



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Entornos virtuales y gestión del conocimiento en estudiantes de
una escuela militar de post grado, Chorrillos**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Zapata Alania, Braydon (orcid.org/0000-0002-7089-9221)

ASESOR:

Dr. Alcas Zapata, Noel (orcid.org/0000-0001-9308-4319)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis señores padres, por haber permitido mi desarrollo personal y profesional.

A mi amada esposa por su comprensión y apoyo incondicional y a mi amado hijo que son el motor y motivo de mi superación.

Agradecimiento

Mi agradecimiento a todas las personas que permitieron y contribuyeron en el cumplimiento de este objetivo. A la Dirección de la Escuela Superior de Guerra del Ejército por las facilidades brindadas y por haberme proporcionado las bases de mis capacidades cognoscitivas, a mis docentes de la maestría, quienes, con sus amplios conocimientos y la gran paciencia, permitieron que concluya la sustentación de mi grado académico.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Operacionalización de variables,	16
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos.	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	35

ANEXOS:

- Anexo 1: Matriz de Consistencia
- Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos
- Anexo 3: Certificados de Validación de Instrumentos
- Anexo 4: Base de datos y resultados de contrastación de hipótesis
- Anexo 5: Tablas de operacionalización
- Anexo 6: Ficha Técnica
- Anexo 7: Carta de presentación
- Anexo 8: Juicio de expertos
- Anexo 9: Turnitin

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1	17
Tabla 2	17
Tabla 3	24

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1.	15
Figura 2.	21
Figura 3.	21
Figura 4.	22
Figura 5.	22

Resumen

La investigación realizada tuvo como objetivo determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la gestión del conocimiento en los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército - ESGE, donde se realizó un enfoque de investigación cuantitativo, de tipo básica, asimismo, se realizó con un diseño no experimental, de corte transversal, descriptivo correlacional; una población y muestra de 103 estudiantes de la Maestría de la ESGE. La técnica que se utilizó fue la encuesta aplicándose como instrumento dos cuestionarios en la escala de Likert, dándosele la validez a través del juicio de expertos aplicable al 83 % de confiabilidad del instrumento, el coeficiente de la prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach para la variable entornos virtuales igual a 0,906 y para la variable gestión del conocimiento una resultante de 0,920; lo que demuestra una alta confiabilidad del instrumento. Asimismo, de los resultados se obtuvieron que, los entornos virtuales están en el nivel regular con 38.8 % y la gestión del conocimiento también en el nivel regular con 39.8 %. Se concluye que existe relación positiva y moderada entre los entornos virtuales y la gestión del conocimiento, lo cual se puede corroborar con los estadísticos de la prueba de hipótesis ($\text{sig.} = 0.000 < 0.05$; $\text{Rho} = 0.618$).

Palabras clave: entornos virtuales, gestión conocimiento, creación, transferencia, almacenamiento, aplicación.

Abstract

The objective of the research carried out was to determine the level of relationship of virtual environments with knowledge management in the students of the Superior School of the Army - ESGE - ESGE, where a quantitative, basic-type research approach was carried out. performed with a non-experimental, cross-sectional, descriptive correlational design; a population and sample of 103 students of the Master of the ESGE. The technique used was the survey, applying as an instrument two questionnaires on the Likert scale, giving it validity through expert judgment applicable to 83% reliability of the instrument, the coefficient of the Cronbach's Alpha reliability test for the virtual environments variable equal to 0.906 and for the knowledge management variable a result of 0.920; which demonstrates a high reliability of the instrument. Likewise, from the results it was obtained that virtual environments are at the regular level with 38.8% and knowledge management also at the regular level with 39.8%. It is concluded that there is a positive and moderate relationship between virtual environments and knowledge management, which can be corroborated with the statistics of the hypothesis test (sig.= 0.000 < 0.05; Rho= 0.618).

Keywords: virtual environments, management, knowledge, creation, transfer, storage, application.

I. INTRODUCCIÓN

Es de vital importancia que los estudiantes del programa en ciencias militares de la Escuela Superior de Guerra del Ejército - ESGE, tengan los conocimientos de los entornos virtuales, porque el uso de estas bondades que da la tecnología va a permitir la mejora de los procesos de la enseñanza-aprendizaje, facilitar el desarrollo de habilidades interpersonales, complementar la educación presencial y semipresencial, asimismo permite facilitar el seguimiento del aprendizaje de los estudiantes, de igual forma brinda facilidades en la interacción de los estudiantes con los docentes, sin tener un lugar específico en el planeta, es simplemente contar con los medios necesarios para conectarse a internet con el beneficio de adquirir los conocimientos que se puedan impartir de tal forma de ampliar y lograr la transformación del conocimiento.

De igual forma es muy importante saber que la gestión del conocimiento viene a ser el fenómeno que en estos días se viene integrando en la educación, debiéndose conocer cuál es el contexto y sus propósitos el cual permitirá identificar las falencias que vienen dándose en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, de tal forma que se pueda tener una institución dentro de la sociedad del conocimiento, donde se va a valorar el capital intelectual, la transferencia y circulación del conocimiento, con el propósito de impulsar el nivel de enseñanza-aprendizaje y alcanzar los estándares del sistema educativo nacional.

A nivel internacional, la innovación en los entornos virtuales ha sido un reto para la educación a consecuencia de la emergencia sanitaria, la cual ha dejado una problemática en todos los niveles educativos para poder realizar el dictado de las clases virtuales a fin de brindar una educación de calidad, donde se tuvo que utilizar las bondades de la tecnología como los entornos virtuales de aprendizaje, para poder crear estrategias y lograr el cambio en la enseñanza, para ello se vienen utilizando diferentes tecnologías de información en todas las Instituciones Educativas del mundo, como hace mención García (2021) manifestando que referente a las universidades, quienes no contaban en sus planes estratégicos, con las predicciones futuras de la enseñanza en línea, la realidad es que muy pocos de ellos realmente lo hacen, y no tenían la implementación de emergencia de un modelo de educación totalmente digital.

Ahora en estos días aún se realizan las clases de manera semipresencial en su gran mayoría, sobre todo en los países de escasos recursos económicos, donde es necesario utilizar las plataformas virtuales como Moodle, Classroom, Meet, entre otros; estos medios tecnológicos a veces no pueden ser empleados por los cambios constantes de la innovación tecnológica, así como por falta de recursos y ausencia de internet en lugares que no existe esta herramienta universal.

Esta problemática se ve incrementada por el desconocimiento de personas que no tienen las facilidades y destrezas para el empleo de estas tecnologías de la información como manifiestan Meléndez et al.(2021) hace conocer que estas nuevas tendencias vienen con una innovación en la gestión de la enseñanza - aprendizaje, donde las instituciones de educación no se encontraban capacitadas para esta nueva etapa de convivencia con los entornos virtuales, esta nueva situación involucra a los docentes, estudiantes y a la comunidad educativa, el trasladar la clase magistral del aula a su domicilio.

De igual forma, a nivel internacional en la educación la gestión del conocimiento, tiene que asumir nuevos retos en base a cambios que van a mejorar los objetivos que se trazan las organizaciones educativas, de acuerdo a las necesidades que se requieran para el buen desempeño de esta institución, el cual se debe llevar a cabo en un determinado tiempo y espacio, como lo manifiesta Cantorín (2019) la gestión del conocimiento viene a ser un instrumento de estrategia para las instituciones educativas de nivel superior para poder generar las ventajas que le va a dar las competencias sostenibles en las diferentes funciones de enseñanza e investigación, para poder lograrlo se tienen que dar las condiciones necesarias.

Esta forma de pensar es necesaria para poder lograr el cambio en las Instituciones Educativas, crear el conocimiento va a ser una fuente que no tiene límites, como hace mención Correa (2019) donde asevera que para transformar la educación el conocimiento debe de ser una acción única, si es que se aprecia al conocimiento como un capital intangible para los diferentes niveles de la educación.

En el Perú, las políticas implementadas en educación ante la situación sanitaria que se vive; para el empleo de los entornos virtuales no fueron las más apropiadas sin embargo se tenían que dar cumplimiento para las diferentes perspectivas para el logro de la innovación tecnológica, esta falencia que se tuvo fue por la falta de capacidad de implementación en las escuelas, colegios y universidades, así como la ausencia de tecnología e internet en los hogares; en la actualidad el Ministerio de Educación dispuso que las instituciones educativas realicen sus clases de una modalidad presencial y semipresencial, ante esta disposición las instituciones del Estado no se encuentran en condiciones de realizar esta forma de estudio, debido a que se creó doble problemática porque es presencial y virtual.

Criollo et al. (2021) manifestaron que los entornos virtuales en el Perú tienen como fin proporcionar a los estudiantes la información adecuada y necesaria para lograr el aprendizaje necesario; en ese sentido los entornos virtuales para el dictado de clases no son los más adecuados por ausencia de innovación tecnológica, falta de recursos en las familias, y por esta en lugares muy alejados donde no existe la señal de internet, esto ha ocasionado gran cantidad de deserción de los estudiantes, Gómez y Escobar (2021) manifiestan que se incrementan los inconvenientes con los estudiantes que viven en el área rural y los equipos electrónicos con los que cuentan no captan la señal, por lo que, es necesario que realicen largas caminatas para llegar a un lugar donde puedan tener acceso a la señal de internet.

Asimismo, en el Perú para poder implementar la gestión del conocimiento en las casas de estudio, se deben de tener a docentes y estudiantes que generen el cambio de la educación para poder lograr una calidad educativa, debido a que existen estrategias que van a permitir el perfeccionamiento y la innovación, Correa et al. (2019) manifiestan que el gestionar el conocimiento se viene convirtiendo de forma progresiva en estrategias que son muy importantes para las organizaciones lo que no exceptúa a la parte educativa de nivel superior, por la cantidad de información que se dispone en las diferentes instituciones.

La gestión del conocimiento va a permitir tener la solución a nuestros problemas para lograr que se cumpla con la misión, visión y objetivos que se

trazaron las Instituciones Educativas. Como indican Mas et al. (2021) afirmando que la gestión del conocimiento como proceso administrativo conlleva una serie de pasos que se desarrollan de manera adecuada y eficiente, contribuyendo a lograr resultados significativos; en el caso de las instituciones para la educación superior, tanto para mejorar la eficiencia de la función educativa como para atender cualquier tipo de problemas internos y externos de la empresa.

En el espacio local, para el empleo de los entornos virtuales en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, se debe tener presente que en la actualidad la tecnología de la información y la comunicación – TIC y el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la educación superior tienen un vínculo muy cercano, razón por la cual los docentes y estudiantes deben tener los conocimientos y capacidades para que puedan mejorar los dominios y la utilización de las plataformas de educación virtual como las aulas virtuales, foros, chats videoconferencias, entre otros.

Se ha podido evidenciar en los estudiantes de la ESGE, que muchos de ellos que laboraron en diferentes lugares rurales del Perú, donde no tenían acceso al internet o no tenían la capacidad para poder desarrollar o emplear las bondades de la tecnología de la información y la comunicación. Al inicio de sus clases virtuales la no familiaridad con la plataforma virtual de aprendizaje, trajo como consecuencia el desarrollo inadecuado de las asignaturas que se dictaron de acuerdo a la malla curricular, por ello existe esta problemática que tiene la Escuela Superior de Guerra del Ejército, en tal sentido se debe realizar un estudio para poder cumplir con los objetivos propuestos por la institución.

Referente a la variable gestión del conocimiento existe esta problemática, debido a que la gran mayoría de los docentes nombrados que laboran en la ESGE, tienen una edad mayor a los 55 años, quienes no cuentan con el dominio y el desarrollo de las capacidades de los medios virtuales, dificultando la transferencia de los conocimientos, lo que genera un riesgo a que los resultados que se requieren no alcancen a ser lo óptimo, tanto en lo administrativo como en la parte académica por la ausencia de procedimientos que generen resultados de acuerdo a los estándares de calidad educativa en la conducción del programa de ciencias militares de la ESGE, esto puede llevar a efectos donde no se puedan cumplir con los perfiles de los egresados para el

ese programa de esta prestigiosa institución de post grado.

De acuerdo al contexto de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, en la presente investigación se formuló un problema general: ¿de qué manera los entornos virtuales se relacionan con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército? Asimismo, se formularon los siguientes problemas específicos: (1) ¿de qué manera los entornos virtuales se relacionan con la creación de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?; (2) ¿de qué manera los entornos virtuales se relacionan con la transferencia y almacenamiento de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?; (3) ¿de qué manera los entornos virtuales, se relacionan con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?

La investigación se realizó con el único propósito de poder dar aportes sobre los temas de los entornos virtuales y la gestión del conocimiento a los estudiantes del programa en Ciencias Militares, el cual va a permitir que tengan capacidades en el manejo y dominio de las herramientas tecnológicas, para poder desarrollar las demandas de una institución que va estar orientada a la gestión del conocimiento y la calidad educativa. Jerí (2018) menciona que muchas instituciones educativas del mundo buscan estrategias que va a permitir el desarrollo de evaluaciones para estandarizar la educación, teniendo como indicador a la educación de calidad.

