

## Uso del entorno virtual y el desarrollo de competencias digitales en docentes en una entidad educativa de Nasca

**Maritza Vera Espinoza**<sup>1</sup>

[maritzaxz09@gmail.com](mailto:maritzaxz09@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-5779-3166>

Universidad César Vallejo  
Perú

**Julio Alexander Ramos Quispe**

[julio.ramosquispe38@gmail.com](mailto:julio.ramosquispe38@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-6953-4516>

Universidad Nacional Enrique Guzman y Valle  
Perú

**Gastón Walter Fernández Espinoza**

[gfernandezes@ucvvirtual.edu.pe](mailto:gfernandezes@ucvvirtual.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0002-3290-9409>

Universidad César Vallejo  
Perú

**Miguel Angel Valdivieso Palavicini**

[miguelvaldiviesop@gmail.com](mailto:miguelvaldiviesop@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-0989-5096>

Universidad César Vallejo  
Perú

### RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo identificar relaciones significativas entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades educativas en entornos virtuales, en una institución educativa del distrito de Marcona, Nazca. Con metodología cuantitativa, nivel y diseño correlacional, con muestra de 32 docentes. Instrumento de cuestionario validado por juicio de expertos y fiable por alfa de Cronbach. Se halló que, el 56.2% de docentes casi siempre emplean los entornos virtuales y el 37.5% de los docentes han desarrollado competencias digitales. Por medio de “r de Pearson” se obtuvo sig. De 0.000 estableciéndose la relación significativa entre las variables. Por lo que se concluye que existe relación significativa estadísticamente entre el uso de los entornos virtuales en las clases de secundaria y el desarrollo de las competencias digitales de los docentes de la institución educativa de Marcona, Nasca. Por lo que se recomienda realizar constantes capacitaciones al personal de la institución.

**Palabras clave:** entorno virtual; competencia digital; conectivismo.

---

<sup>1</sup> Autor Principal

## **Use of the virtual environment and the development of digital skills in teachers in an Educational Entity of Nasca.**

### **ABSTRACT**

The research aimed to identify significant relationships between the use of virtual environments and the development of educational skills in virtual environments, in an educational institution in the district of Marcona, Nazca. With quantitative methodology, level and correlational design, with a sample of 32 teachers. Questionnaire instrument validated by expert judgment and reliable by Cronbach's alpha. It was found that 56.2% of teachers almost always use virtual environments and 37.5% of teachers have developed digital skills. By means of "Pearson's r" sig was obtained. Of 0.000 establishing the significant relationship between the variables. Therefore, it is concluded that there is a statistically significant relationship between the use of virtual environments in high school classes and the development of digital skills of teachers at the educational institution of Marcona, Nasca. Therefore, it is recommended to carry out constant training for the institution's staff

**Keywords:** *virtual environment; digital competence; connectivism.*

*Artículo recibido 15 abril 2023*

*Aceptado para publicación: 07 mayo 2023*

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio dentro del escenario de la educación post COVID 19, tiene el objetivo de identificar relaciones significativas entre el “uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias digitales”, en una institución educativa del distrito de Marcona de la provincia de Nazca, Para alcanzar este objetivo, es necesario fomentar el aprendizaje tanto dentro como fuera del aula, tener acceso a recursos tecnológicos adecuados para cada entorno, y que todo el proceso se aborde desde una perspectiva innovadora con la participación de la comunidad educativa. Las competencias digitales deben reforzarse para que los profesores puedan utilizar en sus actividades diversos recursos digitales, como la promoción y el intercambio de recursos en los espacios virtuales.

Sabiendo que la educación virtual plenamente como se ha dado en los últimos dos años, se adelantó debido a la circunstancia de salud, especialmente en la apropiación de los medios virtuales y digitales. Falcó (2017) observó que los educadores son conscientes de la importancia que desempeñan las tecnologías en el proceso de aprendizaje, pero que demuestran una mala gestión de estas tecnologías en sus prácticas pedagógicas. Por otro lado, Ruiz, Quiñonez y Reyes (2021) mencionaron que los profesores demostraban un bajo nivel de integración tecnológica en sus estrategias pedagógicas.

El periodo de la pandemia, permitió a los docentes el empleo de plataformas virtuales, dejando ver su nivel de las competencias digitales. López et al. (2021) señalaron que durante la pandemia se evidencio el bajo nivel de la competencia digital complicando su desempeño, por lo tanto, desarrollar habilidades digitales es fundamental para convertirse en un excelente docente en línea, por lo que este aspecto de la enseñanza en el siglo XXI. debe tratarse como una prioridad por parte de quienes enseñan, con el firme propósito de garantizar una educación de calidad y, sobre todo, brindar a cada estudiante información valiosa e importante (Calderón, 2019). Es por ello que surge la problemática en la entidad educativa de conocer ¿Cuál es el nivel de relación entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las competencias digitales de los docentes?

