



UNIVERSIDAD
JUÁREZ
AUTÓNOMA
DE TABASCO

“ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE”



PERSPECTIVAS Y PRÁCTICAS EMERGENTES EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

Coordinadores:

Thelma Leticia Ruiz Becerra

Adriana Esperanza Pérez Landero

Teresa de la O de la O

Citlalli García Bernal

Cristell Guadalupe Orueta Gual



Coordinadores

Thelma Leticia Ruiz Becerra
Adriana Esperanza Pérez Landero
Teresa de la O de la O
Citlalli García Bernal
Cristell Guadalupe Orueta Gual

Apoyo informático

David Suárez Tiquet
Germán Adán Priego Pérez

Diseño Editorial

Jorge Eduardo Ramírez González

Comité de Arbitraje Académico

M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Adriana Esperanza Pérez Landero. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dr. Armando Morales Murillo. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dr. Braulio Angulo Arjona. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dr. Catalino Díaz Soberanes. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dr. José Alfredo Sánchez Priego. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dr. José Concepción Aquino Arias. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Hilda Ofelia Eslava Gómez. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Angélica María Fabila Echaui. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Asbinia Suárez Ovando. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Flor de Líz Pérez Morales. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Lorena Magaña Olán. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. María Asunción Ramírez Frías. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. María Guadalupe Noriega Aguilar. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dr. Antonio Becerra Hernández. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Dra. Rosa Cornelio Landero. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Mtra. Cristell Guadalupe Orueta Gual. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Mtro. David Suárez Tiquet. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Mtra. Teresa de La O de La O. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Mtra. Araceli Martínez Villafuerte. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Mtra. Jeniffer Yajabibe Maldonado Guillén. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

ISBN: 978-607-606-608-9

Primera Edición, marzo de 2023

Hecho en Villahermosa, Tabasco, México

© Derechos reservados Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Av. Universidad S/N, Zona de la Cultura, Col. Magisterial, C.P. 86040 Villahermosa, Tabasco, México

<http://www.ujat.mx/daea>

Se autoriza la reproducción del contenido de esta obra, siempre y cuando se cite la fuente

Los contenidos son responsabilidad del autor/autores del escrito

PERSPECTIVAS Y PRÁCTICAS EMERGENTES EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

DIRECTORIO INSTITUCIONAL

M.A.E.E. THELMA LETICIA RUIZ BECERRA
Directora

DRA. CITLALLI GARCÍA BERNAL
Coordinadora de Docencia

DR. JOSÉ ALFREDO SÁNCHEZ PRIEGO
Coordinador Administrativo

MTRA. TERESA DE LA O DE LA O
Coordinadora de Difusión Cultural y Extensión

MTRA. JENIFFER YAJABIBE MALDONADO GUILLÉN
Coordinadora de Estudios Básicos

MTRA. ARACELI MARTÍNEZ VILLAFUERTE
Coordinadora de Estudios Terminales

MTRA. CRISTELL GUADALUPE ORUETA GUAL
Jefa de Investigación

MTRA. GABRIELA PAOLA MENDOZA GARCÍA
Jefa de Posgrado

ING. JOSÉ DANIEL SÁNCHEZ CARAVEO
Jefe de Vinculación

PRESENTACIÓN

Los cierres de las instituciones educativas provocados por el COVID-19, afectaron por una parte a niños, adolescentes y jóvenes en su proceso formativo, así como también a directivos y docentes, como encargados de guiar, planear, gestionar y transmitir el conocimiento; esto debido a que no todos tuvieron las oportunidades, conocimientos y herramientas necesarias para seguir aprendiendo (alumnos) ser facilitado de conocimiento(docente) y gestor en tiempos de la pandemia.

Tras esta interrupción, específicamente en el sector educativo, las autoridades jugaron un papel determinante para la toma de medidas urgentes que permitieran atender e incidir de manera puntual, a fin de recuperar el tiempo y no parar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes.

Para la **UJAT**, esta situación fue un desafío que permitió replantearse estrategias pedagógicas y laborales para continuar con la formación de los estudiantes y, a la vez, contribuir al desarrollo de competencias tecnológicas, llevando nuestros procesos docentes de enseñanza-aprendizaje y administrativos al escenario virtual.

Ante esto la **División Académica de Educación y Artes** convocó a profesores de todos los niveles educativos y a alumnos de Licenciatura y Posgrado a participar con el intercambio de conocimientos, experiencias y propuestas relacionadas con la aplicación de tendencias educativas y tecnológicas, que refuerzan el proceso de enseñanza-aprendizaje y la mejora de este, para afrontar los desafíos del futuro.

Resultado de todas estas experiencias descritas por los actores directos del proceso de enseñanza-aprendizaje, es este libro electrónico, el cual se encuentra integrado por los apartados de:

- Innovación para la Enseñanza y el Aprendizaje
- Estrategias y herramientas virtuales para la Enseñanza
- Emprendimiento e Innovación Educativa
- Formación integral para una Vida Saludable

En estos apartados, queda sustentado que el inicio de cada cambio social y, en este caso, educativo, surge a partir del intercambio de ideas y la construcción de



propuestas de impacto real, por lo que en este libro encontrarán las valiosas aportaciones de los actores directos frente a esta situación de emergencia e innovación en el ámbito educativo ante esta nueva normalidad.

CONTENIDO

Innovación para la Enseñanza y el Aprendizaje

	Percepciones de los estudiantes sobre la estrategia emergente “Aula Virtual de la UJAT” durante el confinamiento por COVID 2019	
	Autores	
Capítulo 1	Jessica Jiménez Velásquez Rigoberto García Cupil Teresa de la O de la O	13
	Intervención social a través de medios digitales, durante el periodo de confinamiento por COVID-19 en Tabasco. Evaluación de una asignatura	
Capítulo 2	Autor Rocío López Martínez	35
	Las competencias de los egresados de la tercera década del siglo XXI	
Capítulo 3	Autor Miguel Ángel Ramírez Martínez	49
	Aplicación de los conceptos de calidad a la educación médica applying quality concepts to medical education	
Capítulo 4	Autores Juan Manuel Muñoz Cano Teresita Maldonado Salazar Juan Antonio Córdova Hernández	67
	Relato de una experiencia gamificada de aprendizaje para desarrollar el pensamiento lúdico crítico	
Capítulo 5	Autor Rubén Hernández Ruiz	77
	Los retos de la Nueva Escuela Mexicana	
Capítulo 6	Autor Miguel Ángel Ramírez Martínez	105
	Las habilidades docentes en el marco del aprendizaje adaptativo	
Capítulo 7	Autores Rosaura Castillo Guzmán Angélica María Fabila Echaury Flor de Liz Pérez Morales	120

	Google sites una opción para el fomento del aprendizaje autónomo en estudiantes de segundas lenguas	
	Autores	
Capítulo 8	Julio Cesar Arias Ovando Carlos Lorenzo Custodio Carrillo Rubén Zapata Díaz	134
	Adaptación de los estudiantes de Ciencias Agropecuarias al aula virtual y a las exigencias tecnológicas derivadas de la implementación de las clases en línea	
	Autores	
Capítulo 9	María Esther Pavón Jiménez Edith Miranda Cruz Melchor Hernández Hernández	152
	Objeto digital como apoyo para la asignatura de sistemas operativos	
	Autores	
Capítulo 10	Nelson Javier Cetz Canche Jorge Alberto Ceballos García	168
	Aplicación actual de la enseñanza aprendizaje a través de juegos tecnológicos	
	Autores	
Capítulo 11	Laura López Díaz Erika Yunuen Morales Mateos María Arely López Garrido	180
	Implementación de la evaluación formativa, para desarrollar las competencias investigativas en estudiantes de Educación Superior	
	Autor	
Capítulo 12	Luis Carlos Cuahonte Badillo	192
	La evaluación formativa en el quehacer pedagógico del docente de Telesecundaria	
	Autores	
Capítulo 13	Carlos Antonio Magaña Cartagena María Guadalupe Álvarez Hernández Adriana de la Cruz Oliva	204
	Materiales didácticos interactivos y su incidencia en el aprendizaje	
	Autores	
Capítulo 14	Claudia Anaís Spinoso Huerta Sara Margarita Alfaro García Citlalli García Bernal	218
	Experiencias docentes emergentes frente a la nueva normalidad	
	Autores	
Capítulo 15	María de Lourdes Luna Alfaro Belem Castillo Castro Josefina Campos Cruz	236

	Gamificación como estrategia de motivación y aprendizaje en estudiantes de educación media superior Autores	
Capítulo 16	María del Pilar Gómez Hidalgo Erika Yunuen Morales Mateos María Arely López Garrido	250
	Sobreviviendo al cambio obligado: del aula física al aula virtual Autores	
Capítulo 17	Salinas Hernández Rosa Ma Ulín Montejo Fidel Salaya Domínguez José Manuel	270
Estrategias y Herramientas Virtuales para la Enseñanza		
	Modelo educativo mexicano: un modelo de desiguales Autor	
Capítulo 18	Arturo Borjas Vázquez	281
	El proceso de la enseñanza-aprendizaje en una disciplina de la química y en un ambiente virtual Autores	
Capítulo 19	Edith Miranda Cruz María Esther Pavón Jiménez Eloísa López Hernández	292
	Uso de los foros en la educación. Recurso integrado a las estrategias didácticas Autores	
Capítulo 20	Asbinia Suárez Ovando José Concepción Aquino Arias Rosa Cornelio Landero	308
	Impacto del uso del aula virtual en los estudiantes de la División Académica de Educación y Artes Autores	
Capítulo 21	Hilda Ofelia Eslava Gómez Armando Morales Murillo Eduardo Jesús Gordillo Fuentes	324
Emprendimiento e Innovación Educativa		
	Comunidades virtuales de aprendizaje. Fundamentos, experiencias y aportes desde la comunidad virtual de aprendizaje de la investigación cualitativa (CVAIC) Autores	
Capítulo 22	Veronika de la Cruz Villegas Jesús Hernández del Real Deheni Sánchez Legorreta	338

	Intervención para la mejora de los procesos de promoción y vinculación en una institución de Educación Media Superior Autores	
Capítulo 23	José Angel Montero García Rosa Cornelio Landero Jacinta Hernández Pérez	356
	Nano cursos abiertos en línea para formación docente. Urgencia y emergencia para afrontar la contingencia por COVID-19 Autor	
Capítulo 24	Rubén Hernández Ruiz	372
	El uso de webinars informativos, como medio de vinculación y motivación estudiantil para vivir experiencias internacionales bajo la nueva normalidad Autor	
Capítulo 25	Vivian del Carmen Cuevas Caballero	398
	Retos de la innovación ante la nueva normalidad experiencias y limitaciones para el aprendizaje desde lo virtual Autores	
Capítulo 26	América del Carmen Zapata Sánchez Roberto Carrera Ruíz Lorena Isabel Acosta Pérez	416
Formación Integral para una Vida Saludable		
	El desarrollo intra-personal e inter-personal del sujeto para una formación integral y vida saludable Autores	
Capítulo 27	Rocío del Carmen Hernández Hernández Adriana Esperanza Pérez Landero Doris Laury B. Dzib Moo	435
	Cibercultura: Inmersión imprescindible en tiempos del COVID-19 Autores	
Capítulo 28	Raúl Armando Hernández Glory Delfín Romero Tapia Miguel Ángel Ruiz Magdónel	446
	Jóvenes indígenas y sus limitaciones en la vida online Autores	
Capítulo 29	Adriana Pérez Vargas Gerson Negrín Nieto	459
	Inteligencia emocional para responder a la emergencia y aprendizaje virtual Autores	
Capítulo 30	María Guadalupe Noriega Aguilar Giséle Angulo Noriega Braulio Angulo Arjona	473

Capítulo 31	Medición de las habilidades socioemocionales y su relación con el desempeño académico en estudiantes de Bachillerato Tecnológico Autores Ildefonso Salazar Malerva Yolanda Heredia Escorza	487
Capítulo 32	Formación integral para la vida Autor Efraín Pérez Cruz	505
Capítulo 33	El impacto y la práctica de la ética y valores en el comportamiento de los jóvenes dentro de las plataformas de clases virtuales durante la emergencia sanitaria COVID-19 Autores Dey Amor López Zapata Adriana Esperanza Pérez Landero María Asunción Ramírez Frías	518
Capítulo 34	Construcción del proyecto de vida sustentable: Acuerdos y acciones Autores Edna María Gómez López Javier Toledo García Gabriela Hidalgo Quinto	530
Capítulo 35	La desigualdad tecnológica como obstáculo para la mejora del sistema educativo en un país con poca capacidad de implementación de esta misma Autores Ángel Jesús Aburto Jiménez Gabriela Ríos Ruíz Roxana Flores Hernández	549
Capítulo 36	El inventario de aprendizajes, un ejercicio efectivo para la metacognición Autores Graciela Beauregard Solís Julio Cámara-Córdova	565
Capítulo 37	Fomento a la lectura para estudiantes de la División Académica Multidisciplinaria de los Ríos a través de la aplicación google classroom Autores Luis Ángel Quiñones Gálvez Azucena Flores Pérez Gilberto Eduardo Domínguez García	584
Capítulo 38	Consecuencias del teletrabajo en la vida de las personas a raíz de la pandemia covid-19 Autores Norma Aguilar Morales Deneb Elí Magaña Medina Román Alberto Quijano García	594

	Contribución de las Tic a la inteligencia emocional	
	Autores	
Capítulo 39	Lizbeth Ortiz Ballina Teresa de la O de la O Rigoberto García Cupil	603
	Manejo de la inteligencia emocional para el desarrollo profesional	
	Autores	
Capítulo 40	Cristell Guadalupe Orueta Gual Thelma Leticia Ruiz Becerra Gabriel Arturo Gómez Gómez	619
	La vida estudiantil a distancia: Implicaciones y retos del aprendizaje	
Capítulo 41	Autor Carmen Zareth Castillo Negrin	632

INNOVACIÓN PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE



Capítulo 1.

PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA ESTRATEGIA EMERGENTE “AULA VIRTUAL DE LA UJAT” DURANTE EL CONFINAMIENTO POR COVID 2019

Jessica Jiménez Velásquez

Rigoberto García Cupil

Teresa de la O de la O

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Durante generaciones la educación a distancia ha dado cuenta de su pertinencia, calidad, contribución y posibilidades. De acuerdo al momento histórico ésta diversificó sus alcances y métodos de enseñanza, existiendo con la premisa de formar y ofrecer mecanismos viables que atendieran las condiciones y característica de sus usuarios, por lo que su pertinencia y calidad no son referentes espontáneos que intenten agudizarse en la actualidad. Consecuente y en resultado al confinamiento por COVID 2019, tanto gobiernos como instituciones educativas -tal fue el caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco- implementaron como estrategia emergente a la educación virtual para continuar con sus funciones sustantivas, de ahí la relevancia de este estudio que aborda la percepción e implicaciones presentes en los estudiantes de la División Académica de Educación y Artes durante el ciclo escolar febrero – agosto de 2020.

Palabras clave: Educación a distancia, COVID 2019, estrés, percepciones, estudiantes, virtual, Microsoft Teams, DAEA, UJAT.

INTRODUCCIÓN

Las condiciones actuales de salud han orientado a que los servicios, giros e instituciones diversifiquen sus actividades y subsistan en esquemas no convencionales como son los digitales. Tales condiciones han reivindicado el papel trascendente que la educación a distancia ha tenido en la formación y profesionalización de personas durante varias generaciones.

Los esquemas formativos basados en la virtualidad han permitido que las Instituciones de Educación Superior (IES) continúen con sus funciones sustantivas relativas a su ejercicio y ofrezcan a los usuarios de los servicios, la continuidad, medios, formación, desarrollo de competencias y conclusiones de ciclos escolares y de programas educativos.

Ante el establecimiento, reivindicación y auge que la educación a distancia ha tenido a nivel mundial como estrategia emergente ante el confinamiento por COVID 2019, las percepciones sobre su pertinencia, calidad, eficacia y trascendencia han sido amplias. Pues existen percepciones basadas en las subjetividades y escasas experiencias de profesores y estudiantes, que en ocasiones son injustas y lejanas al verdadero valor y contribución que esta modalidad educativa continúa ofreciendo a todos.

No es de asombro que tanto los órdenes de gobiernos, las instituciones, los profesores, los padres de familia y los estudiantes tengan durante el confinamiento por COVID 2019 sus primeras experiencias como usuarios con la educación a distancia, las comunidades virtuales de aprendizaje, el aprendizaje cooperativo, el *homeschooling* y el auge de una cultura del *make*. Estas y otras pedagogías tienen un gran potencial para facilitar el aprendizaje a distancia, tal como se ha hecho notar durante esta pandemia, por ello, es importante precisar que sus alcances siempre estarán determinados por el nivel de compromiso, dedicación, autogestión y motivación de los agentes que participen.

Ante los retos iniciales que supuso para el sistema educativo mexicano y las IES de la nación el continuar ofreciendo sus servicios de manera virtual, pueden en listarse ejemplos oportunos sobre la adopción de estas pedagogías no convencionales y

emergentes, tal como es el caso de la Secretaría de Educación Pública (SEP), quien a través de las acciones emprendidas en las distintas regiones del país mitigó los efectos de la propagación del virus COVID-19, al decretar el 23 de marzo de 2020 la suspensión total de actividades administrativas y académica de manera presencial en todos los niveles educativo del país.

Producto de las medidas establecidas por la SEP y de las directrices otorgadas por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020), se permitió el impulso hacia lo digital, con el *Programa Aprende en Casa*. La pandemia obligó a diseñar una estrategia equitativa de educación a distancia para no suspender el aprendizaje de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y mantener la continuidad del ciclo escolar 2019-2020, cuyos contenidos llevaban el 73 por ciento de avance (SEP, 2020).

Por su parte, un sin número de universidades del país establecieron convenios de capacitación, colaboración y uso con *Microsoft* para habilitar a administrativos, profesores y estudiantes en el manejo de la Plataforma *Teams*. Con la premisa fundamental de integrar aulas de clases virtuales colaborativas, conectar en comunidades profesionales de aprendizaje, administrar el aprendizaje remoto e impulsar entre la comunidad académica la colaboración, comunicación y personalización con la plataforma.

De las condiciones expuestas y por las iniciativas pertinentes realizadas por la Dirección de Tecnologías de Información e Innovación de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT, 2020), se pone en uso para toda la comunidad académica y administrativa de la universidad el acceso al Aula Virtual UJAT, que mediante la Plataforma *Teams* se solventa la atención de servicios a la comunidad y procesos de enseñanza aprendizaje correspondientes al ciclo escolar febrero – agosto 2020.

Los cambios radicales de la forma de enseñar, de aprender e incluso de vivir consecuentes por los efectos de una pandemia, son notorios en todos y experimentado en diversos sentidos por parte de profesores y estudiantes.

De ahí el interés de este trabajo de investigación, el cual pretendió conocer la opinión que los alumnos de la División Académica de Educación y Artes (DAEA) de la UJAT tienen sobre la estrategia emergente de uso de la educación a distancia durante el ciclo escolar vigente ante el confinamiento por la pandemia del COVID 2019.

DESARROLLO

En esta nueva sociedad que exige una renovación constante del conocimiento y una mayor rapidez y fluidez de los procesos educativos basados en la tecnología, converge el señalamiento de Aretio (1999), al llamar a las épocas venideras -las actuales- como una ruptura de paradigmas a través del surgimiento y auge de una nueva visión por medio de la educación virtual. Donde el responder a estas exigencias y al cumplimiento de los objetivos de enseñanza aprendizaje, se valen de la mediación tecnológica, lo que hace posible disponer de fuentes de información (inaccesibles en otros tiempos, provenientes de diversos lugares del mundo, muy alejados entre sí) y que aparecen como resultado del desarrollo acelerado de la informática, de la telemática, de los multimedios y del internet.

La actualización en el uso de las TIC en el sector educativo, se constituye en la actualidad en una competencia básica de cualquier profesional, y no en una tarea adquisitiva casi exclusiva de docentes y alumnos coincidentes en procesos de formación profesional.

El trabajo titulado <<Percepciones de los estudiantes sobre la estrategia emergente "Aula Virtual de la UJAT" durante el confinamiento por COVID 2019>> retoma las acepciones anteriormente citadas, y enfoca sus esfuerzos en un diseño metodológico que permita conocer las percepciones e implicaciones sobre el estudio a distancia durante el confinamiento. Para ello, se instrumentó un formulario en línea que abordó diversas dimensiones de ánimo / estrés / competencias / percepciones posibles a experimentar*.

* García, C. (2020). Percepciones de los estudiantes sobre el estudio a distancia durante la cuarentena del COVID 2019 [Formulario de Google]. Disponible en: <https://forms.gle/GvPDvn5w52GU626Y6>

El trabajo en cuestión se desarrolló bajo un enfoque mixto, en razón de que fue necesario el empleo de dos métodos para obtener y ampliar el análisis de la información sobre el problema. Combinó a su vez, instrumentos de ambos enfoques para generar mayor amplitud en el proceso de recolección de datos. Partió de la observación participante y no participante realizadas durante el inicio del proceso de incursión en el estudio a distancia. Las reflexiones iniciales obtenidas fueran categorizadas y ampliadas a través de un formulario en *Forms Google*, con el propósito de usar la recolección y análisis de datos para resolver cuestionamientos propios del estudio de investigación y probar la hipótesis establecida previamente; confió en la medición numérica, en el conteo y en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Se observó que del total de 3821[†] estudiantes matriculados en la DAEA de la UJAT, participaron 758 en la resolución del formulario, de los cuales 703 corresponden a los diversos programas educativos de la División Académica y el restante a otras, propias de la institución (ver gráfica 1).

Dimensionar el análisis de las experiencias y percepciones que los alumnos viven al cursar un ciclo escolar a distancia, se asume en otra de las pretensiones de este trabajo, en razón de que es importante abordar cómo esta estrategia puede impactar en la formación profesional, considerando la importancia actual que las TIC tienen en el sector educativo.

Lara (2002) define la educación virtual como la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza-aprendizaje, y esto debido a que respeta su flexibilidad o disponibilidad, es decir, se puede canalizar para tiempos y espacios variables. La autora enfatiza el hecho de “beneficio al estudiante” -sobre todo en la situación que se está viviendo por el “COVID 19”- al tener la libertad de organizar sus tiempos de estudio, investigación y realización de actividades asignadas por sus profesores.

Los elementos estadísticos que precisan los sujetos objetos de este trabajo aluden a estudiantes activos, matriculados y pertenecientes a diversos ciclos escolares en la DAEA; se contabiliza a un total de 754 alumnos que resolvieron el instrumento,

[†] DAEA-UJAT (2019). Cuarto Informe de Actividades de la DAEA, UJAT.

de los cuales 287 son alumnos de la licenciatura en Ciencias de la Educación, 340 de la licenciatura en Idiomas, 53 de la licenciatura en Comunicación, 16 de la licenciatura en Gestión y Promoción de la Cultura, 3 del Técnico Superior Universitario en Música y 52 alumnos de otras Divisiones Académicas que sin indicación y de forma voluntaria dieron respuesta al instrumento, el cual fue difundido en redes sociales; el proceso de recolección de datos comprendió del 22 al 30 de marzo del año 2020 y se obtuvo a través de la instrumentación en línea del formulario y dispuesto en la red social Facebook (ver gráfica 2 y gráfica 3).

De acuerdo con lo antes citado, los siguientes puntos exponen datos relevantes de este trabajo: pretende saber la opinión de los alumnos respecto al proceso de cursar un ciclo escolar con mayor actividad en línea, de esta manera se pudo tener conocimiento de cómo fue su experiencia; identifica cuáles fueron las debilidades que pudieron tener los alumnos de la DAEA para cursar este ciclo bajo la modalidad de educación a distancia; expone el nivel de preparación de profesores y alumnos con respecto al área tecnológica y en educación a distancia; se identifican las habilidades que desarrollaron los alumnos como parte de su formación profesional; se conocen las deficiencias que pudieron haber impedido al alumno a no tener un proceso exitoso al cursar el ciclo escolar mediante la educación a distancia; se incluyen algunas explicaciones sobre el sentir respecto al desempeño de sus profesores en este proceso y; analiza los resultados del proceso de educación a distancia que fue implementado para hacer frente a la contingencia del COVID - 19, de esta manera conoce cómo es la cultura que tienen los alumnos de la DAEA respecto a la educación a distancia, y cómo pueden desenvolverse frente a una situación de emergencia (*ver gráfica 4*).

El papel que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones pueden jugar en el aprendizaje se ha justificado también, por el número de sentidos que pueden estimular, y la potencialidad de los mismos en la retención de la información. Diversos estudios, ya clásicos, han puesto de manifiesto que se recuerda el 10% de lo que se ve, el 20% de lo que se oye, el 50% de lo que se ve y oye, y el 80% de lo que se ve, oye y hace. Contextualizado de otro modo, algunas de las TIC son idóneas para propiciar la retención de la información, como los multimedia, que se orientan a diversos estilos de aprendizaje, y los interactivos, donde el alumno además de recibir

la información por diferentes códigos tiene que realizar actividades[‡] (ver gráfica 5 y gráfica 6).

La pertinencia y eficacia de las modalidades no convencionales tal como lo es la educación a distancia estarán supeditadas al nivel de motivación, compromiso, disposición, disciplina y autocontrol de los alumnos y docentes, como uno de los elementos más importantes para determinar su impacto y trascendencia.

Se observa que las percepciones negativas y el rechazo de los estudiantes sobre la implementación del Aula Virtual UJAT radica en el bajo nivel de compromiso para la realización de actividades, tal como se visualiza en la gráfica siguiente (ver gráfica 7).

Fernández, L. M., y Gómez, R. (s.f.) expresan: “la motivación: desde la perspectiva de los motivos alude a algo mucho más complejo, –no se pueden obviar los condicionantes y obstáculos políticos, sociales, económicos, geográficos–, distinguiéndose como un punto importante a tener en cuenta en el estudio a distancia y esto es, lo afectivo, en donde los sentimientos, motivaciones, la recuperación de la motivación inicial son determinantes para los logros de los propósitos de cualquier curso”. Situación carente en los estudiantes de la DAEA para reconocer que las condiciones actuales de salud obligan al confinamiento y que la opción viable para el estudio es el esquema a distancia. A pesar de ello, existe alto porcentaje de insatisfacción por el estudio (ver gráfica 6).

El estudio en cuestión aborda las implicaciones determinantes en la aceptación de una estrategia institucional al establecer esquemas de formación en la virtualidad ante el confinamiento por COVID 2019. De los datos sobresaliente e identificados en este trabajo radica en que dichas percepciones están sujetas a factores asociados con la falta de experiencia, falta de recursos para la conectividad, proactividad para el afrontamiento de situaciones nuevas, el manejo de emociones y la ausencia de estrategias metacognitivas que le permitan al estudiante la autogestión, la disciplina

[‡] Álvarez Valiente IB, Fuentes González HC. Didáctica del proceso de formación de los profesionales asistido por las tecnologías de la información y la comunicación. Revista Pedagogía Universitaria [revista en Internet]. 2005.

y el trabajo autodidacta. Percibiéndose este hecho como referente de estrés, fatiga, cansancio y malestar físico (*ver gráfica 7*).

El estrés, las estrategias de afrontamiento y las emociones han sido ampliamente estudiadas en la Psicología desde diferentes perspectivas. Los tres elementos citados como variables psicológicas son explicadas por el Modelo Transaccional. Este modelo concibe la presencia de estrés como la interacción entre el individuo y su entorno (Lazarus y Flokman, 1986), además supone que no es el evento ambiental aislado o la respuesta lo que define al estrés, sino la apreciación que el individuo tiene de la situación, la cual es valorada en dos niveles: valoración primaria determina hasta qué punto la relación con el ambiente es de daño/pérdida, de amenaza, de desafío o de beneficio, el conjunto de ellas conducen a la percepción de estrés.

En caso de que el individuo evalúe la relación como irrelevante o benigna, no se percibe estrés ni implicaciones aversivas en su vida. Si sucede lo contrario, el individuo se exige la movilización para afrontar la situación, lo cual corresponde a la valoración secundaria, en donde analiza con qué recursos de afrontamiento dispone y la posibilidad de utilizar una estrategia efectiva ante dicha situación, en este caso ante el estudio a distancia propuesto por la UJAT en respuesta al confinamiento por COVID 2019.

De acuerdo con el autor expuesto para el abordaje del Modelo Transaccional, las valoraciones primarias como secundarias interactúan para determinar el grado de estrés percibido y la reacción emocional, este último componente es propuesto por Lazarus en el 2000 y que, en relación al tema bajo estudio, se identifica que el 81% de alumnos encuestados presentan altos niveles de estrés resultado del estudio en modalidad a distancia (*ver gráfica 8*).

Desde otra perspectiva de análisis, en el ámbito educativo se le denomina disposiciones de ánimo, a aquellas situaciones que generan los mismos efectos benignos/adversos en los que participan en el proceso formativo y ejercen una influencia positiva/negativa y de tensión a la salud física y mental (Berro y Mazo, 2011).

Por ello, al momento del establecimiento del ciclo escolar febrero – agosto 2020 por parte de la UJAT en modalidad virtual generó poca aceptación y esto es resultado de los recursos psicológicos limitados con los que dispone el profesorado y los estudiantes, donde las estrategias de afrontamiento son carentes, y, por lo tanto, los esfuerzos cognitivos y conductuales fueron durante el ciclo escolar constantemente cambiantes. Situación que se identifica en la percepción con respecto a estrategias para hacer favorable la experiencia, en las valoraciones sobre el desempeño de los profesores (*ver gráfica 9, gráfica 10 y gráfica 11*).

La modificación de los entornos de enseñanza-aprendizaje, como consecuencia del uso de las TIC, implica, a su vez, un cambio en las formas en las que se lleva a cabo la enseñanza. McDonald y Reushle (2002) plantean que uno de los principales cambios o modificaciones ocurre en la filosofía de enseñanza que cada profesor tiene o ha desarrollado a lo largo de su trayectoria docente. Las formas de interacción con los alumnos, las expectativas tanto del profesor como de los alumnos, y los patrones de trabajo y actividades, se configuran de manera diferente. Las labores y tareas que desempeña el profesor, por consecuencia, se diversifican y se complementan con la interiorización de diversos roles.

Cossetti (2000) señala que el conocimiento y las habilidades que posee el profesor para impartir cursos tradicionales resultan insuficientes cuando se trata de procesos de enseñanza aprendizaje en modalidades virtuales. La efectividad y calidad de los procesos formativos en modalidad a distancia son corresponsables con la figura del profesor, el cual puede ser nombrado como asesor, tutor, instructor, facilitador, o de algún otro modo tipificable de acuerdo a las teorías existentes. Lo relevante aquí es el papel que jugó la planta académica de la DAEA durante el ciclo escolar febrero – agosto de 2020 y que, en términos de apreciación de los estudiantes, consideran sentirse con experiencias negativas con respecto al desempeño de los mismos, en razón que 53.9% los valoran como poco satisfecho e insatisfecho (*ver gráfica 12 y gráfica 13*).

CONCLUSIONES

Los efectos de una pandemia sin importar la época histórica y sociedad a la que se pertenezca ejercerán en todos, cambios radicales que van desde las formas de percibir la propia vida hasta la modificación en que se realizan las actividades habituales, laborales, sentimentales y fraternales.

La consecuencia, impacto y factores asociados a cada grupo humano estarán siempre sujetas al nivel de previsión, provisión y recursos con los que se cuente para hacer frente a la inestabilidad económica, emocional y social que se experimentará como parte del día a día. De ahí que sería muy injusto juzgar desde la particularidad de la comunidad de profesores y estudiantes la pertinencia o no de una estrategia institucional como ha sido la implementación a distancia del ciclo escolar febrero – agosto 2020. Esto no excluye a la institución de la atención de la necesidad identificada para la habilitación en materia de didáctica y tecnología para la educación a profesores, y el de dotar de estrategias de afrontamiento a estudiantes y al resto de la comunidad.

La educación y sus niveles, tal como se ha visto en nuestros contextos no ha tenido pausa, el gobierno del país y del estado han establecido estrategias para que las diversas instituciones de educación implementen, prueben e intenten compensar las desavenencias que trae consigo la pandemia y que pone a flote los verdaderos problemas que aquejan a los menos favorecidos. Ante esto, las críticas y el inicial rechazo por parte de estudiantes desacostumbrados al estudio independiente y de autogestión, puede ser nulo, pues pone de manifiesto mayor valor a las condiciones psicológicas sobre encima de otras, e incluso, sobre las económicas (para la disposición de tecnologías).

Es indiscutible que la educación y sus procesos no son finitos, sino que para la UJAT requerirá establecer programas de capacitación y habilitación para profesores y estudiantes en temas relativos al manejo de emociones, al uso y trabajo en entornos virtuales de aprendizaje, en diseño instruccional y en el desarrollo de competencias tecnológicas para la enseñanza y el aprendizaje.

REFERENCIAS

- Álvarez Valiente IB, Fuentes González HC. Didáctica del proceso de formación de los profesionales asistido por las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Pedagogía Universitaria* [revista en Internet]. 2005 [citado 11 Sep 2006]; X (3), pp. 64. Disponible en: <http://cvi.mes.edu.cu/peduniv/base-de-datos/indice>
- Chiecher, C. (2019). Estudiantes en contextos de educación a distancia. Variables vinculadas con el logro académico. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331460297011/331460297011.pdf>
- Cosetti, A. (2002). Tutoring: A different background for the same role. *Ed-Media 2002*, Denver, AACE, (355-356).
- Educación 3.0. (2020). Pedagogías emergentes en tiempos de confinamiento. *EDUCACIÓN 3.0*. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/pedagogias-emergentes-en-tiempos-de-confinamiento/>
- García Cabrero, B.; Pineda Ortega, V. J. (2011). Evaluar la Docencia en Línea: Retos y Complejidades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, volumen 14, no 2, pp. 63-76.
- García, Aretio (2001). La educación a distancia. De la Teoría a la Práctica. Ariel.
- García, Aretio (2004). Barreras para aprender y educación a distancia. UNED. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo_Garcia-Aretio2/publication/235664827_Barreras_para_aprender_y_educacion_a_distancia/links/02bfe51310314a1872000000/Barreras-para-aprender-y-educacion-a-distancia.pdf
- Gobierno de México (2020). Boletín No. 118 No se paralizó el Sistema Educativo ante la pandemia de COVID-19; regresará a clases fortalecido: Esteban Moctezuma

Barragán. Gobierno de México. Disponible en:
<https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-no-118-no-se-paralizo-el-sistema-educativo-ante-la-pandemia-de-covid-19-regresara-a-clases-fortalecido-esteban-moctezuma-barragan?idiom=es>

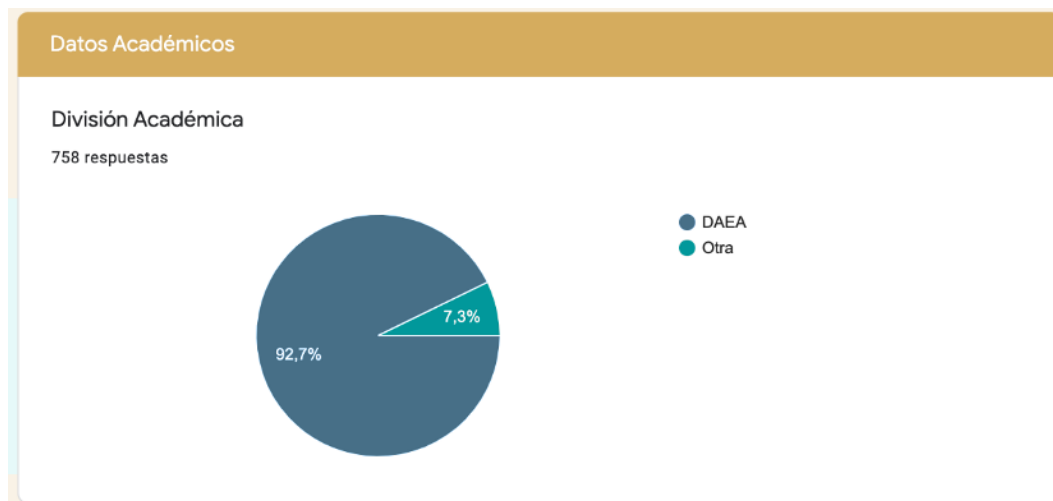
Marchisio, Susana. "Tecnología, educación y Nuevos 'Ambientes de Aprendizajes'. Una revisión del campo y derivaciones para la capacitación docente" en *Revista RUEDA No 5*. La Rioja, EUDELAR, 2003, p. 17.

McDonald, J.; Reushle, S. (2002). Charting the role of the online teacher in higher education: winds of change. *ASCILITE Conference 2002*. Auckland, Nueva Zelanda.

UNAM (2017). Estrés, afrontamiento y emociones en estudiantes universitarios de sistema a distancia. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. Disponible en:
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/60820/53671#>

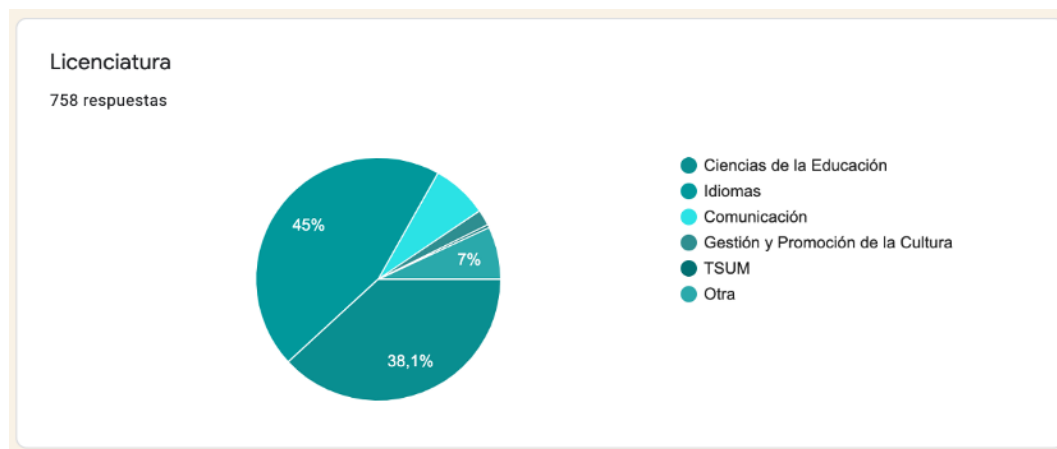
ANEXOS

Gráfica 1. *Distribución de encuestados.*



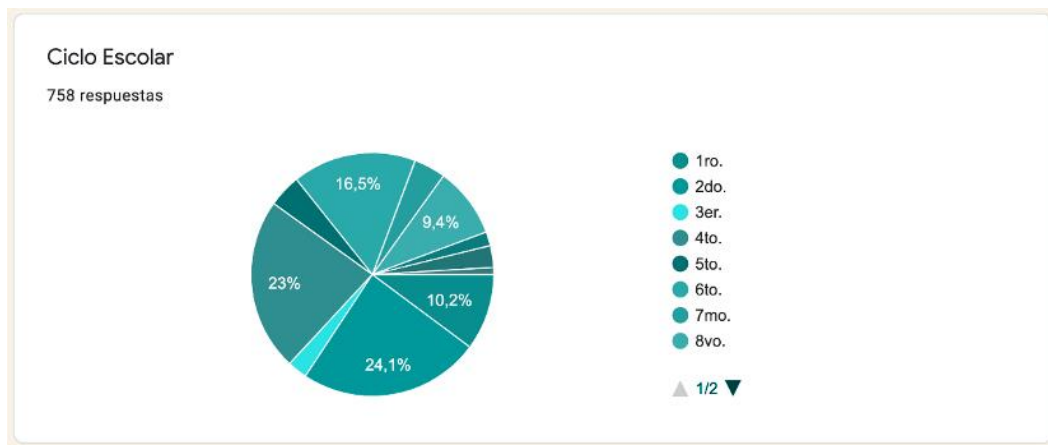
Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 2. *Programa educativo al que pertenecen los encuestados.*



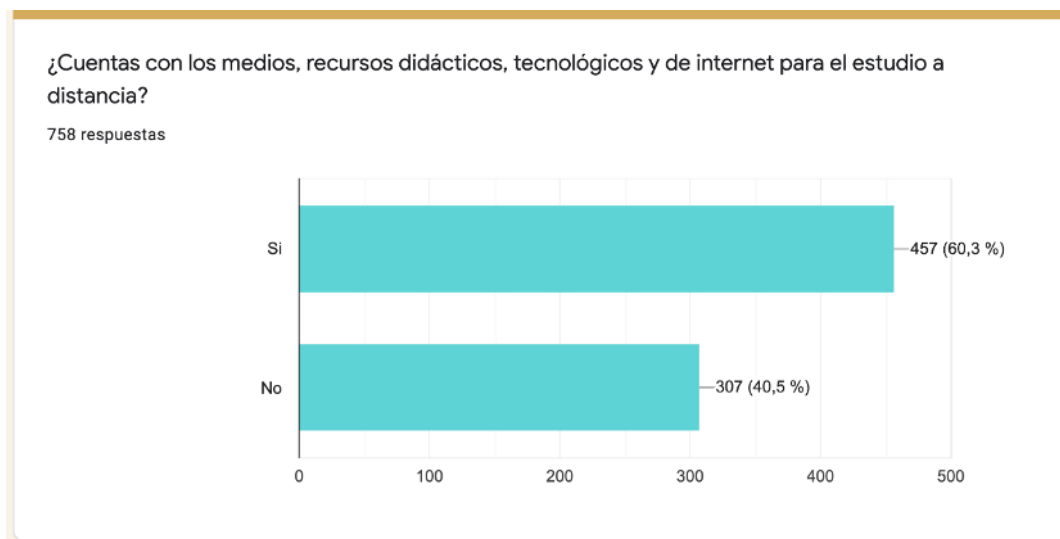
Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 3. Ciclo escolar al que pertenecen los encuestados.



