

La sesión de aprendizaje virtual en época de pandemia: Una experiencia desde el ICED-USMP

The virtual learning session in pandemic times: An experience from ICED – USMP

VICENTE SANTIVÁÑEZ LIMAS

CONSIDERACIONES PREVIAS

El Instituto para la Calidad de la Educación (ICED) de la Universidad de San Martín de Porres creado con Resolución Rectoral No 157-2006-U-R-USMP el 22 de febrero de 2006, organiza, ejecuta y evalúa programas de maestría y doctorado en Educación. Durante 16 años viene formando maestros y doctores en Educación a través de la modalidad presencial y, con motivo de la pandemia del COVID 19 continuó desarrollando dichos programas a través de la modalidad virtual, situación que ocasionó cambios obligados en el planeamiento curricular y didáctico, práctica docente, uso de la tecnología y de las políticas de investigación y otros programas. La virtualidad demostró que algunos docentes y estudiantes requerían capacitarse en el manejo de las TICS así como la necesidad de disponer de una computadora e internet.

Ahora bien, a pesar que la pandemia impactó duramente al sistema educativo, haciendo más visible sus falencias y debilidades; a nivel de la gestión pedagógica se rescató y reconoció la figura del docente como mediador y del estudiante como sujeto de su aprendizaje. Se observó que el docente tenía no solo la alternativa de innovarse tecnológicamente, sino también pedagógica y científicamente, para estar en condiciones de asumir el reto de programar y desarrollar virtualmente sesiones de aprendizaje sobre la base de competencias. Se activó y revaloró la práctica de los principios éticos, de los valores de honestidad y responsabilidad, se reconoció a la modalidad virtual como un soporte tecnológico decisivo en la enseñanza – aprendizaje y, se observó la participación espontánea del entorno familiar del estudiante en su educación.

Palabras claves: sesiones de aprendizaje virtuales, modalidad virtual, aprendizaje en solitario, autoaprendizaje.

PRELIMINARY CONSIDERATIONS

The Institute for the Quality of Education (Instituto para la Calidad de la Educación-ICED) of San Martin de Porres University was created with Rectoral Resolution No. 157-2006-U-R-USMP on February 22, 2006 in order to organize, execute and evaluate Masters and Doctoral programs in Education.

For 16 years, Masters and Doctors in Education have been trained in person and due to the COVID 19 pandemic, these programs continued being developed but in virtual mode which caused forced changes in the curricular and didactic planning, teaching practice, use of technology and research policies as well as other programs. Virtuality showed that some teachers and students required training in ICT management just as their need of having a computer and internet.

Now then, despite the fact that the pandemic had a severe impact on the educational system, making its shortcomings and weaknesses more visible, the teacher as a mediator and the student as the subject of his own learning figures were rescued and recognized at the level of pedagogical management. It was observed that a teacher had not only the alternative to innovate himself technologically but also pedagogically and scientifically to be able to take on the challenge of programming and developing competency-based learning sessions virtually. Likewise, the practice of ethical principles and the values of honesty and responsibility were activated and revalued, the virtual mode was recognized as a decisive technological support in the teaching and learning

process and moreover, the spontaneous participation of the family in the student's education was observed.

Key words: Virtual learning sessions – virtual mode – solo learning – self-study

LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

Es una forma de realizar la enseñanza - aprendizaje de manera unidireccional, donde generalmente el docente se dirige a sus estudiantes solo utilizando como estrategia de enseñanza la exposición verbal. A criterio del autor del presente artículo, la innovación en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, radica en que el docente realiza su exposición verbal combinando con otras estrategias de enseñanza que motiven al estudiante a pensar, razonar, comprender, indagar, analizar, sintetizar y solucionar problemas, realizando actividades ingeniosas utilizando materiales educativos sencillos que permitan a los estudiantes desarrollar su capacidad de procesar las informaciones para transformarlas en conocimientos.

Es decir, la innovación en el desarrollo de una sesión de aprendizaje virtual depende de la inspiración pedagógica de cada docente, tanto para decidir qué, cómo y por qué ha de utilizar una determinada estrategia de enseñanza, de su creatividad para elegir y usar el material educativo y, de su ingenio para lograr que los estudiantes lo utilicen en las diversas acciones, desafíos de hechos y casos; claro está, sin olvidar que el fin principal es priorizar el aprendizaje antes que la enseñanza y, así desarrollar en los estudiantes su capacidades cognitivas, prácticas y actitudinales.