El rumbo que debe de tomar la educación en la Escuela Superior de Guerra, debe estar encaminadas a la mejora de la gestión del conocimiento, con este aporte se debe de incorporar en las ciencias de la educación estrategias para la mejor conducción de las entidades de posgrado, de esta forma se busca mejorar el desempeño de los estudiantes de ese centro superior de estudios. Asimismo, la investigación se realizó porque se quiere mejorar el desempeño de los estudiantes en investigación científica, para que una vez que se demuestre la confiabilidad y su respectiva validez puedan ser utilizados por nuevos investigadores en sus tesis de investigación, de igual forma pueden ser utilizadas por otras instituciones educativas.

Morales (2021) menciona que cuando se trabaja con espacios virtuales,

debe existir una metodología que esté acorde a las clases que se van a dictar, donde los docentes tendrán nuevos roles para la enseñanza, cuyo propósito es transmitir el conocimiento. También fue de suma importancia la realización de los procesos de gestión del conocimiento para poder identificar, obtener, procesar, evaluar y compartir la información de la situación referente a la instrucción de los estudiantes de la institución de post grado, el cual permitió cumplir con los objetivos que se trazaron por la dirección de la Escuela Superior de Guerra del Ejército. Carreón (2021) menciona que, la gestión del conocimiento va a generar estructuras eficientes para que logren obtener información para una excelente toma de decisiones con prospectiva.

Se estableció como objetivo general de la investigación a fin de: Determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército. De igual forma se determinaron los objetivos específicos para lograr: (1) determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la creación del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército; (2) determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la transferencia y almacenamiento de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército; (3) determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.

La hipótesis general que se planteó fue: Los entornos virtuales se relacionan significativamente con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército. También se determinaron las hipótesis específicas para poder establecer si: (1) los entornos virtuales se relacionan significativamente con la creación de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército; (2) los entornos virtuales se relacionan significativamente con la transferencia y almacenamiento de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército; (3) los entornos virtuales se relacionan significativamente con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.

II. MARCO TEÓRICO

El trabajo de investigación se realizó en base a las referencias de las tesis y artículos científicos, los cuales se revisaron previamente, trabajos de un contexto internacional, teniendo a la variable entornos virtuales como nos hacen conocer, Samaniego et al. (2018) en su trabajo descriptivo correlacional pudieron concluir que el número de entornos virtuales estadísticamente existe una muy buena correlación con la variable profesorado universitario, obteniendo un índice de correlación de Pearson igual 0.093 y un nivel altamente significativo.

Asimismo, Núñez (2021) en su trabajo descriptivo correlacional llegó a la conclusión que, se pudo apreciar que el valor del chi cuadrado es de 152,782 y el nivel de significancia igual a 0,000, donde se pudo apreciar que la significancia es menor a 0,005, en ese sentido se puede rechazar la hipótesis nula y se acepta la alterna, donde los entornos virtuales si inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación básica. Por otro lado, en este contexto se pudo estudiar y analizar la información de la variable gestión del conocimiento, donde González et al. (2020) en su trabajo de investigación descriptivo correlacional pudo concluir que la acreditación que tiene la institución ha logrado que pueda tener un acontecimiento positivo y significativo en gestión del conocimiento, con una significativa de 1% en esta generación, transferencia y almacenamiento.

Al igual que los autores del trabajo de investigación como Chavez y Henríquez (2020) en su tesis de diseño descriptivo correlacional, pudieron concluir que al dimensionar las variables independientes y dependientes se logró obtener un coeficiente de correlación de la gestión del conocimiento y el desempeño laboral igual 0.984, por lo que se determinó que existe una correlación alta entre las dos variables.

Para poder desarrollar nuestra investigación se obtuvo información de tesis y artículos científicos, teniéndose que revisar previamente, teniendo como referencia a trabajos de investigación desarrollados en el contexto nacional, tomándose como base la variable entornos virtuales, como nos hace conocer Herrera (2020) en su tesis descriptiva correlacional donde tuvo como resultado una correlación moderada Rho igual a 0.469 y una significancia igual 0,009

entre el entorno virtual y las habilidades laborales, esto se debe a que el 56,7% de los entornos virtuales son clasificados por los docentes como ineficientes y el 43,3% de los docentes tienen buenas habilidades laborales.

De igual forma Sánchez (2022) en su tesis descriptiva correlacional pudo concluir que el uso del entorno virtual se correlaciona positivamente con el estudio del curso de constitución política, Rho igual a 0.821 entre los estudiantes del primer ciclo educativo de la Universidad Estatal de Apurímac, asumiendo una correlación con un nivel de significancia al 5% significativa en el nivel 0.01, donde $p < 0.05$, rechazándose la hipótesis nula. Asimismo, Vázquez (2021) en su trabajo de investigación de diseño descriptivo correlacional pudo concluir que la $p < 0,05$, por lo que no acepta la hipótesis nula, evidenciándose que existe una dependencia significativa entre los entornos virtuales y el aprendizaje en línea, teniendo un nivel de confianza del 95%, el valor de R es igual 0,732 sugiriendo que existe una alta relación entre sus variables.

También en este contexto se realizó la investigación en base a la variable gestión del conocimiento, como manifiesta Mancilla (2018) en la tesis que realizó pudo concluir que existe relación significativa entre la variable gestión del conocimiento y la variable desarrollo profesional, obteniéndose la r igual a 0,611, mediante Tau-b de Kendall se pudo asumir que mientras mejor se desarrolle la gestión conocimiento, va a ser mejor el desarrollo profesional de los docentes, el valor de la significancia p igual $0,001 < 0,05$, determinándose que se rechaza la hipótesis nula. Ordoñez (2018) en el trabajo de investigación que realizó pudo concluir que hay relación significativa de la variable gestión del conocimiento y gestión pedagógica en las aulas de los profesores, con un nivel de significancia de 0,000 menor de 0,05 y τ igual 0,546.

La importancia de los entornos virtuales en la educación es porque nos van a permitir la mejora del proceso enseñanza y aprendizaje, así como lograr el desarrollo de habilidades y capacidades personales, es el complemento necesario para la educación presencial, de igual forma permite realizar el seguimiento del estudiante, como manifiestan Aguilar y Otuyemi (2020) dándonos a conocer que los entornos virtuales son importantes para la educación, porque la tecnología en esta época está presente en nuestro

quehacer diario, haciendo uso de sus bondades todos los días en nuestras actividades y que la educación no es la excepción; por ello es de vital importancia estar acorde a las innovaciones de la tecnología.

De igual forma Cedeño (2019) hace referencia de la importancia de los entornos virtuales puntualiza en actualizar el conocimiento, porque la nueva generación se encuentra familiarizada y a la vez identificada con el uso de la tecnología, a raíz que han nacido y crecido con estas bondades de la era digital.

Los entornos virtuales son la representación de tecnología innovadora que es empleado para desarrollar curso online, sin embargo, existen características que los identifican como lo expresa Vargas (2019) donde menciona que los entornos virtuales se caracterizan por ser interactivos, flexibles para adaptarse a la pedagogía, tiene escalabilidad por que el trabajo viene en aumento, cumple reglas de estandarización para obtener resultados óptimos, es de fácil uso, es funcional ya que cumple con su propósito, asimismo permite estar en cualquier lugar del mundo, y además es accesible.

Gómez et al. (2021) conceptualizan que son espacios de comunicación que por intermedio de herramientas tecnológicas nos brindan información de forma sincrónica y asincrónica, es decir por medio de estas bondades se van a diseñar el proceso para la enseñanza y el aprendizaje lográndose una interacción dinámica. Del mismo modo, Vargas (2019) tiene como concepción que es la forma de interactuar entre docentes y estudiantes quienes se encuentran entrelazados por las tecnologías de información, para optimizar el proceso enseñanza – aprendizaje.

También, Aguilar y Otuyemi (2020) definen a los entornos virtuales como aquellos recursos que van a complementar las actividades de los profesores, mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje, permitiendo adquirir nuevos conocimientos apropiándose de los contenidos en línea. De igual forma Manrique et al. (2020) manifiesta que el entorno virtual viene a ser la relación con herramientas que nos van a permitir ingresar a contenidos educativos.

Asimismo, Cedeño (2019) conceptualiza haciéndonos saber que es un espacio donde los estudiantes se van a encontrar comunicados o interconectados, donde podrán adquirir nuevos conocimientos los cuales se

van a generar mediante procesos que permitieron establecer la innovación en la enseñanza. Fernández (2020) manifiesta que es la educación que se da a distancia por intermedio del espacio virtual, que se hace posible gracias a la internet, permitiendo una forma de tener una forma de comunicar a los docente y estudiantes. Guzmán et al. (2022) mencionan que viene a ser un contexto de muchas innovaciones, donde el profesor debe de esta acorde a los cambios de la tecnología, por lo que debe de estar familiarizado con todas las plataformas. Santamaría (2021) hace mención que los entornos virtuales son plataformas que nos van a facilitar el progreso del currículo por intermedio de actividades y contenidos que van a lograr la formación, obteniendo la intercomunicación entre el docente y el estudiante.

Para el desarrollo de la investigación se consideró como constructo de la variable entornos virtuales a Clemente et al. (2010) quienes realizaron su investigación determinando dos dimensiones de los entornos virtuales, siendo la tecnología dura (Interface) y tecnología blanda (acceso y navegación). Suárez (2018) define a las tecnologías duras como material tangible, que son precisos y existentes. Asimismo, Clemente et al. (2010) hace su concepción afirmando que la tecnología dura es la que tiene mayor relevancia, en poder satisfacer de acuerdo al modelo poliforma T, aportando importante información referente a la satisfacción que tienen los estudiantes, respecto al empleo de los entornos virtuales.

Blanco (2016) conceptualiza que, viene a ser los procedimientos, herramientas y metodologías que deben incluirse en el día a día, estas deben relacionarse con diferentes ciencias como la informática, cibernética, sistemas, el conocimiento, entre otros. Escobar (2020) las tecnologías blandas, pueden estar basadas en las ciencias duras el cual permite realizar las actividades de investigación de forma virtual, tiene mucha relación con el uso de las herramientas tecnológicas, que van a sustentar su funcionalidad educativa y comunicativa.

Del mismo modo, Clemente (2010) manifiesta que en esta dimensión tiene protagonismo las facilidades que se tienen para la navegación y acceso, es decir, los estudiantes pueden utilizar la plataforma. Asimismo, Vega y Botero (2021) aseveran que esta dimensión viene a ser parte del planeamiento

estratégico, cultura organizacional, calidad educativa, gestión de los recursos humanos, así como la conducción de la información.

La gestión del conocimiento es importante porque le va a dar un valor agregado a la institución educativa y a las personas, porque no solo la parte financiera es lo más importante, sino el crear el conocimiento innovador y muy eficiente en los miembros de la institución educativa, va a permitir alcanzar los objetivos estratégicos a la institución. Medina (2021) conceptualiza que va a permitir traspasar experiencias e información de trabajador a trabajador para generar un nuevo conocimiento. Asimismo Escorcía y Barros (2020) opinan que es una herramienta para la estrategia de la Instituciones educativas superiores, para que se pueda lograr los objetivos de la generación de ventajas competitivas que sean sostenibles en la investigación y docencia, para lograrlo se tienen que dar las condiciones, como hace mención Quiroa (2022) específicamente en sus características como el acceso fácil al conocimiento, reducción de los tiempos, disminución en los costos, manejo de conocimiento innovador.

Existen diferentes definiciones de gestión del conocimiento, como manifiestan Aparicio y Ostos (2020) quienes conceptualizan que es la forma de marcar la diferencia, para que se logre tener ventajas ante la competencia, tener mejora en el sector de enseñanza y va a pretender la captura, la administración, difusión y enfoque estratégico para marcar la pauta, a fin de lograr generar ventajas competitivas. De igual manera, Álvarez (2020) nos dice que es un conglomerado de métodos organizacionales cuyo objetivo es la implementación de sistemas que nos van a permitir compartir el conocimiento en cualquier nivel.

Asimismo, Correa et al. (2019) manifiestan que es mucho más que la acumulación de información educativa, por tener objetivos de inicio a nuevos conocimientos, que van a ser las fuentes para tener ventajas competitivas. Del mismo modo Castro (2019) manifiesta que son las actividades que nos van a ayudar a poder realizar la transmisión de conocimiento para el personal de la institución. Vega (2019) define que no es efectiva la integración de estas dimensiones, sino la adecuada gestión de los recursos tecnológicos, educativos y de comunicación disponibles.

