



FACULTAD DE MEDICINA HUMANA
SECCIÓN DE POSGRADO

**USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y NIVELES DE ANSIEDAD
DURANTE LA PANDEMIA COVID-19 EN DOCENTES DE UNA
UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA METROPOLITANA 2020**

PRESENTADO POR
CAROLINA GUISELLA BURNEO CORTES

TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTORA EN SALUD PÚBLICA

ASESOR
DR. JOAN MANUEL NEYRA QUIJANDRIA

LIMA – PERÚ
2021



**Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada
CC BY-NC-ND**

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA
UNIDAD DE POSGRADO**

**USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y NIVELES DE ANSIEDAD
DURANTE LA PANDEMIA COVID-19 EN DOCENTES DE UNA
UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA METROPOLITANA 2020**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTORA EN SALUD PÚBLICA**

**PRESENTADA POR
CAROLINA GUISELLA BURNEO CORTES**

**ASESOR
DR. JOAN MANUEL NEYRA QUIJANDRIA**

LIMA, PERÚ

2021

JURADO

Presidente: Dr. José Carlos del Carmen Sara

Miembro: Dr. Pedro Jesús Mendoza Arana

Miembro: Dr. Mauro Rivera Ramírez

A mis padres, Mario y Fela, por creer en mí, apoyarme y enseñarme a crecer.

A Cari y Patty, por ser esos ángeles que siempre me acompañan.

A ese docente, que debió aprender a usar TIC y que, a pesar de las limitaciones, jamás se rindió y compartió sus conocimientos.

AGRADECIMIENTOS

A Doris, por su tiempo, sus conocimientos y su cariño.

ÍNDICE

Portada	I
Jurado	II
Dedicatoria	III
Agradecimientos	IV
Índice	V
Índice de tablas	VI
Índice de figuras	VII
Resumen	VIII
Abstract	IX
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	10
III. METODOLOGÍA	32
IV. RESULTADOS	39
V. DISCUSIÓN	56
VI. CONCLUSIONES	63
VII. RECOMENDACIONES	64
FUENTES DE INFORMACIÓN	65
ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Encuesta Uso de entornos virtuales	39
Tabla 2. Encuesta Niveles de ansiedad	41
Tabla 3. Descripción del resultado de uso de entornos virtuales	42
Tabla 4. Descripción de resultado de niveles de ansiedad	42
Tabla 5. Descripción de resultados edad	43
Tabla 6. Descripción de resultados de sexo	44
Tabla 7. Descripción de resultados de grado académico	44
Tabla 8. Uso de entornos virtuales según rango de edad	45
Tabla 9. Niveles de ansiedad según rango de edad	46
Tabla 10. Uso de entornos virtuales según sexo	47
Tabla 11. Niveles de ansiedad según sexo	48
Tabla 12. Uso de entornos virtuales según el grado académico	49
Tabla 13. Niveles de ansiedad según el grado académico	50
Tabla 14. Correlación entre uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad	52
Tabla 15. Correlación entre uso de la plataforma virtual educativa Moodle y niveles de ansiedad	53
Tabla 16. Correlación entre uso de programas de comunicación sincrónica y niveles de ansiedad	54
Tabla 17. Correlación entre uso de programas de comunicación asincrónica y niveles de ansiedad	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Uso de entornos virtuales	42
Figura 2. Niveles de ansiedad	43
Figura 3. Edad	43
Figura 4. Sexo	44
Figura 5. Grado académico	45
Figura 6. Uso de entornos virtuales según rango de edad	46
Figura 7. Niveles de ansiedad según rango de edad	47
Figura 8. Uso de entornos virtuales según sexo	48
Figura 9. Niveles de ansiedad según sexo	49
Figura 10. Uso de entornos virtuales según grado académico	50
Figura 11. Niveles de ansiedad según grado académico	51

RESUMEN

La investigación se planteó como **objetivo** determinar la correlación entre el uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020. Es de **enfoque cuantitativo** y según la intervención del investigador es observacional; por el alcance, descriptivo; por el número de mediciones, transversal y por el momento de recolección de datos, retrospectiva. Se aplicaron dos cuestionarios a una muestra aleatoria simple de 204 docentes. El Instrumento Burneo fue validado por prueba piloto y juicio de expertos; el Inventario de Ansiedad de Beck (BAI), adaptado al español en el 2011, tiene buena correlación en diferentes tipos de poblaciones (jóvenes, ancianos, pacientes psiquiátricos, etc.). Se usó la estadística descriptiva e inferencial y los **resultados** evidenciaron una correlación significativa positiva débil, mediante la prueba de Rho Spearman, se logró un coeficiente de correlación de $\rho = 0.268$ y un valor $p < 0.01$ que permitió rechazar la hipótesis nula y verificar la general; por lo que se **concluye** que, existe correlación entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Palabras clave: Entornos virtuales, ansiedad, COVID-19, pandemia

ABSTRACT

The objective of the research is to determine the correlation between the use of virtual teaching platforms and anxiety levels, during the COVID-19 pandemic, for the Doctors of Medicine Faculty at the University San Martín de Porres in 2020. Methods: Analytical observational study. Two questionnaires were applied to 204 randomly selected teachers. The first questionnaire was validated by an expert consensus, and the level of anxiety was assessed using the Spanish version of Beck's Anxiety Inventory (BAI). Results: Statistical analysis with the Rho Spearman test, demonstrated a correlation coefficient of $\rho = 0.268$ and a p value of 0.01, which depict a mild positive correlation between the variables. Conclusion: There is a correlation between the use of virtual teaching platforms and anxiety levels, during the COVID-19 pandemic.

Keywords: Virtual teaching platforms, anxiety, COVID-19, pandemic

I. INTRODUCCIÓN

La pandemia COVID-19 ha traído consigo una inesperada crisis global que ha azotado al mundo y generado, de modo imperativo, el trabajo remoto como alternativa laboral. Esta situación llevó a los docentes a desarrollar clases de manera virtual y tuvieron que adaptarse a la aplicación y uso de las TIC como herramientas sincrónicas y asincrónicas en la comunicación docente-discente.

Desde la educación primaria hasta la superior, las clases remotas llegaron de forma intempestiva; el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad evidencian un vacío en el sistema educativo como consecuencia de una pandemia que marca un pre y post en la educación. Los factores asociados a la ansiedad que produce el aislamiento y las alternativas de solución planteadas por el sector educación con el fin de continuar con el año académico, sin tomar en cuenta los riesgos de salud mental que conlleva la recarga laboral, han permitido que los docentes presenten niveles de estrés elevado y sumado a ello, también de ansiedad, los que pueden ser discapacitantes.

Los docentes han visto afectada su salud mental por infinidad de factores, propios de la cátedra: sobrecarga de trabajo, cambio de horarios, conflictos interpersonales con colegas, alumnos y padres de familia; además de las reacciones de ansiedad: temblores en brazos y piernas, nerviosismo, sensación de bloqueo, inseguridad, temor a morir, que a la fecha se han incrementado por la pandemia.

La suspensión de la educación presencial ha sido establecida a nivel mundial; sin embargo, algunos países volvieron a las aulas físicas, sin tomar medidas de prevención que eviten el aumento de contagios. El Gobierno de España junto con el Ministerio de Ciencia e Innovación y el Ministerio de Universidades establecieron un plan de contingencia frente a la pandemia; no obstante, prefiere seguir manteniendo la enseñanza virtual, proponiendo planes de formación *online*, tanto en los aspectos técnicos como metodológicos.

Se sabe que para acceder a información de cada país, no se cuenta con un portal web propio, que englobe las ciudades o provincias y las diferentes instituciones encargadas a las que se pueda recurrir, pese a que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura –Unesco–, en sus siglas en inglés, ha establecido el proyecto denominado La educación en América Latina y el Caribe ante la COVID-19 (1) que inició desde el 16 de marzo de 2020 para el seguimiento a la situación educativa y respuesta ante la pandemia en América Latina y el Caribe. Esta iniciativa debería ser replicada por cada país con datos propios.

Más del 91.3% de la población estudiantil mundial se vio afectada, durante la pandemia, por el cierre de instituciones educativas, es decir 1 575 270 054 millones de personas (2). La mayoría de instituciones de educación superior, casi todas, brindan acceso a la diversa información que manejan en sus bases de datos y bibliotecas, solo a sus estudiantes; esta, debido a la crisis sanitaria mundial, debería ser de libre acceso para la población general, mas no lo es.

Son pocos los países de Latinoamérica (Latam) que cuentan con la práctica gratuita de impartición de educación virtual hacia estudiantes y docentes, común en países de Europa que no se replica en esta parte del continente; además, hay libre acceso a los recursos digitales de aprendizaje para la educación y formación de alumnos y docentes durante la pandemia COVID-19 (3).

En el primer trimestre de 2018, el 39,3% de la población que usa internet lo hace exclusivamente por teléfono móvil (4), lo que constituye una gran desventaja para la recepción de las clases virtuales; a diferencia de Paraguay, que se vio afectado en menor escala, en su sistema educativo, ya que el 90% de la población cuenta con un aparato de este tipo con acceso a internet (5).

Latam no es ajena a las dificultades de salud mental que afectan a los docentes; las cifras son alarmantes, el 85% de personas afectadas se encuentran entre estudiantes, profesores y personal administrativo de las universidades peruanas. Los indicadores principales son ansiedad (82%), estrés (79 %) y violencia (52%) (6).

La prioridad principal de los gobiernos e instituciones, a nivel mundial, ha sido proteger la salud y la seguridad de cada individuo. Frente a la pandemia, el Perú, se sumó a los países que adoptaron medidas inmediatas para evitar la propagación del virus y se declaró Emergencia Sanitaria a nivel nacional por el plazo de noventa (90) días calendario (7).

El aislamiento obligatorio implicó continuar las labores de manera remota, desde cada hogar, adaptando a los diversos sectores con nuevos procesos e integrando el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación –TIC–. El sector educación es uno de los que debió adecuar sus actividades diarias, pasando de la educación presencial a la virtual. Este cambio ha significado la adaptación del proceso de enseñanza- aprendizaje, la autocapacitación continua y la búsqueda de competencias digitales por parte de los docentes; a esto se sumó, como efecto psicológico, la ansiedad, consecuencia del aislamiento social y de la cuarentena; la predisposición a desencadenar estos síntomas es probable que se originen en el desarrollo del individuo y en la formación de su personalidad (8).

El 14 de marzo de 2020 la Facultad de Medicina Humana (FMH) de la Universidad de San Martín de Porres suspendió las clases presenciales en sus instalaciones y el 16, las labores docentes y administrativas. Se inició así, el trabajo remoto a través de sus canales de atención y plataforma educativa.

El principal problema fue el poco manejo de las diversas plataformas virtuales, tanto por los docentes como por los alumnos, es así que, en coordinación con la Unidad de Virtualización Académica –USMP Virtual–, se establecieron capacitaciones para lograr su óptimo empleo; sin embargo, durante su desarrollo se observó que, inclusive para recibirlas, esta situación se convertía en una dificultad, ya que no podían acceder a las necesarias. Estas capacitaciones se desarrollaron en sesiones masivas por la cantidad de docentes con los que cuenta cada facultad.

La FMH decidió efectuar las propias, apoyada en Coordinación de Aulas Virtuales –CAV–, encargados del manejo y soporte del Campus, las que fueron personalizadas. Hasta el momento, no se conocen los resultados ni se cuenta con evidencia del proceso; esa es, precisamente, una de las razones por las que se desarrolló esta investigación.

Son pocas las Unidades Académicas que antes de la pandemia hacían uso de las aulas virtuales como herramientas de comunicación; entre ellas, se incluían la Unidad de Posgrado para sus Maestrías y Doctorados y la Unidad de Ciencias Básicas en ciertas asignaturas. La Unidad de Cirugía no era ajena al uso del Campus Virtual, el que utilizaba como repositorio de sus clases grabadas.

Existen varias limitaciones que impiden la capacitación óptima a los docentes, una de las más resaltantes es el desconocimiento de herramientas comunicativas síncronas y asíncronas, así como su correcto uso.

Herramientas de la plataforma educativa Moodle, de videoconferencias Zoom, Microsoft Teams y BigBlueButton, programas de grabación de videos o presentaciones con audio como Camtasia y PowerPoint, deberían contribuir en mejorar las clases virtuales y aumentar su importancia, pues su correcto uso y la información que a través de ellas se difunde, modificaría la conceptualización negativa hacia la impartición de la educación virtual; sin embargo, la gran mayoría de docentes no las utilizaban o las conocían muy poco.

Adicionalmente, a las falencias tecnológicas se sumó el nivel de ansiedad, generado por el trabajo remoto, muy bajo, moderado y severo, de acuerdo con el Inventario de ansiedad de Beck (BAI) (9). Estos niveles varían según diversos factores como demandas laborales por parte de la institución educativa, el entorno de trabajo, posturas erradas, el uso excesivo del computador, no contar con las competencias educativas virtuales, diagnóstico previo, carga familiar, entre otros.

Por lo descrito, la presente investigación demostró la correlación entre el uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad de docentes que busca dosificar el trabajo remoto, aplicar diversas estrategias de mejora de la salud mental y el uso óptimo de recursos didácticos apoyados en las TIC.

Existen muchas maneras de ser proactivo al lidiar con la ansiedad en el trabajo remoto; la aptitud mental, pausas activas y la capacitación para su manejo son muy útiles; sin embargo, los docentes no saben aplicarlas. Esta investigación, sienta precedentes de lo acontecido durante la pandemia COVID-19 y las medidas tomadas en el sistema educativo.

Se estableció como **problema general** ¿cuál es la correlación entre el uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020? y como **específicos** ¿cuál es la correlación entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle, el de los programas de comunicación sincrónica y asincrónica, y los niveles de ansiedad?

El **objetivo general** fue determinar la correlación entre el uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020 y como **específicos**: precisar, establecer e identificar la correlación entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle, de los programas de comunicación sincrónica y asincrónica, y los niveles de ansiedad; además, proponer un Plan de Intervención para el manejo de la ansiedad en docentes usuarios de entornos virtuales de enseñanza.

El desarrollo de esta investigación se **justificó**, porque permitió reconocer el valor de la educación virtual y todas las herramientas y recursos que en ella se utilizan, que servirán, en el futuro, como apoyo y soporte en la presencial. Se elaboraron manuales y guías de diversas herramientas (uso de BigBlueButton, insertar audio en PowerPoint, acceso y uso de Moodle) que quedaron como contribución para la institución; además de la creación de una rúbrica para el apropiado monitoreo sobre la aplicación y uso de la plataforma virtual educativa Moodle y de un plan de Intervención para el manejo de la ansiedad en docentes usuarios de estos entornos.

Esta pesquisa es relevante porque se convirtió en un gran aporte para que el docente efectúe su cátedra con el adecuado conocimiento y manejo de la ansiedad; emoción inherente en el ser humano que en determinadas labores tiende a incrementarse. No solo es un beneficio a los docentes sino también a las instituciones educativas y a los alumnos, ya que un educador con un buen manejo

de la ansiedad mejora el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, lo que conlleva a formar excelentes profesionales.

Representó, además, un gran aporte teórico, dado que no existe literatura referente a las medidas adaptadas, en el sistema educativo, durante pandemias; permitió conocer el nivel de ansiedad que presentan los docentes frente al uso de entornos virtuales y a su manejo.

Las variables entornos virtuales y niveles de ansiedad, jamás habían sido estudiadas juntas, en docentes de una facultad de medicina humana, que presentan cierto nivel de ansiedad por la coyuntura existente; este es un aporte metodológico que puede servir para generalizarse, si se usa una mayor población; no obstante, la mejor contribución de este trabajo es el instrumento Burneo para medir el uso de entornos virtuales el cual fue validado por prueba piloto y por juicio de expertos; por tanto, puede servir a futuros investigadores.

Este estudio fue viable ya que la investigadora tuvo acceso a la información, autorización y permisos que se precisaron para la recolección de datos a las unidades de estudio. Los directores y docentes de las Unidades de pregrado y posgrado colaboraron desinteresadamente. La autora cuenta con las competencias idóneas y los recursos necesarios para desarrollar esta pesquisa.

Entre las **limitaciones** se observó que existen vacíos del conocimiento referente a educación en época de pandemia; por tanto, una de las más grandes limitaciones

fue la falta de bibliografía que señale las medidas establecidas durante la llamada gripe española u otras epidemias, se desconoce qué enfoque giró en torno a la educación en esa etapa. Las variables estudiadas, no han sido relacionadas anteriormente, por ende, existe poca información sobre el tema, tanto a nivel nacional como internacional.

La participación de los docentes no fue obligatoria; por ende, no todos desarrollaron la encuesta, lo que llevó a obtener 204 participaciones de las 254 deseadas.

No existía un instrumento que permitiera medir el uso de entornos virtuales, situación que sí ocurrió con el de ansiedad. Esto dificultó el avance inmediato y desarrollo de la investigación ya que se tuvo que crear uno y realizar una doble validación.

II. MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Sarmiento W et al., en el 2020, realizaron una investigación cuyo objetivo fue comparar la educación presencial y virtual, se destacan sus diferencias y similitudes ligadas por un mismo tema; es descriptiva y de enfoque cuantitativo. Los resultados señalan que la modalidad presencial, para el proceso de enseñanza- aprendizaje, es la mejor alternativa; sin embargo, la virtual, ante una pandemia, es la opción más favorable. Se concluye, que existe relación significativa entre la educación presencia y la virtual (10).

García M divulgó, en el 2020, una investigación con el propósito de describir, en forma analítica, los retos, potencialidades y alternativas necesarios en tiempos de COVID-19, como lo es la docencia desde el hogar. Su diseño fue cualitativo, basado en el análisis de contenido. Los resultados confirmaron el desarrollo favorable de la docencia desde el hogar, con el uso de programas que permiten acceder a las TIC (Zoom, Wikies, de portafolios virtuales, I-vox). Se concluye, una transformación positiva de la enseñanza presencial a la denominada “enseñanza remota” o clases sincrónicas (11).

Torres L publicó, en el 2019, una investigación cuya finalidad comprueba la mejora del rendimiento académico por el uso de la plataforma virtual de aprendizaje. Fue preexperimental con un solo grupo y de enfoque cuantitativo. La población estuvo constituida por 76 estudiantes y la muestra no probabilística, por 20. Los resultados,

indicaron diferencia significativa entre el rendimiento académico, antes y después de aplicar la plataforma virtual. El promedio obtenido, antes del uso de la plataforma fue de 9,24 y de 15,6 después. Se concluyó, que existe mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes con el uso de la plataforma virtual de aprendizaje (12).

Britez M plantea, en el 2020, una investigación que tiene por objetivo describir las medidas tomadas por cada gobierno, de los países de la Triple Frontera: Paraguay, Argentina y Brasil, en relación a la educación frente al avance del coronavirus. Es un estudio comparativo, histórico-hermenéutico, con enfoque epidemiológico. Se observa el impacto a un mes del primer caso positivo en Paraguay. El resultado expone las medidas instauradas para no perder el año escolar, pero ello ha evidenciado aspectos importantes que mejorar en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje. Los docentes no están familiarizados con el manejo de las TIC ni los recursos tecnológicos como correo electrónico, plataforma virtual educativa, WhatsApp, videoconferencias, conversores de archivos. Se concluyó que si bien el smartphone es de uso universal y común, el manejo de la tecnología y la transmisión de conocimiento a través de él, es otro totalmente distinto (5).

Lima S et al. presentaron, en el 2017, una investigación cuyo propósito fue la virtualización de la educación en Cuba. En el diseño se utilizaron los métodos: DELPHI, histórico- lógico, inductivo-deductivo, analítico-sintético, sistémico-estructural, la modelación, matemáticos-estadísticos, la observación, la entrevista y la encuesta. Los resultados, confirman la graduación de más de 60 000 docentes

en programas a distancia de posgrado; con el uso de recursos tecnológicos como video, libro electrónico y guía didáctica. Se concluyó que en la educación superior virtual debe aprovecharse las TIC, el aprendizaje colaborativo, la incorporación de tecnología en el diseño y elaboración de recursos, las tutorías, la comunicación en entornos virtuales y el autoaprendizaje (13).

Burneo C realizó, en el 2019, una investigación cuyo propósito fue determinar la relación entre el uso de aulas virtuales y el desempeño docente. Su diseño cuantitativo, observacional, descriptivo, correlacional, retrospectivo, de corte transversal; aplicó dos cuestionarios en una población total de 70 docentes y 70 estudiantes. Los resultados, comprueban una relación alta y positiva entre las variables. Se concluye que la relación significativa entre el uso de aulas virtuales y el desempeño docente (14).

Vialart M et al. efectuaron, en el 2020, una investigación cuya finalidad fue exponer los retos de los docentes de enfermería frente al uso de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Es de enfoque descriptivo, transversal. Los resultados muestran que los docentes de enfermería han admitido estos entornos como aporte positivo para la formación educativa; además, diseñaron y desarrollaron en aulas virtuales, de manera favorable, las asignaturas que imparten en los cursos del pregrado. Se observa carencia de interacción entre estudiantes, profesores y tutores por medio de estas plataformas, las actividades interactivas también son escasas y generalmente existe un abuso del recurso foro. En conclusión, los profesores se enfrentan al uso de los EVA para mejorar las competencias digitales y porque son

el soporte que facilita el logro de los objetivos, así como el diseño didáctico y la experiencia en el autoaprendizaje. Estos retos hacen que se superen (15).

Díaz S publicó, en el 2009, una tesis con el objetivo de precisar el nivel de ansiedad en docentes. Su diseño fue comparativo, transversal, prospectivo. El 17% de los profesionales son de ciencias de salud; 38%, contratados; 32%, del sexo femenino; el 2%, menores de 30 años y el 30%, mayores de 61; el 13%, solteros y 11%, divorciados. El 6.4% tiene una elevada intensidad de ansiedad en humor ansioso y el 2.1%, una muy elevada; el 10.6%, una elevada y manifiestan tensión; el 4.3%, muy elevada; el 2.1% tanto en intensidad elevada y muy elevada manifiestan miedo. El 8.5% intensidad elevada, humor depresivo y el 4.3% intensidad muy elevada. El 4.3% en intensidad elevada declara síntomas somáticos musculares y el 2.1%, generales. En conclusión, la estabilidad de contratos docentes genera menor susceptibilidad a los periodos de ansiedad. Las emociones del género femenino son la condición basal a sufrir de mayor ansiedad. Las condiciones de soltería y divorcio dan el 25% con cierta inestabilidad emocional, la que actuaría como factor de susceptibilidad a la ansiedad. Las expresiones de ansiedad en humor ansioso, tensión, miedo, humor depresivo, síntomas somáticos musculares y generales, acumula mayor porcentaje desde el nivel medio hasta el muy elevado (16).

Flores M ejecutó, en el 2013, una investigación que tuvo por finalidad determinar la relación de las condiciones laborales y el nivel de salud mental de los docentes de instituciones públicas y privadas. El diseño fue de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo no experimental. La población fue de 92 docentes, siendo el 45.7% de

institución privada y el 54.3%, de pública. Se establecieron tres rangos de edades: de 21 a 35, de 36 a 50 y de 51 a más. Los resultados, referente a la categoría ansiedad-insomnio, fueron que el 9% indican que sus preocupaciones les ha hecho perder mucho sueño y el 52% que no. El 17% se ha notado agobiado y tenso, y el 37% no; sin embargo, el 45% no más que lo habitual. El 44% indicaron no haberse sentido con los nervios a flor de piel y malhumorado/a, el 37%, frecuentemente sí y el 19% bastante o mucho más que lo habitual. El 49% no ha tenido pánico sin motivo o se ha asustado. El 45% indicó que ha tenido la sensación de que todo se le viene encima, el 42% que no y el 13%, bastante o mucho más que lo habitual. El 54% de mujeres presenta niveles más altos de ansiedad, respecto al 37% de los hombres. En conclusión, la edad no se relaciona con los niveles de salud mental; sin embargo, el sexo femenino revela mayores niveles de ansiedad que el masculino (17).

Parihuamán M elaboró, en el 2017, un estudio que tuvo por finalidad determinar el nivel de estrés que presentan los profesores de tres centros de educación secundaria. El diseño fue de enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo. Los resultados indicaron que el 4.05% de los 50 investigados presentan síntomas de estrés por ansiedad, considerado como nivel bajo. Se exhiben en menor medida, manifestaciones psicológicas como la desconcentración, tensión, temor, trastornos alimenticios y en el sueño. Se concluyó que el nivel de ansiedad es bajo y no representa problemas en el desempeño laboral ni causa malestar durante las actividades diarias (18).

Solórzano M desarrolló, en el 2015, un trabajo cuyo propósito fue reconocer el nivel de ansiedad de profesores de primaria de una institución educativa privada. Metodológicamente fue de enfoque cuantitativo no experimental. La población fue de 25 maestras entre 21 y 50 años. Se utilizó el Inventario de Respuestas de Ansiedad (ISRA). Los resultados indicaron semejanza en los niveles de ansiedad en las dimensiones cognitivas, fisiológicas y motoras; 15 muestran un nivel de ansiedad severo o extremo. Se observó una correlación negativa de -0.489 en la respuesta fisiológica a la ansiedad por parte de las solteras, es decir, influye de manera significativa el estado civil. Se concluyó que el 60% de la población presentaba un nivel de ansiedad severo o extremo (19).

Alvites C hizo, en el 2019, una pesquisa cuyo objetivo fue vincular el estrés y los factores psicosociales en docentes de diferentes países de Latinoamérica, Europa y Norteamérica. Su diseño fue no experimental, correlacional, transversal de enfoque cuantitativo, con una población de 81 maestros de educación básica y universitaria. Los resultados indicaron la relación significativa entre el estrés por ansiedad y las condiciones del lugar, la carga de trabajo; el contenido y característica de la tarea docente. No se encontró relación entre el rendimiento y la remuneración. Se concluyó, que existe relación significativa entre el estrés docente y los factores psicosociales, las más resaltantes fueron el nivel de estrés por ansiedad y depresión (20).

Villamizar D et al. ejecutaron, en el 2015, un estudio con el propósito de determinar los niveles de salud mental de los docentes frente a una política institucional desde

una universidad saludable. Su diseño fue descriptivo y transversal. Los resultados fueron que el rango más significativo de edad es de 31 años a 50 en una muestra estratificada de 202 docentes. El nivel educativo más resaltante es de magister, seguido de especialistas y doctores. Respecto al estado de salud mental, la estabilidad afectivo- emocional, se observó en el 22%; el 12% por su autoestima, el 13% a sus hábitos, el 2% a su estado físico, el 1 % a su economía y el 47% a la sumatoria de todas las anteriores. El 38% no ha presentado una situación que afecte su salud mental; el 32%, alguna vez; el 25%, casi nunca; el 2%, siempre y el otro 2% no sabe no responde. Se concluye la necesidad de trabajar en la prevención de riesgos colectivos y personales, el tratamiento de casos particulares, la promoción y prevención, en general, y el acrecentamiento de sus fortalezas en aspectos mentales; el ambiente laboral, roles asumidos, espacios vitales desde la pareja, la familia, los pares y el desarrollo de la calidad de vida, donde los docentes perciben la necesidad de crear programas y políticas institucionales que acompañen este proceso (21).