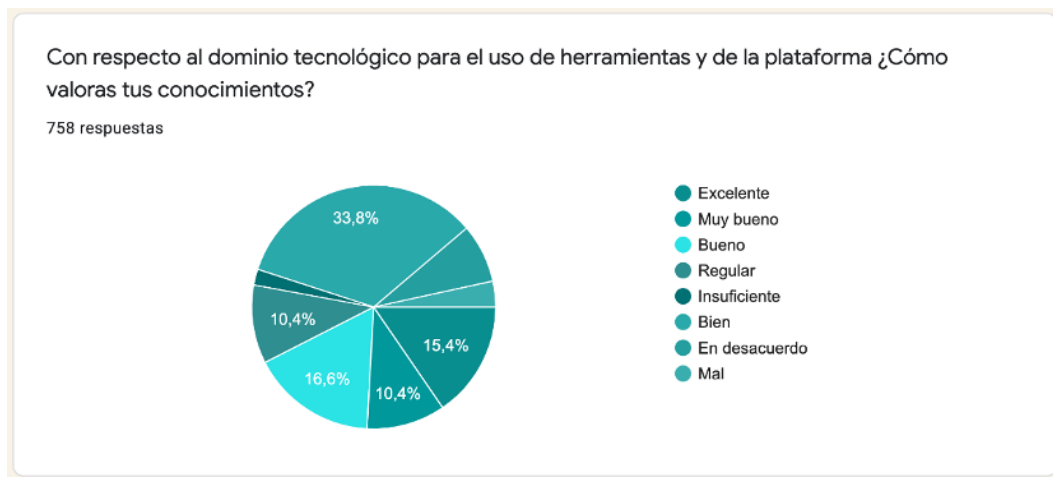
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 4. Disposición de recursos para el estudio a distancia.



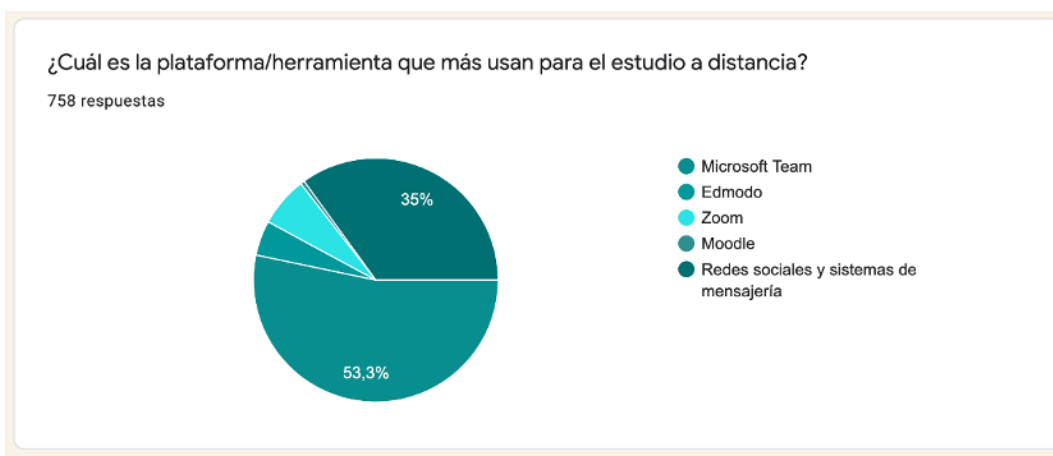
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Dominio tecnológico para el uso de herramientas y plataforma.



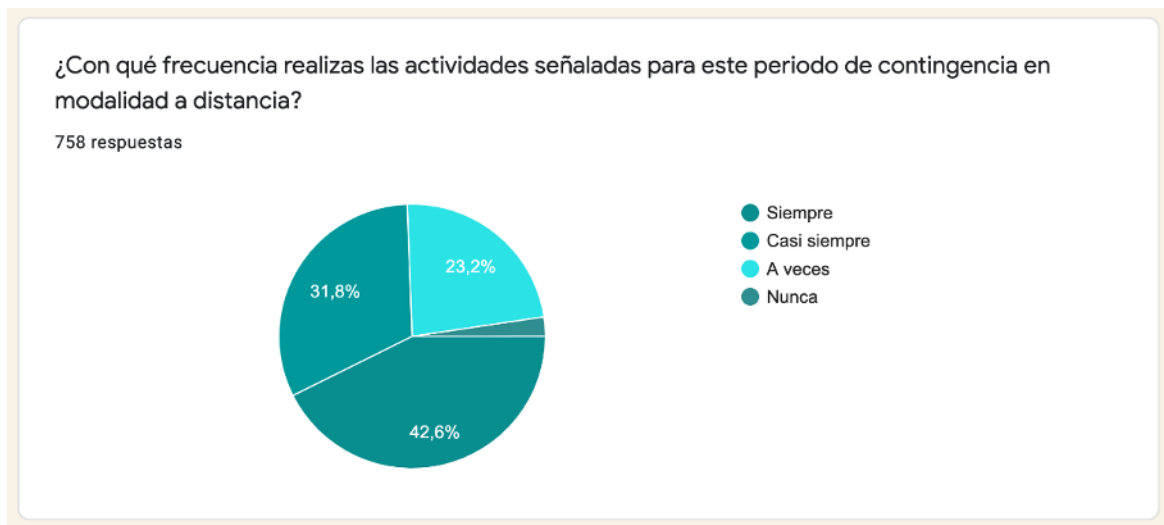
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Plataforma de mayor uso durante el confinamiento por COVID 2019.



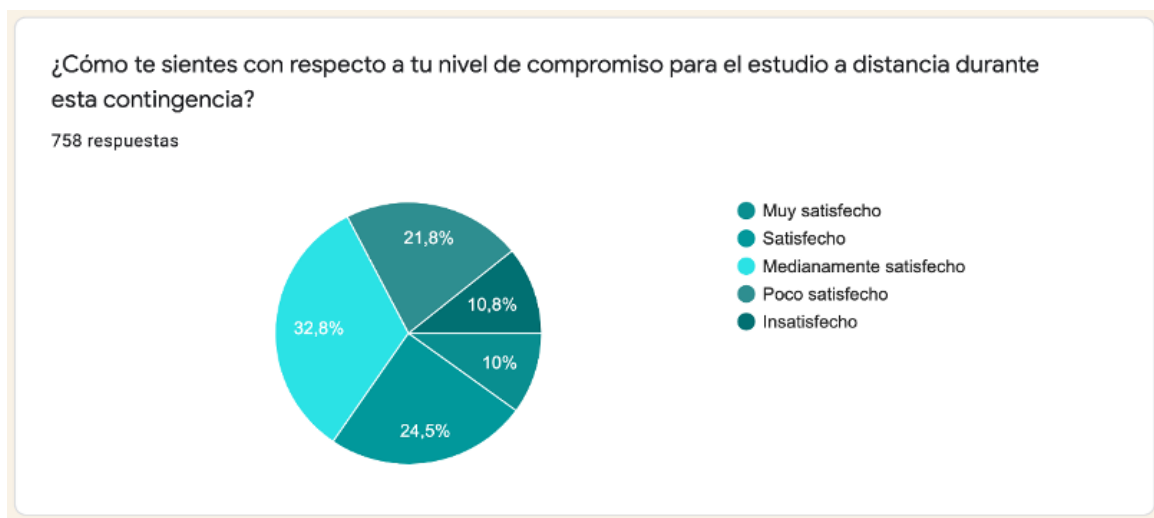
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 7. Frecuencia para la realización de actividades.



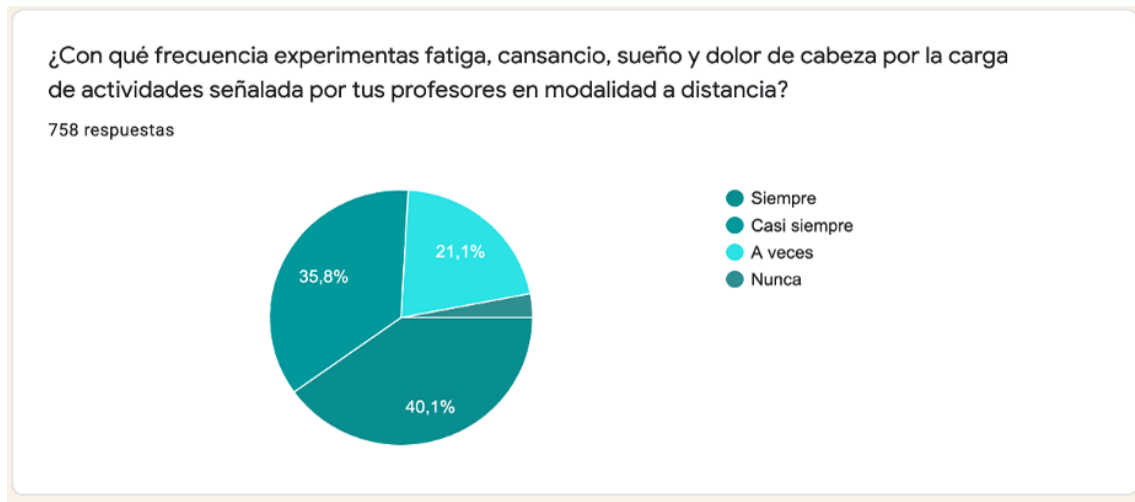
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 6. Nivel de compromiso para el estudio a distancia.



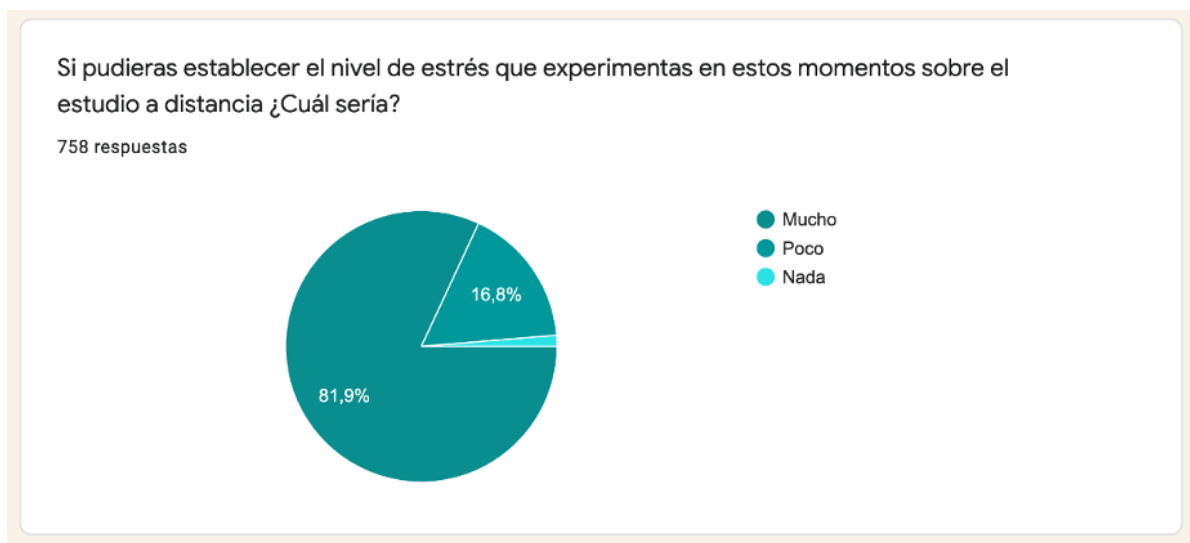
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 7. Disposiciones de ánimos por el estudio a distancia.



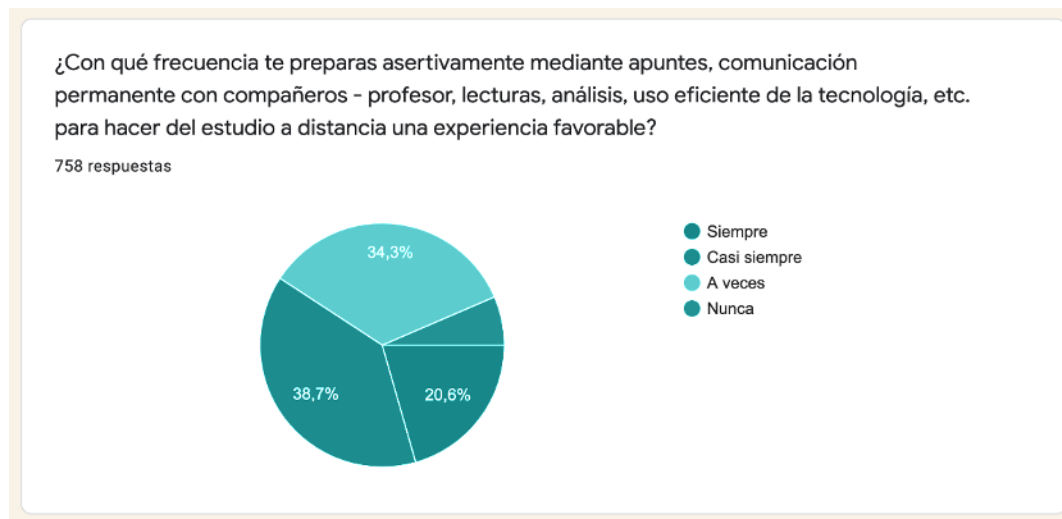
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 8. Nivel de estrés en estudiantes de DAEA por el estudio a distancia.



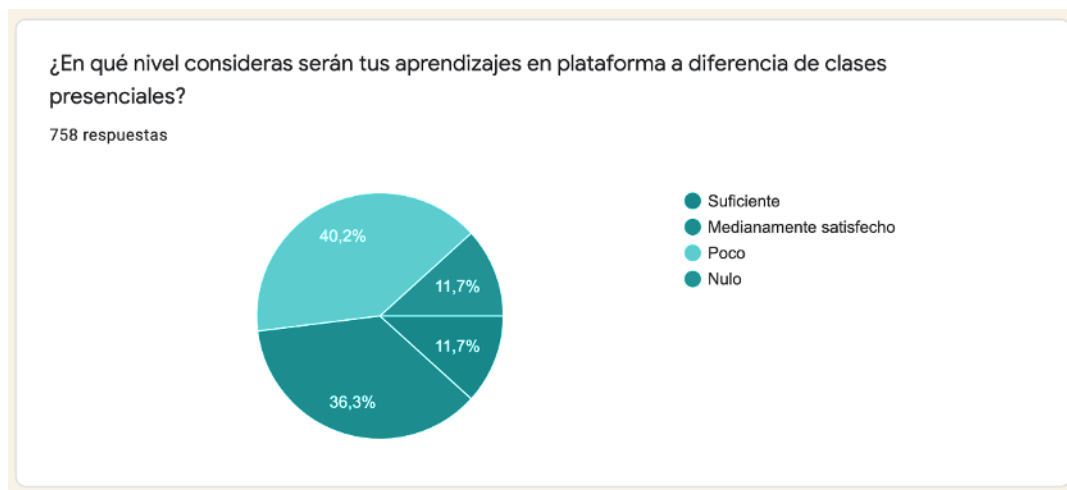
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 9. Estrategias para el estudio a distancia.



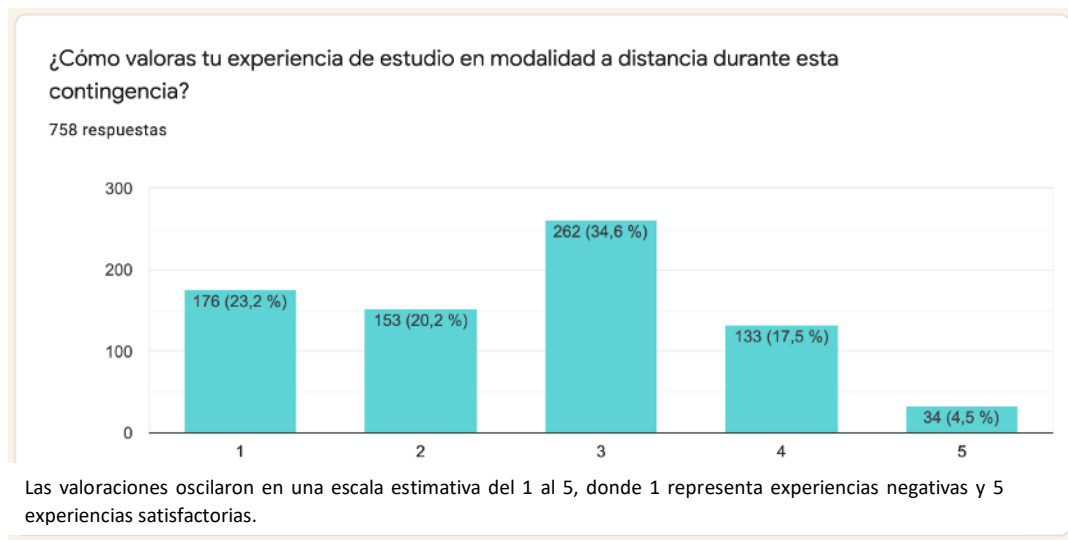
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 10. Expectativas de aprendizaje de un sistema a otro.



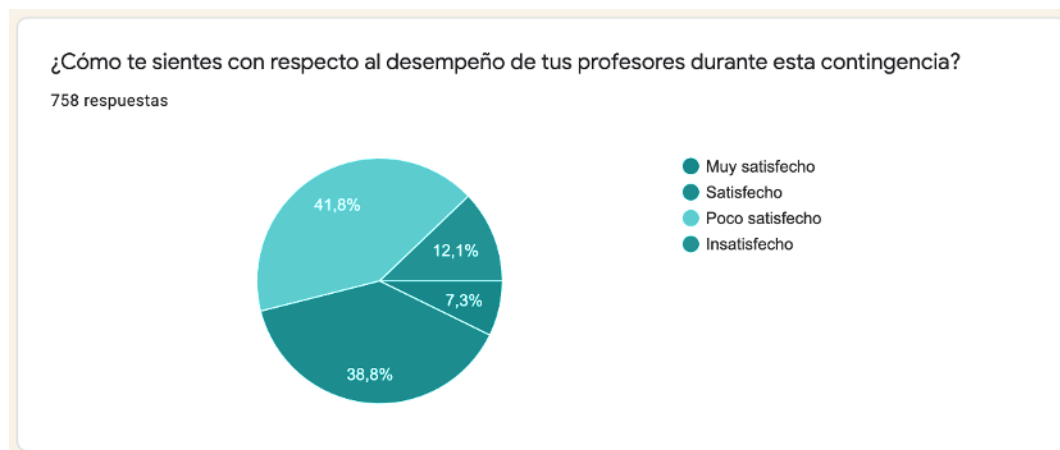
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 11. *Experiencia en la modalidad a distancia.*



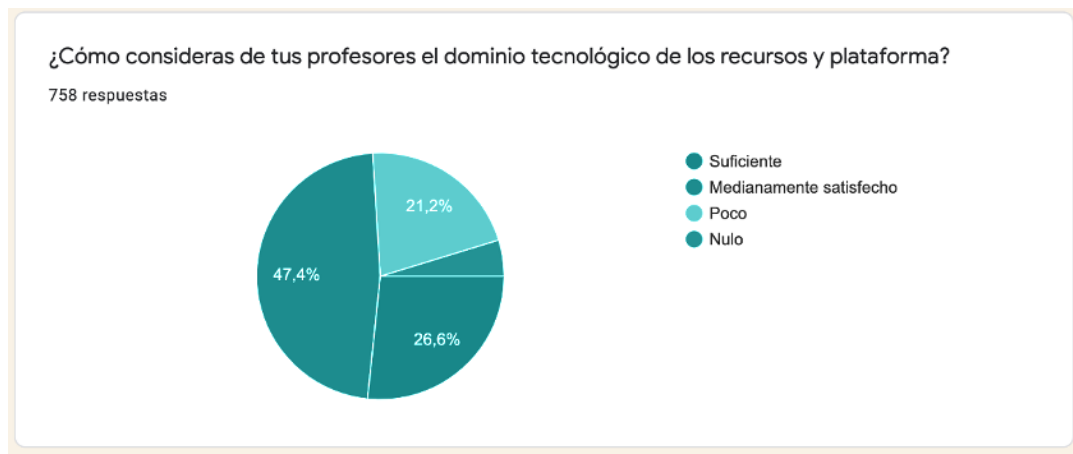
Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 12. *Desempeño de profesores.*



Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 13. *Dominio tecnológico de profesores.*



Fuente: *Elaboración propia.*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Jessica Jiménez Velásquez: jimenezvelasquezjessica@gmail.com

Rigoberto García Cupil: gacuri7@hotmail.com

Teresa de la O de la O: tlao_83@hotmail.com



Capítulo 2.

INTERVENCIÓN SOCIAL A TRAVÉS DE MEDIOS DIGITALES, DURANTE EL PERIODO DE CONFINAMIENTO POR COVID-19 EN TABASCO. EVALUACIÓN DE UNA ASIGNATURA

Rocío López Martínez
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Este trabajo representa la evaluación de una asignatura que se desarrolló en el transcurso del confinamiento 2020, debido a la pandemia del COVID-19, por lo tanto, se tuvo que replantear la planeación didáctica y el escenario para su plan de acción, que debía ser a través de redes sociales. De esta manera gran parte de las dudas y manejo de la información se enviaron mediante el uso de correos electrónicos, WhatsApp y otros medios para aclarar dudas y sobre todo para motivarlos al realizar sus campañas con fines sociales que contribuyera a gestionar hábitos saludables en usuarios y en ellos mismos.

Palabras clave: Evaluación, multimedialidad, interactividad, redes sociales.

INTRODUCCIÓN

Desde el principio del semestre Febrero-agosto 2020 de acuerdo al plan de trabajo de la asignatura de Estrategia multimedia social (EMS) de la licenciatura en Comunicación, se buscó el objetivo de informar, concientizar o sensibilizar a una población tabasqueña sobre hábitos saludables y así se crearon cinco campañas llamadas #DesdeCasa, #Quedatencasa, Aliviánate, NutreDAEA y LiberArte. Por lo tanto, se observan algunos datos de la campaña como la creación del mensaje, el canal para transmitir la información, el trabajo en equipo desde casa y el uso de medios tecnológicos. De ahí retoma esta observación, para realizar una tabla de análisis, según los autores (Díaz Noci) y (Salaverría, 2001) en primera instancia reconocer si la campaña se quedó a nivel de información o comunicación, otro aspecto fue el beneficio y uso de la multimedialidad y la interactividad, por último el desarrollo de ideas creativas y habilidades para la producción de las campañas en redes sociales.

De esta manera, se presenta la descripción de las campañas realizadas por estudiantes de comunicación del sexto semestre del turno vespertino de la licenciatura en Comunicación de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), quienes requieren de trabajar en una mejor cultura organizacional que exige hoy, mayor necesidad de disciplina, proactividad, reconocimiento y logro de expectativas, a su vez un mejor desarrollo de competencias para iniciar con esta asignatura como lo es la producción de medios, destrezas y habilidades técnicas para el manejo de un lenguaje audiovisual. En cuanto al material otorgado, el docente tuvo que agregar bibliografía nueva, sobre producción de contenidos, hipermedia y narrativa transmedia.

DESARROLLO

El programa de estudio de la asignatura Estrategia multimedia social (EMS) pertenece al campo disciplinar de Comunicación emergente y esta ubicada en el área sustantiva profesional, tiene un total de 7 créditos y 3 de ellos corresponden al trabajo de campo, es una materia obligatoria para los estudiantes y requiere de conocimientos previos como saber elaborar mensajes, identificar y analizar problemáticas del contexto social, así como el manejo de producción de medios. Por lo tanto, el objetivo del docente fue proporcionar herramientas metodológicas que le permitieron diseñar, aplicar y evaluar una estrategia multimedia social, para propiciar la participación de la población, en este caso a través de las redes sociales, por el confinamiento de la situación en Tabasco debido al COVID19.

Los estudiantes realizaron sus actividades desarrollando campañas que efectuaron con una serie de funciones importantes: integradora, transformadora, autorreguladora, de desarrollo y de articulación con organizaciones, y para lograrlo, se enfocaron en las ventajas de las plataformas sociales y la convergencia de medios y así promocionar en los públicos-usuarios hábitos saludables.

La EMS nace con fines propagandísticos, en los años sesenta tuvo otros usos como capacitación y adiestramiento, pero básicamente consiste en aplicar un conjunto de medios de comunicación a un hecho determinado y su objetivo se centra en lo social; es también “un proceso sistemático con diversas etapas, que se inicia con un diagnóstico y culmina con una evaluación” (Baena, 1991) la asignatura busca en la formación profesional de un comunicólogo, proporcionar los conocimientos necesarios para ser agentes activos en los procesos comunicativos, liderando acciones comunitarias, utilizando efectivamente los medios y aprovechando sus recursos para la participación social. Por lo tanto, la estrategia requiere de cierta metodología para promover procesos educativos dentro y fuera de las comunidades, y esta vez se tenía que pensar en contextos virtuales, generando movilización social a través de la multimedialidad y la interactividad en las redes sociales.

A finales del mes de marzo del 2020, la Secretaria de Salud en México llamó a la población a permanecer en casa, debido a que se declaraba pandemia mundial, por

una amplia familia de virus que afectan células de los pulmones y al sistema respiratorio, al que hicieron llamar en los medios COVID-19, desde entonces los mensajes no han sido claros y contundentes; pero lo cierto es que no hay vacuna, no hay tratamiento específico y se asume que todas las personas son susceptibles de ser infectadas, por lo cual se da el confinamiento.

El 16 de marzo, todavía en clases presenciales, se les solicitó a los estudiantes reprogramar sus actividades y pensar en la aplicación de un plan de acción, que garantizará la participación social, pero a través de plataformas tecnológicas sobre el cuidado personal y hábitos saludables, que apoyará la información emitida por las autoridades sanitarias. Después debido a las características y normas impuestas por el estado de alarma, se suspendieron clases presenciales, y nos vimos ante la obligación de adaptarnos a los cambios e incorporar, coordinar y llevar a cabo actividades laborales académicas, familiares y personales apoyados por la tecnología y el internet desde casa.

Por lo tanto, se les envió material a los estudiantes sobre las tecnologías aplicadas al proceso educativo y de cómo estas precipitan nuevas formas de organización, en la que deben producir contenidos para sociabilizar, además de tener presente la diferencia de los términos información y comunicación, y no confundirlos, en la aplicación de su estrategia multimedia; ya que en la primera sólo se trata de transmitir datos, fuentes, graficas, y en la comunicación existe una interacción humana, en este caso mediatizada por las plataformas tecnológicas que también contribuyen a modificar hábitos y acciones que genera participación social.

Es cierto que las tecnologías y en particular el internet ha modificado en las personas, las formas de estar en el mundo, a través de un teléfono celular o una computadora. En los últimos años los espacios virtuales posibilitan acceder de forma sencilla a individuos desconocidos, para comunicarse, compartir opiniones, emociones o experiencias y, en suma, interactuar. De esta manera las redes sociales permiten chatear, enviar mensajes, crear eventos de manera pública o privada, mantenerse informados de actividades diversas, compartir fotos, videos y transmitir en vivo.

Lo importante fue dejar claro en los alumnos, que efectivamente los medios sociales ofrecen oportunidades únicas para la participación ciudadana, pero no todo radica en la efectividad de un clic, sino en la planeación y creación del diseño del mensaje, el desafío de estos nuevos medios permite una eficiente coordinación colectiva y acelera la movilización ciudadana en la que se podrá organizar, donar, apoyar, firmar, enviar, compartir en diversas formas el cambio social.

Pero no es necesario hablar sólo de los parabienes del poder digital, ya que existen argumentos donde la participación disminuye, debido a la desventaja del diseño, por lo tanto, requiere de la producción de contenidos, la efectividad en la elaboración de los mensajes y de analizar los ciclos de participación y distribución del mismo.

Evaluación de las campañas

La educación y la salud están más presentes en el mundo de Internet, facilitando así el acceso a conocimientos y experiencias compartidas en las distintas redes sociales. Hacen más fácil el contacto entre profesionales, educadores y personas preocupadas por su salud; así, también estos medios lo que buscan es mejorar las habilidades de comunicación con los usuarios.

El uso de las TICs y redes sociales en la promoción de hábitos saludables, es hoy en día según la mayoría de los estudios de (Matarín, 2014) uno de los temas que más circulan en las redes y están relacionados a salud sexual en adolescentes, al deporte y la nutrición en distintos tramos de edad. Es por esto que los universitarios consideraron importante sumarse a temas sobre hábitos saludables para poner en marcha nuevas formas de informar y comunicar a través de internet. De este contexto se percibe que la comunicación interpersonal se ha reducido a ser únicamente un recuerdo de los procesos, en que los estudiantes intercambiaban sus problemas existenciales. Hoy estamos ante un nuevo paradigma, tal y como lo mencionó Jean Baudrillard: *"Hoy vivimos en el (imaginario) de la pantalla, la interfaz y el redoblamiento, la contigüidad y la red. Todas nuestras máquinas son pantallas, y la interactividad de los hombres se ha vuelto la de las pantallas."* (Baudrillard, 1991)

De esta manera se presenta el siguiente cuadro dividido en tres columnas:

En el que se detalla la revisión del docente sobre las campañas realizadas por los estudiantes en la asignatura de EMS, anteriormente ya se explicó el objetivo. Así que en la primera columna se describen Datos Generales, donde se coloca el nombre de la campaña, el logotipo, el tema central, la fecha de inicio, la fecha de la última revisión, así como las redes sociales que utiliza y las ligas de enlace.

En la segunda columna se evalúa la Estructura hipermedia en la cual se analiza el modo en que los estudiantes organizaron el contenido multimedia, que según el autor (Díaz Noci) puede facilitar la navegación y su lectura; en esencia se trata de los nuevos retos profesionales a los que se enfrentarán en próximos contextos laborales, es decir, migrar a discursos cibernéticos que condicionan su estructura en la redacción y en la presentación de su información donde la multimedialidad[§] e interactividad^{**} son conceptos claves para comprender las formas comunicacionales adoptadas actualmente por la sociedad.

En la última columna de evaluación se designó Retórica multimedia, en la que se analiza el lenguaje audiovisual creado por los estudiantes, el manejo de la creatividad, la imagen, audio y la información en la producción de sus contenidos visuales a través de las redes sociales. Ya que la construcción de un texto, tal como lo señala Salaverría: “la nueva frontera digital, no es tecnológica, sino lingüística y de procesos de comunicación, en la que los productos informativos deben conformar un

§ Multimedialidad es una característica esencial en el periodismo digital, por ejemplo, que permite combinar discursos informativos, códigos, imagen fija, en movimiento, sonidos, infografías, y dichos elementos pueden presentarse en forma integrada o yuxtapuesta. El concepto aplicado a empresas periodísticas tiene que ver con la coordinación de distintos medios o plataformas, puede ser prensa escrita, radio, televisión e internet, los cuales han incrementado fuentes de información y de entretenimiento, un buen ejemplo de ese éxito sería Youtube o Flickr lo cual indica que muchos proyectos digitales han tenido que otorgarle gran protagonismo a la información audiovisual y ante esta realidad los cibermedios deben adaptarse a las nuevas formas de consumo informativo, si no perderían lectores-usuarios.

** Interactividad es una respuesta programada dentro de un sistema, es decir, el mensaje se recibe de manera inmediata. Por lo tanto, cambia el paradigma de la comunicación interpersonal cómo la única para un proceso eficaz de intercambio y diálogo. A través de las redes sociales el productor de medios se involucra con los usuarios con diferentes tipos de interactividad, según el autor (Díaz, 2008)

Interactividad fija es cuando sólo son modificables por el autor, se le permite participar, pero no hasta el punto de intervenir en la confección del ítem noticioso.

La interactividad de relacionales, recogen información del usuario para la configuración de la interfaz.

La interactividad contributiva, es cuando permite al usuario añadir contenidos, por ejemplo, en los foros ya sea hipertexto o hipermedia.

A través de la interactividad se fomenta la comunicación uno a uno, uno a muchos o muchos a muchos; además la técnica puede ser según el autor, en Dialógica como por ejemplo a través del correo electrónico, foro, chat etc., o basada en la personalización es decir que se adapta a las necesidades del usuario para la creación de su interfaz como por ejemplo en el Facebook.

significado único, armonioso y con diversos elementos comunicativos” (Salaverría, 2001).

Tabla 1. Campañas realizadas por los estudiantes en la asignatura de EMS.

DATOS GENERALES	ESTRUCTURA HIPERMEDIA	RETÓRICA MULTIMEDIA
Nombre del proyecto: #DesdeCasa Imagen de la campaña  Fecha de inicio: 14 de abril del 2020 Fecha de revisión: 22 de junio del 2020 Redes sociales que utiliza: Facebook https://www.facebook.com/112532203752638/photos/112532420419283/ YouTube https://youtu.be/aqnC2sVBsjY	La campaña se presenta principalmente en la plataforma de Facebook, de manera gratuita, pero comparte enlaces en Youtube, pero tuvo muy pocas visitas. La información la obtienen de diversas fuentes y otros sitios, no hubo grabación de imágenes propias, sólo edición. La campaña generó mayor hipertextualidad, a pesar de trabajar textos multimedia que apoyaron la información. La interactividad con los usuarios fue limitada, no hay respuestas inmediatas a los mensajes o comentarios. No hay registros de transmisión en vivo, no se generaron contenidos que provocaran interactividad con los usuarios, por lo tanto, la campaña se quedó a nivel de información y muy poco nivel de comunicación.	Se presenta una retórica visual en los videos, haciendo uso del Símil en la que expresan como el covid19 es un problema de salud social que se relaciona con otros tiempos y de esta manera invitan a reconocer a través de la literatura la situación vivida en una pandemia. Muy poca creatividad en la producción de sus carteles. Se quedan a nivel de instructivos sin fuentes certeras y poca información sobre la importancia de quedarse en casa. No difunden alternativas para realizar actividades en casa, en sus contenidos multimedia.
Nombre del proyecto: #DesdeCasa Imagen de la campaña	Presenta enlaces bien estructurados, secuenciales y de elaboración propia. La información la obtienen de diversas fuentes y las cita a través de	La Campaña es creativa, utiliza onomatopeya para representar sonidos e imágenes en la producción audiovisual.

 Fecha de inicio: 22 de abril del 2020 Fecha de revisión: 24 de junio del 2020 Redes sociales que utiliza: Spotify, Facebook y Youtube https://open.spotify.com/show/7IF61fdlfnlCyey3bXnW5f https://www.facebook.com/pg/nutreUJAT/about/?ref=page_internal https://youtu.be/LkNfqIAz1MM	los enlaces externos; grabaron sus propias imágenes y la edición está cuidada en su formato y presentación. La campaña generó multimedialidad, se apoyaron de profesionales y usuarios de la misma comunidad escolar que provocó mayor interactividad, aunque falló el enlace para generar respuestas automáticas en los comentarios y mensajería. No hay registros de transmisión en vivo, pero se generaron enlaces a podcasts que provocaron interactividad con los usuarios a través de Spotify. Logrando con ello la Información y la comunicación.	Utiliza el humor, para que los usuarios se sensibilicen en generar hábitos de salud y no caer en el sedentarismo, como es realizar ejercicios y alimentarse con una dieta saludable, según los expertos. La imagen de la campaña, esta muy relacionada con la producción de contenidos multimedia; ya que los actores son profesionales y alumnos destacados por parte de la comunidad escolar.
Nombre del proyecto Imagen de la campaña  Fecha de inicio: 11 de abril del 2020 Fecha de revisión: 23 de mayo del 2020 Redes sociales que utiliza: Facebook, twitter, Instagram y Youtube https://www.facebook.com/103198851359285/photos/103213258024511/	Realizaron sus propias tomas fotográficas, grabación de video y audio, así como el manejo de la edición. Fue la campaña que generó mayor número de seguidores, en comparación con la de otros equipos de trabajo, sólo que se quedaron con la interactividad fija. No hubo respuestas inmediatas a los mensajes o comentarios, por lo tanto, poco nivel de comunicación. No hay registros de transmisión en vivo, pero se aprecia un trabajo	La producción multimedia realizada por este equipo fue con material propio, en la retórica del Símil, el cual expresan temas relacionados a los malos y buenos hábitos del consumo de alimentos en niños. Muestra una comparación y la refuerza en las imágenes fijas y en movimiento, utiliza niños como actores y eso le da mayor fuerza al mensaje y al público a los que se

https://twitter.com/Alivianate1?s=20 https://www.instagram.com/alivianatemx/ https://www.youtube.com/channel/UCGuT-AxODFjZUyul8gHwMzO/	grabado con recursos propios, utilizando diversas redes sociales, que le permitieron hacer mejor difusión de enlaces para generar información.	dirigen que son padres de familia. En la producción de sus carteles difunden alternativas para alimentarse adecuadamente, aunque muestra fotografías e infografías de niños gorditos, la palabra alivíate esta entonces relacionada con la idea de reducir el peso excesivo
Nombre del proyecto: #LiberArte Sin logotipo Fecha de inicio: no hay tuvo muchas modificaciones Fecha de revisión: 12 de mayo del 2020 Uso de teléfono celular y la aplicación del WhatsApp.	El equipo tuvo problemas de organización y de conexión a internet. Con apoyo, realizaron la campaña a través de WhatsApp. Realizaron vínculos con los estudiantes de preparatoria del 2do semestre del Instituto de Difusión Técnica (IDIFTEC) No. 7 de Macuspana, Tabasco, en la materia de Lectura y Redacción. Los cuales enviaron fotografías y videos solicitados por el equipo para poder realizar el trabajo de edición multimedia. Los enlaces se compartieron a nivel de interactividad fija, con un grupo cerrado entre docentes y alumnos de ambas instituciones escolares, UJAT-DAEA y el IDIFTEC 7 de Macuspana. Se cumplió con un nivel Informativo.	Realizaron carteles con edición de fotografías, tomadas por los jóvenes de preparatoria y el trabajo de edición de los universitarios con información relacionada a mejores hábitos de escritura y la lectura. La retórica paraquesis, es decir la utilización de fotográficas de jóvenes con el uniforme y esta fue repetitiva con la misma base y estructura del mensaje. La efectividad de la producción multimedia fue el impacto generado en los jóvenes y docentes de

		preparatoria. Como trabajo colegiado hecho en casa.
Nombre del proyecto: #QuedateenCasa  Fecha de inicio: 26 de marzo del 2020 Fecha de revisión: 1 de mayo del 2020 Redes sociales que utiliza: Uso del teléfono celular, WhatsApp.	El equipo de trabajo se redujo a dos personas, así que decidieron agregar el hashtag #quedateencasa. Para crear un hipervínculo clave que lo remitiera al tema determinado y así poderlo compartir los distintos muros y perfiles de amigos en las plataformas sociales. Es una interactividad fija, sin poder analizar su valoración e impacto en las redes. Realizaron infografías coloridas, sin ningún formato en el diseño, sólo con la pretensión de informar a los usuarios medidas para prevenir el cuidado de la salud, debido a la pandemia por el COVID 19.	Realizaron carteles, con infografías no propias, a las cuales le agregaron el escudo institucional de la comunidad universitaria y las frases de la campaña. La retórica Símil y paradoja, ya que se construye de frases cortas, informativas utilizando en la imagen el recurso de semejanza en el cuidado de la salud y por otro lado la paradoja en la frase: La mejor forma de cuidarte es No Saliendo.

