



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DOCENCIA UNIVERSITARIA

**Sesiones de aprendizaje en entornos virtuales durante
el periodo de pandemia en una universidad privada de
Madre de Dios, 2022.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Docencia universitaria

AUTORA:

Vasquez Lovera, Rochelle (orcid.org/0000-0001-8877-0517)

ASESORA:

Mg. Medina Coronado, Daniela (orcid.org/0000-0002-9180-7613)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

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 mi madre por su apoyo incondicional.

A mi papá Chelo por cuidarme siempre.

A mi 50 por ser mi soporte y compañía.

Rochelle, si se pudo.

Agradecimiento:

Gracias a cada uno de los maestros que me enseñaron en esta maestría. A mi asesora Mg. Daniela Medina por su dedicación y paciencia para el logro de la presente investigación.

Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	v
Abstract	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	21
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	21
3.3. Escenario de estudio	22
3.4. Participantes	22
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.6. Procedimientos	23
3.7. Rigor científico	23
3.8. Método de análisis de datos	24
3.9. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	26
V. CONCLUSIONES	36
VI. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIA	39
ANEXOS	49

Resumen

La presente investigación se basó en la descripción de las experiencias vividas por los docentes de una universidad privada de Madre de Dios, durante el año 2022, en cuanto a la realización de las sesiones de aprendizaje. El objetivo general fue describir la adaptación de sesiones de aprendizaje en entornos virtuales. Esta investigación es de enfoque cualitativo, de tipo básica y diseño descriptivo, para la obtención de los resultados se aplicó una entrevista semi estructurada a siete docentes de las diferentes carreras de la universidad. Los resultados obtenidos nos muestran una información de las experiencias de los docentes al realizar sus sesiones de aprendizaje en entornos virtuales, utilizando diferentes estrategias, herramientas y recursos virtuales que son utilizados en cada momento de la sesión para que esta sea dinámica y flexible que ayuden a facilitar el proceso de aprendizaje, también se ha logrado identificar las herramientas que son útiles para la evaluación en un ambiente virtual, todo ello con la finalidad de que los estudiantes alcancen el logro de aprendizaje de la sesión y los objetivos del curso.

Palabras clave: Sesión de aprendizaje, entornos virtuales, estrategias, herramientas virtuales, recursos virtuales, evaluación.

Abstract

The present research was based on the description of the experiences lived by the teachers of a private university in Madre de Dios, during the year 2022, in terms of the realization of the learning sessions. The overall objective was to describe the adaptation of learning sessions in virtual environments. This research is of qualitative approach, of basic type and descriptive design, to obtain the results a semi-structure interview was applied to seven professors of the different careers of the university. The results obtained show us an information of the experiences of the teachers when carrying out their learning sessions in virtual environments, using different strategies, tools and virtual resources that are used at each moment of the session so that it is dynamic and flexible that help facilitate the learning process, it has also been possible to identify the tools that are useful for evaluation in a virtual environment, all this in order for students to achieve the learning achievement of the session and the objectives of the course.

Keywords: Learning session, virtual environments, strategies, virtual tools, virtual resources, evaluation.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente y producto de la pandemia COVID 19, se ha implementado de manera global la educación virtual, donde se ha requerido la incorporación de nuevas estrategias y herramientas digitales para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En estos tiempos modernos donde la tecnología está presente en la vida cotidiana, se requiere de una generación de docentes donde el manejo tecnológico sea indispensable para el uso de nuevas plataformas virtuales que se están implementando en el sector educativo.

Dada la situación de la pandemia, las universidades en Latinoamérica, han tenido una transformación digital, con retos presentes en infraestructura, conectividad, e implementación de ambientes o espacios virtuales. Esta integración de nuevas tecnologías donde destacan las plataformas virtuales, obligó a los docentes a introducirse en el proceso de la virtualidad (Tapia Repetto et al., 2019). La implementación de las TIC han sido un medio facilitador para la labor de los docentes y estudiantes que conviven diariamente con ellas. Pero el acceso a nuevas tecnologías no es factible para todos, elegir este tipo de educación dependerá de algunos factores económicos, laborales o familiares, en algunos casos hay personas que por motivos laborales y crecimiento profesional optan por esta modalidad ya que se adecua a sus horarios, tiempo y lugar de residencia, etc.

La educación virtual promueve el uso de diferentes plataformas y aplicativos webs que permitan que los jóvenes logren alcanzar sus objetivos educacionales. Para García – Peñalvo y Seoane-Pardo (2015), el hecho que los estudiantes convivan con las nuevas tecnologías diariamente, hará que esto se replique en el contexto de aprendizaje. Para ello se requiere una enseñanza personalizada, una convivencia natural en la red y una conectividad que pueda facilitar el intercambio fluido de la información.

Para Núñez (2020), la virtualidad es un desafío donde se ha

integrado diferentes prácticas educativas innovadoras, adecuándose al aprendizaje sincrónico y asincrónico, un aprendizaje novedoso y poco manejable.

De acuerdo a los datos INEI (2020), en el Perú, el 32.7% de hogares cuentan con una computadora, Tablet o celular, y el 35.9 % tiene conectividad a internet, con una gran diferencia en porcentajes de zonas urbanas o lejanas. De igual manera el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en el 2020 informa que el 30% de docentes universitarios tiene acceso a internet y el 35% consideraban que la velocidad del mismo es muy baja. Ello implica que hay un gran desafío en la implementación de la educación virtual en el sector educativo, desde el nivel primario hasta el superior por ende el estado debe de implementar políticas donde se asegure el acceso a internet en todo el territorio nacional.

Esta nueva modalidad en la educación, presente tanto en el estudiante como el docente, ha fomentado que la tecnología sea uno de los pilares de la educación de hoy. Se adoptaron nuevas prácticas pedagógicas que permitieron que el aprendizaje fuera desde casa. Según Vialart (2020), frente a la pandemia COVID 19, los docentes se enfrentaron a una pedagogía diferente, donde se tiende a utilizar recursos didácticos en el proceso de la enseñanza con el objetivo de enriquecer lo aprendido. Sin embargo, Hernández et al. (2021), sostiene que las estrategias empleadas por los docentes deben de estar adaptadas al contexto y necesidades de cada estudiante, que faciliten el desarrollo de las competencias.

Según Berrios et al. (2020), indica que la presencia del Covid-19 y la adaptación de la educación virtual o a distancia, se adoptaron diferentes estrategias pedagógicas para el proceso de la enseñanza, como la implementación de guías de actividades, el uso del aprendizaje sincrónico y asincrónico, y la utilización de tecnologías de la información, todas estas con el objetivo de impartir el conocimiento en los estudiantes.

En el Perú, las universidades tuvieron múltiples desafíos, principalmente el proceso de aprendizaje de los estudiantes, cambiar la modalidad presencial a distancia, las expectativas cambian, ya no se desarrollan la interacción entre docentes y estudiantes, interacciones sociales donde se fomenten la motivación y la confianza. Para Figallo et al. (2020), estos desafíos explican el retraso de algunas universidades al implementar la virtualidad, así mismo implementar esta modalidad ha replicado en los docentes, no contaron con una instrucción previa, el formato de la clase presencial fue usado en la virtualidad, se implementó la educación virtual sin una preparación pedagógica ni didáctica.

Cabe mencionar que, debido a la pandemia mundial, no hubo un tiempo determinado para rediseñar los programas de estudio que pasaron a ser dictados virtualmente. Para García (2020), al inicio del confinamiento los docentes no contaban con recursos tecnológicos ni competencias digitales frente a este cambio, es por ello que se evidenciaron brechas en relación a la disponibilidad de los dispositivos electrónicos, la calidad y el uso del internet, así como las competencias digitales de los docentes y la evaluación virtual, es por ello que la realización del procesos de enseñanza fue más compleja no tenían un conocimiento amplio de las herramientas y recursos virtuales que podrían implementar en la virtualidad, de igual manera no contaban con instrumentos para la evaluación y con ello presentaron una deficiencia en el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

Con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje en los estudiantes, los docentes se han enfrentado a diferentes estrategias pedagógicas que debende estar ajustadas al contexto actual y a las necesidades e intereses de los estudiantes. En tal sentido, en el acto pedagógico es importante que el docente sea guía, supervisor e impulsor del proceso de aprendizaje.

En el contexto local, la educación virtual en la región de Madre de Dios están en progreso, con la implementación de plataformas y aulas virtuales en universidades, y la adaptación de espacios para la virtualización. Para todo ello, los docentes deben estar en constantes capacitaciones para el

uso y manejo de nuevas tecnologías y la planificación de estrategias que ayuden a la enseñanza, y esta sea más interactiva y real con los estudiantes. De lo anterior, se considera conocer la experiencia de los docentes que han realizado en medio de la pandemia con el propósito de mejorar la implementación de diferentes estrategias de enseñanza, es por ello que se plantea los siguientes problemas.

El problema general de la presente investigación: ¿Cómo han realizado las sesiones de aprendizaje en entornos virtuales los docentes de una universidad privada de Madre de Dios, en periodo de pandemia,2022? Y los problemas específicos: ¿Cómo han realizado la planificación de los aprendizajes atendiendo los momentos didácticos en entornos virtuales los docentes de una universidad privada de Madre de Dios, en periodo de pandemia,2022?, ¿Qué estrategias didácticas utilizaron los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022?, ¿Qué herramientas y recursos virtuales usaron los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022? y ¿Cómo se ha desarrollado el proceso de evaluación de los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022?.

La presente investigación sobre la descripción de las sesiones de aprendizaje realizada por los docentes en periodo de pandemia, fue de importancia y de justificación teórica, porque se ha visto conveniente analizar y describir como el docente a utilizado las diferentes estrategias y herramientas virtuales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en época de pandemia, así como también el proceso de evaluación que han tenido los docentes en la virtualidad. Los docentes han afrontado diversos inconvenientes para adaptarse a la modalidad virtual, teniendo problemas de capacitación, internet, entre otros, es por ello que el presente trabajo servirá como antecedente para los próximos estudios ya que no existe literatura con relación a las experiencias de los docentes al adaptar las sesiones de aprendizaje en entornos virtuales. Al igual que la

contribución al desarrollo de futuras investigaciones en cuanto al contexto y a los diferentes cambios en el ámbito educativo.

El objetivo general de la investigación es: Describir la adaptación de sesiones de aprendizaje virtuales realizada por docentes de una universidad privada de Madre de Dios en periodo de pandemia. Siendo los objetivos específicos: a). Describir como han realizado la planificación del aprendizaje atendiendo momentos didácticos en entornos virtuales los docentes de una universidad privada de Madre de Dios, en periodo de pandemia,2022. b). Identificar las estrategias didácticas utilizadas por los durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022. c). Identificar las herramientas y recursos virtuales utilizados por los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022. d). Describir como se ha desarrollado el proceso de evaluación de los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Luego de revisar diferentes fuentes relacionadas a la investigación, se ha podido identificar algunas a nivel internacional, Gómez et al. (2020), plantearon un estudio que tuvo como objetivo principal conocer, analizar y describir cómo fue el proceso de adaptación de la metodología didáctica utilizada por los docentes frente a la virtualidad por la pandemia, en una universidad de España. La metodología utilizada fue de carácter cualitativo. La muestra estuvo conformada por 3 docentes. Los instrumentos utilizados para recabar la información estuvieron supeditados a las experiencias de los docentes frente a la virtualidad. Se concluyó que los docentes han realizado un máximo esfuerzo para adaptar las clases presenciales a las virtuales, no encontraban recursos para el trabajo remoto. Sin embargo, los docentes mostraron una actitud positiva para el desarrollo de los roles y funciones que han adquirido en esta nueva enseñanza virtual como, ser asesores, motivadores, diseñadores de nuevos entornos de aprendizaje, evaluadores de los nuevos procesos encontrados en entornos virtuales y sobre todo la noción del docente por el autoaprendizaje soportado mediante las TIC.