La importancia y justificación teórica se basa en el uso de información científica dentro del ámbito educativo y el uso de la virtualidad como ámbito donde se lleva a cabo la interrelación profesor-alumno de manera “sincrónica” y “asincrónica”, espacio donde se se realizará la interacción del estudiantes con

las informaciones adecuadas para lograr un buen aprendizaje. Considerándose, además los aportes teóricos científicos dentro del enfoque de la virtualidad como mencionan Herrera (2020), Sornoza y Yáñez (2020) así como información relevante concordante con el desarrollo de las competencias digitales, como detallan Ruiz del Hollo et al. (2021), Centurión (2021) y Vargas-Murillo (2021) referenciando cada dimensión de la variable para mejor entendimiento.

Socialmente tiene justificación y de gran importancia, pues el estudio será de gran apoyo científico a los lectores, sea cual sea su profesión y nivel educativo que desee y ejerza la enseñanza, pues, dentro de las plataformas virtuales se nota el uso de complementos que enriquecen la experiencia de la enseñanza aprendizaje, beneficiando a los agentes educativos en mejora de la acción pedagógica.

Figuroa (2021) en su estudio mostró que toda práctica pedagógica mediante el uso de herramientas de información permite desarrollar habilidades tecnológicas en los docentes enriqueciendo sus actividades de enseñanza en el logro de nuevos aprendizajes. En este mismo sentido, Ruiz Hoyo et al. (2021) encontraron que existen profesores que no utilizan recursos digitales en sus lecciones. Esta falta de actividades es notoria por lo cual se busca fortalecer el uso de las nuevas tecnologías en el aula, justifica la necesidad de diseñar y aplicar procesos de fortalecimiento continuo para los profesionales de la educación que contribuyan al logro de la competencia para satisfacer las necesidades del siglo XXI, que exigen 2herramientas digitales en el desarrollo educativo.

Los estudios de Barboza (2021) sobre las competencias digitales muestra que, la capacitación de los docentes en el manejo de la tecnología es importante debido a que muchos profesores han logrado tener un nivel medio en su ejecución, sin embargo, todavía se tiene que mejorar aún más cuando consideramos el uso que la institución hace de la plataforma de aprendizaje virtual. Estas capacitaciones en el manejo de herramientas virtuales han permitido que los profesores interactúen con diferentes miembros de la comunidad educativa permitiendo el trabajo en equipo. (Asis et al., 2022)

Alvites (2019) en su artículo “Entornos virtuales simulados y realidad virtual: tecnologías que aportan a la educación” nos manifestó que el empleo de las tecnologías en el quehacer educativo se hace más frecuente, debido a que se está presente ante estudiantes llamados “nativos digitales” a los que se les hace más fácil el acceso a los dispositivos digitales. El uso de la tecnología es importante, debido a que en este espacio los estudiantes pueden tener una experiencia debido a que la programación artificial de

la realidad conocida es imitada, además donde el estudiante puede ser espontáneo y autónomo en la búsqueda de soluciones debido al acceso diverso de fuentes inmediatamente. Por lo tanto, demanda que el docente asuma un rol distinto dentro de este espacio, pues debe de ser un guía para que los estudiantes logren aprendizajes pertinentes ante tanta información, la cual debe de ser validada para su uso de acuerdo a sus características y propósito de la clase.

### **Entornos virtuales**

Sobre la primera variable, de la educación mediante los entornos virtuales, considerando los aportes de Expósito & Marsollier (2020) El término "educación virtual" se refiere a la educación que tiene lugar a distancia mediante el uso del ciberespacio. Este tipo de educación se hace posible mediante la conexión y la utilización de Internet. Como no requiere una determinada cantidad de tiempo o espacio, prepara el camino para un nuevo modo de comunicación entre los instructores y los estudiantes. En este sentido, Álvarez (2021) nos manifiesta “que es una actividad que tiene lugar en un entorno no físico que se encuentra en el ciberespacio. Este entorno se compone de herramientas informáticas que hacen posible que la actividad tenga lugar” (p.7). Hay cuatro características principales: está en línea; aplicaciones informáticas de apoyo a acciones educativas; la tecnología y didáctica tiene una relación constante; y fomenta la participación activa, la comunicación sobre los temas y la publicación de contenidos. Es versátil, interactivo, innovador y adaptable al modelo educativo.