Fuente: *Elaboración propia.*

CONCLUSIÓN

El plan de acción se llevó a cabo en una buena selección de medios, como fue en este caso a través de las redes sociales:

No hay evidencia categórica para concluir que las plataformas digitales sean suficientes para generar cambio social o que a mayor conectividad en línea desemboque en activismo social, las redes pueden acelerar y facilitar la participación de ciudadanos más interesados a participar, ya sea por interés, recursos, tiempo y otros factores, pero no abren las compuertas a un presente pleno de movilización palpitante y permanente.

Pero sí es necesario, entonces señalar que cuando se hace referencia a redes sociales, se requiere identificar el medio online, que permita una interacción social y establecer una estructura para trabajar desde la perspectiva del objetivo de la campaña, pues es el primer indicador para evaluar el método de satisfacción del público-usuario y así evaluar el grado óptimo para trazar nuevas medidas de participación. En este confinamiento han sido las redes sociales un importante medio de información y Comunicación para aplicar las estructuras discursivas a través del desarrollo de contenidos multimedia, transmedia y demás que contrastan con los medios tradicionales.

La elaboración de materiales, la aplicación y la participación fue limitada

Para una mejor formación profesional se necesitará crecer en el desarrollo de habilidades comunicativas digitales; ser nativo digital, es aprender a usar la tecnología de manera correcta. Se percibió poco interés en el uso de nuevas aplicaciones comunicativas en redes sociales, tal pareciera que los jóvenes estudiantes de la carrera de comunicación de la UJAT, no son nativos, sino emigrantes, y quizá no sólo sea por brecha digital, porque muchos de ellos cuentan con dispositivos inteligentes con internet; fueron muy pocos los interesados en generar contenidos digitales creativos; se requiere alfabetización digital, faltó desarrollar ideas creativas con lenguaje multimedia.

Habría entonces que fortalecer los conocimientos previos con los que debe contar el estudiante para cursar esta asignatura ya que se le solicita el manejo y

producción de medios; en las campañas hubo poco desarrollo de infografías, estrategias de comunicación, distribución e interactividad, manejo de la información en tiempo real y con respecto al lenguaje hipertexto y creatividad, también se vio disminuido en las campañas.

Actitudes, valores y trabajo en equipo

El confinamiento, no consintió el desarrollo de una comunicación cara a cara, pero estuvo mediada por la tecnología, incluso la retroalimentación fue suficiente para gestionar y vincular con otras instituciones educativas para llevar a cabo campañas que favorecieran hábitos saludables como la lectura en los jóvenes, la buena alimentación y el ejercicio.

La gestión es una habilidad humana, como la actitud que ayudó a fortalecer la retroalimentación, logrando así aplicar la investigación acción participativa, pero a nivel técnico faltó generar recursos que impulsaran la participación social en redes sociales, así como la motivación por parte del docente a través de clases online, para un generar proactividad y responsabilidad social que impulsará un cambio social y la participación activa a través de equipos multidisciplinarios.

Se concluye que asignaturas como ésta que pretenden generar un cambio social a través de los medios de comunicación, requieren de condiciones que van más allá de marchas callejeras o conexiones digitales, se precisa no sólo documentar casos relativamente exitosos, en donde lo digital no fue sólo suficiente para catalizar las transformaciones sociales. Tales trabajos podrían afinar el análisis de la relación entre comunicación, tecnología y cambio social.

REFERENCIAS

- Baena, P. G. (1991). *La estrategia multimedia social*. Bogota, colombia. Recuperado el 30 de mayo de 2020, de [en:http://quijote.biblio.iteso.mx/catia/CONEICC/cat.aspx?cmn=browse&id=1212](http://quijote.biblio.iteso.mx/catia/CONEICC/cat.aspx?cmn=browse&id=1212)
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del Mal*. Barcelona: Anagrama S.A.
- Díaz Noci, J. (s.f.). *Los géneros ciberperiodísticos: una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología.»* 2004. (Ed. II Congreso Iberoamericano del Periodismo Digital. Santiago de Compostela, Ed.) Recuperado el 28 de mayo de 2020, de <http://www.ufrgs.br/limc/participativo/pdf/>
- Díaz, N. J. (2008). *Definiciones teóricas de las características del ciberperiodismo*. Universidad del País Vasco.
- Matarín, J. T. (22 de 05 de 2014). Redes sociales en prevención y promoción de la salud. Una revisión de la actualidad. *Revista Española de Comunicación en Salud*, 8. Obtenido de <http://www.aecs.es>. Revista Española de Comunicación en Salud. ISSN: 1989-9882
- Salaverría, R. (2001). *Aproximación al concepto multimedia desde los planos comunicativos e intrumental: Estudios sobre el mensaje periodístico*. Madrid, España: Universidad Complutense.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Rocío López Martínez: rlmlopez@gmail.com



Capítulo 3.

LAS COMPETENCIAS DE LOS EGRESADOS DE LA TERCERA DÉCADA DEL SIGLO XXI

Miguel Ángel Ramírez Martínez
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La pandemia conocida como COVID-19 dejó al descubierto un sin número de debilidades del sistema educativo mexicano y al mismo tiempo evidencio la mala calidad de los modelos de educación pública y privada (profesores sin capacidades para el manejo de las tecnologías de la información (TI), estructuras e infraestructura obsoleta en las instituciones y alumnos sin recursos tecnológicos). En la tercera década del siglo XXI la mayor parte de las actividades económicas utilizarán las tecnologías de la información para llevar a cabo las distintas acciones empresariales en los mercados locales, nacionales e internacionales e interactuarán permanentemente con otros sujetos, interna como externamente. En este contexto los egresados de las licenciaturas de las ciencias económico-administrativas deberán haber desarrollado las competencias propias de sus licenciaturas y además las competencias de la comprensión (Morín, 2001) Es necesario formar seres humanos capaces de entender a los otros, de generar empatía que les permita comprender al otro con el fin de alcanzar los mayores beneficios para la empresa y para los individuos. Para lograr lo anterior se requiere que el profesor conozca no solo la parte del conocimiento material, sino que maneje las neurociencias que le permitan entender al alumno y educarlo integralmente.

Palabras clave: Competencias, Neurociencias, profesor, enseñanza-aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Los enfoques de competencias en la educación superior son una demanda de los mercados laborales del modelo económico implementado en México en la década de los 1980 ´s del siglo XX.

Irigoyen, Jiménez y Acuña (2011, pp. 247-248) citando a Tobón (2006) mencionan:

Tobón es explícito al señalar el análisis de la formación por competencias en la educación, teniendo como punto de referencia la gestión de calidad: [...] las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, determinando cómo debe ser el proceso instructivo, el proceso desarrollador, la concepción curricular, la concepción didáctica y el tipo de estrategias didácticas a implementar [...] las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación.

A medida que avanza el siglo XXI la mayor parte de las universidades públicas de México integran las competencias a sus programas de estudio de licenciatura, maestría y doctorado. Los profesores empiezan a ser capacitados en el desarrollo de competencias de cada una de sus materias que imparten, de esta manera los distintos cursos convergen en la formación de competencias que deben tener los egresados de las distintas licenciaturas.

A finales de la segunda década del siglo XXI una serie de problemas aquejan a la sociedad mexicana, entre ellos el desempleo de los egresados de las licenciaturas del país. Los estudios de la OCDE (2019, p.3) mencionan:

En México, la educación superior cuenta con 13 subsistemas, que difieren considerablemente en sus estructuras de gobernanza, en sus sistemas de financiamiento y en la influencia del gobierno. Existen políticas públicas e iniciativas institucionales para mejorar la relevancia y los resultados en el mercado laboral, pero carecen de un marco cohesionador y de mecanismos eficaces de evaluación de su impacto. La información sobre la educación

superior y el mercado laboral se debe desarrollar y coordinar mejor. En definitiva, todo ello dificulta la gestión y orientación del sistema de educación superior.

La falta de campos y niveles de estudio representa un obstáculo para integrarse al campo laboral, la OCDE (2019, p.5) establece:

El actual sistema de educación superior es complejo, pero carece de diversidad en términos de campos de estudio y niveles de estudios. Más de un tercio de los estudiantes están matriculados en administración de empresas y derecho, mientras que nueve de cada diez estudian en programas de licenciatura. Los empleadores piden más diversidad, pero la falta de información dificulta que los estudiantes tomen decisiones informadas. En ausencia de un financiamiento basado en fórmulas ponderadas en función de los diferentes campos y niveles de estudios, las instituciones tienden a ofrecer programas cuya oferta implica un menor coste y un mayor potencial de atraer un número elevado de estudiantes. Por otra parte, los cambios en la economía también exigen programas interdisciplinarios, pero actualmente estos son muy difíciles de acreditar.

Entre los problemas que más impactan a los egresados de las universidades mexicanas, de acuerdo a la OCDE (2019, p.10) se encuentran:

Hallar un empleo puede ser más difícil para los egresados de educación superior jóvenes (25-34 años) en México que para sus homólogos en otros países de la OCDE. La contratación de egresados jóvenes en México (80.7%) es inferior al promedio de la OCDE del 84.1% (OCDE, 2018), lo que indica que hay una serie de egresados que están buscando de forma activa puestos de trabajo adecuados, pero que no los encuentran. En promedio, el 14.5% de los egresados de educación superior jóvenes no participa en el mercado laboral.

Esta cifra es superior al promedio de la OCDE (10.7%) y coloca a México en una situación de desventaja, ya que las competencias de esos egresados no se utilizan (OECD, 2018, p. 5). La tasa de desempleo de los egresados jóvenes (5.7%) es similar al promedio de la OCDE, pero dado que en México no hay prestaciones por desempleo

y existen muy pocas políticas activas de empleo, el desempleo registrado es poco frecuente.

Los trabajadores jóvenes con títulos de educación superior se enfrentan a dos problemas graves y persistentes que son indicativos de un uso ineficiente de las competencias en el mercado laboral: la informalidad y la sobrecualificación. El empleo informal aumentó desde el 26% en 2010 hasta el 27% en 2017, y el empleo en ocupaciones laborales que no requieren un título de educación superior aumentó desde el 44% en 2010 al 46% en 2017 (INEGI-ENOE, 2017, p. 8).

Ante este panorama se requiere que los egresados de las licenciaturas de las ciencias económico-administrativas desarrollen las competencias propias de sus licenciaturas y además las competencias de la comprensión (Morín, 2001).

Conceptos y Teorías

La neurociencia es el conjunto de disciplinas científicas que estudian el sistema nervioso, con el fin de acercarse a la comprensión de los mecanismos que regulan el control de las reacciones nerviosas y del comportamiento del cerebro.

Duque, Barco y Pelaéz (2011, p. 1202) citando a varios neurocientífico integran una descripción del proceso de la Neurociencia:

La Neurociencia es joven (Warwick Coen, 1986) y como término (Bear et al., 1998), pues se acuñó a finales de la década de 1960 (Bloom et al., 1999) y ya para 1970 se fundó la Society for Neuroscience, una asociación de neurocientíficos profesionales. La revolución de esta área de la ciencia se inició cuando científicos de disciplinas diferentes se dieron cuenta que la mejor esperanza de comprender la forma de funcionar del cerebro procedía de un enfoque interdisciplinario (Bear et al.); para ello, se dedicaron al desarrollo de un lenguaje común entre los neurobiólogos a través de una serie de conferencias sobre las ciencias del cerebro, como la del simposio "Mecanismos cerebrales y conciencia", promovido en 1952 por el Consejo Internacional de Organismos de Ciencias Médicas (UNESCO-OMS) (Rose, 1972).

En cuanto al término de Neurociencia Duque, et al., (2011, p 1202), señalan:

El término Neurociencia refleja la naturaleza interdisciplinaria de la moderna investigación del cerebro (Duque-Parra, 2001a), la cual incluye múltiples disciplinas aparentemente disímiles entre sí (Duque-Parra, 2001b), además de una amplia gama de técnicas seguramente mucho más diversas que cualquier otra rama de la ciencia (Blakemore, 1986) y con las que se puede contribuir a la comprensión del sistema nervioso (Duque-Parra, 2001b).

Aprendizaje y Neurociencia

El proceso de enseñanza – aprendizaje es básico en el desarrollo de las competencias, por lo que es necesario no solo el dominio de un saber sino se requiere de otros saberes que al integrarse mejoren los procesos de aprendizaje que impacten en las actividades diarias del alumno.

Poca (2014, p. 10) establece:

El aprendizaje es el concepto principal de la educación, algunos descubrimientos de la neurociencia ayudarán a entender mejor los procesos de aprendizaje y como enseñar de manera apropiada. La formación de docentes supone plantear la formación en pedagogía y, por ello, este proceso debería fundamentarse en la naturaleza científica de ésta última (neurociencia). La pedagogía como ciencia, rescata la necesidad de hacer síntesis de los aportes que otras ciencias brindan al desarrollo educativo.

La educación como acción humana no puede comprometerse sin asumir su carácter complejo de ahí que su acceso y estudio requieren una lectura interdisciplinaria que preste atención a todos aquellos campos científicos que su desarrollo teórico y tecnológico realizan significativos para su comprensión (Francis, 2005, p. 6). La atención de los maestros, principalmente, está dirigida al plano filosófico, sociológico, psicológico, de lo mental; pero no así al plano neurobiológico, el cual indiscutiblemente no puede separarse de lo mental.

Comprensión

En el capítulo VI: “Enseñar la comprensión” (Morín, 2001, p.89), establece:

La situación sobre nuestra Tierra es paradójica. Las interdependencias se han multiplicado. ...El problema de la comprensión se ha vuelto crucial para los humanos. Y por esta razón debe ser una de las finalidades de la educación para el futuro...La comprensión no puede digitarse. Educar para comprender las matemáticas o cualquier disciplina es una cosa, educar para la comprensión humana es otra; ahí se encuentra justamente la misión espiritual de la educación: enseñar la comprensión entre las personas como condición y garantía de la solidaridad intelectual y moral de la humanidad.

En cuanto a los tipos de Comprensión (Moran, 2001, p. 89), dice:

La comunicación no conlleva comprensión. La información, si es bien transmitida y comprendida, conlleva inteligibilidad, primera condición necesaria para la comprensión, pero no suficiente. Hay dos comprensiones: la comprensión intelectual u objetiva y la comprensión humana intersubjetiva. Comprender significa intelectualmente aprehender en conjunto, *comprehendere*, asir en conjunto (el texto y su contexto, las partes y el todo, lo múltiple y lo individual). La comprensión intelectual pasa por la inteligibilidad. Explicar, es considerar lo que hay que conocer como un objeto y aplicarle todos los medios objetivos de conocimiento. La explicación es obviamente necesaria para la comprensión intelectual u objetiva. La comprensión humana sobrepasa la explicación. La explicación es suficiente para la comprensión intelectual u objetiva de las cosas anónimas o materiales. Es insuficiente para la comprensión humana.

Metodología

El análisis propuesto en este trabajo evalúa los datos existentes en las distintas investigaciones realizadas entre el 2015 y 2019 y las estadísticas presentadas por organismos gubernamentales sobre las competencias demandadas por los

empleadores en los distintos mercados, así como los resultados de organismos gubernamentales internacionales y organismos privados.

Análisis y Discusión

Una de las preguntas centrales de esta investigación es identificar las competencias que deben tener los profesores universitarios. Mas (2011, pp. 199-200) propone seis las competencias y 34 unidades de competencias que debe poseer dicho profesor universitario para desarrollar una función docente de calidad:

1. Diseñar la guía docente de acuerdo con las necesidades, el contexto y el perfil profesional, todo ello en coordinación con otros profesionales

1.1. Caracterizar el grupo de aprendizaje

1.2. Diagnosticar las necesidades

1.3. Formular los objetivos de acuerdo a las competencias del perfil profesional

1.4. Seleccionar y secuenciar contenidos disciplinares.

1.5. Diseñar estrategias metodológicas atendiendo a la diversidad de los alumnos y la especificidad del contexto

1.6. Seleccionar y diseñar medios y recursos didácticos de acuerdo a la estrategia

1.7. Elaborar unidades didácticas de contenido

1.8. Diseñar el plan de evaluación del aprendizaje y los instrumentos necesarios

2. Desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje propiciando oportunidades de aprendizaje tanto individual como grupal

2.1. Aplicar estrategias metodológicas multivariadas acorde con los objetivos

2.2. Utilizar diferentes medios didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

2.3. Gestionar la interacción didáctica y las relaciones con los alumnos.

- 2.4. Establecer las condiciones óptimas y un clima social positivo para el proceso de enseñanza-aprendizaje y la comunicación
- 2.5. Utilizar las TIC para la combinación del trabajo presencial y no presencial del alumno
- 2.6. Gestionar los recursos e infraestructura aportados por la institución
- 2.7. Gestionar entornos virtuales de aprendizaje
- 3. Tutorizar el proceso de aprendizaje del alumno
 - 3.1 Planificar acciones de tutorización, considerando los objetivos de la materia y las características de los alumnos, para optimizar el proceso alumno propiciando acciones que le permitan una mayor autonomía de aprendizaje
 - 3.2. Crear un clima favorable para mantener una comunicación e interacción positiva con los alumnos
 - 3.3. Orientar, de forma individual y/o grupal, el proceso de construcción del conocimiento de los estudiantes proveyéndoles de pautas, información, recursos... para favorecer la adquisición de las competencias profesionales
 - 3.4. Utilizar técnicas de tutorización virtual
- 4. Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 4.1. Aplicar el dispositivo de evaluación de acuerdo al plan evaluativo establecido
 - 4.2. Verificar el logro de aprendizajes de los alumnos
 - 4.3. Evaluar los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 4.4. Promover y utilizar técnicas e instrumentos de autoevaluación discente
 - 4.5. Tomar decisiones basándose en la información obtenida
 - 4.6. Implicarse en los procesos de coevaluación
 - 4.7. Afrontar los deberes y dilemas éticos de la evaluación
- 5. Contribuir activamente a la mejora de la docencia

- 5.1. Participar con otros profesionales en la concepción y elaboración de nuevos instrumentos, materiales y recursos didácticos para ampliar y/o mejorar las competencias profesionales
- 5.2. Mantener relaciones con el entorno socio profesional de forma sistemática y periódica para su actualización y perfeccionamiento docente.
- 5.3. Participar activamente en acciones de innovación orientadas a la optimización del proceso de aprendizaje
- 5.4. Aplicar técnicas e instrumentos de autoevaluación docente
- 5.5. Autodiagnosticar necesidades de formación para la mejora de la docencia
- 6. Participar activamente en la dinámica académico-organizativa de la institución (Universidad, Facultad, Área, Departamento, titulaciones...)
 - 6.1. Participar en grupos de trabajo
 - 6.2. Participar en las comisiones multidisciplinares de docencia
 - 6.3. Promover y participar en grupos de trabajo respecto a las programaciones de asignaturas pertenecientes al área de conocimiento
 - 6.4. Participar en la programación de acciones, módulos formativos
 - 6.5. Promover la organización y participar desarrollo de jornadas académicas, debates, mesas redondas
 - 6.6. Participar en el diseño y desarrollo de los nuevos planes de estudio a partir de las indicaciones, descriptores aportados por los organismos competentes

De acuerdo a Morín (2001, p. 90), existen dos comprensiones:

...la comprensión intelectual u objetiva y la comprensión humana intersubjetiva. Comprender significa intelectualmente aprehender en conjunto, *com-prehendere*, asir en conjunto (el texto y su contexto, las partes y el todo, lo múltiple y lo individual). La comprensión intelectual pasa por la inteligibilidad.

Se requiere que todo profesor desarrolle ambas **comprensiones** en el estudiante con la finalidad de que este pueda desarrollar la empatía y la tolerancia hacia sus semejantes, y de esta manera alcanzar el *bien pensar* (Morín, 2001, p. 94)

CONCLUSIONES

Al hacer una revisión de las competencias que deben tener los egresados de la División Académica de Ciencias Económico-Administrativas, se localizó en la página web de la división los planes de estudios de las licenciaturas en Administración, Contaduría Pública, Economía y Mercadotecnia, de acuerdo a la reestructuración realizada en el 2010. En las tres primeras licenciaturas en el perfil de egresos maneja: Conocimientos, Habilidades y, valores y actitudes y en la licenciatura en Mercadotecnia señala competencias.

En la licenciatura en administración (Plan de estudio, 2010, p. 46) dentro de las habilidades y destrezas, se mencionan:

- Capacidad de relacionarse con las demás personas
- Capacidad de trabajo en equipo
- Habilidad para expresarse en forma oral y escrita
- Capacidad organizativa y de negociación
- Habilidad para la toma de decisiones

En la licenciatura en Contabilidad (Plan de estudio, 2010, p. 29) en las habilidades menciona:

- Observación, análisis y síntesis
- Comprensión y expresión en lenguaje oral y escrito
- Poseer aptitud y disposición para planear y organizar actividades
- Capacidad de plantear y resolver problemas
- Uso de herramientas tecnológicas básicas
- Adaptarse a diferentes entornos
- Trabajo colaborativo y en equipo

En la licenciatura de Economía (Plan de estudio, 2010, pp. 24-25) coloca en las habilidades:

- Analizar modelos matemáticos y estadísticos
- Comunicarse correctamente en forma verbal y escrita
- Realizar análisis y síntesis de tipo económico-financiero
- Formular y evaluar proyectos de inversión públicos y privados
- Trabajar en equipos multidisciplinarios que logren los objetivos institucionales
- Investigador socioeconómico
- Aplicar con creatividad los conocimientos teóricos adquiridos para proponer soluciones a la problemática que se presenta en su ejercicio profesional
- Organizar y promover un ambiente de trabajo de excelencia y calidad en el
- Medio donde se desarrolle
- Investigar nuevos métodos y técnicas acorde a los avances tecnológicos y cambios socioeconómicos a nivel nacional e internacional
- Manejar procesamiento de datos electrónicos

En la Licenciatura de Mercadotecnia (Plan de estudio, 2010, pp. 61-63), menciona competencias específicas y genéricas. Dentro de la específicas señala:

- Analiza las tendencias del entorno mediante el uso de investigación de mercados para generar oportunidades de negocios en cualquier sector, conforme a las normas de calidad nacionales e internacionales y la legislación correspondiente
- Desarrolla y evalúa planes estratégicos de mercadotecnia para la implementación de productos y/o servicios, conforme a las normas nacionales e internacionales de calidad y los tratados comerciales internacionales suscritos por México
- Analiza el comportamiento del consumidor para identificar sus necesidades y deseos, comprendiendo los factores que influyen en sus decisiones de compra, de acuerdo a las normas nacionales e internacionales de protección al consumidor

- Evalúa los resultados del análisis del sistema de información a partir del uso de las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo del plan de mercadotecnia, conforme a las normas de calidad y legislación correspondiente
- Planea, coordina y evalúa programas de mercadotecnia lucrativa y social con un enfoque de desarrollo sustentable para el beneficio del entorno social, económico y cultural de las organizaciones, conforme a las normas de calidad y leyes aplicables
- Diseña y elabora sistemas de información de mercadotecnia y proyectos de investigación de mercados con enfoque cualitativo y cuantitativo para la toma de decisiones y desarrollo de estrategias de mercado conforme a las normas de calidad y legislación correspondiente
- Desarrolla procesos para la comercialización, distribución, logística y administración de estrategias de venta para facilitar el intercambio de bienes y servicios en forma óptima conforme a las normas y legislación aplicable
- Planifica negocios y evalúa proyectos de inversión, a través de la determinación de nuevos satisfactores de necesidades, para la innovación y desarrollo de bienes y servicios conforme a las normas y legislación correspondientes
- Administra programas de mercadotecnia y negocios electrónicos para incrementar, optimizar y desarrollar mercados, conforme a la normatividad y legislación correspondientes
- Diseña y opera campañas de propaganda, comunicación comercial y organizacional, con la perspectiva de la gestión de relación con el cliente, mercadeo en puntos de venta, publicidad, relaciones públicas y promoción de ventas para difundir y posicionar el producto conforme a las normas y legislación correspondientes

En las competencias genéricas, señala:

- Desarrolla la creatividad y el pensamiento lógico matemático, para la toma de decisiones

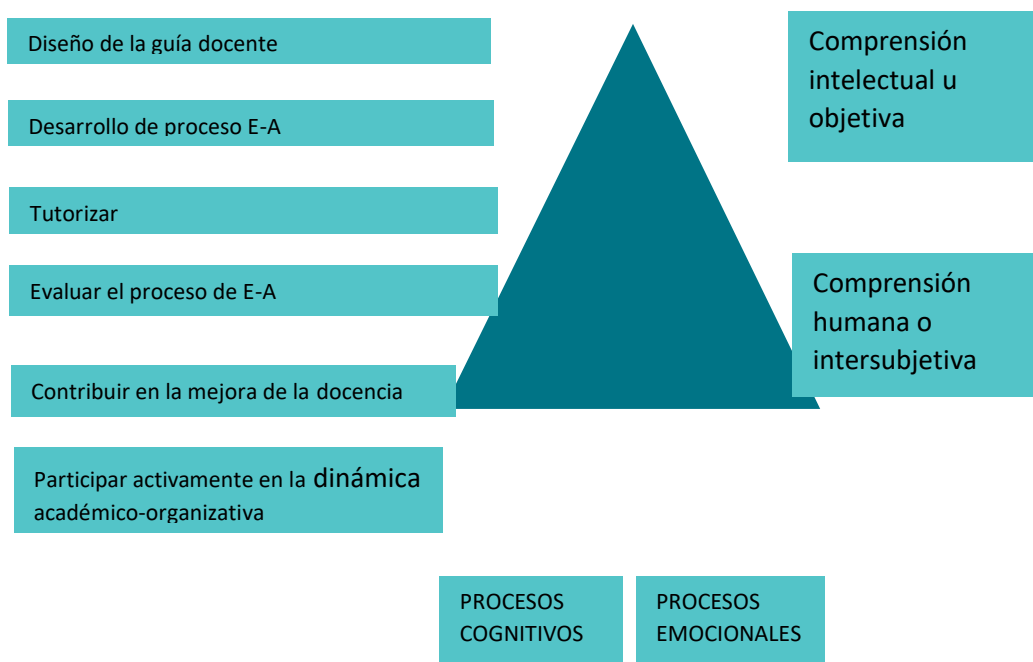
- Se Comunica apropiadamente en el idioma español e inglés a través del uso apropiado de la lengua oral y escrita
- Aplica las tecnologías de la información y comunicación y con pleno respeto a la diversidad intercultural
- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas emergentes a partir de información disponible
- Desarrolla el interés propio para el aprender a lo largo de la vida
- Participa en equipos de trabajo diversos: sociales, culturales, económicos, entre otros
- Mantiene una actitud respetuosa y de cuidado hacia el medio ambiente, contribuyendo de manera crítica y con acciones responsables al desarrollo sustentable
- Desarrolla una postura personal sobre temas de cultura general y profesional, con respeto y tolerancia a otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva
- Aplica el pensamiento crítico y autocrítico para identificar, plantear y resolver problemas por medio de procesos de abstracción, análisis y síntesis
- Aplicar el liderazgo colaborativo para identificar, desarrollar ideas y/o proyectos del campo profesional y social por medio de procesos de planificación y toma de decisiones

Como se puede observar es necesario que las cuatro licenciaturas cuenten con las competencias que debe tener el egresado de cada una de las licenciaturas. El no contar con programas sustentados en competencias nos lleva a la ambigüedad en desarrollo de las actividades, ya que cada profesor interpretara desde su cosmovisión lo que se le solicita en *destrezas y habilidades* que debe tener el alumno.

Al analizar la información que se nos presenta en los planes de estudios se observa que se carece de competencias que permitan desarrollar en el alumno la *comprensión* que tan necesaria es en este mundo donde se observan distintos tipos de *fobias* y al revisar los contenidos de las secuencias didácticas de cada una de las materias se observó que los métodos de enseñanza de las licenciaturas en Economía, Contaduría Pública y Administración se sustentan principalmente en la conferencia magistral del profesor que pertenecen a la tradición oral del aprendizaje, sin que halla

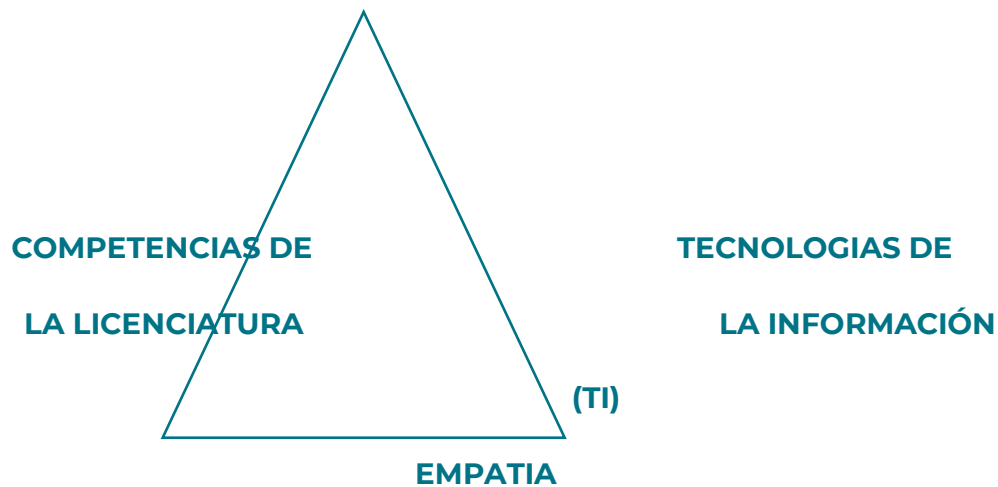
la posibilidad de una clase activa, donde se de el dialogo entre: 1) alumno y profesor , y 2) alumno-alumno y de esta forma generar el conocimiento, apoyado en una serie de materiales y atendiendo que el alumno pueda tener la atención durante un periodo de 15 a 20 minutos, que es lo que las neurociencias consideran que el cerebro puede permanecer atento.

Figura 1. Competencias del profesor universitario del siglo XXI.



Fuente: Elaboración propia con datos de Mas (2011) y Morín (2001).

Figura 2. Competencias de los egresados de la tercera década del siglo XXI.



Fuente: Elaboración propia.

REFERENCIAS

- Duque, J., Barco, J. & Peláez, F. (2011). Santiago Felipe Ramón y Cajal, ¿Padre de la neurociencia o pionero de la ciencia neural? Int. J. Morphol., 29(4):1202-1206, 2011. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v29n4/art22.pdf>
- Irigoyen, J., Jiménez, M. y Acuña, K. (2011). Competencias y educación superior. Revista mexicana de investigación educativa, versión impresa ISSN 1405-6666. RMIE vol.16 no.48 México ene./mar. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662011000100011
- Mas, Ò. (2011). El profesor universitario: sus competencias y formación. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 15, núm. 3, pp. 195-211. Universidad de Granada, España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56722230013.pdf>
- Morín, E. (2001). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. México. Dower-UNESCO.
- OECD (2019). Higher Education in Mexico: Labour Market Relevance and Outcomes, Higher Education, OECD Publishing, Paris.

<https://doi.org/10.1787/9789264309432-en>. Obtenido de https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/educacion_superior_en_mexico.pdf

Poca, N. (2014). Neurociencias para el aprendizaje en la educación superior. Scientia Revista de investigación Año 3, N° 1. Obtenida de <http://50.28.16.6/investigacion/pdf/4.2.pdf>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. División Académica de Ciencias Económico-Administrativas (2010). Reestructuración del plan de estudios de la Licenciatura en Administración. Julio. Obtenido de http://www.archivos.ujat.mx/2014/dacea/Pagina%20nueva/planes/PLAN%20DE%20ESTUDIOS%20LA_2010.pdf

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. División Académica de Ciencias Económico-Administrativas (2010). Reestructuración del plan de estudios de la Licenciatura en Contaduría Pública. Julio. Obtenido de http://www.archivos.ujat.mx/2014/dacea/Pagina%20nueva/planes/PLAN%20DE%20ESTUDIOS%20LCP_2010.pdf

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. División Académica de Ciencias Económico Administrativas (2010). Reestructuración del plan de estudios de la Licenciatura en Economía. Julio. Obtenido de http://www.archivos.ujat.mx/2014/dacea/Pagina%20nueva/planes/PLAN_DE_EC ONOMIA_2010.pdf

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. División Académica de Ciencias Económico-Administrativas (2010). Reestructuración del plan de estudios de la Licenciatura en Mercadotecnia. Julio. Obtenido de <http://www.archivos.ujat.mx/2014/dacea/Pagina%20nueva/planes/LIC%20EN%20OMERCADOTECNIA.pdf>

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Miguel Ángel Ramírez Martínez: miguel.ramirez@ujat.mx



Capítulo 4.

LA APLICACIÓN DE LOS CONCEPTOS DE CALIDAD A LA EDUCACIÓN MÉDICA APPLYING QUALITY CONCEPTS TO MEDICAL EDUCATION

Juan Manuel Muñoz Cano*

Teresita Maldonado Salazar**

Juan Antonio Córdova Hernández*

*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

**Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 094, México

RESUMEN

A partir del discurso hegemónico de calidad se legitiman desigualdades en los procesos educativos. El objetivo de esta revisión es analizar ese discurso y las alternativas posibles con la inclusión de la dimensión pedagógica. Metodología. Con acuerdo del concepto pertinencia se analiza el papel de la educación médica en el cumplimiento del compromiso social. Resultados. Los problemas de salud originados por el estilo de vida escasamente saludable producen incremento de las enfermedades no transmisibles a pesar de guías clínicas y procesos educativos. Conclusiones. Hay poca reflexión pedagógica en el diseño de propuestas de formación impulsadas por las instituciones de educación superior, que siguen centradas en cuestiones disciplinares y técnicas.

Palabras clave: Educación y Política; E-learning; Educación a distancia; Aprendizaje con base en problemas.

INTRODUCCIÓN

Desde la óptica del modelo academicista, dirigido a un escenario internacional, con un enfoque “académico” originado como modelo de elites, y donde el saber tiene una baja incidencia en la economía, se usa el término para justificar la existencia de instituciones educativas presumiblemente de la más alta calidad y cuyos egresados merecen los más altos puestos e ingresos. En este contexto el término calidad, que en latín significa “cualidad, manera de ser”, tiene como significado la propiedad o conjunto de propiedades inherentes a una cosa que permiten apreciarla como igual, mejor o peor que las restantes de su especie (comparación académica). En esta dimensión se conforma la calidad mediante Normas ISO y la acreditación de la educación superior, por ejemplo, COMAEM para medicina.

La calidad en este contexto se pondera desde varios enfoques (ver figura 1). Uno de ellos es el de la competitividad, una de sus vertientes es el de las economías, donde se generan modelos económicos globales que se basan en la innovación y en otro enfoque se tiene el eje de la equidad, en el aumento del capital humano. Una segunda es por los trabajos, se estructura con base en la complementarización de los mercados laborales y en economías orientadas a la exportación. Una tercera es la regulación internacional de los procesos para evitar una excesiva diversidad dentro de una sola oferta educativa.

Una importante observación es que el concepto de calidad funciona para legitimar las inequidades en el sistema educativo. En este sentido, la calidad tiene como finalidad establecer niveles diferenciales y discriminatorios mediante calificaciones que emanan de evaluaciones por los organismos acreditadores. Los informes se refieren a una serie de características de las instituciones donde, a pesar de que no se cumple cabalmente con los requisitos, es posible dejar para después la obtención de estos. El sesgo en los resultados lleva a considerar como justas estas diferencias que corresponden a un arbitrario cultural. Así, lo que avala la calidad no son entonces los logros cognitivos sino las deficiencias respecto a un referente, la supracognición, “una dimensión política mediante la cual se define un sujeto cognitivo universal y por lo tanto se ubica por encima de las otras normas culturales de cognición” (Pla, 2018).

DESARROLLO

Pertinencia de la educación médica

Por otra parte, para la UNESCO calidad de la educación es la adecuación del Ser y Quehacer a su Deber Ser (pertinencia), que propende a una concepción que se orienta a las competencias generadas en el proceso educativo. Esta diferencia en las construcciones conceptuales se debe a que el concepto calidad es ambiguo y tiene muchos significados. Diversos autores describen las múltiples dimensiones del concepto además que se ha empleado como control y calificación de las instituciones de educación (Vaillant y Rodríguez, 2018).

En otro enfoque se tiene el eje la equidad. La educación se dirige al análisis de los escenarios nacionales, por lo que los contextos son de alta diferenciación, con mínimos estándares de calidad desde el enfoque de la competitividad. En esta se encuentra la calidad por saberes, donde la expansión y obsolescencia del conocimiento imponen la actualización permanente del currículo y las personas. Por otra parte, la aparición de innovaciones pedagógicas facilita diversos modelos de enseñanza y aprendizaje orientadas a la calidad.

La elaboración del constructo calidad en educación superior debería sustentarse en su función como puente entre los conocimientos y las necesidades sociales, por ello debe aumentarse en función de lo que se puede obtener como desempeño que a su vez puede evaluarse como eficiencia y eficacia. De esa manera las dimensiones de la calidad se producen en la interacción entre los saberes y los desempeños, y las competencias necesarias como aprender a gestionar la información para transitar al conocimiento. La calidad así no es una etiqueta sino un proceso de mejora y debería implicar que las instituciones pudieran diferenciarse en función de su ambiente.

La pertinencia no sólo debe revisarse como un enfoque de calidad respecto a normas y discursos escolares, para otorgarles sentido y significado a éstos (Bárcenas, 2009, p. 376). Para la UNESCO la pertinencia:

Se considera fundamentalmente en función de su cometido y su puesto en la sociedad, de sus funciones con respecto a la enseñanza, la investigación y los servicios conexos, y de sus nexos con el mundo del trabajo en un sentido amplio (Fregoso, 2005, p. 3).