Ramírez (2021), realizó una investigación que tuvo como objetivo principal diseñar, evaluar, aplicar y proponer estrategias de aprendizaje que ayuden a los estudiantes alcanzar su máximo potencial en educación a distancia durante la pandemia en México, realizado en estudiantes de la Carrera de enfermería y terapia física de la Universidad de Guadalajara. En la metodología se utilizó una investigación cualitativa con diseño de investigación acción-educativa. La población estuvo conformada por 120 estudiantes de ciencias de la salud, a los cuales se les aplicó un cuestionario virtual. Las estrategias de aprendizaje se basaron en la introducción de juegos durante el periodo de pandemia, así mismo se incluye la participación activa de la familia en el proceso de aprendizaje en el curso de entomología médica, diseñar este tipo de estrategia tuvo un alto efecto positivo para el desarrollo del aprendizaje que son necesarios para la continuidad de la educación universitaria. Es por ello que se propuso la

implementación de juegos y la inclusión de la familia con el objetivo de aliviar los efectos negativos del confinamiento por el Covid-19. Se concluyó que la implementación de juegos en la educación virtual y la inclusión de la familia al proceso de aprendizaje ayudaron a los estudiantes a eliminar los efectos psicosociales dejados por el confinamiento a consecuencia de la pandemia, además ayudó al fortalecimiento de la resiliencia en los estudiantes.

Montes et al. (2020), realizaron un estudio cuyo objetivo principal fue identificar las estrategias didácticas que han sido implementadas por los docentes de una universidad de Costa Rica a fin de prolongar el proceso de aprendizaje, así como también conocer qué apreciación de los estudiantes con respecto a las estrategias que han utilizado los docentes en la virtualidad. La metodología utilizada fue enfoque cuantitativo, de diseño no experimental. La muestra fue compuesta por 65 estudiantes, a los que se le aplicó como instrumentos una encuesta y un cuestionario como técnica, donde se realizó la cuantificación de 60 estrategias didácticas utilizadas por los docentes en la educación virtual. Las estrategias didácticas más utilizadas por los docentes fueron la organización de la información nueva por aprender, el aprendizaje colaborativo, la composición de textos, el aprendizaje basado en interacciones y la orientación de los saberes disciplinares. En cuanto a cómo los estudiantes percibieron las estrategias que implementaron los docentes, se evidenció aspectos positivos, destacándose la diversidad de las mismas, así como la utilización de la tecnología. Concluyeron que las estrategias didácticas usadas por los docentes y estudiantes concretaron con el proceso educativo, de igual manera se diversificaron las propuestas didácticas creadas para los estudiantes y la perspectiva fue alcanzada para concretar los objetivos de aprendizaje.

Moreno et al. (2021), realizaron una investigación cuyo objetivo fue implementar estrategias pedagógicas que permitan a los estudiantes continuar con su aprendizaje desde casa y garantizar la continuidad de su aprendizaje, con el respectivo acompañamiento en el proceso de su

formación, en la Universidadde Zulia. La investigación fue de enfoque cualitativo de tipo descriptivo, a partir de la interpretación. En cuanto a la técnica, se utilizó la observación y encuesta, y como instrumento el cuestionario. Se diseñaron algunas estrategias basadas en la teoría del constructivismo, propiciando un aprendizaje activo donde el estudiante pregunte, explore, experimente y discuta, así como también la organización de las actividades utilizadas en el aprendizaje asincrónico. La estrategia utilizada fue la elaboración de un diseño para la implementación de talleres guías de trabajo que contengan estrategias pedagógicas fáciles de comprender, con explicaciones claras y concisas. De igual manera se diseñaronguías de aprendizaje para el desarrollo de las actividades que tengan sitios interactivos donde el estudiante desarrolle la capacidad de indagación y descubrimiento. El presente estudio concluye que las TICS son fundamentales para el aprendizaje en épocas de pandemia, por lo que es necesario que las instituciones provean de recursos para su manejo, además de brindar al docentecapacitaciones para garantizar un mejor aprendizaje y asegurar la calidad de la enseñanza en los estudiantes.

Pastora et al. (2021), realizaron una investigación que tuvo como objetivo analizar la importancia que tiene la planificación de estrategias para la enseñanza en entornos virtuales, que han desarrollado los docentes de la Universidad Tecnológica de Israel de la Ciudad de Quito, en esta nueva era digital donde la tecnología impone nuevas formas de abordarla la educación, ayudará a los estudiantes a desarrollar un pensamiento tecnológico basado en la resolución de problemas. utilizaron como metodología un enfoque cuantitativo con una investigación descriptiva. La población estuvo conformada por 7 docentes que fueron seleccionados de manera intencional, a los que se les aplicóuna encuesta donde se pueda conocer el criterio que han utilizado los docentes en referencia a las estrategias de enseñanza que utilizaron emplearon en la planificación de su sesión de aprendizaje, así como también el recojo de evidencia documental para el análisis y resultados de la investigación. En

los resultados los autores evidenciaron que la educación en entornos virtuales fue un gran reto tanto para las universidades, docentes y estudiantes que tuvieron que adaptarse a esta nueva modalidad. En cuanto a los docentes, han tenido que tener una planificación en cuanto a las estrategias utilizadas para el desarrollo de su clase y cómo fomentar un aprendizaje que sea independiente y colaborativo. En tal sentido, se han incorporado diferentes estrategias de enseñanza con ayuda de la tecnología, como: recursos audiovisuales, imágenes, vídeos, materiales en PDF, trabajos grupales, entre otros. Se demostró que los docentes de la Universidad de Israel utilizaron al 100 % diferentes estrategias de enseñanza en entornos de aprendizaje virtual. Los autores concluyeron que la planificación de estrategias es fundamental porque ayuda al docente a elaborar métodos y técnicas que ayuden al desarrollo de las actividades educativas, también acotaron que las estrategias de enseñanza son procedimientos que los docentes usan de forma flexible a la hora de promover los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Espinoza et al. (2021), realizaron una investigación cuyo objetivo es analizar el comportamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera de formación pedagógica de la Universidad de Machala en Ecuador. La metodología utilizada en el estudio fue cuantitativa – cualitativa de tipo descriptiva. La muestra estuvo empleada por 12 docentes y 120 estudiantes. Para el recojo de la información se aplicó una encuesta a los estudiantes para determinar los factores y componentes de la educación virtual como: apoyo docente, soporte organizacional, apoyo tecnológico, claridad en los instrumentos para la elaboración de tareas y como el docente prepara su clase, y para los docentes se aplicó una encuesta con preguntas abiertas donde se indagó que componentes de la educación virtual han empleado en el proceso de enseñanza. En los resultados se determinó que para que la educación virtual sea efectiva se deben de implementar factores endógenos como la organización de las actividades y contenidos, y los factores exógenos potenciales como las herramientas utilizadas en las

aulas virtuales y la conectividad a internet. Los autores concluyeron que los docentes de la Carrera básica deben de desarrollar habilidades en el manejo de entornos virtuales, así como las metodologías activas y el aprovechamiento de las plataformas implementadas por la universidad para el proceso de la enseñanza– aprendizaje.

Duarte et al. (2019), realizaron un estudio cuyo objetivo principal es identificar las estrategias utilizadas por los tutores en el diseño e implementación de clases en el nivel universitario, promoviendo el aprendizaje significativo en entornos virtuales. La metodología fue de enfoque cualitativo de tipo fenomenológico. La muestra estuvo conformada por un docente y 5 estudiantes de la carrera de psicología a los cuales se les realizó una entrevista semi estructurada para la recolección de datos. Los resultados demostraron que en algunas ocasiones se utilizan estrategias disposicionales que ayudan a promover un aprendizaje significativo donde se implantan actividades que ayudan a la retroalimentación mediante el aprendizaje sincrónico y asincrónico. Así mismo las estrategias utilizadas por los docentes para motivar a los estudiantes están basadas en el uso de imágenes o frases motivacionales. Los autores concluyeron que la educación virtual se recomienda el desarrollo y la implantación de procesos donde el docente impulse la comunicación efectiva en el proceso de aprendizaje, con ayuda de estrategias donde la motivación se de manera intencional y pertinente en las aulas virtuales.

Sánchez et al. (2021), realizaron un estudio con la finalidad de identificar los entornos de aprendizaje que los docentes y alumnos han utilizado durante la pandemia. El diseño de la investigación fue transversal de tipo exploratorio, descriptivo, correlacional. La muestra estuvo conformada por 425 estudiantes. Como técnica se utilizó un cuestionario, dividido en opciones sociodemográficas y trabajo virtual. Los resultados obtenidos lograron identificar que la institución tuvo una actuación oportuna para la implementación de plataformas virtuales institucionales para la continuidad de la enseñanza. Se encontró que el 72.5% de los

estudiantes han continuado las clases mediante las plataformas virtuales. Así mismo fue de gran apoyo las plataformas virtuales y el zoom ya que ayuda a la retroalimentación de los estudiantes. De igual manera los docentes no solo utilizaron los EVA en su proceso de enseñanza, si no que se apoyaron de otros aplicativos como WhatsApp, el correo electrónico, zoom y el uso de vídeos educativo en YouTube. Los autores concluyeron que el apoyo de los EVA institucionales tiene correlación con la retroalimentación de los estudiantes, es por ello que se consideran eficaces. De igual manera se reconoció el uso de EVA formales e informales que ayudaron en el proceso de enseñanza y brindando soporte en las actividades educativas.

Zambrano et al. (2021), realizaron una investigación cuyo objetivo principales el uso de los recursos virtuales como herramienta didáctica aplicadas en el currículo. La metodología empleada en la investigación es cuasi experimental de nivel descriptivo explicativo, donde se realizó la medición de las aplicaciones de las TIC en los docentes, estudiantes y autoridades. La muestra utilizada estuvo compuesta por 48 docentes. Se utilizó técnicas como la encuesta, la entrevista y la observación para el recojo de la información. Los resultados evidenciaron que el 63% de docentes emplean herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza, el 66 % indican que las herramientas tecnológicas son fundamentales en la educación virtual. También se evidenció que este tipo de enseñanza cambió el método de enseñanza de los docentes, implementando el uso de herramientas y recursos virtuales como parte de la interacción de los estudiantes. Los autores concluyeron que los docentes hacen uso de las herramientas virtuales en el proceso de enseñanza, obteniendo resultados positivos en los estudiantes en su aprendizaje.

Yanza et al. (2020), realizaron un estudio cuyo objetivo es conocer las dificultades tecnológicas y didácticas de los docentes de la carrera de contabilidad de una universidad de Chile, 2020. Utilizaron el método deductivo, analítico y estadístico. La muestra estuvo conformada por 38

docentes que trabajan en la carrera de contabilidad. Para la recolección de datos utilizaron cuestionarios de 10 preguntas. Los resultados de la encuesta realizada muestra que el 82 % de los docentes conocen y trabajan con plataforma virtual Moodle, el 5% conoce Schoology. Con referencia a las herramientas colaborativas el 42% no ha utilizado ninguna, el 32 % ha utilizado Google docs., el 21 % ha utilizado en classroom y el 5 % el teams. Con referencia a las dificultades obtenidas el 40% presentó dificultades con el internet y el desconocimiento de las plataformas tecnológicas, el 39 % de docentes por falta de capacitación no tiene manejo en las herramientas web y el 5% ha presentado dificultades emocionales debido a que nunca ha trabajado con la modalidad virtual. Los autores concluyeron que es fundamental la preparación y capacitación de los docentes en la carrera de contabilidad para estar a la vanguardia de los aspectos tecnológicos y didácticos utilizados en la educación virtual. Así como también las herramientas sincrónicas y asincrónicas permitieron a los docentes adaptar sus conocimientos usados de manera presencial a lo virtual.