De igual forma el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022) concibe que viene a ser un proceso de trabajo colectivo diseñado para facilitar y coordinar la tipificación, creación, disponibilidad, socialización y la respectiva valoración del conocimiento individual y colectivo para facilitar el aprendizaje individual y de la organización, resultando la mejora continua e innovación en la resolución de los problemas, en cumplimiento de los procesos y en la calidad de los servicios. Asimismo, Morales et al. (2020) conceptualizan que la información que se adquiere se transforma a través de los estudiantes en un conocimiento activo que es beneficioso para la institución, siendo a su vez el mejor activo capital de los recursos humanos. De la misma manera, Gutiérrez (2017) tiene como concepto que es la forma de mostrar como una institución educativa puede producir y distribuir información o como se deben de hacer las cosas teniendo como productos los servicios de calidad.

Para poder desarrollar la investigación se consideró como constructo de la variable gestión del conocimiento a los investigadores Tarí & García (2009), quienes consideraron a las dimensiones creación de conocimiento, transferencia y almacenamiento de conocimiento y aplicación y uso del conocimiento, donde se pudo analizar, determinar y se tomará como referencia para realizar el trabajo de investigación.

Tarí & García (2009) conceptualizan que la creación del conocimiento se entiende como un aprendizaje de la organización siendo un proceso que va a permitir obtener la información para poder transformarla en conocimiento. De igual manera, Rodríguez (2021) tiene como concepción que la creación del conocimiento va a surgir de las personas, quienes en el quehacer diario van a explorar y combinar los conocimientos iniciando nuevos acervos. Galvis (2019) manifiesta que la creación del conocimiento va a permitir nuevos saberes, quienes constantemente vienen siendo renovados o modificados por la innovación de la tecnología. Asimismo, Quispe (2021) en su tesis descriptiva correlacional pudo concluir en los resultados obtenidos que la dimensión creación del conocimiento y la innovación organizacional para el Rho de Spearman igual a 0,536, donde se pudo demostrar que existen relaciones significativas, dándose por aceptada la hipótesis alterna.

De igual forma Mory (2020) en su trabajo de investigación pudo

determinar que, existe una relación moderada de la creación del conocimiento y calidad del servicio de la Sede del Gobierno Regional de Junín, teniendo como resultante a la Rho de Spearman igual a 0,487, y el nivel de significancia igual a 0,000 aceptándose la hipótesis alterna. También, Gómez et al. (2017) en su trabajo de investigación de diseño descriptivo correlacional, logró determinar que, la creación del conocimiento captura y adquisición del conocimiento, tuvieron con resultado el Rho de Spearman es igual 0,866 y el coeficiente de Pearson igual a 0,934, con un nivel de significancia menor a 0,05, rechazándose la hipótesis nula.

Tarí & García (2009) manifiestan que la transferencia y almacenamiento de conocimiento es el proceso dinámico de transferencia y almacenamiento de conocimiento en la organización. Vega (2019) manifiesta que las publicaciones se han convertido en la principal estrategia de comunicación, almacenamiento y transferencia de conocimientos especiales, la importancia en el ámbito universitario incluye repositorios digitales institucionales, facilitando la organización y difusión de la producción de conocimiento, priorizando modelos abiertos de intercambio científico. También, Ibarra et al. (2020) mencionan que el paso dos es la transferencia y almacenamiento del conocimiento, debiéndose clasificar y guardar para luego hacer uso por las estudiantes en el momento que puedan necesitarlo.

Mas et al. (2021) en su trabajo de investigación descriptivo, pudieron concluir que las respuestas de los estudiantes encuestados fueron sobre el mecanismo de almacenamiento y transferencia de conocimientos en la carrera de educación primaria, en este sentido el 4.2% de los estudiantes respondieron que el mecanismo de almacenamiento y transferencia de conocimientos se encontraba en un nivel deficiente, y los estudiantes del otro grupo fueron más frecuentes 65,0% mencionaron que estaba en un nivel normal, con un 30,8% de los encuestados diciendo que era bueno. Asimismo, Mory (2020) llegó a concluir en su tesis de diseño descriptivo correlacional que la Rho de Spearman es igual a 0,562, significando que existe una correlación moderada entre la transferencia del conocimiento y la calidad de servicio en Sede del Gobierno Regional de Junín y un nivel de significancia igual a 0,000 aceptándose la hipótesis alterna. De la misma manera Abad (2020) en su tesis de investigación

descriptiva correlacional pudo determinar que existe una relación moderada entre la dimensión transferencia y almacenamiento de los conocimientos con la calidad de servicio de la Sede del Gobierno Regional de Junín, teniendo un resultado de la Rho de Spearman igual a 0,562 y un nivel de significancia igual 0,000 que es menor que 0,05, rechazándose la hipótesis nula.

Tarí & García (2009) hacen mención que la aplicación y uso del conocimiento vienen a ser el promover el diálogo, establecer sistemas, empowerment, trabajo en equipo, compartimentaje del aprendizaje y mantener la relación entre las diferentes áreas académicas. Del mismo modo, Barrios et al. (2017) conceptualizan como el proceso que nos va a permitir realizar y aplicar el conocimiento que son para lograr los objetivos de la institución educativa que nos van a generar capacidades, destrezas y competencias propias nuestra entidad. Asimismo, Vega (2019) hace mención que, en un contexto de intercambios de información innovadora y sumamente competitivo, es fácil de entender que el éxito es propio de los resultados personales, las habilidades que se hayan alcanzado que dependen de lo que la institución educativa alcance.

Es necesario hacer mención del trabajo de investigación realizado por Abad (2020) en su trabajo de investigación de diseño descriptivo correlacional donde pudo concluir que existe una relación moderada entre la aplicación y uso del conocimiento y la calidad de servicio con un Rho de Spearman igual a 0,500 y un nivel de significancia igual a 0,000, determinándose que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Asimismo, Salvatierra (2021) en su tesis de investigación descriptivo correlacional pudo concluir que, la variable competencia digital y la dimensión transferencia y uso del conocimiento tienen una relación moderada, porque tuvo una resultante de la r de Pearson igual a 0,513 y un nivel de significancia igual 0,004 que es menor a 0,05, rechazando la hipótesis nula. De igual manera Obispo (2018) realizó su trabajo de investigación donde pudo determinar que la aplicación del conocimiento tiene relación positiva alta con el desempeño docente de la IE San Pedro de Chorrillos, debido a que obtuvo un resultado de la Rho de Spearman igual 0.707 y un nivel de significancia menor a 0,05, por lo que se rechazó la H_0 .

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de la investigación

3.1.1 Tipo de la investigación

La investigación que se desarrolló es de tipo básica o investigación pura, que busca adquirir la información para construir una base de conocimiento que se suma a la información previamente existente, esta investigación tiene como objetivo comprender, explicar y predecir los principios fundamentales que rigen la realidad y los diferentes fenómenos que se observan a nuestro alrededor, ya sean fenómenos físicos, químicos, naturales, etc. Como definen Sánchez et al. (2018) manifestando que es un sinónimo de ciencia pura, que busca el conocimiento de los fenómenos, así como su descripción, explicación y predicción, es el interesado del conocimiento por el conocimiento, muy diferente a la aplicada que es más utilitaria.

3.1.2 Diseño de la investigación

El diseño que se utilizó es el no experimental, transeccional o transversal descriptivo y correlacional, siendo experimental porque se realizó la investigación del problema tal como se vendrá dando en el contexto de su naturaleza para que de esta forma se pueda analizar, no habrán condiciones, tratamientos y no se realizó ninguna modificación a las variables, el cual nos permitió confeccionar el enfoque cuantitativo de la investigación, como hacen mención Hernández et al. (2015) sobre el diseño no experimental como la investigación que realiza, sin ser necesario que se manipule las variables de estudio.

De igual forma es de diseño transversal, debido a que la información recolectada fue en un solo tiempo determinado con los estudiantes que se tomaron para la muestra, del mismo modo es descriptivo porque nuestro objetivo es realizar la investigación de los sucesos de los niveles o modalidades de las dos variables, de igual manera es correlacional porque se pudo determinar la relación que tienen las variables.

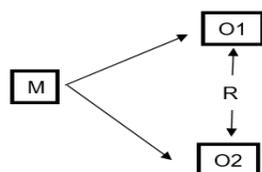


Figura 1: *Diseño de la investigación*

3.2 Variables y operacionalización

Es necesario tener el conocimiento de la conceptualización de las variables, debido a que nuestro estudio estuvo basado en el estudio de ellas y su relación, la medición que les pudimos hacer entre otros aspectos de importancia, como lo hace conocer Espinoza (2019) haciendo mención que las variables se encuentran en el título del proyecto de investigación y en la tesis con la finalidad de obtener el grado académico, el cual puede ser medido y a la vez puede tener diferentes valores.

Definición conceptual de los entornos virtuales

Los entornos virtuales vienen a ser programas que puede estar instalados en un servidor, el cual podrá realizar actividades de formación en lo virtual, estas pueden ser totalmente virtuales o como una forma de apoyo a la presencialidad, con el objetivo de dar facilidades al estudiante para lograr el aprendizaje correspondiente, como manifiesta Vargas (2021) conceptualizando que nos van permitir que se realice la interacción entre el profesor y los estudiantes que se van a efectivizar por las tecnologías de la información.

Definición operacional de los entornos virtuales

Para realizar la medición de la variable entornos virtuales se tuvo que utilizar dos dimensiones y seis indicadores que vienen a ser de escala ordinal, por ello se utilizó la técnica de la encuesta, con un cuestionario el cual fue nuestro instrumento, donde se elaboró un total de 16 preguntas en base a la escala de Likert.

Definición conceptual de la gestión del conocimiento

Gestión del conocimiento se refiere a todas las actividades y procedimientos que van a permitir que se realice el intercambio fluido de información dentro de una institución educativa para poder mejorar el

rendimiento de los estudiantes y poder cumplir con los objetivos trazados. Jiménez (2019) manifiesta que viene a ser el manejo apropiado de la información, para luego poder entender que se puede realizar con esta data, y con ello poder tener una entidad efectiva, donde se creó las bases para el conocimiento colectivo e individual.

Definición operacional de la gestión del conocimiento

La variable gestión del conocimiento se pudo medir mediante tres dimensiones y siete indicadores que son de escala ordinal, utilizándose la técnica de encuesta y a la vez se confeccionó el instrumento mediante un cuestionario de 24 preguntas que fue realizado en base a la escala de Likert.

Operacionalización de la variable

Tabla 1

Operacionalización de los entornos virtuales

(Ver anexo 5)

Tabla 2

Operacionalización de la gestión del conocimiento

(Ver anexo 5)

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

La población viene a ser un conjunto de elementos, sobre quienes se va realizar un estudio estadístico, como nos hace mención Arispe et al. (2020) hace mención que es un grupo de situaciones que tienen muchas situaciones en común y están en un lugar determinado. En esta investigación se realizó el estudio en base a 103 estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, de donde se tomó la muestra para la investigación.

Muestra

La muestra de la población se realizó con todos los estudiantes de posgrado para el estudio de la investigación. Así nos hace conocer Sánchez et al. (2018) que es un conjunto de personas que son de una determinada

población debido a un sistema del muestreo. Se incluyó a los 103 estudiantes de la Escuela de Guerra (muestra intencionada), para el procedimiento del muestreo no aleatorio, porque para la investigación se tuvo acceso a todos los estudiantes y no se necesitó del cálculo de la muestra porque es una población de estudio es relativamente pequeña.

Muestreo

El muestreo que se utilizó es la técnica de no aleatorio, porque se realizó el estudio de investigación con todo el grupo de estudiantes, como afirma Hernández & Carpio (2019) que el muestreo no aleatorio es clave porque va a permitir se realice la selección de los elementos que se utilizarán para realizar el estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Encuesta

Se empleó la técnica de la encuesta en el trabajo de investigación, con el instrumento que fue el cuestionario, debiendo ser contrastado con el concepto de Arias (2021) donde manifiesta que nos sirve como una herramienta que se puede aplicar mediante la técnica del cuestionario, el cual va ir direccionado a las personas que emiten sus opiniones referentes al estudio realizado. Para ello, se confeccionó dos cuestionarios, obteniéndose datos que nos permitió tener la información por intermedio de la estadística.

Ficha técnica (Ver anexo 6)

Validez

Durante el proceso nos permitió validar el contenido de todos los instrumentos de la investigación, por intermedio del juicio de expertos, viene a ser el resultado más óptimo porque nos permitió saber lo que se espera de ellos. Galicia et al. (2017) Se elaboró la medición por intermedio de la validez de expertos, el cual consistió en la obtención de la información mediante el juicio de expertos, donde se brindó la experiencia obtenida que nos permitió dar la solidez correspondiente. La validez de contenido se dio a través del juicio de expertos, teniendo en cuenta los criterios de pertinencia, relevancia y claridad. La validez del contenido del instrumento que se realizó, obtuvo como

resultado mediante el juicio de expertos de 83 %, teniendo a su vez una validez cuantitativa de contenido realizado por intermedio de prueba binomial, igual a 1.00. (Ver anexo 8).