Siguiendo los estudios de Castellanos (2020) Los entornos virtuales son espacios informáticos constituidos por la utilización de software que permite la transmisión de una gran variedad de información en una gran variedad de formatos digitales. Para lograr este objetivo, se necesitan una gran variedad de herramientas de telecomunicaciones. Por lo tanto, es importante tener acceso a estos espacios virtuales y poder utilizarlos de manera que los estudiantes tengan oportunidad a la información en cualquier momento y lugar. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar aprendizaje y competencias significativas en función de los propósitos establecidos en el plan de estudios nacional. La importancia de tener acceso a estos espacios virtuales surge del hecho de que tener acceso a estos espacios virtuales es importante.

Entonces, los espacios virtuales de aprendizaje son lugares que se gestionan en Internet, y promover la interacción entre el profesor y el alumno, lo que permite crear un aprendizaje, haciendo uso de diversas

herramientas donde lo “sincrónico” y “asincrónico” refuercen los conocimientos, cerrando las brechas de accesibilidad.

En relación a la dimensión de la gestión de la conectividad, Idrovo-Ortiz (2019) lo considera como un enfoque teórico. El conectivismo es una teoría que promueve el desarrollo del aprendizaje en un entorno dinámico y disperso, y se basa en la integración de los conceptos de autoorganización, caos, redes y complejidad. El desarrollo de nuevas tecnologías ha llevado a la transformación de los entornos escolares tradicionales; en consecuencia, la provisión de oportunidades educativas a través del medio de la realidad virtual es una opción cada vez más frecuente a medida que pasa el tiempo. A pesar de esto, el desarrollo de teorías constructivistas, conductistas y cognitivas en entornos de aprendizaje sigue siendo muy vivo y bien.

El acceso a la conectividad, por otro lado, es un componente esencial para la nueva era del sector educativo. Por ello es que concordando con Chanto Espinoza & Loáiciga Gutiérrez (2021) por lo tanto este medio ha llegado a cambiar la praxis educativa, especialmente a nivel universitario. Imaginar un futuro sin Internet no es posible, ya que estamos en medio de una tecnología 4.0 que requiere una sociedad que desarrolle habilidades digitales. Alejandra et al. (2020) propusieron la creación de herramientas virtuales a través de Internet, que gestionan las relaciones entre los usuarios y el contenido de aprendizaje. En este sentido, Cámara (2006) mencionó que el sistema de herramientas web, cuyo objetivo es complementar las actividades educativas pueden servir de estrategia principal en la organización y ejecución de los cursos en línea. Estas herramientas hacen posible diseñar, desarrollar y aplicar entornos educativos que sean accesibles a través de Internet. Estos entornos pueden contener todos los componentes necesarios para poder cursar, gestionar, administrar o evaluar una serie de actividades educativas.

### **Competencias digitales de los docentes**

En cuanto a las competencias digitales, Ramos (2019) sostiene que, para que un profesor tenga un buen rendimiento, debe ser competente frente a las demandas y exigencias de la tarea escolar en sus múltiples aspectos.

“Cuando se analizan referenciales de competencias o estándares para evaluación de desempeño se aprecia que la mayoría de las especificaciones toma en cuenta similares

aspectos relativos a la enseñanza, la planificación, la evaluación, la dinámica grupal, la creación de entornos aptos para el aprendizaje y el desarrollo, la actividad institucional, la relación con las familias, la relación con la comunidad y el desarrollo profesional.” (p. 13)

Cada uno de estos aspectos es importante para lograr el propósito de las escuelas, y un profesor debe tener la formación necesaria para desempeñar con eficacia en cada una de estas áreas.

Por ello desde el uso de educación virtual, diversas metodologías de investigación han surgido como resultado directo de la creciente prevalencia del uso de las TICs. Debido a su ampliación y profundidad en el uso de la TIC educativa, se ha convertido sobresaliente en el contexto de aplicaciones como el aprendizaje, la enseñanza, la investigación, el entretenimiento y las relaciones sociales, entre otras. Según las ideas de (Marzal y Cruz 2018, en Levano-Francia et al., 2019), en este siglo, la contribución de las competencias digitales a la educación de los ciudadanos es esencial, como la potenciación de los ciudadanos en áreas como la política, la economía, las oportunidades laborales, la cultura y las nuevas tecnologías.

Ante la virtualidad que se desarrolla en nuestros sistemas educativos debido a varios factores, es importante el hablar de competencias digitales. Mendoza (2021) afirmó que la competencia digital se adquiere a través del papel de la personalidad que se encuentran en promedio de “una realidad compleja, en donde ayuda a hacer frente a diferentes situaciones tanto negativas como positivas, optimizando el tiempo en algunas actividades y reconociendo y haciendo uso adecuado de las herramientas digitales disponibles” (p. 12). En este sentido en los estudios de Asis et al. (2022) se deduce en que la competencia digital se refiere al uso significativo y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para fines profesionales, recreativos e interpersonales. Proporcionar ayuda con habilidades fundamentales en el uso de las TIC, como el uso de computadoras para buscar, analizar, almacenar, crear, presentar y compartir información; participar colaborativamente a través del Internet; etc.