CRITERIOS PARA DESARROLLAR UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL SOBRE LA BASE DE COMPETENCIAS

La sesión de aprendizaje virtual se desarrolla en forma teórica y a menudo, en grandes grupos, lo cual ofrece más ventajas desde el punto de vista organizativo antes que pedagógico. Esta modalidad fue utilizada en las instituciones educativas con ocasión de la pandemia, probablemente porque era relativamente más cómoda para la institución dada la simplicidad de recursos que se requieren para su implementación (Puebla, 2020). Sin embargo, a criterio del autor, esta comodidad no siempre es para el docente, porque desarrollar sesiones de aprendizaje considerando solo la relación virtual con los estudiantes, exige un peculiar ingenio pedagógico y un dominio disciplinar para programar, ejecutar y evaluar las sesiones de aprendizaje. Pues, se trata de insertar en la programación y ejecución de las actividades de una sesión de aprendizaje una o más estrategias de enseñanza y de aprendizaje que prioricen al aprendizaje antes que la enseñanza y, de esta manera llevar al estudiante a desarrollar sus competencias cognitivas, prácticas y actitudinales sin la presencia física del docente. Ahora bien, en base a la experiencia vivida en el Instituto para la Calidad de la Educación de la Universidad de San Martín de Porres durante el período de la pandemia y aún en post pandemia, se observó la necesidad de considerar algunos criterios básicos que el docente ha de tomar en cuenta para lograr el desarrollo adecuado de una sesión de aprendizaje virtual sobre la base de competencias. En la siguiente tabla se precisan, entre otros, los siguientes criterios:

Tabla 1: Criterios básicos para desarrollar una sesión de aprendizaje virtual sobre la base de competencias

Criterios	Descripción
Criterio pedagógico	• Seleccionar y aplicar estrategias de enseñanza y de aprendizaje que ayuden al estudiante a desarrollar sus competencias. • Seleccionar y aplicar materiales didácticos que utilizarán los estudiantes para desarrollar sus competencias cognitivas, prácticas y actitudinales. • Formular las competencias o capacidades específicas que se espera logren los estudiantes, considerando los tres dominios de aprendizaje cognitivo, práctico y actitudinal. • Utilizar adecuadamente la taxonomía de objetivos para identificar, desarrollar y evaluar las competencias y capacidades que se desea logren los estudiantes. • Redactar las actividades con un lenguaje sencillo considerando los espacios virtuales y audiovisuales de manera sincrónica y asincrónica. • Presentar, primero, sencillos y motivadores ejemplos de acciones, retos o desafíos, luego; invitar a los estudiantes para que asuman la tarea de procesar la información, realizando novedosas acciones, individual o grupalmente y, concluir exponiendo resultados obtenidos. • Diseñar los instrumentos para evaluar las competencias y capacidades que progresivamente van logrando los estudiantes. • Comunicarse con los estudiantes empleando un lenguaje claro, sencillo y pausado.
Criterio psicológico	• Seleccionar los contenidos de aprendizaje (cognitivo, práctico y actitudinal) que procesarán los estudiantes considerando las categorías de aprendizaje (de la taxonomía de objetivos) acorde al nivel mental de los estudiantes • Motivar la atención de los estudiantes para lograr su participación espontánea en el proceso de su formación profesional. • Considerar los intereses, necesidades y expectativas de los estudiantes al programar los contenidos de aprendizaje de las sesiones. • Considerar el tipo de estudiantes que conforman la sesión de aprendizaje (tipo de profesionales, procedencia, experiencias previas, etc.). • Emplear estrategias para atenuar traumas generados por un proceso no presencial y en solitario. • Asumir una actitud de tolerancia y comprensión ante las preguntas, exigencias y/o reacciones imprevistas de los estudiantes.
Criterios socioculturales	• Presentar contenidos de aprendizaje relacionados a casos, hechos o situaciones problemáticas concretas y actuales que lleven al estudiante a observar, pensar, razonar, investigar y argumentar sus resultados. • Considerar el tipo de gestión institucional.
Criterio científico	• Poseer información actualizada del tema, hecho situación o fenómeno que está implícito en la sesión de aprendizaje.
Criterio tecnológico	• Poseer capacidad para elaborar el software de sus sesiones de aprendizaje. • Considerar docentes con habilidades básicas en el uso de las TICs. • Programar y ejecutar sesiones de aprendizaje virtuales recurriendo al uso de herramientas y recursos virtuales. • Considerar la realidad de los estudiantes sobre sus posibilidades, conectividad y habilidades en el uso de las TICs.