Arias Y et al. realizaron, en el 2020, una investigación que tuvo por finalidad reconocer las manifestaciones psicológicas frente a la pandemia COVID-19. Su diseño fue observacional, descriptivo, transversal, con una muestra de 287 personas. Las variables de estudio fueron estrés, ansiedad, depresión e idea suicida. Se utilizó el Inventario de Ansiedad Rasgo-Estado (IDARE). Los resultados fueron ansiedad con 30,96% como nivel alto, y medio con 26,90 %; depresión con niveles medio 36,54% y alto con 13,70%; el 98,47% no mostró idea suicida y el 66,49% presentaron niveles de estrés alterado. No se reveló asociación entre el

estrés, la depresión y la ansiedad como rasgo y estado. Se concluyó, la presencia de alteraciones psicológicas de ansiedad y depresión con niveles altos de estrés como consecuencia de la pandemia (22).

Entre las **bases teórico- científicas** que sustentan la investigación se presentan los siguientes aspectos:

Entornos virtuales

Se define como entornos virtuales de aprendizaje (EVA) a los espacios educativos virtuales que permiten, mediante el uso de la tecnología, impartir educación. Contienen herramientas que, reunidas en plataformas digitales de educación, ofrecen innumerables recursos para la interacción sincrónica y asincrónica entre docentes y discentes.

Existen varias concepciones sobre los entornos virtuales de aprendizaje, teniendo en común la educación y diferencias, ya sea por la metodología de enseñanza utilizada o la tecnología aplicada.

En diferentes conceptos, se define a los EVA como los espacios de formación establecidos en un sistema de comunicación mediado por el computador. Son los medios que permiten el trabajo en grupo a partir de objetivos compartidos, estructurados y flexibles de acuerdo a las necesidades de los alumnos (23)

En otras palabras, los EVA, son los ambientes alojados en servidores, que necesitan tecnología, una computadora y accesos a internet, para generar interacción entre sus participantes, docentes y alumnos, con el fin de acceder a información educativa.

Varios autores, concuerdan con cuatro características básicas que deben tener los Entornos virtuales de aprendizaje (24):

Flexibilidad: Adaptación a la institución, participantes, planes de estudio, contenidos, metodologías y tiempos.

Interactividad: Protagonista de su formación.

Escalabilidad: Funcionamiento regular con un grupo pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: Formatos estándar.

Recursos

Tecnológicos

La **Plataforma Virtual Educativa Moodle** es un software dinámico, diseñado para crear y administrar entornos de enseñanza virtual. Se le considera amigable y de fácil acceso, tiene como particularidad principal ser gratuita (sin costo).

La creación de los entornos virtuales surge por la necesidad de un programa de fácil uso y lo más intuitivo posible; implica el proceso de navegar de modo sencillo o hacer lo que se requiere cuando se desea o pueda. Dicho de otra manera, han sido diseñados para facilitarnos la vida laboral, social o personal. Moodle es el acrónimo

de Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos) (25).

Moodle es la plataforma virtual que permitirá la interacción entre docentes y discentes que generarán participaciones sincrónicas y asincrónicas, en el tiempo que consideren, cuándo y cómo.

Moodle permite generar recursos y actividades. Los primeros fortalecen conocimientos necesarios; son archivos, carpetas, etiquetas, página, URL; las últimas buscan la participación; son tarea, foro, cuestionario, encuesta, taller, wiki y la reciente incorporación de BigBlueButton para videoconferencias (26).

Programas de comunicación sincrónica

Las **clases virtuales** se realizan en línea, es decir, cuando el docente y alumnos se reúnen en un espacio virtual común al mismo tiempo. Para su desarrollo se emplean plataformas de videoconferencias tales como BigBlueButton, Zoom, Microsoft Teams, que contienen herramientas y recursos ideales para el proceso de aprendizaje; son pizarra, chat, pasar lista y compartir pantalla, archivos y roles.

BigBlueButton es un programa de reuniones virtuales en línea que, gracias a su sistema operativo LINUX, se puede integrar sin inconveniente en plataformas virtuales educativas. Moodle lo incluyó entre sus actividades a crear dentro de las aulas virtuales y lo define como un sistema de videoconferencia web de código abierto para la educación a distancia (27). Entre sus herramientas, se encuentran

compartir archivos -además de pantalla-, extraer lista de participantes, otorgar roles, entre otras (26).

Zoom es un software de videoconferencia para reuniones en línea con variedad de herramientas digitales que permiten la interacción entre los participantes. En su página, muestra la relación de opciones que brinda de su producto para las diferentes industrias. A educación dedica Zoom, que señala beneficios como aulas colaborativas, aprendizaje moderno para el estudiante moderno, cita al 96% de universidades de EE. UU. como algunos de sus usuarios (28).

La Universidad Católica de Manizales (29), recomienda como estrategias para el uso correcto de Zoom, dominar las aplicaciones básicas como

- grabar: pausar y detener,
- compartir pantalla y uso de pizarra,
- usar el chat (público y privado),
- gestionar grupos de trabajo,
- implementar encuestas,
- micrófono: activar o desactivar.

Microsoft Teams es un espacio virtual almacenado en la nube que permite el trabajo colaborativo y en equipo a través de chats y videoconferencias; cuenta con el respaldo de Microsoft. Presenta características como videoconferencias, pantalla compartida, fondos personalizados, modo “juntos”, uso compartidos de archivos,

aplicaciones y flujo de trabajo, que hacen a esta plataforma la más completa para la comunicación (30).

Programas de comunicación asincrónicas

Las **clases virtuales** asincrónicas pueden ser consultadas en cualquier momento e, incluso, más de una vez y desde cualquier lugar con acceso a internet. Se hace uso de una plataforma virtual educativa para implementar los recursos y actividades, también se utilizan clases grabadas en videos o programas de presentación con audio.

La modalidad asincrónica es aquella donde los participantes intervienen cuando lo desean. Los materiales de aprendizaje son publicados de manera permanente y las evaluaciones se califican automáticamente (31) .

Power Point es un software para crear presentaciones atractivas que contienen imagen, texto, audio, video y gráficos; además, genera efectos, animaciones y transiciones con el objetivo de cautivar la atención del receptor. Microsoft lo define como el programa de diseño de diapositivas de fácil uso que interactúa con voz, tacto o entrada de lápiz óptico, integra herramientas prácticas para una presentación de calidad (32). Ayuda a generar clases con audio, grabadas por el docente, importantes en el proceso de enseñanza virtual.

El **correo electrónico USMP** es una de las herramientas de comunicación más utilizadas, permite interactuar con los estudiantes a cualquier hora y desde cualquier

lugar. No necesita que los usuarios converjan en un mismo tiempo y espacio virtual; se caracteriza por ser asincrónico. Sirve para enviar y recibir mensajes, transmitir información mediante archivos adjuntos con formato digital (fotos, videos, audios), además de contar con alojamiento en la nube para archivos con mayor peso (33).

Los **programas de grabación de audio y video** son aquellos que permiten, mediante múltiples herramientas, la grabación. Algunos admiten grabar desde el escritorio de la computadora y todo lo que en ella se desarrolle; otros, contienen editor de video para adicionar texto, efectos y transiciones.

La visualización de sesiones grabadas de clase contribuye a mejorar el proceso de formación. Las actuales plataformas virtuales generan la posibilidad de mezclar lenguajes audiovisuales (34). Algunos programas de grabación de audio y video (de paga o de libre acceso) son Camtasia, Loom, ScreenCast-O-Matic, Nimbus Capture, CamStudio, Screemflow.

Humanos

El **docente** es la persona con competencias, cualidades y capacidades determinadas que se dedica a la enseñanza, con el propósito de transmitir conocimientos, haciendo uso de diversos recursos, elementos, técnicas y herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Docente virtual es aquel que ha tenido que adaptar sus competencias pedagógicas para desempeñarse de forma efectiva en el uso de las TIC. Además de cambiar su rol de transmisor de conocimiento a facilitador de información. Tiene por finalidad el

acompañamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje e incentivar al uso y aplicación de la tecnología en las distintas actividades educativas (35).

El docente virtual se caracteriza por ser tecnológico y estar a la vanguardia de las TIC; no solo por la enseñanza basada en competencias, sino porque consolida actividades en entornos virtuales; busca información (revistas, bases de datos, bibliotecas), usa herramientas digitales de comunicación (correo electrónico, trabajo colaborativo en línea, chats, foros, videoconferencias), diseña material multimedia con programas de presentaciones y videos (PowerPoint, Prezi, Powtoon), utiliza, recomienda y enseña el uso de TIC (36). En otras palabras, debe unir actividades, estrategias y recursos que funcionen como intermediarios entre un curso y los estudiantes.

Las **competencias del docente virtual** son el conjunto de recursos, conocimientos, habilidades y actitudes necesarias en el quehacer profesional de la cátedra, las que significan la resolución de problemas de aprendizaje; debe autocapacitarse y capacitarse constantemente, aprender y aplicar las TIC y herramientas audiovisuales. Además de contar con las competencias clásicas o básicas metodológicas, sociales y personales (37). En conclusión, tener pleno conocimiento y manejo de las herramientas tecnológicas a fin de usarlas durante las clases virtuales o como apoyo audiovisual en las tradicionales o presenciales.

El **rol del docente virtual**, denominado tutor en los EVA, es de facilitador del conocimiento, el papel que desempeña es de guiar al alumno; hoy ha pasado a tomar un rol secundario puesto que, en la educación virtual, el protagonista es el

estudiante. Para Silva J, este rol es primordial para el éxito del uso de los EVA, ya que salta de ser emisor de conocimiento a orientador del aprendizaje (38). Dicho de otro modo, el tutor virtual, guiará a los alumnos a lograr sus metas, proporcionando información para su autoaprendizaje.

La **capacitación docente** es una actividad planificada y sustentada en necesidades de una organización para entregar información adaptada a los nuevos retos educativos (39). Está orientada hacia la generación, actualización o reforzamiento de los conocimientos, actitudes y habilidades de los participantes.

Ansiedad

La ansiedad, originaria de los impulsos reprimidos, es la respuesta al peligro y a situaciones de temor. Es una consecuencia del miedo y generalmente es de modo inconsciente. En psicología, es considerada como la respuesta emocional paradigmática, teniendo como principal presencia los síntomas psíquicos o cognitivos, como los conductuales y físicos. Es inherente al ser humano, es decir, forma parte de su existencia, en un grado moderado que incrementa su nivel por determinadas situaciones (40).

En otras palabras, la ansiedad es una emoción negativa que, al sentir miedo, genera reacciones tanto psicológicas como físicas, elevando los niveles de ansiedad pre establecidos en el ser humano, pudiendo llegar a niveles elevados, convirtiéndose en trastornos de ansiedad. Puede presentarse en entornos laborales, en la casa o en cualquier otro. Se caracteriza por síntomas (emocionales, conductuales,

fisiológicos) que son percibidos únicamente por el paciente, y por signos (temblores, autonómicos simpáticos, autonómicos parasimpáticos) que son los observables en la exploración médica (41)

Los **niveles de ansiedad** se catalogan en leve, moderado y severo (42). El primero es considerado el más bajo, de intensidad mínima e inherente; sin embargo, percibe los cambios de conducta y mantiene en estado de alerta la atención, la conciencia y la capacidad asociativa. En el segundo, hay nerviosismo, incertidumbre y aprehensión, se reduce el campo perceptivo, no obstante, la persona aún puede prestar atención si así lo desea; su conocimiento perceptual disminuye e ignora lo que sucede a su alrededor. En el tercero, se muestra el pánico, la falta de vocalización y pensamientos claros. La capacidad de análisis se inhabilita y se enfoca solo en el objeto de la ansiedad. Se disocia de la realidad a fin de escapar de su situación; la percepción disminuye considerablemente y evoca pensamientos dispersos.

Ansiedad en docentes

Desde hace algunos años se está dando importancia a la salud mental de los profesores, siendo tema de continuas investigaciones, pero es hasta hace poco tiempo que ha tomado relevancia en el Perú.

El agotamiento, la desmotivación y frustración que transmite el profesorado ha sido visualizado por profesionales en el tema y es de donde se parte para generar

tratamientos, charlas y capacitaciones que disminuyan los niveles de ansiedad que posiblemente se generen por factores propios de la cátedra.

Todos los trabajadores experimentan, inevitablemente, estos sucesos. Sin embargo, los efectos negativos se encuentran muy ligados a los agentes derivados del trabajo o que con motivo de éste, influyen y afectan su salud (43).

La ansiedad en docentes se define como la afección por factores que generan o elevan el desequilibrio emocional y físico en cada uno de ellos. Estos, pueden ser propios, del entorno laboral, familiar y social (44).

Muchos autores indican la cercana relación entre ansiedad, estrés, depresión, síndrome de Burnout entre los más resaltantes trastornos de salud mental que aquejan a los docentes. Sin embargo, detallan las diferencias entre ellos y los efectos causantes de cada uno. Se diferencia por tener respuestas de emociones ante el miedo (45).

Los **factores** más resaltantes **causantes** de la ansiedad en los docentes son falta de recursos educativos y de apoyo emocional por parte de la institución educativa, desinformación sobre las enfermedades de salud mental, compensaciones salariales bajas, carga laboral extra, inadecuado entorno de trabajo, conflictos con compañeros, autoridades, alumnos y padres de familia; falta de estrategias de regulación emocional (46). En conclusión, frente a las distintas causas propias y ajenas que enfrentan los docentes en el quehacer diario, se hace necesario unir

esfuerzos por brindarles estabilidad emocional, que repercutirá en un mejor desempeño personal y profesional.

Las **consecuencias** más resaltantes que afectan a los docentes son (47) temblor en las piernas y en las manos, latidos del corazón fuertes y acelerados, con rubor facial, sudores fríos o calientes, problemas digestivos, desvanecimientos, atemorizado o asustado, temor a perder el control o morir, torpe, nervioso, inquieto, inseguro.

Definición de términos básicos

Los **entornos virtuales** de aprendizaje, más conocidos como EVA integran las TIC para su máximo aprovechamiento. Son plataformas digitales que unen herramientas tecnológicas, audiovisuales y dinámicas para la interacción en línea o no lineal del proceso de enseñanza- aprendizaje. Debe tener al docente y discente como participantes para desarrollarse (48).

Moodle es un programa educativo, de libre acceso, diseñado para gestionar espacios de aprendizaje. Considerada como una plataforma amigable y de navegación sencilla. Ideal para la educación virtual y complementa el aprendizaje presencial (14).

La **Tecnología de la Información y Comunicación (TIC)** es el conjunto de nuevos medios como internet, hipertextos, multimedia, realidad virtual o televisión por satélite, que tienen como característica común el uso de la informática, las

telecomunicaciones y las herramientas audiovisuales que permiten la creación de nuevos entornos comunicativos (49).

Los **programas de comunicación sincrónica** poseen características peculiares que no se encuentran en la comunicación presencial. La interacción se produce entre dos o más personas ubicadas físicamente en el mismo lugar o en distintos. Es temporalmente dependiente, es decir, deben coincidir al mismo tiempo (50).

BigBlueButton es una herramienta de videoconferencia que permite interactuar entre el tutor y el alumno, donde si el discente realiza consultas, el docente las responde de inmediato. Cuenta con aplicaciones como chat público y privado, que permite mantener comunicación mediante texto, todo ello en el mismo instante que se realiza la sesión (51).

Zoom es un programa sincrónico que permite videoconferencias. Cuenta con dos versiones, la de libre acceso con un tiempo limitado de 40 minutos como máximo por sesión y la versión de paga con tiempo ilimitado. Se puede acceder desde un dispositivo móvil como desde una computadora. En educación, se utiliza para las clases en línea (52).

Microsoft Teams es una interfaz que unifica todas las comunicaciones. Se creó como herramienta para negocios que ha sido muy bien aplicada en el sector educación. Gracias a esta solución, se realizan clases sincrónicas, conectándose

en un solo espacio en tiempo real. Combina herramienta como chat, audio y video con características de Office 365 (53).

Las **clases sincrónicas** es el proceso que une a docente y sus dicentes en un mismo sitio virtual a la misma hora y puedan utilizar herramientas en línea (videoconferencia, chat, intercambio de archivos) para desarrollar una experiencia pedagógica (54).

Los **programas de comunicación asincrónica** son herramientas digitales de apoyo didáctico, no en línea, a las que se accede desde cualquier lugar con disponibilidad de internet. No se necesita que los participantes estén reunidos al mismo tiempo. En el área educativa, se usan en clases grabadas, presentaciones con audio y video, videos, actividades de pregunta respuesta, foros de discusión, correo electrónico (55).

PowerPoint es un programa informático que permite elaborar presentaciones a través de diapositivas. Su interfaz integra texto, imagen, audio y video, así como efectos y animaciones, que la convierten en una herramienta visual efectiva. Contiene plantillas predeterminadas, imágenes, distintos diseños de tipografía, gráficos y Smartart entre las más destacadas (36).

El **correo electrónico USMP** es la herramienta de comunicación asincrónica que envía y recibe mensajes digitales y archivos insertos en mensajes o a través de la nube. Al pertenecer a la empresa Microsoft Office 365, tiene entre sus aplicaciones

a Onedrive, que sirve para trabajar documentos de manera grupal bajo la modalidad en línea y gracias a su capacidad de almacenamiento de 1 TB. permite compartir archivos de gran peso en diferentes formatos (56).

Los **programas de grabación de audio y video** son herramienta TIC audiovisual. Según el tipo y nivel del programa, captura la pantalla de la computadora y todo proceso que se desarrolle durante la grabación; otros, cuentan con editor avanzado de imágenes. En educación, ha permitido grabar videos de clases (57).

La **ansiedad** es la emoción cercana al miedo que produce reacciones emocionales físicas, conductuales, psíquicas y cognitivas. Disocia al sujeto de la realidad en situación de peligro y lo enfoca en el objeto de temor. Nubla su pensamiento, capacidades y reacciones (58).

Los **niveles de ansiedad** son el grado con la que esta se mide. Se basa en tres leve, moderado y severo; el primero es considerado innato al ser humano, y el último el más grave, casi trastorno de ansiedad (42).

La **pandemia** es la propagación mundial de una nueva enfermedad, donde la mayoría de individuos no gozan de inmunidad. Los virus que la han causado han provenido de aquellos que infectan a los animales (59).

La **COVID-19** es la enfermedad infecciosa, descubierta recientemente, y causada por el SARS-CoV-2. Tanto este nuevo virus como el padecimiento que provoca se desconocían antes que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019.

Hasta la fecha, ha ocasionado innumerables decesos a causa de enfermedades respiratorias (60).

El **docente virtual**, denominado tutor virtual, es el mediador y guía en el proceso de aprendizaje que facilita de información en un ambiente virtual. Debe poseer competencias tecnológicas y motivar a sus alumnos para que usen las TIC (61).

La **hipótesis principal** de esta investigación buscó probar que existe correlación significativa entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020 y las **específicas**, que existe correlación entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle; el de programas de comunicación sincrónica, el de comunicación asincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

III. METODOLOGÍA

Tipos y diseño

Este trabajo de investigación es de naturaleza cuantitativa. Según la intervención del investigador es observacional; según el alcance, descriptivo; según el número de mediciones, transversal; según el momento de recolección de datos, retrospectivo.

Diseño muestral

Población universo

Estuvo conformada por todos los docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres, ubicada en el distrito de La Molina, Lima.

Población de estudio

Estuvo conformada por todos los docentes que desarrollaron cátedra en la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres el semestre académico 2020-1.

Tamaño de muestra

La muestra, que se encuentra detallada en la fórmula, estuvo constituida por 204 docentes, de un total de 756, de 24 años a más, quienes desarrollaron cátedra en las diferentes unidades académicas, en el semestre 2020-1, en la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres.

Muestreo o selección de la muestra

El método de muestreo es probabilístico, aleatorio simple, ya que todos los miembros de la población tuvieron la misma probabilidad de ser elegidos. La fórmula es la siguiente:

$n = \frac{z^2(p^*)}{\frac{e^2 + (z^2(p^*q))}{N}}$	Ecuación Estadística para Proporciones poblacional n= Tamaño de la muestra z= Nivel de confianza deseado (95%) p= Probabilidad de éxito (50%) q= Probabilidad de fracaso (50%) e= Nivel de error aceptable (5%) N= Tamaño de la población (756)
--	--

Criterios de elegibilidad

Inclusión

Docentes, varones y mujeres, mayores de 24 años, que tuvieron cátedra efectiva en el semestre académico 2020-1, en la Facultad de Medicina Humana, en las Unidades de

- Ciencias Básicas,
- Medicina,
- Cirugía,
- Internado Médico,
- Posgrado.

Exclusión

Docentes:

- que no cuentan con contrato vigente en la Facultad de Medicina Humana en el semestre académico 2020-2;
- varones y mujeres diagnosticados con problemas de ansiedad previos a la pandemia.

Técnicas y procedimiento de recolección de datos

Instrumentos de recolección y medición de variables

Se recurrió a la técnica de recolección de datos de análisis documental, con la utilización de formularios Google, a través de internet. Se utilizaron instrumentos tanto para la variable uso de entornos virtuales como para nivel de ansiedad de los docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres.

Para contactar a los docentes se solicitó el apoyo de las Unidades académicas; quienes les enviaron el enlace.

El instrumento para la variable 1 se construyó en base a las interrogantes, dudas e inquietudes de los docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres, las que se observaron en la primera reunión de coordinación del semestre académico 2020-1. Además de entrevistas a 8 docentes de las diferentes Unidades Académicas.

Unidad de Ciencias Básicas:

- Lic. Juan Manuel Rivera Encinas
- Bach. Karina García de la Puente
- Mtra. Lizeth Jave Escalante
- Mtra. Carmen Villar Diaz

Unidad de Medicina:

- Mtra. María Teresa Rivera Encinas
- Mtra. Alejandra Bendezú Chacaltana

Unidad de Posgrado:

- Mgtr. Caroline Malamud Kessler
- Mtra. Claudia Broglio Chamochumbi

El instrumento Burneo Uso de entornos virtuales busca determinar cuantitativamente la información de las variables a medir y tiene una confiabilidad de 95%, según el alfa de Cronbach; su validación fue por juicio de expertos, a cargo de la Dra. Milagros Huamán Castro, Dra. Olga Nicho Valladares, Dr. Gabriel Niezen Mattos, Dr. Mauro Rivera Ramírez y la Mgtr. Doris Medina Escobar; quienes realizaron las siguientes observaciones (las cuales, posteriormente, fueron modificadas):

- Cambiar, de las variables intervinientes, el rango joven de 14 – 26 años como está catalogado por la Organización Mundial de la Salud - OMS, por 24 – 26, dado que no existen docentes universitarios menores.
- Añadir el ítem “No aplica” en la variable interviniente “Carga familiar”.
- Modificar la redacción (cohesión y coherencia) de algunos ítems.

Luego de la validación de contenido, se realizó la prueba piloto –aplicación de un cuestionario en una pequeña muestra de la población, de entre 15 a 30 encuestados, con el objetivo de identificar y minimizar problemas potenciales, y poner a prueba aspectos importantes (62)- con 33 participantes con características equivalentes a los que formaron parte de la muestra. Estos fueron usuarios de los entornos virtuales de la Facultad de Medicina de la Universidad de San Martín de Porres en el desarrollo de la cátedra.

Respecto a las sugerencias, uno de los participantes solicitó cambiar el ítem “mucho” por ser parecido a “bastante”; sin embargo, se mantuvo el término, dado que es un sinónimo relativo, mas no absoluto y, por el contexto, se entendía la diferencia.

Ficha técnica del instrumento de la variable 1

Nombre	Instrumento Burneo Uso de entornos virtuales
Autora	Carolina Guisella Burneo Cortés
Año	2020
Objetivo	Determinar la relación entre el uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.
Administración	Individual
Muestreo	El método de muestreo es probabilístico, aleatorio. La muestra fue seleccionada a través de un calculador.

Nivel de confianza	Nivel de confianza del 95% y error +/- 5% para el análisis global de las dimensiones e indicadores respectivamente.
Dimensiones	Número de dimensiones: Dimensión 1: 4 ítems Dimensión 2: 4 ítems Dimensión 3: 12 ítems Total = 20 ítems
Material	Virtual: Cuestionario en línea a través de Google Formularios

Para categorizar en qué niveles se encontraban los docentes, respecto al uso de entornos virtuales, se asignó el rango de 20 a 40 puntos para el básico; de 41 a 60, para el intermedio y de 61 a 80, para el avanzado; según la siguiente matriz:

Niveles Rango Dimensiones	Básico	Intermedio	Avanzado	Total preguntas	Total puntaje
	20 – 40	41 – 60	61 – 80		
Plataforma virtual educativa	4 - 8	9 - 12	13 - 16	4	16
Programas de comunicación sincrónica	4 - 8	9 - 12	13 - 16	4	16
Programas de comunicación asincrónica	12 - 23	24 - 35	36 - 48	12	48

Valores de la escala preguntas

Nada	Poco	Bastante	Mucho
1	2	3	4

La encuesta para la variable 2 fue el Inventario de Ansiedad de Beck (BAI), adaptado al español en el 2011, el que sirvió para indicar el nivel de ansiedad de los docentes población de estudio; contempla tres niveles con rangos de 00–21 ansiedad muy baja, de 22–35 ansiedad moderada y más de 36 ansiedad severa.

Procesamiento y análisis de datos

Después de obtener los datos, se utilizó el software estadístico SPSS versión 25.0, se aplicaron técnicas estadísticas descriptivas como la frecuencia, media, desviación estándar, error estándar, etc. Para la prueba de hipótesis se utilizaron técnicas de estadística inferencial, correlación de Spearman. Se consideró un nivel de confianza del 95% y un $p < 0.05$.

Aspectos éticos

Durante la investigación se cumplieron las normas éticas con las que se rige la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres. Los participantes tuvieron la oportunidad de aceptar o no responder al cuestionario; por lo que se respetó los principios de beneficencia, autonomía, no maleficencia y justicia a través de la presentación del consentimiento informado en el cual se les garantizaba la reserva de la información.