Sobre la dimensión de promoción de la información desde la competencia digital, Los ciudadanos se enfrentan a una gran cantidad de datos, fuentes y recursos, que deben seleccionar y gestionar en diferentes situaciones y contextos, haciendo que la capacidad de buscar, analizar y seleccionar información sea valiosa para los ciudadanos (Asis et al., 2022). Esta habilidad según Amenero (2022) es predicho por la recopilación de información, esto implica que el experto consulta fuentes creíbles por

“rigor científico cuyos conocimientos se basen en teorías científicas para luego seguir un proceso de valuación en la cual se discriminaran los contenidos temáticos, de manera que se proceda a tratar y abordar la información en el contexto digital” (p. 13) a fin de recoger la información eficazmente, el educador debe consultar citas bibliográficas de confianza, guardar la referencia y gestionarla de tal forma que pueda adaptarse a una serie de estilos de presentación diferentes.

La dimensión del análisis de la gestión de las tecnologías de investigación y difusión se ha convertido en uno de los pilares fundamentales de la sociedad como resultado de su amplia aplicación en una variedad de campos, Lázaro (2020) aprecia que la utilización de las tecnologías de información y comunicación en el campo de la educación debe tenerse en cuenta la transmisión de información y conocimientos a través de diversos medios tecnológicos. Esta dimensión abarca temas como la comprensión y la aplicación de dispositivos y herramientas tecnológicas y habilidades efectivas de comunicación y colaboración en entornos digitales y virtuales.

Para López-Altamirano et al. (2021), estas apreciaciones mencionadas sobre la gestión de la tecnología en el aprendizaje es prueba por lo cual profesores y los alumnos necesitan una formación permanente y continua en el uso de los medios tecnológicos en sus actividades educativas. Es importante capacitar a los estudiantes de los medios en habilidades que apoyen la enseñanza y el aprendizaje. Además, es necesario contar con una infraestructura tecnológica adecuada, así como con un análisis completo del crecimiento de la alfabetización digital e información como herramienta para el desarrollo profesional. En relación con el trabajo virtual y uso de herramientas digitales, Seoane Piedra et al. (2020) manifiestan que en los últimos años se señalan a variaciones en las técnicas de los maestros, en planificación de su rol como docente en la educación y la adopción de nuevas tareas y figuras para los docentes de educación. Es decir, ahora los docentes han cambiado la forma de interacción con los estudiantes. Según Martínez y Garcés (2020), sobre la utilización de los instrumentos de interacción virtual sostiene que es escaso en los docentes, muchos de ellos no cuentan con el manejo de estas nuevas tecnologías que puedan ser utilizadas en su interacción didáctica en la educación no presencial o trabajo remoto.

Debido a lo expuesto sobre las variables se ha plasmado la hipótesis de que existe relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de la institución educativa de Marcona, Nasca.



## METODOLOGÍA

El estudio ha sido desarrollado dentro de los parámetros del enfoque cuantitativo, por lo que se realizará con el tipo básica, transversal y correlacional (Sánchez Carlessi & Mejía Sáenz, 2021), debido a que se recogen los datos en un solo periodo para proceder a establecer la correlación mediante la técnica considerando por consiguiente la distribución de los datos y los tipos de variables. Como muestra del estudio se consideró a 32 docentes de primaria y secundaria del centro educativo “Ricardo Palma” del distrito de Marcona, provincia de Nasca.

Para el logro de los objetivos se utilizó una encuesta (Sierra Bravo, 2001) como método para recopilar los datos más importantes para este estudio, elaborándose el cuestionario como herramienta el cual fue validado por juicio de expertos y analizado estadísticamente mediante la distribución binomial que permitió conocer la concordancia y p valor de validez de 0,000 lo que se valoró como buena validez del contenido; así mismo, se estableció su confiabilidad mediante el uso del “alfa de Cronbach”, considerado la primera variable como valor de 0.875 y la segunda variable con 0,886, por lo que son confiables en el recojo de datos.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De manera descriptiva, los resultados se presentan en tablas y gráficos para su conocimiento y su interpretación como a continuación se detalla:

**Tabla 1:**

*Análisis descriptivo del uso del entorno virtual*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
A veces	6	18,8	18,8
Casi siempre	18	56,2	75,0
Siempre	8	25	100,0
Total	32	100,0	

Fuente: Instrumento aplicado.