Fuente: Elaboración propia.

MICROPROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL SOBRE LA BASE DE COMPETENCIAS

Otra importante observación durante las acciones de micro programación de las sesiones de aprendizaje virtual en el ICED fue la necesidad de que los docentes asuman un rol decisivo en los siguientes aspectos:

a. Mostrar sensibilidad para identificar y denominar el problema de estudio o investigación

Implica poseer argumentos seguros para elegir el problema que se investigará y debatirá, cuyas alternativas de solución halladas, deberán ser útiles para el estudiante.

El nombre del problema ha de ser novedoso y original, de modo que despierte en el estudiante su curiosidad y deseo por descubrir o investigar el problema propuesto por el docente.

b. Manejar la metodología para formular la competencia o capacidad de la sesión de aprendizaje virtual

Exige al docente saber utilizar la Taxonomía de Objetivos (Bloom-1990) para formular la competencia o capacidad específica, según sea la naturaleza de la asignatura: *contributiva o evaluativa*. Si la asignatura es contributiva se utilizará verbos que permitan comprender, analizar o interpretar el problema de estudio en términos de *procesos* y, si fuera evaluativa, los verbos han de ser los que permitan el logro de la competencia en término de *productos*.

Una manera de formular la competencia o capacidad específica de una sesión de aprendizaje virtual que corresponde a una asignatura de naturaleza evaluativa, es diseñando, por ejemplo, la siguiente tabla donde se especifican los tres verbos que corresponden a cada uno de los dominios y categorías de aprendizaje:

Tabla 2. Tabla de verbos para formular competencias específicas de una sesión de aprendizaje virtual sobre la base de competencias

Verbos de la competencia o capacidad específica	Dominios de aprendizaje	Categorías de aprendizaje
Arma	Procedimental o práxico	Imitación
Demuestra	Cognitivo	Aplicación
Discute	Actitudinal	Organización

Fuente: Elaboración propia.

c. Capacidad para identificar y formular las actividades de la sesión de aprendizaje

Tomando como referencia las prácticas educativas realizadas en el ICED durante el período de la

pandemia y post pandemia, el autor del presente artículo considera que el éxito para identificar y formular las actividades de una sesión de aprendizaje virtual sobre la base de competencias, se logra con docentes que sean capaces de:

- Identificar los desafíos, exigencias y problemas de actualidad y utilidad de los estudiantes para considerarlos en las actividades.
- Programar sesiones de aprendizaje a manera de una mini – guía, dosificando y secuenciando las actividades y presentándolas a través de situaciones problemáticas, desafíos, casos por resolverse, ejecución de sencillos problemas, donde estén implícitos los contenidos de aprendizaje (cognitivos, práxicos y actitudinales) que serán comprendidos, asimilados o procesados por los estudiantes.
- Redactar actividades con sencillez, claridad y precisión, empleando un lenguaje familiar, para que el estudiante entienda lo que ha de realizar y cómo debe proceder.
- Proponer actividades que contengan acciones originales, novedosas o creativas relacionadas a los intereses de los estudiantes. Solo así el estudiante se interesará para ejecutarlas espontáneamente.
- Proponer actividades con acciones que motiven al estudiante la búsqueda, indagación, exploración y debate, así como la necesidad de consultar fuentes bibliográficas u otros medios (inteligencia artificial). Es decir, se trata de conducir sutilmente al estudiante a:
 - Combinar, ordenar, transferir y transformar el conocimiento (conjunto del saber conocer).
 - Demostrar fuerza, rapidez y precisión en el manejo de sus habilidades, destrezas, procedimientos, estrategias (conjunto del saber hacer).
 - Demostrar, en contextos reales, diversas prácticas sociales, tales como: aspiraciones, ideales, normas de convivencia, intereses, actitudes y valores (conjunto del saber ser). (Delors-1996)

d. “Inspiración pedagógica” para decidir las maneras de conducir virtualmente las actividades de una sesión de aprendizaje

