




## Uso de herramientas digitales en universidades de la ciudad de Puno, Perú<sup>1</sup>

*Social skills and addiction to social networks in students of a private university in Peru*

Habilidades sociais e adição às redes sociais em estudantes de uma universidade particular no Peru


**Ronny Gutierrez<sup>2</sup>**

Universidad Hipócrates, Acapulco – Estado de Guerrero, México  
Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi, Perú, Puno - Perú

 <http://orcid.org/0000-0003-0861-8027>  
rgutierrez@inudi.edu.pe (correspondencia)


**Felix Gutierrez**

Universidad Hipócrates, Acapulco – Estado de Guerrero,  
México  
Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología  
Inudi, Perú, Puno - Perú

 <https://orcid.org/0000-0002-8095-1572>  
fgutierrez@inudi.edu.pe

**Sergio Gutierrez**

Universidad Hipócrates, Acapulco – Estado de Guerrero,  
México  
Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología  
Inudi, Perú, Puno - Perú

 <https://orcid.org/0000-0003-4129-5012>  
sgutierrez@inudi.edu.pe

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.ti.2025.01.002>

Recibido: 05/11/2024 Aceptado: 02/01/2024 Publicado: 10/01/2025

### PALABRAS CLAVE

calidad de la educación,  
educación a distancia,  
universidad, tecnología  
educacional.

**RESUMEN.** Las herramientas digitales cobran importancia debido al auge de tecnologías y su uso en contextos educativos es amplio tema de estudio. El objetivo de la investigación fue determinar cuáles fueron las herramientas digitales más utilizadas en la enseñanza a distancia por las universidades públicas y privadas de la región Puno, Perú. Se realizó bajo el enfoque cuantitativo a un nivel descriptivo, la población estuvo conformada por los alumnos de las universidades de la ciudad Puno en el Perú, cuya muestra fue de 380 alumnos; la técnica de investigación fue la encuesta y el instrumento un Cuestionario. Como resultados se advierte que, las herramientas más utilizadas fueron Google Meet, Google Forms, Power Point y WhatsApp. Es posible concluir que el uso de estas se hace más sencillo para los estudiantes que cuentan con los recursos mínimos como dispositivos electrónicos adecuados; asimismo, el internet permite el uso de otras herramientas digitales de acceso libre; todo ello con el fin de mejorar la calidad de la educación en nuestro país.

<sup>1</sup> El trabajo es producto de la tesis "Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior" presentada a la Universidad Nacional del Altiplano, Perú.

<sup>2</sup> Doctor en Derecho y Doctor en Administración por la Universidad Nacional del Altiplano.



#### KEYWORDS

quality of education,  
distance education,  
university, educational  
technology.

**ABSTRACT.** Digital tools are becoming increasingly important due to the rise of technologies, and their use in educational contexts is a broad subject of study. The aim of the research was to determine which digital tools were most used in distance education by public and private universities in the Puno region, Peru. The study was conducted using a quantitative approach at a descriptive level, with the population consisting of students from universities in the city of Puno, Peru, with a sample size of 380 students. The research technique was a survey, and the instrument used was a questionnaire. The results show that the most used tools were Google Meet, Google Forms, PowerPoint, and WhatsApp. It can be concluded that the use of these tools is easier for students who have the minimum resources, such as adequate electronic devices. Additionally, the internet allows the use of other freely accessible digital tools, all in an effort to improve the quality of education in our country.

#### PALAVRAS-CHAVE

qualidade da educação,  
educação a distância,  
universidade, tecnologia  
educacional.

**RESUMO.** As ferramentas digitais estão ganhando importância devido ao auge das tecnologias, e seu uso em contextos educacionais é um amplo tema de estudo. O objetivo da pesquisa foi determinar quais foram as ferramentas digitais mais utilizadas no ensino a distância pelas universidades públicas e privadas da região de Puno, Peru. A pesquisa foi realizada sob uma abordagem quantitativa em nível descritivo, com a população composta por alunos das universidades da cidade de Puno, no Peru, e uma amostra de 380 alunos. A técnica de pesquisa foi a pesquisa por meio de questionário. Como resultados, observa-se que as ferramentas mais utilizadas foram Google Meet, Google Forms, PowerPoint e WhatsApp. Pode-se concluir que o uso dessas ferramentas se torna mais fácil para os alunos que possuem os recursos mínimos, como dispositivos eletrônicos adequados; além disso, a internet permite o uso de outras ferramentas digitais de acesso livre, tudo isso com o objetivo de melhorar a qualidade da educação em nosso país.

## 1. INTRODUCCIÓN

El acontecimiento de la pandemia “COVID-19” en el 2020, obligó a muchos países, incluido al Perú, a utilizar y adaptarse de manera acelerada en los entornos virtuales y a los usos de las herramientas digitales que muchos desconocíamos hasta ese entonces, la utilización de estas herramientas digitales tuvo todo un proceso de implementación que fue complejo en el sistema educativo a nivel superior; lo que obligó que se realice el sistema de educación virtual, adecuándose al uso de diversas plataformas mediante entornos virtuales, en los cuales tanto docentes como estudiantes, encontraron muchas dificultades y limitaciones durante el proceso de implementación, toda vez que esto generaba un cambio significativo en el proceso de enseñanza a todo nivel de estudio.