IV. RESULTADOS

Análisis estadístico

Tabla 1: Encuesta Uso de entornos virtuales

Items	Nada		Poco		Bastante		Mucho	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Usa la plataforma virtual Moodle	26	12,7	73	35,8	61	29,9	44	21,6
Considera la plataforma Moodle, amigable	16	7,8	62	30,4	101	49,5	25	12,3
Considera que la aplicación de las herramientas (implementar, calificar, correo) es sencilla y de fácil utilización	70	34.3	91	44.6	32	15.7	11	5.4
Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo de la plataforma virtual Moodle	48	23.5	91	44.6	49	24.0	16	7.8
Se ha capacitado acerca del uso de la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton	12	5.9	51	25.0	99	48.5	42	20.6
Considera la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton, amigable	3	1.5	25	12.3	131	64.2	45	22.1
Considera que la aplicación de las herramientas (pizarra, chat, compartir pantalla, compartir archivos, compartir roles, pasar lista) de la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton es sencilla y de fácil utilización	53	26.0	84	41.2	51	25.0	16	7.8
Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo de la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton	49	24.0	97	47.5	38	18.6	20	9.8
Se ha capacitado acerca del uso del programa PowerPoint	15	7.4	61	29.9	88	43.1	40	19.6
Considera el programa PowerPoint, amigable	4	2.0	21	10.3	115	56.4	64	31.4
Considera que la aplicación de las herramientas (insertar imágenes, insertar audio, insertar video, hipervínculo, grabar audio, grabar video) del programa PowerPoint, es sencilla y de fácil utilización	79	38.7	69	33.8	42	20.6	14	6.9
Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo del programa PowerPoint	86	42.2	81	35.8	20	9.8	17	8.3
Se ha capacitado acerca del uso del correo electrónico USMP	39	19.1	79	38.7	61	29.9	25	12.3

Considera el correo electrónico USMP, amigable	5	2.5	38	18.6	119	58.3	42	20.6
Considera que la aplicación de las herramientas (compartir archivos a través de la nube, crear archivos en la nube, trabajar de manera colaborativa en línea, agrupar, crear carpetas, priorizar correos) del correo electrónico USMP es sencilla y de fácil utilización	36	30.9	84	41.2	42	20.6	15	7.4
Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo del correo electrónico USMP	87	42.6	74	36.3	29	14.2	14	6.9
Maneja programas de grabación de audio y video	35	17.2	92	45.1	66	32.4	11	5.4
Se ha capacitado acerca del uso de programas de grabación de audio y video	61	29.9	90	44.1	43	21.1	10	4.9
Considera que el uso de programas de grabación de audio y video es sencillo y de fácil utilización	59	28.9	88	43.1	44	21.6	13	6.4
Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo de programas de grabación de audio y video	51	25.0	76	37.3	59	28.9	18	8.8

Muestra: 204 docentes

Tabla 2: Encuesta Niveles de ansiedad

Ítems	No		Leve		Moderado		Bastante	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Torpe o entumecido	140	68.9	47	23.0	15	7.4	2	1.0
Acalorado	128	62.7	53	26.0	21	10.3	2	1.0
Con temblor en las piernas	178	87.3	20	9.8	6	2.9	0	0
Incapaz de relajarse	107	52.5	65	31.9	17	8.3	15	7.4
Con temor a que ocurra lo peor	112	54.9	59	28.9	27	13.2	6	2.9
Mareado, o que se le va la cabeza	152	74.5	35	17.2	13	6.4	4	2.0
Con latidos del corazón fuertes y acelerados	144	70.6	44	21.6	10	4.9	6	2.9
Inestable	152	74.5	35	17.2	12	5.9	5	2.5
Atemorizado o asustado	121	59.3	60	29.4	17	8.3	6	2.9
Nervioso	99	48.5	76	37.3	16	7.8	13	6.4
Con sensación de bloqueo	150	73.5	30	14.7	12	5.9	12	5.9
Con temblores en las manos	174	85.3	19	9.3	9	4.4	2	1.0
Inquieto, inseguro	126	61.8	49	24.0	20	9.8	9	4.4
Con miedo a perder el control	152	74.5	34	16.7	15	7.4	3	1.5
Con sensación de ahogo	174	85.9	24	11.8	5	2.5	1	0.5
Con temor a morir	166	81.4	28	13.7	6	2.9	4	2.0
Con miedo	128	62.7	51	25.0	17	8.3	8	3.9
Con problemas digestivos	121	59.3	47	23.0	15	7.4	21	10.3
Con desvanecimientos	189	92.6	10	4.9	5	2.5	0	0
Con rubor facial	166	81.4	21	10.3	10	4.9	7	3.4
Con sudores, fríos o calientes	164	80.4	24	11.8	11	5.4	5	2.5

Muestra: 204 docentes

Tabla 3: Descripción del resultado de uso de entornos virtuales

	n	%
Nivel básico	27	13.2%
Nivel intermedio	172	84.3%
Nivel avanzado	5	2.5%
Total	204	100%

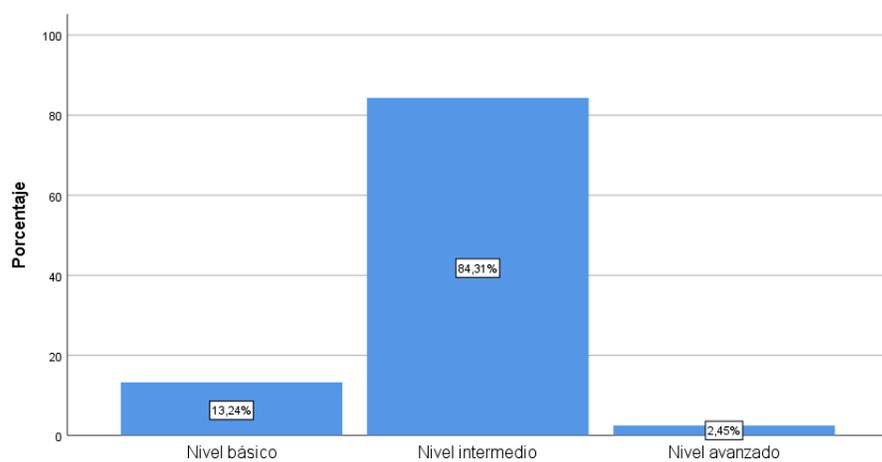


Figura 1. Uso de entornos virtuales

Tabla 4: Descripción de resultado de niveles de ansiedad

	n	%
Ansiedad muy baja	50	24.6%
Ansiedad moderada	117	57.2%
Ansiedad severa	37	18.2%
Total	204	100%

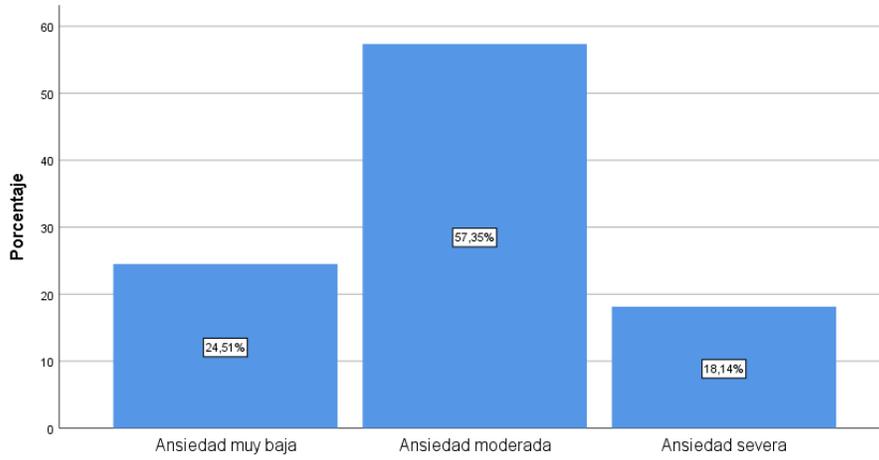


Figura 2. Niveles de ansiedad

Tabla 5: Descripción de resultados edad

	n	%
Joven	2	1%
Adulto	134	65.7%
Adulto mayor	68	33.3%
Total	204	100%

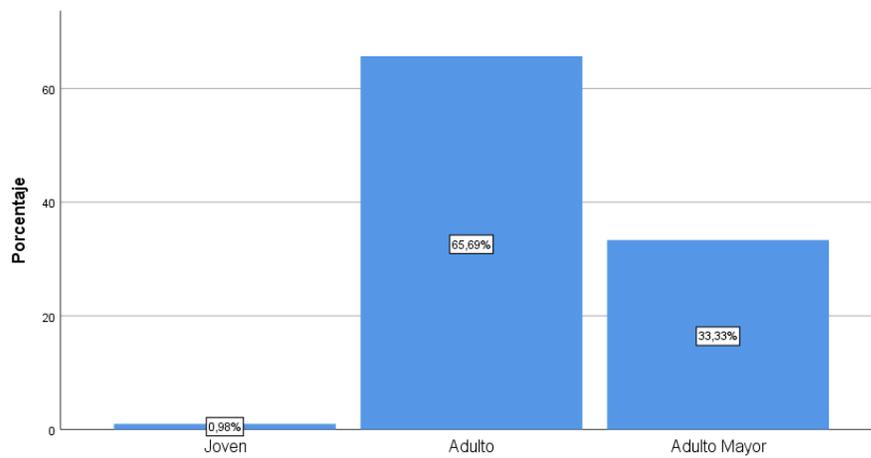


Figura 3. Edad

Tabla 6: Descripción de resultados de sexo

	n	%
Femenino	92	45.1%
Masculino	112	54.9%
Total	204	100%

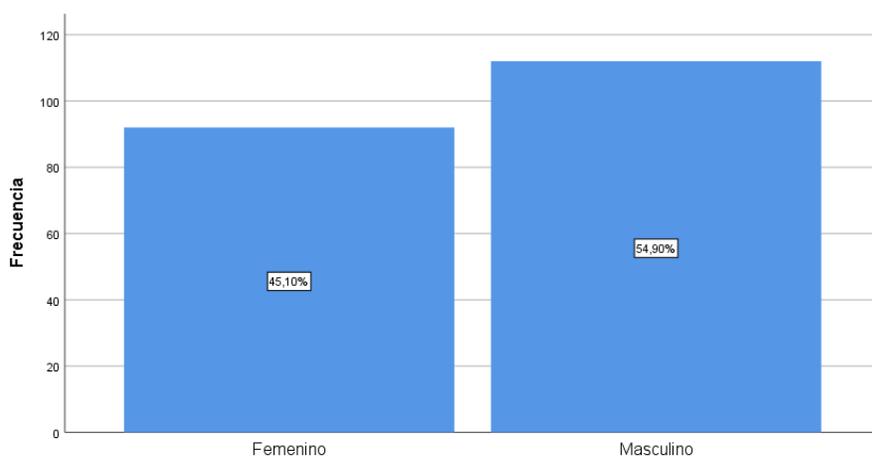


Figura 4. Sexo

Tabla 7: Descripción de resultados de grado académico

	n	%
Bachiller	36	17.6%
Maestro/ Magister	133	65.2%
Doctor	35	17.2%
Total	204	100%

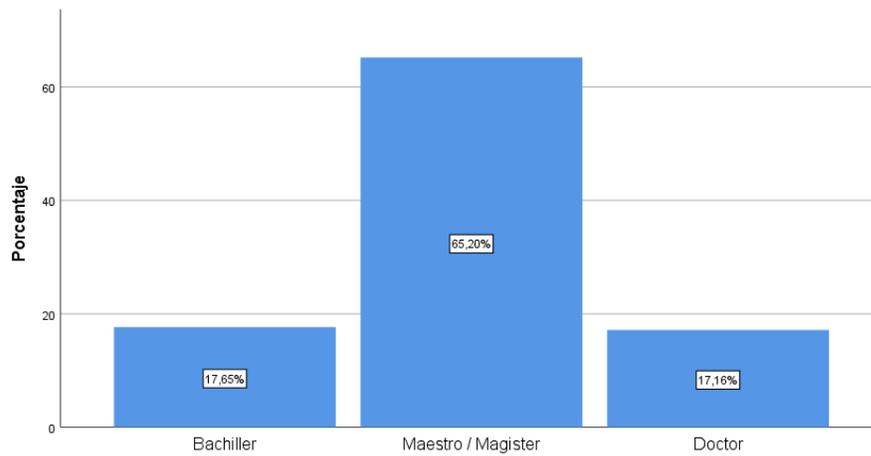


Figura 5. Grado académico

Tablas cruzadas

Edad

Tabla 8: Uso de entornos virtuales según rango de edad

	Uso de entornos virtuales						Total
	Nivel básico		Nivel intermedio		Nivel avanzado		
	n	%	n	%	n	%	
Joven	0	0%	2	100%	0	0%	2
Adulto	22	16.4%	108	80.6%	4	3%	134
Adulto mayor	5	7.4%	62	91.2%	1	1.4%	68
Total	27		172		5		204

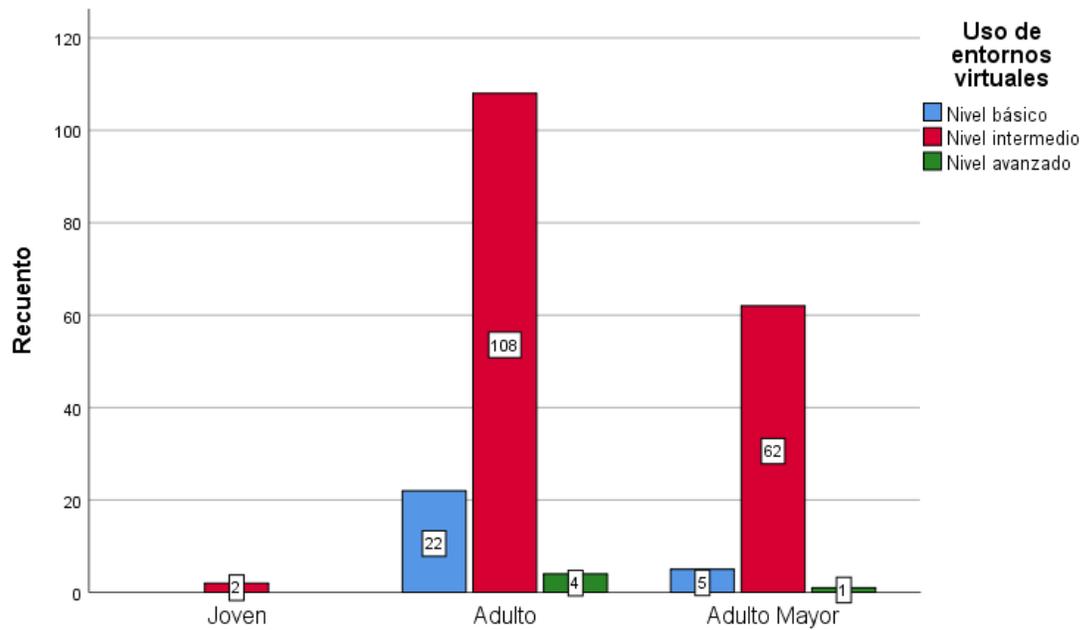


Figura 6. Uso de entornos virtuales según rango de edad

Tabla 9: Niveles de ansiedad según rango de edad

	Niveles de ansiedad						Total
	Ansiedad muy baja		Ansiedad moderada		Ansiedad severa		
	n	%	n	%	n	%	
Joven	0	0%	0	0%	2	100%	2
Adulto	34	25.4%	74	55.2%	26	19.4%	134
Adulto mayor	16	23.5%	43	63.2%	9	13.3%	68
Total	50		117		37		204

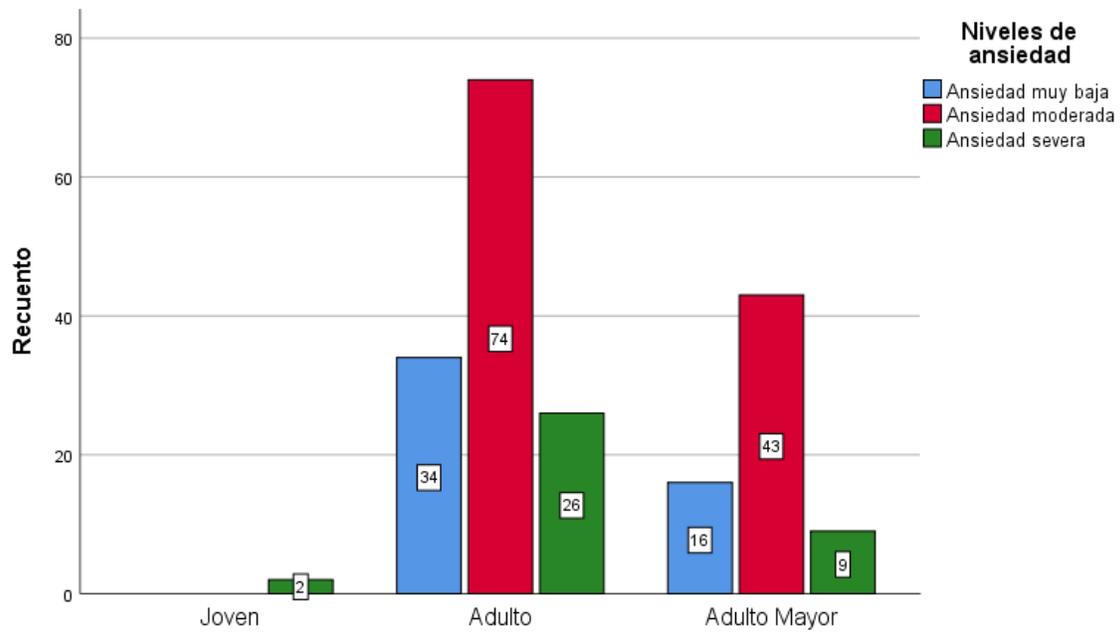


Figura 7. Niveles de ansiedad según rango de edad

Sexo

Tabla 10: Uso de entornos virtuales según sexo

	Uso de entornos virtuales						Total
	Nivel básico		Nivel intermedio		Nivel avanzado		
	n	%	n	%	n	%	
Femenino	16	17.4%	72	78.3%	4	4.3%	92
Masculino	11	9.8%	100	89.3%	1	0.9%	112
Total	27		172		5		204

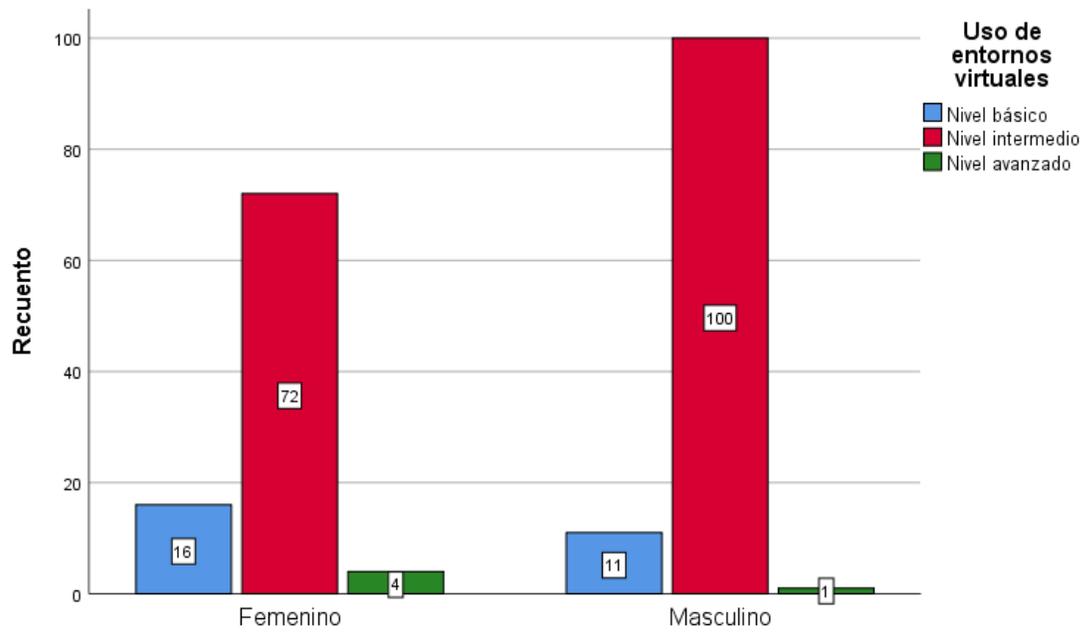


Figura 8. Uso de entornos virtuales según sexo

Tabla 11: Niveles de ansiedad según sexo

	Niveles de ansiedad						Total
	Ansiedad muy baja		Ansiedad moderada		Ansiedad severa		
	n	%	n	%	n	%	
Femenino	19	20.6%	49	53.3%	24	4.3%	92
Masculino	31	27.7%	68	60.7%	13	0.9%	112
Total	50		117		37		204

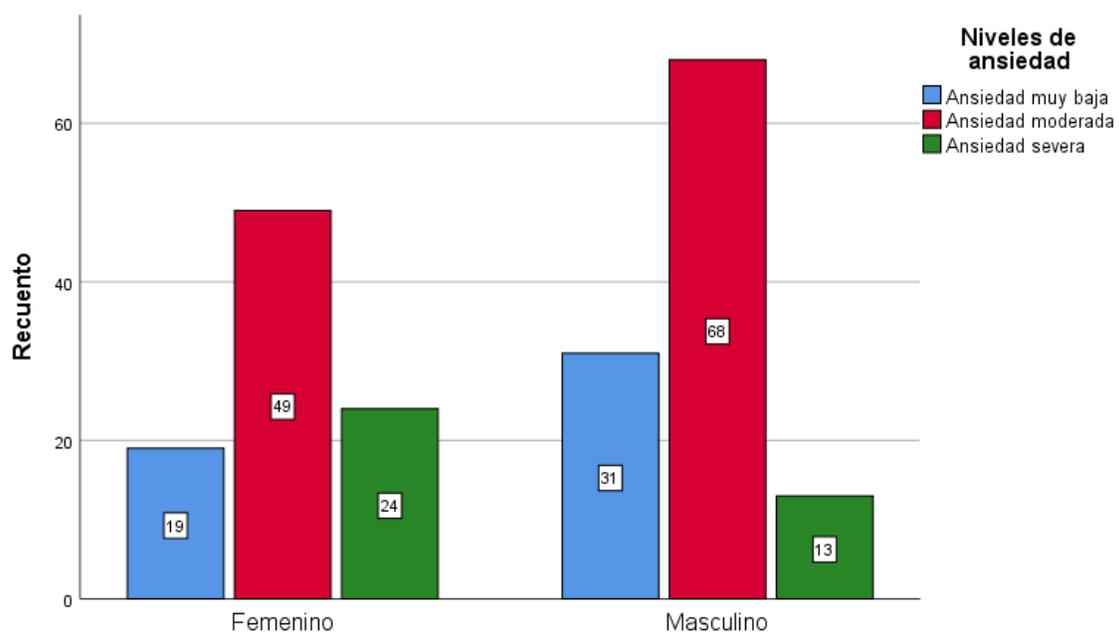


Figura 9. Niveles de ansiedad según sexo

Grado de instrucción

Tabla 12: Uso de entornos virtuales según el grado académico

	Uso de entornos virtuales						Total
	Nivel básico		Nivel intermedio		Nivel avanzado		
	n	%	n	%	n	%	
Bachiller	6	16.7%	29	80.5%	1	2.8%	36
Maestro/ Magister	20	15%	110	82.7%	3	2.3%	133
Doctor	1	2.9%	33	94.3%	1	2.8%	35
Total	27		172		5		204

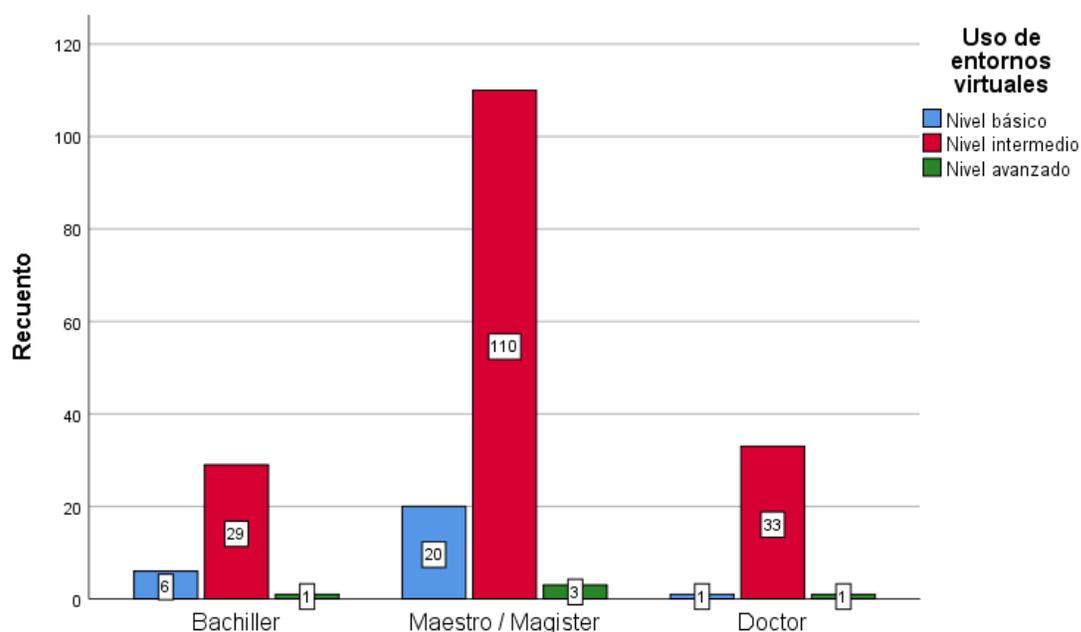


Figura 10. Uso de entornos virtuales según grado académico

Tabla 13: Niveles de ansiedad según el grado académico

	Niveles de ansiedad						
	Ansiedad muy baja		Ansiedad moderada		Ansiedad severa		Total
	n	%	n	%	n	%	n
Bachiller	10	27.8%	19	52.8%	7	19.4%	36
Maestro/ Magister	32	24.1%	77	57.9%	24	18%	133
Doctor	8	22.8%	21	60%	6	17.2%	35
Total	50		117		37		204

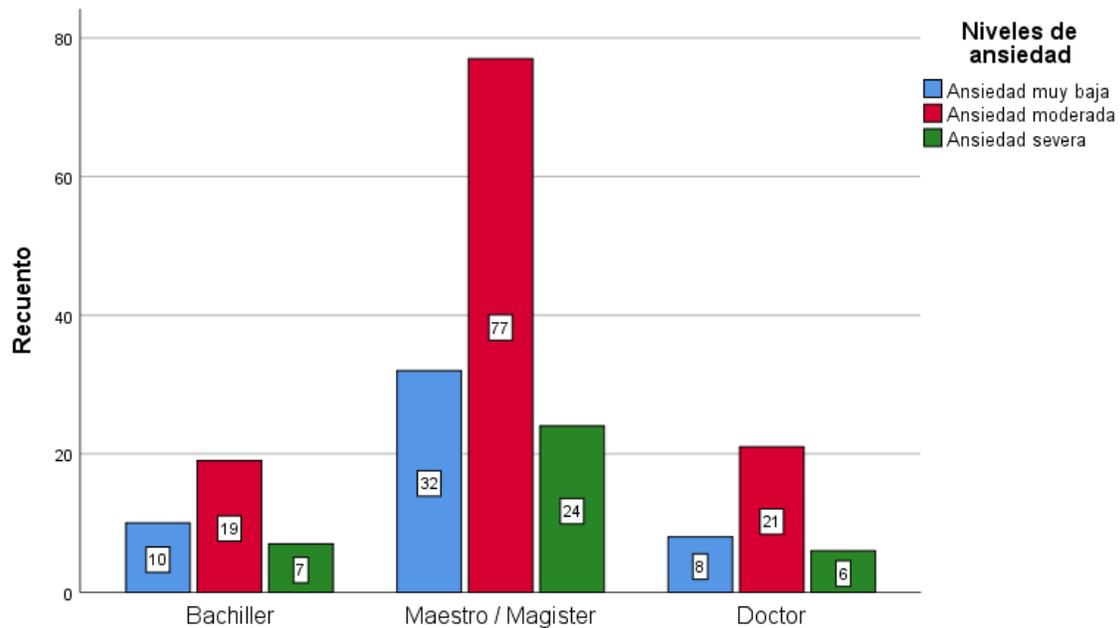


Figura 11. Niveles de ansiedad según grado académico

Prueba no paramétrica de correlación

Hipótesis general

a. Hipótesis

H1: Existe correlación significativa entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Ho: No existe correlación significativa entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

b. Nivel de significación: 5%

c. Estadístico: Correlación de Spearman

Tabla 14: Correlación entre uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad

		Uso de entornos virtuales	Niveles de ansiedad
Rho Spearman	Uso de entornos virtuales	Coefficiente de correlación	1.000
		Valor p	.000
		n	204
	Niveles de ansiedad	Coefficiente de correlación	.268
		Valor p	.000
		n	204

d. Decisión: Dado que es menor de $p < 0.05$ se rechaza H_0

e. Conclusión:

Hay evidencia de una correlación significativa positiva débil entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Hipótesis específica 1:

a. Hipótesis

H1: Existe correlación entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

H₀: No correlación entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020

b. Nivel de significación: 5%

c. Estadístico: Correlación de Spearman

Tabla 15: Correlación entre uso de la plataforma virtual educativa Moodle y niveles de ansiedad

			Uso de la plataforma virtual educativa	Niveles de ansiedad
Rho Spearman	Uso de la plataforma virtual educativa	Coeficiente de correlación	1.000	.290
		Valor p	.	.000
		n	204	204
	Niveles de ansiedad	Coeficiente de correlación	.290	1.000
		Valor p	.000	.
		n	204	204

d. Decisión: Dado que es menor de $p < 0.05$ se rechaza H_0

e. Conclusión:

Hay evidencia de una correlación significativa positiva débil entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Hipótesis específica 2:

a. Hipótesis

H_1 : Existe correlación entre el uso de programas de comunicación sincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

H_0 : No existe correlación entre el uso de programas de comunicación sincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020

b. Nivel de significación: 5%

c. Estadístico: Correlación de Spearman

Tabla 16: Correlación entre uso de programas de comunicación sincrónica y niveles de ansiedad

			Uso de programas de comunicación sincrónica	Niveles de ansiedad
Rho Spearman	Uso de programas de comunicación sincrónica	Coefficiente de correlación	1.000	.199
		Valor p	.	.004
		n	204	204
	Niveles de ansiedad	Coefficiente de correlación	.199	1.000
		Valor p	.004	.
		n	204	204

d. Decisión: Dado que es menor de $p < 0.05$ se rechaza H_0

e. Conclusión:

Hay evidencia de una correlación significativa positiva débil entre el uso de programas de comunicación sincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Hipótesis específica 3:

a. Hipótesis

H1: Existe correlación entre el uso de programas de comunicación asincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Ho: No existe correlación entre el uso de programas de comunicación asincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

b. Nivel de significación: 5%

c. Estadístico: Correlación de Spearman

Tabla 17: Correlación entre uso de programas de comunicación asincrónica y niveles de ansiedad

			Uso de programas de comunicación asincrónica	Niveles de ansiedad
Rho Spearman	Uso de programas de comunicación asincrónica	Coefficiente de correlación	1.000	.216
		Valor p	.	.002
		n	204	204
	Niveles de ansiedad	Coefficiente de correlación	.216	1.000
		Valor p	.002	.
		n	204	204

d. Decisión: Dado que es menor de $p < 0.05$ se rechaza Ho

e. Conclusión:

Hay evidencia de una correlación significativa positiva débil entre el uso de programas de comunicación asincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

V. DISCUSIÓN

Se determinó la correlación entre el uso de entornos virtuales y niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020 de acuerdo al objetivo planteado en la investigación. Respecto a los objetivos específicos también se precisó la correlación entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle, de programas de comunicación sincrónica y asincrónica, y los niveles de ansiedad. De la muestra, 204 participantes -92 mujeres y 112 varones- se concluye que las docentes se encuentran en los niveles de uso de entornos virtuales básico con 17.4%, intermedio con 78.3% y avanzando con 4.3%, en comparación con los masculinos, básico 9.8%, intermedio 89.3% y avanzado 0.9%; en los niveles de ansiedad, el sexo femenino se ubica en muy baja con 20.6%, 53.3% en nivel de ansiedad moderada y severa con 26.1%; el sexo masculino, en el primer nivel con 27.7%, 60.7% en el segundo y en el tercero con 11.6%.

Se comprobó la hipótesis alterna de una correlación significativa positiva débil de $p < 0.01$ entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020 y se rechazó la hipótesis nula. En la hipótesis alterna 1 hay evidencia de una correlación significativa positiva débil entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle y los niveles de ansiedad; así como de una correlación significativa positiva débil entre el uso de programas de comunicación sincrónica y los niveles de ansiedad. Además de una correlación significativa positiva débil entre el uso de programas de comunicación asincrónica y

los niveles de ansiedad. Se concluye, estadísticamente, que existe una correlación entre las variables.

Los resultados, demostraron, que la población de estudio, usuaria de los entornos virtuales, se ubica en el nivel básico con 13.2%, 84.3% en el intermedio y 2.5% en el avanzado; en este aspecto, concuerdan con Sarmiento W et al. (10), quienes en el 2020, señalan que la modalidad presencial, para el proceso de aprendizaje, es la mejor alternativa; sin embargo, en un contexto de pandemia, la virtual es la más favorable.

Respecto al uso de entornos virtuales, se ha confirmado la necesidad de los docentes en utilizarlos como forma de impartir educación durante la pandemia COVID-19; los más frecuentes fueron la plataforma virtual educativa Moodle, los programas de videoconferencias Zoom, BigBlueButton y Microsoft Teams; estos resultados guardan similitud con la investigación de García M (11), quien en el 2020, describe alternativas necesarias de docencia desde el hogar en tiempos de COVID-19, con el uso de programas que permiten acceder a las TIC (Zoom, Wikies, portafolios virtuales, I-vox) y la transformación positiva de la enseñanza presencial a la denominada “enseñanza remota” o clases sincrónicas.

En esta perspectiva los resultados difieren de Torres L (12), quien en el 2019, señala que el promedio obtenido en el rendimiento académico antes y después del uso de la plataforma virtual fue de 9.24 y de 15.6 respectivamente. Se explica la diferencia

dado que este trabajo busca medir el uso de la plataforma virtual y el rendimiento académico, y la presente investigación lo asocia con los niveles de ansiedad.

Por otro lado, se contraponen los hallazgos de Britez M (5), quien en el 2020, evidenció la poca familiarización de los docentes con el manejo de las TIC y los recursos tecnológicos como correo electrónico, plataforma virtual educativa, WhatsApp, contenidos audiovisuales y multimedia, videoconferencias y conversores de archivos. Las discrepancias recaen en el diseño metodológico, ya que la investigación es comparativa y de enfoque epidemiológico.

Los resultados muestran que el 49.5% de docentes, consideran bastante amigable la plataforma Moodle, el 48.5% se ha capacitado acerca del uso de Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton y que el 45.1% maneja poco los programas de grabación de audio y video; lo que corrobora lo propuesto por Lima S et al. (13), quienes en el 2017, destacan que la virtualización de la educación en Cuba, permitió la graduación de más de 60 000 docentes en programas a distancia de posgrado; con el uso de recursos tecnológicos como video, libro electrónico y guía didáctica; resaltando la importancia de las TIC en la educación superior virtual.

Conforme al primer objetivo específico presentado en este estudio sobre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle y los niveles de ansiedad, se contempló a 204 docentes de toda la Facultad de Medicina Humana de la USMP, en donde se observó una correlación significativa positiva débil; a diferencia de Burneo C (14), quien en el 2019, obtuvo una relación alta y positiva, entre las variables uso de aulas

virtuales y el desempeño docente; la diferencia se explica por la cantidad de la población de estudio (70 docentes y 70 estudiantes de la Unidad de Posgrado).

Esta investigación estudió a docentes de pregrado y posgrado de la Facultad de Medicina Humana que usan los entornos virtuales, quienes consideran contar con pocas competencias tecnológicas para el manejo óptimo de la plataforma virtual Moodle (44.6%); muchas, para las de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton (18.6%) y para programas de comunicación asincrónica -PowerPoint, pocas (35.8%); correo electrónico USMP, bastante (14.2%), programas de grabación de audio y video, nada (25%)-; de acuerdo a lo planteado por Vialart M et al. (15), quien en el 2020, concluye que los docentes se enfrentan al uso de los EVA para mejorar las competencias digitales, así como el diseño didáctico y la experiencia en el autoaprendizaje.

La muestra al 45.1% mujeres y 54.9% varones, al 1% de docentes jóvenes (24 - 26 años) y al 33.3% de adultos mayores (60 años o más). Además, el 9.8% indicó presentar temblores en las piernas en la escala leve y el 9.3% en las manos en la misma escala; para el ítem “con temor a que ocurra lo peor” el 13.2% indicó encontrarse en la escala moderada; estos resultados se asemejan a los encontrados por Díaz S (16), quien en el 2009, estudió el nivel de ansiedad en docentes de Ciencias de la Salud, teniendo por muestra a 32% docentes femeninas, el 2% menores de 30 años y el 30% mayor de 61. El 6.4% tiene una elevada intensidad de ansiedad en humor ansioso y el 2.1% muy elevada. El 10.6% intensidad elevada, en tensión y el 4.3% muy elevada. El 2.1% tanto en intensidad

elevada y muy elevada, expresando miedo. El 8.5% intensidad elevada, mostrando humor depresivo y el 4.3% muy elevada. El 4.3% en intensidad elevada en síntomas somáticos musculares y el 2.1% generales.

Los resultados discrepan de Flores M (17), quien en el 2013, contó con una menor muestra, 92 docentes, de distintas instituciones educativas –públicas y privadas-, disímiles rangos de edades de 21 a 35, de 36 a 50 y de 50 a más y algunas diferencias en los ítems de los instrumentos de recolección de datos; los más resaltantes fueron la categoría ansiedad-insomnio, agobiado y tenso, con los nervios a flor de piel y malhumorado/a, sensación que todo se le viene encima.

En los niveles de ansiedad, se obtuvo muy bajo 24.6%, moderado 57.2% y severo 18.2%; en contraposición a lo investigado por Parihuamán M (18), quien en el 2017, destaca el nivel de estrés que presentan los profesores de tres centros de educación secundaria, con una muestra menor (50), pero con el mismo diseño metodológico; lo resultados indican que el 4.05% muestran síntomas de estrés por ansiedad en nivel bajo y en menor medida manifestaciones psicológicas como la desconcentración, tensión, temor, trastornos alimenticios y en el sueño; concluye que el nivel de ansiedad es bajo y no representan problemas en el desempeño laboral ni causa malestar durante las actividades diarias. Se atribuye la diferencia al tamaño de la muestra y a algunos indicadores.

En contraparte a la investigación presentada por Solórzano M (19), quien en el 2015, reconoce la semejanza en los niveles de ansiedad en las dimensiones cognitivas,

fisiológicas y motoras; 15 docentes muestran un nivel de ansiedad severo o extremo. Se observa una correlación negativa de -0.489 en la respuesta fisiológica a la ansiedad por parte de las solteras, es decir, influye de manera significativa el estado civil. Concluye que el 60% presentan un nivel de ansiedad severo o extremo. Los contrastes se reflejan en las instituciones donde se desarrollaron las investigaciones: una en un colegio de nivel primario y la otra en una universidad; en la muestra, solo mujeres en la investigación de Solórzano y de ambos sexos en la de Burneo; en los instrumentos utilizados, el Inventario de Respuestas de Ansiedad (ISRA) y el Inventario de Ansiedad de Beck, respectivamente; y en la correlación, negativa de $r = -0.489$ y significativa positiva débil de $p < 0.01$.

Respecto al estudio de Alvites C (20), quien en el 2019, vinculó el estrés y los factores psicosociales en docentes de diferentes países de Latinoamérica, Europa y Norteamérica, con población de 81 docentes de educación básica y universitaria en contraste con esta investigación cuya población fue de 204. Concuerda en su diseño metodológico no experimental, correlacional, transversal de enfoque cuantitativo. Los resultados indicaron la relación significativa entre el estrés por ansiedad y las condiciones del lugar y carga de trabajo; el contenido y característica de la tarea docente. No se encontró relación con la remuneración y el rendimiento.

Los resultados de la presente investigación guardan similitud con los hallados por Villamizar D et al. (21), quienes, en el 2015, determinaron los niveles de salud mental de los docentes con el rango más significativo de edad, de 31 a 50 años en una muestra estratificada de 202 docentes, el grado académico más resaltante es

de magister, seguido de especialistas y doctores. Respecto al estado de salud mental, la estabilidad afectivo- emocional, se observó en el 22%; el 12%, por su autoestima; el 13%, por sus hábitos; el 2%, por su estado físico; el 1 %, por su economía y el 47%, por la sumatoria de las anteriores. El 38% no ha presentado una situación que afecte a su salud mental; el 32%, alguna vez; el 25%, casi nunca; el 2%, siempre y el otro 2%, no sabe no responde.

En esta misma línea, se encontró que los niveles de ansiedad muy baja representan el 24.6%, moderada el 57.2% y severa el 18.2%; de una muestra de 204, con un valor $p < 0.01$, bivariada y con uso del Inventario de Ansiedad de Beck; diferente a los resultados demostrados por Arias Y et al. (22), quienes en el 2020, no encontraron asociación entre el estrés, ansiedad, depresión e idea suicida. Estas divergencias significativas se deben a que este trabajo es multivariable, con una muestra de 287 participantes, con el valor de ansiedad $p = 0,90$ y el Inventario de Ansiedad Rasgo-Estado (IDARE) como instrumento de recolección de datos.

VI. CONCLUSIONES

Se comprobó la hipótesis alterna de una correlación significativa positiva débil de $p < 0.01$ entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020 y se rechazó la hipótesis nula.

Los docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres, en su mayoría adultos (27 – 59 años), se ubican en el nivel intermedio en el uso de entornos virtuales, así como en el nivel moderado de ansiedad. Los resultados, con el valor $p < 0.01$, prueban la correlación significativa positiva débil entre el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19.

Entre el uso de la plataforma virtual educativa Moodle y los niveles de ansiedad, se comprobó una correlación significativa positiva débil de $p < 0.01$ entre las variables.

Existe correlación entre el uso de programas de comunicación sincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

Existe correlación entre el uso de programas de comunicación asincrónica y los niveles de ansiedad, durante la pandemia COVID-19, en docentes de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2020.

VII. RECOMENDACIONES

Realizar capacitaciones continuas y obligatorias, a los docentes, en el manejo de entornos virtuales y de la ansiedad; desarrollar el plan de Intervención elaborado para esta investigación y hacer uso de los manuales y guías elaborados por la autora; de este modo, generar y/o afianzar competencias digitales, que eviten niveles altos de ansiedad.

Concientizar al docente en el uso de una adecuada y constante retroalimentación cada vez que se revisan los trabajos (tarea y/o foros) de sus estudiantes en la plataforma virtual educativa Moodle; sensibilizándolo sobre la necesidad del discente de conocer sus aciertos y/o desaciertos que los motive a tomar acción o a mejorar.

Monitorear el desempeño del uso de programas de comunicación sincrónica (Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton) con la aplicación de una rúbrica que permitirá medir, con resultados exactos, las competencias digitales de los docentes en los campos de pizarra, chat, compartir pantalla, archivos, roles, pasar lista, generar grupos, grabar la reunión.

Fomentar el uso de programas de comunicación asincrónica como son PowerPoint y correo electrónico USMP, difundir el canal de youtube de la universidad interna (<https://www.youtube.com/watch?v=fG2xl8Gdwr0>) que es poco conocido por los docentes; sin embargo, se recomienda, que los programas de grabación de audio y video, sea manejado por personal especializado, ya que su uso es complejo.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Unesco. Unesco. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 14]. Available from: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/covid-19-education-alc/monitoreo>.
2. Unesco. Educación superior para todas las personas. [Online].; 2020 [cited 2020 Agosto 21]. Available from: <https://www.iesalc.unesco.org/2020/04/02/el-coronavirus-covid-19-y-la-educacion-superior-impacto-y-recomendaciones/>.
3. Europea C. Web Oficial de la Unión Europea. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 26]. Available from: https://ec.europa.eu/education/resources-and-tools/coronavirus-online-learning-resources_es.
4. INEI INdEeI. Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 3]. Available from: <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02-tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf>.
5. Brites M. Scielo. [Online].; 2020 [cited 2020 julio 5]. Available from: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/22/version/417>.
6. Perú E. Ansiedad, violencia y estrés en universidades. Diario Oficial El Peruano. 2019 octubre.
7. A.A. Diario Oficial "El Peruano". [Online].; 2020 [cited 2020 Agosto 12]. Available from: <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-declara-en-emergencia-sanitaria-a-nivel-decreto-supremo-n-008-2020-sa-1863981-2/>.
8. Torres S. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 26]. Available from: <http://www.usat.edu.pe/articulos/el-covid-la-ansiedad-como-efecto-psicologico-de-la-pandemia/>.
9. Beck AT BGENySR. Banco de instrumentos y metodologías en Salud Mental. [Online].; 2015 [cited 2020 agosto 26]. Available from: <https://bi.cibersam.es/busqueda-de-instrumentos/ficha?Id=104>.
10. Sarmiento-Espinoza WH, Erreyes-Cobos JP, Quinllin-Hidalgo JV, Yamba-Espinoza DP. Educación virtual como herramienta tecnológica de apoyo en nivel superior ecuatoriano. Polo del conocimiento. 2020 mayo; 5(05).

11. García M. La docencia desde el hogar. Una alternativa necesaria en tiempos del Covid 19. Polo del conocimiento. 2020 abril 26; 5(04).
12. Torres L. Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información SENATI. 2019.
13. Montenegro S, Fernández F. La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. Redalyc. 2017 mayo; 3(39).
14. Burneo C. Uso de aulas virtuales y desempeño docente en maestrías de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres 2018. 2019 Mayo..
15. Vialart María MI. Desafíos de los docentes de enfermería ante los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Revista Cubana de Enfermería. 2020; 36.
16. Diaz S. Nivel de Ansiedad en Docentes de Ciencias de la Salud y de Otras Ciencias de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa - 2009. 2009..
17. Flores M. Nivel de salud mental de las y los docentes que laboran en el Instituto Superación San Francisco y en el Instituto Salesiano San Miguel de Tegucigalpa en el año 2013. 2013..
18. Parihuamán M. Nivel de estrés de los docentes de las instituciones educativas de Villa Vicús y Kilómetro 50, distrito de Chulucanas - Morropón - Piura. 2017..
19. Solorzano M. Nivel de ansiedad que existe en las docentes de educación primaria que laboran en un colegio privado de la zona 11 capitalina. 2015..
20. Alvites C. Estrés docente y factores psicosociales en docentes de Latinoamérica, Norteamérica y Europa. Scielo Perúzzz. 2019 setiembre; 7(3).
21. Villamizar D, Padilla S, Mogollón O. Contexto de la salud mental en docentes universitarios. Un aporte a la salud pública. Revista CES Salud Pública. 2015; 6(2).
22. Arias Y, Herrero Y, Cabrera Y, Chibás D, García Y. Manifestaciones psicológicas. Revista Habanera de Ciencias Médicas. 2020 mayo; 19.
23. Guiza M. Trabajo colaborativo en la web: entorno virtual de autogestión para docentes. 2011..

24. Belloch C. Universidad de Valencia. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 18]. Available from: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>.
25. Dougiamas M. Moodle: Using Learning Communities to Create an Open Source Course Management System. 2002..
26. USMP UdSMdP. Campus virtual. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 18]. Available from: <http://fmh.aulavirtualusmp.pe/>.
27. Moodle. Moodle. [Online].; 2020 [cited 2020 Junio 15]. Available from: https://docs.moodle.org/all/es/Gu%C3%ADa_r%C3%A1pida_de_BigBlueButton.
28. Zoom. Zoom. [Online].; 2020 [cited 2020 junio 20]. Available from: <https://zoom.us/es-es/education.html>.
29. UCM UCdM. Universidad Católica de Manizales. [Online].; 2020 [cited 2020 mayo 22]. Available from: <http://www.ucmconecta.edu.co/wp-content/uploads/2020/03/3.-Guia-estrategias-para-la-enseanza-a-travs-de-la-plataforma-zoom-profesores.pdf>.
30. Microsof. Microsoft Teams. [Online].; 2020 [cited 2020 junio 16]. Available from: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software>.
31. UPC UPdCA. Innovación Educativa. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 23]. Available from: <https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2020/04/14/como-disenar-un-curso-online-definicion-de-sesion-online-lo-sincrono-y-lo-asincrono/>.
32. Microsoft. Microsoft 365. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 23]. Available from: <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-365/powerpoint?rtc=1>.
33. Puerta C, Sánchez A. El correo electrónico: herramienta que favorece la interacción en ambientes educativos virtuales. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. 2010;(30).
34. Hermida A. Las grabaciones de clase como instrumento para facilitar la reflexión y la autonomía docente. Revista Nebrija. 2013;(13).
35. César Becerril GSMDyST. Competencias Básicas de un Docente Virtual. Revista Sistemas y Gestión Educativa. 2015 setiembre; 2(4).

36. García-Valcárcel A. Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria. una reflexión desde la experiencia y la investigación. Ried. 2007; 10(2).
37. Villarroel V, Bruna D. Competencias Pedagógicas que Caracterizan a un Docente Universitario de Excelencia: Un Estudio de Caso que Incorpora la Perspectiva de Docentes y Estudiantes. Scielo. 2017; 10(4).
38. Silva J. El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. Innovación educativa. 2010 julio-setiembre; 10(52).
39. Cotes E. Tecnológico de Monterrey. [Online].; 2012 [cited 2020 setiembre 21]. Available from: <https://repositorio.tec.mx/ortec/handle/11285/571480>.
40. Sierra J, Ortega V, Zubeidat I. Ansiedad, angustia y estrés: tres conceptos a diferenciar. Rvista Mal-Estar E Subjetividade. 2003 marzo; III(1).
41. Clinic M. Mayo Clinic. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 27]. Available from: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/anxiety/symptoms-causes/syc-20350961#:~:text=Los%20signos%20y%20s%C3%ADntomas%20de,Aumento%20del%20ritmo%20card%C3%ADaco>.
42. Diaz B, Solis C. USAT, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. [Online].; 2019 [cited 2020 junio 10]. Available from: <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1892>.
43. Rivera M. Repositorio académico de la USMP. [Online].; 2014 [cited 2020 junio 8]. Available from: <http://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/1903>.
44. López V. Universidad de Granada. [Online].; 2017 [cited 2020 setiembre 27]. Available from: <http://hdl.handle.net/10481/46374>.
45. Casallas J, Rodríguez A, Ladino A. UNIMINUTO - Corporación Universitaria Minuto de Dios. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 27]. Available from: <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/5223>.
46. Carrillo B, Condo R. Inteligencia emocional y ansiedad rasgo-estado en futuros docentes. Revistas UNIFE. 2016; 24(2).
47. Beck A, Steer R. Clínica Las Condes. [Online]. [cited 2020 Mayo 5]. Available from: <https://www.clinicalascondes.cl/CENTROS-Y->

[ESPECIALIDADES/Especialidades/Departamento-de-Medicina-Interna/Unidad-de-Geriatria/Inventario-de-Ansiedad-de-Beck.](#)

48. Alayo J. El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana. 2015..
49. Panduro M, Panduro J. ALICIA. [Online].; 2020 [cited 2020 junio 23]. Available from:
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UPSI_675ba70bf4abdb8a3158e06b73b84f39.
50. elearning Gdieiy. Unoversidad de Salamanca. [Online].; 2020 [cited 2020 julio 10]. Available from:
http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/herramientasTutoria/herramientas_de_comunicacin_sincrnica_y_asincrnica.html#:~:text=Las%20herramientas%20de%20comunicaci%C3%B3n%20sincr%C3%B3nica,%2C%20el%20msn%2C%20entre%20otros.
51. USMP UV. USMP Virtual - BigBlueButton Tutorial [Video]. Lima; 2020 [cited 2020 setiembre 23]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=ta0da-D8J2s>.
52. Formosa Gd. Dirección de Educación Superior Formosa. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 30]. Available from: <https://des-for.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/05/PROCESOS-DE-EVALUACION-EVA.pdf>.
53. Microsoft. Microsoft Momentum. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 25]. Available from: <https://www.momentumms.com/es-xl/momentumms/microsoft-teams-una-interfaz-para-unificar-todas-las-comunicaciones/>.
54. Alonso L, Gutiérrez P, Yuste R, Arias J, Cubo S, Diogo A. Usos de aulas virtuales síncronas en educación superior. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. 2014 julio;(45).
55. Canseco E. Aplicación de una aula virtual en moodle, como apoyo didactico para la asignatura de fisica y laboratorio del tercer año de Bachillerato. 2013..
56. USMP UdSMdP. Correo USMP. [Online].; 2020 [cited 2020 setiembre 26]. Available from:
https://login.microsoftonline.com/common/oauth2/authorize?client_id=00000002-0000-0ff1-ce00-000000000000&redirect_uri=https%3a%2f%2foutlook.office.com%2fowa%2f&reso

[urce=00000002-0000-0ff1-ce00-000000000000&response_mode=form_post&response_type=code+id_tok.](https://www.mundowin.com/5-de-los-mejores-programas-de-grabacion-de-video-de-alta-definicion/)

57. Mundowin. Mundowin. [Online].; 2020 [cited 2020 octubre 1]. Available from: <https://mundowin.com/5-de-los-mejores-programas-de-grabacion-de-video-de-alta-definicion/>.
58. Martínez-Otero V. Estrés y ansiedad en los docentes. Pulso Revista de educación. 2003;(26).
59. OMS. OMS, Organización Mundial de la Salud. [Online].; 2020 [cited 2020 mayo 5]. Available from: https://www.who.int/csr/disease/swineflu/frequently_asked_questions/pandemic/es/.
60. OMS. OMS, Organización Mundial de la Salud. [Online].; 2020 [cited 2020 Mayo 5]. Available from: https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses?gclid=Cj0KCQjwzbv7BRDIARIsAM-A6-0_ji7jeaqvH2kEdt_rc_nOpLfcdaFYJWeH6yaclxgHSoAagi_gIQMaAj2XEALw_wcB.
61. Pérez D. Educación virtual. [Online].; 2020 [cited 2020 octubre 8]. Available from: <https://sites.google.com/site/educacionvirtualmicorreo/el-rol-del-docente-y-estudiante-en-la-educacion-virtual>.
62. Malhotra N. Marketing Research: An Applied Orientation. 7th ed. New York: Pearson; 2019.
63. Unesco. Unesco. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 14]. Available from: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/covid-19-education-alc>.
64. España Gd. Gobierno de España. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 26]. Available from: <https://www.ciencia.gob.es/portal/site/MICINN/menuitem.8ce192e94ba842bea3bc811001432ea0/?vgnextoid=90a7653022801710VgnVCM1000001d04140aRCRD&vgnnextchannel=ace15fbb878f0710VgnVCM1000001d04140aRCRD>.
65. SENA SNdA. SENA. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 26]. Available from: <https://www.sena.edu.co/es-co/sena/Paginas/quienesSomos.aspx>.