En cuanto al marco teórico, se define a la educación virtual, Según Rodríguez et al (2019), como una modalidad de la educación que utiliza como medio principal las tecnologías con el fin de establecer espacios de aprendizaje, haciendo uso de hardware y software donde se permita hacer intercambio de la información, recursos y herramientas de aprendizaje que generen la interacción de los estudiantes con los nuevos conocimientos.

Anteriormente el proceso de enseñanza aprendizaje estuvo centrado en un modelo estándar donde al docente se le consideraba un portavoz y al estudiante como el receptor de la información y este proceso se realizaba en aula y de manera presencial. Según Maldonado (2018), el incremento de las nuevas tecnologías y una modalidad nueva de aprendizaje ha hecho que los docentes reconsideren los métodos y prácticas que serán utilizados en el desarrollo de las lecciones y evaluaciones en entornos virtuales.

Lanas (2015), muestra al aprendizaje constructivista como un método de enseñanza que es utilizado por los docentes con el objetivo de incrementar el aprendizaje del estudiante, este método constructivista se enfoca en que el estudiante construya su propia información de lo que va aprendiendo. Los métodos constructivistas utilizados en el proceso de aprendizaje fomentan un aprendizaje activo y una comparación de la información nueva con la ya aprendida. Sin embargo, Krahenbuhl (2016), establece que en los modelos constructivista se debe de desarrollar ciertas capacidades, habilidades, experiencias, inteligencias múltiples y emociones del estudiante y estas deben ser consideradas al momento de la elaboración de las nuevas lecciones.

La teoría del cognitivismo, Según Blancafort (2019), esta teoría de aprendizaje acuñó el término de aprendizaje significativo cuando se refiere a los elementos que influyen en el desarrollo del aprendizaje. Así mismo manifiesta que la teoría impulsada por Paul Ausubel, muestra una estructura de cómo se conectan los conocimientos anteriores ya asimilados con la nueva información al incorporar los saberes previos. Desde el punto educativo, es necesario realizar una evaluación inicial a los estudiantes, que permita la elección de las estrategias y técnicas de enseñanza que se adecuen mejor a la necesidad de los estudiantes.

También manifiestan que los cognitivistas emplean y fomentan las diferentes estrategias similares a los conductistas. Los cognitivistas utilizan la retroalimentación para realizar modificaciones en la conducta, y así direccionar hacia donde se desea, mientras los conductistas la usan para dirigir y reforzar los lazos mentales. En esta teoría se hace énfasis en el conocimiento significativo donde se ayuda al estudiante a organizar y enlazar la información que se ha adquirido con la ya existente en su memoria, por lo que es necesario que la información sea organizada para que los estudiantes tengan la capacidad de enlazar la nueva información con los conocimientos previos.

Según Fernández (2016), afirma que el estudiante es el sujeto activo que, sin necesidad de ayuda, es capaz de elaborar su propio aprendizaje y

tenerun progreso significativo, y reconoce al docente como un elemento favorecedor a la hora de proponer entornos de aprendizaje. El autor contribuye además que, en este proceso, el docente contribuye en el acompañamiento y es el mediador para que el estudiante pueda lograr un mejor desempeño en el proceso de su aprendizaje.

La teoría de Ausubel (2002) citado por Castillo (2018), estuvo influenciada de Piaget, el autor define el aprendizaje significativo, al proceso del aprendizaje de acuerdo a sus conocimientos previos, esta teoría se centra en la práctica, este aprendizaje guarda relación con el aprendizaje de memoria, que hace que los estudiantes contengan sus conocimientos por mucho más tiempo. El autor recomienda que se debe de tener dos condiciones necesarias para el desarrollo del aprendizaje, la primera es tener materiales didácticos potenciales, la segunda es la disponibilidad que tiene el sujeto a la hora de aprender y transformar la información de dichos materiales.

Según Martin et al. (2017), los constructivistas y los cognitivistas tiene una visión del que el estudiante es un elemento activo dentro del proceso de aprendizaje, el constructivista tiene un poco más de valor en relación al alumno porque no solo capta la información si no la elabora e interpreta. Piña (2015), hace énfasis en la disposición que debe de tener el estudiante para aprender, esto se considera como un elemento importante en el proceso educativo.

El conectivismo se considera como la corriente más joven que ha evolucionado en la era digital, para Sangrá (2013), indica que el conectivismo hace una descripción del aprendizaje, como la oportunidad que tiene para impartir las experiencias y conocimiento con los demás individuos. Esta teoría está basada en principios que son detallados por Solorzano (2016), donde indica que la base psicopedagógica de un aprendizaje virtual está basada en un aprendizaje colectivo, donde el estudiante tiene la capacidad de elegir la información que considere adecuada para su aprendizaje, así como el uso de redes sociales para desarrollar un aprendizaje social, la incorporación de individuos que

formen parte de una red, y la participación de un aprendizaje activo.

Para Teixeira (2019), destaca que el conectivismo es una teoría que explica los cambios que genera la sociedad en la era digital, esta teoría influenciada por George Siemens quien realizó una investigación observando las limitaciones de las teorías del constructivismo, conductismo y cognitivismo, de igual manera Siemens se basó en una teoría de caos, complejidad, redes y una auto organización. Según Cueva (2020), indica que el conectivismo relacionado con las Tics permite un enfoque pedagógico donde permite el enriquecimiento del proceso de enseñanza, en una nueva era digital donde se abordan las estrategias de aprendizajes como las herramientas virtuales innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la actualidad, la sociedad está inmersa en una era digital, donde todos sufren constantes cambios que son promovidos por los avances digitales y el crecimiento del internet. No solo es saber el manejo de los recursos tecnológicos, sino tener un uso adecuado de las competencias digitales y el manejo de las Tics, generando nuevos alfabetismos del XXI.

Para Casanova et al. (2016), indican que el conectivismo tiene ventajas donde es posible compartir, discutir y colaborar con otros estudiantes, así como el paso de un aprendizaje individual a uno colectivo y cooperativo, destacando que los docentes diseñan la estructura de cómo se desarrollara las interacciones y de los resultados que se obtendrán, mientras los estudiantes tienen control de las decisiones que repercuten en su aprendizaje, y genera espacios donde va a desarrollar sus habilidades ya sea individuales o grupales entre los estudiantes a la hora de investigar nuevos conceptos.

En relación a la planificación curricular se consideraron las siguientes bases teóricas, Jauregui (1988), manifiesta que la planificación curricular ayuda a la solución del problema mediante la adaptación de la metodología científica, con el objetivo de guiar la acción educativa y que ésta sea más eficiente, además el autor considera que la planificación curricular son

lineamientos que muestran que se debe hacer y cómo lograrlos de acuerdo a las necesidades del momento y el entorno. Sin embargo, para Bastida (2019), indica que el currículo es la planificación de los propósitos y objetivos que son compartidos en la sociedad, donde se hace referencia a las políticas y procesos que se desenvuelven en el contexto educativo.

Es por ello, que la Educación Superior, pretende conseguir una planificación curricular basada en el funcionamiento de sus especialidades, y que estas ayuden a la resolución de conflictos tanto en el nivel formativo como educativo, y de esta manera los planes de estudio estén actualizados de acuerdo a las necesidades y exigencias del mercado laboral en el que se desarrollan los egresados. Por lo cual Bastida (2019), manifiesta que el currículo tiene que estar basado en un perfil profesional sujeto a la demanda de la sociedad, ya que se encuentra en constante cambio.

Según lafrancesco (2004), el proceso de la planificación curricular, empieza con la realización de un diagnóstico actual de la institución, considerando la visión, misión, valores institucionales y del planteamiento de los objetivos a corto y largo plazo, que ayudarán a la formulación de estrategias, la selección del aprendizaje, la elaboración de las unidades de aprendizaje y la evaluación del currículo. Una vez completa las fases, el autor refiere que los procesos del diseño curricular han sido alcanzados. En esencia, se considera a la planificación curricular como el proceso en el que se desarrolla el currículo, siendo este una estrategia necesaria para la elaboración de diversos planes que contengan objetivos a corto y mediano plazo, donde se garantice la ejecución de la misma.

Minedu (2019), define la planificación curricular como la herramienta que ayuda al docente a reflexionar sobre la manera de enseñar y cómo realizar el proceso de la enseñanza - aprendizaje. En las unidades didácticas se proponen los objetivos de aprendizaje que se van a desarrollar en corto plazo, de acuerdo a lo elaborado en la planificación anual, como se realizará la evaluación considerando los criterios y las evidencias presentadas por los estudiantes, así como la manera en la que se

desarrolla las sesiones de aprendizaje, considerando recursos y estrategias para el proceso de enseñanza.

Para el desarrollo de las unidades didácticas, se consideran algunos criterios de planificación, como: el propósito de aprendizaje que tiene la unidad, el desarrollo de las competencias, la descripción de enfoques transversales, el nombre de la unidad didáctica que esté englobado en la visión que se aborda, los propósitos de aprendizaje y que instrumentos de evaluación son considerados para el recojo del desempeño de los estudiantes. En el caso de las sesiones de aprendizaje, estas son organizadas de manera secuencial donde en un tiempo determinado se desarrollarán las actividades programadas por el docente, teniendo relación con el objetivo de la unidad académica y por consiguiente del currículo.

Para Quispe et al. (2017), la planificación de una sesión de aprendizaje, es la acción de estructurar y transformar una idea o un proyecto a una propuesta de trabajo que se desarrollará con los estudiantes, considerando las destrezas y habilidades entorno al ambiente donde se encuentran. Este es el nivel más preciso de la planificación, ya que contribuye a alcanzar el objetivo del curso, y por ende al fortalecimiento del perfil profesional que se desea alcanzar.

Minedu (2016), define a las sesiones de aprendizaje como la secuencia pedagógica para el fortalecimiento de la labor del docente. Es por ello que se precisa como la secuencia de diferentes estrategias de aprendizaje que son propuestas y establecidas por el docente de acuerdo al método didáctico y a los procesos pedagógicos que conllevan al logro de aprendizaje de cada curso.

Para la elaboración de una sesión de aprendizaje, se debe de considerar los logros de aprendizaje del curso que se encuentran implementados en el sílabo de la unidad, por lo cual es necesario saber el logro que se desea alcanzaren la sesión, la selección de contenido que tendrá el sílabo, establecer cómo se realizará la evaluación, que estrategias

y recursos didácticos serán utilizados en el diseño de la sesión de enseñanza - aprendizaje.

Minedu (2016), realiza una estructuración de cómo es el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, lo cual determina tres momentos. Inicio, este generalmente es empleado para indicar cual es el propósito de la sesión o clase, despertar la atención de los estudiantes, recabar los saberes previos, informar sobre el aprendizaje y que es lo que se espera al concluir el proceso. El segundo es el desarrollo, donde se anticipa que actividades se van a desarrollar, así como las estrategias a utilizar en clase, se debe de especificar que desea el docente que hagan sus estudiantes. Para el desarrollo de las actividades se deben de considerar que metodología se va a utilizar y cuánto tiempo será requerido para el desarrollo del aprendizaje. Por último, la fase de cierre, esta sirve para que los estudiantes puedan reflexionar de lo aprendido, el docente pueda absolver alguna inquietud, o realizar alguna coordinación para la próxima sesión.