Si la educación ha de evaluarse por el cumplimiento de los objetivos o funciones sociales de sus productos, la medicina necesita reconfigurarse en sus procesos formativos. Desde el siglo pasado en México ha disminuido la mortalidad de las infectocontagiosas principalmente por la vacunación, aunque siguen siendo muy frecuentes. Aumentan las causadas por lesiones y las no transmisibles a causa de factores de riesgo: uso de tabaco y alcohol, hiperglucemia, índice de masa corporal alto, dislipidemia, pobre función glomerular, consumo de bebidas y alimentos con azúcar añadida, poco consumo de fibra, inactividad física.

No obstante que se sabe que hay una serie de problemas emergentes asociados al estilo de vida, en las escuelas de medicina el énfasis en el aprendizaje se encuentra, como en muchas otras disciplinas, en lo que se consideran los conceptos de esta.

De esta manera no se aprende a afrontar esos problemas ni otros que eventualmente aparecerán en la ida profesional de los egresados. Esta falla en los procesos educativos se sustenta en que entre 2007 y 2017 se incrementaron las defunciones por enfermedades no transmisibles: cardiopatía isquémica 52.1%, enfermedad renal crónica 46.1%, diabetes 53.4%, cirrosis 22.8%, enfermedad cerebrovascular 29.6% (IHME, 2018).

Esto se agrava para una población cuyo sistema de salud se ha desmantelado a causa de las políticas económicas neoliberales donde salud y educación deben estar en el mercado. La prevalencia de las enfermedades no transmisibles ha aumentado en función de que los pacientes las cursan durante muchos años y se agravan paulatinamente lo que incrementa los costos (IMSS, 2019). Así, el crecimiento de los factores de riesgo asociados a la dieta (diabetes, hipertensión) preceden al deterioro de la filtración glomerular (Salud, 2016). Como puede verse a partir de los resultados de la atención centrada en los enfermos y no en la salud, los énfasis educativos no se centran en resolver problemas sociales en un mundo cambiante, ambiguo.

Necesidades para la calidad como proceso pertinente

La escuela del siglo XXI tiene diferencias importantes con las estructuras curriculares del siglo XIX, aunque mantiene muchas de sus metas, pues no se han cumplido. La escuela tradicional insiste en que se han de revisar todos los conceptos pertenecientes a cada disciplina que se inserta en el currículo. Parte de ideas previas a la construcción de mejores conceptos de la educación desde la neurociencia, de esta manera persisten los preconceptos acerca de comprensión e incluso el de educación. Si bien se avanzó en la integración en el discurso del individuo como ser bio-psico-social, en la práctica la división por bloques y disciplinas impide que esto se lleve a efecto.

Dadas las necesidades cambiantes del ambiente, la educación debe ser dinámica, flexible, donde para resolver un problema se usen enfoques multidisciplinarios, interdisciplinarios y transdisciplinarios, pues lo que importa es saber cómo gestionar los datos para construir sabiduría. El enfoque por disciplinas no construye competencias pues “la información parcelada en forma de disciplinas es sólo un fragmento separado que ignora el rostro global del que forma parte” (Morin, 1999).

Transitar a la complejidad en la educación es entender que la calidad en educación superior es “la pertinencia social relacionada con la necesidad de encontrar nuevas formas y mecanismos para adaptar las funciones universitarias a las exigencias sociales de su entorno y no solo las del mercado” (Aguilera, 2005).

Tabla 1. *Tránsito de los datos a la sabiduría.*

Datos	Información	Conocimiento	Sabiduría
Cifras sin procesar o interpretar, sin juicios de valor	Significación de los datos para una necesidad específica	Uso de la información para tomar decisiones y acciones	Uso del conocimiento para mejorar la calidad de vida humana y planetaria
Consumidores de información		Prosumidores de conocimiento	

Fuente: *Elaboración propia.*

La educación debe entenderse como “enseñar a pensar, a analizar, a sintetizar y a expresarse libremente traerá como consecuencia que el alumno estará en posibilidades de conocer por sí mismo y seguir aprendiendo de manera autónoma o autosuficiente” (Álvarez, 2017, p. 9). Para cumplir con los propósitos de la educación médica se deben redefinir los procesos pedagógicos, el currículo y la construcción de competencias para el desempeño eficiente. No se debe evitar el uso de los recursos tecnológicos en el aula sino lo contrario, aplicarlos. Hay que convertirlas en herramientas de aprendizaje por lo que se debe trabajar intelectualmente con ellas. Hay que aprender a trabajar con los estudiantes en el sentido de aprender con ellos, de ellos y ellos de los docentes.

En la estructura espiral, se debe enseñarse primero lo simple y transitar a lo más difícil. A la manera de una doble hélice de ADN, mantiene la unión entre las moléculas precedentes con las consecuentes por medio de enlaces, en este caso pedagógicos y conceptuales. En las primeras etapas los problemas que enfrentan los estudiantes son simples, en las intermedias complicados y en los finales complejos.

Los recursos tecnológicos y el acceso a la red permiten la construcción de un pensamiento diacrónico. Una pregunta, sobre todo en el campo de la ética médica y de la bioética, es posible responderla de más de una manera. Esto posibilita la construcción de respuestas con base en diversos enfoques epistemológicos. Pero esta necesidad no se atendió antes de la pandemia de Covid-19 y continúa sin atenderse (Román, 2020a, b). Simplemente se trabaja lo mismo que en aula, pero en la Web.

CONCLUSIONES

La educación médica en nuestro país debe cerrar la brecha con la de los países avanzados, pero no significa la aceptación acrítica de las etiquetas generadas por los organismos internacionales y la implantación de la supra cognición. Por el contrario, es fundamental enriquecer la dimensión pedagógica en los procesos de formación.

Los nuevos enfoques privilegian la aplicación de los datos en situaciones contextuales. Por ello, es necesario abandonar las prácticas educativas sustentadas en el diseño instruccional, que frecuentemente se reducen a la repetición de los índices de libros de texto y secuenciación de asignaturas en una idea del siglo XIX.

REFERENCIAS

- Aguilera C., V. (2005). El concepto calidad en la educación universitaria: clave para el logro de la competitividad institucional. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36 (12), pp. 1-7. <https://doi.org/10.35362/rie36122886>
- Bárcenas Ortiz, R. (2009). Pertinencia: una dimensión de la calidad de la enseñanza. Valor intrínseco en las relaciones encaminadas al consenso de las normas y los contenidos curriculares. *Tiempo de Educar*, 10 (20), pp. 349-378.
- Fregozo, E. M. (2005). La pertinencia como requisito para la calidad en educación superior. La planeación institucional y el compromiso como condición esencial para el desarrollo del posgrado. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36 (3), pp. 1-20.
- Institute of Health Metrics and Evaluation (2018). México. Recuperado de <http://www.healthdata.org/mexico?language=149>
- Instituto Mexicano del Seguro Social. (28 de noviembre de 2019). Secretaría General. Ciudad de México. Recuperado de https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5583111&fecha=30/12/2019&print=true

Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Unesco, Santillana.

Plá, S. (2018). *Calidad educativa. Historia de una política para las desigualdades*. ISSUE, Ciudad de México.

Román, J. A. (26 de abril de 2020). Universidades no estaban listas para clases en línea “de golpe”: UAQ. La Jornada en línea. <https://www.jornada.com.mx/ultimas/sociedad/2020/04/26/universidades-no-estaban-listas-para-clases-en-linea-201cde-golpe201d-uaq-6434.html>

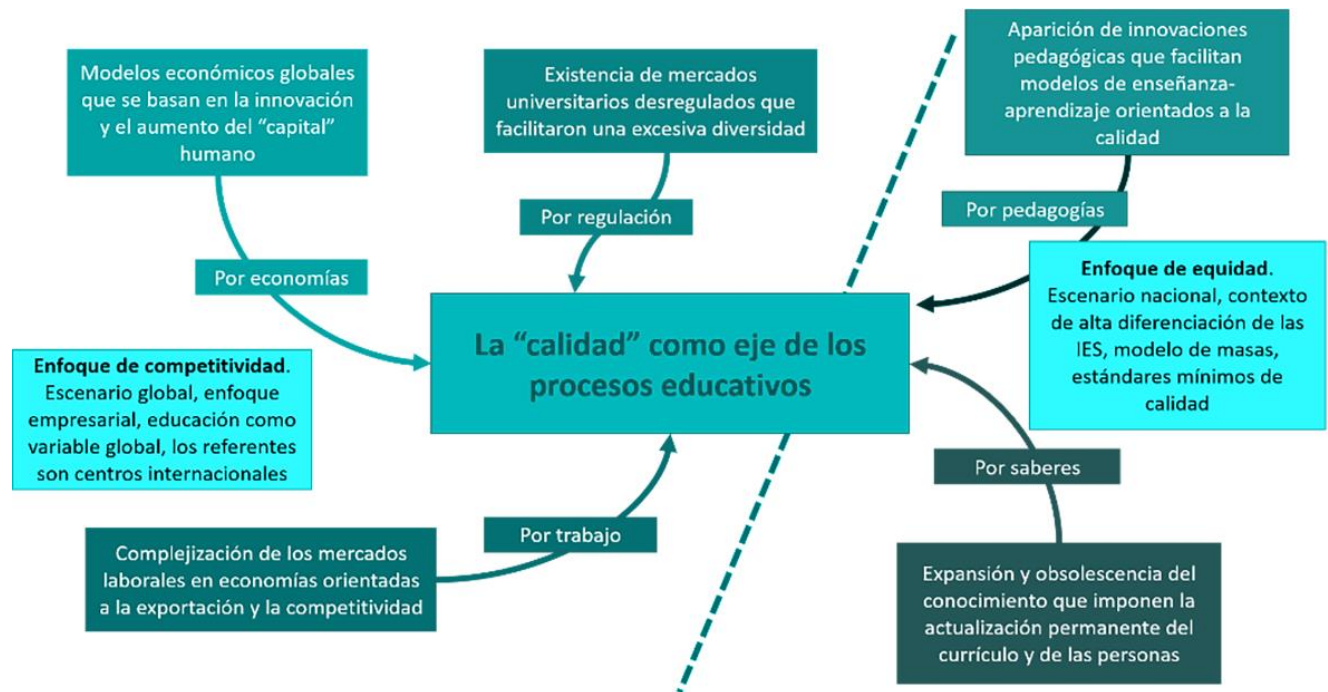
Román, J.A. (30 de abril de 2020). El 67.3% de alumnos de la UNAM no logra adaptarse a clases virtuales. La Jornada en línea. <https://www.jornada.com.mx/ultimas/sociedad/2020/04/30/el-67-3-de-estudiantes-de-la-unam-no-logra-adaptarse-a-clases-virtuales-9609.html>

Secretaría de Salud. (11/14/2016). Emite la Secretaría de Salud emergencia epidemiológica por diabetes mellitus y obesidad. Recuperado de <https://www.gob.mx/salud/prensa/emite-la-secretaria-de-salud-emergencia-epidemiologica-por-diabetes-mellitus-y-obesidad>

Vaillant, D., y Rodríguez, E. (2018). Perspectivas de la UNESCO y la OEI sobre la calidad de la educación. *Calidad de la Educación en Iberoamérica: Discursos, políticas y prácticas*, 136-154.

ANEXOS

Figura 1. Concepto de calidad.



Fuente: Elaboración propia.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Juan Manuel Muñoz Cano: juan.munoz@ujat.mx

Teresita Maldonado Salazar: petite_thereses_rouge@hotmail.com

Juan Antonio Córdova Hernández: juan.cordova@ujat.mx



Capítulo 5.

RELATO DE UNA EXPERIENCIA GAMIFICADA DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÚDICO CRÍTICO

Rubén Hernández Ruiz
Universidad Veracruzana, México

RESUMEN

Se presentan aquí los fundamentos, procesos y resultados de una experiencia de aprendizaje *gamificada* para desarrollar el pensamiento crítico. La intervención para la innovación docente se aplicó en agosto y septiembre de 2019 y respondió al plan de trabajo de la RedIC. La investigación fue exploratoria. Se diseñó, aplicó y evaluó totalmente en la modalidad virtual; el grupo estuvo compuesto por 40 estudiantes que cursaron la asignatura Pensamiento Crítico para la Solución de Problemas de la Universidad Veracruzana. El proyecto se dividió en cuatro partes: diseño de contenidos, diseño de la *gamificación*, aplicación del prototipo y evaluación del proyecto. Para el diseño se siguieron los procesos indicados en el MOOC *Gamificación* de INTEF, cuyo currículum está sustentado en diversos expertos. El prototipo se elaboró en *Genially*. Para la distribución de las actividades de aprendizaje y los recursos digitales se emplearon la plataforma Eminus y las redes sociales *WhatsApp*, *Facebook* y *YouTube*. El instrumento estuvo en Formularios de *Google*. Se evaluaron las experiencias de Pensar, Sentir, Expresar, Aprender y Lúdica. Se obtuvieron buenos efectos en el aprendizaje, la experiencia contribuyó al desarrollo del pensamiento lúdico crítico a través de la observación, autoobservación, dejarse observar, atención enfocada, metacognición, aprendizaje autónomo y autorregulación, por lo que se propició la religación del pensar, sentir y expresarse para tomar conciencia del ser, estar y actuar, principios e intencionalidades de la Gestión del Aprendizaje Sustentable de Hernández, constructo teórico metodológico de carácter neuro-psico-pedagógico que sirvió de base para el diseño y la mediación.

Palabras clave: Aprendizaje situado, pensamiento lúdico, pensamiento crítico, gestión del aprendizaje sustentable.

INTRODUCCIÓN

Presento una experiencia de *gamificación* en la modalidad virtual en un curso de Pensamiento Crítico que impartí en el segundo semestre de 2019 en la Universidad Veracruzana (UV), institución autónoma de educación superior en México. La intervención responde a un proyecto de innovación docente generado dentro de los trabajos de la Red Innova CESAL (Comunidad de Educación Superior de América Latina - Redic).

El documento está estructurado en cinco apartados: introducción, desarrollo, conclusiones/reflexiones, bibliografía y anexos. En el primero se describe el Contexto de la intervención; en el segundo se presenta la Descripción de la intervención en cuatro subapartados: Experiencia de aprendizaje, Constructo teórico metodológico, Método de diseño y evaluación de la innovación, Resultados y análisis; en el tercer apartado se dan Conclusiones, reflexiones y proyecciones; en el cuarto las Referencias citadas y en el quinto se incluyen figuras y tablas como anexo. Dado que el texto presentado aquí, es un relato de una innovación docente, intencionalmente está escrito en primera persona del singular y algunos apartados en lenguaje impersonal.

Contexto de la Intervención

Pensamiento Crítico para la solución de problemas (PC) es una experiencia educativa (EE) de 4 créditos, equivalente en saberes a Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo (HP) de 6 créditos que aún está vigente para programas no actualizados al 2017. Identificaré las EE como HP/PC o simplemente PC. Pertenecen al Área de Formación Básica General (AFBG) del Modelo Educativo (ME) de la UV, se imparten en todos los Programas Educativos (PE). El ME permite la flexibilidad, por lo que asisten a clases estudiantes de diversos PE, en ese sentido, los grupos son heterogéneos. La intervención se aplicó en un grupo mixto de 40 estudiantes en la modalidad virtual, adscrito al PE Enseñanza del Inglés de la Facultad de Idiomas en Xalapa, Veracruz, programa cien por ciento a distancia en línea. La EE tienen como intencionalidad formativa central la formulación y solución de problemas, para lo cual se basa en el pensamiento analítico, crítico y creativo.

Descripción de la Intervención

La intencionalidad fue insertar una innovación docente en línea basada en la *gamificación* para mejorar la interacción entre estudiantes y el aprendizaje del PC. Para desarrollar el proyecto se establecieron cinco etapas: 1) participación en el Foro Internacional de Innovación Educativa (FIIE) de la RedIC, desarrollado en 2018 en Barranquilla, Colombia, atendiendo ponencias y participando en cursos sobre juegos serios y *gamificación*, 2) Revisar bibliografía y tomar en junio de 2019 el MOOC *Gamificación* de INTEF^{††} y a la par desarrollar la experiencia de aprendizaje (EA) denominada Te invito un café, 3) Aplicar la innovación en el semestre agosto 2019 – enero 2020, 4) Evaluar el resultado y presentarlo a distancia en el FIIE de 2019 en Córdoba, Argentina y 5) redactar documentos en extenso para presentarlos en congresos educativos y publicarlos en comunidades epistémicas de prácticas letradas, sobre todo de innovación educativa y docente.

La experiencia de aprendizaje objeto de la intervención surgió hace algunos años en una típica cafetería de la ciudad de Xalapa donde tomaba una pausa para reflexionar, autorregularme, descansar y alimentarme. En ese entonces me disponía a impartir un curso de formación de formadores: Diseño de Actividades de Aprendizaje Situado^{‡‡}; necesitaba ser congruente entre los saberes que les iba a enseñar a otros profesores, la forma en que lo haría y la manera en que lo hago con mis estudiantes. Al leer el contenido de la servilleta que acompañaba a la taza de café, me di cuenta de que con ese texto podría situar el aprendizaje (Díaz, 2006) en una realidad social y vincularlo con aprender a pensar para resolver problemas.

Al poco tiempo, en otro café, me di cuenta de que el contenido de la servilleta que me dieron allí coincidía en gran parte con la que había recibido días antes, ambas hacían referencia a las propiedades preventivas de enfermedades crónico-degenerativas del café. Considerando las servilletas como materiales auténticos construí la estrategia y sus respectivas tácticas, la llamé Te invito un café. La Figura 1, incluida en el anexo, muestra ambas servilletas.

^{††} Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesores, de España.

^{‡‡} Ver el programa en <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2017/01/progaprendizajesituado.pdf>

Experiencia de aprendizaje

Te invito un café es una experiencia de aprendizaje para reaprender a religar el pensar, sentir y expresarse, es una metáfora para ubicarse en un contexto, adoptar una postura y sustentarla mediante buenas razones. La estrategia de diseño fue la *gamificación*, se basa en una historia controversial, para resolverla los aprendientes deben asumir los roles de los involucrados, analizar argumentos y contraargumentos y sustentar una postura en una discusión para ver quién tiene la razón. Su objetivo de aprendizaje se definió así: El aprendiente identifica relaciones causales lineales, duda de la veracidad de la información, construye proposiciones, plantea razonamientos e identifica procesos, mediante ejercicios diversos, individuales y grupales, derivados de situaciones casuales cotidianas, que influyen en su pensamiento, actitudes, posturas, decisiones y acciones para darse cuenta de sí y su entorno y autorregular su ser, estar y actuar.

Y los aprendizajes esperados de esta manera:

- Observar, autoobservar, dejarse observar, atención enfocada y darse cuenta.
- Dialogar y discutir sobre temas controversiales.
- Interactuar, opinar, explicar, argumentar, dilucidar, deliberar y decidir.
- Identificar y evaluar procesos y resultados.
- Cuestionar la realidad a partir de situaciones cotidianas para después transferir aprendizajes a situaciones personales y profesionales.
- Reconocer sensaciones, emociones, pensamientos, trasfondos, preguntas y aprendizajes y sustentar actitudes, posturas, decisiones y acciones.
- Aprender de manera autónoma y autorregulada.
- Comunicarse mediante prácticas letradas (verbales y no verbales).

Constructo Teórico Metodológico

Gamificación, ludificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos son conceptos relativamente de reciente creación en ámbitos educativos y empresariales. Tradicionalmente, al jugar se favorece intencionalmente el desarrollo psicomotor, la camaradería, el respeto a las normas y el significado del triunfo-derrota y esfuerzo-logro, no se juega para aprender contenidos declarativos o procedimentales, aunque sí valorales sin tener un enfoque explícito.

Sin embargo, en algunas ocasiones se han introducido juegos educativos, principalmente de mesa para aprender cultura general o algún tema específico. Un juego requiere materiales o juguetes, un escenario y unas reglas, además de jugadores que lo pongan en práctica, que lo jueguen. El objetivo no es el juego por sí mismo, sino la forma en que se aprende algo interesante: divertida, relajada, emotiva, estratégica. Los retos o desafíos, los premios y niveles de destreza motivan el aprendizaje, pero no son la finalidad última, son medios para captar la atención, para enfocar la acción y lograr el aprendizaje. Se trata de introducir experiencias de aprendizaje lúdicas para que los participantes develen sus cualidades emotivas, las religuen con los pensamientos y descubran la objetividad académica a partir de la subjetividad del sujeto.

“La *gamificación*, o el acto de hacer algo parecido a un juego, ciertamente no es algo nuevo. A lo largo de la historia, los humanos han intentado hacer que las tareas existentes sean más intrigantes, motivadoras e incluso “divertidas” (Chou, 2015). El Observatorio de Innovación Educativa (OIE, 2016) dice que es trasladar y “aplicar principios y elementos propios del juego a ambientes” ajenos al ámbito lúdico, en este caso a ambientes de aprendizaje en educación superior, “con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” Kapp (2012, como se citó en Teixes, 2015) define la *gamificación* como “la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Gamificar y *gamificación* son neologismos que vienen de la palabra juego en inglés: *game*, se asocia a *toy*, juguete y a *play*, jugar. El jugador es *homo ludens* (Huizinga, 2015), divertido por naturaleza, le gustan los retos, los acertijos, disfruta siendo poderoso al ganar juegos. La vida es un juego, es azarosa, caótica, compleja. A veces es determinística, rutinaria, aburrida, por eso el juego y el deporte son formas favorables de recreación sana. Así, *gamificación* podría ser en español *ludificación*, dotar de elementos del juego a las actividades cotidianas entre las que están el educar, el aprender a tomar conciencia del ser, estar y actuar ético y sustentable.

Cuando una actividad de aprendizaje se basa en el juego, no es *gamificación*. La diferencia es que la *gamificación* retoma algunos elementos y técnicas del juego como pretextos para hacer atractiva y motivante la experiencia, en este caso, de aprender. Tampoco *gamificar* es crear juegos serios, éstos son juegos con fines específicos, por ejemplo, un simulador de vuelo (OIE, 2016).

Chou (2015) dice que la *gamificación* efectiva es una combinación del *game design* (diseño del juego), *game dynamics* (dinámicas del juego), comportamiento económico, psicología motivacional, experiencia e interfaz de usuario (UX/UI), plataformas tecnológicas y neurobiología, tanto como las implementaciones comerciales que impulsan el retorno de la inversión. Kim (2018) también reúne diversos elementos, técnicas y metodologías para el desarrollo de proyectos que requieren de rapidez y flexibilidad basadas en la cooperación y resolución creativa de problemas tales como el diseño a partir de la experiencia de usuario, de forma ágil, flexible, autónoma y eficaz, de bajo costo y alta productividad; a esos procesos combinados de gestión de proyectos les llama *Game Thinking* (Pensamiento del juego o pensamiento lúdico): “un enfoque para diseñar productos atractivos que sintetiza el *game design* (diseño del juego), los métodos *lean/agile*, el *design thinking* (pensamiento de diseño) y el pensamiento de sistemas en un *design system* (sistema de diseño)”.^{§§}

Lane (2019) asocia el pensamiento con el juego, dice que “Pensar es un juego de estrategia en el que te pones una meta y decides la mejor manera de lograrla”. Define el *Thinking Game* (juego de pensamiento) como el conjunto de reglas, herramientas y estrategias que se necesitan para pensar de manera más efectiva. Afirma que tanto jugar como pensar son actividades definidas “por reglas, se gana usando habilidad, conocimiento y suerte.”, justifica su aseveración al decir:

“Si te acercas a pensar como si fuera un juego, comenzarás a ver los problemas como obstáculos que debes superar para ganar el premio. El premio es el logro del objetivo o propósito. Cuando juegas, esperas desafíos. Sería un juego bastante aburrido si no hubiera ninguno. Entonces, ¿por qué nos sentimos tan

^{§§} Por la extensión del documento no se describirán ni explicarán aquí las técnicas y métodos aludidos. Se recomienda consultar las referencias citadas.

frustrados por los desafíos en la vida? Todos son solo parte del juego. Cuanto más desafiante sea el problema, más satisfactorio será cuando lo resuelva”.

Aunque pensamiento lúdico, como se ha explicado anteriormente, está asociado a *Game Thinking* y *Thinking Game*, Teixes (2014) lo define como “estado de ánimo o predisposición para afrontar los retos de un juego y divertirse con ello”, yo le he asignado una acepción diferente, aunque inclusiva, lo defino como aquel que permite la diversión mediante la imaginación, fantasía, creatividad e intuición, por lo tanto, un pensador lúdico es aquel que se motiva con el juego, juega con sus ideas y se divierte con ellas para ponerlas a disposición del pensamiento analítico y crítico para resolver desafíos, retos o problemas.

El juego religa el pensar, sentir y expresarse, cualidades inmanentes del humano. Requiere habilidad mental y se manifiestan emociones, sea que se vaya ganando o perdiendo. Los juegos para resolver problemas y tomar decisiones desarrollan el pensamiento lúdico crítico. Principalmente pueden ser tipo rompecabezas, ajedrez o Monopolio. El primero se juega de manera lineal y mecánica, aunque hay varias formas de armarlo, prácticamente consiste en juntar las piezas. El siguiente es estratégico, se requiere predicción de probables jugadas, se asumen riesgos al tomar decisiones, cada movimiento de las piezas puede favorecer o perjudicar el proceso y el resultado. El último introduce el azar al lanzar los dados, pero no deja de ser estratégico al comercializar los bienes simulados en el juego, mientras un jugador cobra, otra paga.

Los elementos del juego son conocidos como MDA por sus siglas en inglés (*mechanics, dynamics & aesthetics*). Las mecánicas describen los componentes particulares del juego, las dinámicas los comportamientos que producen las mecánicas en los jugadores y las estéticas se refieren a las emociones deseadas como respuesta de la interacción con el sistema de juego (Hunicke, Leblanc y Zubek, 2004).

El trasfondo teórico metodológico empleado en el diseño fue el constructo neuro-psico-pedagógico denominado Gestión del Aprendizaje Sustentable (Hernández et al., 2019), el cual pretende que el aprendiente (sujeto en constante estado de aprendizaje) tome conciencia de su ser, estar y actuar en el mundo a partir

de estrategias de religación del pensar, sentir y expresarse y tácticas de observación, autoobservación, dejarse observar, atención enfocada y metacognición, aplicadas al aprendizaje situado, al basado en problemas y al trabajo colaborativo en grupos pequeños donde se pone énfasis tanto en la tarea como en la relación, lo cual provoca la reflexión-acción, la autorregulación y el aprendizaje autónomo porque con esta visión y acción el estudiante se da cuenta de que está aprendiendo, qué aprende, cómo lo aprende, con qué, con quién y para qué.

Otras estrategias generales de diseño fueron transitar de lo fácil a lo difícil, de lo superficial a lo profundo, de lo estrecho a lo amplio, de lo simple a lo complejo, de la instrucción a la mediación y de lo instrumental a lo estratégico. Las indicaciones son abundantes al inicio y conforme se avanza se van disminuyendo, transfiriendo paulatinamente el control del aprendizaje al aprendiente. Se induce el hacer para lograr una actitud en la convivencia, de allí surge la necesidad de referentes teórico-metodológicos, lo cual da como resultado la gradación de las actividades; unas son detonadoras o sirven de andamiaje para actividades integradoras. La evaluación es integral por EA, se evitan prácticas de la pedagogía de la reprimenda y en cambio se propicia una pedagogía que devela la virtud y el potencial. El resultado es la progresión del desarrollo de las competencias; pasando paulatinamente de la heteronomía como gobierno por otros a la autonomía o gobierno por uno mismo.

Método de diseño y evaluación de la innovación

En la segunda etapa del proyecto tomé el MOOC (Massive Online Open Courses - Cursos en línea masivos y abiertos) *Gamificación* de INTEF, el cual fue congruente entre lo que se enseñaba y la forma de enseñarlo; se trató de una estrategia *gamificada* para aprender a *gamificar* estrategias de aprendizaje. Se estructuró por niveles consecutivos, desde los conceptos claves hasta la creación del prototipo: 1) *Gamificación*: conceptos, definición y parentescos; 2) Marco: dinámicas, motivación y jugadores; 3) Evaluación; Estética: narrativa y experiencia inmersiva; 4) Mecánicas: las reglas del juego y; 5) Prototipo final: experiencia de aprendizaje (INTEF, 2019).

Prácticamente cada tarea de cada nivel del MOOC la enfoqué al diseño de la experiencia *gamificada* de aprendizaje. Te invito un café, en principio, se basó en el

juego de roles. Cada jugador debía asumir el papel de los personajes de la historia y, al adoptarlos, se convertían en los héroes que resolverían el misterio al afrontar los desafíos, retos o problemas, en este caso académicos. Los avances se publicaron al interior del MOOC y también en las redes sociales del curso *Facebook*^{***} y *Twitter*^{†††}, identificándolas con el *hashtag* #GamificaMooc.

A continuación, se comentan los elementos que fueron integrando el prototipo *gamificado*:

Diario de la Misión. El Diario de la Misión (DM) es un registro cotidiano que se realiza durante todo el curso a manera de *blog*, contiene principalmente los aprendizajes y las referencias que se van estudiando para producir las evidencias de aprendizaje solicitadas. Además de bitácora del quehacer académico es un mapa que muestra el recorrido que seguí por el mundo de la *gamificación* para aprenderla y aplicarla a Te invito un café. Está disponible en WordPress^{‡‡‡}. Se dividió en 5 partes, una por cada nivel del MOOC; posteriormente le agregué la sexta entrada para incluir dos videos con los resultados de la primera aplicación del prototipo con estudiantes, mismos que se presentaron a distancia mediante Zoom en el FIIE de Córdoba.

El DM me pareció muy similar al Diario de Vida y Aprendizaje (DVA) (Hernández, 2016), registro reflexivo del acontecer cotidiano de la experiencia de aprender, que promuevo entre mis estudiantes y que forma parte del diseño de la EA, por lo que no dudé en adoptarlo y en redactarlo desde la religación del pensar con el sentir y como medio de expresión de mi experiencia de aprender.

Narrativa. Los elementos esenciales de una narrativa son: Introducción (personajes, contexto), Nudo (acción, tensión) y Desenlace (resolución). La narrativa “Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa” (OIE, 2016). Para la contextualización, sensibilización y la necesidad de un héroe, así como para la introducción a los personajes y al contexto local, realicé un cómic en

*** Ver <https://bit.ly/2Zn91cq>

††† Ver <https://bit.ly/2DvJKUP>

‡‡‡ Ver <https://bit.ly/3gTz9S6>

StoryboardThat que se muestra en la figura 2. Simbólica y metafóricamente se construyó una breve historia donde el personaje principal, al desear un café se acercaría a la cafetería donde tendría contacto con la información de las servilletas e hiciera el descubrimiento: ¡El café previene el cáncer!, generando la duda y la motivación que lo llevaría a la acción: ¿Será cierto? Mi tío tiene cáncer y ha tomado café toda su vida. ¡Esto es un engaño! ¡Voy a investigar!, creándose la conexión académica con el pensamiento crítico.

Misión. La misión fue definida como sigue: Tu misión es desentrañar el misterio. Dos empresas le atribuyen propiedades preventivas de enfermedades al café, como estudiante de Pensamiento Crítico no lo crees, así es que inicias una investigación para sustentar tu postura y demandar a las compañías por publicidad engañosa. Otro papel que podrás tomar es ser gerente o propietario para defender a las empresas. Un tercero podría ser procurador del consumidor, así que podrás defender la postura de los clientes en función a la reglamentación, es un juez que debe dictaminar quién tiene la razón, los empresarios o los consumidores. También podrás ser mediador, en vez de darle la razón a un bando, buscarás una solución favorable para ambas partes.

Personajes. El protagonista es Inocencio, un estudiante de escasos recursos económicos que decide dejar su pueblo para irse a la ciudad a estudiar en la universidad. Otro personaje principal es EmpresaRita, dueña de una marca de café y de cafeterías. En la trama aparece un personaje adicional, el procurador del consumidor quien debe decidir si la publicidad es engañosa o no. En la EA se introduce un personaje que no está en el cómic, un mediador o conciliador de los intereses de ambas partes.

Mundos. Los mundos que recorre el protagonista son prácticamente tres: su Centro de Operaciones, cueva o guarida, que no es más que su cafetería preferida, donde convive con sus compañeros de clase y donde traman cómo atender la Misión; el Archivo Universal o *infoteca*, donde pueden hallar pistas y recursos para desentrañar el misterio y el Centro Sistemico de Convenciones, donde ocurren las grandes discusiones de la galaxia entre el héroe y los jerarcas de las empresas y el gobierno.

Retos. Los retos son pruebas de la fortaleza e inteligencia del héroe, provocan el aprendizaje autónomo y el desarrollo de las competencias de comunicación y pensamiento crítico. La intervención o innovación consta de tres retos o problemas que se asocian a las actividades de aprendizaje previstas en el diseño de la EA: 1) análisis del problema, 2) búsqueda de información confiable y 3) discusión sustentada.

Escapes. Los escapes son pruebas que van dando cuenta de los avances en la Misión, de si los retos se han ido logrando. El primero corresponde a las evaluaciones de los procesos y resultados de las secuencias didácticas; el segundo a la evaluación de la discusión del reto 3 y el tercero es una evaluación de conceptos relacionados con las habilidades de pensamiento desarrolladas, junto con las infografías solicitadas, constituye una recapitulación de los temas y procesos. El cuarto escape es la evaluación general de la experiencia lúdica de vivir y aprender, objeto de este reporte.

Retorno. Durante el trayecto de la misión, el héroe va recopilando evidencias de su osadía. Por lo que su regreso triunfante debe ser reconocido y difundido, se deben exponer sus mapas, leyendas, trofeos, dificultades y logros significativos. Es aquí donde el aprendiente produce y exhibe en redes sociales sus evidencias: DVA, textos, diagramas, infografías, imágenes, fotografías y videos.

Insignias. Se diseñaron insignias a similitud de los grados en el Judo, desde cinta blanca a marrón. También tres medallas para los mejores DVA y otras tres para los mejores Portafolios de evidencias.

Prototipo. Los diseños del contenido de la EA y de la *gamificación* confluyeron en el diseño del prototipo. Está disponible en *Genially*^{§§§}, se realizó en la versión gratuita. El dispositivo contiene un menú desde donde se puede dirigir la navegación entre las secciones que lo conforman: Misión, Personajes, Mundos, Retos, Escapes, Retorno y Créditos. También se puede navegar de manera secuencial hacia adelante o hacia atrás. Se usaron iconos reconocibles para indicar las consignas, secuencias y materiales. Se le dio un estilo futurista o galáctico, también se ambientó con elementos medievales. Se le agregaron referencias de auxilio en caso de querer abortar la misión o tener algunas dificultades en los trayectos. En la figura 3 se muestra el menú del juego.

§§§ Ver en <https://bit.ly/3frgsVB>

Operación del Juego. El prototipo fue embebido en Eminus y se compartió la liga a *Genially* vía *WhatsApp*. Se calendarizaron las actividades, se formaron grupos pequeños para que discutieran en sendos foros según los papeles seleccionados y se abrió el grupo privado en *Facebook*.

Evaluación del aprendizaje. Se realizó mediante varios dispositivos: producciones durante el proceso y producciones finales. Durante el proceso fueron el DVA, los diagramas, infografía, registros de discusión en los foros en Eminus, la autoevaluación de los diagramas y la correspondiente a las discusiones. Las producciones finales fueron el video de la odisea y el Reto 4 “Evaluación de la experiencia lúdica de vivir y aprender” en su fase autoevaluación. La calificación fue por EA, se asignaron 5 puntos: 1-entregó o participó y luego hasta cuatro puntos según la calidad de la entrega o participación: 2-insuficiente, 3-regular, 4-bien y 5-muy bien.

Evaluación de la Innovación. Para evaluar los procesos de los aprendientes se diseñó un instrumento en Formularios de *Google* para recoger las experiencias de vida y aprendizaje en la EA *gamificada*. Para responder se emplearon matrices de respuesta única por renglón conformadas de conceptos y escalas de Likert. También se incluyeron matrices de varias respuestas y algunas preguntas abiertas. El estudio fue exploratorio no paramétrico ni probabilístico. Según fuera aplicable se valoró por frecuencias de respuesta y por interpretación cualitativa de las respuestas abiertas. Las categorías de análisis fueron:

- Experiencia de pensar: Conceptos claves, Papel en el Reto 3, Argumento, Contraargumento, Confiabilidad de la información, Efecto de la información y argumentación 1 (diferencia entre conmovir y persuadir) y 2 (diferencia entre explicar y justificar).
- Experiencia de sentir: Procesos de vida, Procesos de juego, Emociones y Sentimientos.
- Experiencia de expresar: expresión escrita, gráfica, plástica y audiovisual.
- Experiencia de aprender: procesos de aprendizaje, Progresión, Autonomía y autorregulación.
- Experiencia lúdica: la Experiencia de aprendizaje, Retos, Escapes, Producción de evidencias, Galería, Agente y Diversión.

Resultados y análisis

En la aplicación del instrumento se obtuvieron 32 respuestas de 40 participantes en la EA (80%), para su análisis se dividieron en resultados del aprendizaje y de la innovación. Cuando hubo preguntas abiertas se seleccionaron solo 5 estudiantes (15%) mediante la aplicación *Random UX*.

Resultados del Aprendizaje

Experiencia de Pensar. La primera serie de preguntas se refirió a los aprendizajes claves esperados. La sección se compuso de 11 preguntas de falso y verdadero. En la tabla 1 se muestran los resultados. Respecto a la argumentación emitida al asumir los roles y a la confiabilidad de las fuentes, se solicitó que dieran ejemplos. El 34.4% fungieron como empresarios, 34.4% como clientes, 15.6% como procuradores y 15.6% como mediadores. Los participantes seleccionados al azar fueron 21, 31, 9, 19 y 12; la numeración corresponde al orden cronológico en que respondieron. Los resultados se presentan en la tabla 2. Las diferencias conceptuales entre «conmover y persuadir» y «explicar y argumentar» como efecto de la lectura de la información indagada se incluyen en la tabla 3.

Experiencia de sentir. En una primera fase se preguntaron dos aspectos, procesos de vida y procesos de juego, ambos relacionados a las actividades de aprendizaje y producciones. En la segunda sobre las emociones y sentimientos que manifestaron en algún momento de la EA, además de cómo afrontaron la situación. Los resultados se muestran en las gráficas 1 y 2 y, en la tabla 4.

Experiencia de expresar. La expresión como resultado del pensar y sentir se exploró en diversas producciones en tres niveles: alto, medio y bajo, referidos a cuatro aspectos: calidad del texto, de las preguntas, los argumentos y la producción audiovisual. Las frecuencias se dan en la tabla 5.

Resultados de la innovación

Experiencia de aprender. Las categorías fueron las mismas de la Experiencia de Sentir, referidas ahora al grado de significación del aprendizaje en una escala de seis niveles. Después se les solicitó que describieran su proceso de aprendizaje para

determinar su progresión. También se les preguntó por su autonomía y autorregulación en situaciones cognitivas, afectivas, colaborativas y de satisfacción por los aprendizajes logrados. Los resultados se muestran en la gráfica 3 y, en las tablas 6 y 7.

Experiencia lúdica. Se evaluó la diversión en diferentes situaciones y producciones, la escala fue de 5 a 10. En la tabla 8 se dan los datos que se obtuvieron.

Análisis

Sobre la Experiencia de Pensar, en la evaluación de aprendizajes claves, el porcentaje promedio de respuestas acertadas fue 82.9% por lo que se puede afirmar que la EA cumplió en gran parte su objetivo cognitivo. Aunque la muestra seleccionada para efectos de este documento no es representativa, los Argumentos, Contraargumentos y su opinión sobre la Confiabilidad de la información son aceptables dado que es resultado de una primera interacción con los temas y no corresponden a la reproducción de saberes teóricos o mecanicistas; lo importante es que se dan cuenta de la necesidad de sustentar sus posturas con base en información confiable, empiezan a distinguir entre una opinión y un argumento basado en hechos y datos científicos. En EA posteriores se van formalizando esos saberes. Pese a algunas deficiencias en las redacciones, distinguen entre Conmover y Persuadir y entre Explicar y Justificar.