El autor de este artículo concibe el significado de “inspiración pedagógica” como una capacidad especial que tiene el docente para decidir el cuándo y el cómo ha de presentar y desarrollar las actividades de una sesión de aprendizaje virtual, de modo que el estudiante sea el protagonista principal del proceso de enseñanza-aprendizaje y, los demás sujetos(docente y comunidad) y elementos curriculares (estrategia didáctica, material educativo, evaluación del aprendizaje), giren al su alrededor. La relación educador-educando durante el desarrollo de las actividades de una sesión de aprendizaje virtual ha de ser horizontal y dialógica donde se priorice el aprendizaje antes que la enseñanza.

Tabla 3. Alternativas de presentación de las actividades de una sesión de aprendizaje virtual sobre la base competencias.

Alternativa 1	Alternativa 2
Iniciar la sesión de aprendizaje virtual con una breve explicación sobre el tema presentado en términos de problema, luego, invitar a los estudiantes a realizar las acciones que conforman la actividad, llevándolos a enfrentarse a desafíos, casos, hechos o retos relacionados al problema, concluyendo según la naturaleza de las asignaturas, en dos tipos de resultados: - Si la asignatura es contributiva (generalmente asignaturas del área social), los resultados serán conclusiones, sugerencias, propuestas, teorías, enfoques, que serán expuestos y debatidos en clase con la participación activa de todos los estudiantes y la mediación del docente. - Si la asignatura es evaluativa (generalmente asignaturas del área de la salud y ciencias exactas), los resultados serán productos concretos, tangibles, demostrables, ejecutables y evaluables, que deberán formular y entregar los estudiantes, argumentando el proceso de su elaboración y su utilidad, con la correspondiente mediación del docente.	Antes de iniciar la sesión de aprendizaje el docente debe disponer de la programación de dicha sesión presentada a manera de una mini - guía, donde esté precisada la competencia o capacidad específica de la sesión y las diversas acciones de las actividades, debidamente seleccionadas, dosificadas y secuenciadas - El docente inicia la sesión de aprendizaje precisando 3 aspectos: - El tema que se ha de estudiar - La competencia o capacidad que se espera logren los estudiantes - La manera cómo realizarán las acciones los estudiantes para lograr la competencia o capacidad prevista - Luego, presenta las actividades a los estudiantes, quienes organizados en grupos, inician el desarrollo de las acciones formuladas a modo de desafíos de casos, hechos o situaciones problemáticas (relacionados a temáticas específicas del entorno). En este período cada estudiante trabaja libremente observando e interpretando el problema propuesto con la mediación del docente. - Finalizado el trabajo experimental en el aula virtual, los estudiantes continúan el proceso de su aprendizaje fuera del aula, recurriendo a los diversos medios para obtener información (internet, libros, entrevistas, etc), que les permita argumentar y ampliar los resultados (proceso y/o productos según la naturaleza de la asignatura) de sus acciones prácticas o investigaciones realizadas en y fuera del aula - De vuelta al aula, los estudiantes concluyen la sesión de aprendizaje, con exposiciones, debates y argumentaciones sobre los procesos y/o productos logrados. En esta modalidad el docente solo interviene cuando es requerido por los estudiantes o cuando crea necesario reorientar el aprendizaje. El éxito de esta alternativa que es similar al aprendizaje invertido (Prieto- 2017) depende de la originalidad y del nivel de relación de las actividades con los intereses del estudiante, lo cual es un reto para la creatividad y sensibilidad social del docente.

Fuente: Elaboración propia.

e. Capacidad del docente para elegir las estrategias de enseñanza y de aprendizaje que permitan lograr las competencias de los estudiantes.