66. Colombia Mded. Aprende digital. [Online].; 2020 [cited 2020 agosto 26]. Available from: <https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/>.
67. Fernández FA. Una panorámica de la salud mental de los profesores. Revista Iberoamericana de Educación. 2014 agosto 13;(66).
68. mundial Eo. El orden mundial en el sglo XXI. [Online].; 2020 [cited 2020 17 de setiembre]. Available from: <https://elordenmundial.com/mapas/grandes-epidemias-de-la-historia/>.

ANEXOS

Anexo 1. Instrumentos de recolección de datos

INSTRUMENTO BURNEO DE USO DE ENTORNOS VIRTUALES

La **ansiedad** es una emoción que surge cuando una persona se siente en peligro, sea este real o imaginario. Es una respuesta normal o adaptativa, que prepara al cuerpo para reaccionar ante una situación de emergencia como el día principal de clases, ir a una reunión de empleo o dar un discurso puede hacer que la gran mayoría se sienta asustada y ansiosa; por esa razón, la investigadora busca relacionar **el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad en docentes durante la pandemia covid-19** y para ello requerimos de su colaboración y dé respuesta a los siguientes ítems. La información recabada se utilizará para fines académicos y científicos, por lo que sus datos serán reservados. Si usted cuenta con un diagnóstico previo de la esfera afectiva: ansiedad, depresión y/o diagnóstico psiquiátrico; por favor, absténgase de participar.

Información personal

Edad: 24 - 26 años ()

27 - 59 años ()

60 años o más ()

Sexo: Femenino () Masculino ()

Grado académico: Doctor () Maestro/Magister () Bachiller ()

Cargar familiar

Esposo(a) trabaja: Sí () No ()

Hijos: Sí () No ()

No aplica ()

- En Educación superior: 1 () 2 () 3 () 4 ()

- En Educación secundaria: 1 () 2 () 3 () 4 ()

- En Educación primaria: 1 () 2 () 3 () 4 ()

Uso de entornos virtuales					
Plataforma virtual educativa					
Moodle		Nada (1)	Poco (2)	Bastante (3)	Mucho (4)
1	Usa la plataforma virtual Moodle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Considera la plataforma Moodle, amigable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3	Considera que la aplicación de las herramientas (implementar, calificar, correo) es sencilla y de fácil utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo de la plataforma virtual Moodle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programas de comunicación sincrónica					
Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton					
5	Se ha capacitado acerca del uso de la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Considera la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton, amigable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Considera que la aplicación de las herramientas (pizarra, chat, compartir pantalla, compartir archivos, compartir roles, pasar lista) de la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton es sencilla y de fácil utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo de la plataforma de videoconferencia Zoom, Microsoft Teams y/o BigblueButton.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programas de comunicación asincrónica					
PowerPoint					
9	Se ha capacitado acerca del uso del programa PowerPoint.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Considera el programa PowerPoint, amigable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Considera que la aplicación de las herramientas (insertar imágenes, insertar audio, insertar video, hipervínculo, grabar audio, grabar video) del programa PowerPoint, es sencilla y de fácil utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo del programa PowerPoint.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Correo electrónico USMP					
13	Se ha capacitado acerca del uso del correo electrónico USMP.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Considera el correo electrónico USMP, amigable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Considera que la aplicación de las herramientas (compartir archivos a través de la nube, crear archivos en la nubes, trabajar de manera colaborativa en línea, agrupar, crear carpetas, priorizar correos) del correo electrónico USMP es sencilla y de fácil utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo del correo electrónico USMP.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programas de grabación de audio y video					
17	Maneja programas de grabación de audio y video.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Se ha capacitado acerca del uso de programas de grabación de audio y video.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Considera que el uso de programas de grabación de audio y video es sencillo y de fácil utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Considera que cuenta con las competencias tecnológicas para el manejo óptimo de programas de grabación de audio y video.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INVENTARIO DE ANSIEDAD DE BECK (BAI)

Cuestionario	No	Leve	Moderado	Bastante
1. Torpe o entumecido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Acalorado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Con temblor en las piernas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Incapaz de relajarse	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Con temor a que ocurra lo peor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Mareado, o que se le va la cabeza	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Con latidos del corazón fuertes y acelerados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Inestable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Atemorizado o asustado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Nervioso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Con sensación de bloqueo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Con temblores en las manos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Inquieto, inseguro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Con miedo a perder el control	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Con sensación de ahogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Con temor a morir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Con miedo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. Con problemas digestivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Con desvanecimientos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Con rubor facial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. Con sudores, fríos o calientes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anexo 2. Consentimiento informado

USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y NIVELES DE ANSIEDAD DURANTE LA PANDEMIA COVID-19 EN DOCENTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA METROPOLITANA 2020



Carolina Guisella Burneo Cortés - Investigadora

CONSENTIMIENTO INFORMADO

La ansiedad es una emoción que surge cuando una persona se siente en peligro. Es una respuesta normal o adaptativa, que prepara al cuerpo para reaccionar ante una situación de emergencia (primer día de clases, entrevista personal, dar un discurso, etc.) que pueda hacer que la gran mayoría se sienta asustada y ansiosa; por esa razón, la investigadora busca relacionar el uso de entornos virtuales y los niveles de ansiedad en docentes durante la pandemia COVID-19 y para ello, requerimos de su colaboración para llenar un cuestionario que consta de dos partes; una sobre uso de entornos virtuales y otra para ansiedad. El tiempo que tardará es de aproximadamente 5 minutos; por lo tanto, al dar clic en el botón **“acepto” Doy mi consentimiento**, de manera voluntaria, para participar de esta encuesta que brindará beneficios metodológicos, teóricos, técnicos y de vital trascendencia para los involucrados, ya que no se ha realizado, hasta el momento, investigaciones que ayuden a los docentes en el manejo adecuado de la ansiedad en época de pandemia y en entornos virtuales no usados en la educación presencial. Se me ha informado que el instrumento es anónimo, que no se brindará incentivo alguno, que la información recabada será utilizada para fines estrictamente académicos y científicos, y no causará daño a mi integridad física ni mental.

De tener alguna consulta, me comunicaré con la autora a través del correo carolina_burneo@usmp.pe o con el Comité de Ética, quien ha aprobado la investigación, al correo etica_fmh@usmp.pe

Anexo 3. Plan de intervención EVASAME



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA
UNIDAD DE POSGRADO**

**PLAN DE INTERVENCIÓN EN EDUCACIÓN MÉDICA
“EVASAME”
USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y SALUD MENTAL
PARA DOCENTES**

**PRESENTADO POR
CAROLINA GUISELLA BURNEO CORTES**

LIMA, PERÚ

2021

ÍNDICE

DATOS GENERALES	81
INTRODUCCIÓN	81
CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA	81
1.1 Objetivos	82
1.2 Justificación	82
1.3 Viabilidad	82
CAPÍTULO II: CONTENIDO CURRICULAR	82
2.1 Perfil del egresado	83
2.2 Plan de estudios	83
2.3 Fases	85
2.4 Estrategias didácticas	85
2.5 Sistema de evaluación	85
2.6 Infraestructura	86
2.7 Evaluación del plan de intervención	86
ANEXOS	87

DATOS GENERALES

Tema: Uso de entornos virtuales y salud mental

Objetivo: Mejorar las competencias en el uso de entornos virtuales y en el manejo de la ansiedad

Público objetivo: Docentes contratados a tiempo completo y parcial, de la Facultad de Medicina Humana de la USMP

Modalidad de intervención: Curso-taller semipresencial

Duración: 4 meses

Entidad responsable: Unidad de Posgrado

INTRODUCCIÓN

La pandemia COVID-19 ha forzado a las instituciones educativas a impartir la educación de manera remota, es decir, desarrollar cátedra con el uso de entornos virtuales; con consecuencias en la salud mental y en el incremento de niveles de ansiedad.

CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA

En marzo de 2020, la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres suspendió las clases presenciales en sus instalaciones y el 16, las labores docentes y administrativas. Se inicia así, el trabajo remoto a través de sus canales de atención y plataforma virtual educativa.

Se tuvo como problema principal el poco manejo de las diversas plataformas virtuales tanto por los docentes como por los alumnos; es así que, en coordinación con la Unidad de Virtualización Académica –USMP Virtual–, se establecieron capacitaciones para lograr el uso óptimo de las mismas por parte de la comunidad universitaria.

Los docentes de la Facultad de Medicina Humana de la USMP urgen reafirmar competencias en el uso de entornos virtuales y en el manejo de la ansiedad.

1.1 Objetivos

Fomentar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje.

Manejar, de manera constructiva, la ansiedad en el trabajo.

1.2 Justificación

El presente plan de intervención será un aporte relevante para que el docente desarrolle su cátedra con el adecuado conocimiento de entornos virtuales y el manejo apropiado de la ansiedad, emoción inherente en el ser humano que en determinadas labores tiende a incrementarse; además, servir de soporte a las instituciones educativas y a los estudiantes.

1.3 Viabilidad

Este plan de intervención será viable de ser aprobado por el director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres, quien deberá comprometer a sus docentes a participar de manera continua, para que adquieran y/o refuercen competencias tecnológicas que ayudarían en su cátedra y aprendan a manejar la ansiedad que permitirá mejorar su salud mental.

CAPÍTULO II: CONTENIDO CURRICULAR

El presente Plan de Intervención se desarrollará en un curso– taller, de naturaleza teórico– práctico cuya finalidad es brindar conceptos clave y generar actividades. De esta forma el participante aplicará lo aprendido y formulará estrategias personales que le permitan un mejor desenvolvimiento en distintos ámbitos, además del profesional.

2.1 Perfil del egresado

Al finalizar el proceso de formación, se espera que el egresado adquiera las siguientes competencias:

- Usa la plataforma virtual educativa Moodle, de modo adecuado, minimizando los niveles de ansiedad.
- Usa adecuadamente los programas de comunicación sincrónica, minimizando los niveles de ansiedad.
- Minimiza los niveles de ansiedad, empleando con propiedad programas de comunicación asincrónica.

2.2 Plan de estudios

Duración: Cuatro (4) meses

Carga Académica: 8 créditos

Módulos: I y II

Módulo I. Salud mental ocupacional (2 créditoS)

Unidad 1 Salud mental en el trabajo

Sesión 1: *“Efecto de la ansiedad en el trabajo I: Cabeza y cuello (ergonomía/ pausas activas)”*

Sesión 2: *“Efecto de la ansiedad en el trabajo II: Extremidades superiores (ergonomía/ pausas activas)”*

Sesión 3: *“Efecto de la ansiedad en el trabajo III: Extremidades inferiores (ergonomía/ pausas activas)”*

Sesión 4: *“Inteligencia emocional y habilidades blandas”*

Módulo II. Entornos virtuales de aprendizaje (6 crédito)

Unidad 1 Docente virtual

Sesión 5: *“Perfil del docente virtual (talleres grupales)”*

Sesión 6: *“Competencias del docente virtual”*

Sesión 7: *“Rol del docente virtual”*

Sesión 8: *“Sesión de aprendizaje”*

Unidad 2 Plataforma virtual educativa Moodle

Sesión 9: *“Estrategias para la virtualización de una asignatura”*

Sesión 10: “Organización de un aula virtual y sus recursos”

Sesión 11: “Plataforma virtual educativa Moodle: recursos”

Sesión 12: “Plataforma virtual educativa Moodle: actividades”

Unidad 3 Herramientas virtuales

Sesión 13: “Plataformas sincrónicas: Zoom y Microsoft Teams”

Sesión 14: “Creación de recursos digitales innovadores (Prezi, Kahoot)”

Sesión 15: “Producto”

Sesión 16: “Evaluación final”

Cronograma	MÓDULO/UNIDAD	DURACIÓN HORAS ACADÉMICAS				Créditos
		Horas Teóricas		Horas Prácticas		
		Primer viernes (16:00-18:00 h)	Segundo viernes (16:00-18:00 h)	Tercer viernes (16:00-18:00 h)	Cuarto viernes (16:00-18:00 h)	
		P	P	P	P	
Módulo I. Salud mental ocupacional						
Unidad 1: Salud mental en el trabajo						
Mes 1	1.1 Efecto de la ansiedad en el trabajo I: Cabeza y cuello (ergonomía / pausas activas). 1.2 Efecto de la ansiedad en el trabajo I: Extremidades superiores (ergonomía / pausas activas). 1.3 Efecto de la ansiedad en el trabajo I: Extremidades inferiores (ergonomía / pausas activas). 1.4 Producto.	2	2	2	2	2
Módulo II. Entornos virtuales de aprendizaje						
Unidad 1: Docente virtual						
Mes 2	2.1 Perfil del docente virtual (talleres grupales) 2.2 Competencias del docente virtual 2.3 Rol del docente virtual 2.4 Sesión de aprendizaje	2	2	2	2	2
Unidad 2: Plataforma virtual educativa Moodle						

Mes 3	3.1 Estrategias para la virtualización de una asignatura					
	3.2 Organización de un aula virtual y sus recursos	2	2	2	2	2
	3.3 Plataforma virtual educativa Moodle: recursos					
	3.4 Plataforma virtual educativa Moodle: actividades					
Unidad 3: Herramientas virtuales						
Mes 4	4.1 Plataformas sincrónicas: Zoom y Microsoft Teams					
	4.2 Creación de recursos digitales innovadores (Prezi, Kahoot)	2	2	2	2	2
	4.3 Producto					
	4.4 Evaluación final: Portafolio					

2.3 Fases

Este curso se desarrollará en la modalidad semipresencial:

- Fase presencial: Las clases teóricas se realizarán en el auditorio de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Medicina de la USMP.
- Fase virtual: Se desarrollarán a través de seminarios temáticos, revisión de referencias bibliográficas y/o trabajos aplicativos. Las actividades virtuales serán realizadas a través de la plataforma virtual Moodle de la Facultad de Medicina de la USMP.

2.4 Estrategias didácticas

Participativas:

- Organizadores previos
- Facilitación de la iniciativa y la crítica
- Redes semánticas
- Lluvia de ideas
- Aprendizaje en equipo
- Investigación en equipo

2.5 Sistema de evaluación

La evaluación del participante se realizará de manera permanente y continua.

$$PF = ((A * 30\%) + (EP * 70\%))$$

*PF= Promedio final

*A= Asistencia

*EP= Evaluación de procesos. A través del campus virtual

2.6 Infraestructura

El Plan de intervención EVASAME se desarrolla en las instalaciones de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres.

Equipamiento

Instalaciones de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Medicina de la Universidad de San Martín de Porres.

Facilidades para estudio

El Programa ofrece las siguientes facilidades:

- Equipamiento de aulas: Equipos multimedia.
- Facilidades de Biblioteca
- Acceso a internet y apertura de cuenta de correo electrónico
- Material educativo digital
- Plataforma Educativa Moodle

2.7. Evaluación del plan de intervención

El presente plan será evaluado por el Director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Medicina Humana de la Universidad de San Martín de Porres.

ANEXOS

Anexo 1: Silabo del Plan de Intervención



FACULTAD DE MEDICINA HUMANA UNIDAD DE POSGRADO

SÍLABO

PLAN DE INTERVENCIÓN EVASAME

I. DATOS GENERALES

Departamento Académico: Unidad de Posgrado

Semestre Académico: 2021 - II

Código de la asignatura: EVASAME

Créditos: 8 créditos

Horas totales: 192 horas

Requisito(s): Ninguno

Docente responsable: Mtra. Carolina Guisella Burneo Cortés

cburneoc@usmp.pe

II. SUMILLA

Plan de intervención pertenece a la Unidad de Posgrado y tiene por propósito fortalecer el desarrollo de competencias en el uso de entornos virtuales de

aprendizaje; proporciona los conocimientos ergonómicos y pausas activas para minimizar los niveles de ansiedad en la práctica docente.

Desarrolla dos unidades: Salud mental ocupacional y entornos virtuales de aprendizaje.

III. COMPETENCIAS Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA

3.1 Competencias

- Gestiona el aprendizaje de sus estudiantes con el enfoque basado en competencias.
- Reconoce y aplica las principales herramientas tecnológicas educativas en su práctica docente.
- Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar altos niveles de ansiedad.

3.2 Componentes

Capacidades

Minimiza los niveles de ansiedad, aplicando los conocimientos de ergonomía, pausas activas, inteligencia emocional y habilidades blandas.

Aplica competencias para el uso de entornos virtuales.

Actitudes y valores

- Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes
- Búsqueda de la verdad
- Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio)
- Compromiso ético (en todo su quehacer)
- Compromiso con la calidad y búsqueda permanente de la excelencia
- Actitud innovadora y emprendedora
- Compromiso con el desarrollo sostenible del país

IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

MÓDULO I: SALUD MENTAL OCUPACIONAL

Unidad 1: Salud mental en el trabajo

CAPACIDAD: Minimiza los niveles de ansiedad, aplicando los conocimientos de ergonomía, pausas activas, inteligencia emocional y habilidades blandas.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS TEORÍA
1	Efecto de la ansiedad en el trabajo I: Cabeza y cuello (ergonomía / pausas activas)	Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar problemas físicos en cabeza y cuello, y altos niveles de ansiedad.	Participa activamente en el desarrollo de ejercicios físicos de cabeza y cuello para mejorar sus niveles de ansiedad.	2
2	Efecto de la ansiedad en el trabajo II: Extremidades superiores (ergonomía / pausas activas)	Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar problemas físicos en las extremidades superiores, y altos niveles de ansiedad.	Participa activamente en el desarrollo de ejercicios físicos de extremidades superiores para mejorar sus niveles de ansiedad.	2
3	Efecto de la ansiedad en el trabajo III: Extremidades inferiores (ergonomía / pausas activas)	Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar problemas físicos en las extremidades inferiores, y altos niveles de ansiedad.	Participa activamente en el desarrollo de ejercicios físicos de extremidades inferiores para mejorar sus niveles de ansiedad.	2
4	Inteligencia emocional y habilidades blandas	Maneja sus emociones con inteligencia y habilidad para minimizar los niveles de ansiedad.	Participa activamente en el fortalecimiento de habilidades y emociones para mejorar	2

			sus niveles de ansiedad.	
--	--	--	--------------------------	--

MODULO II: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE				
Unidad 1: Docente virtual				
CAPACIDAD: reconoce los conceptos, competencias y roles del docente virtual.				
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS LECTIVAS TEORÍA
5	Perfil del docente virtual	Reconoce de manera adecuada las definiciones de educación virtual y docente virtual e identifica su perfil docente para potenciar sus competencias docentes.	Elabora un cuadro comparativo entre educación presencial y virtual, menciona las características del docente en ambos medios de aprendizaje, para reconocer las competencias del docente virtual (talleres grupales).	2
6	Competencias del docente virtual	Reconoce de manera adecuada las competencias del docente virtual e identifica sus competencias para potenciar su cátedra docente.	Elabora un listado de sus competencias docente (talleres grupales).	2
7	Rol del docente virtual	Reconoce el rol del docente virtual, de manera adecuada, e identifica su característica y funciones para potenciar su cátedra docente.	Elabora un listado de las características y funciones que asume el docente virtual (talleres grupales).	2

8	Sesión de aprendizaje	Reconoce una sesión de aprendizaje.	Elabora una sesión de aprendizaje.	2
Unidad 2: Plataforma virtual educativa Moodle				
CAPACIDAD: reconoce, organiza y aplica las estrategias virtuales en el uso de la plataforma Moodle.				
9	Estrategias para la virtualización de una asignatura	Reconoce los tipos de asignaturas y las diversas estrategias utilizadas en la educación virtual para aplicarlas en el diseño de su asignatura.	Diseña una presentación de alto impacto en PowerPoint.	2
10	Organización de un aula virtual y sus recursos	Conoce la organización de un aula virtual y la importancia de cada recurso para desarrollar de manera correcta la cátedra docente.	Diseña y organiza los recursos a usar en su asignatura.	2
11	Plataforma educativa Moodle: recursos	Aplica los conocimientos en Moodle, respetando la estructura solicitada por la universidad, para implementar el aula virtual de su asignatura.	Implementa recursos: clase (archivo), video (link) y carpetas	2
12	Plataforma educativa Moodle: actividades	Aplica los conocimientos en Moodle, respetando la estructura solicitada por la universidad, para implementar el aula virtual de su asignatura.	Implementa actividades: tarea, foro y evaluación.	2
Unidad 3: Herramientas virtuales				
CAPACIDAD: diseña y aplica los recursos digitales innovadores.				
13	Plataforma sincrónica: Zoom y Microsoft Teams	Aplica de manera correcta los conocimientos en plataformas sincrónicas para mejorar la comunicación con sus alumnos.	Crea una sesión en línea en Zoom desde el aula virtual y un grupo en Microsoft Teams.	2
14	Creación de recursos digitales innovadores (Prezi, Kahoot)	Diseña soportes audiovisuales para la enseñanza- aprendizaje, con creatividad, cohesión y adecuación.	Diseña una presentación en Prezi y una evaluación en Kahoot.	2
15	Producto	Presenta y sustenta el producto de la unidad.	Elabora el producto de la unidad.	2

16	Evaluación Final	Desarrolla y presenta el portafolio corregido.	Presenta el portafolio.	2
-----------	------------------	--	-------------------------	---

V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Durante el desarrollo de la asignatura se usarán las siguientes técnicas didácticas:

- Exposición a cargo del docente
- Investigación bibliográfica
- Sustentación individual y/o colectiva del trabajo aplicativo

El alumno deberá venir siempre preparado para discutir los temas programados, leyendo los textos asignados antes de cada clase. La forma más efectiva de aprendizaje es a través de su participación.

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Libros digitales
- Artículos científicos
- Medios, recursos y materiales: Correo institucional, presentaciones multimedia
- Plataforma Moodle 3.7.
- Clases en línea
- Videos explicativos

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación por competencias adopta el instrumento proporcionado por la Unidad de Posgrado de la Facultad de Medicina Humana de la USMP.

Para la aprobación de esta asignatura, el calificativo mínimo aprobatorio es de once puntos (vigesimal de 0 a 20) (Reglamento de Estudios de Posgrado Cap. II Art. 5).

La asistencia de los alumnos a clases es obligatoria. El estudiante que no reúna un mínimo de 70% de asistencias será desaprobado. (Reglamento de Estudios de Posgrado Cap. III Art. 8).

Promedio Final

$$PF = ((A * 30\%) + (EP * 70\%))$$

*PF= Promedio final

*A= Asistencia

*EP= Evaluación de procesos. A través del campus virtual

Evaluación permanente: La evaluación del participante se realizará de manera permanente y continua.

VIII. FUENTES DE INFORMACIÓN

Plataforma virtual para docentes y estudiantes [Internet]. Campus Virtual Moodle. 2020 [citado 5 enero 2021]. Disponible en:

<https://campusvirtual.aulavirtualusmp.pe/mdlfmh37/login/index.php>

Zoom [Internet]. Zoom. 2020 [citado 5 enero 2021]. Disponible en: <https://zoom.us/>

Microsoft Teams [Internet]. Microsoft Teams. 2020 [citado 10 enero 2021].

Disponible en: <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-teams/log-in>

Kahoot, 2020, extraído de <https://kahoot.com/>

Burneo, C. Guía Kahoot

Burneo, C. Guía Prezi

Anexo 2: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: I

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Efecto de la ansiedad en el trabajo I: Cabeza y cuello (ergonomía / pausas activas)	Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar problemas físicos en cabeza y cuello, y altos niveles de ansiedad	Participa activamente en el desarrollo de ejercicios físicos de cabeza y cuello para mejorar sus niveles de ansiedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documentos 2. Reproducciones 3. Producciones 4. Valoraciones 5. Organización 	Lista de cotejo

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I	Visualiza una imagen sobre dolor de cuello (motivación)	Plataforma Moodle	25 min.

C I O	<p>Responde a preguntas sobre ¿cuál es la postura ergonómica correcta para sentarse en el trabajo? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿una mala postura ergonómica influye en el aumento de ansiedad o estrés? (conflicto cognitivo)</p>	Word, PowerPoint, videos, manuales	
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de colores.</p> <p>Lee un artículo sobre el estrés y la ergonomía I (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado de características para lidiar con la ansiedad en el trabajo (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: I

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-----------	-------------	--	-----------	------------------------------	----------------------------------

Efecto de la ansiedad en el trabajo II: Extremidades superiores (ergonomía / pausas activas)	Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar problemas físicos en las extremidades superiores, y altos niveles de ansiedad.	Participa activamente en el desarrollo de ejercicios físicos de extremidades superiores para mejorar sus niveles de ansiedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documentos 2. Reproducciones 3. Producciones 4. Valoraciones 5. Organización 	Lista de cotejo
--	--	---	--	---	-----------------

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza una imagen sobre mala postura en el trabajo (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿cuál es la postura ergonómica correcta para trabajar con la computadora? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿en mi lugar de trabajo tengo comodidad ergonómica? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	25 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los números.</p> <p>Lee un artículo sobre el estrés y la ergonomía II (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h

S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)	Plataforma Moodle	2 h
	Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)	Word, PowerPoint, videos, manuales	
	Incrementa el portafolio con un listado de los desencadenantes de la ansiedad en el trabajo (generalización o extensión).		

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: I

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Efecto de la ansiedad en el trabajo III: Extremidades inferiores (ergonomía / pausas activas)	Aplica los conocimientos de ergonomía y pausas activas de manera correcta para evitar problemas físicos en las extremidades inferiores, y altos niveles de ansiedad.	Participa activamente en el desarrollo de ejercicios físicos de extremidades inferiores para mejorar sus niveles de ansiedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes • Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documentos 2. Reproducciones 3. Producciones 4. Valoraciones 5. Organización 	Lista de cotejo

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un video sobre Tips de ergonomía en casa: link https://www.youtube.com/watch?v=JKoi0xDe4Hc (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿cuál es la postura ergonómica correcta de las extremidades inferiores para trabajar con la computadora? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿puedo volverme jorobado por estar tanto tiempo en la computadora? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	25 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de colores.</p> <p>Recibe documento de trabajo y analiza en equipo, la lectura ansiedad y ergonomía III (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p> <p>Documento de trabajo (impreso)</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado de factores físicos que contribuyen a la correcta ergonomía mientras se trabaja (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: I

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inteligencia emocional y habilidades blandas	Maneja sus emociones con inteligencia y habilidad para minimizar los niveles de ansiedad.	Participa activamente en el fortalecimiento de habilidades y emociones para mejorar sus niveles de ansiedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documentos 2. Reproducciones 3. Producciones 4. Valoraciones 5. Organización 	Lista de cotejo

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Visualiza un video sobre habilidades blandas e inteligencia emocional, link https://www.youtube.com/watch?v=-BqIfqKOb7s (motivación)	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	25 min.