Confiabilidad

Hernández et al. (2013) para determinar la confiabilidad del instrumento y para poderlo medir, esta se manifiesta a través de la aplicación de forma repetida al mismo individuo el cual va a manifestar los mismos resultados. Se realizó una prueba donde participaron 103 estudiantes, para ello se utilizó como estadística la prueba de alfa de Cronbach, teniendo como resultado de confiabilidad para la variable entornos virtuales igual a 0,906 y para la variable gestión del conocimiento una resultante de 0,920; en ese sentido se pudo determinar que existe una alta confiabilidad. (Ver anexo 8).

3.5. Procedimientos

Para la realización de la investigación se determinó una relación de los inconvenientes, de esta forma se identificó la problemática, para poder formular el título de la investigación, para ello se detalló la realidad problemática, en base a ello se formularon los problemas, objetivos de la investigación de igual forma la hipótesis, posteriormente se desarrolló los antecedentes y el marco teórico, en base a la información de diferentes investigadores que va a nutrir nuestro trabajo de investigación, posteriormente se tuvo que clasificar la información que tengan relación con las variables, luego se logró determinar el tipo y diseño de la investigación, así como la técnica y el instrumento que se utilizó, el cual se elaboró en base a los indicadores, una vez que se determinó la operacionalización de las variables, este tuvo que ser validado por el juicio de expertos, constructo y el criterio de contenido, también se determinó la confiabilidad del instrumento, una vez que se realizó la validación se aplicó el instrumento para obtener los datos, a la vez se confeccionó la solicitud de consentimiento informado a la Escuela Superior de Guerra para poder realizar la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Para poder realizar el análisis de la información que se obtuvo, se utilizó el método hipotético deductivo, mediante el análisis descriptivo, donde se pudo

utilizar algunas tablas de frecuencia, a consecuencia de ello se obtuvieron gráficos estadísticos y sus respectivas interpretaciones, asimismo se empleó el análisis inferencial, donde se determinó si se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, tanto en la hipótesis general y específicas.

3.7. Aspectos éticos

Para la elaborar la investigación se respetó el anonimato de las personas elegidas para nuestra encuesta, asimismo se solicitó la autorización mediante el consentimiento informado a la entidad donde se realizó el estudio para poder obtener la información necesaria, de igual forma se tuvo en consideración lo especificado y explicado por parte de los autores de los trabajos de investigación que se han enunciado en el trabajo de investigación , se tomó como referencia a las normas APA última versión para la realización de la redacción y la referencia bibliográfica en todo el contenido del trabajo, también se puede mencionar que se tuvo como reseña a la guía de elaboración de la Universidad Cesar Vallejo, es necesario recalcar que se utilizó el programa Turnitin para poder saber si el trabajo cumplía con los estándares de originalidad, asimismo no existe plagio ni autoplagio, respetándose la autoría de las fuentes de información.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

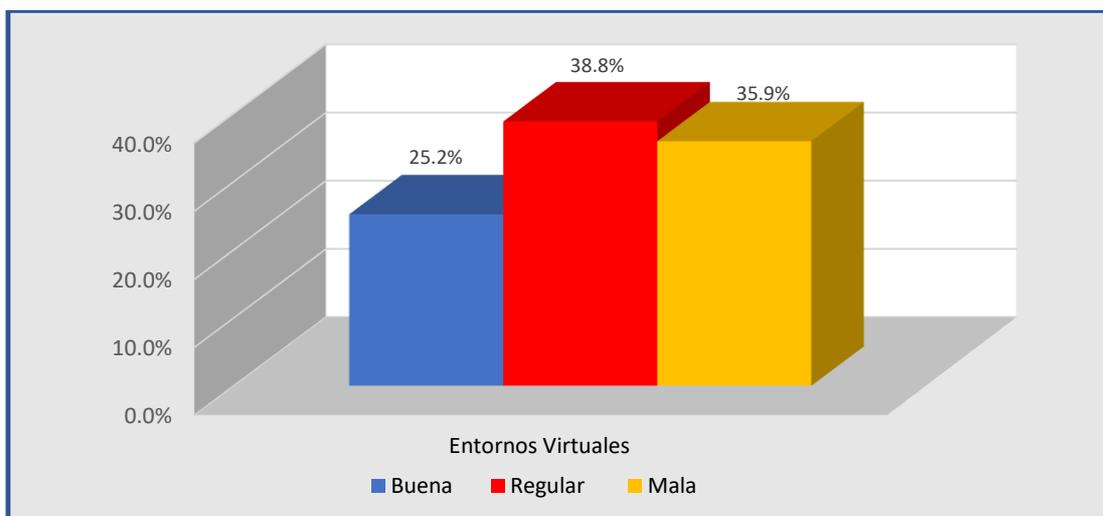


Figura 2. Niveles de los Entornos Virtuales

De los resultados que se obtuvieron en la figura podemos observar que, 25.2 % de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que el uso de los entornos virtuales es bueno, de ellos el 38.8 % afirmaron que es regular, asimismo el 35.9 % manifestaron que es mala.

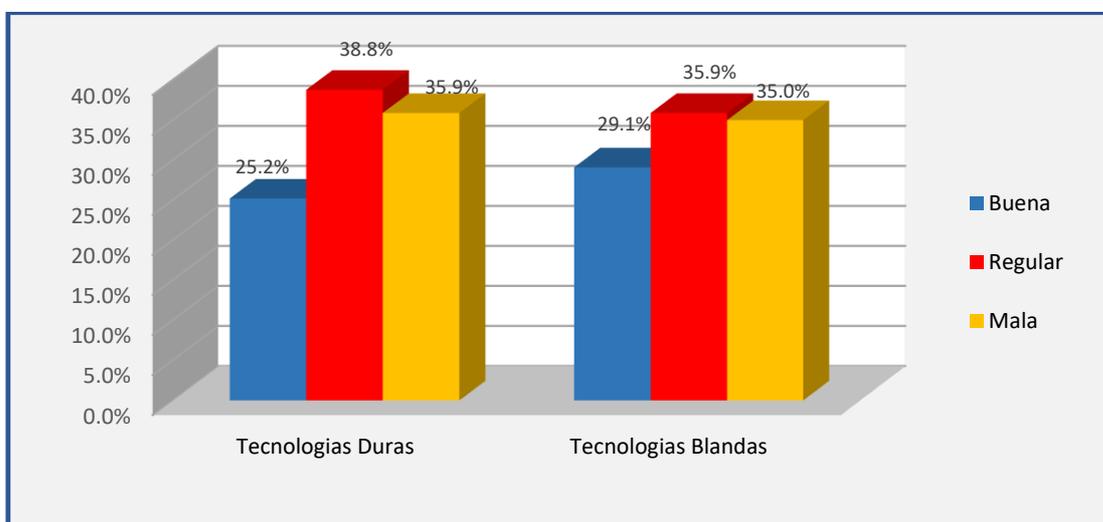


Figura 3. Niveles de las Dimensiones de Entornos Virtuales

Teniendo de referencia el gráfico de frecuencia podemos afirmar que, de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que las tecnologías duras el 25.2 % manifestaron que es buena, el 38.8 % mostraron que es regular y el 35.9 % manifestaron que es malo. Asimismo, revelaron que

el uso de las tecnologías blandas el 29.1% es buena, el 35.9 % que es regular y el 35.0 que es mala.

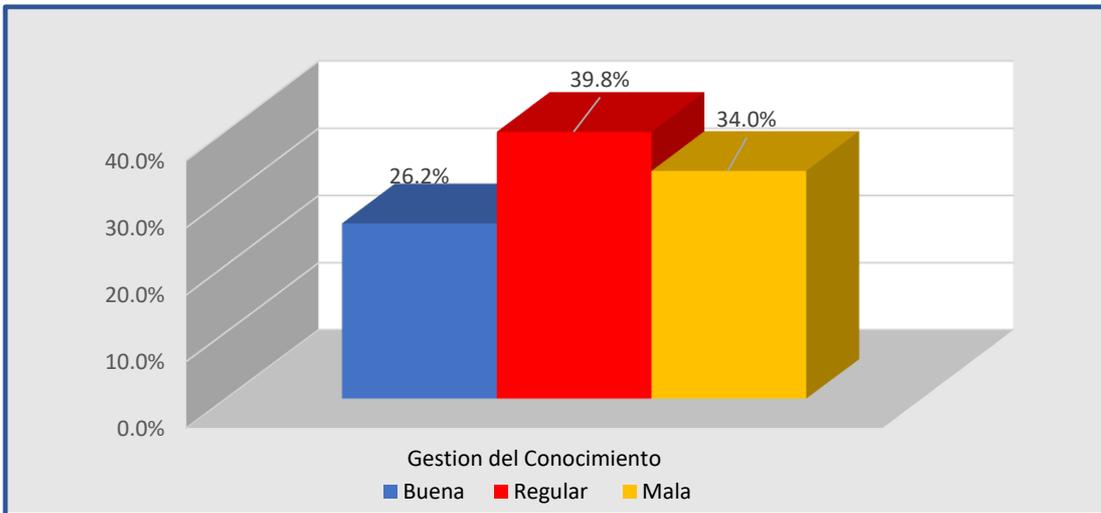


Figura 4. Niveles de la Gestión del Conocimiento

De los resultados que se obtuvieron en la figura podemos observar que, 26.2 % de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que la gestión del conocimiento es buena, de ellos el 39.8 % afirmaron que es regular, asimismo el 34.0 % manifestaron que es mala.

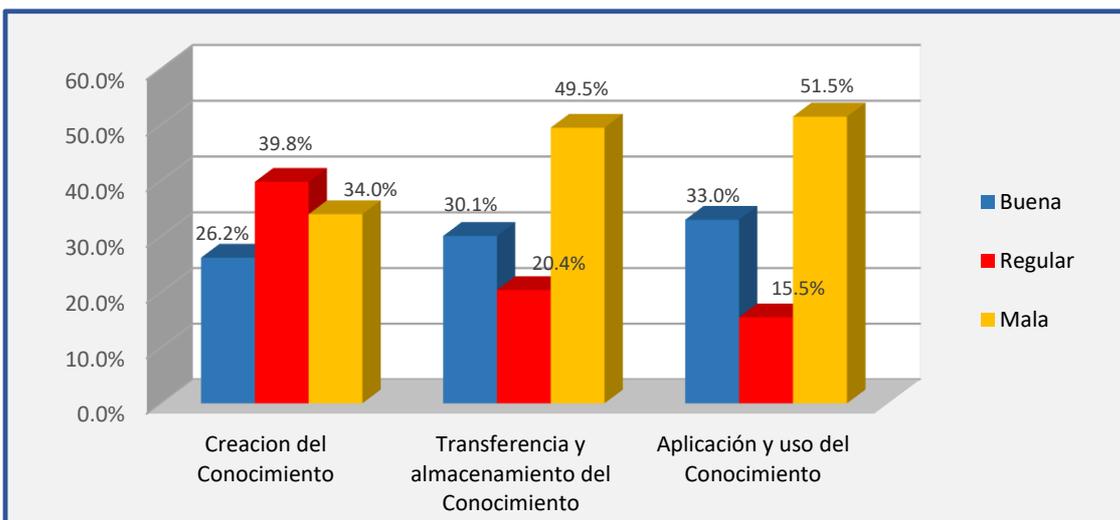


Figura 5. Niveles de las Dimensiones de la Gestión del Conocimiento

Del cuadro estadístico que antecede se pudo observar que, del 26.2 % de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que la creación del conocimiento es buena, de ellos el 39.8 % afirmaron que es regular y el 34.0 % dijeron que es mala. Asimismo, el 30.1 % de los encuestados manifestaron que la transferencia y almacenamiento del conocimiento es buena, el 20.4 % dijeron que es regular y el 49.5 que es mala. También el 33.0 % de los que respondieron la encuesta manifestaron la aplicación y uso del conocimiento es buena, el 15.5 % coincidieron en que es regular y el 51.5 % apreciaron que es mala.

4.2 Análisis Inferencial

Pruebas de hipótesis

Hipótesis General

H₀: Los entornos virtuales no se relacionan significativamente con gestión del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

H_G: Los entornos virtuales se relacionan significativamente con gestión del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Hipótesis específica 1:

H₀: Los entornos virtuales no se relacionan significativamente con la creación del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

H₁: Los entornos virtuales se relacionan significativamente con la creación del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Hipótesis específica 2:

H₀: Los entornos virtuales no se relacionan significativamente con la transferencia y almacenamiento del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

H₂: Los entornos virtuales se relacionan significativamente con la transferencia y almacenamiento del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Hipótesis específica 3:

H₀: Los entornos virtuales no se relaciona significativamente con la aplicación

y uso del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

H₃: Los entornos virtuales se relaciona significativamente con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Regla de decisión

Si sig < 0.05 rechazar H₀

Si sig ≥ 0.05 aceptar H₀

Tabla 3

Prueba de la relación de los entornos virtuales y la gestión del conocimiento

		Gestión del conocimiento	Creación del conocimiento	Transferencia y almacenamiento del conocimiento	Aplicación y uso del conocimiento
	Coefficiente de	,618**	,749**	,564**	,734**
Rho de Spearman	Entornos virtuales				
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000.
	N	103	103	103	103

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

De la resultante obtenida se puede afirmar que, el coeficiente Rh0 de Spearman tiene como resultado de 0,618, esta respuesta nos hace saber que existe una correlación positiva moderada entre los entornos virtuales y la gestión del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, donde se determinó el nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, en ese sentido, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna; teniendo como resultante del análisis realizado que los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva moderada con la gestión del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.