Considerando los datos de la tabla sobre el uso del entorno virtual para la gestión y prácticas pedagógicas de los docentes en el desarrollo de las actividades de las experiencias de aprendizaje para el logro de los aprendizajes se tiene que 56.2% sostienen que casi siempre han empleado las herramientas de los

entornos virtuales para el aprendizaje, mientras que el 25% de los docentes manifestaron que siempre han empleado las herramientas del entorno virtual durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje y, finalmente solo el 18.8% a veces han empleado las herramientas de los entornos virtuales en el desarrollo de las actividades de las experiencias de aprendizaje en la institución educativa “Ricardo Palma” del distrito de Marcona, provincia de Nasca, durante el periodo de la pandemia.

Este proceso de uso se realizó en primer lugar por medio de la red social WhatsApp donde interactuaban con los estudiantes y padres; posteriormente emplearon videos conferencias para las clases sincrónicas y el Google Classroom para las actividades asincrónicas.

**Tabla 2:**

Análisis descriptivo de las competencias digitales de los docentes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy alta	6	18,8	18,8
Alta	12	37,5	56,3
Moderada	9	28,1	84,4
Baja	5	15,6	100,0
Total	32	100,0	

Fuente: Instrumento aplicado.

Para conocer el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de los niveles de primaria y secundaria, se considera los resultados de la tabla 2, donde se evidencia que. El 18,8% presentan un nivel muy alto en el desarrollo de las competencias digitales para el uso adecuado de las plataformas virtuales; el 37,5% evidencian un nivel alto del desarrollo de las competencias digitales; el 28,1% mostró un nivel moderado sobre el desarrollo de las competencias digitales y, finalmente, el 15,6% evidenciaron un nivel bajo en el desarrollo de las competencias digitales para el buen desarrollo de las acciones pedagógicas para el logro de los aprendizajes en la institución educativa “Ricardo Palma” de Marcona, Nasca.

En este sentido, los docentes al considerar la gran cantidad de información contenida, los maestros deben de brindar información o fuentes fiables para que los estudiantes puedan analizar las informaciones y

realizar las actividades establecidas. Por ello es que, según los datos obtenidos en la presente investigación, se considera que al utilizar las herramientas virtuales el 56,2% muestran un desarrollo moderado en la organización de información pertinente para el desarrollo de las clases sincrónicas y asincrónicas. Este resultado, tiene congruencia con el 62,8% de docentes con nivel moderado de utilización de dispositivos y software para realizar el proceso de adquisición, comprensión y aplicación de la información, ajena al uso del WhatsApp, donde se podía apreciar la participación directa e inmediata de los estudiantes.

A nivel inferencial se procedió con la obtención de la normalidad de los datos y la comprobación de las hipótesis de la investigación.

Para realizar la comprobación de la hipótesis y apreciar el logro del objetivo general propuesto en el presente estudio, se eligió la prueba pertinente, por lo que de acuerdo a la Sig. De 0,000 en la prueba de Kolmogorov-Smirnov, se estable la distribución normal de los datos por lo que se decidió realizar la comprobación de hipótesis mediante la prueba paramétrica de “r de Pearson”, cuyos resultados fueron:

**Tabla 3**

Correlación entre el las competencias docentes y las estrategias metodológicas activas.

Variables	Correlación	Uso del entorno virtual	Desarrollo de competencias digitales
Uso del entorno virtual	Correlación de Pearson	1	,778**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	32	32
Desarrollo de competencias digitales	Correlación de Pearson	,778**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	32	32

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

Ante los resultados, considerando el p-valor=0,000 se opta por aceptar la hipótesis alterna, donde se determina que el uso de los entornos virtuales está relacionado de manera directa por el desarrollo de las competencias digitales de los docentes en la institución educativa “Ricardo Palma” de Marcona, Nasca. Cabe resaltar que, al tener un buen nivel de desarrollo de la competencia digital y sus dimensiones

implicadas, el uso de los entornos virtuales y sus diferentes herramientas para el uso educativo será mejor y llamativo para el aprendizaje de los estudiantes.

### **Discusión**

Los entornos virtuales considerados como aquellos espacios que propician a estudiantes y maestros interactuar dentro de la digitalización mediante el uso de recursos diversos (Ayil, 2018), estos entornos desde el uso de los actores pedagógicos son considerados entornos para el aprendizaje y entornos para la enseñanza. Por ello, en el primer modo, Vilorio & Hamburger (2019) consideran entornos virtuales de aprendizajes a todo programa flexible y abierto en la web que permite al estudiante lograr sus metas de aprendizaje. Los entornos virtuales de enseñanza son considerados como aquellos que personalizan el proceso de enseñanza en las instituciones para una educación a distancia de manera sincrónica o asincrónica (Gomez Torres, 2022).

