad universitaria debe y lo viene haciendo diversificando las formas de transmitir un nuevo conocimiento cimentado en la búsqueda del logro de competencias.

Aunado a ello desde el punto de vista de (Guitert, Romeu, & Pérez-Mateo, 2007) quienes convergen en el mismo sentido de la presente investigación, pues resaltan la importancia de definir un determinado número de competencias que deben ser consideradas de vital desarrollo dentro de la sociedad y dentro de un proceso formador universitario, los mismos que resaltan el denominado proyecto Tuning que justamente establece un listado de competencias que deberían desarrollarse dentro del proceso de los estudios universitarios y establecen justamente las competencias genéricas dentro del mismo, pero considerando que estarán vinculadas al uso de recursos tecnológicos, lo cual forma parte de la esencia de la presente investigación pues ya hemos afirmado que existe una relación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas.

Por otro lado encontramos divergencias como la señalada por Padilla-Beltrán et al., ( 2014) quienes resaltan el auge de la educación virtual producto del avance la de tecnología que se abre paso en todo ámbito y la educación no escapa a ello, sin embargo reflexionan en cuanto a algunas debilidades del modelo de aprendizaje con uso y aplicación de tics, en relación a algunos índices de deserción de estudiantes pues se presentan dificultades al momento de una apropiación didáctica y sobre todo pedagógica con uso de tics, en el cual el maestro cumple un rol importante es decir si el maestro en su labor de mediador no presenta competencias claves como es la competencia digital podría incurrirse o traducirse en debilidades para acción propiamente del proceso educativo mediado por tecnología, es decir es fundamental el aporte del mismo para superar y llegar a ambientes de aprendizaje con dominio pleno de los recursos tecnológicos que permitan identificar, diseñar y ejecutar procesos formativos cuya base

sean recurrentes a la práctica pedagógica dentro de ambientes virtuales.

Del mismo modo aunado a lo plasmado en el párrafo anterior se tiene que considerar lo sustentado por (Villarreal & Bruna, 2014) los mismos que señalan que se presentan actualmente un nuevo contexto del llamado proceso de aprendizaje dentro de las universidades los mismos que presentan falencias en el sentido de que los estudiantes presentan problemas para integrar y relacionar materias las mismas que se presentan en nuevos contextos de aprendizaje, además cuestionan la pertinencia de los contenidos desarrollados dentro de la educación universitaria, la misma que deben permitir a los egresados insertarse de manera asertiva dentro de su entorno laboral y/o profesional. Desde este punto de vista se impulsa la discusión en el sentido de la calidad de la educación universitaria, las mismas que se derivan en sumar esfuerzos que involucren la renovación de las metodologías del proceso de aprendizaje en la cual se deje de lado una excesiva preparación teórica y se afiancen procesos con situaciones reales de aprendizaje apuntando a un verdadero enfoque de educación basado en competencias cuyo único y real ganador sea el estudiante.

Los resultados de la presente investigación son de mucha importancia y sobre todo su análisis, con respecto a otros escenarios similares puesto que planteamos que en la actualidad se presentan casos de estudiantes con diferentes formas de aprender y que responden a diferentes estímulos es allí donde se hace necesario utilizar el recurso más adecuado, por ejemplo en la actualidad nos encontramos frente a un escenario en la cual se ve necesariamente influenciada por la aparición de las nuevas tecnologías y donde justamente ellas se vienen aplicando a la educación, los estudiantes universitarios son nativos digitales y conocen los fundamentos o tienen el conocimiento básico sobre computación y los usos que le podemos dar a la tecnologías aplicadas a la educación, además la actual coyuntura en la cual nos encontramos por el estado de emergencia como consecuencia de la pandemia por el covid 19 nos obliga en el aspecto educativo a entender la importancia de los entornos virtuales y con ello descubrir el uso de nuevos



recursos dentro de la educación, que respondan a las necesidades de nuestros estudiantes, lo cual se traducirá en beneficio y desarrollo de nuevas propuestas educativas.