La experiencia vivida en el ICED nos demostró que el docente de aula debe poseer algunas de

las siguientes capacidades pedagógicas que se especifican en la siguiente tabla:

Tabla 4. Capacidades pedagógicas y disciplinares del docente para elegir estrategias de enseñanza y de aprendizaje que permitan el estudiante lograr sus competencias

Capacidades	Descripciones
Conocimiento de la existencia de estrategias didácticas de enseñanza y de aprendizaje que permiten al estudiante el logro de sus competencias	Existen muchas estrategias de enseñanza y de aprendizaje, sin embargo no todas ellas promueven el desarrollo de las competencias de los estudiantes, algunas desarrollan más que otras determinadas capacidades. Por ello, el docente ha de estar capacitado para identificar las estrategias que le serán útiles para lograr las capacidades previstas de sus estudiantes. He aquí la existencia de algunas estrategias de enseñanza que el docente debe conocer: Aprendizaje invertido (Prieto, 2017), Aprendizaje sobre la base de problemas (Díaz -2006), proyectos (J.Dewey, 1918), estudio de casos (Yin, 1994), solución de problemas (Polya, 1965), laboratorios (Pozzo, 2003), método de descubrimiento (Bruner, 1972) el mapa conceptual (Novak, 1970), mapas mentales (Buzán, 1974), redes conceptuales (Galagovsky, 1993), investigación acción (Eliot, 1993- Kemmis, 1984). Estrategias de aprendizaje recomendadas: Subrayados, supernotas (Hunt, 1997), llaves, (A. Ontoria, 1999), portafolio (Bia,A)
Dominio teórico y práctico de las estrategias de enseñanza que el docente decide usar en la sesión de aprendizaje virtual.	El docente no solo debe conocer el nombre de la estrategia de enseñanza que decide emplear, sino conocer el objetivo, alcances, limitaciones y principalmente, dominar la manera cómo se aplica con los estudiantes.
Ingenio y originalidad para insertar o combinar las estrategias de enseñanza y de aprendizaje en la programación y desarrollo de la sesión de aprendizaje virtual.	Una vez que el docente elige y maneja la estrategia didáctica y el recurso educativo, le toca saber insertar la estrategia y el recurso didáctico al interior de la programación y desarrollo de la sesión de aprendizaje virtual, de manera que esta sea efectiva para promover en el estudiante el logro de sus capacidades cognitivas, prácticas y actitudinales.
Dominio disciplinar que debe poseer el docente sobre la asignatura que asumirá el desarrollo.	El docente que asume la conducción de una asignatura ha de poseer el perfil académico que garantice el éxito en su labor de mediador, asesor o consultor de sus estudiantes. Solo así se asegurará que los estudiantes logren las competencias de la asignatura y del perfil del egresado.

Fuente: Elaboración propia.

RETOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

Como resultado de nuestra experiencia, se considera que el desarrollo de la sesión de aprendizaje virtual

exige a los estudiantes y docentes superar, entre otros, los siguientes retos:

Tabla 5: Retos que deben superar los estudiantes y docentes en el desarrollo de una sesión de aprendizaje virtual

Retos que corresponden a los estudiantes	Retos que corresponden a los docentes
• Espontáneo interés para asumir el rol de sujeto de su aprendizaje, es decir, disposición para asumir la responsabilidad de conducir su propio aprendizaje. • Apertura para compartir sus ideas y opiniones es decir, reconocer la necesidad de comunicarse con los demás para compartir sus experiencias, ideas y opiniones. • Honestidad y responsabilidad para realizar individual o en grupos los trabajos asignados. • Respeto asimismo y hacia los demás • Disposición para planificar su tiempo y tareas cotidianas • Capacidad para valorar su talento e identificar sus limitaciones y mostrar voluntad para superarlas • Disposición para utilizar las TICS en el proceso de su auto aprendizaje • Disposición para demostrar su actitud científica, haciendo uso de su creatividad, imaginación e ingenio. • Decisión para hacer uso de la palabra, es decir usar su libertad de hablar.	• Utilizar adecuadamente la palabra. Pues, su poder radica en quien sabe usarla. Las palabras cambian vidas, cada palabra podría edificar o destruir. • Reconocer y asumir su verdadero rol de formador o mediador en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. • Asumir el compromiso de actualizarse permanentemente en la práctica de sus capacidades cognitivas, prácticas y actitudinales. • Asumir el rol de programar sus sílabos y sesiones de aprendizaje, empleando metodologías sobre la base de competencias. • Identificar y utilizar estrategias de enseñanza que le permita cumplir su rol de mediador en la modalidad de aprendizaje en solitario. • Aceptar su compromiso de actualizarse en el manejo de la TICS y aplicarlas a sesiones de aprendizaje virtuales. • Asumir el reto de manejar metodologías para diseñar y elaborar guías, folletos de autoaprendizaje y aplicarlas en la modalidad de virtual • Demostrar disposición para comunicarse en un marco de respeto, horizontalidad y equidad. • Identificar y diseñar estrategias para evaluar a los estudiantes el logro de sus competencias y aplicarlas en la modalidad virtual.