De esta manera el sistema de educación virtual será permanente en muchos países, por dicho motivo, resulta necesario el uso de diversos recursos y herramientas que actualmente las podemos encontrar en el internet y de manera gratuita o de acceso libre, situación que todos los docentes y estudiantes deberían aprovechar, con el fin de obtener una educación de calidad. En tal sentido, la capacitación en el uso de estas herramientas debe ser de responsabilidad por parte de los docentes. Es importante también la participación activa de los estudiantes durante las sesiones de clases virtuales que brindan los docentes, esto porque al ser una de las partes del sistema educativo, al tener el compromiso de ambas partes, se aseguraría los fines y alcances que busca nuestro sistema educativo, obteniendo de esta manera una enseñanza de calidad cumpliendo los indicadores de este sector tan importante para todo estado.

En ese sentido, este cambio a obligado tanto a los docentes como a los alumnos a utilizar y adaptarse al uso de las herramientas digitales que brinda las tecnologías de información y la comunicación (TIC), las cuales

requerirán del uso de internet. Sin embargo, cabe resaltar que, en el Perú, en zonas alejadas (zonas rurales) se evidencia la falta de cobertura de este servicio, ello según reportes de Opsitel, quien viene a ser el ente regulador de las telecomunicaciones, por lo que se debería tener en cuenta experiencias y prácticas de otros países (como del continente europeo) para así obtener mejores resultados y aprovechar el uso de las diversas herramientas digitales que se tiene hoy en día en el internet.

Ahora, la educación virtual, conocida también como *Distance Learning*, responde a las necesidades educativas de la sociedad actual. Este modelo permite que los estudiantes asistan a clases sin necesidad de estar físicamente presentes en un aula, gracias a la tecnología que elimina las barreras de lugar, tiempo, ocupación o edad (García Aretio, 1986). Aunque no cuenta con la supervisión directa de un profesor en el aula, se sigue los principios de educación abierta y continua, permitiendo a cualquier persona, sin importar su contexto, ser protagonista de su propio aprendizaje.

Si comparamos los tipos de educación (virtual y presencial), la principal diferencia sería en los recursos que se utilizan durante el proceso educativo, siendo relevante el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para el sistema virtual, el cual estará relacionado con el uso de las TIC, lo que facilitará la comunicación tanto en tiempo real (síncrona) como diferida (asíncrona), promoviendo la colaboración dentro de las comunidades sociales (Gros Salvat, 2002).

Las TIC juegan un papel crucial en la innovación educativa, mejorando los procesos de enseñanza dentro de los entornos virtuales de aprendizaje que deben ser constantemente evaluados, para que así se logre mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Dale Schunk y Barry Zimmerman (2003) y Arvaja et al. (2007) y Mauri Majós (2009) destacaron que, en el modelo educativo actual, el estudiante es el actor principal en el proceso de aprendizaje, asumiendo la responsabilidad de planificar, controlar y evaluar su propio aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos.

La educación virtual se distingue de la presencial por permitir a los estudiantes gestionar su propio ritmo, promoviendo su autonomía. Además, suelen tener empleos relacionados con sus estudios, lo que hace sus metas más realistas y objetivas, reforzando su motivación constante (Junta de Andalucía, 2012). Las TIC son clave en la enseñanza a distancia y presencial, contribuyendo al desarrollo de modelos educativos que integran metodologías, bibliografía y herramientas de evaluación (Lancaster & Strand, 2001; Hansen, 2006; Smith, 2012 & Arquero & Romero, 2013). Para mejorar la educación virtual, es importante adoptar buenas prácticas de instituciones con experiencia en este ámbito (Van, 1998).

El Grupo DIM-UAB (2014) define a las buenas prácticas docentes, como estrategias que facilitan el cumplimiento de objetivos formativos y fomentan habilidades cognitivas avanzadas, participación social y trabajo colaborativo. El uso de las TIC en la enseñanza, especialmente bajo el enfoque constructivista, ha mejorado el rendimiento académico al crear un entorno creativo para el aprendizaje (Potter & Johnston, 2006). Los entornos virtuales, según Lee y Su Stanley (2006), complementan la docencia presencial y están orientados al desarrollo de competencias.

Freeman (1995), Magin (2001) y Bushell (2006) indican que los métodos de evaluación que fomentan el aprendizaje profundo y autónomo son efectivos. Aunque la evidencia sobre el impacto de los entornos virtuales es limitada, algunos estudios muestran mejoras en calificaciones y motivación cuando se combinan con la enseñanza presencial (Stonebraker & Hazeltine, 2004; Lim & Morris, 2009; López Pérez et al., 2013). Los logros

académicos dependen de factores de tres factores importantes como son: la metodología del docente que brinda las sesiones de clase, las características del estudiante en la parte subjetiva (costumbres, nivel de atención entre otros) y los recursos disponibles con los que cuenta los participantes (Gandía Cabedo & Montagud Mascarell, 2011). Además, el uso de las TIC, en la formación docente y el tamaño del grupo al que aplicarán, también influyen en el rendimiento, aunque pueden intervenir otros factores internos y externos (Vila et al., 2010).

Por otra parte, es de precisar los conceptos y consideraciones referidas a las buenas prácticas utilizadas en el proceso de aprendizaje, tema que fue analizado ya desde la segunda mitad del siglo XX, siendo el centro de la investigación educativa (Zabalza Beraza, 2012). Hoy en día, organismos internacionales como el Consejo de Europa, el BIDDH (Bureau des institutions démocratiques et des droits), la OSCE (Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe), el BID (Bureau International d'Éducation) y la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), han abordado con interés el tema de las buenas prácticas en educación, enfatizando la relevancia de recopilar estas prácticas como fundamento en la elaboración de políticas educativas (Zabalza Beraza, 2012). En el ámbito de las instituciones de Educación Superior, una buena práctica se describe como la experiencia de un proyecto o programa, que fomenta un rol activo en la creación de una sociedad más sostenible y equitativa en los aspectos económico, social, cultural, político, cultural y ambiental (Red Telescopi, 2015). Las buenas prácticas docentes, para el Grupo DIM-UAB (2015) son aquellas acciones que optimizan el aprendizaje, permitiendo alcanzar de manera eficiente los objetivos educativos planteados, y otros aprendizajes educativos de gran valor.