De igual forma, los resultados que nos indica la tabla, se puede aseverar que, el coeficiente R_{h0} de Spearman es igual a 0,749; este contenido hace constatar que existe una correlación positiva alta entre los entornos virtuales y creación del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, teniéndose un nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, del análisis realizado a los resultados obtenidos podemos decir que, los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva alta con la creación del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Asimismo se obtuvo como resultado que, el coeficiente R_{h0} de Spearman es igual a 0,564; en esta resultante podemos destacar que existe una correlación positiva moderada entre los entornos virtuales y transferencia y almacenamiento del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, teniéndose un nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, determinándose que los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva moderada con la transferencia y almacenamiento del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

De igual forma, se pudo determinar que, el coeficiente R_{h0} de Spearman tiene una resultante de 0,734; en esta respuesta podemos hacer mención que tienen una correlación positiva alta los entornos virtuales y la aplicación y uso del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, teniéndose un nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, por lo que los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva alta con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

V. DISCUSIÓN

Para realizar la investigación se planteó como objetivo general determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, teniendo como resultante luego del análisis correspondiente y procesamientos de los datos que existe una correlación positiva moderada, de lo obtenido se tiene que realizar la contrastación con los trabajos de investigación analizados durante el estudio de la presente investigación. En lo que respecta al análisis descriptivo, de la variable entornos virtuales se ha podido determinar que el 25.2 % de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que el uso de los entornos virtuales es bueno, de ellos el 38.8 % afirmaron que es regular, asimismo el 35.9 % manifestaron que es mala. Por otro lado, en la variable gestión del conocimiento se ha podido determinar 26.2 % de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que la gestión del conocimiento es buena, de ellos el 39.8 % afirmaron que es regular, asimismo el 34.0 % manifestaron que es mala.

En lo referente al análisis inferencial, se ha podido determinar que el coeficiente Rho de Spearman tiene como resultado el valor de 0,618, esta respuesta nos hace saber que existe una correlación positiva moderada entre los entornos virtuales y la gestión del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, donde se determinó el nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, en ese sentido, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, estos resultados obtenidos se pueden sustentar al comparar con los trabajos de investigadores internacionales como, Samaniego et al. (2018) en su trabajo descriptivo correlacional donde concluyó que el número de entornos virtuales estadísticamente existe una muy buena correlación con la variable profesorado universitario, obteniendo un índice de correlación de Pearson igual 0.093 y un nivel altamente significativo.

Asimismo, Núñez (2021) en su trabajo descriptivo correlacional llegó a la conclusión que, se pudo apreciar que el valor del chi cuadrado es de 152,782 y el nivel de significancia igual a 0 ,000, donde se pudo apreciar que la significancia es menor a 0,005, en ese sentido se puede rechazar la hipótesis

nula y se acepta la alterna, donde los entornos virtuales si inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación básica.

De igual forma se puede hacer un contraste con los investigadores nacionales donde nos hacen conocer que los entornos virtuales tienen un correlación positiva alta con la otra variable investigada como lo específica, Sánchez (2022) en su tesis descriptiva correlacional pudo concluir que el uso del entorno virtual se correlaciona positivamente con el estudio del curso de constitución política, Rho igual a 0.821 entre los estudiantes del primer ciclo educativo de la Universidad Estatal de Apurímac, asumiendo una correlación con un nivel de significancia al 5% significativa en el nivel 0.01, donde $p < 0.05$, rechazándose la hipótesis nula.

Asimismo, Vázquez (2021) en su trabajo de investigación de diseño descriptivo correlacional pudo concluir que la $p < 0,05$, por lo que no acepta la hipótesis nula, evidenciándose que existe una dependencia significativa entre los entornos virtuales y el aprendizaje en línea, teniendo un nivel de confianza del 95%, el valor de R es igual 0,732 sugiriendo que existe una alta relación entre su variable entorno virtual y su segunda variable.

Asimismo, es necesario hacer mención, que existe una correlación moderada entre la variable entornos virtuales y su segunda variable en el trabajo de investigación que sustenta Herrera (2020) en su tesis descriptiva correlacional donde tuvo como resultado una correlación moderada Rho igual a 0.469 y una significancia igual 0,009 entre el entorno virtual y las habilidades laborales, esto se debe a que el 56,7% de los entornos virtuales son clasificados por los docentes como ineficientes y el 43,3% de los docentes tienen buenas habilidades laborales.

Por otro lado, es necesario hacer la contrastación con los trabajos investigados en un contexto internacional, referente a la variable gestión del conocimiento, donde los investigadores hacen mención que existe correlación con la otra variable como concluyó, González et al. (2020) en su trabajo de investigación descriptivo correlacional, manifestando que la acreditación que tiene la institución ha logrado que pueda tener una acontecimiento positivo y

significativo en gestión del conocimiento, con una significativa de 1% en esta generación, transferencia y almacenamiento.

Asimismo, Chavez y Henriquez (2020) en su trabajo de investigación científica de diseño descriptivo correlacional, pudieron concluir que al dimensionar las variables independientes y dependientes se pudo obtener un coeficiente de correlación de la gestión del conocimiento y el desempeño laboral igual 0.984, por lo que se determinó que existe una correlación alta entre las dos variables. También en el contexto nacional los investigadores afirman que la variable gestión del conocimiento tiene correlación alta y moderada como manifiesta, Mancilla (2018) en su tesis que realizó donde pudo concluir que existe relación significativa entre la variable gestión del conocimiento y la variable desarrollo profesional, obteniéndose la r igual a 0,611, mediante Tau-b de Kendall se pudo asumir que mientras mejor se desarrolle la gestión conocimiento, va a ser mejor el desarrollo profesional de los docentes, el valor de la significancia igual a 0,001, determinándose que se rechaza la hipótesis nula. De igual forma, Ordoñez (2018) en el trabajo de investigación que realizó pudo concluir que hay relación significativa de la variable gestión del conocimiento y gestión pedagógica en las aulas de los profesores, con un nivel de significancia de 0,000 y la r de Pearson igual 0,546.

Al hacer el estudio del objetivo específico 1, se ha podido determinar que del análisis descriptivo realizado a la variable creación del conocimiento se obtuvo que, del el 30.1 % de los encuestados manifestaron que la transferencia y almacenamiento del conocimiento es buena, el 20.4 % dijeron que es regular y el 49.5 que es mala, asimismo se evidencio en el análisis inferencial que el coeficiente R_{h0} de Spearman es igual a 0,749; este contenido hace constatar que existe una correlación positiva alta entre los entornos virtuales y creación del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, teniéndose un nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, del análisis realizado a los resultados obtenidos podemos decir que, los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva alta con la relación al conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Al hacer el contraste con investigadores que determinaron que existe una relación positiva alta como manifiesta, Gómez et al. (2017) en su trabajo de investigación de diseño descriptivo correlacional, logró determinar que, la creación del conocimiento captura y adquisición del conocimiento, tuvieron con resultado el Rho de Spearman es igual 0,866 y el coeficiente de Pearson igual a 0,934, con un nivel de significancia menor a 0,05, rechazándose la hipótesis nula. Habiendo autores que al hacer el análisis inferencial determinaron que la relación es positiva moderada como hacen mención Quispe (2021) en su tesis descriptiva correlacional pudo concluir en los resultados obtenidos que la dimensión creación del conocimiento y la innovación organizacional para el Rho de Spearman igual a 0,536, donde se pudo demostrar que existen relaciones significativas, dándose por aceptada la hipótesis alterna.

De igual forma Mory (2020) en su trabajo de investigación pudo determinar que, existe una relación moderada de la creación del conocimiento y calidad del servicio de la Sede del Gobierno Regional de Junín, teniendo como resultante a la Rho de Spearman igual a 0,487, y el nivel de significancia igual a 0,000 aceptándose la hipótesis alterna.

Para poder realizar el análisis del objetivo específico 2, se pudo evidenciar en el análisis descriptivo que del 26.2 % de los que respondieron las preguntas del cuestionario manifestaron que la creación del conocimiento es buena, de ellos el 39.8 % afirmaron que es regular y el 34.0 % dijeron que es mala, asimismo realizando la estadística inferencial se obtuvo que, el coeficiente Rh0 de Spearman es igual a 0,564; en esta resultante se pudo determinar que existe una correlación positiva moderada entre los entornos virtuales y transferencia y almacenamiento del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, teniéndose un nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, determinándose que los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva moderada con la transferencia y almacenamiento del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Realizando el contraste con investigadores se pudo contrastar que existen análisis que también siguen la línea la investigación al determinar que la transferencia y almacenamiento del conocimiento tiene relación positiva

moderada con la otra variable, así lo manifiesta Mas et al. (2021) en su trabajo de investigación descriptivo, pudo concluir que, las respuestas de los estudiantes encuestados fueron sobre el mecanismo de almacenamiento y transferencia de conocimientos en la carrera de educación primaria, obteniendo que el 4.2% de los estudiantes respondieron que el mecanismo de almacenamiento y transferencia de conocimientos se encontraba en un nivel deficiente, y los estudiantes del otro grupo fueron más frecuentes manifestándose que el 65,0% mencionaron que estaba en un nivel normal, con un 30,8% de los encuestados diciendo que era bueno.

Asimismo, Mory (2020) llegó a concluir en su tesis de diseño descriptivo correlacional que la Rho de Spearman es igual a 0,562, significando que existe una correlación moderada entre la transferencia del conocimiento y la calidad de servicio en Sede del Gobierno Regional de Junín y un nivel de significancia igual a 0,000 aceptándose la hipótesis alterna. De la misma manera Abad (2020) en su tesis de investigación descriptiva correlación pudo determinar que existe una relación moderada entre la dimensión transferencia y almacenamiento de los conocimientos con la calidad de servicio de la Sede del Gobierno Regional de Junín, teniendo un resultado de la Rho de Spearman igual a 0,562 y un nivel de significancia igual 0,000 que es menor que 0,05, rechazándose la hipótesis nula.

Para poder realizar el análisis del objetivo específico 3, se pudo evidenciar que la estadística descriptiva señaló que el 33.0 % de los que respondieron la encuesta manifestaron la aplicación y uso del conocimiento es buena, el 15.5 % coincidieron en que es regular y el 51.5 % apreciaron que es mala. En la estadística inferencial se pudo apreciar que, el coeficiente R_{ho} de Spearman tiene una resultante de 0,734; en esta respuesta podemos hacer mención que tienen una correlación positiva alta los entornos virtuales y la aplicación y uso del conocimiento, asimismo se obtuvo el nivel de significancia de 0,000, teniéndose un nivel de significancia bilateral que es menor a 0,05, por lo que los entornos virtuales se relacionan de una forma positiva alta con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la ESGE.

Este resultado hace contraste con el trabajo que realizó el investigador Obispo (2018) quien pudo determinar que la aplicación del conocimiento tiene relación positiva alta con el desempeño docente de la IE San Pedro de Chorrillos, debido a que obtuvo un resultado de la Rho de Spearman igual 0.707 y un nivel de significancia menor a 0,05, por lo que se rechazó la H_0 .