En la Experiencia de Sentir, las mayores frecuencias están en Agradable y Divertido para el proceso de Vida y de Juego respectivamente. Aunque algunos levemente distinguen entre Emoción y Sentimiento, destacan sus cambios entre el inicio y el final de la EA. Con esos datos se puede inferir que logran darse cuenta de sus estados de ánimo, cómo influyen en su aprendizaje y, sobre todo, cómo evolucionan si toman acciones de Autorregulación.

En la evaluación de la Experiencia de Expresar se denota una confusión por la forma en que se presentan tanto la instrucción como los niveles de desempeño, deducción derivada de que muy pocos contestan los tres últimos grupos de ítems, se enfocan más en el Texto que en Argumentos, Preguntas y Cuestiones de Imagen, audio y video. Para la próxima aplicación se tendrán que hacer los cambios necesarios.

Aun así, las mayores frecuencias están en el nivel Alto en la evaluación de su expresión textual, por lo que se puede pensar que la autoevaluación ayuda a la determinación de estándares de calidad y que, al darse cuenta, se propicia la autorregulación si se toman las acciones correctivas o de mejora continua pertinentes.

La Experiencia de Aprender refleja grados Muy significativos y Significativos de aprendizaje en todas las categorías, se observa que los estudiantes de la muestra distinguen sus progresiones y mejores momentos de su aprendizaje. Respecto a la Autonomía y Autorregulación, las frecuencias más altas varían entre Muy bien, Bien y Regular, destacando como Excelente la Satisfacción por aprender y la Satisfacción por el trabajo bien realizado. Ante estos resultados convendría evaluar este último rubro en EA posteriores para ver si hay mejoras entre la primera experiencia y las siguientes, esperando que al final mejore sustancialmente.

Ocho de diez rubros de Experiencia Lúdica tienen sus frecuencias en 10 y 9, los dos restantes en 9 y 8, por lo que se infiere que se logró la diversión esperada.

La evaluación del profesor de las producciones de los aprendientes fue satisfactoria, se obtuvieron muy buenos videos, infografías y diarios, así lo reflejan las evidencias publicadas en *Facebook*, *YouTube* y *Eminus*, se hace notar que no se les proporcionaron tutoriales para su elaboración. Al ser el grupo de *Facebook* privado, se seleccionaron algunas evidencias para publicarlas en la sexta entrada del DM.

CONCLUSIONES

A partir del conjunto de evidencias que se lograron producir y las opiniones de los participantes en la evaluación, se puede decir que la respuesta a la pregunta ¿Se puede aprender a pensar jugando? Es afirmativa ya que se logran religar las experiencias de Pensar, Sentir, Expresar, Aprender y Jugar. En cursos tradicionales se estaría evaluando tan solo la de aprender a pensar. Sin duda, las estrategias de observación, autoobservación, dejarse observar, atención enfocada y darse cuenta incidieron en los resultados a través del DVA, trabajo en grupo pequeño, discusión, en la creatividad de las producciones y en las pausas para la reflexión, descanso, alimentación y autorregulación.

Finalmente, respecto a la experiencia docente, comento que siguiendo la idea del DVA, al inicio del blog o DM era uno, al final soy otro, la historicidad me ha transformado, tengo otra visión, más completa y de mayor sentido que al principio puesto que he vivido la experiencia de aprender desde diferentes referentes y momentos. He realizado un *cross-media*, Te invito un café fue el pretexto y el medio para aprender a *ludificar* y a enseñar a pensar jugando. Las historias del aprendizaje de mis estudiantes, *transmedian* la experiencia, se derivaron otras narrativas de aprendizaje, una por cada aprendiente.

Sin duda el MOOC fue necesario y significativo por su valor en aprendizajes, más que por la insignia (sin valor curricular para la UV). Al igual que los FIIE de la RedIC, constituyeron una fuente de inspiración, innovación y de colaboración docente.

Adicionalmente se puede afirmar que se favoreció la comunicación, el aprendizaje autónomo y la transversalidad entre EE del AFBG: se fomentó la lectura de textos en diferentes medios, la escritura textual y la producción oral, así como la aplicación de la literacidad digital en la producción gráfico-audiovisual y uso de aplicaciones y plataformas, la consulta y comprensión de textos en inglés y por supuesto, se lograron los objetivos de aprendizaje planteados en la primera EA de PC, enfocada en la necesidad del pensamiento crítico para la solución de problemas.

Por lo tanto, a partir de los logros en la Experiencia de Pensar, de Sentir, de Aprendizaje y Lúdica, se logran los objetivos de la intervención, en conjunto y simultáneamente, se desarrolló el Pensamiento Lúdico Crítico mediante una experiencia *gamificada* de aprendizaje.

El siguiente paso será rediseñar el prototipo, el instrumento y el programa de clase para irlos consolidando y probando en otras modalidades como son la escolarizada y abierta o transferirlos a otras EA o EE. Un paso adicional será incorporar el relato a la formación de formadores y publicar la sistematización de la experiencia de innovación docente.

REFERENCIAS

- Chou, Y. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media. Edición de Kindle.
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza Situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Hernández, R. (2016) *Diario de vida y aprendizaje (DVA)*. Una visión ampliada de la Bitácora COL. <https://bit.ly/3031O1C>
- Hernández, R., Figueroa, S. y Ribeiro, L. (2019). Gestión del Aprendizaje Sustentable. *Aproximação*. 1(01). <https://bit.ly/3fruypZ>
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Hunicke, R., Leblanc, M. y Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop - Technical Report. 1.
- INTEF (2019). MOOC Gamificación. AprendeIntef. <https://bit.ly/2DlotHT>
- Kim, A. (2018). Game Thinking: Innovate smarter & drive deep engagement with design techniques from hit games. gamethinking.io. Edición de Kindle.
- Lane, K. (2019). The Thinking Game: A Winning Strategy for Achieving Your Goals. Kara Lane Publishing. Edición de Kindle.
- Observatorio de Innovación Educativa OIE (2016). Gamificación. Tecnológico de Monterrey.

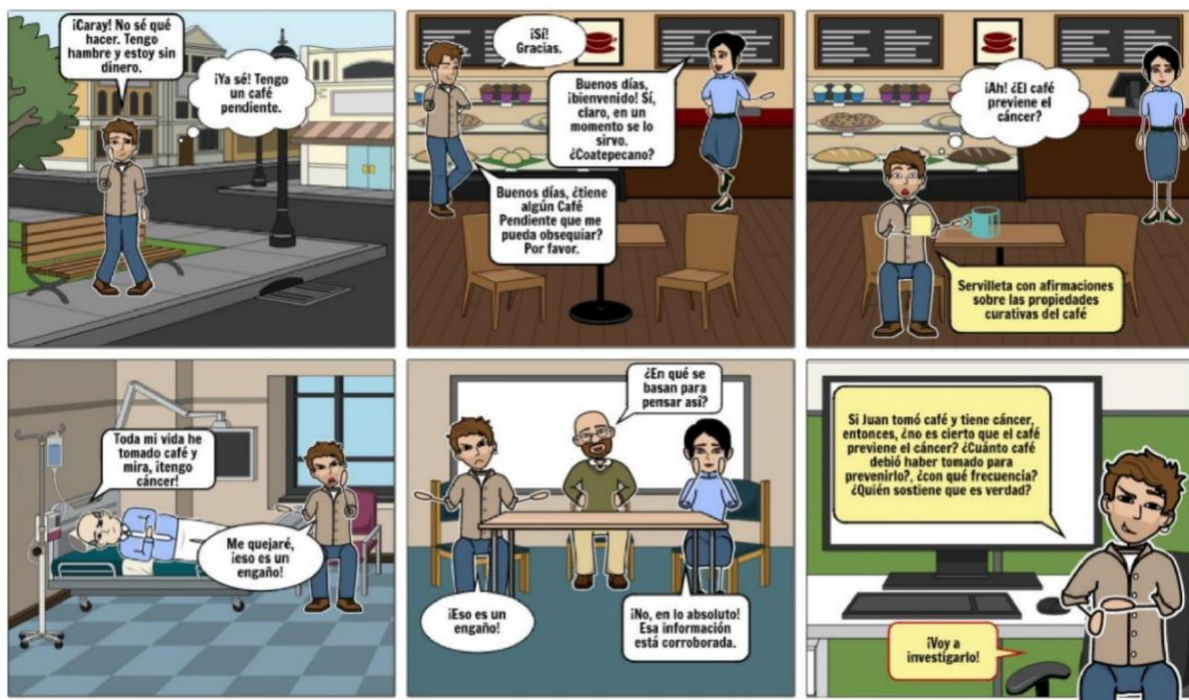
ANEXOS

Figura 1. Servilletas de las cafeterías.



Fuente: Las marcas tienen derechos de autor, se usan exclusivamente con fines didácticos.

Figura 2. Te invito un café. Historieta.



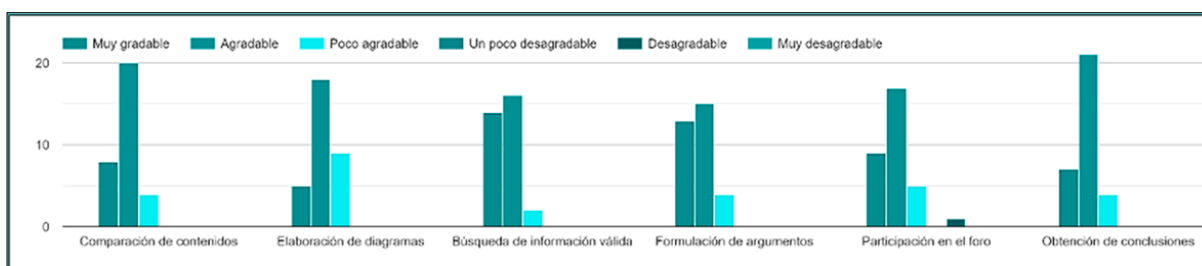
Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. Prototipo de gamificación *Te invito un café*.



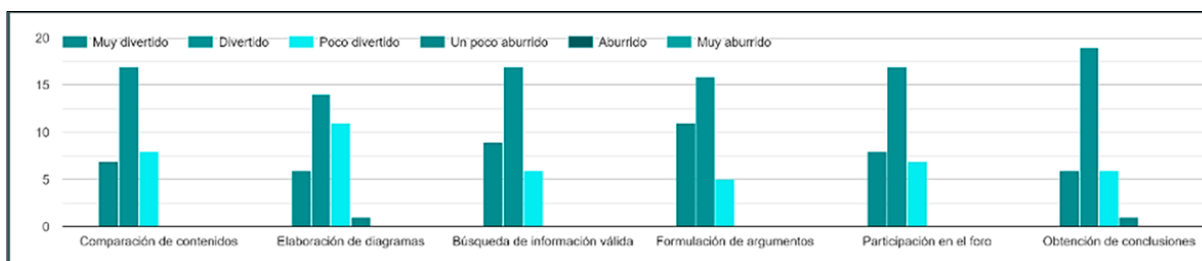
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 1. Procesos de vida. ¿Cómo fue tu experiencia cuando realizaste la actividad?



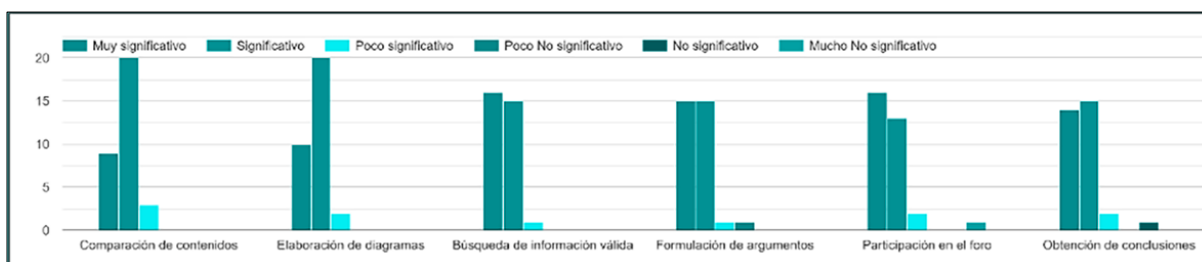
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 2. Procesos de juego. ¿Cómo fue tu experiencia cuando realizaste la actividad?



Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 3. Experiencia de aprender. Frecuencias de respuestas.



Fuente: Elaboración propia.

Tablas

Tabla 1. Aprendizajes claves – Frecuencias de respuesta.

Aprendizajes claves o conclusiones	Verdadero	Falso	✓
Cualquier situación cotidiana puede ser motivo o pretexto para reaprender a pensar de manera crítica creativa.	30	2	93.7%
Desde el pensamiento crítico creativo no es conveniente cuestionar la información que tiene dudosa procedencia. Si queremos sustentar nuestras aseveraciones en ella, será necesario comprobar su veracidad.	4	28	87.5%
El análisis de la información o de alguna situación problemática empieza por observar, describir, comparar, clasificar y relacionar hechos y datos.	31	1	96.9%
Las relaciones no generar cadenas o redes de causalidad.	7	25	78.1%
Los efectos de una causa pueden ser lineales o colaterales, favorables o desfavorables.	28	4	87.5%
Un adecuado análisis de causas y efectos puede generar razonamientos inconclusos que ayuden a encontrar explicaciones parciales que sustenten una postura o aclaren una situación.	18	14	43.7%
Antes de poner a prueba los razonamientos en una discusión, se deben validar mediante investigaciones serias.	29	3	90.6%
En la conversación y diálogo de saberes los razonamientos no se pueden poner en duda y corroborarlos de manera colaborativa.	18	14	56.3%
Para identificar y evaluar propósitos, procesos y resultados, en un aprendizaje de doble ciclo se da uno cuenta de que se observa lo que se hace, cómo se hace, qué resultados se obtienen y cómo se pueden mejorar continuamente.	29	3	90.6%
Al mismo tiempo que se realiza una actividad, se observa, se auto observa, se deja uno observar y se da uno cuenta de la situación personal al reconocer sensaciones, emociones, pensamientos, trasfondos, preguntas y aprendizajes que dan pie y sustentan actitudes, posturas, decisiones y acciones para resignificarse.	2	30	93.7%
De nada sirve cuestionar la realidad a partir de situaciones cotidianas y conocidas, son subjetivas; por lo que no se pueden transferir aprendizajes a otras situaciones personales, académicas o laborales	30	2	93.7%

✓ = Porcentajes de respuestas acertadas

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Argumentación y confiabilidad – Muestra de respuestas.

Participante	Papel	Argumento	Contraargumento	Confiabilidad

		Proporciona un ejemplo de argumento que hayas empleado en el foro para persuadir a los otros y defender tu postura según el rol que te tocó. (No copies lo que pusiste en el foro)	Proporciona un ejemplo de contraargumento que podría echar abajo tu argumento anterior. (No copies lo que pusiste en el foro)	¿Por qué es importante argumentar con base en información confiable?
21	Procurador	Podemos informarnos acerca de los límites de la publicidad, en cuanto a lo jurídico, mediante las normativas, por ejemplo, en la Secretaría de...	Esta empresa está violando la ética de los principios de la publicidad...	Porque es verídica y verificable.
31	Procurador	La información de las servilletas es de dudosa procedencia pues los empresarios no muestran en que se basan para implementar la información de las servilletas.	Para ti, ¿qué es dudosa procedencia?, de igual forma ¿en qué te basas para afirmarlo.	Si, porque es información verdadera, no es inventada o simples palabras de cualquier persona.
9	Cliente	Creo razonable que las empresas pongan su publicidad para así atraer beneficios para su negocio o producto, pero es necesario que, así como ponen los beneficios también se pongan los daños que el producto puede provocar.	Todos sabemos que todo en exceso es malo por lo que el cliente no desconoce del tema, es por ello que tal vez las empresas no lo ponen, pero es necesario recordarlo.	Para así no dar una publicidad engañosa y no hacer creer a las personas lo que no es, además así se evitarían muchos conflictos en el caso de las empresas con publicidad engañosa.
19	Procurador	Mi argumento fue inclinándome más a defender a los clientes, uno de mis	La información no la ocultan simplemente como es publicidad a su producto	Porque no se puede argumentar solo con creencias, se deben buscar fuentes de

		principales argumentos fue que no mentían información las empresas, pero si ocultaban los daños que el café puede llegar a causar en la salud y como solo se muestran beneficios los clientes pueden tener un abuso en su consumo.	muestran algunos beneficios del café.	información que para llegar a esas conclusiones tuvieron que realizar experimentos e investigaciones, y la información sea comprobada.
12	Cliente	En las servilletas no se especifica la cantidad que se debe consumir para obtener esos beneficios y tampoco se dan fuentes confiables de la información. Por lo cual, podrían estar poniendo en riesgo la salud del cliente si es que mal interpreta los datos proporcionados.	Las servilletas tampoco dicen que te van a curar de esas enfermedades ni lo que consuman sería responsabilidad de la empresa.	Porque al dar información incompleta el cliente podría interpretarla de diversas formas o empezar a desconfiar de la empresa.

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 3. Efecto de la información y argumentación – Muestra de respuestas.

Participante	Efecto de la información y argumentación 1	Efecto de la información y argumentación 2
	¿Qué diferencia hay entre conmover y persuadir?	¿Qué diferencia hay entre explicar y justificar?
21	La conmoción es causa un impacto, especialmente emocional, a otra persona y logrando impresionar; mientras que persuadir es tener los suficientes argumentos para convencer a la persona de cambiar de opinión	Explicar es lograr a una persona comprender cierto algo de manera clara, mientras que justificar es hacer algo admisible mediante una explicación.
31	Convencer es cuando hacemos que una persona llegue a cierta conclusión usando argumentos lógicos, mientras que la persuasión se basa en aspectos emocionales, experiencia propia.	Una explica un tema para su comprensión, y la otra, explica un tema o suceso, para convencer. La diferencia está en la finalidad; la explicación es para la comprensión, y la argumentación para convencer.
9	La diferencia es el tipo de argumentación que utilizamos, en una se dan más argumentos emocionales, que estén vinculados con los sentimientos mientras que en la otra no es así.	Explicar es más exponer un asunto por lo que no involucra las emociones. mientras que justificar es personal por lo que tienen que ver con la ética
19	Al momento de conmover solo convences por una reflexión, en el momento de persuadir se presentan argumentos con un fin de lograr algo.	En la explicación se informa detallada cierta información y al momento de justificar se dan las razones del fundamento de porque se hace algo.
12	Considero que conmover podría ser más por el lado sentimental y persuadir sería más con argumentos.	Explicar se refiere a la razón de ser de algo y justificar me parece que es un argumento que damos para comprobar que lo que pensamos es "lo justo".

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Emociones y sentimientos – Muestra de respuestas.

Participante	Emociones	Sentimientos
	Proporciona un ejemplo de emoción significativa que hayas sentido en algún momento del proceso de aprendizaje. Menciona el momento, la emoción y describe cómo te sentiste y qué hiciste para incrementarla, mantenerla o evitarla.	Sentimientos. Describe cómo te sentías antes de realizar la actividad, al realizarla y después de hacerla. ¿Hubo cambios? ¿Cuáles fueron los más significativos?
21	Desesperación: varias veces no entendía exactamente qué debía hacer en las actividades o en donde subir los archivos y temía que no estuvieran bien mis trabajos.	Antes de iniciar me sentía con incertidumbre; al realizar varias actividades, como las de hacer diagramas, me sentí alegre porque me gusta esa parte creativa y al final, tal vez un poco estresada.
31	Me sentí triste al ver que mis actividades no fueron revisadas.	Me sentía un tanto estresada por la forma de argumentar, no soy buena para eso, pero conforme entre más al tema me pareció interesante.
9	Al empezar la actividad me sentí muy frustrada y estresada porque no entendía que es lo que tenía que hacer, porque me tome un momento para tranquilizarme y volví a leer y tratar de entender para realizar la actividad y cuando tuve duda preguntaba y así pude quitar esa emoción	Como mencioné al empezarla me sentía muy frustrada y estresada, al realizar la actividad me sentí un poco más tranquila y después se fue todo estrés y sentimiento de frustración o tristeza, si hubo cambios, los más significativos fueron al principio y al final de la actividad.
19	ORGULLOSA: al momento de ver todo el proceso de investigación, cuando por fin participe en el foro como juez con argumentos realizados con apoyo de las actividades anteriores me di cuenta de que había realizado un buen trabajo ya que tenía las herramientas necesarias para argumentar y defender mi postura.	ANTES: muy confundida ya que no entendía perfectamente que era lo que tenía que hacer, inclusive llegue a sentirme frustrada. DURANTE: me sentía un poco estresada ya que fue una actividad muy larga y trataba de investigar en diversas fuentes para realizar de manera adecuada mi trabajo, y llegue a sentirme muy atareada pero cuando iba adelantando me sentía un poco más tranquila. DESPUÉS: me siento muy conforme y satisfecha con el trabajo que realice, a pesar de que se me dificultaron algunas actividades por cuestiones de tiempo creo que pude cumplir con todo.
12	Entusiasmo. Cuando respondí en el foro y me empezaron a contra argumentar los empresarios. Para incrementar mi emoción, seguí argumentando.	Antes de realizarla me sentía alegría por hacerla, al realizarla estuve sorprendida por todo lo que me esperaba, pero después de hacerla estuve un poco triste porque no pude subir mi vídeo a tiempo. Sí hubo cambios en cada etapa. Aun así, los más significativos fueron alegría y sorpresa.

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 5. Expresión escrita, gráfica, plástica, audiovisual – Frecuencias de respuesta.

¿Cómo consideras que fue tu expresión en las diversas producciones? Marca una o varias casillas	Texto bien estructurado, con contenido claro y pertinente			Preguntas bien formuladas y concisas			Argumentos sustentados y bien contruidos			Imágenes, diagramas, música, voz y duración apropiadas		
	A	M	B	A	M	B	A	M	B	A	M	B
Cuadro comparativo	15	15	1	2	4	0	0	4	0	1	1	2
Diagramas de causas y efectos	11	14	7	1	4	1	1	3	0	0	3	1
Textos derivados de la búsqueda de información	13	16	2	4	4	1	2	4	0	1	2	0
Argumentos y contraargumentos	11	12	6	5	4	1	5	2	2	0	1	2
Participación en el foro según tu papel	11	12	5	5	3	1	6	3	1	0	0	3
Avatar y credencial de agente	20	8	1	3	3	0	3	0	0	6	2	0
Escapes	14	9	5	2	4	1	2	3	1	4	0	0
Galería de fotografías	11	8	8	2	2	1	1	1	2	5	3	1
Diario de Vida y Aprendizaje	14	11	6	3	3	1	4	2	2	0	1	2
Infografías de recapitulación	15	7	6	2	3	2	2	2	0	5	3	0
Video integrador (texto)	6	5	8	2	4	3	1	3	0	7	4	5
Video integrador (voz)	6	5	6	1	4	2	1	3	3	6	4	5
Participaciones en Facebook	9	13	5	3	3	1	2	1	2	3	1	1
Mensajes de WhatsApp	7	15	4	5	5	2	2	3	2	0	1	4
Mensajes de Eminus	9	13	6	3	2	1	3	2	2	1	2	2

A = Alto, M = Medio y B = Bajo. Valores más altos en negritas

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Progresión – Muestra de respuestas.

Participante	Describe tu proceso de aprendizaje. ¿Cómo fuiste aprendiendo?, ¿hubo progresiones?, ¿cuáles fueron?
21	Fui aprendiendo al realizar los retos e investigando un poco en internet. Considero que mejoré en la manera de crear y plasmar ideas.
31	Comencé leyendo la situación de donde partimos y empecé a buscar información al respecto, después fui generando mis actividades.
9	Fui aprendiendo conforme iban pasando las actividades, hubo progresiones porque había cosas que no sabía, y al final del curso pude aprender; o cosas que ya sabía pero que no las había puesto en práctica como en estos retos.
19	Fui aprendiendo con cada una de las actividades que iban siendo sucesivas y tuve algún problema en el momento de entender que se debía hacer en las actividades, pero preguntaba en el grupo y me aclaraban mis dudas.
12	Me parece que aprendí más al participar en el foro, porque se trató de contraargumentar a nuestros compañeros, pero de manera respetuosa y a veces en ese tipo de actividades el respeto se pierde.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Autonomía y autorregulación – Frecuencias de respuesta.

Marca la opción de la escala que mejor describa tu situación	E	MB	B	R	M	MM	NA
Planeación general del tiempo respecto al de otras materias	1	8	11	7	4	1	0
Organización personal de recursos (tiempo, espacio, materiales, etc.)	3	8	5	13	3	1	0
Ejecución por etapas	3	9	7	9	3	1	0
Autocontrol de avances	4	4	16	3	5	1	0
Comprensión general de las indicaciones	4	6	10	9	2	1	0
Manejo de la angustia, ansiedad, estrés, frustración	3	6	7	9	4	1	0
Manejo de la incertidumbre, duda o confusión	4	7	10	9	2	1	0
Manejo de la procrastinación	2	5	13	8	3	1	0
Manejo de emociones y sentimientos agradables	7	12	8	5	0	1	0
Manejo de la alimentación	5	12	6	6	2	1	0
Manejo del cansancio y el sueño	4	6	5	9	7	1	0
Necesidad de ayuda del profesor	5	8	7	9	1	1	0
Necesidad de ayuda de los compañeros	4	8	9	7	0	1	0
Apoyo del profesor	8	11	6	5	0	1	0
Apoyo de los compañeros	6	11	7	4	1	1	0
Resultados, productos o aprendizajes obtenidos	7	15	4	5	0	1	0
Satisfacción por aprender	13	10	4	4	0	1	0
Satisfacción por el trabajo bien realizado	11	10	5	5	1	1	0

E = Excelente, MB = Muy bien, B = Bien, R = Regular, M = Mal, MM = Muy mal, NA = No aplica. Valores más altos en negritas.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. *Experiencia lúdica – Frecuencias de respuesta.*

Califica en una escala del 5 a 10, las siguientes aseveraciones. 10 Máximo – 5 Mínimo	10	9	8	7	6	5
Te invito un café fue una experiencia lúdica	7	15	6	3	1	0
Los retos me ayudaron a aprender de manera divertida	12	13	2	4	1	0
Los escapes me ayudaron a repasar o reforzar aprendizajes de manera divertida	16	9	4	1	2	0
La producción de evidencias me permitió aprender y aplicar conocimientos de manera divertida	8	15	6	2	1	0
La elaboración de las infografías desarrolló mis competencias comunicativas y de autoaprendizaje de manera divertida	13	12	5	1	1	0
El Diario de Vida y Aprendizaje me ayudó a religar pensamientos y emociones de manera divertida	11	12	5	3	1	0
La elaboración de la galería desarrolló mis competencias comunicativas y de autoaprendizaje de manera divertida	7	14	8	2	1	0
La elaboración del video integrador desarrolló mis competencias comunicativas y de autoaprendizaje de manera divertida	12	12	4	1	3	0
Me sentí un agente desentrañando el misterio	7	13	8	2	2	0
Me divertí aprendiendo	14	11	2	3	2	0

Valores más altos en negritas

Fuente: *Elaboración propia.*

Datos de contacto del autor (es):

Rubén Hernández Ruiz: rubhernandez@uv.mx



Capítulo 6.

LOS RETOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

Miguel Ángel Ramírez Martínez
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La educación en México vive la peor crisis de su historia al final del siglo XX y en las dos primeras décadas del siglo XXI, una serie de problemas políticos y económicos han deteriorado desde mediados de los 1980 ´s la educación básica, media y superior. Los cambios económicos que se produjeron en el mundo en las dos últimas décadas del siglo XX, resultado de un modelo económico neoliberal, provocaron cambios en el modelo económico mexicano y con ello una serie de demandas en cuanto a la educación se refiere. En este contexto el nuevo gobierno que se inicia en el 2018 plantea un modelo denominado la Nueva Escuela Mexicana. El objetivo de esta investigación es determinar cuáles son los retos que se enfrenta este nuevo modelo. Se lleva a cabo una investigación de tipo exploratorio y de naturaleza documental. Los resultados muestran que no se cuentan con la infraestructura, el profesorado y los administradores públicos que puedan llevar a cabo las actividades para el logro del objetivo de la ley, por lo que se enfrentan a modernizar estos aspectos y se recomienda la elaboración y aplicación de políticas públicas de 3ª generación para poder alcanzar en el mediano plazo los objetivos establecidos en la Ley General de Educación, publicada en el DOF el 30 de septiembre de 2019.

Palabras clave: Nueva Escuela Mexicana, Políticas Públicas de 3ª. Generación.

INTRODUCCIÓN

La educación en México vive la peor crisis de su historia al final del siglo XX y en las dos primeras décadas del siglo XXI, una serie de problemas políticos y económicos han deteriorado desde mediados de los 1980´s a la educación básica, media y superior. Al abandonarse el modelo de sustitución de importaciones (1980) y firmar la entrada de México al Acuerdo General de Tarifas y Aranceles Aduaneros (GATT) hoy conocido como la Organización Mundial del Comercio (OMC), el modelo educativo empieza a mostrar sus deficiencias. Azamar-Alonso (2015) plantea:

En el modelo educativo tradicional, primero se resuelven las necesidades del aparato productivo, después las necesidades económicas del Estado y, finalmente, se intenta resolver el problema social de los individuos que residen en la nación. Es decir, el planteamiento de la educación y su ejecución son el problema de fondo, debido a que se vincula a los individuos con una realidad donde deben coexistir la pobreza y las personas preparadas, pues su trabajo no es disminuir la pobreza sino aumentar el beneficio económico para las empresas y el Estado (p. 137).

En este contexto el Modelo Educativo Mexicano (MEM) no puede dar respuesta a las necesidades de la industria nacional e internacional, al mismo tiempo la tasa de crecimiento poblacional demanda mas espacios en el nivel de preescolar y empieza haber un crecimiento de la educación privada para dar respuestas a las demandas que en ese momento crecían. En los 1990´s la firma del Tratado de Libre Comercio con América del Norte (TLCAN) y la entrada de México a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) por sus siglas en inglés) generó mayores presiones al MEN. Ahora como participante de este organismo el sistema educativo se tenía que evaluar a través del programa internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA (por sus siglas en inglés: Programme for International Student Assessment), el cual es un estudio llevado a cabo por la OCDE a nivel mundial que mide el rendimiento académico de los alumnos en matemáticas, ciencia y lectura, el cual se inicia en el año 2000.

En los primeros 15 años de la aplicación de la prueba PISA, México se sitúa en el último lugar, así lo señala Márquez (2015, pp. 9-10):

Con respecto a los fines de las evaluaciones a gran escala, en el sentido de brindar información sobre los avances logrados en el aprendizaje a través del tiempo, una interpretación simple y descontextualizada de sus resultados señalaría que en 15 años no se han logrado cambios significativos. Los medios de comunicación retoman esta afirmación para brindar una visión catastrófica del sistema educativo y llaman la atención sobre dos aspectos: 1) México ocupa el último lugar entre los países de la OCDE; y 2) no hay mejoras, ni siquiera con respecto al propio país. Esta visión lleva a la conclusión de que no sólo estamos muy mal, sino que, además, no hacemos nada para mejorar.

A pesar de las políticas educativas aplicadas en los últimos 18 años, no hemos podido solucionar el problema y al contrario nuevos problemas han surgido, lo que pone en crisis al MEM. Al respecto Márquez (1995) plantea:

Si se consideran comparativamente los resultados en las fechas en que corresponde la evaluación principal a cada una de las competencias (lectura, matemáticas y ciencias), puede verse que las cosas no han cambiado mucho, pues México sigue rezagado en comparación con el resto de los países de la OCDE. Esta es la razón que ha dado pie a los medios para poner al sistema educativo nacional en el banquillo de los acusados (p. 8).

DESARROLLO

Metodología

Para poder calcular el posible impacto de una ley es necesario analizar si se cuenta con una realidad que le haga posible, por lo que se realiza una investigación que pretende exponer los retos en los cuales se enfrenta para poder ser aplicada en cada uno de los contextos nacionales.

Al revisar la ley identificamos los aspectos que son necesarios alcanzar para poder ser aplicada y al mismo tiempo los elementos que deben tener quienes la aplican para alcanzar los objetivos deseados.

La ley tiene 181 artículos que incluyen la infraestructura, los profesores, los administradores públicos y los alumnos, por lo que el análisis de cada uno de los actores a través del tiempo son determinantes para conocer sus características

El análisis propuesto en este trabajo evalúa los datos existentes en las distintas estadísticas presentadas por organismos gubernamentales, sobre la infraestructura, calidad del profesorado y las políticas públicas del gobierno actual y con ello determinar si es viable el alcance de los objetivos señalados en la ley o cuáles son los retos que enfrenta para lograrlos.

Teoría

La Ley General de Educación tiene un enfoque pedagógico tendiente a competencias. Andrade y Hernández (2010, p. 483) señalan el carácter polisémico del concepto Competencias, estableciendo:

Partimos del hecho de que el término competencias es de carácter polisémico, y que a nivel nacional e internacional su uso y aplicación depende de la manera en que se le conceptualiza (en los distintos ámbitos, como por ejemplo el profesional, laboral y educativo, entre otros) de manera específica en la educación; su uso varía en función del enfoque desde el cual se aborda para su desarrollo, como parte de un currículo escolar.

Es distinto hablar de una competencia en educación (en su sentido general), que de una competencia profesional o una de tipo laboral, porque las finalidades y

contextos en que éstas se desarrollan son distintos; no es igual referirse a estudiantes de educación básica o media superior, que a profesionistas (o egresados de una carrera profesional) o trabajadores y trabajadoras de una empresa o industria. Los fines que las personas persiguen y los contextos (escenarios) en donde se desarrollan son diferentes, por lo cual afirmamos que el concepto de competencia tiene variaciones que dependen del ámbito en donde ésta se ubica.

Sumado lo anterior a la polisemia del término competencia y a los distintos enfoques a partir de los cuales se conceptualiza, así como al momento histórico por el cual transita dicho concepto, es necesario tener claridad para no caer en confusiones que llevarían a tomar diferentes enfoques, escuelas o visiones de la competencia sin percatarse de las diferencias que tienen con relación a los marcos referenciales y contextuales de donde surgen.

En cuanto a los enfoques de las competencias Tacca (2011, pp. 167-168) dice que Mulder, Weigel y Collins, en su investigación sobre las competencias, establecen tres:

1. El enfoque conductista. En general, cuando se menciona la palabra conductista se viene la mente la evaluación de la conducta. En este enfoque las conductas que presentan los trabajadores exitosos es lo que hace la diferencia entre aquellos con menos éxito. En este espacio figura McClelland, que usó el término competencia en lugar de inteligencia y las identificó a través de entrevistas conductistas. Una forma de comprobar que un trabajador es competente es la demostración de su trabajo, la observación y evaluación de su comportamiento.
2. El enfoque genérico. A diferencia del enfoque conductista que solo evalúa las conductas de los trabajadores, este enfoque intenta identificar las posibles habilidades comunes que explican la diferencia entre un desempeño exitoso y uno no muy exitoso (Mulder, Weigel y Collins, 2008). Es decir, se selecciona al personal exitoso, se analiza sus características y se determinan sus competencias genéricas. Las competencias generales pueden ser desarrolladas en diversos grupos, debido a que son sensibles a los cambios de contexto y pueden ayudar

en diversas tareas. La competencia en este sentido está más relacionada “con un desempeño global que sea apropiado un contexto particular” (Hager, 1998).

3. El enfoque cognitivo. A diferencia de los dos anteriores, este enfoque define a una competencia como el conjunto de recursos mentales que las personas usan para llevar a cabo sus tareas y adquirir conocimiento. Este enfoque toma en consideración la inteligencia y el desarrollo cognitivo propuesto por Piaget. Para los defensores de esta perspectiva, la competencia es una actividad interna que está relacionada con un grupo de prerrequisitos cognitivos que los individuos deben poseer para actuar bien en un área determinada.

En cuanto al concepto de Política Pública, Ruiz y Cadenas (s/f) establecen:

Las Políticas Públicas son “el conjunto de actividades de las instituciones de gobierno, actuando directamente o a través de agentes, y que van dirigidas a tener una influencia determinada sobre la vida de los ciudadanos”. Pallares señala: las Políticas Públicas deben ser consideradas como un “procesos decisionales”, un conjunto de decisiones que se llevan a cabo a lo largo de un plazo de tiempo. Pallares, al mencionar esa persuasión sobre la población no comenta si es de índole positiva o negativa, pero podemos decir que en ocasiones el bienestar se ve cuestionado en una política restrictiva o de imposición fiscal, por ejemplo, logrando ciertamente esa modificación conductual. Aunque la mayoría de las Políticas Públicas tienen un impacto directo en el bienestar de la población.

Análisis

En este contexto, el gobierno que se inicia en el 2018 plantea un nuevo modelo educativo, el cual es establecido en la Ley General de Educación publicada en el DOF el 30 de septiembre de 2019, la cual establece en el título segundo: “De la nueva escuela mexicana”, integrada por 181 artículos. En el capítulo 1, Título Segundo, denominado: “De la nueva escuela mexicana”, en su artículo 11 dice a la letra:

El Estado, a través de la nueva escuela mexicana, buscará la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación, para lo cual colocará al centro de la acción pública el máximo logro de aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Tendrá como objetivos el desarrollo humano integral del educando, reorientar el

Sistema Educativo Nacional, incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad e impulsar transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad.

En cuanto al impulso del desarrollo humano señala:

Artículo 12. En la prestación de los servicios educativos se impulsará el desarrollo humano integral para:

- I. Contribuir a la formación del pensamiento crítico, a la transformación y al crecimiento solidario de la sociedad, enfatizando el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo;
- II. Propiciar un diálogo continuo entre las humanidades, las artes, la ciencia, la tecnología y la innovación como factores del bienestar y la transformación social;
- III. Fortalecer el tejido social para evitar la corrupción, a través del fomento de la honestidad y la integridad, además de proteger la naturaleza, impulsar el desarrollo en lo social, ambiental, económico, así como favorecer la generación de capacidades productivas y fomentar una justa distribución del ingreso;
- IV. Combatir las causas de discriminación y violencia en las diferentes regiones del país, especialmente la que se ejerce contra la niñez y las mujeres, y
- V. Alentar la construcción de relaciones sociales, económicas y culturales con base en el respeto de los derechos humanos.

De acuerdo a esta ley, la educación estará basada en un conjunto de principios y normas, que se buscará implementar en las personas, estableciendo:

Artículo 13. Se fomentará en las personas una educación basada en:

- I. La identidad, el sentido de pertenencia y el respeto desde la interculturalidad, para considerarse como parte de una nación pluricultural y plurilingüe con una historia que cimienta perspectivas del futuro, que promueva la convivencia armónica entre personas y comunidades para el respeto y reconocimiento de sus diferencias y derechos, en un marco de inclusión social;

- II. La responsabilidad ciudadana, sustentada en valores como la honestidad, la justicia, la solidaridad, la reciprocidad, la lealtad, la libertad, entre otros;
- III. La participación en la transformación de la sociedad, al emplear el pensamiento crítico a partir del análisis, la reflexión, el diálogo, la conciencia histórica, el humanismo y la argumentación para el mejoramiento de los ámbitos social, cultural y político, y
- IV. El respeto y cuidado al medio ambiente, con la constante orientación hacia la sostenibilidad, con el fin de comprender y asimilar la interrelación con la naturaleza y de los temas sociales, ambientales y económicos, así como su responsabilidad para la ejecución de acciones que garanticen su preservación y promuevan estilos de vida sostenibles.