Según las estrategias empleadas por los docentes, Parra et al. (2018), indica que las estrategias pedagógicas son todas las acciones que el docente lleva a cabo con el objetivo de hacer más fácil el proceso de aprendizaje, estas deben de adaptarse al entorno y necesidades de los estudiantes, así como la misión y visión de la institución, por ende, a las exigencias de las demandas de la sociedad y al avance de las tecnologías. Peralta (2020), manifiesta que las estrategias deben ser activas, estas tienen que estar enfocada en las actividades de los docentes y en las nuevas funciones que este adquiere como el mediador, facilitador, guía, gestor del aprendizaje, que ayude al favorecimiento de las metodologías didácticas como la participación activa, la gestión de aprendizaje, la reflexión y el pensamiento crítico todas estas encaminadas a la resolución de problemas. Para la elaboración de las estrategias que se usan en los entornos virtuales se requieren de algunos recursos y materiales que ayuden a su creación como: los recursos didácticos se encuentran las algunas herramientas didácticas como PowerPoint, YouTube, blogs, entre

otros, que servirán de apoyo para el desarrollo de la clase. En el caso de los materiales didácticos se utilizan herramientas como las presentaciones, documentos en Word, pdf, mapas conceptuales, portafolio, entre otros, con el objetivo de presentar contenido de una manera completa que permitan la autoevaluación y el aprendizaje.

Dada las condiciones actuales a consecuencia de la pandemia, se ha visto la necesidad de buscar otras modalidades para el aprendizaje que puedan ser utilizada con la existente, es por ello que se utiliza los entornos virtuales de aprendizaje como una estrategia que contribuye a optimizar la enseñanza de los estudiantes. Rodríguez et al. (2017), define que el emplear los entornos virtuales de aprendizaje puede ayudar a que los estudiantes se involucren más en el proceso de su enseñanza, con la finalidad de tener un mejor rendimiento académico, y del mismo modo generen habilidades sobre el manejo de estos nuevos entornos.

Vargas (2021), define los EVA, como ambientes designados para el aprendizaje, utilizando las tecnologías de información, que tiene como objetivo administrar contenido virtual, estos entornos también son denominados como plataformas de aprendizaje o sistemas de gestión de aprendizaje, donde se permite la interacción de docentes con estudiantes para realizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Para Acurero et al. (2017), las herramientas digitales son indispensables para el desarrollo de los EVA, estas permiten que los docentes puedan reunir, recuperar, guardar y transmitir la información, ya sea documentos, imágenes, videos, entre otros, que permitan el desarrollo del proceso de aprendizaje. López et al. (2018), indica que existe una variedad de herramientas digitales, que pueden ser elegidas por los docentes para la creación de nuevos materiales educativos que ayuden al cumplimiento de los objetivos que desea trabajar. Estas van desde el uso de aplicativos webs hasta diferentes plataformas de enseñanzas que sean dinámicas, interactivas e innovadoras para que tanto los docentes y estudiantes interactúen con los recursos. Así mismo, estas brindan la posibilidad de que la educación virtual sea sincrónica y ayude a los

estudiantes a acceder a la información reiteradas veces desde el lugar donde se encuentre.

Los docentes han tenido que diseñar prácticas innovadoras que les permita trabajar en ambientes virtuales, transformando su rol tradicional hacia un docente que es facilitador, diseñador de contenidos, asesor, orientador y moderador virtual. Para Zárata et al. (2017), la utilización de las Tics en la docencia es una práctica cotidiana, donde esta permite el fortalecimiento de los procesos de enseñanza. Por lo que el docente es responsable de diseñar nuevas formas de aprendizaje que favorezcan el uso de las Tic en el aula.

Crosetti et al. (2021), indica que la plataforma virtual es un programa donde se encuentran diferentes herramientas que son destinadas a los docentes, con el objetivo de facilitar la creación de nuevos entornos virtuales para impartir nuevos conocimientos a través de la educación virtual. Estas plataformas están estructuradas para cada curso y en ellas se encuentran herramientas educativas que son utilizadas por el docente para realizar el proceso educativo, como: archivos para el alojamiento de tareas, los sistemas de mensajería para la interacción del docente con el estudiante, las tareas, los cuestionarios y los foros.

Organismos como la UNESCO y el MINEDU, buscan motivar a los docentes a que desarrollen competencias donde se desarrolle el uso de la TIC en la práctica pedagógica. Es por ello, que los docentes deben tener una preparación anticipada para enseñar a sus estudiantes las nuevas oportunidades de aprendizaje con el apoyo de las TIC, y que estas contribuyan a la transformación de la enseñanza y a la mejora del aprendizaje.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación

La presente investigación es de enfoque cualitativo, porque está enfocada en el análisis de las experiencias percibidas por los sujetos de estudio, según Guerrero (2016), este tipo de investigación se centra en la comprensión y profundización de un fenómeno, teniendo un análisis desde el punto de vista de del participante desde el ambiente y en relación con los factores que lo rodean. El tipo de investigación es básica, según CONCYTEC (2018), este tipo de investigación, busca la comprensión de los aspectos fundamentales, para la ampliar el campo del conocimiento científico.

Diseño de investigación

Para la presente investigación, se utiliza un diseño descriptivo, Según Arias (2012), este tipo de investigación consiste en la descripción de un hecho, individuo, fenómeno o grupo, que tiene como finalidad implantar un comportamiento o estructura.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Según Romero (2005), la categorización radica en asignar conceptos o términos de forma clara, divide los contenidos conceptuales en subcategorías, con el objetivo de lograr una mejor percepción. Las sesiones de aprendizaje en entornos virtuales es la categoría de análisis considerada en la presente investigación.

Para Baena et al. (2009), definen las sesiones de aprendizaje como la secuencia de todas las actividades que se realizan en clase, orientados en los logros de aprendizaje de la unidad didáctica. Asimismo, las subcategorías de sesiones de aprendizaje en entornos virtuales consideradas en la investigación serán, planificación, Momentos Didácticos y actividades, estrategias didácticas, herramientas y recurso

virtuales y evaluación.

La matriz de categorización de análisis se muestra en el anexo 1 de la investigación.

3.3. Escenario de estudio

La presente investigación tiene como escenario las instalaciones de una Universidad privada licenciada y acreditada con más de 35 años en el sector educativo con sede principal en la Región de Cusco, brindando más de 19 carreras profesionales agrupadas en 5 facultades, las modalidades de servicio que brinda la universidad son semipresencial y a distancia de acuerdo a la normativa vigente. Asimismo, cuenta con una escuela de posgrado que brinda maestrías, doctorados y segundas especialidades, a la fecha mantiene sedes en Puerto Maldonado, Sicuani y Quillabamba.

En la Ciudad de Puerto Maldonado, cuenta con una sede donde brinda 3 carreras profesionales: Administración, Derecho y Contabilidad, a consecuencia de la pandemia la universidad hasta la fecha brinda un servicio educativo virtual en la filial. Para la realización de las entrevistas se entrevistará a los docentes mediante la plataforma zoom. Antes de la aplicación del instrumento este pasará por una validación de expertos para su validez.

3.4. Participantes

Los participantes para esta investigación estuvieron conformados por docentes de una Universidad Privada de Madre de Dios, que dictan clases virtuales de cursos de especialidad en las carreras profesionales de Administración, Derecho y Contabilidad en el periodo lectivo 2022-1, siendo una población de 32 docentes. En relación a la toma de muestra se recopiló la información a docentes que han dictado cursos virtuales, siendo un total de siete docentes. Para el presente estudio se aplicó el método no probabilístico por criterio, según Otzen et al. (2017), indica que este tipo de muestreo la muestra es seleccionada por características similares, limitando así la muestra del estudio.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se usó en este estudio es la entrevista. En el caso del instrumento, se empleó un guion de entrevista semiestructurada.

La entrevista semi estructurada, según Bravo et al. (2013), suelen tener mayor flexibilidad, contienen preguntas planteadas de tal manera que las preguntas puedan adaptarse a los entrevistados. Su ventaja es la adaptación que se da entre el sujeto y el interlocutor, teniendo la posibilidad de un ambiente sin formalismos. En el presente estudio se empleó un guion de entrevista que está compuesta por 15 preguntas de acuerdo a la categoría de análisis, donde se tendrá la recopilación planificación de la sesión de aprendizaje virtual, las herramientas y recursos virtuales que ha implementado el docente, así como la evaluación en entornos virtuales.

3.6. Procedimiento

Los procedimientos para la recolección de datos en esta investigación se dieron de la siguiente forma: se comenzó con la comunicación de los participantes del estudio, luego de los permisos correspondientes en la sede y de hacer las consultas a los docentes, solo siete docentes accedieron a ser parte del estudio, se les remitió un link de la plataforma zoom a cada uno de los participantes, indicándose la hora y fecha determinada para la entrevista. Las entrevistas se realizaron una por día, los cuales fueron siete días consecutivos, se procedió con el requerimiento y consentimientos del participante que fue dado antes del inicio de la entrevista donde el docente de manera oral dio su consentimiento para el uso de la información brindada en la presente investigación. Luego se realizó la entrevista que fue transcrita para los fines correspondientes del presente estudio.

3.7. Rigor científico

El rigor científico en una investigación cualitativa pasa por un proceso de validación para que la investigación sea creíble y verificable. La

credibilidad, según Saumure (2008), es la máxima verificación, teniendo como referencia si el investigador asimilo las experiencias de los participantes, que conforman el problema. Mientras la dependencia, es el grado de similitud que se obtiene en los datos a la hora de generar los resultados y que estos sean equivalentes. Para Hernández et al. (2015), la transferibilidad ayuda al investigador a describir con precisión los momentos percibidos en la entrevista, como la cantidad de participantes y el escenario de estudio donde se desarrolla la investigación. Sin embargo, para las investigaciones cualitativas es fundamental el uso de la triangulación, para Benavides (2005), es un procedimiento que ayuda a disminuir los errores que se producen a la hora de la recolección de datos, así como la validación de la información para que esta sea amplia y fácil de comprender. Esta herramienta es enriquecedora, porque asigna a la investigación precisión y profundidad.

3.8. Método de análisis de datos

La presente investigación es de carácter descriptivo y tuvo como método principal el análisis de contenido. Teniendo una comunicación verbal, donde se transporte la información, y esta pueda ser descrita, esta es definida según Krippendorff (2018), como la técnica de comprensión e interpretación de los textos escritos, transcripciones de entrevistas, entre otros, considerando el contexto en el que se ha producido.

Los resultados obtenidos fueron transcritos en una matriz de relación dividida en categorías de análisis, a los cuales se les resalto los temas por colores de forma inductiva teniendo en cuentas las subcategorías de análisis, procediendo con la codificación según Diaz (2018), se realiza la codificación en relación a los temas que se realizaron en la entrevista, una vez obtenido los resultados se procedió con la elaboración de la matriz de triangulación para la comparación de las repuestas de cada docente entrevistado.

Según Gómez et al. (2005), la triangulación se utiliza en investigaciones cualitativas que consiste en verificar y comparar la información que se ha obtenido en los diversos momentos de la

investigación, mediante el uso de métodos. En la presente investigación se empleó la triangulación de análisis de datos, donde se realizará la transcripción de la información recabada en las entrevistas empleadas a los participantes de la investigación, las cuales serán identificadas, codificadas y contrastadas con las diferentes teorías y actores en relación al tema de investigación de acuerdo a las categorías y subcategorías, y a partir de ello obtener los resultados de la investigación.