Sin embargo existen trabajos de investigación que señalan que existe una relación positiva moderada entre la aplicación y uso del conocimiento y la otra variables como hace saber Salvatierra (2021) en su tesis de investigación descriptivo correlacional donde pudo concluir manifestando que, la variable competencia digital y la dimensión transferencia y uso del conocimiento tienen una relación moderada, porque tuvo una resultante de la r de Pearson igual a 0,513 y un nivel de significancia igual 0,004 que es menor a 0,05, rechazando la hipótesis nula. de igual forma Abad (2020) en su trabajo de investigación de diseño descriptivo correlacional pudo concluir que existe una relación moderada entre la aplicación y uso del conocimiento y la calidad de servicio con un Rho de Spearman igual a 0,500 y un nivel de significancia igual a 0,000, determinándose que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

VI. CONCLUSIONES

- Primera:** En referencia al objetivo general los resultados descriptivos indican que los entornos virtuales están en el nivel regular con 38.8 % y la gestión del conocimiento también en el nivel regular con 39.8 %. Se concluye que existe relación positiva y moderada entre los entornos virtuales y la gestión del conocimiento, lo cual se puede corroborar con los estadísticos de la prueba de hipótesis ($Rho= 0.618$; $sig.= 0.000 < 0.05$).
- Segunda:** En referencia al primer objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la creación del conocimiento está en el nivel regular con 39.8 %. Se concluye que existe correlación positiva y alta entre los entornos virtuales y creación del conocimiento, lo cual se puede corroborar con los estadísticos de la prueba de hipótesis ($Rho= 0.749$; $sig.=0.000<0.05$).
- Tercera:** En referencia al segundo objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la transferencia y almacenamiento del conocimiento está en el nivel mala con 49.5 %. Se concluye que existe correlación positiva y moderada entre los entornos virtuales y transferencia y almacenamiento del conocimiento, lo cual se puede corroborar con los estadísticos de la prueba de hipótesis ($Rho= 0.564$; $sig.=0.000<0.05$).
- Cuarta:** En referencia al tercer objetivo específico, los resultados descriptivos indican que la aplicación y uso del conocimiento está en el nivel mala con 51.5 %. Se concluye que existe correlación positiva y alta entre los entornos virtuales y la aplicación y uso del conocimiento, lo cual se puede corroborar con los estadísticos de la prueba de hipótesis ($Rho= 0.734$; $sig.=0.000<0.05$).

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda a las autoridades de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, implementar capacitaciones presenciales previas al inicio de clases durante una semana a los estudiantes de la maestría de la ESGE sobre el empleo de los entornos virtuales a fin de lograr la familiarización y máxima explotación de esta herramienta virtual con la intención de fortalecer la gestión del conocimiento siendo la base el talento humano mediante la circulación del conocimiento, en los estudiantes, con el propósito de alcanzar la mejora continua y calidad educativa que pueda permitir mayor desarrollo de capacidades de los estudiantes en las mejores condiciones.
- Segunda:** Se recomienda a las autoridades de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, implementar talleres prácticos sobre creación del conocimiento dirigido al personal encargado de administrar los entornos virtuales de la ESGE para que puedan fomentar e incentivar la creación del conocimiento a través de las plataformas de educación virtual, asimismo talleres dirigidos a los estudiantes de la maestría para que puedan crear conocimiento a partir del análisis de conocimiento ya existente que se encuentran en los entornos virtuales de la ESGE.
- Tercera:** Se recomienda a las autoridades de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, implementar talleres prácticos sobre transferencia de conocimientos dirigido a los docentes para que tengan la capacidad de hacer circular los conocimientos y asegurar el intercambio de experiencias vía docente – estudiante, propiciando la predictibilidad en el proceso de decisiones, asimismo implementar una base de datos que sea accesible permanentemente, amigable y que propicie espacios de intercambio de redes interinstitucionales de aprendizaje, a fin de poder administrar el conocimiento y los aprendizajes

organizacionales para potenciar las capacidades de los estudiantes de las ESGE.

Cuarta: Se recomienda a las autoridades de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, implementar y establecer formalmente los procedimientos para la aplicación y uso del conocimiento que han sido adquiridos para consolidar y alcanzar el aprendizaje y rendimiento óptimo de los estudiantes de la maestría, que debe ser sostenible en el tiempo, con el propósito de asegurar resultados positivos y relevantes, optimizando los recursos a través de la sistematización y la retroalimentación del conocimiento.

REFERENCIAS

- Abad, R. (2020) *Gestión del Conocimiento y Calidad del Servicio en la Sede del Gobierno Regional de Junín, 2018*. [Tesis de maestría de la Universidad Peruana de Ciencias e Informática]. <http://repositorio.upci.edu.pe/bitstream/handle/upci/204/ROSA%20MARI%20TZA%20ABAD%20SUAREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aguilar, L. y Otuyemi, E. (2020) Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista tecnología, Ciencia y educación* 17 (57 – 77) <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485/311>
- Alvarez, B. (2020) La gestión del conocimiento como generador de ventaja competitiva en organizaciones educativas. *Revista Scientific* 5(17) <file:///C:/Users/Propietario/Downloads/502-Ensayo%20Original-3371-2157-10-20200803.pdf>
- Arias, J. (2021) *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Editorial Enfoques Consulting EIRL. <https://acortar.link/vB0vfN>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2020) *La investigación científica*. Editorial de la Universidad del Internacional del Ecuador. <https://acortar.link/vB0vfN>
- Aparicio, O. y Ostos, O. (2020) *Innovación educativa y gestión del conocimiento*. Editorial Usta. <https://acortar.link/vB0vfN>
- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R. y Arrieta X. (2018) Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Revista Góndola, Enseñanzas y Aprendizaje de las Ciencias*, 13(1) <https://acortar.link/vB0vfN>
- Barrios, K., Olivero, E. y Acosta, J. (2017) *Gestión del conocimiento y capacidad de innovación*. Edicitorial de la Universidad Simón Bolívar 54(59-102) <https://acortar.link/vB0vfN>
- Blanco, L (2016) Innovación y subdesarrollo: la paradoja de las tecnologías «blandas» en dirección. *Revista Cofin Habana* 10 (1) <http://scielo.sld.cu/pdf/cofin/v10n1/cofin04116.pdf>

- Cantorín, M. (2019) *Gestión del conocimiento de los docentes de una entidad estatal del Callao, 2019* [Tesis de maestría de la Universidad Cesar Vallejo]. <https://acortar.link/vB0vfN>
- Castro, C. (2019) Gestión del conocimiento: concepto e implementación. *Revista Virtual Pro*. <https://www.virtualpro.co/noticias/gestion-del-conocimiento-concepto-e-implementacion>
- Carreón, J., Bermúdez, G., Sánchez, A., Espinoza, F. y García, C. (2021) Contrastación de un modelo de gestión del conocimiento en la era del COVID-19. *Revista de la Asociación Latinoamericana para la formación y enseñanza de la Psicología*. <https://acortar.link/vB0vfN>
- Cedeño, E. (2019) Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* 4 (1) <https://acortar.link/vB0vfN>
- Chavez, M. y Henriquez, E. (2020) La gestión del conocimiento y su relación con el desempeño laboral de los docentes de las instituciones educativas fiscales de la zona 8 del Ecuador, 2019. *Revista de la Universidad Politécnica Salesiana Ecuador*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19092/4/UPS-GT002973.pdf>
- Clemente, J., Escribá, C. y Buitrago, J. (2010) Dimensiones clave en la satisfacción con los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza universitaria: el caso de Poliforma T. *Revista mexicana de Investigación Educativa* 15 (46) <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n46/v15n46a8.pdf>
- Correa, A., Benjumea, M. y Valencia, A. (2019) La gestión del conocimiento: Una alternativa para la solución de problemas educacionales. *Revista Electrónica Educare*. 23(2). <https://acortar.link/vB0vfN>
- Escobar, J. (2020) Tecnologías dura y tecnologías blandas. *Revista Tecnología* 1 (5). <https://acortar.link/vB0vfN>
- Escorcía, J. y Barros D. (2020) Gestión del conocimiento en Instituciones Educativas de Educación Superior. *Revista de Ciencias Sociales* 26 (3)

<https://www.redalyc.org/journal/280/28063519013/html/>

Espinoza, E. (2019) Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. *Revista Conrado*, 14(65)
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-171.pdf>

Fernández, D. (2020) Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Revista Educación y Humanismo* 22(39)
<https://acortar.link/vB0vfN>

Fernández, L. (2018) *Las TIC en programas socioeducativos: Evaluación de un Entorno Virtual como medio de soporte a profesionales en la implementación del programa Caminar en Familia*. [Tesis de doctorado de la Universidad de Lleida]. <https://acortar.link/vB0vfN>

Galicia, L., Balderrama, J. y Edel, R. (2017) Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Revista Apertura* 9 (2).
<https://acortar.link/vB0vfN>

García, L. (2021) *COVID-19 y educación a distancia digital: Preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* 24 (1) <https://acortar.link/vB0vfN>

Gómez, I. y Escobar, F. (2021) *Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú*. *Revista de humanidades y ciencias sociales*. 15(1)
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rchakin/n15/2550-6722-rchakin-15-00152.pdf>

Gómez, S., Flores L., Chacaltana R., Chávez, L., Gómez, R. y Huayta Y. (2021) *Entornos virtuales en la enseñanza de los docentes de educación básica regular nivel primario: una revisión sistemática*. *Revista de unión y desarrollo* 58.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/58/58_GomezTorres.pdf

Gómez, S., Kanashiro, A. y Reynaga, H.(2017) *gestión del conocimiento en las UGEL de Lima Metropolitana*. [Tesis de maestría de la Universidad del Pacífico].

https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/1907/Silvana_Tesis_maestria_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gonzales, C., Murillo G, y Garcia M. (2021) *Efectos de la acreditación institucional de alta calidad sobre la gestión del conocimiento*. Revista de Universidad del Valle de Cali Colombia.

<http://bitly.ws/tfr3>

Guzmán, M., Albornoz, e. y Alvarado, R. (2022) *La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje*. file:///C:/Users/Propietario/Downloads/474-1722-1-PB.pdf

Gutiérrez, G. (2017) *Gestión del conocimiento en educación en respuesta a las tendencias del pensamiento dominantes en la escuela*. file:///C:/Users/Propietario/Downloads/57166-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4564456560587-1-10-20181214%20(1).pdf

Herrera, J. (2020) *Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela Nacional de Estadística e Informática, 2020*. [Tesis de maestría de la Universidad Cesar Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46989/Herrera_PJS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, C. y Carpio N. (2019) Introducción a los tipos de muestreo. *Revista Científica del Instituto Nacional de Salud 2 (1)*, <https://acortar.link/vB0vfN>

Hernández, P., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación Científica (6a ed.)*. México D.F.: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Ibarra, M., Vela, J., y Ríos, E. (2020) Capital intelectual, gestión del conocimiento y desempeño en universidades. *Revista investigación Investiga 49 (126.)* <https://acortar.link/vB0vfN>

Justiniano, L. (2020) *Comportamiento de equipos de trabajo y gestión del conocimiento en las oficinas dependientes del vicerrectorado académico de la Universidad Nacional Agraria de la Selva* [Tesis de maestría de la Universidad Nacional Agraria de la Selva]. <https://acortar.link/vB0vfN>

- Jerí, D. (2018) Buenas prácticas en el ámbito educativo y su orientación a la gestión del conocimiento. *Revista de Educación*. 17(32)
<https://acortar.link/vB0vfN>
- Jiménez, V. (2019) Gestión del conocimiento en la educación a la distancia. *Revista Ciencia Latina* 3 (1). <https://acortar.link/vB0vfN>
- Mancilla, R. (2018) *Gestión del conocimiento y desarrollo profesional en docentes de secundaria – Vilcas Huamán, 2017*. [Tesis de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo]. <https://acortar.link/vB0vfN>
- Manrique, B., Zapata, M. y Arango, S. (2020) Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. *Revista Campus virtuales* 9(1). <file:///C:/Users/Propietario/Downloads/632-2164-1-PB.pdf>
- Mas, R., Meregildo, R., Torres, C.y Cruz, R. (2021) Gestión del conocimiento en la carrera de educación primaria en la Universidad Nacional del Santa, Perú. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales* 23(2).
<https://www.redalyc.org/journal/993/99366775020/html/>
- Mata, L. (2020) Entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Investigalia*.
<https://investigaliacr.com/educacion-e-investigacion/entornos-virtuales-de-aprendizaje/>
- Medina, G. (2021) La Gestión del Conocimiento como Ventaja Competitiva Organizacional. *Revista PMK digital learning*.
<https://pmkvirtual.com/blog/gestion-del-conocimiento/>
- Meléndez, P., Carrera, C. y Madrigal, J. (2021) *Desafíos educativos en ambientes virtuales: escuelas rurales y urbanas*. *Revista Propósito y representaciones* 9(3). <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n3/2310-4635-pyr-9-03-e1333.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022) *Manual de Gestión del Conocimiento Institucional*. file:///C:/Users/Propietario/Downloads/CI-MA-01_V6_copia_controlada.pdf
- Moreno, K., Romano, M. y García, M. (2020) Gestión del conocimiento a través de plataformas y herramientas digitales de aprendizaje ante la migración de clases presenciales a en línea. *Revista Organizaciones y Negocios* 7

(2). <https://acortar.link/vB0vfN>

Morales, M., Bárzaga, J., Morales, Y., Cárdenas, M. y Campos, D. (2021) Entornos virtuales. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos* 13 (3). <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-301.pdf>

Morales, M., Navarro, I., González, C., Borgoña, M. y Contreras, A. (2019) Aprendizaje cooperativo basado en proyectos y entornos virtuales para la formación de futuros maestros. *Revista Educar* 55(2). <https://acortar.link/vB0vfN>

Núñez, L. (2021) Samaniego et al. (2018) en su trabajo descriptivo correlacional pudieron concluir que el número de entornos virtuales estadísticamente existe una muy buena correlación con la variable profesorado universitario, obteniendo un índice de correlación de Pearson igual 0.093 y un nivel altamente significativo.