Para llevar a cabo lo que se plantea en los capítulos antes señalados, la ley establece:

Artículo 14. Para el cumplimiento de los fines y criterios de la educación conforme a lo dispuesto en este Capítulo, la Secretaría promoverá un Acuerdo Educativo Nacional que considerará las siguientes acciones:

- I. Concebir a la escuela como un centro de aprendizaje comunitario en el que se construyen y convergen saberes, se intercambian valores, normas, culturas y formas de convivencia en la comunidad y en la Nación;
- II. Reconocer a las niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos como sujetos de la educación, prioridad del Sistema Educativo Nacional y destinatarios finales de las acciones del Estado en la materia;
- III. Revalorizar a las maestras y los maestros como agentes fundamentales del proceso educativo, profesionales de la formación y del aprendizaje con una amplia visión pedagógica;
- IV. Dimensionar la prioridad de los planes y programas de estudio en la orientación integral del educando y la necesidad de reflejar los contextos locales y regionales, y

- V. Promover la participación de pueblos y comunidades indígenas en la construcción de los modelos educativos para reconocer la composición pluricultural de la Nación.

Discusión

Sin lugar a dudas reformar el sistema educativo mexicano era una imperiosa necesidad, no solamente era una demanda interna, sino una presión externa que cada vez era más difícil evadirla, principalmente en el marco de la OCDE, quien ha señalado:

Elevar el porcentaje de estudiantes que concluyen el nivel medio superior debe seguir siendo prioridad y depende en gran medida de poner a los alumnos al centro del sistema educativo” dijo Gabriela Ramos. “Esto significa desarrollar una visión más integral sobre la experiencia educativa de un alumno, invertir desde el principio y minimizar las brechas de aprendizaje en los primeros años, distribuir recursos de acuerdo con las necesidades de los alumnos individuales y promover un sistema inclusivo que fomente altas expectativas y oportunidades eficientes.

En febrero de 2018 se realizó el Foro Impacto del TLCAN en el capital humano donde los participantes señalaron: “La competitividad y la educación son los principales desafíos que enfrenta el capital humano en el proceso de renegociación del Tratado de Libre Comercio de América del Norte”. Ante la radicación del T-MEC, el 7 de octubre de 2019, en el marco de la inauguración del Coloquio del Foro Bilateral sobre Educación Superior, Innovación e Investigación, celebrado en la sede de la cancillería mexicana, el embajador de Estados Unidos de Norteamérica, señaló: “Mientras que la movilidad académica permitirá a la fuerza laboral de México y Estados Unidos estar más preparada para afrontar retos y aprovechar oportunidades” y terminó diciendo:

Debemos tener la visión de una América del Norte en la que los intercambios académicos se hagan a gran escala en todas las disciplinas, en las que la investigación conjunta sea la norma y no la excepción, en la que los estudiantes de uno y otro no conozcan barreras de lenguaje para adquirir conocimientos (Pineda, 8/10/2019)

El 1 de julio del 2020 entró en vigor el T-MEX lo que provocará nuevas presiones al sistema educativo mexicano que se ve impactado por un nuevo fenómeno que es la pandemia del COVID19.

Los distintos problemas que enfrenta el sistema educativo mexicano se agudizan a medida que la situación económica del país se empeora. Vega (12/12/2018) señala:

...En uno de los 11 documentos que presentó este lunes el INEE sobre la política educativa, se informa que 29 % de las escuelas de educación básica presenta problemas estructurales y otras carencias asociadas, en tanto que 2 % muestra daño estructural. Y aunque 66 % no tiene este tipo de daño, sí presentan al menos una carencia de otro tipo; solo 3 % de las escuelas de educación básica no tienen carencia alguna.

Azamar (2016) en un artículo intitulado: La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: Sin plan ni rumbo, señala:

...como resultado se observó ausencia de claridad para introducir una reforma educativa innovadora que beneficie a los estudiantes, debido a que la mayoría de los esfuerzos realizados por el Estado se enfocan en otorgar recursos tecnológicos sin considerar la situación social y los avances técnicos que existen.

En cuanto a la calidad de los servicios Azamar (2016) señala que Zorrilla y Barba (2008) “mencionan que la gran oferta por parte del Sistema Educativo Mexicano es comparable a la falta de calidad en sus servicios, lo que dificulta impulsar cambios dinámicos e innovadores en los planes educativos que la actual población mexicana necesita”. Y dice:

Actualmente, la demanda del SEM es mayor de la que puede abarcar, considerando que hay 34,040,920 alumnos activos y únicamente 1,932,332 profesores (en promedio sería un profesor por cada 18 alumnos). Sin embargo, para la educación a nivel básico la cifra es preocupante, ya que existe un profesor por cada 25 alumnos, mientras que para nivel superior la cifra es de un profesor por cada 10 alumnos, esto tiene relación con la cantidad y la demanda de estudiantes que hay en cada nivel educativo

En cuanto a la formación de profesores universitarios en las TIC el estudio realizado por López, M. y Chávez, J. (2013) intitulado: La formación de profesores universitarios en la aplicación de las TIC, presentó:

Algunos de los resultados indican que los docentes se han capacitado de forma más frecuente en el manejo general de la computadora e internet y en el uso de plataformas educativas, aunque más de la mitad señaló que no las utiliza. En cuanto a la aplicación de las TIC en el aula, la formación más frecuente giró en torno a las competencias docentes para la incorporación de las TIC y, en menor medida, en el manejo de bases de datos y acciones de colaboración por medio de las redes sociales.

CONCLUSIONES

La situación del sistema educativo mexicano se agrava por las presiones económicas, políticas, sociales, ecológicas y culturales que existen en el entorno nacional e internacional, lo que vino a empeorarse con la pandemia del COVID19. Como pudimos observar en diferentes investigaciones realizadas, en la segunda década del siglo XXI, por investigadores nacionales, el problema del sistema educativo tiene muchas aristas y cada vez parece tener más, pero podríamos integrarlos en tres grandes rubros. En este contexto los retos que enfrenta la NUEVA ESCUELA MEXICANA son:

1.- Deficiente infraestructura (entendida como el conjunto de medios técnicos, servicios e instalaciones necesarios para el desarrollo de una actividad) necesaria y suficiente en los distintos niveles educativos para alcanzar la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación que se plantea como uno de los objetivos en dicha ley.

2.- Profesores, en los distintos niveles educativos, sin el perfil para llevar a cabo el desarrollo del desarrollo humano, y

3.- Escasez de administradores públicos, eficientes y eficaces, capaces de desarrollar políticas públicas de tercera generación, elaboradas en el entorno de las nuevas formas de gobernanza.

Ante dichos retos proponemos que los gobiernos locales desarrollen políticas públicas para los tres escenarios que se les presentan:

- 1) Políticas públicas para áreas rurales,
- 2) Políticas públicas para áreas semiurbanas, y
- 3) Políticas públicas para áreas urbanas.

Las tres políticas deben converger en el mediano plazo para que tengamos un futuro con una NUEVA ESCUELA MEXICANA y de esta manera se alcance lo que señala el inciso I del artículo 15 de esta ley: “Contribuir al desarrollo integral y permanente de los educandos, para que ejerzan de manera plena sus capacidades, a través de la mejora continua del Sistema Educativo Nacional”.

Querer una misma política a todos por igual llevará al fracaso de la política integral y como consecuencia todos los recursos (pensando que no habrá corrupción) que sean destinados a ello no tendrán el impacto deseado, provocando un nuevo retroceso, ya que el permanecer estático ante los cambios significa retroceder en el mediano y largo plazo.

México, así como todo el mundo, se encuentra ante una pandemia que impacta e impactará en los aspectos económicos, políticos, ambientales, culturales y sociales; los objetivos y metas establecidas en el Plan Nacional de Desarrollo deberán modificarse y replantearse en el contexto de esta “nueva realidad”.

REFERENCIAS

- Andrade, Rocío y Hernández, G. (2010). El enfoque de competencias y el currículo del bachillerato en México. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, vol. 8, núm. 1, enero-junio. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/773/77315079023.pdf>
- Azamar, A. (2015). El modelo educativo en México: una revisión de su alcance y una perspectiva para el futuro *Rastros Rostros* 17.31: 127-141. Impreso. doi: <http://dx.doi.org/10.16925/ra.v17i31.1094>. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/1094/1529>
- Azamar, A. (2016) La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: Sin plan ni rumbos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/340/34051292002/html/index.html>
- López, M y Chávez, J. (2013). La formación de profesores universitarios en la aplicación de las TIC. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200005.
- Marqués, A. (2017). A 15 años de PISA: resultados y polémicas. *Perfiles Educativos* | vol. XXXIX, núm. 156, Editorial. IISUE-UNAM. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v39n156/0185-2698-peredu-39-156-00003.pdf>
- OCDE (11/09/2018) La OCDE sostiene que es necesario redoblar los esfuerzos para mejorar la equidad en la educación. Obtenido de <https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/laocdesostienequeesnecesarioredoblarlosesfuerzosparamejorarlaequidadenlaeducacion.htm>
- Pineda, P. (8/10/2019). T-MEC elevará integración de América del Norte: Landau Obtenido de <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/T-MEC-elevara-integracion-de-America-del-Norte-Landau-20191008-0017.html>
- Riquelme R. El economista (09/02/2018) Competitividad y educación, principales retos de México en el TLCAN. Obtenido de

<https://www.eleconomista.com.mx/economia/Competitividad-y-educacion-principales-retos-de-Mexico-en-el-TLCAN-20180209-0053.html>

Ruiz, D. y Cadenas, C. (s/f). ¿Qué es una política Pública? en IUS Revista Jurídica. Universidad Latina de América. Obtenido de [http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/8122BC01AACC9C6505257E3400731431/\\$FILE/QU%C3%89_ES_UNA_POL%C3%8DTICA_P%C3%9ABLICA.pdf](http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/8122BC01AACC9C6505257E3400731431/$FILE/QU%C3%89_ES_UNA_POL%C3%8DTICA_P%C3%9ABLICA.pdf)

Secretaria de Educación Pública (2019) Diario Oficial de la federación (30/09/2019) DECRETO por el que se expide la Ley General de Educación y se abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa. Obtenido de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lge/LGE_orig_30sep19.pdf

Tacca, D. (2011). El “nuevo” enfoque pedagógico: las competencias. Investigación Educativa Vol. 15, No 28, 163 – 185 julio-diciembre. ISBN N° 1728-5852. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/338225495_El_nuevo_enfoque_pedagogico_las_competencias.

Vega, A. (12/12/2018). Animal político. 97% de las escuelas de educación básica tienen carencias de infraestructura. Obtenido de <https://www.animalpolitico.com/2018/12/escuelas-carencias-infraestructura/>.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Miguel Ángel Ramírez Martínez: mangel113@hotmail.com



Capítulo 7.

LAS HABILIDADES DOCENTES EN EL MARCO DEL APRENDIZAJE ADAPTATIVO

Rosaura Castillo Guzmán
Angélica María Fabila Echauri
Flor de Liz Pérez Morales

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Hoy más que nunca, ante el escenario de salud pública que vive el mundo, y de manera particular México, provoco grandes retos al sistema educativo, el no estar preparados para cambiar de espacios y poder ejercer una práctica educativa satisfactoria desafío a los actores educativos, si bien desde hace algunos años, se han utilizados medios tecnológicos como las plataformas educativas para acercar a los estudiantes al aprendizaje de manera guiada, lo hacían quienes estaban preparados para ello, el enfrentarnos a una forzosa reclusión social obligo a las escuelas a desarrollar estrategias para el cumplimiento de los programas de estudios, e impulsar el aprendizaje adaptativo.

En los últimos años el *aprendizaje adaptativo* ha tomado relevancia, hoy ante la reclusión colectiva se convierte en una alternativa viable para continuar el aprendizaje independiente a través del uso de computadoras y/o el uso de dispositivos móviles con el único propósito de potenciar al máximo el aprendizaje de los estudiantes, cuidando la adaptación por el despliegue de estos recursos y la secuencia de los contenidos para que no se pierda el sentido de la interacción del alumno con el docente.

Desarrollar el aprendizaje adaptativo implica potenciar una enseñanza hacia ese propósito pedagógico; el confinamiento social aceleró este tipo de aprendizaje, se convirtió en opción clara y a la mano, porque la mayoría con algún recurso tecnológico no paro el proceso educativo, sin embargo, se requiere atender aquellas necesidades de formación en los docentes, para potenciar sus habilidades en materia de lo implica el aprendizaje adaptativo.

Palabras clave: Habilidades, docentes, aprendizaje adaptativo.

INTRODUCCIÓN

Transitar del aula convencional-tradicional al aula virtual, implica un cambio de paradigma no solo en la enseñanza sino del aprendizaje, el uso de la computación, de las plataformas y de los recursos digitales convertidos en una de las mejores opciones en estos momentos de confinamiento; aprender en casa implicó enseñar desde casa considerando los recursos con los que se contaba; instituciones y empresas pusieron a la disposición de la educación diversas plataformas para que se continuara con los programas de estudio, la atención al estudiante y al aprendizaje fue una prioridad, y seguirá siendo.

Al momento de voltear la mirada a nuevas formas de contacto entre docentes, estudiantes y autoridades, el internet y toda la gran infraestructura con capacidades de comunicación y oportunidades de colaboración fueron las opciones viables. En el campo educativo algunos docentes aprovecharon el conocimiento que tenían sobre plataforma y se dieron a la tarea de replantear la planeación ajustando sus actividades a los nuevos recursos, lo que les permitió el diseño de propuestas novedosas para enseñar, para compartir materiales con instrucciones precisas y para navegar a través de los espacios de forma estructurada y no estructurada.

El replanteamiento de la enseñanza y ajustar la práctica considerando algún medio, llevó de manera accidental al uso de recursos tecnológicos aun en aquellos docentes que se habían resistido, de igual forma replanteó la forma de concebir el aprendizaje, es decir, comenzó a identificar que muchos estudiantes son consumidores de espacios virtuales, llámese redes sociales, son nativos digitales, pero descubrió que adolecía de espacios para lograr la conectiva en un proceso formal, la conectividad estaba limitada para más de uno de los participantes del proceso didáctico, provocando incertidumbre de saber si los estudiantes habían recibido la encomienda, la preocupación por el tipo de actividad y la claridad con la debería ir la instrucción para su desarrollo, además se puso especial atención en los estudiantes y las diversas formas que tiene para aprender, estamos ante lo que Loris y Sein-Echaluce (2011), denominan *el modelo de usuario*, que es el nivel de conocimiento que tiene el docente del estudiante, y que deben ser considerado para el diseño instruccional que se da en línea.

Estas son algunos rasgos del aprendizaje adaptativo, una forma de aprendizaje personalizado como lo señala Johnson (2012) citado por García (2017), quien expresa que es un desafío importante de esta década y que hoy viene evolucionando a la idea de aprendizaje adaptativo que supondría ordenar la acción docente y todos los recursos pedagógicos implicados hacia la satisfacción de las necesidades generadas por el proceso de aprendizaje de cada sujeto. Donde las tecnologías han permitido que los sistemas hipermedia se adapten a las características del usuario y no al revés. Las tecnologías adaptativas que pueden capturar datos individuales y grupales pueden aproximarnos a unas estrategias docentes más perfiladas hacia grupos y alumnos concretos.

Ha llegado el momento de aprovechar lo que los entornos virtuales y plataformas ofrecen al campo educativo, el cambio se acerca paulatinamente, la enseñanza esta siendo trasladada para hacer uso de los recursos tecnológicos, nuevas habilidades serán desarrolladas para atender el aprendizaje adaptativo.

Los planteamientos que se abordan en este trabajo, emerge de la experiencia vivida como docentes en estos momentos de distanciamiento social o colectivo, de la sacudida que vivimos por la indicación de trasladar la escuela a casa, de enseñar desde un espacio que no estaba pensado para ello, y que deberíamos continuar ejerciendo con responsabilidad la labor docente, los recursos tecnológicos como las plataformas educativas, aplicaciones y los entornos virtuales se convertirían en los mejores aliados, contar con una computadora, un dispositivo móvil y lograr la conectividad parecía la solución.

DESARROLLO

Lo que acontece en el mundo afecta a quienes habitamos en él, hoy estamos enfrentando un problema de salud pública, la respuesta inmediata de los gobiernos y expertos en salud fue la aplicación del principio de la sana distancia y el confinamiento social o colectivo; medidas que llevaron a las instituciones a cerrar puertas y abrir espacios virtuales para el desarrollo de las actividades denominadas no esenciales.

La educación vista como una actividad no esencial, no pudo cerrar sus ojos al mundo, la sociedad inquieta se cuestionaba que pasaría con el ciclo escolar, las autoridades preocupadas en dar cumplimiento a los programas y sus contenidos, el docente con el dilema de diseñar actividades para el logro del contenido, concluir el programa y con ello el aprendizaje, y el estudiante con la incertidumbre si regresaría a clases o no, cada actor con sus propias preocupaciones académicas y administrativas, cualquiera que fuese el sentir, la alternativa expuesta fue llevar a las instituciones educativas de los distintos niveles escolares a transitar del aula convencional a la virtualidad, de sugerir el uso de los recursos tecnológicos que se tuviera en mano, las autoridades educativas miraron con buenos ojos el uso de plataformas educativas y dispositivos móviles, las consideraron como solución viable, apostaron a estas para dar cumplimiento al principio de atención y cobertura, pero se olvidaron de las características de la población, no todos cuentan con acceso a internet ni cuentan con algún recurso tecnológico.

El panorama desolador, una crisis no solo en salud sino en educación estaba iniciando en aquel mes de marzo del 2020, cuando casi todos fuimos a casa a seguir cumpliendo con la tarea educativa; vivimos tiempos de crisis donde aparece la incertidumbre, al respecto Morin expone que en estos tiempos de crisis agravan las incertidumbres, favorecen las preguntas, estimulando la búsqueda de soluciones nuevas o provocar reacciones patológicas, continua señalando que para comprender lo que pasa y va a pasar en el mundo hay que tener la sensibilidad a la ambigüedad, para Morin la ambigüedad:

“...Se traduce por el hecho de que una realidad, persona o sociedad se presenta bajo el aspecto de dos verdades diferentes o contrarias, o bien presenta dos caras, de las que no se sabe cuál es la verdadera...Presenta así dos caras, de las cuales una es quizá más destacada que la otra en algunos momentos de su historia” (Morin, s.f., p. 10)

Morin señala otro aspecto que debe atenderse para comprender lo que acontece, es la ambivalencia, la considera cuando un proceso presenta dos aspectos de valores diferentes y a veces contrario, como puede ser estar confinado y salir a

atender las actividades esenciales, y las no esenciales pueden esperar, pero en este caso, la educación no lo hizo.

La humanidad está experimentando la ambigüedad, buscando respuestas para minimizar la incertidumbre generada en materia de salud, de económica y de educación; pareciera que el asunto de salud fue y sigue siendo la más destacada, porque es la que obliga al confinamiento, sin embargo los medios nacionales colocaban de igual forma en el centro de atención, lo que pudiera pasar con el ciclo escolar, diversas estrategias se generaron para dar cumplimiento a los programas de estudio, padres con la responsabilidad de apoyar en el aprendizaje de sus hijos, docentes enviando tareas por diversos medios, se recurrió a la televisión educativa, como se mencionó en párrafos anteriores, el uso de plataformas educativas -on line- y el de dispositivos móviles.

Las escuelas se trasladaron al hogar, y desde ahí el proceso educativo tomo un rostro diferente, lo inesperado había llegado, el uso de las plataformas, de los recursos tecnológicos y de los dispositivos móviles se convirtieron es la mejor solución a los problemas que se avecinaban en materia educativa, surge la ambivalencia la promoción de espacios virtuales para continuar con el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que dejó entrever algunas debilidades, algunos docente con poco o nulo manejo de los recursos tecnológicos para fines educativos, y un estudiante nativo de los medios, pero con poco aprovechamiento educativo, o lo más grave la falta de recursos para lograr una conectividad y mantener la comunicación, ante ese panorama, la educación siguió avanzando.

No sabemos que pasa y que nos pasa, pero debemos actuar, al respecto Ortega recuperado en ¿Cómo vivir en tiempos de crisis? por Morín señala que:

“No sabemos lo que nos pasa y eso es precisamente lo que nos pasa”. Estamos condenados a avanzar en la ignorancia, que se ve favorecida por ese pensamiento parcelario que no ve más que fenómenos separados y permanece incapaz de comprender sus relaciones...Pero prepararse para ese mundo incierto no significa resignarse. Por el contrario, es preciso esforzarse por pensar bien, por elaborar estrategias, por efectuar apuestas

conscientemente. Pensar bien, es decir esforzarse por contextualizar y globalizar nuestros conocimientos. (Morin, s.f., p. 27)

Es por ello, que no podemos crucificar el uso de los recursos solo por la falta de conocimiento sobre estos, la oferta educativa ha compartido modalidades a distancia, on line con la modalidad presencial, el nuevo escenario, la nueva normalidad seguro provocará considerar una combinación entre ambas modalidades, pensar en la bimodalidad implica cambiar la práctica educativa, sin olvidar el aprendizaje significativo, debe entonces incorporarse el aprendizaje adaptativo.

El aprendizaje adaptativo esta considerado como parte de una corriente educativa que ha tomado relevancia en los últimos años, es aquella que aprovecha el avance de los medios tecnológicos y computacionales que brinda al estudiante información eficaz, busca potenciar al máximo el aprendizaje en momentos previamente programados. El uso de los medios ha considerado el despliegue de recursos de aprendizaje sin olvidar la secuencia de contenidos en función de la interacción del alumno con el sistema instruccional. Este esquema requiere pensar en una enseñanza adaptativa, que se ocupe por el diseño de clases en línea, haciendo uso de los recursos tecnológicos. El problema no lo enfrenta el docente que esta preparado para ello, quien muestra preocupación es el docente que esta adaptado al trabajo en el aula, a privilegiar la relación didáctica cara a cara, y que si bien ha utilizado algún recursos tecnológicos, como el de proyectar video producido por otro, diseñar de una presentación haciendo uso de laptop y videoprojector, pero que al final el máximo recurso es el discurso que utiliza para la enseñanza, transitar al diseño de actividades para promover aprendizajes para el espacio virtual, es uno de sus grandes retos.

Con el avance tecnológico y su incorporación a procesos educativos, el aprendizaje adaptativo según Gartner Canada Inc. consideraba que, en el 2015 se convertiría en una de las tecnologías estratégicas más populares en el sector educativo, esto genero algunas inquietudes con respecto al significado de aprendizaje adaptativo, y el papel que puede tener en la definición del futuro de la

enseñanza en los contextos escolares actuales. La idea de adaptativo permite pensar en un ajuste considerando las características del entorno.

Y es en este marco, donde definir la nueva ruta que prevalecerá exigirá a los docentes una nueva forma de comprender la enseñanza y el aprendizaje, el reto más importante que habrá de enfrentar es la necesidad de adecuar el proceso didáctico a las características del estudiante y a los recursos tecnológicos con los que se cuente.

La experiencia UJAT más cercana para lograr el aprendizaje adaptativo, se dio en nuestra comunidad académica a través de la plataforma de Microsoft teams, se considera esta un espacio de comunicación y colaboración; investigar sobre el uso que se hizo de esta plataforma permitiría identificar hacia donde deberían dirigirse los esfuerzos de capacitación docente, bien, regresando al eje de preocupación de la nueva forma de enseñar, implica reconocer que los docentes requieren aprender sobre las bondades educativas de la plataforma, de los recursos tecnológicos y entorno virtuales como es el caso de los dispositivos móviles, pueden surgir algunos cuestionamientos en torno a ¿cuáles son las formas adecuadas de planear para aprovechar el espacio virtual?, ¿cómo debe presentarse las actividades de aprendizaje al estudiante?, ¿qué estrategias son las pertinentes y cómo se puede dar seguimiento y retroalimentar al estudiante?. Puede aparecer la ambivalencia esa expuesta por Morin donde señalaba que se puede presentar dos aspectos de valores diferentes y a veces contrario, esto podría darse cuando el docente planea considerando el aprovechamiento del espacio virtual como si fuera el aula convencional, conocer si la lógica de esa planeación lleva a suponer al docente que tendrá comunicación con el estudiante de manera sincrónica, para no perder el sentido didáctico que define su práctica tradicional o convencional. El desafío a la práctica docente es un hecho, en los momentos de incertidumbre y ante esta crisis debe dar respuesta inmediata al proceso didáctico, y adaptar su enseñanza a las individualidades de los estudiantes.

Algunas habilidades docentes

Cualquiera que sea el entorno educativo en donde se ejerza la práctica docente, desde la perspectiva de Gascueña, Fernández y González debe aprovechar las diferentes

fuentes de información como son el modelo del alumno o el modelo del usuario y el modelo del dominio para poder adaptar la enseñanza a las características individuales de cada alumno; señalan como componentes fundamentales de estos modelos el estilo de aprendizaje del alumno y los objetos de aprendizaje respectivamente, es decir, de la disciplina y los contenidos que se van a enseñar.

Considerar el paradigma centrado en el aprendizaje privilegia el diseño de actividades para ser desarrolladas por el estudiante y sus particularidades, transitar del aula tradicional al aula virtual el docente debe pensar en un diseño instruccional donde de claridad a su propia conducción frente al aprendizaje denominado adaptativo, donde el uso de los recursos tecnológicos sea bien direccionado. Loris y Sein-Echaluce expresan que en ese contexto donde la personalización del aprendizaje constituye, desde hace algún tiempo y de forma incuestionable, una parte sustantiva de los nuevos modelos de aprendizaje e innovación en la práctica instruccional, es decir:

“la aplicación de los sistemas hipermedia adaptativos que aquí nos interesa se refiere al aprendizaje adaptativo, los sistemas que lo soportan se suelen llamar Sistemas de Aprendizaje Adaptativo o Sistemas de Tutorización Inteligente. Dicho de forma muy concisa, el objetivo de tales sistemas es incorporar la tutoría personal de la enseñanza presencial al aprendizaje electrónico” (Loris y Sein-Echaluce, 2011, p. 124).

Para enseñar en este marco del aprendizaje adaptativo, se requiere como lo expresan Loris y Sein-Echaluce (2011), conocer lo que estos denominan *el modelo de usuario*, que son las características en este caso del estudiante y teniendo como base esas características adaptar el proceso didáctico a los recursos con los que se cuenta, las características son: niveles de conocimiento, estilo de aprendizaje, metas e intereses del propio usuario, incluso datos referentes al conocimiento que tienes de los sistemas computacionales, estos datos no deben ser ajenos, porque independientemente del modelo, es una información necesaria para la definición y diseño de una ruta de enseñanza y de aprendizaje más dirigido.

El reto en un modelo de aprendizaje adaptativo es como hacer para dirigir al estudiante en su camino de aprendizaje de tal modo que realice las actividades en el orden previsto por el diseño de la instrucción, porque a diferencia de la enseñanza en el aula el docente tiene un acercamiento y da seguimiento al proceso, y esto le permite redireccionar las actividades o retroalimentar cuando percibe que el estudiante no está logrando el aprendizaje. Pensar en un diseño adaptativo expone Lerís, Veá y Velamazán (2015), se debe considerar:

“La navegación adaptativa del usuario por un itinerario de aprendizaje. Se trata de un modelo en el que el estudiante es guiado a través de las actividades del diseño instruccional, adaptándose a su propio ritmo. en definitiva, cada estudiante recorre el mismo itinerario de aprendizaje, pero sus propios pasos son los que van abriendo camino”. (Lerís, Veá y Velamazán, 2015, p. 146)

El itinerario implica pensar en el tiempo de cumplimiento de las instrucciones, cuáles son los tiempos, los horarios rígidos planeados para lo presencial, ese es el dilema que vivirán los docentes ante la estrategia de la sana distancia, las escuelas en casa implica considerar como el estudiante administrará su tiempo de aprendizaje, los autores señalados con anterioridad, puntualizan que se requiere controlar los momentos instruccionales, que concuerden los intervalos temporales presenciales con los no presenciales, una forma de lograrlo explican, es la finalización de actividades que permite una vez concluida una se despliegan las siguientes actividades, esto es se avanza conforme a los pasos que dará el estudiante, ante esto, sugiere la navegación tutelada a través de contenidos claro y de fácil acceso, previamente planeados por el docente. Una actividad a la vez.

El aprendizaje adaptativo detona algunas habilidades docentes, entre ellas, la de planear (diseño instruccional), el ejercicio requiere que el docente considere aspectos del modelo del usuario, es decir, qué conoce del uso de la red, de la velocidad con la que se conecta, porque de ello se decide que recursos adicionales o de apoyo se comparte al estudiante, al respecto Gascueña, Fernández y González, exponen que:

“Conocer la velocidad de conexión de red del alumno puede ayudar a decidir qué objetos son los más adecuados para mostrar los contenidos educativos. Por ejemplo, si tiene una conexión lenta no será adecuado mostrarle elementos

que tarden demasiado en descargarse a su ordenador con su conexión actual, ya que podría llevarle a abandonar la asignatura debido a la desesperación por la lentitud al bajarse los contenidos” (Gascueña, Fernández y González, 2005, p. 4).

Las implicaciones que trae transitar hacia el aprendizaje adaptativo, está puesta en el escenario, el docente debe aprender a aprovechar los recursos tecnológicos para innovar su práctica, la docencia que llevo al profesional a los espacios áulicos y desde ahí escribió su historia hoy tiene la posibilidad de reescribirla; lo importante es la capacidad de respuesta ante el escenario de salud pública, desde donde se forjaron nuevos retos que seguro muchos habían postergado, la nostalgia de seguir valorando el proceso de enseñanza aprendizaje, como un proceso cara a cara, con sentido humano, no dista mucho de la propuesta de acercar al estudiante a procesos de aprendizaje considerando sus rasgos personales para decidir los recursos que utilizará, las actividades que desarrollará y los tiempos de ejecución, lo que cambia es que requieren pensar en el recurso tecnológico como eje central de comunicación y colaboración didáctica.

CONCLUSIONES

La vida cotidiana muestra distintos rostros, los escenarios determinan en más de una ocasión la actuación que se espera asuma los sujetos, en este caso, la experiencia vivida por llevar a casa la escuela, la enseñanza misma y los estudiantes el aprendizaje generó incertidumbre en cuanto al cumplimiento de las actividades planeadas.

Cada actor a partir de la experiencia recuperada tiene una apreciación diferente por el rol desempeñado; hubo dificultades para el desarrollo optimo del proceso didáctico, un cambio drástico en la relación docente-alumno, un docente que utilizaba los recursos desde su propia experiencia, docentes con pleno conocimiento y dominio del recurso y de los entornos virtuales, ante un estudiante que justificaba su ausencia por la falta de conectividad en sus hogares o la falta de una computadora y/o dispositivo móvil, bajo este panorama el proceso de enseñanza y de aprendizaje continuo dándose, cualquiera que fuera el entorno se requería de conectividad.

Reconocer que el cambio de paradigma en el aprendizaje, requiere igual un cambio en el modelo de la enseñanza, transitar al aprendizaje adaptativo concepto que se acuña en el marco del uso de las computadoras, de los entornos virtuales, exige el desarrollo de habilidades tanto en docentes como estudiante para el manejo de los recursos con fines educativos, de replantear la forma de planear, ya que esta debe estar sujeta a los recursos con los que se cuenta y las características personalizadas de los estudiantes.

Considerar la educación en línea como una alternativa en estos momentos donde las autoridades de salud y la educativa, señalan que es la forma idónea para regresar a la “normalidad” educativa, implica que los medios tecnológicos continuarán siendo los recursos idóneos para continuar atendiendo a los estudiantes, y propiciar espacios de diálogo y reflexión para el aprendizaje.

Un aprendizaje de esta experiencia, es lo que Morín plantea en diversos espacios de reflexión, que la incertidumbre es nuestro destino, no sólo en la acción sino también en el conocimiento. Y que prepararse para este mundo incierto no es resignarse, sino de dar paso al pensamiento para generar estrategias, propuestas conscientes del contexto donde se desarrollará, evitar que los medios se conviertan en el fin, no pensemos que el uso de los recursos tecnológicos nos hace mejor docente, pero sí permite enfrentar desafíos.

REFERENCIAS

- García, A.L (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativos y móviles. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20 (2), 9-25 [fecha de consulta 10 de julio de 2020], disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331453132001><https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331453132001>.
- Gascueña, J.M. Fernández-Caballero, A. González, P. (2005). Ontologías del modelo del alumno y del modelo del dominio en sistemas de aprendizaje adaptativos y colaborativos, [fecha de consulta 8 de julio de 2020],

<http://www.infoab.uclm.es/personal/AntonioFdez/download/papers/conferencie/INTERACCION2005-ontomodelos.pdf>.

Lerís, D., Sein-Echaluce, M. (2011). La personalización del aprendizaje: un objetivo del paradigma educativo centrado en el aprendizaje. *Arbor*, 187(Extra_3), 123-134. [fecha de consulta 10 de julio de 2020], disponible en <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2011.Extra-3n3135>.

Lerís, L.D., Vea, M. F, Velamazán, G.A. (2015). Aprendizaje adaptativo en Moodle: tres casos prácticos. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 164 (4), 138-157. [fecha de consulta 5 de julio de 2020], doi:10.14201/eks201516138157

Morin, E (s/d). Comprender el mundo que viene. ¿En como vivir en tiempos de crisis? [fecha de consulta 5 de julio de 2020], disponible en <http://edgarmorinmultiversidad.org/index.php/libros-sin-costos/694-como-vivir-en-tiempos-de-crisis.html>

Datos de contacto de los autores:

Rosaura Castillo Guzmán: rossycastillo_65@hotmail.com

Angélica María Fabila Echauri: angelifa@hotmail.com

Flor de Liz Pérez Morales: flordelizp@hotmail.com



Capítulo 8.

GOOGLE SITES UNA OPCIÓN PARA EL FOMENTO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDAS LENGUAS

Julio Cesar Arias Ovando
Carlos Lorenzo Custodio Carrillo
Rubén Zapata Díaz
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo recabar opiniones de maestros y alumnos de segundas lenguas sobre el uso de plataformas digitales, como promotoras del aprendizaje autónomo y reflexivo en el idioma inglés. El trabajo se llevó a cabo en una universidad pública en el sur de México, la selección de los alumnos que participaron en el estudio fue de 70 y 2 profesores, la muestra se tomó en base al nivel básico de la lengua inglesa. Se aplicaron 2 cuestionarios y 1 entrevista para obtener la información necesaria. El primero tuvo como objetivo encontrar cuales son las habilidades que los alumnos tienen con respecto a las tecnologías y la frecuencia de uso en las TICS, el segundo fue sobre su opinión en el uso de Google Sites durante el curso de inglés que tomaron, de igual manera se impartió un taller a los involucrados sobre el uso y creación de los portafolios en línea. El estudio es cuasi- experimental y de tipo cualitativo. En el análisis de datos se observó una relación entre la motivación que fomentan la creación de portafolios de evidencia en línea y la autonomía en el aprendizaje que se desarrolla en estudiantes de lenguas extranjeras.

Palabras claves: Aprendizaje, autonomía, plataformas digitales, reflexivo, TICS.

INTRODUCCIÓN

Uno de los fenómenos que identifica a la sociedad actual es la tendencia a la mundialización, gracias a los adelantos de las tecnologías digitales. Se trata de un proceso que implica la posibilidad de conectar simultáneamente a personas e instituciones de múltiples ubicaciones geográficas (plan de desarrollo institucional UJAT 2016-2020).

Los espacios de aprendizaje cada vez son más diversos y hoy en día el aula no es solamente el eje central donde se debatan y construyan conceptos de aprendizaje. Las TICS se han convertido en un aliado más para el desarrollo y aprendizaje de nuestros alumnos, la interacción entre los profesores con sus educandos es cada día más dinámica y la distancia que alguna vez fue una barrera para el aprendizaje, hoy no lo, es más. Como ejemplo podemos encontrar en internet plataformas interactivas que nos permiten aprender de áreas de estudio que sean de nuestro interés, no importando donde nos encontremos. En la búsqueda de una estrategia que pudiese ayudarnos a lograr en nuestros alumnos un mejor desempeño en el uso de la L2 (segunda lengua), encontramos los portafolios de evidencia y su implementación como herramienta pedagógica, así que procedimos a emplearla como estrategia didáctica para motivar y despertar habilidades investigativas que llevasen al educando a escenarios donde él o ella puedan ser protagonista de su proceso de aprendizaje y también resolver problemas que se presentasen en el camino con ayuda de su profesor.

Según el Venable (s.f.) el uso y registro de portafolios durante la etapa de profesores en formación o en sus primeros años en la carrera docente, se centra en la acción de registrar las actividades y la preservación de estas como evidencias del trabajo y se convierte también en una herramienta de autoevaluación. La finalidad del portafolio es regular las actividades encomendadas y convertirse en un espacio para la escritura de prácticas pedagógicas y su consecuente reflexión. Hay que destacar la bondad característica del portafolio como herramienta pedagógica en la evolución académica del estudiante, pero el medio físico puede ser un problema al momento de transportarlo, ya que puede llegar a ser voluminoso y caro.

Aunque se han llevado a cabo investigaciones con este tema, se evidencio en la exploración de papers que existe poca aportación en el área de aprendizaje de segundas lenguas. Otros campos de conocimiento como la medicina o la biología han utilizado con mucho éxito, los portafolios en línea para clasificar a los pacientes y animales en estudio, pero en recientes años el uso de ellos han cobrado más fuerza en otras áreas del conocimiento. Despresbisteris (2010) describe al portafolio en línea como un instrumento que permite la compilación de todos los trabajos realizados por los alumnos durante un curso o disciplina.

Un portafolio está formado por una serie de documentos en los que debe hacerse evidente el aprendizaje del estudiante de manera que su contenido sea un instrumento que facilite la evaluación en todos sus aspectos. Al estudiante, por su parte, le facilita la autorregulación y el ejercicio del aprendizaje autónomo, además de conocerse y re-conocerse en función de sus logros. También le permite interactuar con su profesor y los demás estudiantes (Pimienta y Salazar, 2006).

Como se puede leer el concepto que Pimienta y Salazar nos dan, los portafolios son una herramienta pedagógica que puede ayudar a la regulación del aprendizaje autónomo, cuando un estudiante de la nueva era tiene la posibilidad de hacer uso de plataformas móviles como los e-portfolios es capaz de encausar todo su potencial creativo y cognitivo, ya que hoy en día existen un sin número de herramientas en línea que pueden ayudar fuera del aula, aunque es cierto que algunos y no todos nuestros alumnos pueden acceder fácilmente a la red, es también cierto que los accesos a dispositivos móviles lo hacen cada vez más fácil y desde ellos se puede trabajar fácilmente, otro concepto que nos centra en nuestra investigación es el siguiente:

Rodríguez Illera, (2004), las herramientas mediadoras no son tanto los ordenadores, o sus variantes tecnológicas, como las tabletas o los teléfonos inteligentes, sino su conjunción con las aplicaciones de software que aprovechan sus posibilidades y que permiten realizar acciones diferenciadas. En ese sentido, los portafolios en general y los portafolios digitales de manera más específica, constituyen una categoría de herramientas mediadoras, de

carácter simbólico que operan sobre la información casi como extensiones de las operaciones cognitivas.

El uso de la tecnología en el aula no es de ninguna manera solución total a los problemas que nuestros alumnos enfrentan en el proceso de aprendizaje, sin embargo podemos decir que si se ocupan las TICS de manera racional y con la metodología apropiada se ha comprobado en investigaciones recientes, que se puede lograr potenciar la cognición de nuestros estudiantes así como su autonomía, permitiendo en los espacios virtuales crear y recrear estrategias didácticas y momentos de reflexión que a la postre pueden ser significativos a nuestros alumnos.