El aprendizaje se desarrolla en diferentes escenarios y nunca se detiene y si lo llevamos a un ambiente formal tendremos la obligación de brindar resultados los mismos que luego del análisis desarrollado establecemos claramente la relación existente, pues donde hay aprendizaje tiene que traducirse en competencia. Dentro de lo encontrado se estaría potenciando el desarrollo de una relación cada vez más sólida entre el aprendizaje virtual y el desarrollo de competencias, es decir se está avanzando en el sentido de fortalecer esta relación dentro del sistema universitario de una universidad de Chincha y que progresivamente se está centrando aún más los esfuerzos con un rol de cambio para garantizar de alguna manera que el alumno adquiera las competencias necesarias para desarrollarse en el sistema laboral que enfrentará como parte de la sociedad. Es de esperar entonces que el porcentaje de estudiantes en futuras investigaciones superen el nivel de relación encontrado en esta indagación, pues todo indica ello y será la repercusión de la búsqueda de una calidad dentro del proceso educativo universitario, en este caso de estudiantes de administración de una universidad de Chincha en el año 2021.

De la misma forma la problemática que abarca la realidad educativa debe estar acorde frente a las nuevas políticas de gestión de la educación que apuntan a lograr la ansiada calidad educativa, y es en ese camino que las instituciones educativas y más aún las de nivel universitario están enrumadas, pues siempre hay cosas que mejorar, la autoevaluación de la gestión para producto de ello establecer planes de mejora es un proceso que a nuestra manera de ver es continuo para ello debemos entenderlo como un proceso cíclico en la cual luego de un arduo trabajo se debe llegar a consolidar en resultados de aprendizaje que superen los encontrados en la relación encontrada dentro del aporte de esta investigación.

En ese sentido lo abordado dentro de esta investigación y sus resultados formarán parte del aporte en el camino del desarrollo de la sociedad pues la sociedad en la que vivimos se basa en el conocimiento el mismo que se pone a prueba dentro del accionar para diferentes situaciones y que se traduce en el potencial de las competencias y habilidades que debe tener un estudiante al egresar de la universidad.

## VI. CONCLUSIONES

1. En esta investigación se estimó una relación positiva moderada entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas de estudiantes, facultad de administración de una universidad de Chincha, demostrando lo crucial de un aprendizaje desarrollado dentro de un contexto de aprendizaje virtual encaminado siempre en la búsqueda del logro de la competencia, considerando la situación de emergencia se sumaron esfuerzos en cuanto al desarrollo y aplicación de recursos además de medios para desarrollar y obtener los resultados propuestos dentro de los objetivos.
2. En esta investigación se estimó una relación baja entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, demostrando según los resultados obtenidos que los estudiantes consideran que su aprendizaje virtual presenta organización relevante para desarrollar competencias genéricas.
3. En esta investigación se estimó una mediana relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chincha, que permite afirmar que los lineamientos pedagógicos dentro de un aprendizaje virtual se desarrollan orientados a alcanzar el logro de competencias genéricas.
4. En esta investigación se estimó una mediana relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, a partir de ello se afirma claramente que dentro de su aprendizaje virtual los estudiantes desarrollan y utilizan la tecnología apuntando al logro de competencias genéricas, considerando que los mismos son nativos digitales.

## VII. RECOMENDACIONES

- Primera** Recomendamos a la autoridad universitaria del sistema educativo peruano SUNEDU seguir fortaleciendo y sumar esfuerzos en coordinación con el SINEACE para encaminar a la educación universitaria siempre en la búsqueda de la calidad educativa, en el sentido de fortalecer el trabajo relacionado a su sistema de aprendizaje virtual aplicado actualmente por las universidades.
- Segunda** Recomendamos a la entidad universitaria del ámbito de estudio de la presente investigación, en el sentido de fortalecer el trabajo relacionado a su sistema de aprendizaje virtual aplicado actualmente considerando las variables del presente estudio y en la búsqueda de alcanzar el logro de competencias genéricas.
- Tercera** Recomendar a los docentes universitarios seguir sumando esfuerzos en la labor inacabable de aprender para poder enseñar, pues el aprendizaje es un proceso que nunca se detiene, fortalecer y preparar los recursos tecnológicos que nos ayudarán a llegar al estudiante de otra manera, pero con el mismo objetivo cual es que el estudiante alcance el logro de la competencia.
- Cuarta** Recomendamos a los estudiantes universitarios de la entidad universitaria del ámbito de estudio de la presente investigación, y en general seguir practicando e incorporando dentro de su proceso de aprendizaje los recursos tecnológicos relacionado a su sistema de aprendizaje virtual, los mismos que serán de utilidad dentro de su incorporación en el sistema laboral dentro de la sociedad.