En la actualidad, se enfrenta desafíos en la educación virtual en cuanto a calidad, por las estrategias utilizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje, y la planeación y control del cuerpo docente (Pesca de Acosta, 2012), (Cegarra, 2013) y (Flores Briseño, 2010). La calidad de la educación virtual requiere una revisión continua en aspectos de planificación y ejecución de los procesos educativos, considerando factores como interacción docente-alumno, estrategias didácticas, calidad de los docentes, recursos instruccionales, y capacidad estudiantil, para identificar áreas de mejora y optimizar de esta manera la educación.

Un claro ejemplo de buenas prácticas en la enseñanza virtual fue propuesto por la University for Industry del Reino Unido, en el año 1998, estableciendo hasta siete niveles: Personalización, con adaptación a necesidades individuales de aprendizaje como tiempo, espacio y estilo; información clara, que ayuda a tomar la mejor elección sobre el programa formativo y tener el control sobre él; materiales relevantes, con recursos prácticos y contextualizados para aplicar conocimientos; seguimiento del progreso, con la monitorización continua y registro para consulta; soporte especializado, con acceso a expertos para resolver dudas y necesidades; interacción social, con fomento del diálogo entre estudiantes con intereses comunes; y finalmente, autonomía del estudiante, que les permite elegir la intensidad de su aprendizaje según sus objetivos y ambiciones (Stephenson, 2005).

Comprendiendo lo anteriormente detallado, resulta pertinente conocer la percepción de los estudiantes ante el uso de las herramientas digital y para atender ello el objetivo del trabajo fue determinar cuáles fueron las herramientas más utilizadas en la educación superior de las universidades de la ciudad de Puno, y a su vez tener como intención del estudio brindar un abanico de diferentes herramientas digital que están a disposición de los docentes universitarios y que muchas de estas son de acceso libre.

## 2. MÉTODO

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018). La población estuvo representada por el número total de los estudiantes matriculados en el periodo 2022; mediante un muestro probabilístico, se obtuvo como muestra a 380 estudiantes; el criterio de selección de los elementos de la muestra se tomó en cuenta a estudiantes de diversas carreras profesionales de diferentes áreas de estudio, sumado a ello se consideró a algunos estudiantes de posgrado.

La técnica e instrumento de investigación fueron la encuesta y cuestionario, respectivamente, el mismo que, sirvió para poder obtener la valoración de los alumnos de las diversas Universidades de Puno. Por otra parte, es de precisar que el instrumento utilizado fue adaptado de investigaciones realizadas por: Durán Rodríguez y Estay-Niculcar (2016), Durán Rodríguez et al. (2015), Huapaya Escobedo (2016); quienes tomaron en cuenta aspecto como las buenas prácticas aplicado mediante un modelo didáctico para mejorar la formación profesional de los estudiantes.

El instrumento se aplicó en formato digital a través de un formulario de Google, previa autorización de los responsables de dichas carreras profesionales, se procedió a recolectar la información reflejada en datos que luego fueron ordenados en tablas de frecuencia y porcentajes, como se muestra detalladamente en los resultados del trabajo de investigación.

## 3. RESULTADOS

Tabla 1

*Edad de los estudiantes encuestados*

Edades	Estudiantes	%	Acumulado	%
Entre 15 a 30 años	331	87.11	331	87.11
Entre 31 a 45 años	45	11.84	376	98.95
Entre 45 a 60 años	4	1.05	380	100.00
Total	380	100.00		

*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 39) por Gutierrez Castillo (2023).

Para iniciar fue importante conocer el rango de las edades de los estudiantes, lo cual representa un indicador relevante, toda vez que, mientras el estudiante sea más joven, muchos estudios demuestran que el uso de las herramientas digitales, se les resulta no muy complejo la adaptación y uso de las mismas.

Tabla 2

*Valore de 1 a 10 su enseñanza académica habiendo utilizado la plataforma*

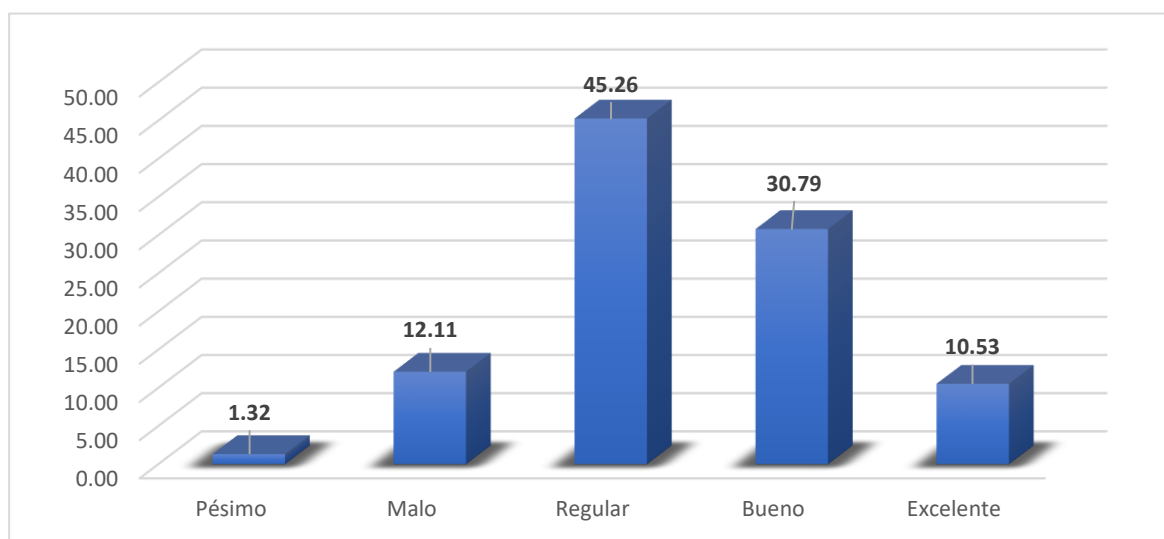
Plataforma Virtual	Estudiantes	%	Acumulado	%
Malo 1 - 4	35	9.21	35	9.21
Regular 4 - 5	85	22.37	120	31.58
<b>Bueno 6 - 8</b>	<b>216</b>	<b>56.84</b>	<b>336</b>	<b>88.42</b>
Muy bueno 9 -10	44	11.58	380	100.00
Total	380	100.00		