Ambos modos de uso del entorno virtual se complementan en el proceso de la ejecución de la acción educativa y pedagógica, por ello, aunque se denomine “nativos digitales” a los estudiantes de nuestro siglo, es necesario que se le brinde orientación sobre la organización y navegación por los programas. Para que realmente ocurra ello, es necesario también que los profesores estén en constante capacitación y actualización para fortalecer su competencia digital (Jiménez-Hernández et al., 2021).

Sobre el uso constante y adecuado de los diversos entornos virtuales por parte de los docentes, nuestro estudio mostró que el 56.2% de los docentes casi siempre han empleado algún entorno virtual en el desarrollo de sus actividades de enseñanza aprendizaje y el 25% manifestaron que siempre han empleado diversos entornos virtuales. Resultados que difieren de los resultados encontrados en el estudio de Ruiz del Hoyo et al. (2021) cuando manifestaron que los docentes demostraron nivel bajo en el uso de herramientas digitales en el desarrollo de sus sesiones de aprendizajes. Sin embargo, coincide con los estudios de Alvites Huamani (2019) cuando manifiesta que los docentes emplean los entornos virtuales para dinamizar el proceso de aprendizaje enseñanza, permitiendo que los estudiantes desarrollen autonomía, asumiendo un rol de guía.

Sobre el desarrollo de las competencias digitales de los docentes, el presente estudio encontró que el 37.5% de los docentes presentan un nivel alto del desarrollo de las competencias digitales y que se evidencian en el constante desarrollo de las sesiones a través de los entornos virtuales; mientras que, el

28.1% muestran un nivel moderado de las competencias digitales, con un 56.2% de organización de la información para mejorar la comprensión de la temática. Resultados que difieren del estudio realizado por López-Altamirano et al. (2021) donde encontraron que, de los docentes presentes en el estudio la mayoría fue identificado en un bajo nivel de desarrollo de la competencia digital, debido al inicio de la pandemia y considerando su edad y tiempo de servicio. Sin embargo, concuerda con los resultados encontrados por Figueroa Mora (2021) cuando en su estudio encontró que, toda práctica pedagógica mediante el uso de herramientas de información permite desarrollar habilidades tecnológicas en los docentes enriqueciendo sus actividades de enseñanza en el logro de nuevos aprendizajes.

En cuanto al logro del objetivo general de identificar relaciones significativas entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades educativas en entornos virtuales, en una institución educativa del distrito de Marcona de la provincia de Nazca, se procedió a establecer medidas estadísticas lo cual también permitió contrastar la hipótesis general planteada en el estudio. Considerando los resultados de p-valor 0.000 se aceptó la hipótesis alterna, estableciéndose que el desarrollo de las competencias digitales de los docentes está determinado por el buen y constante uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las acciones pedagógicas dentro de las sesiones de aprendizajes. Por lo que se logró establecer que existe relación entre las variables analizadas en el estudio. Resultados que concuerdan con lo hallado por Baca Choque (2021) donde la constante practica y uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las actividades pedagógicas de las experiencias de aprendizaje se relaciona el desarrollo de las competencias digitales en los docentes. Resultados que también tienen similitud con los resultados de Amenero (2022) quien sostuvo que el buen desempeño de los docentes en cualquier nivel educativo dentro del uso de los entornos virtuales para brindar un conocimiento en su enseñanza depende de la forma en que ha logrado aprender y desarrollar su potencialidad digital.

## **CONCLUSIONES**

De acuerdo con la información recogida a través de los instrumentos de recolección de datos y del análisis estadístico, se concluye que en el uso de los entornos virtuales para el logro de aprendizaje en las actividades pedagógicas desarrolladas dentro de la experiencia de aprendizaje, se demostró que el 56.2% Casi siempre han realizado actividades en diversos programas virtuales en las clases a distancia

de manera sincrónica o asincrónica, lo que permitió que logren desarrollar sus competencias digitales a nivel alto en 37.5% en la institución educativa “Ricardo Palma” del distrito de Marcona, provincia de Nasca, año 2022.

Respecto al logro del objetivo principal del estudio, se determinó que existe relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia digital de los docentes en la institución educativa “Ricardo Palma” del distrito de Marcona, provincia de Nasca, año 2022. Relación determinada por el p-valor de 0.000 según la prueba de “r de Pearson”

Los entornos virtuales son recursos y herramientas apetecibles para desarrollar el aprendizaje en entornos presenciales y no presenciales. El instructor necesita organizar cada sección de su aula virtual utilizando tecnología e innovación. Para lograr los mejores y más eficientes resultados en estos entornos, las actividades de aprendizaje sugeridas a los estudiantes en entornos o plataformas virtuales de aprendizaje deben ser evaluadas continuamente con base en las herramientas que brinda el entorno, donde se comentan, mediante retroalimentación y seguimiento, tareas, trabajo en grupo, actividades interactivas, entre otros.