El uso de los portafolios de evidencia en las aulas ha sido utilizado frecuentemente en diferentes áreas del conocimiento, y se ha podido observar que existe mayor motivación en el aprendizaje de los estudiantes que lo usan que de aquellos que por algún motivo no lo han usado. En experiencias anteriores también se ha observado que los portafolios tradicionales donde el número de copias es muy numeroso y la recolección de evidencias por parte de los estudiantes era interminable dan lugar a procesos tediosos y costosos para los alumnos, de tal modo que nos propusimos investigar algunas alternativas más innovadoras y fue así como se comenzó con el estudio de esta herramienta interesante y como ha servido de apoyo en diferentes ámbitos y niveles escolares.

Con los actuales avances en las TICs es muy fácil la creación e implementación de un portafolio en línea. Barrett (2000) menciona que la modalidad del portafolio en línea presenta beneficios para los usuarios, como la portabilidad y la accesibilidad total.

Agra, Montero y Gewerc (2000) hace mención que la accesibilidad facilita a tutores y profesores un contacto directo y oportuno respecto de los procesos de cada alumno; además, otorga la posibilidad de compartir ideas y concepciones de manera fluida.

El portafolio en línea propicia la expresión, promueve la competencia tecnológica, fomenta la colaboración, facilita la comunicación, la evaluación y resuelve

el problema de almacenaje aunado a esto existe un contacto directo en el proceso alumno-profesor, existen diversas posibilidades para dichas estrategias, las cuales podemos mencionar:

- Blogs
- Herramientas para la creación de sitios web

La mayoría de estas alternativas son gratuitas, pero también las hay de costo. El punto primordial y no menos relevante es como estará constituido el portafolio, cuál será su contenido, llegado ese momento de reflexión se puede citar lo siguiente:

- Objetivo de la docencia
- Material del curso

Después de revisar diferentes bases de datos tomando en cuenta el tiempo en el que se hicieron las publicaciones, así como la inclusión de los portafolios en el ámbito educativo se decidió filtrar un número importante de artículos que tocaban el tema de diferentes formas pero no desde la óptica de la enseñanza y derivado de esta búsqueda concentramos un grupo de conceptos que nos ayudaron a esclarecer nuestro panorama en la investigación a continuación se muestra una tabla con los resultados obtenidos.

Tabla 1. *Marco conceptual.*

CONCEPTO	AUTOR
El portafolio es un instrumento que permite la compilación de todos los trabajos realizados por los estudiantes durante un curso o disciplina. En él pueden ser agrupados datos de visitas técnicas, resúmenes de textos, proyectos, informes, anotaciones diversas. El portafolio incluye también, las pruebas y las autoevaluaciones de los alumnos	(Despresbisteris 2010)
“Un portafolio está formado por una serie de documentos en los que debe hacerse evidente el aprendizaje del estudiante de manera que su contenido sea un instrumento que facilite la evaluación en todos sus aspectos. Al estudiante, por su parte, le facilita la autorregulación y el ejercicio del aprendizaje autónomo, además de conocerse y re-conocerse	(Pimienta y Salazar, 2006, p.7).

en función de sus logros. También le permite interactuar con su profesor y los demás estudiantes”	
“El portafolio se articula como un instrumento que puede permitir obtener las garantías suficientes de la naturaleza y calidad de lo evaluado y acreditado, y que además se define como un valioso instrumento que guía y orienta todo el proceso educativo, por cuanto establece el tipo de exigencias que le van a ser demandadas al estudiante, definiendo los procesos, por lo que éste habrá de pasar en la rendición de cuentas al final del proceso”	(Pérez, 2004, p.4).
“Un portafolio es una colección de materiales –orientada a objetivos y organizada- que demuestra el conocimiento y habilidades de una persona a lo largo del tiempo. El contenido, la organización y la presentación de materiales en portafolios varían enormemente dependiendo de su audiencia y objetivo. Sin embargo, todos los portafolios muestran pruebas tangibles del crecimiento de un individuo y su desarrollo”	(MyLabSchool, 2007).

Fuente: *Elaboración propia.*

Referentes teóricos

Para entender los elementos teóricos-contextuales que se involucran en esta investigación se abordaran algunos enfoques de enseñanza en segundas lenguas y la autonomía en el aprendizaje.

La enseñanza del idioma inglés en ambientes virtuales

La enseñanza de un idioma extranjero, especialmente inglés, toma un rol cada vez más importante en el mundo, en México la dirección de la educación está cambiando de manera significativa y esto ha provocado que la búsqueda de enfoques y métodos que contribuyen a la eficaz enseñanza de este idioma sea permanente. La invención y el diseño de nuevas prácticas en el aula y los enfoques revelan un interés real en la búsqueda de formas más eficientes y efectivas de enseñanza de idiomas (Richards y Rodgers, 1999).

Ante este panorama han surgido nuevas corrientes teóricas que sustentan que los alumnos mejoran en la medida que son conscientes de los aspectos que deben

mejorar. Basado en esta premisa, Schmith (2001) desarrolla lo que se conoce como la *Hipótesis de adquirir consciencia*. De acuerdo con esta hipótesis, para que un alumno aprenda es necesario que esté consciente de cómo el sistema de lengua funciona y qué errores debe corregir para poder mejorar y usar la lengua con propiedad. Rutherford y Smith (1985) argumentan que cuando el estudiante presta atención a las propiedades formales de la lengua, esto facilita su aprendizaje.

En la actualidad los estudiantes de segunda lenguas tienen a su alcance un sin número de aplicaciones y plataformas interactivas que pueden ser usadas para aprender y reforzar lo aprendido dentro de las aulas, aunque muchas de ellas son libres, es decir no se tiene que pagar por su uso, también existen las que son de paga. En nuestro trabajo decidimos trabajar con una plataforma interactiva de uso gratuito por la condición económica del grupo que se toma como muestra. El uso de las plataformas interactivas cada vez está más en boga debido a que el acceso a la web es más común en espacios públicos y los planteles educativos esta es otra de las razones por la que también optamos experimentar con una plataforma alojada en Google sites.

Blended learning

Blended learning: el aprender un idioma basándose en un ambiente de aprendizaje combinado (del inglés *Blended Learning*) requiere que el estudiante desarrolle formas para sacar el mejor provecho posible de éstas. El aprendizaje combinado se puede definir como una modalidad de enseñanza que mezcla la *enseñanza presencial* con la *tecnología no presencial*. Coaten (2003).

Osguthorpe and Graham's (2003) define blended learning de la siguiente manera "Blended learning combines face-to face with distance delivery systems... but it's more than showing a page from a website on the classroom screen...those who use blended learning environments are trying to maximize the benefits of both face-to-face and online methods." Es necesario en esta era poner más atención a la tecnología educativa, ya que los ambientes de aprendizaje tradicionales poco a poco han ido perdiendo terreno y han cedido lugar a plataformas interactivas en la web y softwares educativos, que se hacen más atractivos a los jóvenes estudiantes.

Guzer and Caner (2013) blended learning is perceived as useful, enjoyable, supportive, flexible and motivator for learners. However, these factors are not sufficient enough to create an atmosphere for successful learning. Los espacios áulicos parecen ser insuficientes para nuestros alumnos, el día de hoy es innegable que los dispositivos electrónicos están al alcance de los jóvenes aprendices sin embargo no debemos pasar por alto que las tecnologías por si solas pueden solucionar los problemas que emergen en el aula, aunque si creemos que en una simbiosis controlada y guiada ambas partes maestro y alumno puedan encontrar juntos una forma efectiva para sortear los problemas propios del proceso de aprendizaje.

Computer assisted language learning (call)

La idea de integrar la tecnología a la enseñanza no es del todo nueva. Ya en los albores del nuevo milenio, se entendía que el primer paso para integrar la tecnología en el aprendizaje era dejar de considerarla como una noción distinta a la enseñanza (Bax, 2003). Numerosas investigaciones (Ayres, 2002; Felix, 2004; Becker, 1994; Christmann & Badgett, 1999; etc. citado en Felix, 2005) han concluido entre otras cosas que, el uso de la tecnología en las materias es muy bien aceptado por los alumnos y que, además, aumenta su nivel de motivación de manera significativa. En ese tenor, otros estudios (Becker, 1994; Christmann & Badgett, 1999; Hativa, 1994; Kozma, 1991; Kulik & Kulik, 1987; Liao, 1992; Niemiec & Walberg, 1987, 1992; Ryan, 1991; Van Dusen & Worthren, 1994 citado en Felix, 2005 p.3) ya han demostrado que el uso de la tecnología contribuye considerablemente en la mejora del desempeño académico de los estudiantes. Según lo establece la UNESCO (2009-2014, citado en Yagcioglu, 2015); “la Tecnología de la Comunicación y la Información (ICT) pueden contribuir al acceso universal de la educación, a la equidad, a la enseñanza de calidad y al desarrollo profesional de los profesores, así como a un mejor y más eficiente control y administración de la educación”.

Autonomía en el aprendizaje de lenguas

Tal pareciera que, en el aprendizaje de idiomas, la autonomía en su sentido más estricto resolvería muchas dificultades relacionadas con la enseñanza. Sin embargo, la autonomía no es un concepto fácilmente aplicable en términos reales. Según Little

(2017, citado en Oruc-Erturk, 2016, p. 652) se requiere de un deliberado esfuerzo en la reflexión y la conciencia de lo que significa la autonomía por parte de ambos, los profesores y los alumnos. En ese sentido, Little asevera que cuando los alumnos adquieren mayor dominio de su autonomía en el aprendizaje, tienden a transferir esa habilidad en la comunicación en un contexto real. La literatura relacionada a la autonomía en el aprendizaje de idiomas ha sugerido numerosas maneras de promoverla, entre las cuales destacan los centros de auto acceso, la autoevaluación, la evaluación de pares, actividades grupales e incluso muchos citan al European Language Portfolio como una herramienta efectiva en la promoción de la autonomía. Una de las más recientes ideas en ese tenor es el uso de la Literatura (Illes, 2012, citado en Oruc-Erturk, 2016, p. 652) la cuál presenta una alternativa para la adquisición de la autonomía en termino reales.

También, Little (2015, citado en Yagcioglu, 2015) explica que el término estudiante autónomo se confunde muchas veces con auto instrucción, y es que ambos conceptos, aunque se interrelacionan, pueden ser diferenciados por el hecho de que el primero es más una capacidad o una actitud, mientras que el segundo, se refiere más a la responsabilidad y a la disciplina del estudiante, en donde el rol del profesor no es importante.

METODOLOGÍA

El diseño metodológico de esta investigación está situado bajo el paradigma cualitativo donde se considera el entendimiento de la realidad de la humanidad en vez del análisis estadístico (Silverman 2001), se utilizó la teoría fundamentada para realizar el análisis de datos. Los cuestionarios y entrevistas fueron los instrumentos de recolección debido a su flexibilidad para que se generaran temas sobresalientes de la codificación a través del análisis comparativo.

El estudio es cuasi – experimental, este se refiere a un "tipo de diseño experimental en el que el investigador a previsto tener un control limitado sobre la selección de los participantes en el estudio" (Levy y Ellis, 2011). La principal diferencia entre los estudios experimentales y cuasi experimentales es que, en el primer caso, la

asignación al azar de un fondo común de la gente es la clave para el éxito del experimento por tener dos grupos o contextos que son equivalentes, es decir, como más similar posible.

Por ejemplo, la misma edad, al mismo tiempo, el mismo ajuste, etc.; mientras que en el último carece del ingrediente clave, la asignación al azar, por lo tanto, los grupos no son equivalentes (Trochim, 2006).

Participantes

Esta investigación se realizó con 60 estudiantes mexicanos de nivel universitario quienes atendieron a una convocatoria para realizar un portafolio en línea en la plataforma digital Google Sites, los estudiantes tenían un rango de edad entre los 18 a 24 años, eran de ambos sexos y contaban con un nivel básico de la lengua inglesa de acuerdo a lo establecido en el programa de estudios de esta institución, dos profesores sirvieron como apoyo para supervisar y apoyar la creación de los portafolios. La experiencia de los profesores era de un promedio de 10 años y se les impartió un taller para que conocieran la herramienta donde se alojaría el portafolio de evidencias. Para los alumnos participantes se le hizo llegar vía correo electrónico una serie de videos tutoriales que mostraban el uso y la creación de portafolios en línea.

Recolección de datos

Se aplicaron encuestas y entrevistas para obtener la información necesaria. Se realizaron dos cuestionarios. El primero tenía como objetivo encontrar cuales son las habilidades que los alumnos tienen con respecto a las tecnologías, frecuencia de uso de las TICS y otro se aplicó al termino del taller para saber cuál fue el impacto del uso del portafolio en línea en los estudiantes y los profesores. En el análisis de datos se trató de establecer si existía alguna relación entre la motivación que fomentan la creación de portafolios de evidencia en línea y la autonomía que se desarrolla en estudiantes exitosos de lenguas extranjeras. La entrevista a los profesores se centró en la descripción y experiencia que habían tenido en el transcurso de la creación de los portafolios, al término de los trabajos se evaluó cada portafolio con una rúbrica que media creatividad, coherencia de los contenidos y material seleccionado. Cabe

mencionar que los alumnos en todo momento fueron libres de decidir que incluir y como diseñar sus e-portfolios.

Discusión

Los datos obtenidos y analizados a través de la teoría fundamentada nos permitieron observar que algunos trabajos que se han realizado anteriormente coinciden con los resultados de algunos papers que presentaron algunas evidencias similares a nuestro trabajo, aunque las áreas de conocimiento sean diferentes a la que se llevó a cabo en este trabajo. Se observó en los resultados 5 temas que principalmente fueron resaltados por los participantes, 1) selección y sentido de propiedad, 2) retroalimentación 3) competencia tecnológica 4) mejoramiento personal y estrategias, 5) percepción dual (Chau & Cheng, 2018). De otro trabajo seleccionamos los siguientes temas que consideramos pertinentes mencionar y que son parecidos a los que identificaos en nuestra investigación 1) Rol del maestro, 2) Métodos y actividades 3) Desarrollo de habilidades lingüísticas. El maestro debe de ser empático y proactivo con los estudiantes para promover la participación del alumno fuera del aula, en cuanto a las actividades utilizadas hacia el interior del portafolio estas deben de ser interesantes y atractivas para el desarrollo apropiado del aprendizaje de los alumnos, por ultimo las habilidades más fortalecidas en el uso de los portafolios en línea son la escritura y el incremento del vocabulario (Muhamad & Mahbud, 2012). El último trabajo que se comparó y sirvió para esclarecer los supuestos planteados en este trabajo fue el de (Briseño & Gamboa, 2011) en el cual se generaron a partir de una serie de instrumentos donde se buscó encontrar la actividades más apropiadas para poder optimizar las habilidades de los estudiantes a través de plataformas digitales y como ayudaron a mejorar el proceso de aprendizaje, dentro de las actividades más relevantes se encontraron el análisis de artículos científicos en inglés, organizadores gráficos de temas tratados en clases y cuestionarios virtuales entre otros. La implementación de las actividades bien pensadas y estructuradas trajo en los trabajos antes mencionados resultados positivos en el aspecto motivacional dando como resultado una mejoría en el aprovechamiento en los cursos donde estaban insertados.

CONCLUSIONES

El enfoque de aprendizajes basados en competencias utilizado en instituciones de nivel superior se ha convertido en un reto para todos aquellos que aprendimos de una forma distinta, es difícil cambiar ciertos esquemas de aprendizaje con los cuales fuimos formados. Pero sin duda el mundo está cambiando y el reto de los profesores de lenguas va más allá de solo transmitir conocimientos, sino es necesario debatir y analizar lo aprendido y así darles una oportunidad a nuestros alumnos de internalizar y reflexionar sobre los conocimientos adquiridos.

Los alumnos de lenguas extranjeras aprenden idiomas dependiendo del número de horas al que estén expuestos. El reto de los profesores de lenguas no es solo ayudar en el proceso de aprendizaje dentro del aula sino también fuera de esta, de igual forma fomentar la motivación de los estudiantes dentro y fuera de los espacios áulicos. El otro reto que consideramos relevante es la autonomía del aprendizaje después de clases, la experiencia que este proyecto nos ha dejado ha sido muy interesante. Pudimos observar que los estudiantes encontraron un lugar en el portafolio en línea donde expresar sus comentarios y reflexiones sobre lo que se aprendió en el aula, también notamos que el empoderamiento del aprendizaje en el portafolio expone al educando a muchas más horas de estudio, consideramos que estas horas extra-clase ayudaron de manera notoria el desempeño de los alumnos. Otro hallazgo que consideramos importante fue la reflexión que cada sección del portafolio creaba en los estudiantes dicho por algunos de los estudiantes, les ayudaba a autocriticarse sobre su desempeño y a mejorar dentro y fuera del aula a través de las actividades utilizadas en la plataforma, se observó una motivación extra en aquellos estudiantes que dedicaron más tiempo a la creación de e-portfolio Como último comentario añadiremos que otra ventaja que encontramos en este tipo de espacios virtuales es que el profesor puede acceder en cualquier momento y así poder observar los avances y desarrollo de las actividades de aprendizaje y realizar retroalimentaciones si lo considera necesario, haciendo del portafolio un repositorio interactivo entre el alumno, las actividades y el maestro.

Líneas futuras de investigación

Este trabajo podría tener una expansión en otras áreas del conocimiento, ya que los portafolios electrónicos no solo son útiles en el área de ciencias sociales, sino también en el área de las ciencias naturales. Otra línea de investigación que dejamos abierta a la exploración de otros investigadores es el nivel educativo, debido a que existe poca información del uso de e-portfolios con niños, consideramos que la organización y sistematización del conocimiento a través de esta herramienta podría ayudar en el futuro de los estudiantes debido a los espacios de reflexión que podrían encontrar en ellos.

REFERENCIAS

- Agra, M. J., Montero, L. y Gewerc, A. (2000). El portafolio como herramienta de análisis en experiencias de formación on line y presenciales. España: Universidad de Compostela.
- Ayres, R. (2002). Learner attitudes towards the use of CALL. *Computer Assisted Language Learning*, 15, pp. 241-249.
- Bax, S. (2003). CALL--past, present and future. *System*, 31, pp. 13-28.
- Barbera, E. (2005). La evaluación de competencias compleja: La práctica del portafolio. Barcelona, España. Universidad de Catalunya.
- Barrett, H. (2000). Create your own Electronic Portfolios. *Learning & Leading with technology*. 27.
- Briseño, J. & Gamboa, M. (2011). El portafolio: una estrategia para la enseñanza de las ciencias. Experiencia llevada a cabo en una universidad colombiana. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. España.
- Paz, M (2008). Portafolio Electrónico: Posibilidades para los docentes. *Revista de medios y educación*. Universidad de Murcia España.
- Chambers, A. & Bax, S. (2006). Making CALL work: Towards normalization. *System*, 34, pp. 465-479.
- Chappelle, C. (2001). Innovative language learning: achieving the vision. *ReCALL*, 13, pp. 3-14.
- Chang, C. & Chou, P. (2011). Why do individuals Use e-portfolios? *Educational Technology and society* 15(4), pp. 114- 125.
- Coleman, J. (2005). CALL from the margins: effective dissemination of CALL research and good practices. *ReCALL* 17, pp. 18-31.
- Ertürk, N. O. (2016). Language learner autonomy: Is it really possible?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 232, pp. 650-654.

- Felix, U. (2004). A multivariate analysis of secondary students' experience of web-based language learning. *ReCALL*, 16, pp. 129 – 141.
- Felix, U. (2005). Analysing Recent CALL Effectiveness Research—Towards a Common Agenda. *Computer Assisted Language Learning*, 18, pp. 1 – 32.
- Galloway, J. P. (2001). Electronic Portfolios (EP): A how to guide. *Technology and teacher education Annual Journal*, 2001. Charlottesville, VA: association for the Advancement of Computing in Education.
- Gitomer y Duschl (1995) citado en Barbera, E. (2005). La evaluación de competencias compleja: La práctica del portafolio.
- Guzer, B. (2013). The past present and future of blended learning: an in depth analysis of literature, 8, pp. 1-8.
- Kessler, G. (2007). Formal and informal CALL preparation and teacher attitude toward Technology. *Computer Assisted Language Learning*, 20, pp. 173 – 188.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2009). Towards a guide for novice researchers on research methodology: Review and proposed methods. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 6, pp. 323-337.
- Mellado, M (2008). Portafolio en línea en la formación inicial docente. *Revista electrónica de educación en línea*, 2010. Universidad Católica de Temuco Chile.
- Paz, M. (2008). Portafolio Electrónico: Posibilidades para los docentes. *Revista de medios y educación*. Universidad de Murcia España.
- Muhamad, K. & Mahbub, K. (2012). Assessing pre-service English language teachers' learning using e-portfolios: Benefits, challenges and competencies gained. *Computers and education*.
- Richards, J. and Rogers, T.S (2011). *Approaches and Methods in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Roca, J. y López, S. (2010). Consideraciones practicas sobre la elaboración de portafolios del estudiante: su aplicación al aprendizaje de la pronunciación del inglés. España: Universidad de Murcia.

- Schmidt, R. (2001). Attention. In P.J. Robinson (ed.), *Cognition and second language instruction*. Cambridge, U.K., pp. 3–32.
- Schmidt, R. (1995). Consciousness and foreign language learning: A tutorial on the role of attention and awareness in learning. In R.W. Schmidt (ed.), *Attention and awareness in foreign language learning and teaching*. Honolulu, Ha: University of Honolulu, pp. 1–63.
- Silverman, D. (2001). *Interpreting Qualitative Data: Methods for Analyzing Talk, Text and Interaction*. London: Sage.
- Trochim, W. M. K. (2006). The Qualitative Debate. Research Methods Knowledge Base. <http://www.socialresearchmethods.net/kb/qualmeth.php>
- Yagcioglu, O. (2015). New approaches on learner autonomy in language learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 199, 428-435.
- UJAT (2016). Plan de Desarrollo Institucional 2016 – 2020. Villahermosa Tabasco, México. Recuperado de: www.ujat.mx/rectoria/17651
- Venable, M. (s.f.). Consejos para docentes: Creación de un portafolio en línea. 17/10/2016, de escuela20.com Sitio web: http://www.escuela20.com/portfolio-portafolio-curriculum/articulos-y-actualidad/consejos-para-docentes-creacion-de-un-portafolio-en-linea_2767_42_4260_0_1_in.html

DATOS DE CONTACTO DE LOS AUTORES:

Julio Cesar Arias Ovando: jcarias30@hotmail.com

Carlos Lorenzo Custodio Carrillo: oitdutsuc@hotmail.com

Rubén Zapata Díaz: ruben.zapata@ujat.mx



Capítulo 9.

ADAPTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CIENCIAS AGROPECUARIAS AL AULA VIRTUAL Y A LAS EXIGENCIAS TECNOLÓGICAS DERIVADAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS CLASES EN LÍNEA

María Esther Pavón Jiménez
Edith Miranda Cruz
Melchor Hernández Hernández
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

En diciembre del año 2019 inició la que sería la transformación más impactante del siglo XXI hasta el momento, un cambio radical de hábitos de vida fue necesario en todos los habitantes del planeta, originado por un ser microscópico: el SARS-CoV-2. En un principio no se le dio la mayor importancia al brote epidemiológico que se presentó en la provincia de Wuhan, en China, y hoy es una epidemia que afecta a una gran cantidad de países del mundo. Este virus (comúnmente llamado Covid-19) nos regresó a casa a todos los seres humanos; nos hizo abandonar nuestras áreas de trabajo y a los principales actores del proceso de enseñanza-aprendizaje (docentes-alumnos), nos trasladó de lleno y de manera casi inmediata a las clases en línea. Sin tener materiales prediseñados para trabajar en esta modalidad, sin tener la capacitación o instrucción necesaria para hacer uso de las aulas virtuales, sin haberlo programado, nos encontramos de pronto en un ambiente de aprendizaje diferente que constituyó todo un reto para la comunidad en general. Los estudiantes de Ciencias Agropecuarias vivieron este proceso de adaptación de una forma casi violenta, ya que por los orígenes y lugares de procedencia (áreas rurales) de la mayoría de los alumnos, su contacto con la tecnología era escaso, su manejo de software y de equipo de cómputo era lento, al menos eso se pudo apreciar en las primeras semanas de clase que fueron presenciales. La respuesta ante las exigencias del confinamiento por la sana distancia fueron diversas y los resultados fueron inesperados.

Palabras clave: Clases en línea, Recursos tecnológicos, Microsoft Teams, Confinamiento.

INTRODUCCIÓN

La pandemia mundial originada por el Covid-19, que inició a finales del año 2019, llegó a México en febrero de 2020. Las autoridades sanitarias y gubernamentales nos advirtieron que era imposible evitarlo, y lo veíamos como algo muy lejano que no llegaría a nuestro estado, pero fue inevitable su arribo a nuestro entorno y a nuestras vidas. Iniciamos el ciclo escolar el 4 de febrero de 2020, sabiendo que en nuestro país aún no se tenía registro o conocimiento de algún caso de infección por este virus, sin embargo, unos días después, el 27 de febrero para ser exactos, se hizo público el primer caso de contagio en la Ciudad de México (BBC, 2020). Al estado de Tabasco le correspondió recibir la confirmación del primer caso de Coronavirus el día 18 de marzo de 2020 (XEVA, 2020), a partir de ese momento todos sentíamos que a nuestra casa y a nuestras familias las asediaba ese enemigo microscópico. A partir del lunes 23 de marzo las autoridades tomaron la decisión de iniciar la Jornada Nacional de Sana Distancia, entre cuyas medidas destaca la suspensión de todas las actividades consideradas no esenciales, de los sectores público, social y privado (Secretaría de Salud, 2020). Dentro de éstas, se ubican los servicios educativos en sus diferentes niveles, quedando suspendidas las actividades docentes a partir de ese día y seguimos así hasta el día de hoy.

Derivado de lo anterior, la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), acata las disposiciones de las autoridades federales y estatales y a partir de ese lunes 23 de marzo cierra sus instalaciones para las actividades presenciales, retirando a todo el personal docente y administrativo y a los alumnos. Desde ese momento los profesores nos vimos en la necesidad de organizarnos rápidamente con los estudiantes y nos fuimos a la virtualidad, a impartir clases a través de diferentes medios de comunicación (correo electrónico, redes sociales, plataformas educativas, etc.). Inicialmente, se nos dijo que esta suspensión duraría hasta el día 3 de abril (SPIUJAT, 2020), y lo cierto fue que se extendió hasta la conclusión del ciclo escolar -el día 19 de junio-, cuando originalmente estaba programado para concluir el día 5, pero fue necesario hacer un ajuste al calendario oficial de la UJAT.

En el momento que nos enviaron a casa para dar clases en línea, algunas preguntas que nos planteábamos los académicos eran ¿cómo voy a dar clases a

distancia? ¿qué necesito para poder cumplir con la enseñanza de la asignatura en esta nueva modalidad? Surgían las diferencias de opinión, ya que la simple conceptualización del nuevo modo de dar clases haciendo uso de las tecnologías de la información y comunicación, era motivo de diferencias entre la comunidad académica.

Con respecto a la conceptualización de las clases en línea, también entre los autores hay divergencias. Fernández y Vallejo (2014), señalan que desde la década de 70's se han utilizado varios términos para denominar a la educación a distancia mediada por las nuevas tecnologías de información y comunicación. Martínez (2008), define a la educación a distancia como una modalidad educativa que también se puede considerar como una estrategia educativa que permite que los factores de espacio y tiempo, ocupación o nivel de los participantes, no condicionen el proceso enseñanza-aprendizaje.

Durante siglos –prácticamente desde las primeras universidades medievales la forma tradicional de enseñanza ha sido a través de la conocida como lección magistral. Como es de todos sabido, este método de transmisión de conocimiento parte de la consideración del profesor como absoluto protagonista mientras que el estudiante se limita a adoptar un papel pasivo. El docente es (prácticamente) el único que interviene en clase limitándose a explicar el contenido de las diversas lecciones que conforman el temario de la asignatura de que se trate; por su parte el estudiante, en su rol pasivo, es configurado como un simple receptor de información (ya sea como oyente o tomando anotaciones o apuntes) (Pardo, 2014).

En la nueva modalidad, el rol del profesor adquiere una connotación diferente. Juca Maldonado (2016) establece que la educación a distancia es un método o sistema educativo de formación independiente, no presencial, mediada por diversas tecnologías. Los especialistas la definen como la enseñanza y aprendizaje planificado, la enseñanza ocurre en un lugar diferente al del aprendizaje, requiere de la comunicación a través de las tecnologías y de la organización institucional especial. Como podemos observar existe coincidencia con la mediación tecnológica, el espacio virtual y destaca que este autor trae al escenario dos elementos importantes: la

organización institucional y la didáctica del profesor (competencias para esta modalidad).

En sentido estricto se cuestiona si realmente los profesores tienen una adecuada preparación para enfrentar este reto en el actual contexto en que transcurre el proceso de formación inicial y continua. Esto genera una contradicción entre los principios didácticos de la educación a distancia con el uso de las TIC y el currículo concebido para su formación (Juca Maldonado, 2016).

En nuestro caso, la pandemia hizo que todo fuera muy apresurado, no hubo tiempo de organizar y programar las actividades en línea, y mucho menos de diseñar los contenidos o materiales didácticos. De igual manera, no se les preguntó a los docentes si estaban preparados pedagógicamente para impartir clases en esta modalidad, ni se investigó si los alumnos tenían conocimientos sobre los recursos tecnológicos necesarios para migrar hacia ese nuevo ambiente de aprendizaje en la virtualidad.

Todo lo anterior, nos llevó a plantearnos el reto de concluir satisfactoriamente este ciclo escolar en nuestra Universidad. Para ello, y como parte de las actividades de la asignatura Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), impartida a los estudiantes de la División Académica de Ciencias Agropecuarias (DACA), nos fijamos como objetivo implementar diversas estrategias pedagógicas que contribuyeran a motivar a los estudiantes a participar en los espacios de aprendizaje y a través de los medios que tuvieran disponibles para el seguimiento del contenido temático de la materia, con el propósito de que todos concluyeran el semestre exitosamente.

DESARROLLO

Tal como se dijo anteriormente, en la UJAT el ciclo escolar 2020-01 inició el día 4 de febrero. Durante las primeras siete semanas comprendidas del 4 de febrero al 20 de marzo, las actividades se desarrollaron de manera normal (clases presenciales), y a partir del 23 de marzo y por las razones ya expresadas, nos trasladamos a la virtualidad.

La Universidad promovió casi de inmediato que las actividades académicas se desarrollaran a través de Microsoft Teams. Esta aplicación es el cliente principal para

las comunicaciones inteligentes en Microsoft 365 y Office 365 y, con el tiempo, sustituirá a Skype Empresarial Online. Ofrece una experiencia completa de reuniones y llamadas con un sistema integrado de voz y vídeo. Es una plataforma unificada de comunicación y colaboración que combina chat persistente en el lugar de trabajo, reuniones de video, almacenamiento de archivos (incluida la colaboración en archivos) e integración de aplicaciones (Microsoft, 2020).

Las semanas iniciales cursadas de manera presencial, nos permitieron a los docentes conocer a nuestros estudiantes y tener los primeros resultados académicos, ya que, en nuestro caso particular, se tuvo la oportunidad de concluir el primer parcial, que tuvo como período de evaluación del 2 al 13 de marzo de 2020.

De 34 alumnos inscritos, 28 (82%) lograron aprobar en ese primer momento, y 6 (18%) reprobaron el parcial. 3 de éstos (9%), nunca se presentaron al salón de clases y en consecuencia no tenían ninguna actividad de aprendizaje realizada y evaluada. Es decir, realmente sólo habían reprobado tres de los estudiantes que estaban asistiendo de manera regular a las sesiones presenciales de clases (ver gráfica 1).

Al finalizar ese período de evaluación, una semana después nos vimos inmersos en las clases en línea, que tuvieron un preámbulo muy particular en cada asignatura. En nuestra materia, iniciamos la organización de actividades a través de la aplicación de WhatsApp, misma que ya estábamos utilizando desde las primeras sesiones de clases. Por ese medio se logró consensar con los estudiantes cuál sería la herramienta principal que utilizaríamos para desarrollar nuestras actividades académicas. Para ello, se elaboró un listado con las ventajas y desventajas de los medios de comunicación que ellos mismos propusieron (correo electrónico, WhatsApp y Microsoft Teams). De los 34 alumnos, en ese momento había 33 integrados al chat del grupo (uno no tenía su celular disponible). Participaron en la decisión 25 (75%), de los cuales 22 (67%) eligieron la aplicación de Microsoft Teams, 3 (9%) votaron por WhatsApp y 8 (24%) se abstuvieron de emitir su voto (ver gráfica 2).

Una vez definido el medio tecnológico a utilizar, habiendo acordado que tendríamos las clases virtuales en Microsoft Teams y que vía whatsapp se les notificaría cuando subiera alguna actividad a la plataforma. Esto último ayudó mucho

al desarrollo de la clase, debido a que algunos de ellos no tenían equipo o internet en casa y acudían con algún familiar cercano para trabajarlas.

Como parte de las actividades desarrolladas teníamos reuniones (videochat) en las que como profesora de la asignatura les exponía el tema del día y compartía con ellos la presentación electrónica o mi pantalla, para que pudieran observar los contenidos o el procedimiento que tendrían que realizar para su actividad de aprendizaje.

El período para desarrollar el segundo parcial, que tenía como fecha límite el 1 de mayo para registrar las evaluaciones, se extendió hasta el 14 de mayo. Los resultados de esta evaluación no fueron tan satisfactorios como los anteriores, de los 34 alumnos logran aprobar 20 (59%) y 14 (41%) no obtienen una calificación aprobatoria. De éstos, 6 (18%) participaron en las actividades desarrolladas durante ese período de tiempo y 8 (23%) no ingresaron en ningún momento a la plataforma (Gráfica 3).

Estos resultados nos llevaron a tener una sesión especial para conocer las circunstancias particulares que estaban afectando a los estudiantes para lograr cumplir con sus actividades y redefinir la metodología de trabajo para el último parcial. Como consecuencia de esta sesión, se decidió establecer lapsos más largos de tiempo para la entrega de las actividades y que ellos tuvieran la oportunidad de subir sus archivos de manera extemporánea por si alguna situación impredecible se los impedía en el tiempo establecido. Además, se les pidió que hablaran con sus padres o familiares con los que estuvieran viviendo, para que les explicaran que las condiciones que la pandemia había impuesto, nos llevaron a esta nueva modalidad de enseñanza en la que los recursos tecnológicos (computadora, internet, celular, aplicaciones, etc.), eran sumamente necesarias para que ellos pudieran aprobar el ciclo escolar.

El tercer parcial se desarrolló del 15 de mayo al 19 de junio. Las actividades desarrolladas fueron menos, pero la complejidad de las mismas fue un poco más difícil que las anteriores (creación de video). Esto se reflejó en los resultados de las evaluaciones, de los 34 alumnos 19 (56%) aprueban y 15 (44%) no logran hacerlo. Es decir, a pesar de las modificaciones realizadas en la forma y tiempos señalados, el

número de reprobados aumentó. Los registros de entrega de tareas señalaban que 10 estudiantes (29%) estuvieron totalmente ausentes de la plataforma en el último parcial (ver gráfica 4). La sorpresa fue mayor cuando al revisar los registros de las actividades, se observó que no todos eran los mismos estudiantes que habían reprobado el segundo parcial. Es decir, algunos alumnos que habían estado bien hasta antes del tercer parcial, por alguna razón habían dejado de cumplir.

Otro hecho digno de rescatar es que, a pesar del nivel de dificultad implícita en la última actividad del ciclo escolar, los resultados en esa actividad de creación de video fueron muy satisfactorios por la calidad de trabajos presentados.

Habíamos llegado a la conclusión del semestre. Después de todos los esfuerzos realizados y del aprendizaje que habíamos obtenido todos durante el ciclo escolar, los resultados llevaron a 24 alumnos a exentar el examen ordinario y 10 tendrían que presentarlo. De éstos, sólo 4 cumplieron con las actividades señaladas para el examen, logrando aprobar la asignatura. Lo que nos hace tener como resultado final un total de 28 alumnos (82%) aprobados hasta el examen ordinario y 6 (18%) reprobados, de los cuales 3 ya habíamos señalado que nunca se presentaron al aula, ni presencial ni virtual (ver gráfica 5).

CONCLUSIONES

Si consideramos los porcentajes de aprobación de la asignatura podríamos señalar que ésta se logró concluir con éxito durante el ciclo escolar 2020-01, a pesar de la contingencia sanitaria provocada por el Covid-19: 82% de los estudiantes aprobaron. Sin embargo, hay un dato que hasta aquí no se ha revisado a profundidad, el nivel de aprovechamiento (calificaciones) y los factores que contribuyeron a que los estudiantes tuvieran esos resultados.

En este sentido, la calificación (traducida como un número) pudiera no ser importante dadas las circunstancias tan especiales que se vivieron durante los meses de marzo a junio de 2020. Pero los factores o causas que estuvieron presentes en este momento histórico de la vida académica universitaria y que coadyuvaron a obtener

los resultados mostrados, considero que sí son importantes y merecen ser objeto de un estudio más detallado.

Se hizo mención de todos los momentos de evaluación del ciclo escolar y de los resultados obtenidos en cada una de estas etapas. Sólo 14 alumnos (41%) lograron mantener resultados satisfactorios durante todo el ciclo escolar, es decir, aprobaron los tres momentos de evaluación establecidos en el calendario escolar. 9 jóvenes (26%) sólo aprueban dos parciales, 8 alumnos (24%) sólo aprueban un parcial y 3 estudiantes (9%) sólo se inscribieron, pero nunca participaron, reprobando los tres momentos de evaluación (ver gráfica 6). De estos últimos no comentaremos nada, pero de los 17 estudiantes que mantuvieron resultados irregulares, sería interesante saber si eso se debió a circunstancias personales, familiares, tecnológicas, cognitivas, etc., e incluso de resistencia, si es que ese fuera el caso.

Frente a las resistencias, la educación a distancia y digital va tomando ventaja sobre los formatos presenciales. Cuando los diseños pedagógicos son acertados, la calidad de los aprendizajes digitales está probada. La eficacia de estos sistemas es, al menos, similar a la de los presenciales (García, 2017).

En cambio, si las causas rayan en las dos primeras razones (personales o familiares) poco podrá hacer la Universidad por apoyarlos. Sin embargo, si los factores están asociados a los medios tecnológicos o cognitivos (habilidades para el manejo de equipo, de software, de aplicaciones, entre otros), la institución podría implementar alguna estrategia dirigida a abatir esa falta de conocimientos sobre las TICs, a través de cursos o talleres específicos que les permitan continuar su formación profesional sin contratiempos en el siguiente ciclo escolar, ya que todo indica que éste iniciará en esta modalidad y es probable que así concluya.

De igual manera, es importante destacar que estas condiciones de confinamiento voluntario motivaron la parte innovadora y creativa de cada uno de los involucrados (alumnos, docentes, personal de apoyo y administrativo), convirtiendo este proceso en algo sumamente enriquecedor y que abre las puertas a nuevos escenarios de formación y de capacitación, que estarán presentes en la vida institucional y de los académicos y alumnos, aunque la contingencia sanitaria finalice.

Esta modalidad de estudio permite que los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje puedan interactuar, tanto sincrónica como asincrónicamente, posibilita el acceso a los materiales formativos y a las actividades de evaluación desde cualquier lugar y en cualquier momento mientras exista conexión a Internet, por lo que los estudiantes se están convirtiendo cada vez más en los gestores de su propio tiempo (Fernández y Vallejo, 2014).