## REFERENCIAS

- Argudín, Y. (2015). Educación basada en competencias. *Revista Magistralis*, 44.  
Obtenido de  
<https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/521/Magistralis20-Argudin.pdf?sequence=1>
- Arteaga, I. H., Alvarado Pérez, J., & Luna, S. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 137.
- Benites, L. E. (2020). Adquisición de competencias profesionales docentes desde un currículo con enfoque inclusivo y uso de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista electrónica entrevista académica*, 225.
- Boada, A., & Cardona Montoya, G. (2017). *Análisis comparativo del desempeño de estudiantes de las modalidades, presencial y virtual en las pruebas saber pro - Competencias Generales-. Caso de la IES Ceipa.*
- Bozal, M. G. (2006). ESCALA MIXTA LIKERT-THURSTONE. *Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, 15. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11441/50616>
- Bujosa, M. C., & Castejón Oliva, F. (2007). La adquisición de competencias genéricas a través de una comunidad virtual de práctica y aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*. Obtenido de  
[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/56586/TEE2007\\_V8N3\\_P168.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/56586/TEE2007_V8N3_P168.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cabero Almenara, J. (2010). Los retos de la integración de las TICs en los procesos educativos. Límites y posibilidades Perspectiva Educacional, Formación de Profesores. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 35.
- Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J., Llorente Cejudo, M., & Yanes Cabrera, C. (2016). Redes sociales y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación: aprendizaje colaborativo, diferencias de género, edad y preferencias. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 3. Obtenido de  
<https://revistas.um.es/red/article/view/275131>
- Cáceres, M. A.-V., Paredes Castro, J. D., & Torre López, M. d. (2020). HERRAMIENTAS TIC PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS: UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN MODALIDAD A DISTANCIA. *Revista PUCP*, 56.
- Cacheiro Gonzáles, M. L., Sánchez Romero, C., & Gónzales Lorenzo, J. M. (2016). *Recursos tecnologicos en contextos educativos*. Madrid: Editorial UNED.
- Canedo, C. M., Laura Andrés, M., Canet-Juric, L., & Rubiales, J. (2019). Influencia de las

- estrategias cognitivas de regulación emocional en el bienestar subjetivo y psicológico en estudiantes universitarios. *Liberabit*, 27.
- Carretero, M. (1997). *¿Qué es el constructivismo?* Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Cesar-Coll-2/publication/48137926\\_Que\\_es\\_el\\_constructivismo/links/53eb30a20cf2fb1b9b6afb55/Que-es-el-constructivismo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Cesar-Coll-2/publication/48137926_Que_es_el_constructivismo/links/53eb30a20cf2fb1b9b6afb55/Que-es-el-constructivismo.pdf)
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: revista de ciencias humanas y sociales*, 122. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156/2275>
- Cervera, M. G., Esteve González, V., & Lázaro Cantabrama, J. (2019). *¿Cómo abordar la educación del futuro?: Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
- Chávez Sánchez, H., & Gutiérrez Coral, L. (2018). Aula virtual como apoyo al aprendizaje e investigación en la Facultad de Letras de la UNMSM. *Revista científica Uisrael*, 87.
- Colina, M., & Gutiérrez, M. (2014). APLICACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA UNIDAD CURRICULAR COMPLETACIÓN DE POZOS. *Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social*. Obtenido de <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/519>
- Cuadro, E. I. (2017). Uso de entornos virtuales de aprendizaje en la Educación Superior. *PRO SCIENCES: REVISTA DE PRODUCCIÓN, CIENCIAS E INVESTIGACIÓN*, 13.
- Durán Rodríguez, R. A. (2015). La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas aprendizajes a través de buenas prácticas. (*Tesis doctoral*). Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona.
- Esteban Ibáñez, M., & Amador Muñoz, L. (2017). Una aproximación a las actitudes de los universitarios hacia el Medio Ambiente. (Una experiencia innovadora en el ámbito de las Ciencias Ambientales). *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 83. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6356420>
- García, T. C., Frisancho Ebor, F., Guarnizo Alfaro, N., & Prado Ore, W. (2021). El uso de las tecnologías de la información y comunicación (tics) y la formación de las competencias mediáticas audiovisuales para el logro del perfil del egresado en los estudiantes de la escuela de estudios generales de la UNMSM. *Revista*