Por lo encontrado en el estudio se recomienda; realizar capacitación constante a los docentes en el manejo de diversos entornos virtuales para el desarrollo atractivo de las sesiones de aprendizaje ya sea de manera presencial o a distancia mediante herramientas digitales. Realizar estudios e investigación de mayor alcance o nivel para demostrar los efectos e influencia de una de las variables, ya sea del uso de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias digitales o viceversa. Promover el uso de una plataforma específica propia de la institución que se vincule con programas de desarrollo y transferencia de aprendizaje, así como de evaluación del y para el aprendizaje.

## **LISTA DE REFERENCIAS.**

- Alejandra, D., Acelas, C., David, J., & Méndez, M. (2020). Análisis bibliométrico para plataformas virtuales de educación superior, trabajo y empresariales entre los años 2000 a 2019. 1–80.
- Álvarez, M. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje en los hábitos de estudio de los escolares de secundaria de la IEP. Walt Whitman, 2020. In *Psikologi Perkembangan* (Issue October 2013). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva>

Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xml  
ui/handle/11531/1046

Amenero, E. (2022). Entornos virtuales y competencia digital docente en Instituciones Públicas de Educación Básica Regular, Callao 2021.

Asis, G., Córdoba, R., & Olivares, N. (2022). Competencias Digitales Docentes para los entornos Virtuales de Enseñanza y aprendizaje, en Colegio Provincial N° 1 Joaquín Víctor González turno tarde, año 2020. In Braz Dent J. (Vol. 33, Issue 1).

Baca Choque, Z. (2021). Competencias digitales y el desempeño docente en la institución educativa Miguel Grau Seminario del Cusco, 2020. In Psikologi Perkembangan.  
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva>

Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xml  
ui/handle/11531/1046

Barboza-Robles, Y. R. (2021). Competencia digital: análisis en personal docente de la Escuela Ciencias de la Administración de la UNED de Costa Rica. Revista Electrónica Calidad En La Educación Superior, 12(1), 26–53. <https://doi.org/10.22458/caes.v12i1.2948>

Cámara Serrano, P. (2006). El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de Filosofía. In Especializadas.

Castellanos, D. (2020). ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO PARA PLATAFORMAS VIRTUALES.

Chanto Espinoza, C. L., & Loáiciga Gutiérrez, J. L. (2021). La conectividad y la educación superior en el contexto de la pandemia COVID-19, percepciones por estudiantes de universidades públicas (UNA - UCR – UNED - UTN). Revista Latinoamericana de Derechos Humanos, 33(1), 155–180. <https://doi.org/10.15359/rldh.33-1.9>

Expósito, C. D., & Marsollier, R. G. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. Educación y Humanismo, 22(39), 1–22.  
<https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>

Figuroa Mora, M. L. (2021). Competencias digitales y prácticas pedagógicas de los docentes de una institución educativa, Guayaquil, 2021. 1–67. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67067/Figuroa\\_MML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67067/Figuroa_MML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Francisco, E., Vargas, L., Eduardo, C., & Cuadrado, A. (2021). Dificultades de conectividad en clases virtuales. <http://www.revistaimaginario-social.com/index.php/es/article/view/50/107>
- Iglesias, M. (2021). Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad Señor de Sipán. In Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Lázaro, V. (2020). Competencias digitales de los docentes de la ciudad de Lima. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57749/Rojas\\_CS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57749/Rojas_CS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mendoza, R. (2021). Entornos virtuales y desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la Maestría en Educación de una Universidad privada de Lima, año 2021 TESIS. In Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/765>.
- Alejandra, D., Acelas, C., David, J., & Méndez, M. (2020). *Análisis bibliométrico para plataformas virtuales de educación superior, trabajo y empresariales entre los años 2000 a 2019*. 1–80.
- Alvites Huamaní, C. G. (2019). Entornos Virtuales Simulados y Realidad Virtual: Tecnologías que aportan a la Educación. *Hamut' Ay*, 6(3), 5. <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1840>
- Amenero, E. (2022). *Entornos virtuales y competencia digital docente en Instituciones Públicas de Educación Básica Regular, Callao 2021*.
- Asis, G., Córdoba, R., & Olivares, N. (2022). Competencias Digitales Docentes para los entornos Virtuales de Enseñanza y aprendizaje, en Colegio Provincial N° 1 Joaquín Víctor González turno tarde, año 2020. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Ayil, J. (2018). Entorno Virtual De Aprendizaje : Una Herramienta De Apoyo Para La Enseñanza De Las Matemáticas Virtual Learning Environment : a Support Tool for Teaching of Mathematics. *Riti*, 6(11), 34–39.
- Baca Choque, Z. (2021). Competencias digitales y el desempeño docente en la institución educativa Miguel Grau Seminario del Cusco, 2020. In *Psikologi Perkembangan*. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>