	<p>Responde a preguntas sobre ¿qué es la inteligencia emocional y las habilidades blandas? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿la inteligencia emocional y las habilidades blandas son útiles en mi vida cotidiana? (conflicto cognitivo)</p>		
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los números.</p> <p>Lee un artículo sobre beneficios para fortalecer las habilidades blandas (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado de las habilidades blandas que ha reconocido en su persona (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Perfil del docente virtual.	Reconoce de manera adecuada las definiciones de educación virtual y docente virtual e identifica su perfil docente para potenciar sus competencias docentes.	Elabora un cuadro comparativo entre educación presencial y virtual, menciona las características del docente en ambos medios de aprendizaje, para reconocer las competencias del docente virtual (talleres grupales).	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes • Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INDICACIONES	<p>Visualiza un video sobre el perfil del docente virtual: https://www.youtube.com/watch?v=y8yLVDOM8WU (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿cuál es el perfil de ingreso de un docente virtual y cuál es el perfil de egreso de un docente virtual? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿el docente virtual y el presencial tienen las mismas competencias? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
PROCESOS	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los números.</p> <p>Lee un artículo sobre la educación virtual (procesamiento de la información)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h

S	Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización) Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)		
S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación) Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación) Incrementa el portafolio con un listado de características del docente virtual (generalización o extensión).	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Competencias del docente virtual.	Reconoce de manera adecuada las competencias del docente virtual e identifica sus competencias para potenciar sus cátedras docentes.	Elabora un listado de sus competencias docente (talleres grupales).	<ul style="list-style-type: none"> Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) 	<ol style="list-style-type: none"> Formato, estética y presentación Participación Entornos virtuales de aprendizaje Conclusiones y recomendaciones Exposición 	Rúbrica de calificación

			<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso ético (en todo su quehacer) 		
--	--	--	--	--	--

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un video sobre las competencias del docente virtual: https://www.youtube.com/watch?v=FtooHO1SaR4 (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿cuáles cree que son las competencias del docente virtual? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿se pueden adquirir las competencias con las que no se cuenta? (conflicto cognitivo)</p>	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso la técnica de los números.</p> <p>Lee un artículo sobre las competencias del docente virtual (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado de competencias del docente virtual (generalización o extensión).</p>	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Rol del docente virtual	Reconoce el rol del docente virtual, de manera adecuada, e identifica sus características y funciones para potenciar su cátedra docente.	Elabora un listado de las características y funciones que asume el docente virtual (talleres grupales).	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes • Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Visualiza un video sobre el docente virtual: https://www.youtube.com/watch?v=SBLCEUU6zbg (motivación)	Plataforma Moodle	15 min.
	Responde a preguntas sobre ¿cuál es el rol del docente virtual? (recuperación de saberes previos).	Word, PowerPoint, videos, manuales	

	Responde a interrogantes sobre ¿el docente virtual debe adecuarse al tiempo y al entorno? (conflicto cognitivo)		
P R O C E S O S	Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los refranes. Lee un artículo sobre la educación virtual (procesamiento de la información). Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización). Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	1 h
S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación) Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación) Incrementa el portafolio con un listado de características del rol del docente virtual (generalización o extensión).	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Asignatura:** Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios
1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe
1.3 Fecha: 15 de setiembre
1.4 Duración: 4 meses
1.5 Módulo: II
1.6 Unidad: I

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-----------	-------------	--	-----------	------------------------------	----------------------------------

Sesión de aprendizaje.	Reconoce una sesión de aprendizaje.	Elabora una sesión de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación
------------------------	-------------------------------------	------------------------------------	--	---	-------------------------

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un Word con la estructura de una sesión de aprendizaje (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué debe incluir una sesión de aprendizaje? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿es necesario elaborar la estructura de una sesión de aprendizaje? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los colores.</p> <p>Lee un artículo sobre la sesión de aprendizaje (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h

S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)	Plataforma Moodle	2 h
	Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)	Word, PowerPoint, videos, manuales	
	Incrementa el portafolio con una sesión de aprendizaje (generalización o extensión).		

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: II

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Estrategias para la virtualización de una asignatura.	Reconoce los tipos de asignaturas y las diversas estrategias utilizadas en la educación virtual para aplicarlas en el diseño de su asignatura.	Diseña una presentación de alto impacto en PowerPoint.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes • Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza una imagen sobre herramientas virtuales (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué entendemos por virtualizar? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿se pueden virtualizar todas las asignaturas? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de números.</p> <p>Lee un artículo sobre la virtualización (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado de asignaturas virtuales y semipresenciales (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: II

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Organización de un aula virtual y sus recursos.	Conoce la organización de un aula virtual y la importancia de cada recurso para desarrollar de manera correcta la cátedra docente.	Diseña y organiza los recursos a usar en su asignatura.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un aula virtual en la plataforma Moodle de la FMH USMP (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿cómo organizar un aula virtual? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿todos los recursos y actividades son adecuadas para mi asignatura? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los refranes.</p> <p>Lee un artículo sobre Moodle: Recursos y actividades (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h

	Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)		
S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación) Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación) Incrementa el portafolio con la estructura de su aula virtual (generalización o extensión).	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: II

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Plataforma educativa Moodle: recursos.	Aplica los conocimientos en Moodle, respetando la estructura solicitada por la universidad, para implementar el aula virtual de su asignatura.	Implementa recursos: clase (archivo), video (link) y carpetas.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> Formato, estética y presentación Participación Entornos virtuales de aprendizaje Conclusiones y recomendaciones Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un aula virtual en la plataforma Moodle de la FMH USMP (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué recursos son los adecuados para mi asignatura? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿es necesario usar la clase en documento y grabada para mi asignatura? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de números.</p> <p>Lee un artículo sobre Moodle: Recursos y actividades (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado de recursos virtuales de su asignatura (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Asignatura:** Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios
- 1.2 Docente responsable:** Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe
- 1.3 Fecha:** 15 de setiembre
- 1.4 Duración:** 4 meses
- 1.5 Módulo:** II
- 1.6 Unidad:** II

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Plataforma educativa Moodle: actividades.	Aplica los conocimientos en Moodle, respetando la estructura solicitada por la universidad, para implementar el aula virtual de su asignatura.	Implementa actividades: tarea, foro y evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes • Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INDICIO	<p>Visualiza un aula virtual en la plataforma Moodle de la FMH USMP (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué actividades son los adecuados para mi asignatura? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿es necesario usar todas las actividades (tarea, foro, evaluación, chat) para mi asignatura? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
PROCESO	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los colores.</p> <p>Lee un artículo sobre Moodle: recursos y actividades (procesamiento de la información)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h

S	Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización) Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)		
S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación) Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación) Incrementa el portafolio con un listado de actividades virtuales de su asignatura (generalización o extensión).	Plataforma Moodle Word, PowerPoint, videos, manuales	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: III

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Plataforma sincrónica: Zoom y Microsoft Teams.	Aplica de manera correcta los conocimientos en plataformas sincrónicas para mejorar la comunicación con sus alumnos.	Crea una sesión en línea en Zoom y un grupo en Microsoft Teams.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) 	<ol style="list-style-type: none"> Formato, estética y presentación Participación Entornos virtuales de aprendizaje Conclusiones y recomendaciones Exposición 	Rúbrica de calificación

			<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso ético (en todo su quehacer) 		
--	--	--	--	--	--

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un video sobre educación sincrónica Vs. Asincrónica https://www.youtube.com/watch?v=IFtKOc4nlzc (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿características de la clase sincrónica? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre: ¿es lo mismo clase sincrónica y asincrónica? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los refranes.</p> <p>Lee un artículo sobre la educación sincrónica vs. Asincrónica: https://myviewboard.com/blog/es/negocios/educacion-sincronica-vs-asincronica/ (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

	Incrementa el portafolio con un listado de los pasos para la creación de una sesión sincrónica a través de Zoom y Microsoft Teams (generalización o extensión).		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: III

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Creación de recursos digitales innovadores (Prezi, Kahoot).	Diseña soportes audiovisuales para la enseñanza-aprendizaje, con creatividad, cohesión y adecuación.	Diseña una presentación en Prezi y una evaluación en Kahoot.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

I N I C I O	<p>Visualiza un video: recursos educativos digitales https://www.youtube.com/watch?v=OKiL3L3dyEI (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué recursos digitales conozco? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿qué recurso digital es el adecuado para mi asignatura? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de números.</p> <p>Lee un artículo sobre Prezi y Kahoot (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Incrementa el portafolio con un listado con los pasos para la creación de un cuestionario en Kahoot y una presentación en Prezi (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: III

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Producto	Presenta y sustenta el producto de la unidad.	Elabora el producto de la unidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes • Búsqueda de la verdad • Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) • Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formato, estética y presentación 2. Participación 3. Entornos virtuales de aprendizaje 4. Conclusiones y recomendaciones 5. Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INDICIO	<p>Visualiza una imagen de productos educativos (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué es un producto educativo? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿son útiles los productos educativos? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
PROCESOS	<p>Forma equipos de trabajo, haciendo uso de la técnica de los refranes.</p> <p>Lee un artículo sobre productos educativos (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h

S A L I D A	Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)	Plataforma Moodle	2 h
	Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)	Word, PowerPoint, videos, manuales	
	Incrementa el portafolio con un listado de tipos de productos educativos (generalización o extensión).		

SESIÓN DE APRENDIZAJE n.º 16

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Asignatura: Uso entornos virtuales y salud mental para docentes universitarios

1.2 Docente responsable: Carolina Burneo Cortés – cburneoc@usmp.pe

1.3 Fecha: 15 de setiembre

1.4 Duración: 4 meses

1.5 Módulo: II

1.6 Unidad: III

II. CONTENIDO, COMPETENCIA, CAPACIDADES Y ACTITUDES, INDICADORES E INSTRUMENTOS:

CONTENIDO	COMPETENCIA	CAPACIDADES (aprendizaje esperado)	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Evaluación Final	Desarrolla y presenta el portafolio corregido.	Presenta el portafolio.	<ul style="list-style-type: none"> Respeto al ser humano, reconocimiento de sus derechos y deberes Búsqueda de la verdad Integridad (honestidad, equidad, justicia, solidaridad y vocación de servicio) Compromiso ético (en todo su quehacer) 	<ol style="list-style-type: none"> Formato, estética y presentación Participación Entornos virtuales de aprendizaje Conclusiones y recomendaciones Exposición 	Rúbrica de calificación

III. ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS MEDIOS MATERIALES Y TIEMPO:

FASES	ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Visualiza un video sobre “El portafolio de evidencias” https://www.youtube.com/watch?v=dXTBZqU1t4E (motivación)</p> <p>Responde a preguntas sobre ¿qué es el portafolio de evidencias? (recuperación de saberes previos).</p> <p>Responde a interrogantes sobre ¿es útil el portafolio en la educación? (conflicto cognitivo)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	15 min.
P R O C E S O S	<p>Forma equipos de trabajo haciendo uso de números.</p> <p>Lee un artículo sobre el portafolio (procesamiento de la información)</p> <p>Elabora un organizador visual que sintetice la información (generalización)</p> <p>Dialoga sobre la forma cómo ha adquirido los aprendizajes en esta sesión (metacognición)</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	1 h
S A L I D A	<p>Presentan las conclusiones a la plenaria, afirma aciertos y corrige errores (realimentación)</p> <p>Resuelven ejercicios de aplicación sobre el tema (evaluación)</p> <p>Presenta el portafolio digital (generalización o extensión).</p>	<p>Plataforma Moodle</p> <p>Word, PowerPoint, videos, manuales</p>	2 h

Anexo 3: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

Participante: _____

*Cada indicador tiene un valor de 2 puntos.

CRITERIOS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
DOCUMENTOS			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta tareas			
REPRODUCCIONES			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta videos, audios o fotografías relacionados con los temas.			
PRODUCCIONES			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta un listado de características para lidiar con la ansiedad en el trabajo.			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta un listado de los desencadenantes de la ansiedad en el trabajo.			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta un listado de factores físicos que contribuyen a la correcta ergonomía mientras se trabaja.			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta un listado de las habilidades blandas que ha reconocido en su persona.			
VALORACIONES			
<ul style="list-style-type: none">• Muestra comentarios y autorreflexiones sobre los trabajos realizados.			
ORGANIZACIÓN			
<ul style="list-style-type: none">• Exhibe trabajo en equipo de manera estructurada.			
<ul style="list-style-type: none">• Se observa creatividad, orden y responsabilidad en la organización del portafolio.			
<ul style="list-style-type: none">• Presenta conclusiones (mínimo tres).			

TOTAL			
--------------	--	--	--

Anexo 4: Rúbrica de calificación

RÚBRICA DE CALIFICACIÓN

Puntaje Item	No presentó (0 puntos)	Insuficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Formato, estética y presentación	No presentó y/o es considerado plagio y/o contiene información no alusiva al tema o al curso.	Presenta con diversa tipografía/fuente, sin márgenes ni párrafos. No hace uso de imágenes, animaciones, videos, gráficos o diagramas.	Presenta de manera uniforme (formato). No hace uso de imágenes, animaciones, videos, gráficos o diagramas.	Presenta de manera uniforme (formato). Hace uso de imágenes, animaciones, videos, gráficos o diagramas.	Presenta de manera creativa, estructurada y uniforme (formato). Hace uso de imágenes, animaciones, videos, gráficos o diagramas.
Participación	No participa y/o es considerado plagio y/o contiene información no alusiva al tema o al curso.	Interviene 1 vez, de manera confusa y con ideas poco claras (presencial y/o virtual).	Interviene 1 vez, con ideas claras (presencial y/o virtual).	Interviene hasta 3 veces, con ideas claras y propone ejemplos (presencial y/o virtual).	Interviene continuamente, con ideas claras y propone ejemplos (presencial y/o virtual).
Entornos virtuales de aprendizaje	No presentó y/o es considerado plagio y/o contiene información no alusiva al	Presenta y usa de manera inexacta 1 herramienta/aplicativo virtual.	Presenta y usa de manera correcta 1 herramienta/aplicativo virtual.	Presenta y usa de manera correcta 2 herramientas/aplicativos virtuales.	Presenta y usa de manera correcta más de 3 herramientas/aplicativos virtuales.

	tema o al curso.				
Conclusiones y recomendaciones	No presentó y/o es considerado plagio y/o contiene información no alusiva al tema o al curso.	La presentación es redundante y confusa.	La presentación es congruente, crítica y asertiva. Presenta de 1 a 3 conclusiones y de 1 a 3 recomendaciones.	La presentación es congruente, crítica y asertiva. Presenta 4 conclusiones y 4 recomendaciones.	La presentación es congruente, crítica y asertiva. Presenta 5 conclusiones y 5 recomendaciones.
Exposición	No presentó y/o es considerado plagio y/o contiene información no alusiva al tema o al curso.	No modula adecuadamente, ideas poco claras. Excede el tiempo establecido (5 min). Usa registro lingüístico informal.	Claridad, precisión. Calidad de voz/volumen, excede el tiempo establecido (5 min). Usa registro lingüístico informal.	Claridad, precisión y socialización del tema. Calidad de voz/volumen, excede el tiempo establecido (5 min). Usa registro lingüístico formal.	Claridad, precisión y socialización del tema. Calidad de voz/volumen, tiempo óptimo (5 min). Usa registro lingüístico formal.

Anexo 4. Manuales y guías

GUÍA DE INGRESO AL CAMPUS VIRTUAL

Material para
uso del
docente



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

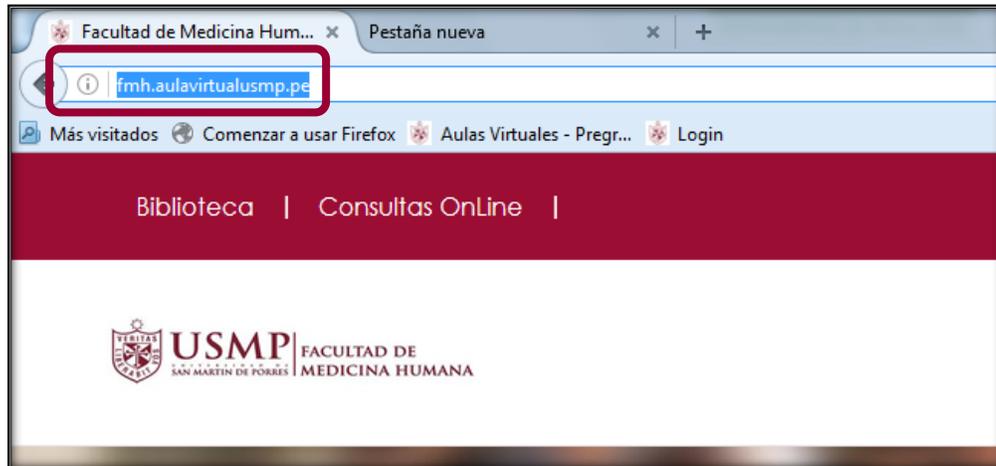
ÍNDICE

1. ACCESO AL CAMPUS VIRTUAL

¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

1. ACCESO AL CAMPUS VIRTUAL

Utilizando el navegador **MOZILLA FIREFOX**, ingresar la dirección del Campus Virtual de la FMH de la USMP <http://fmh.aulavirtualusmp.pe>



Colocar usuario y contraseña. Presionar **“Acceder”**

A screenshot of a login form titled "Acceder". It has two input fields: "Nombre de usuario" with the value "cburneoc" and "Contraseña" with masked characters. Below the fields is a checkbox labeled "Recordar nombre de usuario" which is unchecked. A green "Acceder" button is highlighted with a red box.

Verificar sus nombres y apellidos en la parte superior derecha.



Encontrará el listado de sus cursos. Identificado por el semestre académico, el programa y el curso.



The image shows a screenshot of a web application interface for virtual classrooms. At the top, there is a blurred background image of a person in a black graduation gown. Overlaid on this are two dark rectangular boxes with white text: "AULAS VIRTUALES" and "Facultad de Medicina Humana - USMP". Below the image is a white section header "Mis cursos" in orange. Underneath, there is a list of four courses, each preceded by a small green icon of a graduation cap. The courses are: "2018-2 / DSP / TESIS I", "2019 / DIPLOMADO EN DIDACTICA UNIVERSITARIA APLICADA A LA EDUCACION MEDICA", "2019-1 / DSP / TESIS II", and "2019-2 / DSP / TESIS III".

AULAS VIRTUALES

Facultad de Medicina Humana - USMP

Mis cursos

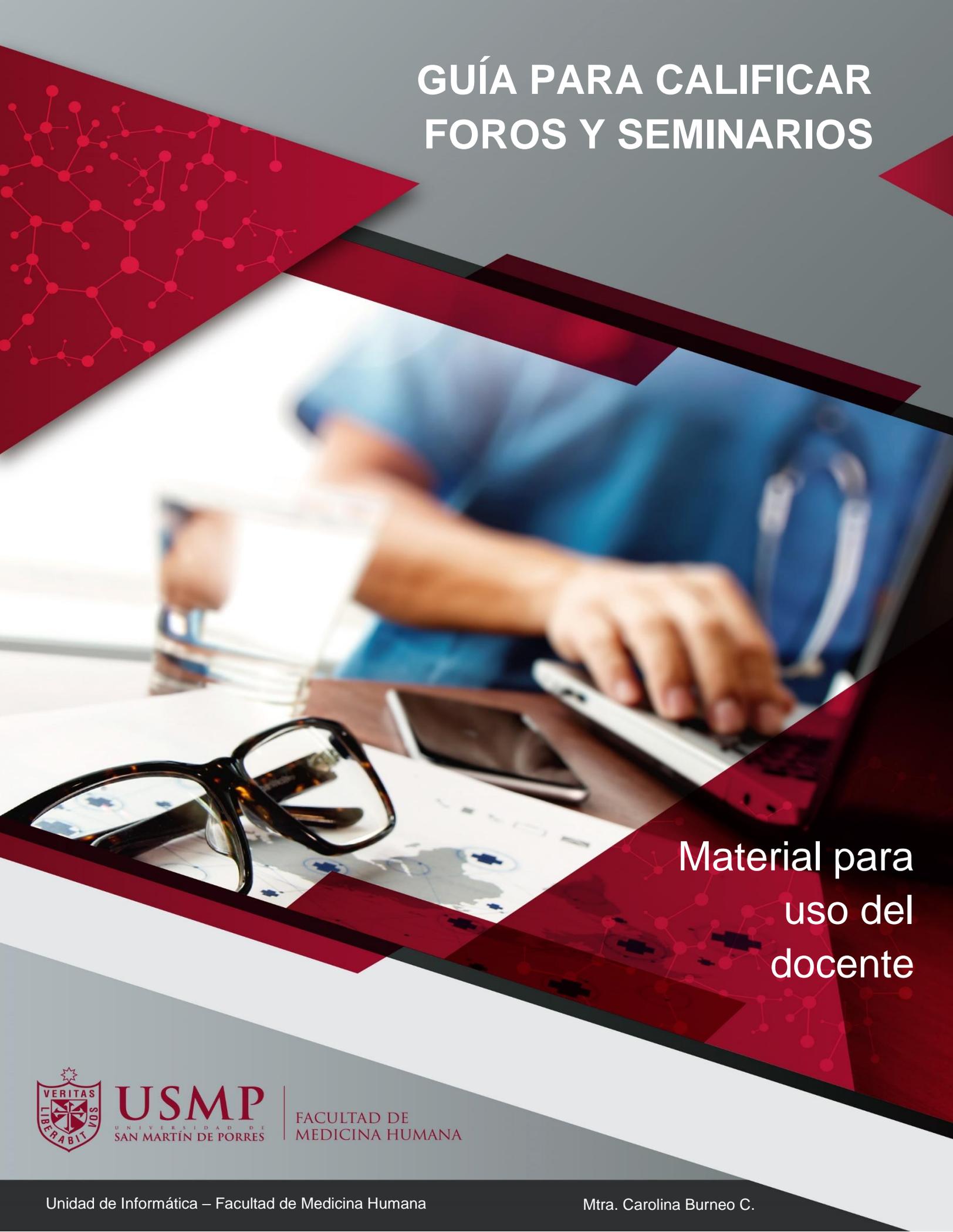
- 2018-2 / DSP / TESIS I
- 2019 / DIPLOMADO EN DIDACTICA UNIVERSITARIA APLICADA A LA EDUCACION MEDICA
- 2019-1 / DSP / TESIS II
- 2019-2 / DSP / TESIS III



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

GUÍA PARA CALIFICAR FOROS Y SEMINARIOS



Material para
uso del
docente



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

ÍNDICE

1.	AULA VIRTUAL	130
2.	FORO O SEMINARIO	130
2.1	Acceder al foro o seminario a calificar	130
2.2	Calificar la participación	133

1. AULA VIRTUAL

Ingresar al aula virtual del curso a actualizar notas



2. FORO O SEMINARIO

2.1 Acceder al foro o seminario a calificar

Clic en foro o seminario

Lectura: Bow tie study (Lectura Adicional)

Casos de ejemplo

AMFE Herramienta

Matriz de Riesgos Herramienta

Bow Tie - Análisis de corbata

Análisis barreras herramienta

Espina de pescado herramienta

Grupo nominal herramienta

Actividades

Revisión Bibliográfica_S3

Evaluación_S3

Seminario_S3

Su p

Contenido del foro o seminario

Seminario_S3

Seminario: Semana 3 (Del 26 Oct. al 01 Nov.)

Seminario S3: Herramientas de calidad

Objetivo de aprendizaje
Reconocer la importancia del uso de las herramientas de calidad.

Pautas de la actividad

- Lea las lecturas e investigue.
- Responder: **¿Cuál es la importancia de las herramientas de calidad en la gestión del riesgo?** Plantea 3 ideas sustentándolas.
- Luego, Comentar la respuesta de uno de sus compañeros, manifestando su acuerdo o desacuerdo según la respuesta emitida: Debate.

Criterios de evaluación

- Responde a la interrogante planteada por el docente u otro participante fundamentando su respuesta. (5 Pts.)
- Demuestra manejo de la información, considerando los aspectos teóricos desarrollados. (5 Pts.)
- Brinda aportes o elementos valiosos en la discusión del tema asignado. (5 Pts.)
- Demuestra participación constante durante cada seminario. (2.5 Pts.)
- Integra las ideas de seminario (propias y ajenas) en una conclusión. (2.5 Pts.)

Orientaciones generales

- No se debe utilizar el seminario para saludos individuales a otros compañeros, recuerde que éste es un foro público y académico.
- Utilice el seminario sólo para tratar el tema que orienta la discusión. No desvíe la atención de los participantes en otras actividades temáticas que no vienen al caso.
- Utilice un lenguaje apropiado y académico.
- Evite al máximo intervenciones innecesarias que no aportan nada a la discusión.
- Respete la dinámica de la participación y las intervenciones.

Participación
Para participar, dé un clic en el ítem "Seminario_S#", tal como se muestra a continuación:

Tema	Comenzado por	Réplicas	Último mensaje
Seminario_S1	 COORDINACION	0	COORDINACION mié, 31 de ene de 2018, 10:19

Nota: Después de haber brindado su respuesta inicial, recién podrá visualizar las participaciones de sus compañeros y/o del docente.

En la parte inferior, clic en el nombre del foro o seminario

Tema	Comenzado por	Réplicas	Último mensaje
Seminario_S3	 COORDINACION AV FMH 6	12	YAZMIN DEL ROSARIO LOZADA VALDERRAMA mié, 6 de nov de 2019, 20:02

Se visualizará las participaciones de los alumnos

 **Re: Seminario_S3**
de **ROSANA PAOLA TENORIO MEDINA** - viernes, 1 de noviembre de 2019, 00:09

Buenas noches Dra y compañeros ,así es todas estas herramientas de evaluación de riesgo nos sirven para hacer de nuestras instituciones sean lugares seguros para nuestros pacientes y nuestros ambientes de trabajo de los colaboradores ,y así poder hablar de seguridad en las instituciones de salud ,y debe ser una exigencia a todas las instituciones tanto privadas como públicas de utilizar estas herramientas de evaluación de riesgo

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Seminario_S3**
de **LISSETTE DEL ROSARIO MALDONADO REPO** - jueves, 31 de octubre de 2019, 01:22

Buenas noches Dra y compañeros, mi apreciación según el seminario es la siguiente:

La importancia de las herramientas son las siguientes:

- * **Calidad:** en la actualidad existe una alta competitividad en el ámbito de la salud. Es importante alcanzar la fidelización del paciente, brindando servicios de calidad, garantizando una atención oportuna , evitando riesgos en la atención de los pacientes ante un determinado procedimiento.
- * **Gestión:** es importante definir cuáles son los riesgos o posibles riesgos que afectarán a la organización, identificar el impacto, las consecuencias y las medidas que se pueden tener en cuenta para minimizar transferir el riesgo.
- * **Seguridad del paciente:** en cualquier tipo de administración u organización, es necesario garantizar la seguridad del paciente, desarrollando un correcto organigrama, jefatura, designación de tareas y verificando la correcta implementación de equipamiento e insumos, para garantizar una adecuada atención y minimizando los riesgos a nivel operacional en una institución.