*Asociación Latinoamericana De Ciencias Neutrosóficas, 2.*

- García-Cabrero, B., Luna Serrano, E., Cisneros-Cohernour, E., Cordero Arroyo, G., Espinosa Díaz, Y., & García Vigil, M. (2018). Las competencias docentes en entornos virtuales: un modelo para su evaluación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 345. Obtenido de Las competencias docentes en entornos.
- Gómez Bahillo, C., & Gómez Campillo, M. (2014). Retos y cambios en la organización universitaria. *Revista Internacional de Organizaciones*, 88.
- González Navarro, M.-G., Navarro Saldaña, G., & Varas Contreras, M. (2017). Diseño, validación y aplicación del cuestionario de desarrollo de la dimensión afectiva de competencias genéricas en estudiantes universitarios chilenos. *Revista de investigación educacional latinoamericana*, 3.  
doi:<https://doi.org/10.7764/PEL.54.1.2017.3>
- Guacaneme-Mahecha, M., Zambrano-Izquierdo, D., & Gómez-Zermeño, M. G. (2016). *Apropiación tecnológica de los profesores: el uso de recursos educativos abiertos*. Obtenido de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/5171/4192>
- Guerra-Báez, S. P. (2019). Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Psicología escolar e educacional*. Obtenido de [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-85572019000100308&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-85572019000100308&script=sci_arttext)
- Guitert, M., Romeu, T., & Pérez-Mateo, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. *Revista de universidad y sociedad del conocimiento*. Obtenido de <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n1-guitart-romeu-perez-mateo/289-1206-2-PB.pdf>
- Gutiérrez Tapias, M. (2018). *Tendencias Pedagógicas* . Obtenido de <http://dx.doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. Obtenido de Métodos y técnicas de investigación social: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58257558/Definiciones\\_de\\_los\\_enfoques\\_cuantitativo\\_y\\_cualitativo\\_sus\\_similitudes\\_y\\_diferencias.pdf?1548409632=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDefiniciones\\_de\\_los\\_enfoques\\_cuantitativo\\_y\\_cualitativo\\_sus\\_similitudes\\_y\\_diferencias.pdf&Expires=162](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58257558/Definiciones_de_los_enfoques_cuantitativo_y_cualitativo_sus_similitudes_y_diferencias.pdf?1548409632=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDefiniciones_de_los_enfoques_cuantitativo_y_cualitativo_sus_similitudes_y_diferencias.pdf&Expires=162)

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill education.
- Illera, J. L. (2004). *El aprendizaje virtual enseñar y aprender en la era digital*. Ediciones homosapiens.
- López Luna, R., & Flores López, O. (2020). *Aprendizaje virtual: el todo remedio en tiempos de la pandemia del covid 19*. Obtenido de [http://190.116.50.21/bitstream/handle/UANCV/4984/A32\\_L%c3%b3pez%20Luna%2c%20Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://190.116.50.21/bitstream/handle/UANCV/4984/A32_L%c3%b3pez%20Luna%2c%20Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López-Novoa, I., Padilla-Guzmán, M., Juárez-De La Cruz, M., Gallarday-Morales, S., & Uribe Hernández, Y. C. (3 de 9 de 2020). *Pedagogía Universitaria Basada en Competencias Genéricas para Desarrollar Habilidades del Pensamiento Crítico en Estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín*. Obtenido de propósitos y representaciones: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000400032&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000400032&script=sci_arttext)
- Marcos, C. J., & Cabero Almenara, J. (2016). Evolución y estado actual del e-learning en la Formación Profesional española. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15800/14281>
- Marianela, L.-B., Aguilar-Jiménez, A., Sandia-Saldivia, B., & Acosta-Santiago, B. (16 de 01 de 2017). *Factores que influyen en la adopción de las tic por parte de las universidades desde la dimensión organizacional*. Obtenido de <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/academia/article/viewFile/9527/9468>
- Meléndez, Y. C. (28 de enero de 2016). *Revista vinculando*. Obtenido de [http://vinculando.org/psicologia\\_psicoterapia/emociones-proceso-ensenanza-aprendizaje.html](http://vinculando.org/psicologia_psicoterapia/emociones-proceso-ensenanza-aprendizaje.html)
- Mendoza, S. V. (2002). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica cuantitativa, cualitativa y mixta*. Lima: San Marcos E.I.R.L.
- Morales Salas, R., Infante-Moro, J., & Gallardo- Pérez, J. (2019). La mediación e interacción en un AVA para la gestión eficaz en el aprendizaje virtual. *Campus Virtuales*, 52. Obtenido de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/425/304>
- Navarro Saldaña, G., Varas Contreras, M., González Navarro, M. G., & Catalán Velásquez, R. (2017). Percepción de académicos sobre efectos a nivel personal e