3.9. Aspectos éticos

En la investigación se respetó los aspectos éticos de la Universidad César Vallejo, asimismo se consideró las citas de autores de acuerdo a las normas APA, considerando la auditoría correspondiente. De igual manera para cada entrevista se contó con la autorización de los participantes, que previamente fueron informados del propósito de la entrevista, así como el objetivo de la investigación. Para garantizar la calidad ética en la presente investigación se aplicaron los siguientes principios: beneficencia, un deber ético que busca el bien en los participantes de la investigación; la no maleficencia, el no causar daño y proteger a los integrantes; autonomía, respetar la libertad de las personas sin ser afectada por su participación y justicia, estar de acuerdo con los principios y el respeto hacia los participantes.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Un uso apropiado de las estrategias que se utilizan para la planificación de las sesiones de aprendizaje y considerando los momentos didácticos, conlleva al desarrollo del conocimiento y a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. Gómez (2018). En tal sentido, partiendo de la descripción e interpretación de los resultados obtenidos en las entrevistas orientadas a conocer como los docentes han desarrollado sus sesiones de aprendizaje en entornos virtuales en una universidad privada de Madre de Dios, se obtuvieron los siguientes resultados:

En relación al primer objetivo específico, sobre la planificación del aprendizaje, atendiendo los momentos didácticos en una sesión de clase virtual, los docentes refirieron sus conocimientos respecto al concepto de planificación, comentando que “Las Sesión de aprendizaje, es la programación de clase a desarrollar” (DOCENTE 1), “planificar de una manera más ordena la clase que se va a realizar” (DOCENTE 2), “es la manera de organizar la clase” (DOCENTE 3), “es una organización cronológica antes de las clases” (DOCENTE 4), “decisiones de que estrategias, actividades, recursos y elementos utilizaremos” (DOCENTE 5), “es una elaboración organizada de la clase” (DOCENTE 6) al igual que “ es realizar una programación de lo que se va a realizar en una clase” (DOCENTE 7).

De lo antes mencionado se puede interpretar que los docentes tenían nociones de que era la planificación y como la utilizaban para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje. Para Quispe et al. (2017), la planificación de la sesión de aprendizaje es el conjunto de elementos que cada uno de los docentes diseñan y organizan de manera secuencial para el desarrollo de los aprendizajes propuestos en cada unidad didáctica, al igual que el desarrollo de estrategias de enseñanza – aprendizaje. Según Cáceres et al. (2017), planificar una sesión de clase es la competencia que tiene cada docente para convertir una idea en una propuesta que ayude con la práctica para el trabajo de los estudiantes, además el docente elabora y aplica las sesiones teniendo como referencia el logro de aprendizaje que se

encuentra establecido en el sílabo del curso.

Además, los docentes entrevistados realizaron una comparación entre la planificación realizada en la modalidad virtual y presencial, mencionando que “tanto en la modalidad presencial y virtual se tiene que hacer una planificación de las actividades que se van a realizar” (DOCENTE 3), “tanto presencial como virtual existe una planificación antes de realizar nuestra sesión de clase” (DOCENTE 2), “la diferencia es que se emplea las herramientas virtuales” (DOCENTE 5), además “la planificación en ambas modalidades es la misma, ya que nos permite tener un orden y secuencia de las actividades” (DOCENTE 6), por el contrario otros docentes manifestaron “es diferente, en el virtual empleamos la tecnología y en el presencial aplicamos más casos prácticos con participación estudiantil” (DOCENTE 1), “la planificación virtual requiere de más elementos que ayude a fortalecer la clase” (DOCENTE 7).

Por lo tanto, para algunos docentes la planificación en entornos virtuales se diferencia por el uso de las herramientas y recursos que se necesitan para el desarrollo de la clase virtual, mientras para otros indican que para ambas modalidades es la misma planificación. Por lo tanto, Núñez (2020), indica que para el desarrollo del aprendizaje virtual es importante el uso de herramientas y aplicaciones que reemplacen los procesos que usaban en las clases presenciales, además se requiere de un acompañamiento del docente para lograr un aprendizaje cálido y efectivo donde los estudiantes se sientan cómodos en el entorno virtual.

Con respecto al entorno de cómo han elaborado su planificación de la sesión de aprendizaje en entornos virtuales, los docentes mencionaron que para la elaboración de sus sesiones se requiere de una visión diferente de lo que habitualmente se tiene del aprendizaje, “considero principalmente la eficacia en el tiempo, cuanto tiempo voy a tardar para la elaboración de mi clase” (DOCENTE 1), “planifico las estrategias que se van a utilizar, luego organizo mi tiempo de manera aproximada, ya que a veces doy algunos minutos para que los estudiantes puedan hacer preguntas con referencia al tema” (DOCENTE 2), también “realizo presentaciones en diapositivas

con videos e imágenes que ayuden al estudiante a visualizar y conectar con el tema” (DOCENTE 3), “Planifico mi sesión de aprendizaje con anticipación, esto me ayuda a tener una mejor idea de que recursos y herramientas voy a utilizar” (DOCENTE 4), “Organizo los tiempos de acuerdo al desarrollo de la clase, así como minutos para una retroalimentación, escoger de qué manera se va a desarrollar el tema”(DOCENTE 5), “organizo los recursos, herramientas y estrategias que serán utilizadas en la clase, teniendo en cuenta lograr los objetivos del curso, programo de manera cronológica el desarrollo del tema como por ejemplo brindarle algunas recomendaciones antes de iniciar la clase” (DOCENTE 6) y por último “planifico es el tiempo que voy a utilizar por momentos, esto hará que la clase sea más organizada y permita un control del desarrollo del tema” (DOCENTE 7). Como indica Gutiérrez (2020), en una clase virtual se necesita de una planificación organizada y estructurada teniendo en cuenta los principios y las estrategias que faciliten el aprendizaje en entornos virtuales, considerando también el desarrollo de sesiones virtuales motivantes y efectivas.

En relación con los aspectos importantes en la realización de la planificación en entornos virtuales los docentes manifestaron, “Tener herramientas virtuales accesibles que permitan a los estudiantes a interactuar con ellas” (DOCENTE 1), “lo más importante es la elección de los materiales que se van a utilizar para el desarrollo del tema” indica el (DOCENTE 2), “los materiales se utilizará” (DOCENTE 3), “Para una buena planificación, lo principal es considerar como vamos a realizar el tema” (DOCENTE 4), “es indispensable saber qué tiempo se va a emplear en clase, y de eso parte la necesidad de buscar recursos y herramientas que ayuden a la explicación del tema” (DOCENTE 5), “considerar los momentos que tiene una sesión de aprendizaje, a partir de ello se organiza cronológicamente como se va a desarrollar la clase” (DOCENTE 6) y por ultimo “Realizar una planificación es cosa de tiempo, realizarlo con anticipación para poder plasmar todos los elementos” (DOCENTE 7). Cáceres et al. (2017), indica que es fundamental dentro de la planificación de la sesión de aprendizaje contemplar la elaboración de materiales

adicionales o de apoyo que cumplan la finalidad de realizar un aprendizaje activo en los estudiantes.

Además, los entrevistados explicaron como realizaron los momentos didácticos y las actividades en las sesiones de aprendizaje, siendo “el inicio donde se dan indicaciones de las actividades que el docente realiza.... el desarrollo que en si es la explicación de la clase ...y por último el cierre, donde el docente tiene que absolver dudas o preguntas por parte del estudiante. (DOCENTE 1), “Los momentos de una sesión están considerados en el inicio, desarrollo y cierre” (DOCENTE 3), “Considero tres momentos importantes en mi clase, inicio con la presentación del propósito de la clase, otro momento para realizar la presentación del tema y el último momento realizo indicaciones de los trabajos y tareas” (DOCENTE 4), “Para un mejor desarrollo de la sesión, se tiene que cumplir con los momentos didácticos más conocido son el inicio, ejecución del tema a tratar y las conclusiones o final de la clase” (DOCENTE 5) y “el inicio que nos ayuda a explorar y recuperar los saberes ... en el desarrollo nos permite explorar más sobre el tema ... el cierre que se trabaja con evaluaciones orales, o intervenciones de acuerdo al tema” (DOCENTE 7). Sin embargo otros entrevistado manifestaron “Bueno se comienza con la planificación, donde vamos a organizar las estrategias que se emplearan en la clase” (DOCENTE 2) al igual que “Los momentos didácticos están basados en los tiempos que vamos a utilizar para el desarrollo de la clase” (DOCENTE 6). Entonces se ha podido deducir que la mayoría de los docentes no tienen noción de los momentos que se deben incluir en las sesiones de aprendizaje.

Minedu (2013), indica que las sesiones de clases cuentan como momentos didácticos los cuales detalla que hay un inicio donde se explica a los estudiantes que es lo que aprenderán en la sesión y como activar sus saberes previos, en el desarrollo, los docentes guían, orientan, explican y proporcionan información al estudiante para la construcción del aprendizaje, aquí se emplean un conjunto de estrategias y materiales para la elaboración de nuevos conocimientos, habilidades y destrezas y el último momento es el cierre, en esta actividad el docente fomenta la

metacognición como parte del proceso de aprendizaje continuo y el desarrollo de las capacidades.

De igual manera, los docentes entrevistados explicaron las actividades que realizan para cumplir con los momentos didáctico, se realizan ciertas estrategias como, “realizar actividades de motivación, indicaciones, plasmar las actividades que se van a tener en cuenta durante la clase” (DOCENTE 1),“La presentación de videos introductorios, la elaboración de los recursos multimedia para el desarrollo de la clase”(DOCENTE 2), “Una de las principales actividades que utilizo es la evaluación de la participación de los estudiantes, ya sea antes durante y después de la clase” (DOCENTE 3), “ Según el tema de la clase, selecciono los videos que ayudaran a los estudiantes a que entiendan más del tema” (DOCENTE 4) sin embargo el docente 7 hace referencia “La motivación al inicio de la clase, que los estudiantes se sientan comprometidos con el curso”, al igual que “presento alguna imagen o infografía, así como los videos de YouTube y el uso de diferentes herramientas digitales de gamificación” (DOCENTE 6). Cada uno de los docentes mantienen ciertas actividades en cada uno de los momentos de la sesión de aprendizaje. Según Cáceres et al. (2017), para el desarrollo de los momentos didácticos se requieren de diferentes estrategias que permiten el logro de la sesión de aprendizaje, para el inicio o apertura considera que el docente debe de revisar los aprendizajes anteriores mediante las estrategias de lluvia de ideas o preguntas y respuestas, el segundo momento de desarrollo o construcción se desarrollan diferentes estrategias que demuestran el aprendizaje del estudiante, aquí el docente puede hacer uso de los instrumentos de evaluación para registrar el proceso de aprendizaje del alumno, el tercer momento es el cierre, donde se utilizan estrategias de recojo de información de lo aprendido en clase, al igual que el desarrollo de la autoevaluación.