*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 47) por Gutierrez Castillo (2023).

Respecto a la percepción de los estudiantes con relación a los recursos utilizados por los docentes en las clases dentro del entorno virtual, cabe resaltar que, según la percepción de los mismos, estos fueron regulares, tal como se muestra en la Figura 1; ello puede ser debido a las herramientas básicas y comunes que utilizaron la mayoría de los docentes, para el desarrollo de sus clases, no cambiando el método tradicional que utilizaron dentro de la educación presencial.

**Figura 1**

*Percepción del alumno respecto a los recursos utilizados por los docentes en las clases dentro del entorno virtual*

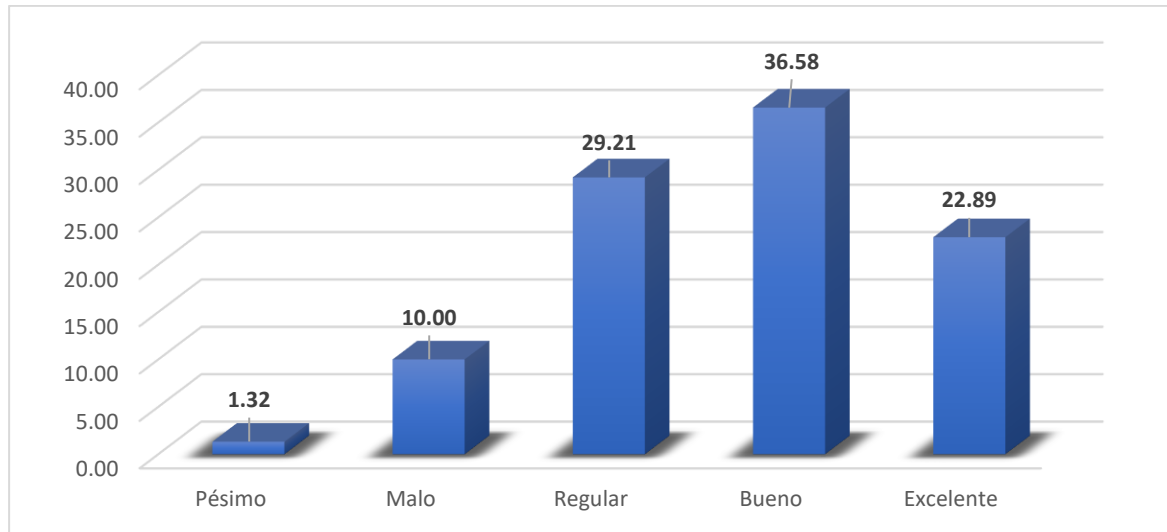


*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 49) por Gutierrez Castillo (2023).

La realización del desarrollo de una sesión de clase, considera diferentes momentos como: la planificación de esta, inicia y desarrollo de la sesión, y finalización de la misma. Al respecto, según la percepción de los estudiantes dichos momentos de manera general obtuvieron un calificativo de “Regular” a “Bueno” y “Excelente” en algunos casos; tal como se aprecia en las Figuras 2, 3 y 4. Esto es debido a que, no todos los docentes universitarios dedican el tiempo suficiente para la preparación de las sesiones de clase, y más se toma como un formalismo la presentación de estos documentos. Con las buenas prácticas este escenario puede mejorar y lograr una educación con alta calidad.

**Figura 2**

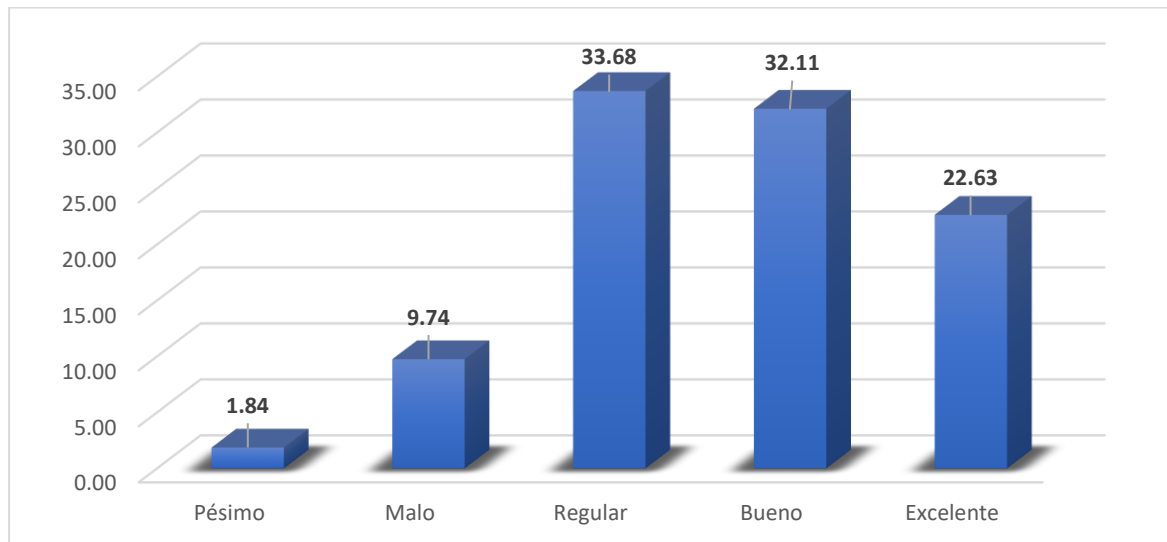
*Percepción del alumno respecto a la catedra brindada por el docente, en lo que concierne a la planificación didáctica de clases*