Fuente: Elaboración propia.

LIMITACIONES EN LA PRÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL SOBRE LA BASE DE COMPETENCIAS

En esta época en que la tecnología está invadiéndonos y demostrando que la máquina es de mucho valor, la figura del docente nunca podrá ser sustituida por ninguna máquina, por más “inteligente” que sea esta. Y ante las transformaciones que hemos vivido como consecuencia de la pandemia del COVID 19, específicamente a nivel de la educación, se valora mucho más el rol del docente, porque se logró entender que su contribución resulta fundamental e insustituible. Pues, si bien es cierto que la máquina podría tener más información que cualquier ser humano (como lo demuestra la inteligencia artificial), el rol del docente rebaza la abundante información presentada a través de videos, películas, etc. Pues, no hay duda que la tecnología es fundamental en la educación, pero jamás podrá reemplazar a la presencia física del docente, porque *este enseña mucho más cuando comparte la vida misma*. Su contribución es fundamental para que los estudiantes como seres humanos, tanto individual como socialmente, puedan *realizarse y ser felices*.

El docente transfiere con sus palabras, su rostro y sus miradas las emociones y sentimientos, el estudiante es lo que el docente hace de él, pues; los valores, la toma de decisiones y el discurso lo aprenden del ejemplo de vida de su docente y no de una máquina. En este sentido, la más grande limitación de la sesión de aprendizaje virtual, es la imposibilidad que el docente tiene para trascender su humanidad, es decir; para formar seres humanos con valores, sentimientos, y capacidad de pensar, razonar, imaginar, reflexionar, observar, interpretar, experimentar e investigar, integrándose al grupo compartiendo sus emociones, deseos, intereses y esperanzas.

A continuación veremos otras limitaciones identificadas durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje virtuales en el Instituto para la Calidad de la Educación.

Limitaciones en estudiantes

- Cierta resistencia para aceptar el verdadero rol de sujetos responsables de su propio aprendizaje.
- Señales de ausencia de una “cultura de responsabilidad” en un reducido grupo.
- Existencia de algunas limitaciones en el dominio básico de las TICS.
- Señales de falta de compromiso con su autoformación.
- Señales de ausencia de una “cultura de lectura” en un reducido grupo.
- Existencia de algunas limitaciones de conectividad. en estudiantes del interior del país.
- Inesperadas dificultades tecnológicas que no permiten el normal desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje en estudiantes de regiones internas del país.
- Ciertas limitaciones de *socialización* en el proceso de aprendizaje en sectores minoritarios
- Algunas limitaciones en el desarrollo de *competencias blandas* en un reducido grupo.

Limitaciones en docentes

- Resistencia de algunos docentes para *devolver a los estudiantes el rol de sujetos de su aprendizaje*.
- Resistencia de un reducido grupo para asumir su auténtico rol de *mediadores* y motivadores.
- Cierta resistencia para aceptar que la enseñanza-aprendizaje virtual exige el diseño y uso de materiales educativos y estrategias didácticas diferentes a la modalidad presencial.
- Existencia de un reducido grupo con poco dominio de la palabra.

- Existencia de un reducido grupo con poco dominio de las TICS para aplicarlas en su quehacer docente.
- Falta de dominio teórico y práctico de un reducido grupo en el manejo de estrategias de enseñanza y de aprendizaje que permita al estudiante investigar y aprender haciendo.
- Poco dominio en el diseño y aplicación de materiales didácticos para un aprendizaje en solitario que lleven al estudiante a *pensar, razonar, comprender, usar sus habilidades, destrezas, actitudes y valores*.
- Poco dominio en el, diseño y desarrollo de instrumentos para evaluar virtualmente el logro de las competencias de los estudiantes.