Núñez, L. (2021) Entorno virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa Cristóbal Colón en el Cantón Salcedo durante el COVID-19. [Tesis de maestría de la Universidad Técnica de Ambato]

Obispo, M. (2018) *Gestión del conocimiento y el desempeño docente en la Institución Educativa San Pedro de Chorrillos del distrito de Chorrillos en el año 2017*. [Tesis de maestría de la Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16059/Obispo_MMD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ordoñez, J. (2018) *Gestión del Conocimiento y la Gestión Pedagógica en el aula de los docentes de la Institución Educativa “La Victoria de Ayacucho” del distrito de Ascensión, Huancavelica 2018*. [Tesis de maestría de la Universidad Cesar Vallejo]. <https://acortar.link/vB0vfN>

Rodríguez, B. y Castillo, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: Posibilidad y retos en el ámbito universitario*. Editora de la Universidad de Castilla-La Mancha. <https://acortar.link/vB0vfN>

Rodriguez, E., Pedraja, L., Araneda, C. y Muñoz, C. (2021) Relaciones entre las fases del proceso de gestión del conocimiento en unidades

académicas. Revista Innovación tecnológica 33 (1)
<https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v33n1/0718-0764-infotec-33-01-49.pdf>

Rodríguez, J., Anegas, E. y Yusunguirá, I. (2021) *Modelo de gestión del conocimiento para el proceso de formación profesional del SENA - Regional Huila*. [Tesis de maestría de la Universidad EAN]
<https://acortar.link/vB0vfN>

Quiroa, M. (2021) Gestión del conocimiento. *Revista Economipedia*.
<https://economipedia.com/definiciones/gestion-del-conocimiento.html>

Quispe, E. (2021) *Gestión del conocimiento e innovación organizacional en los docentes de la Universidad Nacional Federico Villarreal* [Tesis de maestría de la Universidad federico Villarreal].
https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/3095/QuispeEdwin_Tesis_maestria_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y derico Villarreal.

Sánchez, T. (2022) *Entornos Virtuales y Aprendizaje del Curso de Constitución Política en Estudiantes del I ciclo de Educación, Universidad Nacional Apurímac 2021*. [Tesis de maestría de la Universidad Nacional de Apurímac]. <https://acortar.link/vB0vfN>

Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018) *Manual de términos en investigación, científica, tecnológica y humanística*.
<file:///C:/Users/Propietario/Downloads/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Santamaría, J. (2021) Consideraciones didácticas, tecnológicas y comunicacionales para el diseño de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje. *Revista Cátedra*, 5(1), <https://acortar.link/vB0vfN>

Salvatierra, A. (2021) *Competencias digitales y gestión del conocimiento en la Unidad Educativa "General Eloy Alfaro Delgado" Durán, Guayas, 2020*. [Tesis de maestría de la Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62120/Salvatierra_LAA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Samaniego, G., Marqués, L. y Gisbert, M. (2018) El profesorado universitario y el uso de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Campus Virtuales*

4(2). file:///C:/Users/Propietario/Downloads/84-211-1-PB.pdf

Serrano, J., López, P. y Gutiérrez, I. (2021) Entornos personales de aprendizaje: Estrategias y tecnologías utilizadas por el alumnado universitario. *Revista Electrónica Educare* 25 (2).
<https://acortar.link/vB0vfN>

Suarez, R. (2018) Reflexiones sobre el concepto de innovación. *Revista San Gregorio* 24 (120-131). file:///C:/Users/Propietario/Downloads/Dialnet-ReflexionesSobreElConceptoDeInnovacion-6839735.pdf

Tari, J. y García, M. (2009) Dimensiones de la gestión del conocimiento y de la gestión de la calidad: una revisión de la literatura. *Revista investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa* 15(3).
<https://n9.cl/d8w7v>

Vargas, G. (2019) *Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje*.
Revista Cuadernos 62(1).
http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v62n1/v62n1_a12.pdf

Vega, L y Botero, L. (2021) Formación profesional para mejorar la calidad educativa: Tendencias estratégicas y herramientas tecnológicas. *Revista Cultura, Educación y Sociedad* 11(2). <https://acortar.link/vB0vfN>

Vega, O. (2019) *Gestión del conocimiento en el entorno universitario una aproximación*. Editorial Unimar. <https://acortar.link/vB0vfN>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
Título: Entornos virtuales y gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos							
Autor: . Braydon Zapata Alania							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General:</p> <p>¿De qué manera los entornos virtuales se relacionan con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿De qué manera los entornos virtuales se relacionan con la creación de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?</p> <p>¿De qué manera los entornos virtuales se relacionan con la transferencia y almacenamiento de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?</p> <p>¿De qué manera los entornos virtuales, se relacionan con la</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la creación de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.</p> <p>Determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la transferencia y almacenamiento de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Los entornos virtuales se relacionan significativamente con la gestión del conocimiento en estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Los entornos virtuales se relacionan significativamente con la creación de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.</p> <p>Los entornos virtuales se relacionan significativamente con la transferencia y almacenamiento de conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército.</p> <p>Los entornos virtuales se relacionan</p>	Variable 1: Entornos virtuales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Tecnologías duras	Contexto físico Contexto virtual	16	ordinal	Alto (44-55)
			Tecnologías blandas	Uso de Wikis Uso de Blogs Uso de Plataformas virtuales Uso de Redes sociales		ordinal	Medio (23-43) Bajo (0-22)
			Variable 2: Gestión del conocimiento				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Creación de conocimiento	Exploración del conocimiento Exteriorización del conocimiento Compartir el conocimiento	24	ordinal	Alto (68-85)
			Transferencia y almacenamiento de conocimiento	Interaprendizaje del conocimiento Transferencia de información por medios electrónicos		ordinal	Medio (35-67) Bajo (0-34)

aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército?	Determinar el nivel de relación de los entornos virtuales con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la Escuela de Guerra del Ejército.	significativamente con la aplicación y uso del conocimiento de los estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército	Aplicación y uso del conocimiento	Necesidades de información Conocimiento explícito Interiorización del conocimiento		ordinal	
Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar			
<p>Nivel: Comprensivo</p> <p>Diseño: Experimental, transversal, descriptivo y correlacional</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	<p>Población:</p> <p>La población finita está conformada por 103 estudiantes de la XII Maestría de Ciencias Militares de la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Posgrado.</p> <p>Tipo de muestreo:</p> <p>Muestreo no aleatorio.</p> <p>Tamaño de muestra:</p> <p>La muestra es de 103 estudiantes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Posgrado.</p>	<p>Variable 1: Entornos Virtuales</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Braydon Zapata Alania</p> <p>Año: 2022</p> <p>Monitoreo: Recolectar y analizar la información</p> <p>Ámbito de Aplicación: Escuela Superior de Guerra del Ejército</p> <p>Forma de Administración: Individual.</p>		<p>Descriptiva:</p> <p>Se va a utilizar las tablas de frecuencia, así como los gráficos estadísticos y sus respectivas interpretaciones.</p> <p>Inferencial:</p> <p>Se va a determinar la hipótesis general, así como las hipótesis específicas planteadas por el investigador. Para el análisis estadístico se va a utilizar el software SPSS en la nueva versión y para la prueba que rechaza la hipótesis se utilizará el software de Sperman, para luego poder dar nuestras conclusiones</p>			
<p>Variable 2: Gestión del conocimiento</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Braydon Zapata Alania</p> <p>Año: 2022</p> <p>Monitoreo: Recolectar y analizar la información</p> <p>Ámbito de Aplicación: Escuela Superior de Guerra del Ejército</p> <p>Forma de Administración: Individual.</p>							

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Entornos virtuales y gestión del conocimiento en estudiantes de una escuela militar de post grado, Chorrillos

Estimado (a) señor(a) oficial estudiante de la ESGE - EP, agradezco su valiosa asistencia. Queremos saber la situación como la XI MCM desarrolla sus actividades académicas durante el presente año 2022, es necesario hacer de su conocimiento que sus respuestas serán totalmente confidenciales, así que por servicio para responder sea lo más honesto posible.

Muchas gracias.

Cada pregunta presenta cinco alternativas, priorice una de las respuestas y marque con una X la respuesta que usted crea conveniente.

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	ÍTEM				
		1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN1: Tecnologías duras					
1	¿Los equipos tecnológicos que se utilizan son los adecuados para el aprendizaje?					
2	¿La computadora o laptop que usa es la adecuada para lograr ingresar a las herramientas tecnológicas?					
3	¿Tiene un Smartphone para su uso diario?					
4	¿Tiene la necesidad de usar equipos electrónicos para sus actividades diarias?					
5	¿Utilizo los medios de comunicación que ofrecen los entornos virtuales?					
6	¿La infraestructura tecnológica con que cuenta la Escuela proporciona los recursos necesarios de ambientes virtuales?					
7	¿El internet que dispone la Escuela es la adecuada para recibir la información requerida?					
8	¿Dispone de internet en el aula de estudio?					
	DIMENSIÓN 2: Tecnologías blandas					
9	¿Hace empleo de las Wikis para buscar información?					

10	¿Tiene conocimiento que en las Wikis puede encontrar todo tipo de información?					
11	¿Utiliza la información que le brindan los blogs?					
12	¿La información que brindan los blogs los puede utilizar en su preparación académica?					
13	¿Conoce el uso de la plataforma Moodle?					
14	¿Conoce el uso de la plataforma Classroom?					
15	¿Realiza trabajos utilizando las redes sociales?					
16	¿Las redes sociales que utiliza sirven para intercambiar información de los trabajos que le dejan los docentes?					
Nº	DIMENSIONES / ítems					
	DIMENSIÓN1: Creación del conocimiento					
17	¿Utilizó medios de información dentro y fuera de la institución, como biblioteca, internet y otros?					
18	¿El docente creo algún conocimiento o innovación didáctica que logre mejorar su aprendizaje?					
19	¿Organiza su información para poder usarla con facilidad en sus actividades como estudiante de la maestría?					
20	¿Busca información que le van a permitir implementar estrategias para el aprendizaje?					
21	¿Crea nuevos conocimientos y organiza en alguna base de datos?					
22	¿Busca información permanentemente que le ayude a innovar como estudiante de la maestría?					
23	¿Trata siempre de lograr su aprendizaje continuo, buscando generar propios conocimientos?					
24	¿En el presente año ha podido desarrollar proyectos de innovación?					
25	¿Forma parte de algún grupo de innovación en el Ejército del Perú?					
	DIMENSIÓN 2: Transferencia y almacenamiento del conocimiento					
26	¿Realiza sus labores en base a los objetivos del Ejército del Perú?					
27	¿Fomenta el trabajo en equipo fortaleciendo la creación del conocimiento?					
28	¿Comparte sus mejores prácticas laborales con el resto de estudiantes de la maestría?					
29	¿Realiza transferencia de información entre estudiantes, promoviendo el interaprendizaje constante?					
30	¿Intercambia conocimientos, ya sean estrategias, ideas, propuestas, etc. con compañeros de la maestría?					

31	¿Comparte sus experiencias laborales cuando realiza el trabajo en equipo?					
DIMENSIÓN 3: Aplicación y uso del conocimiento						
32	¿Desarrolla estrategias para superar obstáculos en la búsqueda de información?					
33	¿Desarrolla el conocimiento a través de la elaboración de libros, trabajos de investigación, ensayos y otros?					
34	¿Reflexiona con sus compañeros sobre cómo aplicar sus conocimientos en las prácticas de grupo?					
35	¿Aplica los conocimientos compartidos en las diferentes actividades como estudiante de la maestría?					
36	¿Formula su práctica estudiantil en función de lo aplicado en los grupos de trabajo?					
37	¿Los trabajos que realiza son en base al conocimiento creado y compartido?					
38	¿Organiza elocuentemente los conocimientos que desarrolló de forma individual o en equipo?					
39	¿Aplica sus conocimientos de una manera coordinada con los objetivos de cada asignatura?					
40	¿Recibió capacitaciones especializadas que luego aplico en sus trabajos grupales?					