*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 51) por Gutierrez Castillo (2023).

**Figura 3**

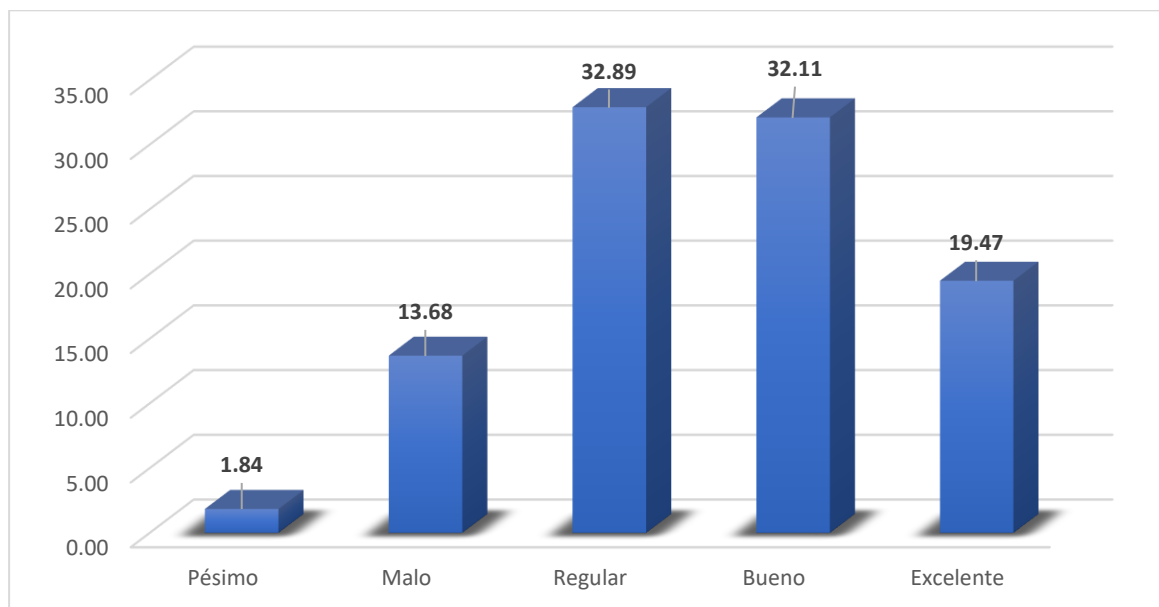
*Percepción del alumno respecto al desarrollo didáctico; al inicio y durante de la sesión de clase, dada por el docente.*



*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 52) por Gutierrez Castillo (2023).

**Figura 4**

*Percepción del alumno respecto al desarrollo didáctico; al finalizar de la sesión de clase, dada por el docente.*



*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 54) por Gutierrez Castillo (2023).

Finalmente, para tener un promedio de los datos expuestos para esta dimensión; se tuvo que analizar de manera conjunta los datos obtenidos de todos los ítems del cuestionario, el cual se muestra a detalle en la Tabla 3:

**Tabla 3**

*Percepción del alumno respecto a la cátedra brindada por el docente*

Catedra docente	Estudiantes	%	Acumulado	%
Pésimo	7	1.84	7	1.84
Malo	38	10.00	45	11.84
Regular	137	36.05	182	47.89
Bueno	128	33.68	310	81.58
Excelente	70	18.42	<b>380</b>	<b>100.00</b>
<b>Total</b>	<b>380</b>	<b>100.00</b>		

*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 54) por Gutierrez Castillo (2023)

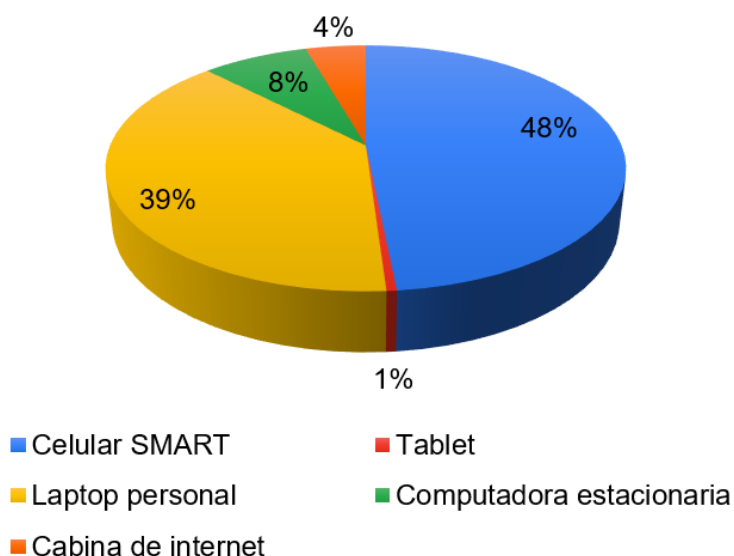
De ello podemos concluir que la percepción que tiene los estudiantes ante la cátedra brindada por el docente, ello con el uso de las herramientas digitales dentro de los entornos virtuales, es de regular a mínima.