BONDADES QUE OFRECE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL

Considerando la experiencia que se vivió en el ICED motivado por la pandemia del COVID 19 se observó que la sesión de aprendizaje virtual ofrece una serie de bondades, aunque las mismas solo se podrían materializar en la medida que los docentes y estudiantes logren superar los retos y limitaciones señaladas en los rubros 4 y 5.

En la siguiente tabla se resumen algunas bondades de la sesión de aprendizaje virtual.

Tabla 6. Algunas bondades de la sesión de aprendizaje virtual

Bondades a nivel del docente	Bondades a nivel del estudiante
• Planifica sus sesiones de aprendizaje con anticipación, seleccionando, dosificando y secuenciando los contenidos. • Genera situaciones de auto aprendizaje o estudio en solitario. • Promueve el interés espontáneo de los estudiantes para su autoaprendizaje • Recorta distancias espacio y tiempo. • Reduce costos de movilidad y otros gastos complementarios. • Según los propósitos de la enseñanza-aprendizaje, puede utilizar diferentes metodologías que promover el desarrollo de las competencias. • Los materiales de estudio pueden entregarse a los estudiantes con anticipación, lográndose su mayor participación e interés en el desarrollo de la clase. • Permite comunicarse con sus estudiantes a través de las TICS. • Provoca la activación de procesos mentales más profundos en los estudiantes, los que serán más adecuados e intensos en la medida que el diseño de la sesión de aprendizaje lo permita. • Puede emplear los recursos cibernéticos para implementarse disciplinariamente. • Hace posible que el docente asuma su verdadero rol de mediador y motivador.	• Hace viable el desarrollo de una comunicación total sincrónica y asincrónica (imagen, sonido, movimiento y palabra) • Promueve en el estudiante realizar un trabajo más ordenado y organizado. • Se enfrenta en la necesidad de ejercer su propio aprendizaje. • Motiva la práctica de diversos valores (honestidad, responsabilidad, orden, respeto asimismo y a los demás) • Motiva el empleo de las TICS en el proceso de auto aprendizaje. • Motiva mayor interés y participación en sus clases, empleando con anticipación sus materiales de estudio. • Induce a un trabajo interactivo entre los estudiantes del aula. • Permite al estudiante usar los recursos tecnológicos para obtener información. • Reduce costos de movilidad y otros gastos complementarios. • Disminuye los niveles de estrés y atenúan los problemas psicológicos

Fuente: Elaboración propia.

A MANERA DE CONCLUSIONES

- Considerando que la sesión de aprendizaje virtual sobre la base de competencias es la última etapa del diseño curricular que se desarrolla virtualmente con los estudiantes, exige al docente poseer una inspiración pedagógica y un dominio disciplinar para insertar en la programación y desarrollo de las actividades de la sesión de aprendizaje, una o más estrategias de enseñanza y de aprendizaje, priorizando el aprendizaje antes que la enseñanza, solo así el estudiante podrá desarrollar sus capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales en solitario. Para conseguirlo, el docente debe programar y desarrollar sesiones de aprendizaje, tomando en cuenta criterios pedagógicos, psicológicos, socioculturales, científicos y tecnológicos, tal como se argumenta en la Tabla 1.
- Para realizar la planificación didáctica de sesiones de aprendizaje virtuales sobre la base de competencias, los docentes deben estar en condiciones de asumir los siguientes roles:
 - Poseer sensibilidad para identificar y determinar el problema de estudio o investigación.

- Manejar la metodología para formular la competencia que se desea logren los estudiantes.
- Poseer capacidad para seleccionar, dosificar y secuenciar las actividades que el estudiante realizará en la sesión de aprendizaje.
- Poseer “inspiración pedagógica” para decidir la (s) manera (s) de conducir virtualmente las actividades de una sesión de aprendizaje.
- Tener la capacidad para elegir las estrategias de enseñanza y de aprendizaje que permitan a los estudiantes desarrollar sus competencias.
- La aplicación de sesiones de aprendizaje virtuales, obliga a los docentes asumir el reto de cumplir su verdadero rol de mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, programar sílabos y elaborar el software que desarrollarán los estudiantes, insertando una o más estrategias didácticas, materiales educativos e instrumentos de evaluación con un criterio de autoaprendizaje o aprendizaje en solitario.