- institucional de su participación en un programa de formación para desarrollar competencias genéricas en la Universidad de Concepción. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 50. Obtenido de <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/article/view/346/339>
- Osorio, L. M., & Crespo Alvarado, M. (2019). *Reflexiones en torno a la necesidad de cultivar en docentes de educación superior, desde una perspectiva pedagógica, competencias tecnológicas*. Obtenido de [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7062/2019\\_Articulo\\_Luz\\_Marleny\\_Cifuentes\\_Osorio.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7062/2019_Articulo_Luz_Marleny_Cifuentes_Osorio.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Pacheco, N. E., Rey Peña, L., & Pena Garrido, M. (2016). *Revista padres y maestros*. Obtenido de Educadores de corazón. Inteligencia emocional como elemento clave en la labor docente: <https://doi.org/10.14422/pym.i368.y2016.011>
- Padilla-Beltrán, J. E., Vega-Rojas, P. L., & Rincón-Caballero, D. A. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las Tics en la educación superior. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265431574018>
- Ramírez Suárez, A., Hernández-Sánchez, J. E., & Viamontes Pelegrín, E. R. (2018). Consideraciones acerca de la formación de valores en la educación superior. *Revista electrónica opuntia Bravia*, 2. Obtenido de <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/67>
- Raymond, M. B., Icaza Guevara, M., & Alejo Machado, O. J. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista universidad y sociedad*, 7. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000100305&script=sci\\_arttext&tIng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000100305&script=sci_arttext&tIng=en)
- Rodríguez Zamora, R., & Espinoza Núñez, L. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 5. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672017000100086](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000100086)
- Ruiz-Morales, Y., García-García, M., Biencinto-López, C., & Carpintero, E. (2017). Evaluación de competencias genéricas en el ámbito universitario a través de entornos virtuales: Una revisión narrativa. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 2.
- Salech, F., Mery, V., Larrondo, F., & Rada, G. (2008). Estudios que evalúan un test diagnóstico: interpretando sus resultados. *Revista médica de Chile*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872008000900018>
- Salinas, J., de Benito, B., & Lizana, A. (15 de 1 de 2014). Competencias docentes para

- los nuevos escenarios de aprendizaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19.
- Siemens, G. (12 de 12 de 2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de <https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>
- Simanca, F. A., F. Blanco, P. Carreño, & C. M. Cifuentes. (30 de 06 de 2018). *El desarrollo de Competencias en los nuevos entornos de aprendizaje*. Obtenido de Revista Avenir: <https://fundacionavenir.net/revista/index.php/avenir/article/view/22>
- Tejada Artigas, C. M., Tobón Tobón, S., Martínez Comeche, J. A., Mendo Carmona, C., Moreiro González, J. A., & Ramos Simón, L. F. (2006). *El diseño del plan docente en Información y Documentación acorde con el Espacio Europeo de Educación Superior: un enfoque por competencias*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: Ecoe ediciones.
- Tobón, S. (2006). *Aspectos básicos de la formación basada en competencias*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/Aspectos-basicos-de-la-formacion-basada-en-competencias.pdf>
- Tobón, S., Rial Sánchez, A., Carretero Dáz, M. Á., & García Fraile, J. A. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá: Cooperativa editorial magisterio.
- Tovar, L. A. (2018). *Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Nacional Daniel Alcides Carrión Chanchamayo. (tesis doctoral)*. Universidad César Vallejo escuela de posgrado, Chanchamayo.
- Valdivia, S., Camargo, M., & Acuña Peralta, C. (2020). Taller virtual como estrategia para la formación de competencias profesionales. *En blanco y negro revista PUCP*, 25. Obtenido de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/23189>
- Villardón-Gallego, L. (2015). *Competencias genéricas en Educación Superior: Metodologías específicas para su desarrollo*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Villarroel, V., & Bruna, D. (2014). Reflexiones en torno a las competencias genéricas en educación superior: Un desafío pendiente. *Psicoperspectivas*. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/psicop/v13n1/art04.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1

### OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<b>Título:</b> Aprendizaje virtual y logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021 <b>Autor:</b> Angel Danilo Avalos Saravia						
	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1 <b>Aprendizaje virtual</b>	Tiene en la actualidad varias denominaciones, lo principal es que se está posicionando en una de las estrategias de mayor difusión en diferentes contextos de aprendizaje, en ese sentido se debe considerar que la misma se actualiza de forma permanente y con ello tener claro que esta modalidad de aprendizaje es siempre apoyada por el uso de recursos tecnológicos. Salinas (2014)	El aprendizaje virtual fue medido mediante un cuestionario de 15 ítems; el cual se aplicó a la muestra censal.	Organizativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inclusión de recursos tecnológicos</li> <li>- Gestión de materiales de aprendizaje.</li> </ul>	1-5	Likert  1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
			Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambios en relación con los sistemas clásicos de enseñanza.</li> <li>- linteracciones comunicativas de aprendizaje.</li> </ul>	6-10	
			Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje e Interacción de</li> <li>- Dominio de ambientes virtuales</li> </ul>	11-15	

<p>Variable 2</p> <p><b>Competencias genéricas</b></p>	<p>Son competencias claves para el desempeño en todos los escenarios de la vida, que se desarrollan a partir de las competencias de la educación básica. Se trata de competencias transversales porque son comunes a todas las asignaturas y espacios formativos de la educación <b>Fuente especificada no válida.</b></p>	<p>Las competencias genéricas fueron medidas mediante un cuestionario de 15 ítems; el cual se aplicó a la muestra censal.</p>	<p>Cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de conceptos generales.</li> <li>- Desarrollo de habilidades</li> </ul>	<p>1-5</p>	<p>Likert</p> <p>1 = Nunca</p> <p>2 = Casi nunca</p> <p>3 = A veces</p> <p>4 = Casi siempre</p> <p>5 = Siempre</p>
			<p>Afectivo – motivacional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitudes.</li> <li>- Valores</li> </ul>	<p>6-10</p>	
			<p>Procedimental</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominio de habilidades técnicas.</li> <li>- Aplicación de procedimientos.</li> </ul>	<p>11-15</p>	

## Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

### CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE VIRTUAL

#### Estimado(a) estudiante:

El propósito de este cuestionario es valorar tu percepción acerca del desarrollo de un aprendizaje virtual. Tus respuestas serán tratadas en el anonimato absoluto y los datos recogidos serán empleados exclusivamente en esta investigación. No hay límite de tiempo para contestar el Cuestionario, sin embargo, se estima que no tardarás más de 15 minutos. POR ELLO TE SOLICITO RESPONDER CON LA MAYOR SINCERIDAD POSIBLE.

Indicaciones:

A continuación, encontrará una lista de 20 preguntas, léelas con detenimiento y seleccione uno de los casilleros en blanco ubicados al lado derecho, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

N: Nunca CN: Casi nunca AV: Algunas veces CS: Casi siempre S: Siempre

Recuerde, no hay respuestas correctas ni incorrectas, lo importante es que usted responda con la máxima sinceridad posible y sinceridad. Gracias

N°	ÍTEMS	N	CN	AV	CS	S
1	¿La plataforma virtual brindada por la institución es amigable para desarrollar mis estudios?					
2	¿Las tecnologías de la información y comunicación (recursos multimedia, plataformas, computadoras, celulares, conexión a Internet, etc.) utilizadas para estudiar en la modalidad virtual son muy fáciles de usar??					
3	¿La plataforma virtual cuenta con todas las funciones y capacidades tecnológicas que permiten un buen desempeño en ella?					
4	¿El diseño de los cursos virtuales es el más apropiado para el programa de estudios?					
5	¿La educación virtual permite tener más tiempo para otras actividades y organizar el horario de trabajo de forma más efectiva aplicando lo aprendido?					