Anexo 3: Certificados de Validación de Instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS ENTORNOS VIRTUALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: Tecnologías duras		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	¿Los equipos tecnológicos que se utilizan son los adecuados para el aprendizaje?	X		X		X		
2	¿La computadora o laptop que usa es la adecuada para lograr ingresar a las herramientas tecnológicas?	X		X		X		
3	¿Tiene un Smartphone para su uso diario?	X		X		X		
4	¿Tiene la necesidad de usar equipos electrónicos para sus actividades diarias?	X		X		X		
5	¿Utilizo los medios de comunicación que ofrecen los entornos virtuales?	X		X		X		
6	¿La infraestructura tecnológica con que cuenta la Escuela proporciona los recursos necesarios de ambientes virtuales?	X		X		X		
7	¿El internet que dispone la Escuela es la adecuada para recibir la información requerida?	X		X		X		
8	¿Dispone de internet en el aula de estudio?	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Tecnologías blandas		Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Hace empleo de las Wikis para buscar información?	X		X		X		
10	¿Tiene conocimiento que en las Wikis puede encontrar todo tipo de información?	X		X		X		
11	¿Utiliza la información que le brindan los blogs?	X		X		X		
12	¿La información que brindan los blogs los puede utilizar en su preparación académica?	X		X		X		
13	¿Conoce el uso de la plataforma Moodle?	X		X		X		
14	¿Conoce el uso de la plataforma Classroom?	X		X		X		
15	¿Realiza trabajos utilizando las redes sociales?	X		X		X		
16	¿Las redes sociales que utiliza sirven para intercambiar información de los trabajos que le dejan los docentes?	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	DIMENSIÓN 1: Creación del conocimiento	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	¿Utilizó medios de información dentro y fuera de la institución, como biblioteca, internet y otros?	X		X		X		
2	¿El docente creó algún conocimiento o innovación didáctica que logre mejorar su aprendizaje?	X		X		X		
3	¿Organiza su información para poder usarla con facilidad en sus actividades como estudiante de la maestría?	X		X		X		
4	¿Busca información que le van a permitir implementar estrategias para el aprendizaje?	X		X		X		
5	¿Crea nuevos conocimientos y organiza en alguna base de datos?	X		X		X		
6	¿Busca información permanentemente que le ayude a innovar como estudiante de la maestría?	X		X		X		
7	¿Trata siempre de lograr su aprendizaje continuo, buscando generar propios conocimientos?	X		X		X		
8	¿En el presente año ha podido desarrollar proyectos de innovación?	X		X		X		
9	¿Forma parte de algún grupo de innovación en el Ejército del Perú?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Transferencia y almacenamiento del conocimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
10	¿Realiza sus labores en base a los objetivos del Ejército del Perú?	X		X		X		
11	¿Fomenta el trabajo en equipo fortaleciendo la creación del conocimiento?	X		X		X		
12	¿Comparte sus mejores prácticas laborales con el resto de estudiantes de la maestría?	X		X		X		
13	¿Realiza transferencia de información entre estudiantes, promoviendo el interaprendizaje constante?	X		X		X		

14	¿Intercambia conocimientos, ya sean estrategias, ideas, propuestas, etc. con compañeros de la maestría?	X		X		X		
15	¿Comparte sus experiencias laborales cuando realiza el trabajo en equipo?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Aplicación y uso del conocimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
16	¿Desarrolla estrategias para superar obstáculos en la búsqueda de información?	X		X		X		
17	¿Desarrolla el conocimiento a través de la elaboración de libros, trabajos de investigación, ensayos y otros?	X		X		X		
18	¿Reflexiona con sus compañeros sobre cómo aplicar sus conocimientos en las prácticas de grupo?	X		X		X		
19	¿Aplica los conocimientos compartidos en las diferentes actividades como estudiante de la maestría?	X		X		X		
20	¿Formula su práctica estudiantil en función de lo aplicado en los grupos de trabajo?	X		X		X		
21	¿Los trabajos que realiza son en base al conocimiento creado y compartido?	X		X		X		
22	¿Organiza elocuentemente los conocimientos que desarrolló de forma individual o en equipo?	X		X		X		
23	¿Aplica sus conocimientos de una manera coordinada con los objetivos de cada asignatura?	X		X		X		
24	¿Recibió capacitaciones especializadas que luego aplico en sus trabajos grupales?	X		X		X		

Observaciones (en caso existan):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Dr: Solis Agurto Manuel Guillermo

DNI: 43293000

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del experto informante

28 de junio de 2022.

Observaciones (en caso existan):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Ameiba Sandra Calla Hermoza

DNI: 40808517

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

30 de junio de 2022.


Firma del experto informante

Observaciones (en caso existan):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador Mg: Aliaga Ramos Edgar

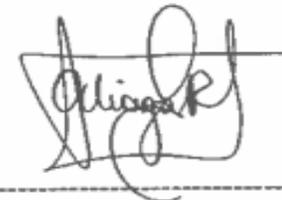
DNI: 09861856

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del experto informant

			Creación del Conocimiento	Entornos Virtuales
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000	,749**
	Creación del Conocimiento	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	103	103
	Entornos Virtuales	Coefficiente de correlación	,749**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	103	103	

			Transferencia y Almacenamiento del Conocimiento	Entornos Virtuales
Rho de Spearman	Transferencia y Almacenamiento del Conocimiento	Coefficiente de correlación	1,000	,564
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	103	103
	Entornos Virtuales	Coefficiente de correlación	,564	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	103	103	

			Aplicación y Uso del Conocimiento	Entornos Virtuales
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000	,734
	Aplicación y Uso del Conocimiento	Sig. (bilateral)	.	,016
		N	103	103
	Entornos Virtuales	Coefficiente de correlación	,734	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	103	103	

Anexo 5: Tablas de operacionalización

Operacionalización de los entornos virtuales

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional				
		Dimensiones	Indicadores	Número de ítems	Escala de medición	Niveles y Rangos
Entornos virtuales	Son programas que puede estar instalados en un servidor, para realizar actividades de formación en lo virtual, con el objetivo de dar facilidades al estudiante para lograr el aprendizaje	Tecnologías duras	Contexto físico	1-4	ordinal	Alto 80-64 Medio 33-63 Bajo 0-32
			Contexto virtual	5-8	ordinal	
		Tecnologías blandas.	Uso de Wikis	9,10	ordinal	
			Uso de Blogs	11,12	ordinal	
			Uso de plataformas virtuales	13,14	ordinal	
			Uso de redes sociales	15,16	ordinal	

Operacionalización de la gestión del conocimiento

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional				
		Dimensiones	Indicadores	Número de ítems	Escala de medición	Nivel y Rangos
Gestión del conocimiento	Son las actividades y procedimientos que van a permitir que se realice el intercambio fluido de información dentro de una institución educativa para poder mejorar el rendimiento de los estudiantes y poder cumplir con los objetivos trazados	Creación de conocimiento	Exploración del conocimiento	1-3	ordinal	
			Exteriorización del conocimiento	4-6	ordinal	
		Transferencia y almacenamiento de conocimiento	Compartir el conocimiento	7-9	ordinal	
			Interaprendizaje del conocimiento	10-12	ordinal	Alto 96-120
			Transferencia de información por medios electrónicos	13-15	ordinal	Medio 49-95
			Necesidades de información	16-18	ordinal	Bajo 0-48
		Aplicación y uso del conocimiento	Conocimiento explícito	19-21		
			Interiorización del conocimiento	21-24		ordinal

Anexo 6: Ficha técnica

Nombre	Cuestionario Entornos virtuales y Gestión del Conocimiento
Nombre del instrumento	Encuesta
Aplicación	Individual
Tiempo de duración	30 segundos por respuesta
Tamaño de la muestra	103 estudiantes de la escuela Superior de Guerra del Ejército
Tipo de muestra	No aleatoria
Técnica de recolección de datos	Cuestionario
Nivel de confianza	95 %
Margen de error	5%
Fecha de inicio	15 de junio del 2022
Autor	Braydon Zapata Alania

Anexo 7: Carta de presentación

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 28 de junio de 2022
Carta P. 0581-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

General de Brigada
Luis Alberto Rojo Alzamora
Director
Escuela Superior de Guerra del Ejército - Escuela de Post Grado

De mi mayor consideración:

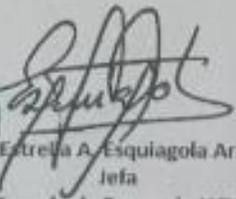
Es grato dirigirme a usted, para presentar a ZAPATA ALANIA, BRAYDON; identificado con DNI N° 43292179 y con código de matrícula N° 7002643469; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAÉSTRD, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

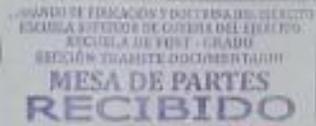
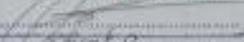
Entornos virtuales y gestión del conocimiento en estudiantes de una escuela militar de post grado, Chorrillos

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestro estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestro estudiante investigador ZAPATA ALANIA, BRAYDON asume el compromiso de alcanzar a su despecho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos


**MESA DE PARTES
RECIBIDO**
Fecha Hora: 04 JUL 2022
Firma: 
CS10
11:25

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.


ucv.edu.pe



PERÚ

Ministerio de
Defensa

Ejército del
Perú

COEDE
Escuela Superior de Guerra del Ejército
Escuela de Posgrado

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Chorrillos, 11 de julio del 2022

Oficio N° 030 - 2022 /ESGE-EPG/U-26.e.a

Señora: Dra. Estrella A. ESQUIAGOLA ARANDA
Jefa de la Escuela de Postgrado Universidad Cesar Vallejo
Filial Lima Campus Los Olivos.

Asunto: Autorización de acceso a las instalaciones y levantamiento de información
en las áreas concernientes a la Investigación del Estudiante.

Ref. : Carta P. 0581-2022-UCV-VA-EPG-F01/I de fecha 28 junio 2022.

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para manifestarle que, en relación al documento de la referencia, esta Escuela de Postgrado autoriza en brindar las facilidades de acceso a las instalaciones y levantamiento de información en las áreas concernientes a la investigación del **estudiante Braydon ZAPATA ALANIA** quien desarrolla el trabajo de investigación titulado:

"Entornos virtuales y gestión del conocimiento en estudiantes de una escuela militar de postgrado, Chorrillos"

Hago propicia la oportunidad para expresarle mis consideraciones y deferente estima personal.

Dios guarde a Ud.



LUÍS ALBERTO ROJO ALZAMORA
General de Brigada
Director de la Escuela Superior de Guerra del Ejército
Escuela de Post-grado

Distribución:

- Escuela de postgrado UCV.....01
- Archivo.....01/02

Anexo 8: Juicio de expertos

Validez de contenido

Prueba binomial						
		Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
Juez 1	Grupo 1	1,00	40	1,00	,50	,000
	Total		40	1,00		
Juez 2	Grupo 1	1,00	40	1,00	,50	,000
	Total		40	1,00		
Juez 3	Grupo 1	1,00	40	1,00	,50	,000
	Total		40	1,00		

Promedio de sig. $= (0.00+0.00+0.00)/3 = 0.00 < 0.05$

Como el promedio de significancia es menor de 0.05 el instrumento tiene validez de contenido

Validez de constructo

Variable 1

Correlaciones				
		Entornos Virtuales	Tecnologías Duras	Tecnologías Blandas
Entornos Virtuales	Correlación de Pearson	1	,846**	,877**
	Sig. (bilateral)		,000	,000
	N	103	103	103

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

Promedio Variable 1: **0.86**

Variable 2

		Correlaciones			
		V1	D1	D2	D3
Gestión del conocimiento	Correlación de Pearson	1	,806**	,858**	,898**
	Sig. (bilateral)		,000	,000	,000
	N	103	103	103	103

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

Promedio Variable 2: **0.85**

Resultado de validez de constructo = 0.86

Validez de Criterio

Variable 1

		Correlaciones	
		Tecnologías duras	Tecnologías blandas
Tecnologías duras	Correlación de Pearson	1	,636**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	103	103
Tecnologías blandas	Correlación de Pearson	,686**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	103	103

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

Promedio Variable 1: **0.661**

Variable 2

		Correlaciones		
		Creación del conocimiento	Transferencia y almacenamiento del conocimiento	Aplicación y uso del conocimiento
Creación del conocimiento	Correlación de Pearson	1	,531**	,624**
	Sig. (bilateral)		,000	,000
	N	103	103	103
Transferencia y almacenamiento del conocimiento	Correlación de Pearson	,531**	1	,738**
	Sig. (bilateral)	,000		,000
	N	103	103	103
Aplicación y uso del conocimiento	Correlación de Pearson	,624**	,738**	1
	Sig. (bilateral)	,000	,000	
	N	103	103	103

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

Promedio variable 2: **0.646**

Resultado de validez de criterio = 0.631

Validez de contenido	1.00
Validez de constructo	0.86
Validez de criterio	0.63
Validez total	0.83

Confiabilidad del Instrumento

Variables

Entornos virtuales y gestión del conocimiento

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
V1 Entornos Virtuales	0.906	16
V2 Gestión del Conocimiento	0.920	24



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALCAS ZAPATA NOEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Entornos virtuales y gestión del conocimiento en estudiantes de una escuela militar de post grado, Chorrillos", cuyo autor es ZAPATA ALANIA BRAYDON, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 08 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ALCAS ZAPATA NOEL DNI: 06167282 ORCID 0000-0001-9308-4319	Firmado digitalmente por: NALCASZ el 08-08-2022 12:53:21

Código documento Trilce: TRI - 0402637