Asimismo, los estudiantes deben estar dispuestos a conducir el proceso de su propio aprendizaje. Es decir cumplir su rol de sujeto de su aprendizaje, demostrando apertura a la comunicación, honestidad y responsabilidad, actitud científica y dominio básico de las TICS.

- En el desarrollo de una sesión de aprendizaje virtual se observan diversas limitaciones, siendo una de las más significativas la imposibilidad que enfrenta el docente de contribuir para que sus estudiantes, como seres humanos, tanto individual como socialmente puedan realizarse integralmente y ser felices. Pues, el docente está limitado a transferir con sus palabras, su rostro y sus miradas las emociones y sentimientos. Está limitado de trascender su humanidad para formar seres humanos con valores, sentimientos y capacidad de pensar, observar (de manera directa), interpretar, experimentar e investigar integrándose al grupo compartiendo sus emociones, deseos, intereses y esperanzas. Otra limitación de significativa relevancia, es que el docente está limitado a facilitar a sus estudiantes la adquisición de la información a través de experiencias directas. El estudiante no puede aprender relacionándose en forma directa con la realidad, es decir no puede aprender observando directamente con sus sentidos y manos los hechos, fenómenos, situaciones diversas, objetos y seres.
- Entre las bondades más significativas de la sesión de aprendizaje virtual es la facilidad de “acercar instantáneamente el mundo” a los ojos de los docentes y estudiantes, permitiendo que estos aprendan a través de experiencias indirectas, haciendo uso de información codificada simbólicamente y transmitida por distintos medios (videos, escenarios grabados, etc.). Ante esta situación, los docentes deben asumir nuevas formas de enseñar y los estudiantes, nuevas formas de aprender.
- Otra importante bondad de la sesión de aprendizaje virtual, es permitir que al docente use los recursos cibernéticos para actualizarse científicamente, pedagógica y tecnológicamente y, así estar en condiciones para cumplir su verdadero rol de mediador y, comunicarse con sus estudiantes mediante un lenguaje total (sonido-imagen-movimiento y palabra). Esta relevante bondad también alcanza al estudiante, porque les permite utilizar las TICS y participar en el proceso de su auto aprendizaje con orden y organización, demostrando en la práctica valores de honestidad, responsabilidad, compañerismo y respeto asimismo y a los demás.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beneitone, P. (2007). *Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina – Informe Final. Proyecto Tuning – América Latina*. Bilbao: Impresión R.G.M, S.A.
- Bloom, B.(1990). *Taxonomía de los objetivos de la educación. La clasificación de las metas educacionales Manuales I y II*. Buenos Aires: Librería El Ateneo.
- Bia, A. (2005). *El portafolio del discente como método de trabajo autónomo*. En Carrasco y Martinez (eds). *Investigar en diseño curricular. Redes de docencia en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Universidad de Alicante: Marfil.
- Delors, J y otros. (1996). *La educación encierra un tesoro: Informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo veintiuno*. París: UNESCO.
- De Zubiría, J. (2006). *Las competencias argumentativas. La visión desde la educación*. Bogotá: Editorial Magisterio
- Jimenez, C y otros.(2013). *Investigación y Educación en un mundo red*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Mañú, J y Gorrayola, I. (2011). *Docentes competentes. Por una educación de calidad*. Madrid: NARCEA, S.A.
- López. M. (2017). *Aprendizaje, competencias y TIC*. México: Editorial Pearson.
- Paredes, J y De la Herrera,A.(2010). *Cómo enseñar en el aula universitaria*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Pimienta, J. (2011). *Estrategias de enseñanza - aprendizaje: Docencia universitaria basada en competencias*. Mexico: Talleres de Litografía Ingrams. S.A. de CV.
- Prieto, A. (2017). *Flipped Learning:Aplicar el modelo de Aprendizaje Inverso*. España: Editorial Narcea.
- Santiváñez, V. (2006). *Un enfoque renovado del material educativo*. Lima: Grafica IMCAHI S. R. L.
- Santiváñez, V. (2013). *Diseño curricular a partir de competencias*. Bogotá: Ediciones de la U. Conocimiento a su alcance.
- Santiváñez V. (2015). *Didáctica de las ciencias naturales- Un enfoque a partir de competencias*. Lima: Impresores MCP colores E.I.R.
- Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias: pensamiento complejo, curriculum, didáctica y evaluación*. Bogotá: Ecoe Educers.