De estos resultados podemos concluir que el estudiante utiliza **mayormente su equipo móvil** y su laptop personal para el desarrollo de sus clases virtuales, tal y conforme, se muestra en la Figura 4.



**Figura 4**

*Equipo con el que accede el alumno a sus clases virtuales*



*Nota.* Tomada de la tesis *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior* (p. 57) por Gutierrez Castillo (2023).

Asimismo, es de precisar que los docentes utilizaron las siguientes herramientas digitales. Para las videoconferencias: Cisco Webex Meetin, Zoom y Google Meet; para recolectar comentarios y apreciaciones: Board, Padlet, Word Art, capturador de pantalla; para tomar las evaluaciones: Kahoot.it, Quiz, Google Formularios, Google Doc, la misma plataforma virtual; para la presentación de material académico: Google Doc, Google Hoja de Cálculo, Google Presentaciones, Power Point; y para dar comunicados: WhatsApp, Telegram, Tablón del Classroom.

Ahora, respecto a las herramientas digitales que podrían utilizarse en los entornos virtuales para mejora la calidad en la educación, se tiene para las videoconferencias, el aplicativo Zoom; para el desarrollo de ejercicios: Mentimeter, Jamboard, Flippity, Nearpod, Kialo y Padlet; las evaluaciones: Quizziz, Kahoot.it y Socrative; para presentar el material académico: YouTube, Google Drive, Prezy o Genially y Canva.

#### 4. DISCUSIÓN

Los resultados expuestos, resultan importantes, toda vez que son similares a los estudios de Rivera Vargas et al. (2013) y Valencia Ortíz et al. (2020) quienes evidenciaron que los estudiantes para sus clases virtuales hacen uso de sus dispositivos móviles, y los docentes además de las herramientas digitales, hacen uso de sus redes sociales on-line para compartir información importante en el desarrollo de sus clases; y lo que también en muchos casos limita la utilización de algunas herramientas digitales que mejor podrían adecuarse al uso de una computadora, teniendo en ese aspecto desventaja para los alumnos que tienen o usan los mismos recursos (equipos) para el desarrollo de sus clases virtuales.

Por otra parte, comparando nuestros resultados con los de Salgado García (2015); estos difieren, debido a que, se cuenta con nivel adecuado de satisfacción por parte de los estudiantes en su universidad estudiada, esto debido a que los docentes implementan: la retroalimentación, la cordialidad, la motivación y la orientación.

Asimismo, Montagud Mascarell y Gandía Cabedo (2014), pudieron demostrar que la educación virtual no guarda relación con el nivel o resultados en el aprendizaje, esto toda vez que, este sistema no hizo que las calificaciones bajen, más por el contrario en algunos casos se obtuvieron hasta altas calificaciones en las evaluaciones; esto puede ser a causa de esa falta de empeño por parte del docente en la elaboración de las evaluaciones y de realizar ese control durante el desarrollo de las evaluaciones; acciones que se deben realizar para mejorar el control e incentivar la conciencia de los alumnos, al momento de rendir sus evaluaciones sin utilizar material de apoyo u otros medios que no están permitidos; escenarios que, tiene alto riesgo de ocurrir en este sistema de educación virtual. Por otra parte, es de resaltar que, actualmente la oferta académica dada mediante cursos, seminarios y programas virtuales, es alta y en ella se vienen utilizando estos recursos; con el fin de tener una mejor recepción del conocimiento (Gómez Gallardo & Macedo Buleje, 2011; Quispe Mamani, 2022).

Ahora, respecto al uso de estos recursos digitales usados por los docentes durante sus sesiones de clase, los resultados obtenidos coinciden con los de Guaña Moya et al. (2015) toda vez que, revela que los docentes no aprovecha el uso de las herramientas virtuales que se tienen a la mano, dentro de los entornos virtuales que ofrece cada universidad; siendo la responsabilidad de ellos mismos, se advierte que los docentes no utiliza la diversidad de recursos o aplicativos que ofrece el internet y que muchos son de acceso libre (sin costo alguno); atendiendo este problema, se podría contribuir con la calidad en la educación de nivel superior. Asimismo, respecto a estos resultados, es importante considerar la utilización de las TIC, las cuales juegan un papel importante, para permitir la organización, comunicación y planificación en la docencia brindada en cualquier centro de educación superior (Limachi et al., 2017; Del Prete & Cabero Almenara, 2017), el uso de estas traería consigo oportunidades de desarrollo en el tema de educación, el cual viene siendo un indicador que debe ser atendido de manera prioritaria en nuestro país. (Pino et al., 2017).

Por otra parte, es de precisar que, la percepción que tienen los estudiantes; en lo que refiere a las buenas prácticas que todo docente universitario debe tener; fue de regular a mínima, algo que se puede mejorar con el uso planificado de las herramientas digitales que están disponibles en el internet; recomendación que coincidimos con muchos autores que realizaron estudios similares en diferentes lugares o ámbitos de investigación.

También, es de resaltar que dentro de la educación virtual existen desventajas como el ocio por parte de los estudiantes (Ralón et al., 2004) realidad que se observa en muchos países que actualmente vienen implementando este sistema de educación virtual (Rojas Mesas, 2014).