Promedio de calificaciones: 14 (1) [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Seminario_S3**
de **EMILIO ENRIQUE ALMOGUER MARTINEZ** - jueves, 31 de octubre de 2019, 11:39

Como dices nos permite con las herramientas de riesgo evaluar los procesos inclusive antes de que suceda y tratar de mejorarse los pasos de gestión y mejorar los productos para brindar mayor calidad de los servicios, la ventaja de estos que las herramientas son complementarias en el análisis y según su complejidad se puede usar diferentes para tratar llegar a la excelencia

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Seminario_S3**
de **DEBBY JHARED ZARATE CAMPOS** - jueves, 31 de octubre de 2019, 15:51

Buenas tardes Dra. Yenka y compañeros:

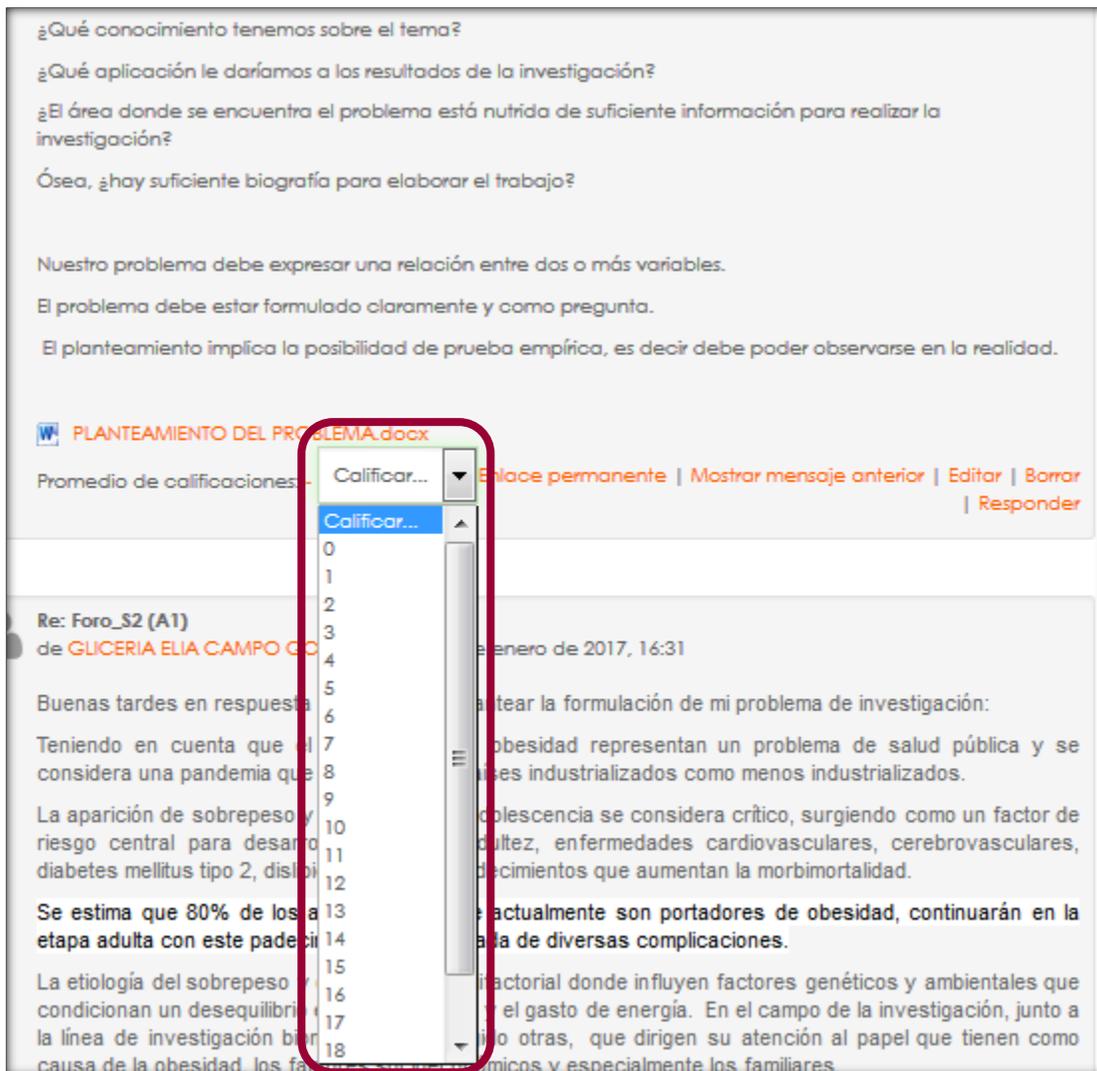
¿Cuál es la importancia de las herramientas de calidad en la gestión del riesgo? Plantea 3 ideas sustentándolas.

Toda empresa siempre está expuesta a numerosos riesgos, por esta razón la gestión de estos riesgos comienza detectando los posibles peligros a los que se expone día a día, para después adoptar las medidas necesarias

De haber un archivo adjunto, se descarga haciendo clic.

2.2 Calificar la participación

Para calificar, se selecciona la nota (número) a poner.



¿Qué conocimiento tenemos sobre el tema?
¿Qué aplicación le daríamos a los resultados de la investigación?
¿El área donde se encuentra el problema está nutrida de suficiente información para realizar la investigación?
Ósea, ¿hay suficiente biografía para elaborar el trabajo?

Nuestro problema debe expresar una relación entre dos o más variables.
El problema debe estar formulado claramente y como pregunta.
El planteamiento implica la posibilidad de prueba empírica, es decir debe poder observarse en la realidad.

[W PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.docx](#)

Promedio de calificaciones: - Calificar... [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Foro_S2 (A1)
de GLICERIA ELIA CAMPO CO

Buenas tardes en respuesta

Teniendo en cuenta que el

La aparición de sobrepeso y

Se estima que 80% de los a

La etiología del sobrepeso y

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

El promedio es entre todas las calificaciones de las participaciones del alumno en el mismo foro. Si no se ha calificado una participación, no es tomada en cuenta por el sistema para promediarla.



Promedio de calificaciones: - Calificar... [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

GUÍA PARA CALIFICAR TAREAS Y REVISIONES BIBLIOGRÁFICAS



Material para
uso del
docente



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

ÍNDICE

1. AULA VIRTUAL	137
2. TAREA O REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	137
2.1 Acceder a la tarea o revisión bibliográfica a calificar	137
2.2 Calificar la participación	139

1. AULA VIRTUAL

Ingresar al aula virtual del curso a actualizar notas



2. TAREA O REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

2.3 Acceder a la tarea o revisión bibliográfica a calificar

Clic en la tarea o revisión bibliográfica

Lectura: Bow tie study (Lectura Adicional)

Casos de ejemplo

AMFE Herramienta

Matriz de Riesgos Herramienta

Bow Tie - Análisis de corbata

Análisis barreras herramienta

Espina de pescado herramienta

Grupo nominal herramienta

Actividades

Revisión Bibliográfica_S3

Evaluación_S3

Seminario_S3

Su p

Tarea_S2 (A1)

Tarea_S2: "Cáncer Cervicouterino"

TEMA: Cáncer cervicouterino: epidemiología, historia natural y rol del virus papiloma humano. Perspectivas en prevención y tratamiento

OBJETIVO: El alumno en forma grupal identifica, analiza, interpreta y sintetiza la historia natural del Cáncer cervicouterino y determina las etapas y niveles de prevención que corresponde a cada momento de la historia natural.

Descripción:

El participante deberá:

1. Leer la Lectura: "Cáncer Cervicouterino: Epidemiología, Historia Natural y rol del virus papiloma humano. Perspectivas en prevención y tratamiento"
2. Identificar el tema o temas de interés y las palabras clave del artículo.
3. Caracterizar y esquematizar los procesos que ocurren desde la interacción de los factores de riesgo hasta el desarrollo y desenlace del cáncer cervicouterino, de acuerdo a la información del artículo.
4. Proponer las estrategias o medidas de prevención (determinando la etapa y nivel de prevención) de acuerdo al momento de la historia natural.
5. Enviar la tarea a través de esta actividad.

Para el envío de la tarea, siga los pasos que se indican a continuación:

- En la parte final de la presente tarea, ubique y dé clic en el botón **Subir archivos**.
- Luego, proceda a ubicar su archivo y dé un clic en **Subir este archivo**. También puede arrastrar el archivo con el mouse hacia el espacio correspondiente.
- Dé clic en el botón **Guardar cambios**.
- Finalmente, dé clic en el botón **Enviar para calificación**.

Grupos visibles (A1) ▼

Sumario de calificaciones

Participantes	39
Borradores	0
Enviados	6
Pendientes por calificar	6
Fecha de entrega	jueves, 2 de febrero de 2017, 23:55
Tiempo restante	1 día 11 horas

[Ver/Calificar todas las entregas](#)

[Calificación](#)

2.2 Calificar la participación

Clic en “Calificación”.

Sumario de calificaciones

Participantes	39
Borradores	0
Enviados	6
Pendientes por calificar	6
Fecha de entrega	jueves, 2 de febrero de 2017, 23:55
Tiempo restante	1 día 11 horas

[Ver/Calificar todas las entregas](#) [Calificación](#)

Curso: BIOTECNOLOGÍA CLÍNICA-INDUSTRIAL 2017-1
Tarea_02 (A1) @
Fecha de vencimiento: jueves, 2 de febrero de 2017, 23:55

SANDRA MARICARMEN ALAS ROJAS
saras_p@alumnos.upc.edu

Entrega

Entregas para calificar
2/1 calificar
1 día 10 horas remaining
El estudiante no puede editar esta entrega
↳ [Ver los datos](#)
↳ [Comentarios \(0\)](#)

Calificación

Calificación sobre 20

Calificación actual en el libro de calificaciones

Comentarios de retroalimentación

Archivos de retroalimentación

Notificar a los estudiantes [Guardar cambios](#) [Cancelar](#)

En la parte superior aparecerán los datos de los alumnos en orden alfabético

Curso: EPIDEMIOLOGÍA CLÍNICA-MOLINA_2017-1
Tarea_S2 (A1) #
Fecha de vencimiento: jueves, 2 de febrero de 2017, 23:55

 SANDRA MARICARMEN ALAS ROJAS
sandra_alas@usmp.pe

Clic en el archivo adjunto para descargarlo.

Colocar la nota (en número).

Entrega

Enviado para calificar

Sin calificar

1 día 10 horas remaining

El estudiante no puede editar esta entrega

 tarea.docx

► Comentarios (0)

Calificación

Calificación sobre 20 ?

Calificación actual en el libro de calificaciones

-

Retroalimentación: redactar o adjuntar archivos

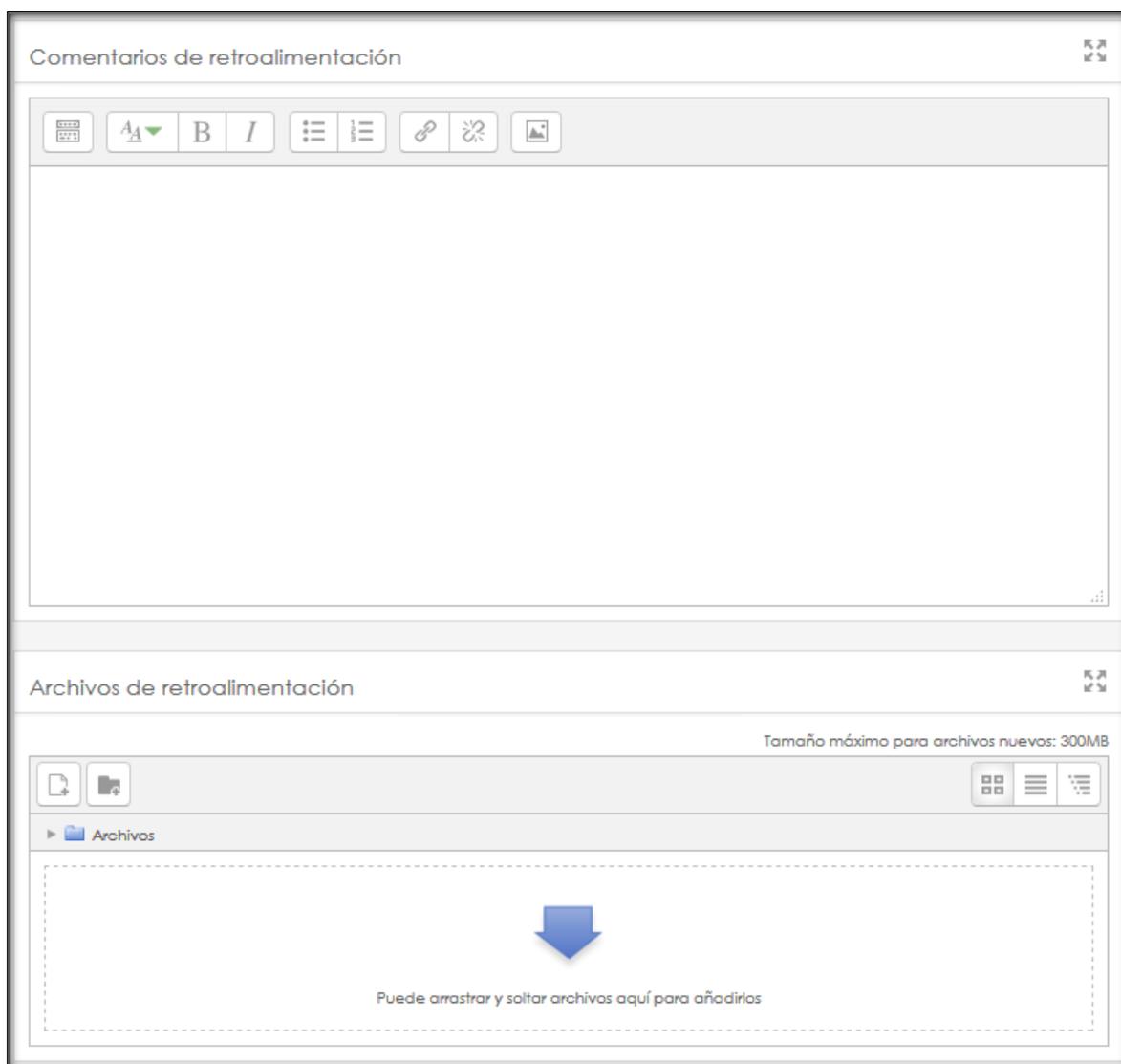
Comentarios de retroalimentación

Archivos de retroalimentación

Tamaño máximo para archivos nuevos: 300MB

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

The image shows a user interface for providing feedback. It is divided into two main sections. The top section, titled "Comentarios de retroalimentación", contains a rich text editor with a toolbar featuring icons for text color, bold, italic, bulleted list, numbered list, link, unlink, and image insertion. Below the toolbar is a large, empty text area. The bottom section, titled "Archivos de retroalimentación", includes a file upload area. It has a toolbar with icons for file upload, folder, and view options. Below the toolbar is a dashed box representing the drop zone, with a blue arrow pointing downwards and the text "Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos". A note at the top right of this section states "Tamaño máximo para archivos nuevos: 300MB".

Clic en "Guardar cambios"

Notificar a los estudiantes

Guardar cambios

Reiniciar

The image shows a control bar with three elements. On the left is a checkbox labeled "Notificar a los estudiantes" which is checked. In the center is a blue button with white text that says "Guardar cambios", which is highlighted with a red rectangular border. On the right is a grey button with black text that says "Reiniciar".

Mantener activo el *check* para notificar al alumno su calificación



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

GUÍA PARA CALIFICAR EVALUACIONES

Material para
uso del
docente



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

ÍNDICE

1.	AULA VIRTUAL	145
2.	EVALUACIÓN	145
2.1	Acceder a la evaluación a calificar	145
2.1	Calificar la participación	146

1. AULA VIRTUAL

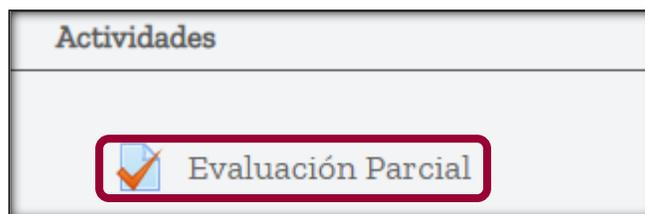
Ingresar al aula virtual del curso a actualizar notas



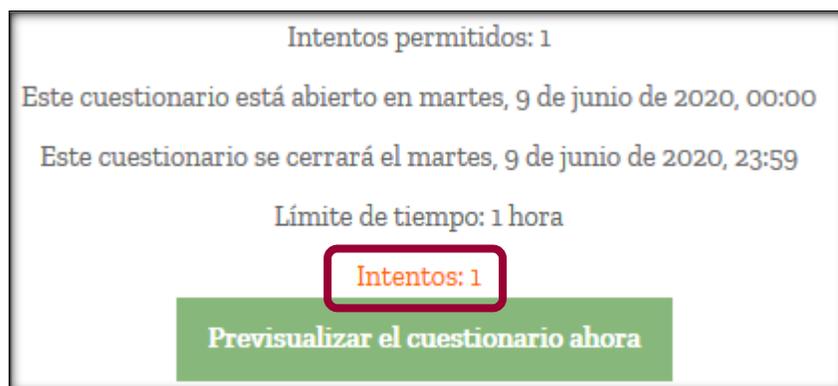
2. EVALUACIÓN

2.4 Acceder a la evaluación a calificar

Clic en evaluación



Ingresar a los intentos



Apellido(s)	de ID	Dirección de correo	Teléfono	móvil	Estado	el
 CAROLINA GUISELLA BURNEO CORTEZ Revisión del intento	40820923	carolina_burneo@usmp.pe			Finalizado	9 de junio de 2020 09:03

2.1 Calificar la participación

En la parte derecha de cada intento, aparecen las preguntas desarrolladas que deberán calificarse. Clic en **“Requiere calificación”**

	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7
Calificación/20,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00
Sin calificar aún	Requiere calificación	Requiere calificación	Requiere calificación	Requiere calificación	X -	X -	X -

Aparecerá, en una ventana emergente, el detalle de la pregunta desarrollada

 **CAROLINA GUISELLA BURNEO CORTEZ**
 Cuestionario Evaluación Parcial
 Pregunta 01
 Finalizado en martes, 9 de junio de 2020, 09:03

Pregunta 1
Finalizado
Puntúa como 1,00

Escriba la ecuación en Situación de Trabajo y en situación de Reposo del Sistema de Energía Inmediata. Describa el funcionamiento de cada uno.

prueba 1

Escribir comentario o corregir la calificación

Historial de respuestas

Paso	Hora	Acción	Estado	Puntos
------	------	--------	--------	--------

Hacer clic en **“Corregir la calificación”**

Pregunta 1

Finalizado

Puntúa como 1,00

Escriba la ecuación en Situación de Trabajo y

prueba 1

Escribir comentario o **corregir la calificación**

Aparecerá una nueva ventana donde podrá poner el puntaje correspondiente a la participación, basándose en el puntaje total de la evaluación.

Ejemplo: Si son 10 preguntas, le corresponden 2 puntos a cada una. Según ello, calificar con 1 o 2 puntos cada interrogante, valora así la respuesta del alumno.

CAROLINA GUISELLA BURNEO CORTES

Questionario Evaluación Parcial

Pregunta 01

Escriba la ecuación en Situación de Trabajo y en situación de Reposo del Sistema de Energía Inme

prueba 1

Comentario

Puntuación sobre 2,00

Clic en “Guardar cambios”. Se actualizarán los datos y se cerrará la ventana.

Puntuación

1 sobre 2,00

Historial de respuestas

Paso	Hora
1	9/06/2020 09:03
2	9/06/2020 09:03
3	9/06/2020 09:03

Guardar Cancelar

Deberá cerrar la ventana de la pregunta que ya calificó.

3	9/06/2020 09:03
4	9/06/2020 09:12
5	9/06/2020 09:17

Cerrar esta ventana

Continuar con la siguiente pregunta desarrollada.

Una vez corregidas todas las preguntas desarrolladas, debe actualizar la página para que aparezcan los puntos colocados.

		P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8
ido	Calificación/20,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00	/2,00
os	7,00	✓ <u>1,00</u>	✓ 2,00	✓ 2,00	✓ 2,00	✗ -	✗ -	✗ -	✗ -



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

MANUAL DE VIDEOCONFERENCIA BIG BLUE BUTTON

Material para
uso del
docente



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA

ÍNDICE

VIDEOCONFERENCIA USANDO EL BIG BLUE BUTTON	153
1. REQUISITOS MÍNIMOS:	153
2. ACCESO AL CAMPUS VIRTUAL A TRAVÉS DE GOOGLE CHROME	153
3. INGRESO A VIDEOCONFERENCIA	154
4. VIDEOCONFERENCIA: ACCESO Y CONFIGURACIÓN DE MICRÓFONO	155
4.1 Rol Docente	155
5. VIDEOCONFERENCIA: RECURSOS Y PARTICIPACIÓN	156
5.1 Rol Docente	156
5.1.1 Componentes de Big Blue Button	156
a) Configuración y permisos de participantes	156
b) Compartir PowerPoint	158
c) Compartir pantalla	159
d) Extraer listado de participantes	161
5.1.2 Grabar videoconferencia	162
5.1.3 Finalizar sesión	164
6. VISUALIZAR LA GRABACIÓN	164

Videoconferencia con el uso de BigBlueButton

1. Requisitos mínimos:

- Micrófono (se sugiere *headphone*)
- Conexión a internet rápida y sin restricciones (se sugiere realicen pruebas previas en el caso del ponente)
- PC con Windows 7 o superior.
- En el caso del participante puede conectarse desde una PC, celular o tablet, el dispositivo debe de contar con una buena conexión a internet.

2. Acceso al Campus Virtual a través de Google Chrome

Utilizando el navegador **Google Chrome**, ingresar la dirección del Campus Virtual de la FMH de la USMP <http://fmh.aulavirtualusmp.pe>



Ingresa al campus virtual: usuario y contraseña. Presionar **“Acceder”**



3. Ingreso a videoconferencia

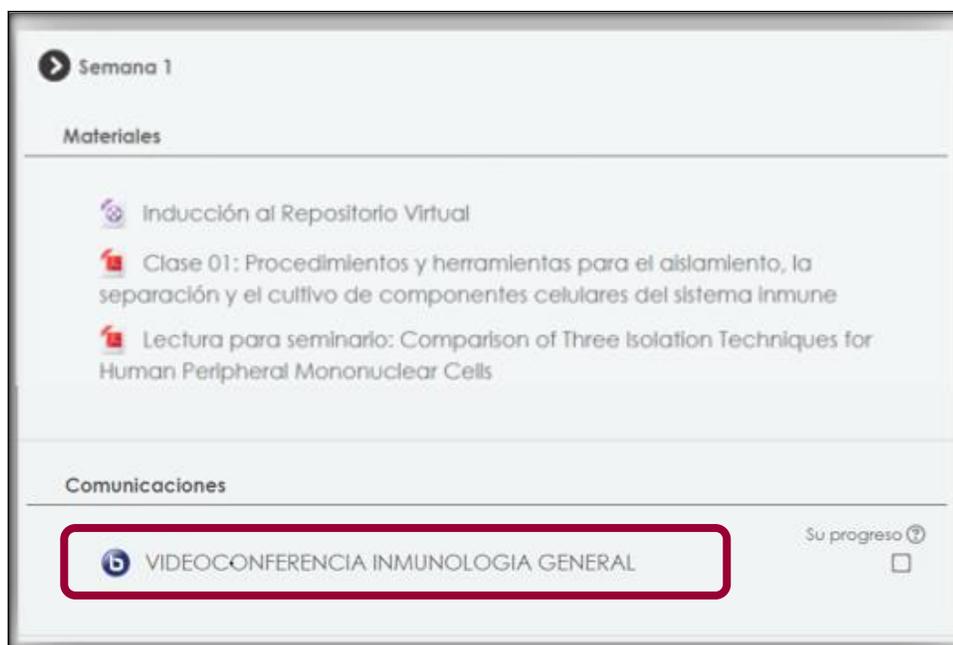
Ingresar al aula virtual donde tiene programado la realización de la videoconferencia



Ubicarse en la semana en curso



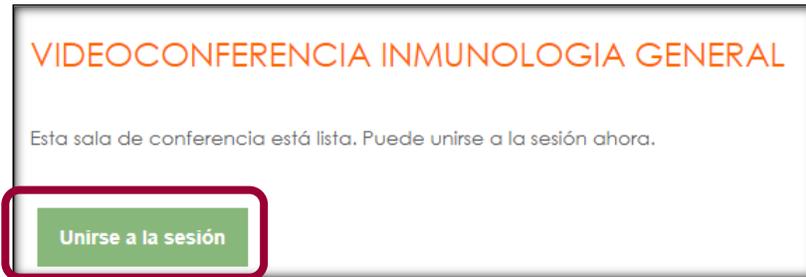
Ubicar la videoconferencia con el icono de BigBlueButton  y hacer clic



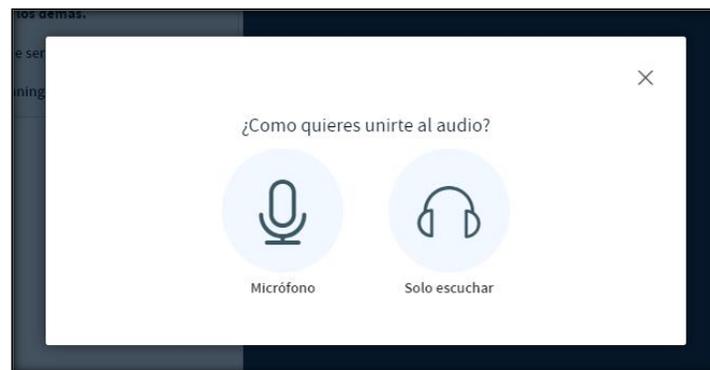
4. Videoconferencia: Acceso y configuración de micrófono

4.1 Rol docente

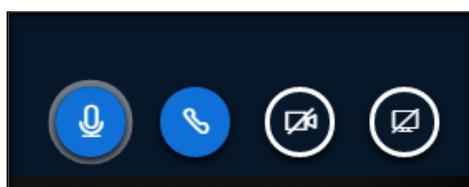
Para acceder a la videoconferencia, hacer clic en “Unirse a la sesión”



Aparecerá la opción de configuración de micrófono y audífono



Ícono de micrófono o auriculares **activos**



5. Videoconferencia: Recursos y participación

5.1 Rol docente

El docente tiene el rol de moderador en la videoconferencia, es quien tiene la potestad de otorgar permisos de participación a los demás miembros.

5.1.1 Componentes de Big Blue Button

The screenshot shows the BigBlueButton interface with several callouts pointing to specific features:

- Notas compartidas**: Points to the 'NOTAS' section in the chat area.
- Participantes**: Points to the 'USUARIOS (2)' list in the chat area.
- Chat**: Points to the chat input field at the bottom of the chat area.
- Grabar la videoconferencia**: Points to the 'Iniciar grabación' button in the top right corner.
- Cámara**: Points to the video feed of the presenter.
- Recursos y funciones de la pizarra**: Points to the 'MULTI-USER WHITEBOARD' icon in the bottom right toolbar.
- Acciones**: Points to the bottom toolbar containing icons for chat, audio, video, and whiteboard.

a) Configuración y permisos de participantes

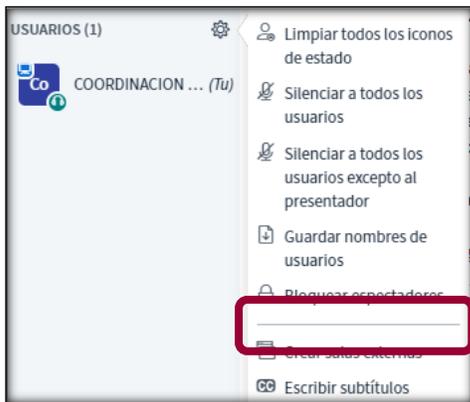
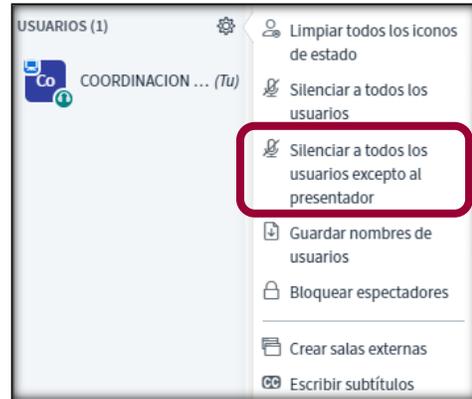
Permite controlar y dar permisos. **Clic en el engranaje**

The screenshot shows the user management menu, which is accessed by clicking the gear icon (engranaje) in the bottom toolbar. The menu lists the following options:

- USUARIOS (1)
- Limpiar todos los iconos de estado
- Silenciar a todos los usuarios
- Silenciar a todos los usuarios excepto al presentador
- Guardar nombres de usuarios
- Bloquear espectadores
- Crear salas externas
- Escribir subtítulos

Silenciar a todos los usuarios excepto al presentador

Permite silenciar el micrófono de todos los participantes. Cada uno deberá activar su micrófono para poder participar.