- Cámara Serrano, P. (2006). El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de Filosofía. In *Especializadas*.
- Centurion Larrea, A. J. (2021). Competencias digitales docentes en época de emergencia sanitaria: necesidades y oportunidades para estudiantes de educación secundaria en Lambayeque. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 13(14). <https://doi.org/10.34236/rpie.v13i14.296>
- Figuroa Mora, M. L. (2021). *Competencias digitales y prácticas pedagógicas de los docentes de una institución educativa, Guayaquil, 2021*. 1–67. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67067/Figuroa\\_MML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67067/Figuroa_MML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Francisco, E., Vargas, L., Eduardo, C., & Cuadrado, A. (2021). *Dificultades de conectividad en clases virtuales*. <http://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/50/107>
- Gomez Torres, S. (2022). *Entornos virtuales en la enseñanza de los docentes de educación*. [file:///C:/Users/luis/Downloads/Entorno virtuale en la educacion básica.pdf](file:///C:/Users/luis/Downloads/Entorno%20virtuale%20en%20la%20educacion%20b%C3%A1sica.pdf)
- Herrera Pulcha, J. S. (2020). Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela Nacional de Estadística e Informática 2020. Repositorio Institucional - UCV, 0–2. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46989>
- Idrovo-Ortiz, F. (2019). Las competencias digitales. Una propuesta de integración con el ciclo de aprendizaje. *Dominio de Las Ciencias*, 5(1), 431–451. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/indexcienciasdelaeducación>
- Jiménez-Hernández, D., Muñoz, P., & Sánchez, F. (2021). The Digital Teaching Competence, a systematic review of the most commonly used models. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 10, 105–120. <https://doi.org/10.6018/riite.472351>
- Lázaro, V. (2020). *Competencias digitales de los docentes de lo ciudad de Lima*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57749/Rojas\\_CCS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57749/Rojas_CCS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Levano-Francia, L., Sanchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>

- López-Altamirano, D. A., Morales-Zambrano, A. M., Chicaiza-Paredes, D. S., Toapanta-Cunalata, O. G., Paredes-Zhirzhan, Z. M., & Andrade-Mangua, M. J. (2021). Competencias digitales en docentes: Una mirada a su desarrollo en tiempos de pandemia. *Dom. Cien.*, 7(4), 681–693. <https://bit.ly/3ntDvnU>
- Mendoza, R. (2021). Entornos virtuales y desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la Maestría en Educación de una Universidad privada de Lima, año 2021 TESIS. In *Universidad César Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Ramos, J. (2019). *Competencias docentes y las estrategias activas en la facultad de ciencias de la educación y humanidades de la universidad San Luis Gonzaga de Ica-2017*.
- Ruiz del Hoyo, E., Quiñonez, S., & Reyes. (2021). Competencia digital del docente de nivel secundaria: el caso de una escuela pública de Yucatán, México. *Revista Publicando*, 8(28), 92–98.
- Sánchez, C. A. (2018). Los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje como comunidades de conocimiento y práctica. In *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. <http://www.tdx.cat/handle/10803/667014>
- Sánchez Carlessi, H. H., & Mejía Sáenz, K. B. (2020). Investigaciones en salud mental en condiciones de pandemia por el Covid 19. In *Revista Científica indexada y Arbitrada* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/3311%0Ahttps://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/enfi/article/view/1026%0Ahttps://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/enfi/article/view/1026/956>
- Seoane Piedra, J. de las M., Isabel Rodríguez Hernández, E. I., Cuellar, C. T., & Trujillo Machado, V. D. (2020). Instrumentos evaluadores de secuelas en pacientes posinfección a la COVID-19. Su utilidad en rehabilitación. *Revista Cubana de Medicina Física y Rehabilitación*, 12(3), 83–104. <https://orcid.org/0000-0003-3191-0851>
- Sierra Bravo, R. (2001). *Técnicas de investigación social : teoría y ejercicios* (Issue 18).
- Sornoza, N., & Yáñez, M. (2020). El uso educativo de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 125
- Vasco, G. (2012). Competencia en el Tratamiento de la Información y Competencia Digital. ... *Teórico. Departamento de Educación, Universidad e ...*, 1, 3–46.

<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:COMPETENCIA+EN+EL+TRATAMIENTO+DE+LA+INFORMACIÓN+Y+COMPETENCIA+DIGITAL+Marco+teórico#0%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Competencia+en+el+Tratamiento+de+la+Inform>

Vargas, G. (2021). Diseño Y Gestión De Entornos Virtuales De Aprendizaje. Revista “Cuadernos,” 62(1), 80–87. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762021000100012&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762021000100012&script=sci_arttext)

Viloria, H., & Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 1(140), 367–384. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i140.3558>