6	¿Los recursos (animaciones, enlaces, videos, páginas web, etc.) disponibles en la plataforma o aula virtual son favorables para los aprendizajes?					
7	¿Se ha realizado un seguimiento, orientación y apoyo en el proceso de aprendizaje virtual por parte de los docentes?					
8	¿El docente orienta sobre el uso de recursos que nos ofrece un aprendizaje virtual?					
9	¿El uso de recursos tecnológicos permite prepararme para la evaluación, basándome en los aspectos que los docentes marcan como importantes?					
10	¿Estudiar virtualmente algunas veces me hizo sentir tensión psicológica (nerviosismo, incomodidad, intranquilidad, etc.) el cual fue manejado asertivamente por el docente?					
11	¿Las tecnologías de la información y comunicación utilizadas para estudiar en la modalidad virtual tienen muchas funciones útiles y flexibles?					
12	¿El desarrollo de un aprendizaje virtual me permitió conocer y aplicar herramientas complementarias como Google drive, documentos de Google, genially, classrom, Kahoot, etc para un mejor seguimiento y desarrollo del trabajo?					
13	¿Con el desarrollo de este aprendizaje he logrado mayor dominio, manejo e interacción con mis compañeros?					
14	¿Se alcanzo una comunicación fluida con uso de recursos tecnológicos entre pares y con el docente?					
15	¿Los instructivos brindados me permitieron un mejor conocimiento y se reflejó en competencias para el manejo de los recursos tecnológicos que ofrece la universidad?					

## CUESTIONARIO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS

### Estimado(a) estudiante:

El propósito de este cuestionario es valorar tu percepción acerca del logro de competencias genéricas. Tus respuestas serán tratadas en el anonimato absoluto y los datos recogidos serán empleados exclusivamente en esta investigación. No hay límite de tiempo para contestar el Cuestionario, sin embargo, se estima que no tardarás más de 15 minutos. **POR ELLO TE SOLICITO RESPONDER CON LA MAYOR SINCERIDAD POSIBLE.**

Indicaciones:

A continuación, encontrará una lista de 20 preguntas, léelas con detenimiento y seleccione uno de los casilleros en blanco ubicados al lado derecho, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

N: Nunca CN: Casi nunca AV: Algunas veces CS: Casi siempre S: Siempre

Recuerde, no hay respuestas correctas ni incorrectas, lo importante es que usted responda con la máxima sinceridad posible y sinceridad. Gracias

N°	ÍTEMS	N	CN	AV	CS	S
1	¿Los fundamentos teóricos recibidos en tu formación profesional son aplicables para vida?					
2	¿Consideras que el contenido dentro de tu formación es relevante y aplicable en cualquier contexto similar?					
3	¿Siento que tengo el conocimiento necesario para promover el desarrollo de competencias, busco ser original, creativo e innovador en el desempeño de mis actividades diarias?					
4	¿A lo largo de mi formación profesional en el aula siento la necesidad constante de emprender nuevos proyectos?					
5	¿Poseo la facilidad para escribir desde un cuento hasta un documento profesional de cualquier tipo utilizando correctamente las reglas ortográficas y de redacción?					
6	¿Siento que he desarrollado la autonomía para desempeñarme en un entorno laboral con fácil					

	adaptación en el mismo?					
7	¿Actúo con desenvoltura y firmeza en las situaciones de tensión lo cual me permite implementar acciones concretas para resolver problemas?					
8	¿Tengo facilidad para relacionarme con mis compañeros dentro del trabajo en equipo, planificando y utilizando recursos innovadores?					
9	¿Tengo la capacidad para entender los sistemas sociales y organizacionales entendiendo las demandas del contexto lo cual me permite un mejor seguimiento, valoración del trabajo y aportar al objetivo de una organización?					
10	¿Puedo autogestionar un proyecto ético de vida acorde con las necesidades vitales personales que cumplan mis expectativas buscando nuevas oportunidades sin limitación del contexto y autoevaluar el mismo?					
11	¿Tengo la capacidad para la resolución de problemas y toma de decisiones llevándolos a la práctica?					
12	¿Eres capaz de establecer sistemas para el aprovechamiento óptimo de los recursos brindando soluciones que permiten superar problemas sin solicitar apoyo?					
13	¿Soy capaz de realizar gestiones de información buscando y analizando datos provenientes de diversas fuentes?					
14	¿Soy capaz de realizar búsqueda de información, analizar y sintetizar de manera eficaz para beneficio de objetivos planteados dentro de una organización?					
15	¿Diferencio o priorizo entre las tareas más/menos urgentes lo cual implica el buen uso de recursos para gestionar diversas actividades?					