Bloquear espectadores

Esta opción permite bloquear las herramientas de los participantes. **Los ítems en rojo son los bloqueados.**



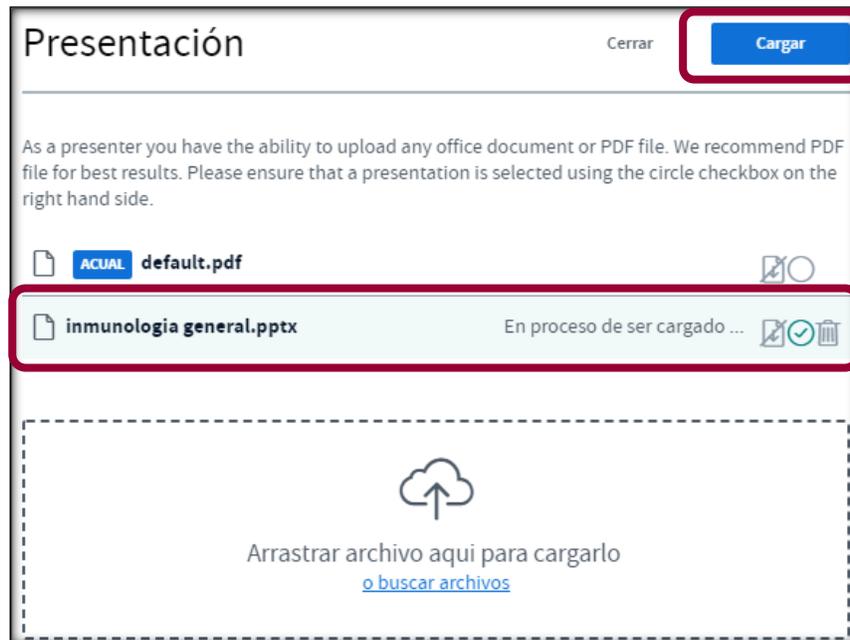
b) Compartir PowerPoint

Permite compartir con todos los participantes presentaciones (PowerPoint).

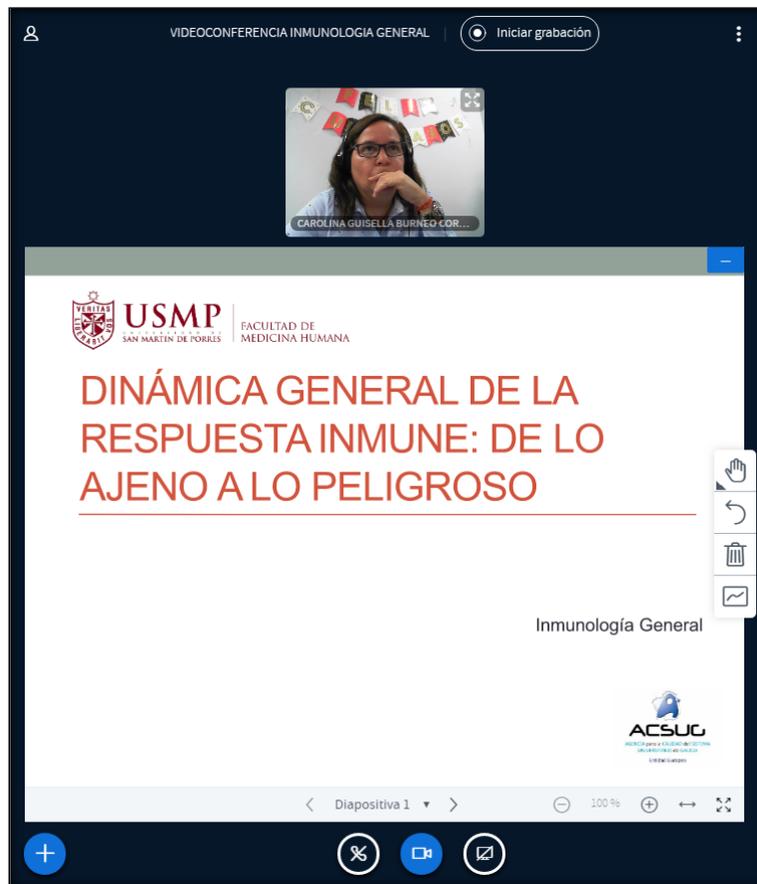


Subir una presentación (Power Point)

Arrastrar el archivo al recuadro de líneas punteadas. Este aparecerá para ser cargado. Clic en **“Cargar”**

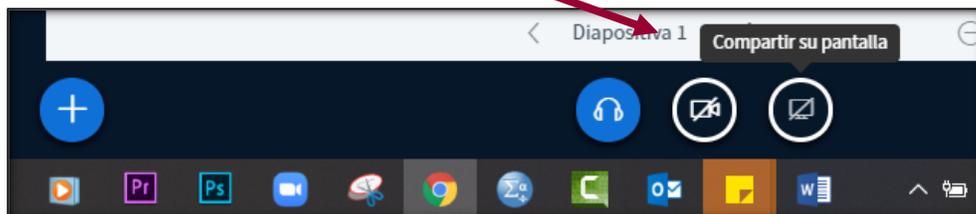


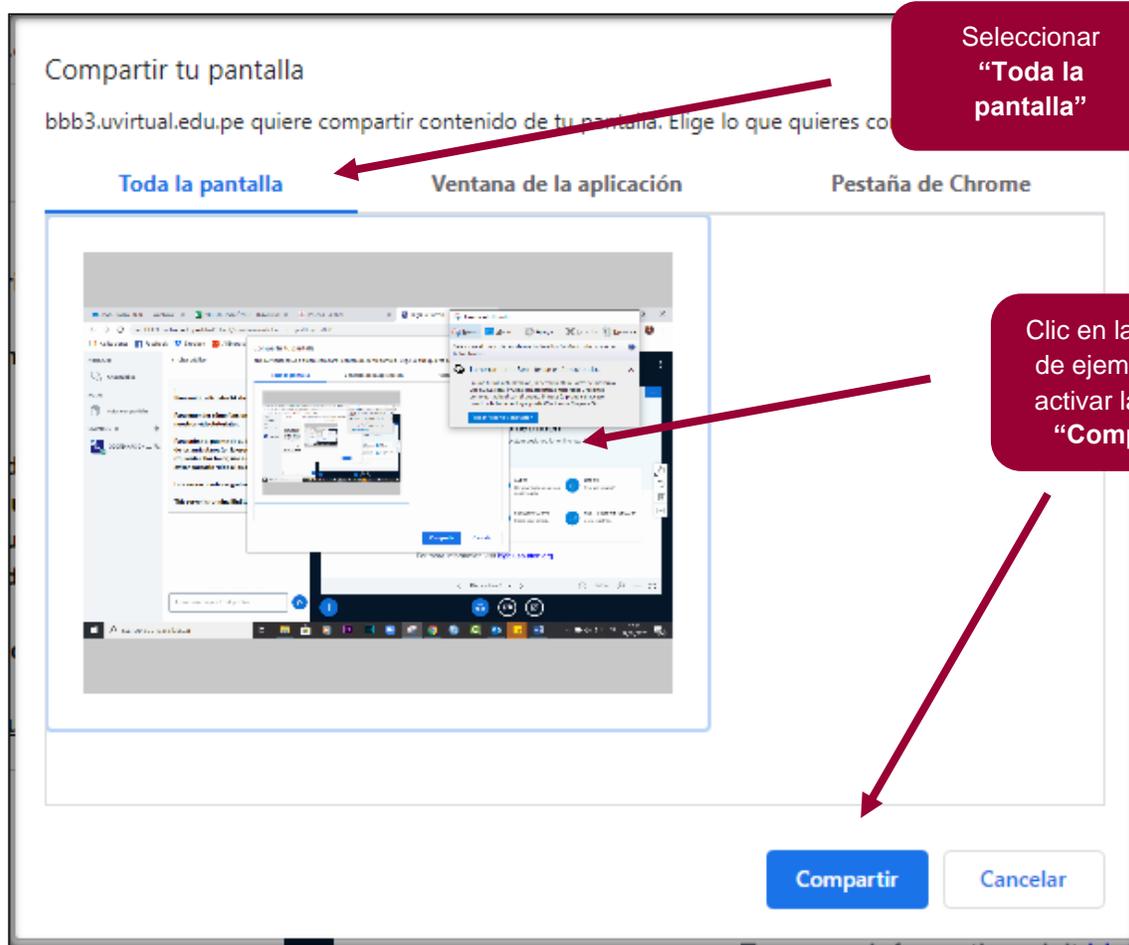
El archivo a compartir aparecerá de manera pública para visualización de todos los participantes.



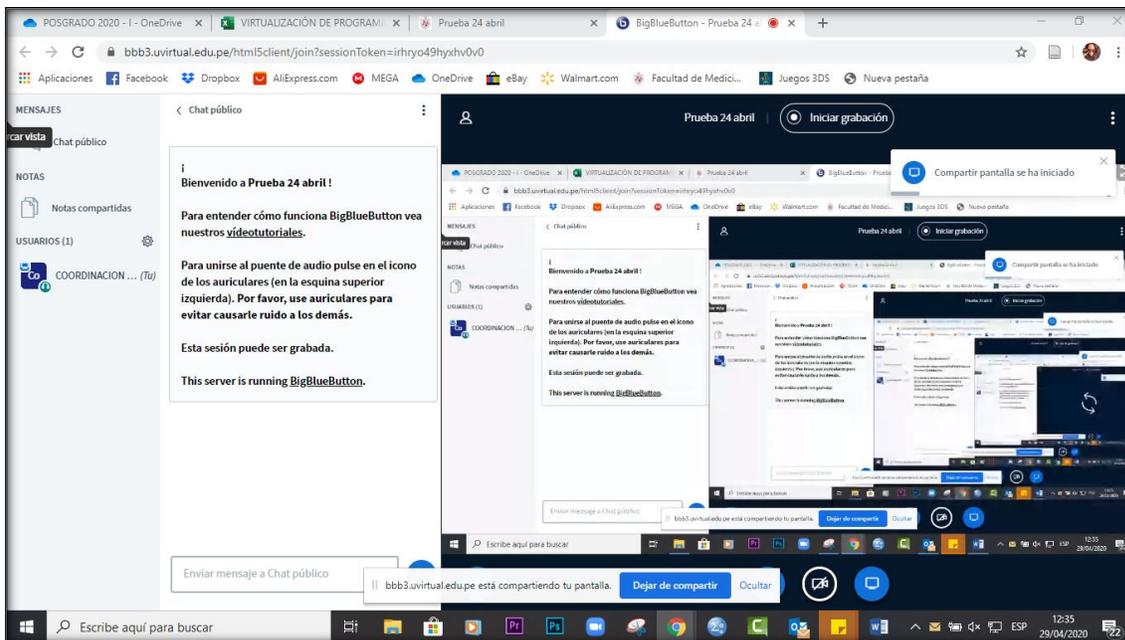
c) Compartir Pantalla

Permite compartir **pantalla** con todos los participantes

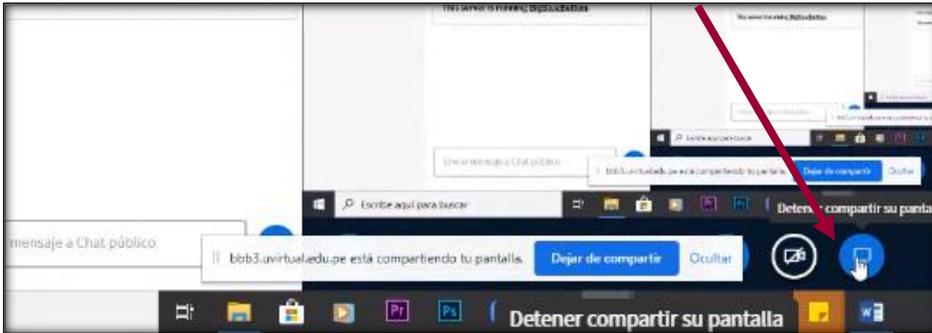




Cuando la **pantalla** se está compartiendo, aparece de esta manera

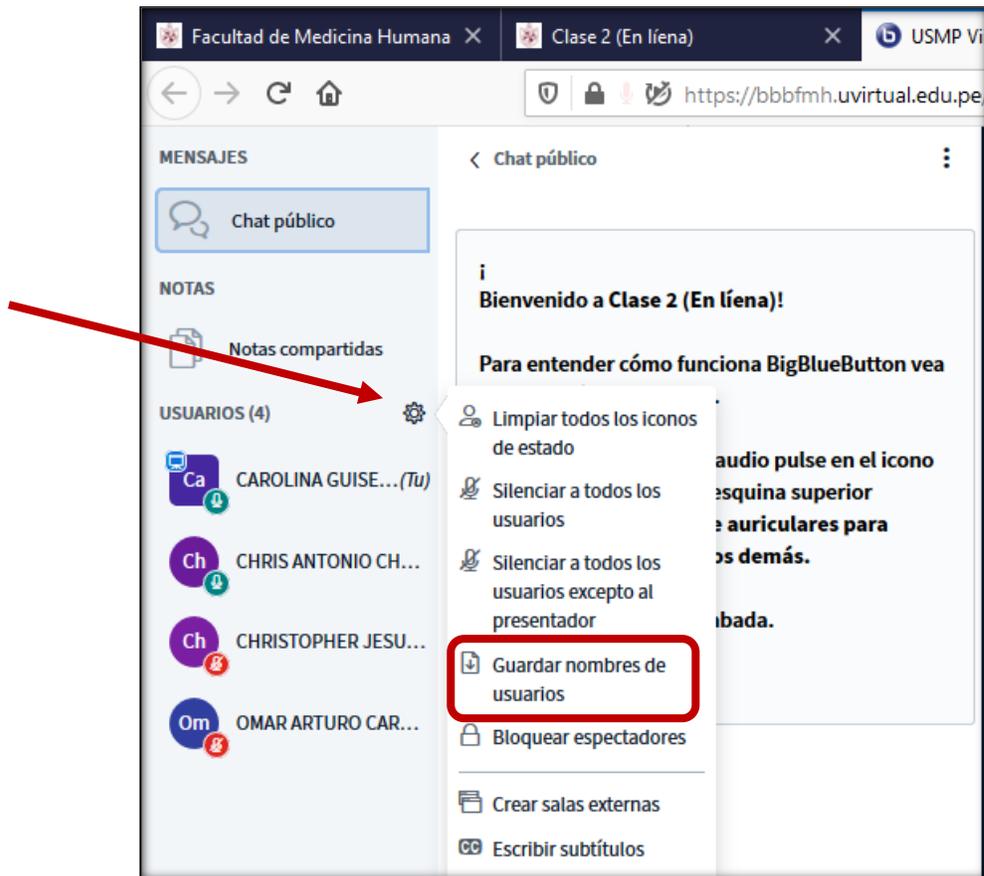


Para dejar de compartir **pantalla**, clic en **“dejar de compartir”**

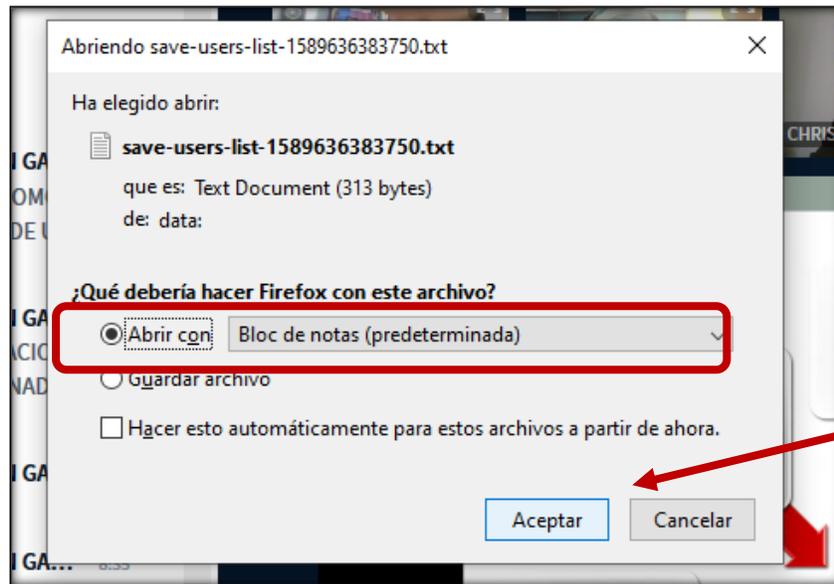


d) Extraer listado de participantes

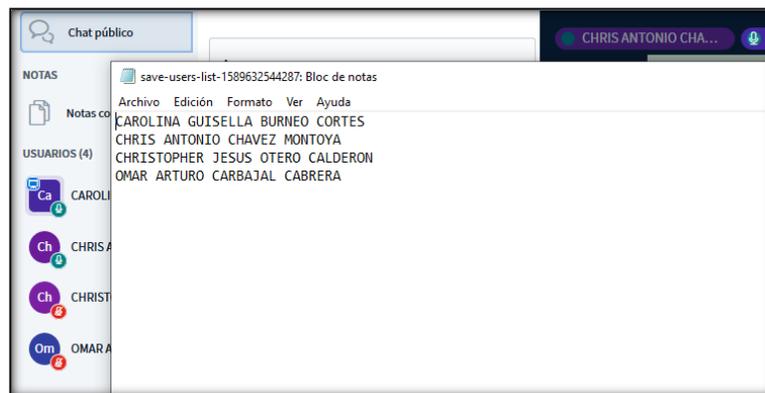
Clic en el engranaje. **“Guardar nombres de usuario”**



Seleccionar “Abrir con”. Clic en aceptar



Aparecerá el *block* de notas con el listado de los participantes de la videoconferencia

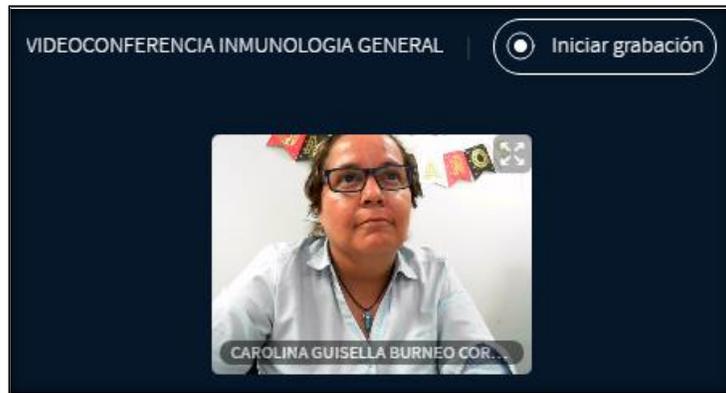


Se abre un bloc de notas con los nombres de todos los participantes. Se puede guardar el documento o copiar el listado.

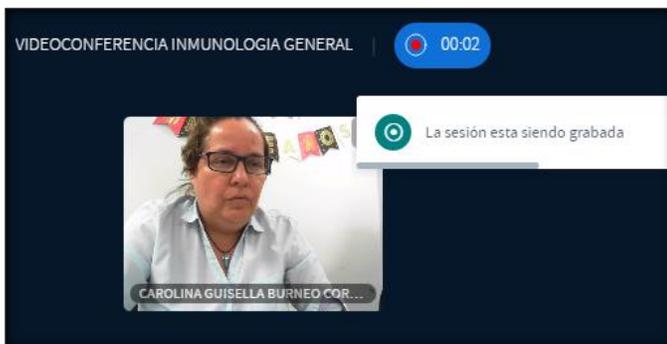
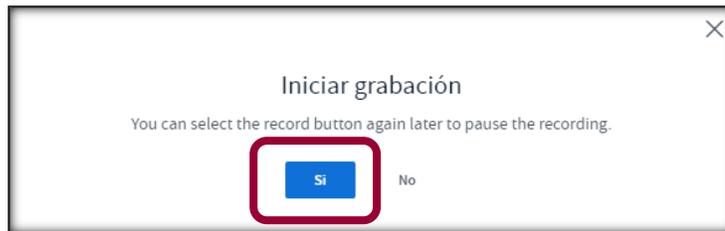
5.1.2 Grabar videoconferencia

Esta opción permite grabar toda la sesión incluyendo los recursos utilizados durante la transmisión: cámara, chat, archivos compartidos, pizarra.

Para iniciar la grabación, clic en **“Iniciar grabación”**.

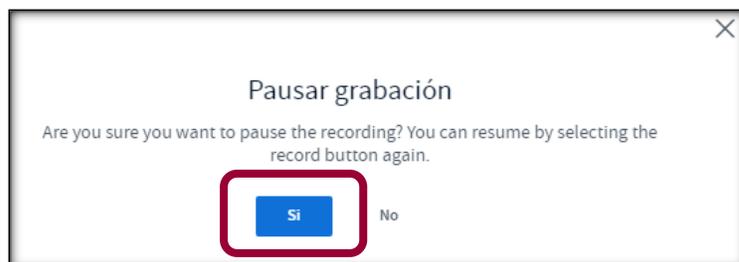


Clic en **“Sí”**

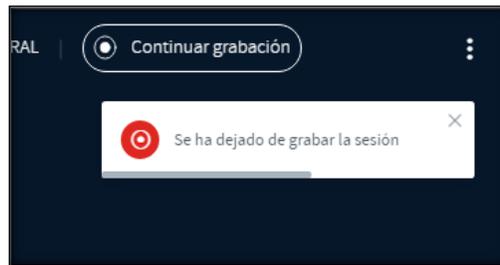


Se confirma que la sesión está siendo grabada y se enciende el círculo rojo con el cronómetro.

Para pausar la grabación, clic en el círculo rojo.

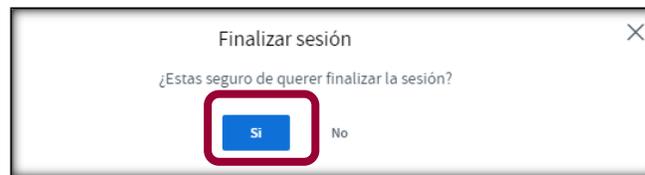
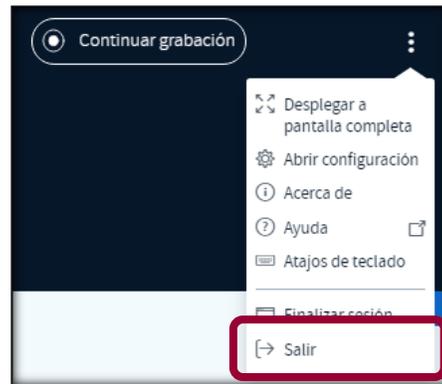


Se confirma que la sesión se ha dejado de grabar.



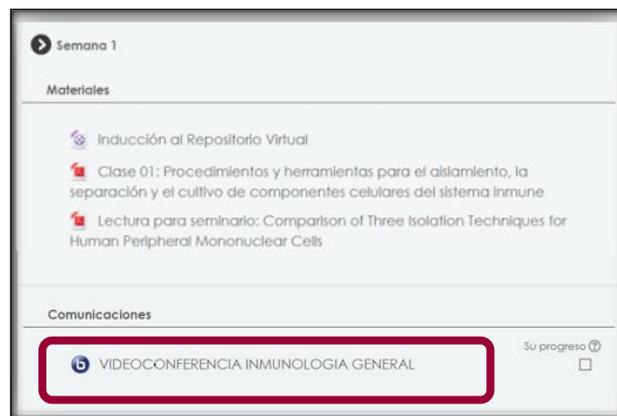
5.1.3 Finalizar sesión

Para concluir con la videoconferencia: clic en los 3 puntos verticales ubicados en la parte superior derecha. Clic en **"Finalizar sesión"**.

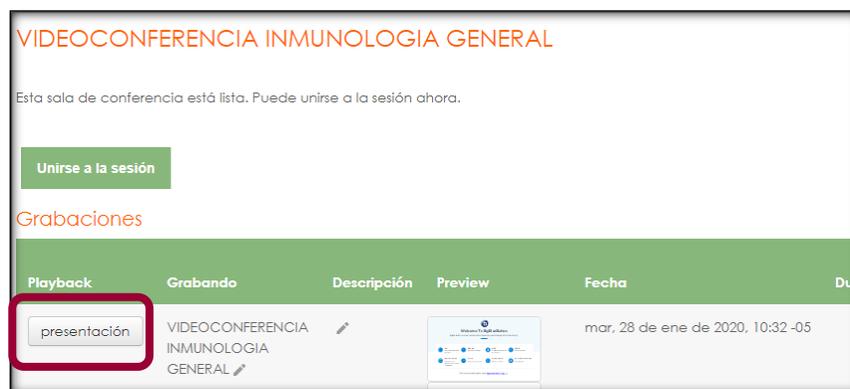


6. Visualizar la grabación

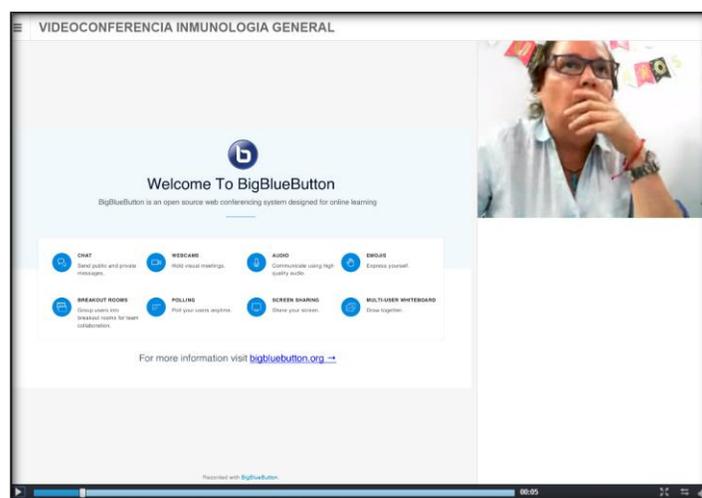
La videoconferencia grabada aparecerá en el aula virtual después de 5 minutos de finalizada la sesión. Deberá ingresar a la videoconferencia



En la parte de grabaciones, clic en el ítem **“Presentación”** de la grabación que se desee visualizar.



Clic en **“Play”**.





USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE
MEDICINA HUMANA