Con respecto al segundo objetivo, acerca de las estrategias didácticas que utilizaron los docentes en los entornos virtuales, los docentes explicaron las estrategias que utilizan en el proceso de aprendizaje para favorecer el desarrollo de la comunicación del docente con el estudiante

como “La principal estrategia es realizar una clase didáctica que ayude a la interacción de los estudiantes” (DOCENTE 1), “utilizo la interacción que permite a los estudiantes a ser más activos y constructores de su propio aprendizaje” (DOCENTE 2), así como, “Los grupos de discusión, agrupo los estudiantes en grupo de 4 personas y les doy un tema que ellos deben de leer y discutir sus propias conclusiones” (DOCENTE 3), “el uso de aplicativos de juegos donde se colocan preguntas relacionadas al tema y antes de iniciar el curso” (DOCENTE 4) al igual que “La interacción con herramientas digitales que ayuden al estudiante a fortalecer los conocimientos del curso” (DOCENTE 5) y “Hacer retroalimentación positiva considerando los nombres y apellidos, para que se sientan integrados” (DOCENTE 7). Costa (2017), indica que las estrategias didácticas que se utilizan en clase son de utilidad para tener una actividad con el estudiante, organizar el trabajo que se desarrolla en clase y la organización del tiempo, espacio y materiales. Con relación a las estrategias que se emplean para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes los docentes encuestados indicaron “Suelo utilizar los grupos de discusión, de algún tema académico de actualidad o política” (DOCENTE 1), además “uso son las de trabajo individual y cooperativo, estudios de caso y el aprendizaje basado en problemas” (DOCENTE 5), “Trabajo con aplicativos de juegos donde se colocan preguntas relacionadas al tema y antes de iniciar el curso” (DOCENTE 4), “Hacer retroalimentación positiva” (DOCENTE 3) el docente 7 manifiesta “el proceso de enseñanza es de carácter expositivo con método inductivo donde el alumno utiliza la observación en las clases teóricas para realizar análisis y evaluaciones de los diversos casos que presentan”. Así mismo, otros docentes “Dedico un tiempo al finalizar la clase para que los estudiantes puedan libremente expresar como les ha parecido la sesión” (DOCENTE 2) al igual que “Promuevo el trabajo en equipo en el proceso de aprendizaje” (DOCENTE 6). Los docentes han tenido que adaptar diferentes estrategias que ayuden al desarrollo de las sesiones de aprendizaje, al igual que manejar pautas en la clase, compartir videos o lecturas que permita al estudiante la participación activa en clase. Para Cáceres (2017), las estrategias son una guía de acciones que son

propuestas, consientes e intencionales con el objetivo de fomentar un aprendizaje significativo en los estudiantes donde se establezca la relación del aprendizaje anterior y el nuevo, es por ello que en un enfoque de competencia se considera la integración de la teoría con la práctica que permitan la orientación de las actividades y metodología de la sesión. Por lo cual para establecer estrategias de enseñanza se debe de identificar las técnicas, actividades y medios que permitan al estudiante la elaboración de un producto de modo que se logre los objetivos de la sesión.

De acuerdo al tercer objetivo, el cual persiguió la identificación de las herramientas y recursos virtuales utilizados en las sesiones de aprendizaje virtuales, los docentes entrevistados manifestaron que para el desarrollo del aprendizaje en entornos virtuales han utilizado herramientas como “Me gusta usar el Microsoft teams, porque contiene calendario y una pizarra interactiva que nos permite interactuar con los estudiantes” (DOCENTE 1), “Zoom, es una plataforma más accesible para los estudiantes” (DOCENTE 2). “Moodle, tiene diferentes actividades como, por ejemplo: archivos, carpetas, cuestionarios, organizadores gráficos entre otros.” (DOCENTE 3), y “el Google Classroom, chamilio” (DOCENTE 5), también “El zoom, el Google Meet, use estas aplicaciones para las clases virtuales, así como también el correo electrónico y el WhatsApp.” (DOCENTE 6). En conclusión, los docentes han usado estrategias que se encuentran al alcance de los estudiantes, sin embargo, se necesita de implementar otras que ayuden al docente a realizar una clase virtual interactiva. Según Ccoa et al. (2021), las herramientas digitales que se encuentran en la web facilitaron al docente la enseñanza en la modalidad virtual, estas brindan una infinidad de posibilidades en el entorno virtual siempre que estén direccionadas correctamente por el docente.

De acuerdo a los recursos virtuales utilizados por los docentes para el desarrollo de su clase, estos manifestaron los diferentes recursos como “Uso el PowerPoint para la elaboración de mi clase” (DOCENTE 1), “La más usada son las presentaciones en PowerPoint” (DOCENTE 2), “Una de las herramientas más efectivas es la pizarra interactiva de jambord” (DOCENTE 4) al igual “Los gráficos, mapas mentales, mapas

conceptuales” (DOCENTE 7), además “Kahoot, me ayudó mucho para las actividades interactivas” (DOCENTE 5). Se ha podido deducir que los docentes han utilizado recursos convencionales, sin embargo, falta profundizar saberes en cuanto a nuevas estrategias y a su implementación. Para Cáceres et al. (2017), existe una gran variedad de recursos que el docente puede seleccionar y poner en práctica aquel que se adecue con el proceso de enseñanza y las características de los estudiantes. Los recursos virtuales en la actualidad se han convertido en una herramienta indispensable en las clases virtuales, por lo cual el docente debe de implementar diversos recursos que ayuden al desarrollo de una clase activa, considerando que estos recursos deben de tener coherencia con el logro de aprendizaje, las estrategias y la evaluación

De acuerdo al cuarto objetivo, el cual describe como se ha realizado el proceso de evaluación en entornos virtuales, los docentes manifestaron de acuerdo al concepto de evaluar, “es calificar la situación real del estudiante en todo momento, durante el proceso del desarrollo de la clase” (DOCENTE 1), “Evaluar es un proceso de mejora continua para el proceso de avance los estudiantes, esta tiene que ser positiva y constructiva” (DOCENTE 2), “Es la recoger la información emitida por los estudiantes” (DOCENTE 3). también “Es un proceso sistemático y organizado con la finalidad la mejora continua por medio de la emisión de un juicio de valores” (DOCENTE 4), de igual manera “Es la acción que mide los alcances de los procesos de aprendizaje” (DOCENTE 7). Con lo mencionado, la evaluación es un proceso que no solo valora el conocimiento del estudiante si no como aplica su aprendizaje y las actitudes que tiene durante clase, es por ello que los docentes deben de implementar estrategias para la evaluación en conjunto con las estrategias que se utilizan para el aprendizaje.

Con respecto a si es lo mismo evaluar entornos virtuales o presencial , los docentes respondieron “No es lo mismo, las evaluaciones son tomadas de diferentes maneras” (DOCENTE 1), “considero que en la modalidad virtual la enseñanza es más autónoma y los alumnos tienen otras estrategias de aprendizaje” (DOCENTE 2), “No porque en la educación virtual se emplean otros recursos virtuales al igual que las herramientas”

(DOCENTE 3), y “Considero que no es igual evaluar en entornos virtuales, se necesita de otros medio, materiales y recursos para realizar la evaluación” (DOCENTE 5), también “en la educación virtual requiere de tecnologías para las actividades que se evalúan” (DOCENTE 6), sin embargo hay docentes que consideran que la evaluación para ambas modalidades es igual, de lo cual indica que “el objetivo de ambas modalidades es que el estudiante alcance las competencias del curso y de la sesión” (DOCENTE 4), al igual que “Considero que la evaluación es la misma ya que se evalúan las competencias de los estudiantes” (DOCENTE 7). En conclusión, la mayoría de los docentes indica que la evaluación en entorno virtuales requiere de otras estrategias que permita conocer el avance del estudiante en clase, de igual manera hay docentes que manifiestan que la evaluación es la misma para ambas modalidades considerando solo la evaluación de competencias. Zúñiga (2016), indica que la evaluación en un entorno virtual ha cambiado de ser de una manera tradicional a una personalizada, por lo que indica el uso de herramientas digitales que involucren al estudiante en el desarrollo de la evaluación de su propio aprendizaje.

En cuanto al tema de los instrumentos que utilizan los docentes para evaluar competencias se evidenciaron “La participación activa de los estudiantes, participación en fotos, debate de preguntas, tareas, examen” (DOCENTE 1), “Utilizo como instrumento un portafolio virtual, donde el estudiante registrara todas las actividades de la clase” (DOCENTE 2), “Utilizo la rúbrica como un instrumento de evaluación” (DOCENTE 3), y “los cuestionarios con preguntas abiertas, intercaladas y cerradas, los foros de discusión” (DOCENTE 4), “Utilizo mapas conceptuales, las rubricas ya que facilitan la descripción de los criterios” (DOCENTE 5), “para la evaluación por competencias considero los juegos de roles, cuestionarios, análisis de caso y solución de problemas” (DOCENTE 6) y “utilizo cuestionarios para los exámenes parciales, así como una guía de observación y lista de cotejo.” (DOCENTE 7). A partir de estos resultados se puede interpretar que los docentes han implementado algunos instrumentos que permitan la evaluación por competencia, considerando el entorno donde se desarrolla

la clase. Según, Zúñiga (2016) el uso de los diferentes instrumentos de evaluación fortalece las estrategias de aprendizaje que son propuestas en los entornos virtuales por los docentes, esto permite que la evaluación sea participativa adquiriendo nuevos conocimientos, destrezas y habilidades en los estudiantes.

Con relación a como los docentes evitan el plagio en las evaluaciones, así como la suplantación de los estudiantes, los docentes manifestaron diferentes estrategias que utilizan en el proceso de evaluación en entornos virtuales, como “elaboro balotarios con diversas preguntas, y se envía de manera aleatoria a los estudiantes, se prioriza que tengan la cámara prendida, se les limita el tiempo” (DOCENTE 1), “realizo las evaluaciones en el desarrollo de las clases, califico la intervención de los estudiantes en clases” (DOCENTE 2), “considero la participación en clase, las intervenciones orales y las exposiciones” (DOCENTE 3), “Realizo las evaluaciones en mi hora de clase, todos con su cámara prendida y teniendo un tiempo límite para desarrollar el examen” (DOCENTE 4), “Considero las intervenciones orales en clase, eso me ayuda a saber si el estudiante prestando atención en clase” (DOCENTE 7), sin embargo otros docentes indicaron “Es difícil controlar el plagio en la educación virtual, porque no podemos observar al estudiante” (DOCENTE 6) y “La suplantación y el plagio en la modalidad virtual es uno de los problemas que hemos tenido como docentes, sin embargo, he tomado en cuenta algunos instrumentos que me han ayudado a realizar una mejor evaluación” (DOCENTE 5). En conclusión, la evaluación de los estudiantes debe de estar presente en los momentos didácticos que tiene la sesión de aprendizaje, al inicio se debe de evaluar el avance en cuanto al logro de la sesión y en el cierre el docente debe de evaluar el desempeño final del estudiante. Es por ello que el docente debe de emplear algunos recursos que sean de apoyo para el proceso de evaluación en las sesiones de aprendizaje como los cuestionarios, evaluaciones orales, entre otros, que permitan la evaluación del nivel académico del alumno de una manera interactiva.

V. CONCLUSIONES

Primera: En cuanto al objetivo general se describió como ha sido el proceso de que han tenido los docentes para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje durante la pandemia, evidenciándose cambios en el manejo de las estrategias didácticas usadas para el desarrollo del proceso de enseñanza como el uso del tiempo, las estrategias que se emplean, los recursos y los materiales que son utilizados para el cumplimiento de los objetivos del curso, considerando los momentos que existen dentro de la sesión de aprendizaje los cuales los docentes consideraron los momentos didácticos, de igual manera el proceso de evaluación en la virtualidad que ha llevado a que los docentes implementen diferentes instrumentos que permita que la evaluación sea permanente.

Segunda: La planificación juega un papel fundamental para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, es por ello que los docentes deben de tener una noción de cómo realizar una sesión de clase, considerando el ambiente donde se desarrolla la clase, los momentos didácticos útiles en el proceso de enseñanza – aprendizaje y de que manera va a emplear los tiempos para un mejor desenvolvimiento en clase.

Tercera: Los docentes aplicaron diferentes estrategias que son utilizadas en cada momento didáctico como: lluvia de ideas, recursos multimedia, presentaciones en PowerPoint, videos, entre otros. Así mismo se evidencio que estrategias utilizaron los docentes para la interacción con los estudiantes y entre ellos, considerando los grupos de discusión, exposiciones grupales, así mismo los docentes consideran las estrategias como exposiciones interactivas, uso de videos, resúmenes, la observación y los talleres como estrategias que ayudan al desarrollo de las competencias de los estudiantes.