### Anexo 3: Matriz de consistencia

<b>Título:</b> Aprendizaje virtual y logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021 <b>Autor:</b> Angel Danilo Avalos Saravia				
<b>Problema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Justificación</b>	<b>Diseño Metodológico</b>
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis General</b>	<b>Justificación teórica</b>	<b>Tipo:</b> Básica  <b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Diseño:</b> No experimental  <b>Nivel:</b> correlacional  <b>Población:</b> 120 Estudiantes de la Facultad de Administración.  <b>Muestra:</b> 92 Estudiantes de la Facultad de Administración.
¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chincha, 2021?	Determinar la relación que existe entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021.	Existe relación entre el aprendizaje virtual y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021	El trabajo de investigación se realiza sobre la base de poder entender como el aprendizaje virtual se relaciona con el logro de competencias genéricas a partir del aporte de autores y producto de la presente investigación poder brindar soporte que enriquezcan el conocimiento del mismo para de esta manera potenciar las competencias que a su vez son nutrida de manera constante en la educación superior, con ello se podrá intervenir con estrategias dentro de un grupo humano, además la presente investigación puede ser utilizada como soporte teniendo en cuenta que hoy en día el aprendizaje virtual debe ser un proceso permanente ya que la educación tiene nuevos escenarios con ello se contribuirá en la mejora continua en todo el ámbito de la educación superior y de esta manera contribuir a identificar	
<b>Problemas Específicos</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Hipótesis Específicas</b>		
PE1. ¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021?	OE1. Determinar la relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021	HE1. Existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021  H0: No existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión organizativa y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021		
PE2. ¿Qué relación existe entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de	OE2. Determinar la relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de	HE2. Existe relación entre el aprendizaje virtual en su		

<p>Administración de una Universidad de Chincha, 2021?</p> <p>PE3. ¿Qué relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de las competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021?</p>	<p>administración de una Universidad de Chincha, 2021?</p> <p>OE3. Determinar la relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021?</p>	<p>dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021.</p> <p>H0: No existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión pedagógica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de Administración de una Universidad de Chincha, 2021.</p> <p>HE3. Existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chincha, 2021.</p> <p>H0: No existe relación entre el aprendizaje virtual en su dimensión tecnológica y el logro de competencias genéricas en estudiantes, Facultad de administración de una Universidad de Chincha, 2021.</p>	<p>fortalezas y debilidades en cuanto a la labor pedagógica, que permita fortalecer competencias en el ámbito educativo.</p> <p><b>Justificación Práctica</b> Con el desarrollo de la presente investigación podremos identificar oportunidades de mejora además de brindar alternativas que conduzcan a una profunda reflexión sobre la labor docente involucrando el aprendizaje virtual dentro del logro de competencias genéricas y esto se vea reflejado en el desarrollo de competencias de los estudiantes, utilizando para ello el acompañamiento permanente entre los actores del proceso educativo lo cual contribuirá para lograr mejores resultados de aprendizaje.</p> <p><b>Justificación Metodológica</b> La presente investigación aplicará instrumentos, métodos, técnicas y procedimientos: cuestionario que servirán para futuras investigaciones.</p>	
--	---	---	---	--

#### Anexo 4: Cálculo del tamaño de la muestra

PRIMERA FORMA DE ESTIMAR EL TAMAÑO DE LA MUESTRA DE UNA POBLACIÓN	
Formula en Excel de:	
N = 120	$n = \frac{NZ^2PQ}{d^2(N-1) + Z^2PQ}$
Z = 1.96	
P = 0.5	
Q = 0.5	
d = 0.05	
Numerador=	115.248
Denominador=	1.2579
Tamaño de muestra(n)=	92