## 5. CONCLUSIONES

Las herramientas digitales más utilizadas, fueron el Cisco Webex Meeting, Google Meet, Moodle y el WhatsApp; herramientas básicas del abanico de recursos digitales con la que cuenta la web (internet), que a manera de citar algunas, podemos decir que para el desarrollo de algunas interrogantes (ciencias sociales o teóricas), captando la atención de los estudiantes; se pueden utilizar diferentes herramientas como: Mentimeter, Jamboard, Flippity, Nearpod, Kialo o el Padlet; para tomar evaluaciones mediante el uso de cuestionarios, tenemos el

Quizziz; Kahoot.it, y el Socrative; para la presentación de material didáctico, se podría considerar el uso de YouTube, el Google Drive, Prezy, Canva, o Genially.

Las Universidades deberían reforzar la capacitación brindada a los docentes y estudiantes, respecto al uso de los recursos y herramientas digitales que ofrece el internet; asimismo, realizar un seguimiento exclusivo al desarrollo de las sesiones de clases virtuales que realizan los docentes, esto con el fin de cumplir con todas las etapas que tiene toda sesión de clase, las cuales según los resultados expuestos estas deben mejorarse actualmente.

Finalmente, hoy en día, el tema de la “Inteligencia Artificial” resulta interesante y de mucha utilidad para el dictado y desarrollo de las clases (tanto presenciales como virtuales), y a su vez como recurso importante, que es utilizado actualmente por los estudiantes; tema que actualmente viene siendo investigado por diversos autores, y que no escapa de la realidad en países como en el Perú.

#### **Conflicto de intereses / Competing interests:**

Los autores declaran que no incurre en conflictos de intereses.

#### **Rol de los autores / Authors Roles:**

Ronny Gutierrez: conceptualización, metodología, cuantificación de datos, investigación, recursos, escritura, revisión y edición, visualización, supervisión.

Felix Gutierrez: metodología, validación, análisis, investigación, recursos, escritura, revisión y edición, visualización.

Sergio Gutierrez: investigación, recursos, escritura, conceptualización, revisión y edición.

#### **Fuentes de financiamiento / Funding:**

Los autores declaran que no recibieron un fondo específico para esta investigación.

#### **Aspectos éticos / legales; Ethics / legals:**

Los autores declaran no haber incurrido en aspectos antiéticos, ni haber omitido aspectos legales en la realización de la investigación.

## **REFERENCIAS**

- Arquero, J. L. & Romero-Frías, E. (2013). Using social network sites in Higher Education: an experience in business studies. *Innovations in Education and Teaching International*, 50(3), 238-249. <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.760772>
- Arvaja, M., Salovaara, H., Häkkinen, P. & Järvelä, S. (2007). Combining individual and group-level perspectives for studying collaborative knowledge construction in context. *Learning and Instruction*, 17(4), 448-459. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2007.04.003>
- Bushell, G. (2006). Moderation of peer assessment in group projects. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 31(1), 91-108. <https://doi.org/10.1080/02602930500262395>
- Cegarra, J. (2013). Webquest: estrategia constructivista de Aprendizaje basada en internet. *Investigación y postgrado*, 23(1).
- Del Prete, A. & Cabero Almenara, J. (2017). El uso del Ambiente Virtual de Aprendizaje entre el profesorado de educación superior: un análisis de género. *RED Revista de Educación a Distancia*, 20(62), 1-20. <http://dx.doi.org/10.6018/red.400061>

- Durán Rodríguez, R. & Estay-Niculcar, C. A. (2016). Las buenas prácticas docentes en la educación virtual universitaria. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 14(2), 159-186. <https://doi.org/10.4995/redu.2016.5905>
- Durán Rodríguez, R. & Estay-Niculcar, C. A. y Álvarez, H. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. *Aula Abierta*, 43, 77-86. <https://doi.org/10.1016/j.aula.2015.01.001>
- Flores Briseño, M. (2010). En la Universidad de Guadalajara propuesta de normatividad para asesores en línea. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 2(3), 68-73. <https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2010.3.47311>
- Freeman, Mark. (1995). Peer assessment by groups of group work. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 20(3), 289-300. <https://doi.org/10.1080/0260293950200305>
- Gandía Cabedo, J. L. & Montagud, Mascarell. D. (2011). Innovación docente y resultados del aprendizaje: un estudio empírico en la enseñanza de la contabilidad de costes. *Revista Española de Financiación y Contabilidad*, 40(152), 677-698.
- García Aretoi, L. (1986). *Educación Superior a Distancia. Análisis de su eficacia*. UNED - Mérida.
- Gómez Gallardo, L. & Macedo Buleje, J. (2017). Importancia de los programas virtuales en la educación superior peruana. *Investigación Educativa*, 15(27), 113-126.
- Gros Salvat, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*, 328, 225-247.
- Grupo de Investigación y Multimedia. Universidad Autónoma de Barcelona. (Grupo DIM-UAB) (2015). Red de Buenas Prácticas 2.0. *Revista DIM*.
- Grupo de Investigación y Multimedia. Universidad Autónoma de Barcelona. (Grupo DIM-UAB) (2014). Red de Buenas Prácticas 2.0. *Revista DIM*.
- Guaña Moya, E., Llumiquinga Quispe, S. & Ortiz Remache, K. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Ciencias Holguín, Revista trimestral*, 21(4), 1-16.
- Gutierrez Castillo R. (2023). *Entorno virtual y sus herramientas digitales para una educación de calidad en la educación superior*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20209>
- Hansen, J. D. (2006). Using problem-based learning in accounting. *Journal of Education for Business*, 81(4), 221-224. <https://doi.org/10.3200/JOEB.81.4.221-224>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Education.
- Huapaya Escobedo, J. (2016). *La educación virtual como modelo didáctico para mejorar la formación profesional de los estudiantes de ingeniería de sistemas de las universidades de la región norte del Perú*. [Tesis doctoral, Universidad Privada Antenor Orrego] <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3681>