Cuarto: Para el desarrollo de las clases virtuales, los docentes han utilizado herramientas virtuales que ayuden a la conexión e interacción con el estudiante para que este desarrolle las capacidades y el logro de los aprendizajes del curso virtual, sin embargo, han considerado que son herramientas convencionales y necesitan explorar otras que ayuden a una mejor enseñanza – aprendizaje.

Quinta: Los maestros al aplicar la evaluación en entornos virtuales se han visto enfrentados a diversas dificultades en cuanto al plagio y la suplantación de los estudiantes ya que consideraron que no se evalúa igual que en la modalidad virtual. A pesar de lo anterior, los maestros pudieron solucionar estos inconvenientes con diversos instrumentos como rúbricas, portafolio, cuestionarios, entre otros. Estos ayudaron a que la evaluación sea activa en todo momento de la sesión de aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere el apoyo de la institución para la realización de capacitaciones del manejo de nuevas tecnologías a los docentes, para que estos estén preparados para que realicen un buen uso de las nuevas herramientas y recursos tecnológicos actuales, esto con la finalidad de que estén preparados para el desarrollo de su clase en la modalidad virtual.
2. Se recomienda a la universidad implementar un acompañamiento docente, con la finalidad de que el docente reciba un apoyo con relación a la planificación y elaboración de las sesiones de aprendizaje y que este utilice las herramientas necesarias para el proceso de enseñanza – aprendizaje.
3. Se sugiere que la universidad considere plataformas virtuales donde el docente puedan desarrollar su proceso de enseñanza de una manera óptima, interactiva y segura, usando las Tics en las sesiones de aprendizaje y el proceso de evaluación.
4. Se recomienda capacitaciones en relación con los instrumentos óptimos para la realización de una evaluación virtual en cada momento de la sesión de aprendizaje y como mantener la motivación en los estudiantes.
5. Las sesiones de aprendizaje deben de ser orientadas al objetivo del curso, teniendo en cuenta los procesos didácticos y todos los elementos involucrados para realizar un mejor proceso de enseñanza – aprendizaje.

Referencias

- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Editorial Episteme, C.A.
https://books.google.com.co/books?id=W5n0BgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Acurero, M., Pérez, M. y Martínez, A. (2017). *Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación por parte de los Docentes de Instituciones Educativas de Sucre*. *Económicas CUC*, 38(2), 121-130. Recuperado de <https://doi.org/10.17981/econcuc.38.2.2017.10>.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*, Barcelona: Paidós.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=30372>.
- Bastidas, F. A. (2019). *Modelo holístico de planificación curricular para institutos y colegios universitarios de tecnología*. *Enfoques. Revista de Investigación en Ciencias de la Administración*, 3(11), 202-2016.
<https://doi.org/10.33996/revistaenfoques.v3i11.66>
- Benavides, Mayumi Okuda, & Gómez-Restrepo, Carlos. (2005). *Métodos en investigación cualitativa: triangulación*. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124. Retrieved May 16, 2022, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&tlng=es.
- Berrios-Aguayo, B., Molina-Jaén, M. D. y Pantoja-Vallejo, A. (2020). *Opinion of ICT coordinators on the incidence of telematics tools*. *Journal of Technology and Science Education*, 10(1), 142-158.
<https://doi.org/10.3926/jotse.690>
- BID (2021). *Educación a distancia, semipresencial o presencial. ¿Qué dice la evidencia? Hablemos de Política Educativa*. América Latina y el

Caribe. División de Educación – Sector Social.
<http://dx.doi.org/10.18235/0002998>

Blancafort, C., González, J., Sisti, O., & Rivera-Vargas, P. (2019). *El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales*. *Pedagogías emergentes en la sociedad digital*, 1, 49-60. https://www.researchgate.net/publication/333093162_EL_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_EN_LA_ERA_DE_LAS_TECNOLOGIAS_DIGITALES

Cáceres Cruz, M. M., & Rivera Gavilano, P. (2017). *El docente universitario y su rol en la planificación de la sesión de enseñanza - aprendizaje*. *En Blanco Y Negro*, 8(1), 15-27. Recuperado a partir de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/18958>

Castillo, S. (2018). *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa La Cantuta*. Lima: UCV. [Tesis de maestría]. Universidad Cesar Vallejo Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21905/Castillo_BS.R.pdf?equence=1&isAllowed=y.

Censos nacionales 2017: *XII de población de vivienda y III de comunidades indígenas*. Lima: INEI. <http://censo2017.inei.gob.pe/>.

Ccoa Mamani, F., & Alvites Huamaní, C. (2021). *Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales*. *LEX - REVISTA DE LA FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS*, 19(27), 315-330. doi: <http://dx.doi.org/10.21503/lex.v19i27.2265>

Costa, R. S. (2007). *Nuevo enfoque metodológico a través de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés: estrategias de aprendizaje en el entorno virtual*. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (59), 183-196. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27412797011>

Crosetti, V., Caggiano, G., & Casella, L. (2021). *La importancia de los recursos virtuales en épocas de pandemia: El curso de Química Analítica I de la UNNOBA como caso de estudio*. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, (28), 83-92. Recuperado en 08 de julio de 2022, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592021000100011&lng=es&tlng=.

Cueva, J. L., García, A. y Martínez, O. A. (2020). *La influencia del conectivismo para el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política Y Valores, VII(2), 1–28. Recuperado de <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com>

Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. Recuperado en 22 de mayo de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.

Duarte, M., Lozano, D. E. V., & Apolín, D. E. M. (2019). *Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual*. *Educación: revista de la Universidad de Costa Rica*, 43(2), 588-602.

Dulzaides Iglesias, María Elinor, & Molina Gómez, Ana María. (2004). *Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso*. *ACIMED*, 12(2), 1. Recuperado en 16 de mayo de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352004000200011&lng=es&tlng=es.

- Espinoza Freire, E. E., Granda-Ayabaca, D. M., & Villacres Arias, G. E. (2021). *Educación a distancia en tiempos de COVID-19 en la carrera de Enseñanza Básica de la Universidad Técnica de Machala. Transformación*, 17(2), 224-245. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552021000200224&lng=es&tlng=es.
- Fernández, E. (2016). *Aprendizaje constructivista para el análisis de estructuras mediante el uso de un entorno virtual [Constructivist learning for the analysis of structures by using a virtual environment]*. *Revista Tecnocientífica URU*, 9, 41-50.
- Figallo, F., González, M., y Diestra, V. (2020). *Perú: Educación Superior en el contexto de la pandemia por el COVID-19*. *ESAL Revista de Educación Superior en América Latina*. Número 8, julio – diciembre 2020, Pp. 20-28.
- García-Peñalvo, F., & Seoane-Pardo, A. (2015). *Una revisión actualizada del concepto de eLearning*. *Décimo Aniversario. Education in the Knowledge Society*, 16(1), 119-144. doi: <https://doi.org/10.14201/eks2015161119144>.
- Guerrero Bejarano, M. A. (2016). *La investigación cualitativa*. DOI: <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n2.2016.7>.
- Gómez-Hurtado, I., García-Rodríguez, M. del P., González Falcón, I., & Coronel Llamas, J. M. (2020). *Adaptación de las Metodologías Activas en la Educación Universitaria en Tiempos de Pandemia*. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 415–433. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.022>
- Gómez-Restrepo, C., & Okuda Benavides, M. (2005). *Métodos en investigación cualitativa: triangulación*. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV(1),118-124.[fecha de Consulta 23 de Mayo de 2022]. ISSN:0034-7450. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80628403009>

- Hernández, I. B., Lay, N., Herrera, H., y Rodríguez, M. (2021). *Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios*. Revista de Ciencias Sociales (Ve), XXVII(2), 242- 255.
<https://doi.org/10.31876/rcs.v27i2.35911>
- Hernández Islas , S., Aldana, E., Juárez Juárez, M., & Ramírez Montiel, N. M. (2022). *Conocer si en periodo de pandemia por covid19 los docentes están impartiendo clases en línea con un uso y manejo adecuado de las TIC'S, que satisface las necesidades de aprendizaje de los alumnos*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(2), 2615-2638. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2043
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018) *Perú Perfil sociodemográfico Informe Nacional*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1675/libro.pdf
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2020). *Producto Bruto Interno Trimestral*. Junio 2020. Informe Técnico N° 03. Recuperado el 29dic. 2020, de https://www.inei.gob.pe/media/principales indicadores/boletin_pbi_trimestral_iit_2020. Pdf.
- Krahenbuhl, K. S. (2016). *Student-Centered Education and Constructivism: Challenges, concerns, and clarity for teachers*. Clearing House: A Journal of Educational Strategies, 89(3), 97-105. doi: 10.1080/00098655.2016.1191311
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.
- Lanas, M. y Zembylas, M.(2015). *Towards a transformational political concept of love in Critical Education*. Studies in Philosophy and Education, 34(1), 31-44. doi: 10.1007/s11217-014-9424-5.

- López, E. y Ortiz, M. (2018). *Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2*. [Tesis de maestría]. Universidad Norbert Wiener. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2127/MAE>.
- Maldonado-Torres, S., Araujo, V., & Rondon, O. (2018). *Enseñar como un “acto de amor” con métodos de enseñanza-aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales*. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 371-382. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.22-3.18>
- Martínez-Garcés, J., & Garcés-Fuenmayor, J. (2020). *Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19*. *Educación Y Humanismo*, 22(39), 1-16. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4114>.
- Martín, G., Martínez, R., Martín, M., Nieto, M. y Núñez, S. (2017). *Acercamiento a las teorías del aprendizaje en la educación superior*. *UNIANDES EPISTEME*, 4(1), 48-60.
- Minedu. (2019) *Guía Metodológica, Orientaciones para la Planificación curricular de Educación Primaria en el marco de la implementación del Currículo Nacional*. Disponible en: <file:///C:/Users/MICROSOFT/Downloads/guiametodologicaorientaciones-planificacion-curricular-dep.pdf>.
- Minedu. (2017). *Cartilla para la planificación curricular de Educación Primaria: ¿Cómo planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa? Documento de trabajo en proceso de validación*. Disponible en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>

- MINEDU. (2013). Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas. https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/Fasciculos_para_la_gestion_de_los_aprendizajes_en_las_instituciones_educativas.pdf
- Minedu (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Ministerio de Educación del Perú.
- Montes Rodríguez, A. L, Villalobos Benavides, V., & Ruiz Chaves, W. (2020). *Estrategias didácticas empleadas desde la presencialidad remota en la División de Educación para el Trabajo de la Universidad Nacional en tiempos de pandemia. Revista Innovaciones Educativas, 22(Supl.1),243262.*
- Moreno Garay, F. O.; Ochoa Tataje, F. A.; Mutter Cuellar, K. J. ; Cachicatari Vargas de Olgado, E. . *Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19 Pedagogical strategies in virtual learning environments in times of the Covid-19 pandemic. Revistade Ciencias Sociales (Ve), vol. XXVII, núm. 4, pp. 202-213, 2021 Universidad del Zulia.*
- Novak, J. D. (1988). *Teoría y práctica de la educación, Madrid: Alianza Universidad.*
- Núñez, J. (2020). *COVID-19 por SARS-Cov2 también ha afectado a la Educación Médica. Educación Médica, avance de publicación en línea.*
- Núñez, R. N. (2020). *Planificación y ejecución de entornos virtuales de aprendizaje. 29/04/2020, de Universidad Rafael Landívar - Guatemala Sitio web: https://ceat.url.edu.gt/pagina/wpcontent/uploads/2020/10/Guia_de_aprendizaje_2.pdf*

- Parra, M. A., Hernández-Sánchez, I., Maussa, E., y Guerrero, M. B. (2018). *Elementos que definen una estrategia pedagógica en la escuela de padres del ICBF del sur-occidente de Barranquilla*. Hexágono Pedagógico, 9(1), 1-14.
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). *Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales*. Sociedad & Tecnología, 3(2), 2–10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>.
- Piña, M. (2015). *Mapa conceptual, una estrategia de aprendizaje significativa*. Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación, volumen 9 (2), pp. 97-110. Recuperado de <https://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v9n2/art07.pdf>.
- Quispe, R. y Dueñas, S. (2017). *Mejorar el uso adecuado de los procesos pedagógicos y didácticos en la programación de sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa N° 257 de la Provincia De Ilo*. Tesis. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3825>
- Ramírez-Montoya, M. S. (2020). *Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del Covid-19*. Campus Virtuales, 9(2), 123-139.
- Ramírez Cerón, G. G. (2021). *La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: Unapropuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud*. Revista de Educación a Distancia (RED), 21(65). <https://doi.org/10.6018/red.456231>.
- Rodríguez-Segura, I., Zamora-Antuñano, M., Rodríguez-Resendiz, J., Paredes-García, W., Altamirano, J. y Cruz-Pérez, M. (2020). *Teaching challenges in COVID-19 Scenary: Teams platform-based student*

satisfaction approach. Sustainability, 12(18).
<https://doi.org/10.3390/su12187514>.

Sánchez, U. D., & Flores, F. G. M. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje adoptados en la universidad ante el COVID-19. *Diálogos sobre educación,(22)*.

Tapia-Repetto, G., Gutiérrez, C., & Tremillo-Maldonado, O. (2019). *Nuevas tecnologías en educación superior*. Estudio de percepción en estudiantes acerca del uso de WhatsApp y Entornos Virtuales de Aprendizaje (Plataforma Moodle). *Odontoestomatología, 21(33), 28–36*. Disponible en:<https://doi.org/10.22592/ode2019n33a5>.

Teixeira, D. y Martini, S. C. (2019). *Conectivismo Pedagógico: novas formas de ensinar e aprender no século XXI*. *Revista Thema, 16(4), 1012–1025*.
<http://periodicosnovo.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1583>.

Vargas-Murillo, G. (2021). *Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje*. *Cuadernos Hospital de Clínicas, 62(1), 80-87*.

Yanza-Chavez, W., Montoya-Lunavictoria, J., Benítez-Cevallos, L., & Samaniego-Chuncho, A. (2020). Dificultades docentes en el uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas en los docentes

Zúñiga, M. G., Lara, M., & Sandoval, G. (2016). *Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales*. *Universidad Técnica Nacional. Universitarios. Polo del Conocimiento, 5(1), 798-815*.doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v5i1.2016>.

Zambrano-Orellana, G., Moreira-Ponce, M., Morales-Zambrano, F., & Amaya-Conforme, D. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia.

Polo del Conocimiento, 6(4), 73-87. doi:
<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i4.2539>

Zarate, E. V. L., Ardila, S. E. G., Porras, R. E. S., & Corredor, C. M. (2017).
*Competencia de Prácticas Inclusivas: Las TIC y la Educación
inclusiva en el desarrollo profesional docente* (N.o2). 82-95.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.13v.2i.502>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de Categorías.

Título: Sesiones de aprendizaje en entornos virtuales durante el periodo de pandemia COVID 19 en una Universidad Privada de Madre de Dios, 2022.					
Problema General	Objetivo general	Objetivos específicos	Categoría	Subcategoría	CODIGOS
¿Cómo han realizado las sesiones de aprendizaje en entornos virtuales los docentes de una universidad privada de Madre de Dios, en periodo de pandemia?	Describir la adaptación de sesiones de aprendizaje en entornos virtuales realizada por docentes de una universidad privada de Madre de Dios en periodo de pandemia.	Describir como han realizado la planificación del aprendizaje atendiendo momentos didácticos en entornos virtuales los docentes de una universidad privada de Madre de Dios, en periodo de pandemia,2022.	Sesión de Aprendizaje en entornos virtuales	Planificación	1,2,3,4,
		Identificar las estrategias didácticas utilizadas por los durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022.		Momentos Didácticos y actividades	5,6
				Identificar las herramientas y recursos virtuales utilizado por los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022.	Estrategias Didácticas
				Herramientas y recursos virtuales	10,11
				Evaluación	12,12,14, 15

		Describir como se ha desarrollado el proceso de evaluación los docentes durante las sesiones de aprendizaje en una universidad de Madre de Dios, en periodo de pandemia 2022.			
--	--	---	--	--	--

Anexo 2

Tabla 1: *Matriz de categorización*

Categorías de análisis	Subcategorías de análisis	Preguntas Orientadoras
Sesión de aprendizaje en entornos virtuales	Planificación	<p>¿Qué entiende por planificación de la sesión de clase?</p> <p>¿Considera que es lo mismo planificar para sesiones presenciales que virtuales? En que radica la diferencia.</p> <p>¿Cómo ha realizado usted la planificación de las clases que dicta en entornos virtuales?</p> <p>¿Qué aspectos considera importante para la realización de la planificación de clases en entornos virtuales?</p>
	Momentos Didácticos y actividades	<p>¿Qué momentos didácticos debe tener una sesión de clase y en que consiste cada uno?</p> <p>¿Qué actividades realiza en entornos virtuales para cumplir con los momentos didácticos?</p>

Estrategias Didácticas	<p>¿Qué estrategias ha incorporado en su clase para facilitar el proceso de aprendizaje en entornos virtuales?</p>
	<p>¿Qué estrategias utiliza en sus clases virtuales para la interacción con los estudiantes y entre los estudiantes?</p>
	<p>¿Qué estrategias utiliza en sus clases virtuales para el Desarrollo de competencias de los estudiantes?</p>
Herramientas y Recurso virtuales	<p>¿Qué herramientas virtuales ha utilizado en su labor docente que favorezcan el desarrollo de los aprendizajes? ¿Cuáles considera interesantes o efectivas?</p>
	<p>¿Qué recursos virtuales ha utilizado en su labor docente que favorezcan el desarrollo de sus clases? ¿Cuáles considera importantes o interesantes o efectivas?</p>
Evaluación	<p>¿En su experiencia qué es evaluar?</p>
	<p>¿Considera que es lo mismo evaluar en entornos virtuales que en presencial, por qué?</p>
	<p>¿Qué instrumentos utiliza para evaluar competencias y cómo los utiliza en entornos virtuales?</p>

De acuerdo a su experiencia en entornos virtuales, ¿Como evita el plagio y la suplantación en los estudiantes en la evaluación?

Nota: autoría propia

Anexo 3: Instrumento de Recolección de datos

Guía de Entrevista

Planificación
De acuerdo a su experiencia, ¿Qué entiende por planificación de la sesión de clase?
¿Considera que es lo mismo planificar para sesiones presenciales que virtuales? En que radica la diferencia.
¿Cómo ha realizado usted la planificación de las clases que dicta en entornos virtuales?
¿Qué aspectos considera importante para la realización de la planificación de clases en entornos virtuales?
Momentos didácticos y actividades
En su experiencia, ¿Qué momentos didácticos debe tener una sesión de clase y en qué consiste cada uno?
¿Qué actividades realiza en entornos virtuales para cumplir con los momentos didácticos?
Estrategias Didácticas
¿Qué estrategias ha incorporado en su clase para facilitar el proceso de aprendizaje en entornos virtuales?
¿Qué estrategias utiliza en sus clases virtuales para la interacción con los estudiantes y entre los estudiantes?
¿Qué estrategias utiliza en sus clases virtuales para el Desarrollo de competencias de los estudiantes?
Herramientas y Recursos Virtuales
Por el periodo de pandemia ¿Que herramientas virtuales ha utilizado en su labor docente que favorezcan el desarrollo de los aprendizajes? ¿Cuáles considera interesantes o efectivas?
¿Qué recursos virtuales ha utilizado en su labor docente que favorezcan el desarrollo de sus clases? ¿Cuáles considera importantes o interesantes o efectivas?
Evaluación
¿En su experiencia qué es evaluar?

¿Considera que es lo mismo evaluar en entornos virtuales que en presencial, por qué?

¿Qué instrumentos utiliza para evaluar competencias y cómo los utiliza en entornos virtuales?

De acuerdo a su experiencia en entornos virtuales, ¿Cómo evita el plagio y la suplantación en los estudiantes en la evaluación?

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE DESCRIBE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Nº	SUB CATEGORIA / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	SUB CATEGORIA 1: PLANIFICACION							
1	¿Qué entiende por planificación de la sesión de clase?	X		X		X		
2	¿Considera que es lo mismo planificar para sesiones presenciales que virtuales?	X		X		X		
3	¿Cómo ha realizado usted la planificación de las clases que dicta en entornos virtuales?	X		X		X		
4	¿Qué aspectos considera importante para la realización de la planificación de clases en entornos virtuales?	X		X		X		
	SUB CATEGORIA 2: MOMENTOS DIDACTICOS Y ACTIVIDADES	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Qué momentos didácticos debe tener una sesión de clase y en qué consiste cada uno de ellos?	X		X		X		
6	¿Qué actividades realiza en entornos virtuales para cumplir con los momentos didácticos?	X		X		X		
	SUB CATEGORIA 3: ESTRATEGIAS DIDACTICAS	Si	No	Si	No	Si	No	
7	¿Qué estrategias ha integrado en su clase para facilitar el proceso de aprendizaje en entornos virtuales?	X		X		X		
8	¿Qué estrategias utiliza en sus clases virtuales para la interacción con los estudiantes y entre los estudiantes?	X		X		X		
9	¿Qué estrategias utiliza en sus clases virtuales para el Desarrollo de competencias de los estudiantes?	X		X		X		
	SUB CATEGORIA 4: HERRAMIENTAS Y RECURSOS VIRTUALES	Si	No	Si	No	Si	No	
10	¿Qué herramientas virtuales ha utilizado en su labor docente que favorezcan el desarrollo de los aprendizajes? ¿Cuáles considera interesantes o efectivas?	X		X		X		
11	¿Qué recursos virtuales ha utilizado en su labor docente que favorezcan el desarrollo de sus clases? ¿Cuáles considera importantes o interesantes o efectivas?	X		X		X		
	SUB CATEGORIA 5: EVALUACION	Si	No	Si	No	Si	No	
12	¿En su experiencia qué es evaluar?	X		X		X		
13	¿Considera que es lo mismo evaluar en entornos virtuales que en presencial, por qué?	X		X		X		
14	¿Qué instrumentos utiliza para evaluar competencias y cómo los utiliza en entornos virtuales?	X		X		X		
15	De acuerdo a su experiencia en entornos virtuales, ¿Como evita el plagio y la suplantación en los estudiantes en la evaluación?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): las preguntas de la entrevista **poseen suficiencia para levantar la información.** Se sugiere preguntar información básica a los entrevistados para poder tener un perfil de los mismos en aspectos como: edad, profesión, egresado de qué universidad, nivel educativo alcanzado, estudios de posgrado o de especialización, tiempo laborando en la institución y tiempo laborando en la facultad, entre otros.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Rodolfo Asencios Lindo **DNI:** 09922352

Especialidad del validador: Antropología

Lima,25 de mayo del 2022

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 validador



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MEDINA CORONADO DANIELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Sesiones de aprendizaje en entornos virtuales durante el periodo de pandemia en una universidad privada de Madre de Dios,2022.", cuyo autor es VASQUEZ LOVERA ROCHELLE, 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
MEDINA CORONADO DANIELA DNI: 10626175 ORCID 0000-0002-9180-7613	Firmado digitalmente por: CORONADOD el 09-08- 2022 08:20:10

Código documento Trilce: TRI - 0404298