- Junta de Andalucía (2012). Guía sobre buenas prácticas docentes para el desarrollo en el aula de las competencias básicas del alumnado. *Consejería de Educación*.
- Lancaster, K. A. & Strand, C. A. (2001). Using the team-learning model in a managerial accounting class: An experiment in cooperative learning. *Issues in Accounting Education*, 16(4), 549-567. <https://doi.org/10.2308/iace.2001.16.4.549>
- Lee, G. & Su, S. Y. W. (2006). Learning object models and e-learning service infrastructure. *International Journal of Distance Education Technologies*, 4(1), 1-16. <https://doi.org/10.4018/jdet.2006010101>
- Lim, D. & Morris, M. (2009). Learner and instructional factors influencing learning outcomes within a blended learning environment. *Educational Technology & Society*, 12(4), 282-293.
- Limachi, M., Soncco, M., Cutipa, R., Roque, R. & Quispe, A. (2017). Uso de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en la Sociedad. *Ciencia y Educación: Universidad Nacional del Altiplano*, 93-104.
- López Pérez, V., Pérez López, C. & Rodríguez Ariza, L. (2013). Aplicación del aprendizaje combinado en contabilidad. Un análisis comparativo entre diferentes titulaciones universitarias. *Revista de Educación*, 360, 461-482. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2011-360-123>
- Magin, D. J. (2001). A novel technique for comparing the reliability of multiple peer. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 26(2), 139-152.
- Mauri Majós, T. (2009). Diseño de propuestas docentes con TIC para la enseñanza de la autorregulación en la Educación Superior. *Revista de Educación*, 348, 377-399.
- Montagud, Mascarell, D. & Gandía Cabedo, J. L. (2014). Entorno virtual de aprendizaje y resultados académicos: evidencia empírica para la enseñanza de la Contabilidad de Gestión. *Revista de Contabilidad – Spanish Accounting Review*, 17(2), 108-115.
- Pesca de Acosta, C. (2012). Educación universitaria en desarrollo y aplicación del talento humano y la gestión del conocimiento. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, 8(25), 98-115.
- Pino, E., Calcina, S., Condori, R., Quispe, C. & Garambel, P. (2017). *La Educación Virtual en América Latina*. Ciencia y Educación: Universidad Nacional del Altiplano.
- Potter, B. N. & Johnston, C. G. (2006). The effect of interactive on-line learning systems on student learning outcomes in accounting. *Journal of Accounting Education*, 24, 16-34.
- Quispe Mamani, E. (2022). *Investigación formativa en el aprendizaje-enseñanza virtual de los seminarios de tesis de pregrado y posgrado universitario en Perú*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/18566>
- Ralón, L., Vieta, M. & Vásquez, M. L. (2004). (De)formación en línea; acerca de las desventajas de la educación virtual. *Revista Científica de Comunicación y Educación* 22, 171-176.
- Red Telescopi (2015). *Red de Observatorios de Buenas Prácticas de Dirección Estratégica Universitaria en Latinoamérica y Europa*. Publicado por Programa ALFA III.
- Rivera Vargas, P., Sánchez Trejos, P., Romo Arango, E., Jaramillo Bustos, A. & Valencia Arias, A. (2013). Percepciones de los estudiantes universitarios frente al aprendizaje por medio de dispositivos móviles. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 7(2). 152-165.

- Rojas Mesa, J. (2014). *Educación virtual: Del discurso teórico a las prácticas pedagógicas en la Educación Superior Colombiana*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia]. <https://e-spacio.uned.es/entities/publication/b4ee8bee-6459-465f-bbca-3bf1718aa319>
- Salgado García, E. (2015). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado*. [Tesis doctoral, Universidad Católica de Costa Rica]. <https://cutt.ly/ge9sGmfl>
- Schunk, D. & Zimmerman, B. (2003). Social origins of self-regulatory competence. *Educational Psychologist*, 32, 195-208.
- Smith, G. (2012). Designing and instructing managerial and cost accounting courses consisting of students in a combined classroom and online environment. *The Journal of International Management Studies*, 7(1), 70-79.
- Stephenson, J. (2005). Definitions of indicators of quality on the application of ICT to University Teaching. *In Paper for workshop at Tarragona, Spain*.
- Stonebraker, P. W. & Hazeltine, J. E. (2004). Virtual learning effectiveness. An examination of the process. *The Learning Organization*, 11(3), 209-225.
- Valencia Ortiz, R., Garay, U. & Cabero Almenara, J. (2020). Percepciones de estudiantes y docentes del uso que los estudiantes hacen de Internet y las redes sociales on-line, y su relación con la modalidad de estudio. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 62(20), 1-23. <http://dx.doi.org/10.6018/red.411781>
- Van, A. (1998). Les politiques éducatives, figure exemplaire des politiques publiques?. *Education et sociétés*, 1, 21-46.
- Vila, L. E., Dávila Quintana, C. & Ginés Mora, J. (2010). Competencias para la innovación en las universidades de América Latina: un análisis empírico. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 1(1), 5-23.
- Zabalza Baraza, M. A. (2012). El estudio de las “buenas prácticas” docentes en la enseñanza universitaria. *Redu. Revista de Docencia Universitaria*, 10(1), 17-42. <http://dx.doi.org/10.4995/redu.2012.6120>