Estas circunstancias inesperadas nos permitieron sensibilizarnos ante la tragedia que estaba afectando a la humanidad. Nos motivó a voltear a ver al otro, nos impulsó a ser más solidarios y nos mostró que la formación educativa en sus diferentes niveles puede llegar hasta los rincones más alejados de cualquier nación.

El 19 de noviembre de 2019, Microsoft anunció que Microsoft Teams alcanzó los 20 millones de usuarios activos, lo que supone un aumento con respecto a los 13 millones de julio. El 1 de mayo de 2020, esta aplicación de chats y videollamadas, tiene 75 millones de usuarios activos diarios, dijo el CEO Satya Nadella. La pandemia por Covid-19 obligó a las empresas a operar de forma remota, con esto aumentó la demanda de productos de Microsoft Teams (Business Insider, 2020).

Como docente fue sumamente gratificante poder presentar resultados satisfactorios en cuanto a la relación aprobados/reprobados. Me quedo con el propósito de conocer esos factores mencionados en el párrafo anterior y espero poder compartirlos en breve en otro espacio académico.

REFERENCIAS

- BBC. (29 de febrero de 2020). *BBC News Mundo*. Obtenido de Coronavirus en México: confirman los primeros casos de covid-19 en el país: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-51677751>
- Business Insider. (1 de mayo de 2020). *BusinessInsider.mx*. Recuperado el 19 de julio de 2020, de <https://businessinsider.mx/microsoft-teams-usuarios-activos-videollamadas-chats/>
- Fernández, K., & Vallejo, A. (abril-junio de 2014). La educación en línea: una perspectiva basada en la experiencia de los países. *Educación y Desarrollo*(29), 29-39. Recuperado el 12 de julio de 2020, de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Fernandez.pdf
- García, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331453132001>
- Juca Maldonado, F. J. (abril de 2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 111-116. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n1/rus15116.pdf>
- Martínez, C. H. (septiembre de 2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *Educación*, XVII(33), 7-27. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5057022.pdf>
- Microsoft. (17 de julio de 2020). *Microsoft Teams*. Obtenido de <https://docs.microsoft.com/es-es/MicrosoftTeams/teams-overview>
- Pardo, V. (julio de 2014). La docencia online: ventajas, inconvenientes y forma de organizarla. *Revista Bolivariana de Derecho*(18), 622-635. Recuperado el 17 de julio de 2020, de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rbd/n18/n18a37.pdf>
- Secretaría de Salud. (23 de marzo de 2020). *Gobierno de México*. Obtenido de Secretaría de Salud:

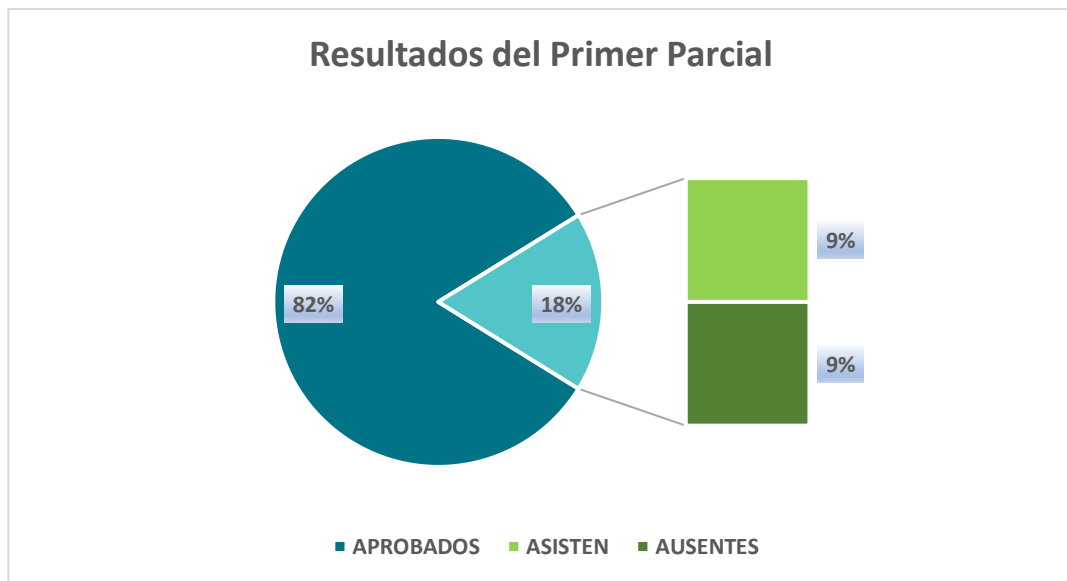
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/541687/Jornada_Nacional_de_Sana_Distancia.pdf

SPIUJAT. (18 de marzo de 2020). *SPIUJAT.MX*. Obtenido de Sindicato de Profesores de Investigadores de la UJAT: spiujat.mx/img/vinculo/aviso_registro_asistencia_18_marzo_2020.png

XEVA. (18 de marzo de 2020). *XEVA Noticias*. Obtenido de <http://xeva.com.mx/nota.cfm?id=99643&t=tabasco-reporta-primer-caso-de-coronavirus>

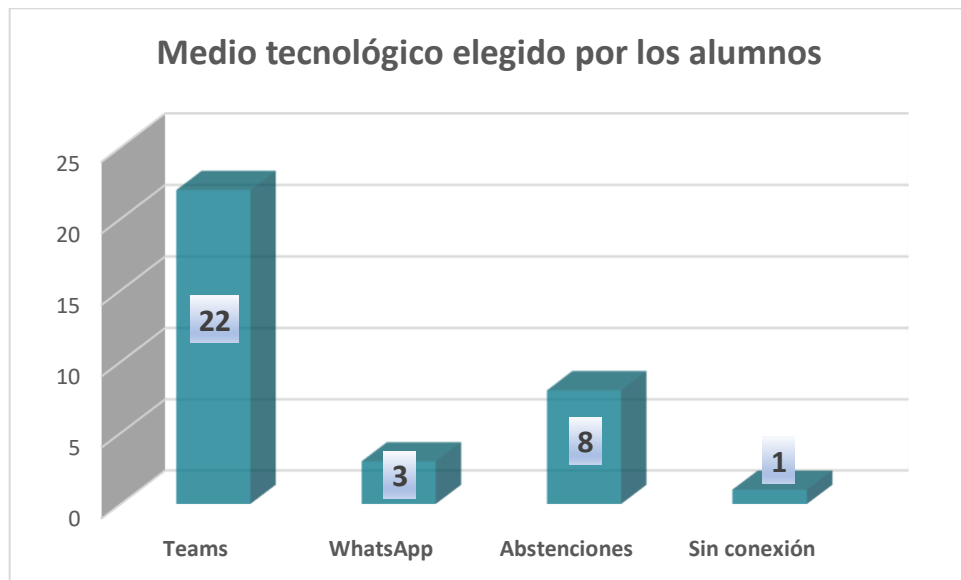
ANEXOS

Gráfica 1. Resultados de la evaluación de las actividades del Primer Parcial (presencial).



Fuente: Elaboración propia.

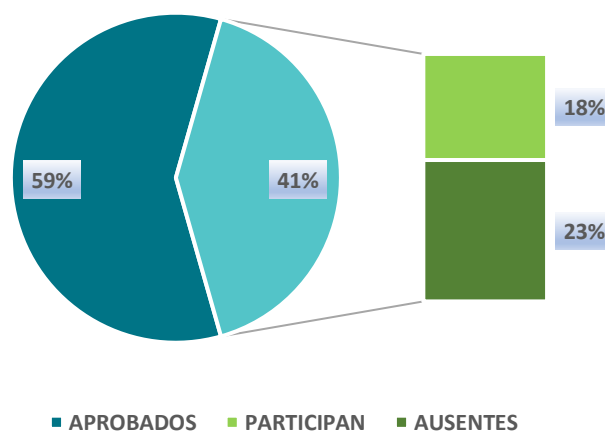
Gráfica 2. Medio tecnológico para el desarrollo de la asignatura, elegido por los alumnos.



Fuente: Elaboración propia.

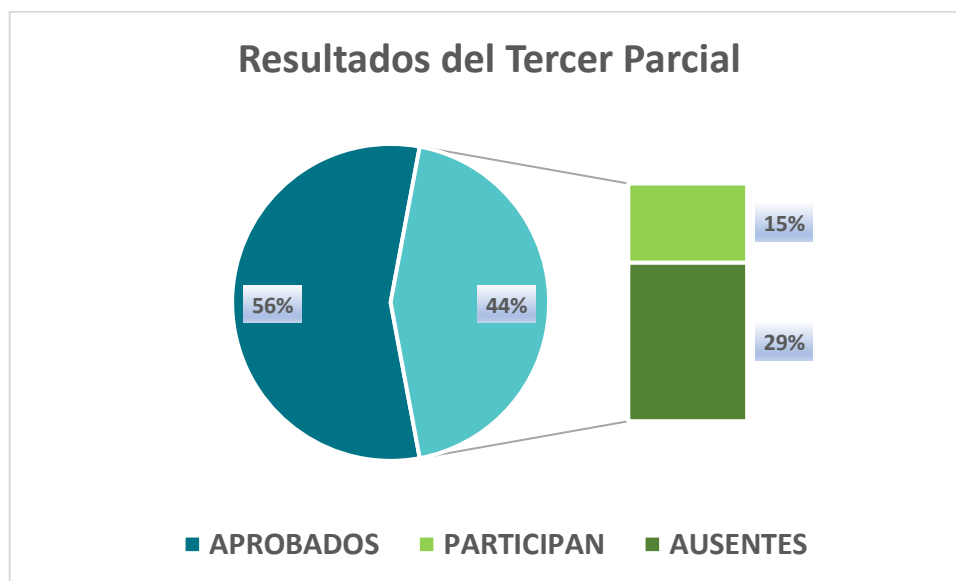
Gráfica 3. Resultados de la evaluación de las actividades del segundo parcial (en línea).

Resultados del Segundo Parcial



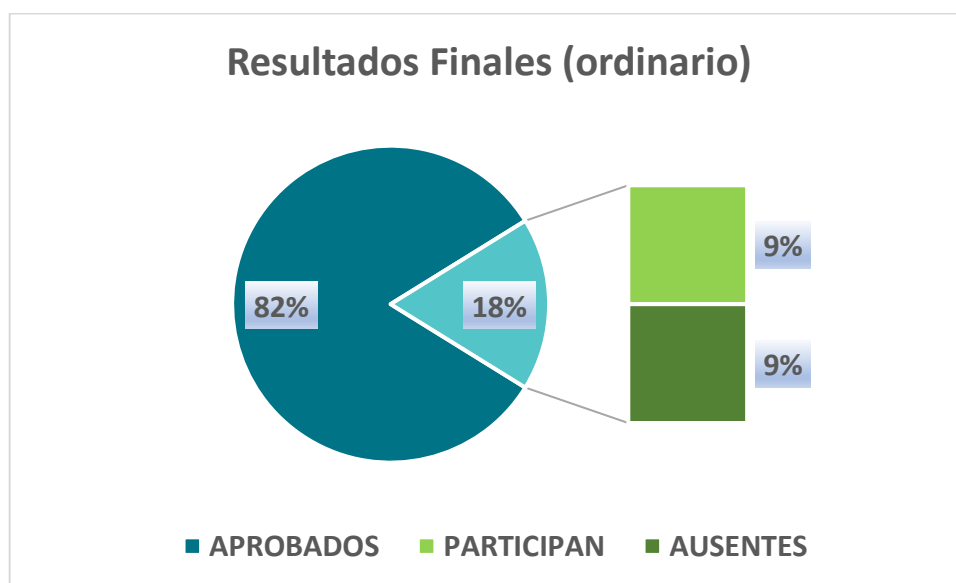
Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 4. Resultados de la evaluación de las actividades del tercer parcial (en línea).



Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 5. Resultados finales de la asignatura TICs (hasta el examen ordinario).



Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 6. *Número de parciales aprobados por alumnos.*



Fuente: *Elaboración propia.*

DATOS DE CONTACTO DE LOS AUTORES:

María Esther Pavón Jiménez: mpavon20@hotmail.com

Edith Miranda Cruz: emiranda_01@yahoo.com.mx

Melchor Hernández Hernández: melchohdez@hotmail.com



Capítulo 10.

OBJETO DIGITAL COMO APOYO PARA LA ASIGNATURA DE SISTEMAS OPERATIVOS

Nelson Javier Cetz Canche
Jorge Alberto Ceballos García
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Una aplicación móvil también abreviada “APP”, puede definirse como un software específicamente diseñado para correr en un dispositivo portátil como un Smartphone o una Tablet. Estas aplicaciones al momento de ser descargadas por el usuario, se ejecutan nativamente en el sistema operativo de los diferentes tipos de dispositivos, aprovechando las características que estos contienen. Gracias al constante avance de la tecnología, hoy en día aportan tres cosas principales a la educación: funcionalidad, flexibilidad y control de los contenidos. Este trabajo presenta una aplicación móvil, para apoyar a estudiantes de la Licenciatura en Informática Administrativa, en la asignatura de Sistemas Operativos de la DAIS-UJAT, de tal manera que puedan acceder a los contenidos a cualquier hora y en cualquier lugar. El proceso de investigación para este estudio se abordó desde un enfoque cualitativo y para el desarrollo de la aplicación se asumió el modelo sistémico PRADDIE.

Palabras clave: Objeto Digital, PRADDIE, TIC.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la mayoría de estudiantes universitarios tiene algún dispositivo móvil con conexión a Internet, estas herramientas se están convirtiendo en la primera alternativa para localizar cualquier contenido en la Red, incluyendo a los educativos. El aprendizaje móvil irrumpe con fuerza en los contextos de la educación, en donde se descubren nuevas vías de apoyo al estudio. Por un lado, se presenta como una herramienta que hace posible el aprendizaje permanente y, por otro, como un entorno virtual personalizado y cotidiano en el que la comunidad educativa se abastece de contenidos de aprendizaje.

La utilización de estos dispositivos en el entorno educativo consigue que el proceso de enseñanza-aprendizaje se modifique para adaptarse a los escenarios que proporciona este entorno virtual. En consecuencia, se convierten en espacios de comunicación que permiten el intercambio de información y que harían posible, según su utilización, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en el que se facilitara la cooperación de profesores y estudiantes, en un marco de interacción dinámica, a través de unos contenidos culturalmente seleccionados y materializados mediante la representación, y los diversos lenguajes que el medio tecnológico es capaz de soportar Sigalés (2002).

Una aplicación móvil también abreviada “APP”, puede definirse como un software específicamente diseñado para correr en un dispositivo portátil como un Smartphone o una Tablet. Estas aplicaciones al momento de ser descargadas por el usuario, se ejecutan nativamente en el sistema operativo de los diferentes tipos de dispositivos, aprovechando las características que estos contienen. Ahora bien, una aplicación móvil educativa es cualquier aplicación que tenga como intención principal promover el aprendizaje, Salz & Moranz (2013).

Este trabajo para los propósitos expuestos, se contextualiza en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT) y en específico en la División Académica de Informática y Sistemas, asumiendo que por las exigencias de globalización y de cara a los retos del siglo XXI, la Universidad proyecta la necesidad de mejorar sus indicadores en el marco de las universidades públicas del país. Los esfuerzos de la

Universidad están encaminados hacia la construcción de una Universidad apoyada de una organización flexible y abierta al cambio social para el mejor cumplimiento de sus funciones sustantivas, UJAT (2005).

Las nuevas tecnologías pueden hacer aportaciones fundamentales para crear condiciones de aprendizaje que, de otro modo, serían difíciles de conseguir. Estos medios posibilitan una interacción y un ritmo de aprendizaje individuales, a la vez que generan de modo realista las situaciones apropiadas sobre las que el alumno puede actuar. Ahora bien, no podemos pensar que la simple incorporación de estos medios, sin una selección previa basada en un criterio sólido, favorecerá el tipo de aprendizaje que se pretende.

Por ello esta investigación se orientó a la asignatura: Sistemas Operativos perteneciente a la Licenciatura en Informática Administrativa, y cuyo objetivo es que el estudiante adquiera las competencias necesarias en la instalación y el uso de los Sistemas Operativos, se identificaron algunos eventos que demandan una herramienta que apoye el proceso de aprendizaje de los alumnos, estos son:

- Bajo rendimiento académico
- Deficientes hábitos de estudio
- Insuficiente bibliografía en Bibliotecas
- Motivación insuficiente por parte del profesor
- Tiempo insuficiente dedicado a la asignatura
- Deficiente manejo de estrategias de aprendizaje
- Comunicación en un solo sentido
- Grupos numerosos
- Dimensión afectivo-motivacional

Aunado a ello, la asignatura en sí presenta un contenido temático amplio. Sin embargo se ha observado que la gran mayoría de los estudiantes hacen uso de la tecnología, en particular de dispositivos móviles por lo que aprovechando esa destreza se propone como objetivo el desarrollo de una aplicación que permita el acceso a los contenidos en formatos de ergonomía computacional, lo que deriva en una participación más activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y a su vez incorporadas por el docente en su quehacer, ya que éste, está llamado a realizar una

función importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, centrado en un Modelo educativo de curriculum flexible; en donde al alumno lo posibilita para apropiarse de conocimientos que le permitan tener la capacidad de acción y actuación, observable, demostrando un desempeño eficiente.

DESARROLLO

Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje, Cotton (1989).

Por otra parte, Escamilla (2005), afirma que el aprendizaje es un proceso de adquisición de un nuevo conocimiento y habilidad. Para que este proceso pueda ser calificado como aprendizaje, en lugar de una simple retención pasajera, debe implicar una retención del conocimiento o de la habilidad en cuestión que permita su manifestación en un tiempo futuro. El aprendizaje puede definirse de un modo más formal "como un cambio relativamente permanente en el comportamiento o en el posible comportamiento, fruto de la experiencia".

Constructivismo

Uno de los modelos alternativos para la educación en línea desde una perspectiva pedagógica que atienda las distintas características del sujeto, es el enfoque del constructivismo. Desde esta proyección teórica, el individuo se concibe como un sujeto autónomo, cuyos procesos de aprendizaje, se vislumbran como procesos invariantes de asimilación-acomodación de nuevas estructuras mentales a las anteriores (procesos de desequilibrio cognoscitivo), apuntando en este sentido, al logro de aprendizajes significativos (procesos de equilibrio cognoscitivo).

La postura del constructivismo, de acuerdo con Díaz (1993), se alimenta de las aportaciones de las diversas corrientes psicológicas asociadas genéricamente a la

psicología cognoscitiva: el enfoque psicogenético piagetiano, la teoría de los esquemas cognoscitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vygostkiana, algunas teorías instruccionales, entre otras.

A pesar de que estos autores se sitúan en encuadres teóricos distintos, comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares. La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece Díaz (1993).

Cesar Coll (1989), uno de los principales representantes de esta corriente pedagógica, organiza su propuesta en torno a tres ejes centrales:

- El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien reconstruye los saberes de su grupo cultural, sucediendo que él puede ser un sujeto activo al manipular, explorar, descubrir o inventar, incluso, cuando lee o escucha a los demás.
- La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Dado que el conocimiento impartido en las instituciones escolares, realmente es resultado de un proceso de construcción social, los sujetos encuentran buena parte de los contenidos ya definidos y elaborados. Pero el alumno lo reconstruye significativamente en el marco de su experiencia personal, de forma progresiva y comprensiva, representando los contenidos educativos como saberes culturales.
- La función del maestro es encajar los procesos de construcción del alumno, con el saber colectivo culturalmente organizado. En esta perspectiva, el docente se convierte en un orientador o facilitador de los procesos de conocimiento, delegando en el alumno, su propia responsabilidad frente al aprendizaje.

Modelos instruccionales

El método de diseño instruccional empleado para el análisis y diseño de la aplicación móvil es el modelo sistémico PRADDIE, ya que este es un modelo muy simplista que sirve para desarrollar cualquier tipo de entrenamiento, esta simplicidad del modelo se vuelve importante si se piensa en lo que necesita realizar un equipo de personas que no tienen una formación en tecnología instruccional Cookson (2002). Este modelo puede crear una visión compartida del proceso que se tiene que seguir para desarrollar un programa o un curso y para entender las relaciones entre cada una de las etapas de este proceso. Las fases son las siguientes:

- La etapa de Pre-análisis contempla construir el marco general para la aplicación específica del diseño instruccional.
- En el Análisis se clarificará el problema, se identificarán las necesidades de los alumnos y su contexto, se seleccionan las soluciones y se define el objetivo de la instrucción.
- El Diseño tiene como propósito dividir el tema en sub-temas, se agrupan los sub-temas en módulos, se eligen los medios y los métodos. Se delinearán las características del producto en base a las necesidades de los individuos, determinando la teoría de aprendizaje que permitirá el desarrollo del producto, los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar y los elementos tecnológicos que determinarán el uso adecuado del producto.
- En el Desarrollo se especifican los contenidos que contribuyen al entrenamiento de la audiencia de estudio, los medios tecnológicos que se usarán y tecnología asociada a ellos.
- En la fase de Implementación el material es usado por la audiencia objeto en el ambiente real con la intención de verificar su funcionalidad.
- La Evaluación permitirá medir el éxito del material, haciendo una comparación entre el desempeño original de la población antes de someterse a entrenamiento y el desempeño posterior al mismo.

El proceso de investigación para este estudio se basó en el enfoque cualitativo, ya que su elaboración dependió de la observación y exploración de un entorno que

no había sido indagado. La investigación cualitativa supone la recogida, análisis e interpretación de datos que no son objetivamente mensurables, es decir, que no pueden sintetizarse en forma de números. Sin embargo, esto no implica una falta de objetividad de los resultados obtenidos a través de la investigación cualitativa. Las técnicas cualitativas se utilizan en investigaciones exploratorias, es decir, aquellas que tratan de recoger información más amplia y general para centrar el objeto de estudio o reflejar una situación concreta Hernández (2003).

Para conocer el contexto del grupo objeto (audiencia) y sus necesidades, se procedió a la aplicación del instrumento de cuestionario el cual nos permitió conocer su contexto y sus necesidades. De la población de estudio que lo conforman 42 alumnos, se analizaron 3 aspectos principales que son:

- El tiempo extra-clase que tienen disponible para la asignatura y los tipos de contenidos más usuales en la asignatura de Sistemas Operativos.
- Su disponibilidad de acceso a tecnologías de información, conectividad y las características de los equipos celulares a los tienen acceso.
- Sus preferencias de aprendizaje, con el fin de determinar si se inclinan hacia el uso de las tecnologías.

El 100% de total de la población tiene acceso a un dispositivo móvil, de los cuales 95% cuenta con servicio de internet, a su vez el 92% navega frecuentemente más de tres horas en internet al día, de los cuales 42 % navega diariamente de 2 a 3 horas y el 50% navega de 4 a 5 horas al día. Así mismo, los resultados manifiestan que el 100% estiman que las herramientas móviles asociado con la lección y práctica, impartidas por el profesor al frente es una opción para reforzar su proceso de aprendizaje; y además el 96 % están dispuestos a probar otra forma de tomar las clases de una manera más dinámica que la actual.

El sistema Operativo que más posee el alumnado encuestado es el Android, correspondiente al 84%, seguido por el Windows móvil con el 8%, detrás de ellos Symbian con 4%, Black Berry con 2% y por último el ios con 2%.

En la figura 1 se muestra una interfaz de la aplicación, con la cual el usuario puede interactuar de manera amigable y de rápido acceso a la información.

CONCLUSIONES

En el contexto pedagógico las tecnologías usadas para la educación se están convirtiendo en una herramienta fundamental, beneficiando a un universo cada vez más grande de usuarios. Una de las grandes ventajas de los dispositivos móviles es la capacidad de interactuar entre ellos, utilizando redes inalámbricas y empresas de telefonía celular que proporcionan el servicio de Internet a sus usuarios, esto ha permitido dar origen a un nuevo paradigma educativo llamado Mobile Learning, esto es el conjunto de prácticas metodológicas de enseñanza y aprendizaje mediante la tecnología móvil. Esta revolucionaria idea está ocasionando gran impacto en el ámbito tecnológico y pedagógico ya que brindan nuevas formas de aprendizaje y facilitan la posibilidad de una mayor interacción, integración y motivación para el usuario, en este caso los alumnos.

Esta nueva generación de usuarios ha modificado su forma de vida, desde el modo en que se relaciona con las personas por medio de las redes sociales conocidas en la actualidad, hasta la manera de cómo aprender en el ámbito educativo por medio de los dispositivos móviles transformando así los métodos de enseñanza tradicionales.

En esta misma línea, los estudios de Escofet, García y Gros (2011), enfatizan la necesidad de revisar las formas de aprender y crear conocimiento en la Universidad, y que algunos principios para el futuro del aprendizaje a este nivel serían: aprendizaje independiente, estructuras horizontales, aprendizaje en red, e instituciones de aprendizajes deslocalizadas, éste último hace referencia a que el uso de dispositivos móviles permiten un acceso constante a contenidos y actividades; y las fronteras espacio-temporales de acceso a la Universidad se irán diluyendo. Sin embargo, para acercar a los alumnos hacia nuevas culturas de aprendizaje constituye un gran desafío; recae en el profesorado ser guía u orientador para el uso apropiado de la comunicación y las fuentes de información académicas.

Lo anterior, conlleva a enriquecer los procesos educativos con recursos de las tecnologías de información y comunicación (TIC).

REFERENCIAS

- Ausubel, P. (1981). *Psicología educativa*. México: Trillas.
- Cotton, J. (1989). *Antecedentes históricos de la teoría del aprendizaje*. *Enciclopedia Internacional de la Educación*. Barcelona: MEC y Vicens-Vives.
- Cookson, P. S. (2003). *Elementos de diseño instruccional para el aprendizaje significativo en la educación a Distancia*. Hermosillo, México: Universidad para la paz. Recuperado el 26 de noviembre de 2006 en <http://www.educadis.uson.mx/ftp/ELEMENTOS%20DE%20DISENO-230403.doc>.
- Díaz, F. (1993). *El aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista*. Guadalajara, México: Educar, Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco.
- Escamilla, J. (2005). *Selección y uso de Tecnologías Educativas*. México. Trillas.
- Escofet, A., Gros, B. y García, I. (2011). *Las nuevas culturas de aprendizaje y su incidencia en la Educación superior*. *Revista Mexicana de Investigación educativa*. Vol.XVI, N°51. México.
- Hernández, S. (2003). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw-Hill/Americana. México.
- Salz & Moranz (2013). *The Everything Guide to Mobile Apps: A Practical Guide to Affordable Mobile App Development for Your Business*. Estados Unidos. Adams Media Corporation.
- Sigalés, C. (2002). *El potencial interactivo de los entornos de enseñanza y aprendizaje en la Educación a Distancia en M.G. Hacia la construcción de la sociedad del aprendizaje*. México. Universidad de Guadalajara.
- UJAT (2005). *Modelo Educativo*. Villahermosa, Tabasco, México.

ANEXOS

Figura 1. *Interfaz de la Aplicación.*



DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Nelson Javier Cetz Canche: nelson.cetz@ujat.mx

Jorge Alberto Ceballos García: jorge.ceballos@ujat.mx



Capítulo 11.

APLICACIÓN ACTUAL DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE A TRAVÉS DE JUEGOS TECNOLÓGICOS

Laura López Díaz

Erika Yunuen Morales Mateos

María Arely López Garrido

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

El incorporar juegos como herramienta pedagógica en las aulas, ha sido una propuesta a mediados de los ochenta y se entendió que los videojuegos permitirían vincular a nuevas generaciones en la era digital. El objetivo principal de la investigación fue conocer la importancia que tiene actualmente la enseñanza aprendizaje a través de juegos tecnológicos. En la primera etapa se realizó la revisión de la literatura en los contextos educativos sobre investigaciones donde se implementaron juegos tecnológicos, filtrando documentos de relevancia. En la segunda etapa, se analizaron experimentos potenciales e implementaciones de proyectos gamificados. El enfoque de la investigación fue cualitativo que permitió hacer uso de fuentes primarias y secundarias para la identificación de la aplicación de este aprendizaje, logrando identificar que existe una tendencia tecnológica exitosa en el ámbito educativo. Asimismo, los resultados de la investigación contribuyeron a dar inicio de un proyecto de investigación para desarrollar aplicaciones educativas y tecnológicas en el nivel básico de la educación primaria.

Palabras clave: Enseñanza, juegos, aplicaciones educativas.

INTRODUCCIÓN

Bavelier, Green y Dye (2010), citado por Moncada, J & Chacón, Y. (2012, p.43), actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. Ya no es únicamente la televisión la que retiene la atención de los niños, sino también otros dispositivos como los DVDs de música, los videojuegos, internet, y los teléfonos celulares (móviles). En los Estados Unidos, se ha estimado que los niños se exponen a los medios electrónicos durante más de 7 horas por día (Strasburger, Jordan, & Donnerstein, 2010), especialmente utilizando la T.V., escuchando música, usando los ordenadores y jugando videojuegos. Estos aparatos electrónicos se utilizan principalmente para la diversión y el ocio; sin embargo, también juegan un papel importante en el desarrollo del niño, especialmente en su aprendizaje y plasticidad cerebral, así como en su rendimiento académico. Actualmente está siendo introducida en las aulas para convertirse en una herramienta útil a beneficio de la enseñanza.

Se menciona de igual manera, que un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. Un videojuego puede competir contra la propia máquina (software o programa de la máquina) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales (guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios.

Por lo anterior, surge como objetivo realizar la investigación para conocer la importancia que tiene actualmente la enseñanza aprendizaje a través de juegos tecnológicos, ya que estudios recientes como se verá en el documento han demostrado que los individuos invierten mayor parte del tiempo en televisión o videojuegos. También se muestran hallazgos que asumen que las personas que

juegan constantemente recuerdan en un periodo más prolongado lo que observaron en una pantalla que en otra forma de apreciación. Teniendo en cuenta esta retención de memoria, se ha incrementado el interés por desarrollar software de aplicaciones, páginas web, videojuegos y ambientes interactivos que ayuden a estudiantes de cualquier nivel educativo para facilitar el aprendizaje.

DESARROLLO

La educación mediante el juego

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma, tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital, la acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos, el juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. (Montero, & Ángeles, 2001)

Por lo tanto, en la educación mediante el juego (o ludificación) es una técnica de aprendizaje que aplica la dinámica del juego al ámbito educativo o profesional con el objetivo de mejorar resultados de aprendizaje en conocimientos, habilidades o actuaciones. El interés por esta metodología de formación se debe a que el juego puede transformar aprendizajes áridos o aburridos en actividades interesantes y entretenidas, donde el aprendizaje tiene lugar de una manera natural porque incentiva la motivación de los jugadores. (Vázquez, & Manassero, 2016), por ello, la educación mediante juegos genera actitudes positivas en el estudiante, porque se elaboran con técnicas que añaden recompensas, acumulación de puntos, retos, interactividad, motivación al sentir esa satisfacción personal que experimenta por realizarlo bien o superarse a sí mismo. Todo esto determina un interés alto por los juegos como herramientas de enseñanza aprendizaje en el aula y popularización como medios de entreteniendo.

El informe de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2012), entrevistó a 511 profesores de primaria de 88 escuelas, indica que el 31% de los profesores declara haber usado en el último año algún

videojuego (mayoritariamente educativo, 94%), alegando como razón principal la motivación de los estudiantes (43%). Los profesores perciben que matemáticas, ciencias naturales y sociales son las asignaturas más adecuadas para obtener mejores aprendizajes y casi unánimemente consideran que los videojuegos desarrollan habilidades cognitivas (memoria, comprensión, pensamiento lógico, deducción, inducción, análisis y planificación, concentración, atención, evaluación y toma de decisiones) y psicomotoras (destreza visual y discriminación perceptiva, coordinación espacial, coordinación perceptivo motriz); en menor medida, capacidades personales, capacidades sociales y educación en valores. La decisión de usar juegos es personal de los profesores (no de la escuela), pero estos reconocen que necesitan más formación y recursos. (Vázquez, & Manassero, 2016).

Proceso enseñanza-aprendizaje

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, comprender el sistema de aprendizaje, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. (Edel, 2004).

Aprendizaje basado en juego (GBL por sus siglas en inglés)

Torres-Toukoumidis, Ramírez-Montoya, & Romero-Rodríguez (2018), citado por (Prensky, 2001) este tipo de aprendizaje se enfoca en aquellos juegos que abarcan objetivos educativos potenciando la adquisición de conocimiento de las asignaturas impartidas mediante una experiencia más divertida, interesante y, por tanto, más efectiva. De manera específica, la noción de aprendizaje basado en juegos ha implicado un soporte a la enseñanza, alentando la toma de decisiones, valorar el cambio de los resultados de los juegos en función de sus acciones e impulsando las

habilidades sociales junto al trabajo en equipo. Este concepto surge como un enfoque pedagógico que destaca la importancia del uso del juego para fomentar el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas.

Existen diferentes teorías que buscan explicar el aprendizaje desde diferentes enfoques del proceso enseñanza aprendizaje, con el objetivo de buscar estrategias que faciliten el proceso en pleno siglo XXI. Algunos autores hablan de orientar a objetivos constructivistas, donde los estudiantes sean responsables de su proceso aprendizaje, mediado por las nuevas herramientas y la orientación del docente. De igual manera, otro de ellos es el aprendizaje en red y colaborativo, tener la capacidad de trabajo en equipo es una habilidad básica en un estudiante del siglo XXI integrando el aprendizaje y el conocimiento como construcciones sociales, y se logra con el internet permitiendo el desarrollo de mentes conectadas en red.

Hallazgos potenciales del uso de juegos tecnológicos

De acuerdo con «The Entertainment Software Association» de los Estados Unidos (2011), citado por Moncada, J & Chacón, Y. (2012) la industria de los videojuegos produjo en el año 2009 aproximadamente \$10.5 billones, que en el 67% de los hogares juegan videojuegos, el jugador promedio tiene 24 años y que ha jugado durante al menos 12 años. También han indicado que la edad promedio del comprador de juegos es de 40 años, el 40% de los jugadores son mujeres y que personas mayores de 50 años representaron el 26% de los jugadores en el año 2010.

Y en México en 2019 hubo un aumento de 5.2% en el número de videojugadores que hay y siete de cada 10 utilizan smarphone para jugar. Menciona que el año cerró con 72.5 millones de jugadores de videojuegos en el país. (Martínez, 2019)

A continuación, se muestra en la tabla No.1 la tendencia de proyectos tecnológicos que han implementado juegos a nivel nacional.

Tabla 1. *Proyectos en el contexto Nacional.*

Autor	Nombre del proyecto	Resultados
Ruíz Cerrillo, Salvador. (2019).	Enseñanza de la anatomía y la fisiología a través de las realidades aumentada y virtual.	• Los alumnos desarrollaron competencias cognoscitivas. • Identificaron bien los planos anatómicos. • Se incrementaría su productividad de trabajo académico y percibieron el software como claro y entendible.
Salas Rueda, R., Vázquez Estupiñán, J., & Lugo García, J. (2016).	Uso Del Avatar en el Proceso de Enseñanza aprendizaje sobre las aplicaciones de las Derivadas.	• Afirma que el SEAM facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre de las aplicaciones de las derivadas durante el ciclo escolar 2015-2 por medio del uso del avatar y la interfaz web usable. • El 68.8% de los estudiantes consideran que el uso del avatar facilitó el proceso de enseñanza-aprendizaje. • El 82.2% de los alumnos mencionan que el avatar propició interés en los contenidos audiovisuales del Sistema para la Enseñanza Aprendizaje de las Matemáticas (SEAM).
García, Lucas, P., Gómez Pérez, V., & Benítez Hernández, A. (2016).	Propuesta de Desarrollo de una Aplicación Móvil Interactiva para apoyar el Aprendizaje en Educación Básica: Historia de México, una necesidad.	• Es de gran utilidad utilizar dispositivos móviles para la enseñanza, aprendizaje y evaluación de materias como Matemáticas, Geografía e Historia. • No será necesario el uso de una conexión a Internet y podrá elegirse el nivel a revisar y evaluar.

Fuente: *Elaboración propia.*

Al realizar exhaustivamente toda la literatura sobre la importancia de los juegos tecnológicos y obtener resultado que mostraron que los juegos son eficaces para el aprendizaje mediante tecnologías educativas y que producen cambios conductuales, cognitivos en el alumno. Nace la necesidad de realizar un proyecto de investigación para desarrollar aplicaciones web para instituciones educativas a nivel primaria, se logró tener una vinculación con la Escuela Primaria Rodrigo Arias Santiago del

municipio de Cunduacán, Tabasco. En la primera etapa de este proyecto institucional, se tuvo el primer acercamiento para conocer problemáticas, dificultades que presentan los alumnos en las diferentes asignaturas.

Al observar el comportamiento de los grupos en diferentes asignaturas y diferentes grados se detectó que existe falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las actividades diarias, dificultad en la comprensión de temas, distracciones y apatía por lecturas interminables y agotadoras que provocan que el alumno no esté inmerso en los temas que cursan por dos horas a la semana. Por todo lo anterior, se propone realizar desarrollos de aplicaciones gamificadas en las siguientes asignaturas como: Historia, conocimiento del medio y ciencias naturales para crear nuevas y mejores formas de enseñanza-aprendizaje en la educación básica en asignaturas complejas o tediosas.

Estos desarrollos se implementarán con técnicas de Aprendizaje Basado en Juegos o Game-Based Learning (GBL) que consiste en la utilización de juegos como vehículos y herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Se trata de una metodología innovadora que ofrece tanto a los alumnos como a los profesores una experiencia educativa diferente y práctica que se puede aplicar a una materia o tema o integrar varias asignaturas. Si se opta por los juegos educativos digitales y el uso de las TIC, el GBL supone una aproximación muy completa que además trabaja la alfabetización digital (Aulaplaneta, 2020).

Esta técnica GBL, pretende contextos de aprendizaje donde el profesor del nivel básico, aplique la creatividad en el diseño de sus propios videojuegos junto con el diseñador y programador del juego, para que tenga un aprendizaje adaptativo a un entorno virtual.

CONCLUSIONES

En esta investigación se ha analizado la importancia que tienen las aplicaciones educativas que apoyan tópicos de la enseñanza que requieran desarrollar destrezas intelectuales diseñados con técnicas que permiten que el alumno se inmersa en juegos educativos y desarrollen competencias cognoscitivas como se veía en los

resultados de algunos proyectos ya implementados. En la revisión de la literatura se pudo apreciar todo ese análisis que realizan los investigadores antes de crear estas aplicaciones para que puedan ser exitosas y cumplan con el objetivo. Es por ellos que en el desarrollo del proyecto de investigación se han tomado en cuenta todo ese análisis a detalle, para identificar problemas y necesidad que existen para que los juegos cumplan con las expectativas del alumno y profesor.

Asimismo, se logra concluir que la industria de videojuegos seguirá creciendo en los próximos años, como se lograron apreciar anteriormente estadísticas a nivel nacional e internacional que lo indican, por lo que se garantiza el aumento de estos en el nivel de educación, por lo que facilitará que a proyectos como los que se están desarrollando para nivel primaria se adapten fácilmente.

Es importante puntualizar que el diseño de juegos tecnológicos tiene que estar diseñados con técnicas, metodologías, herramientas tecnológicas para que puedan ser de beneficios y no se convierta en juegos pasivos. Todo esto se logra con el uso de técnicas sofisticadas para transmitir ese aprendizaje al alumno, es por ello que desde el inicio del proyecto de desarrollo se aplicarán esas técnicas que serán guiadas por el profesor de cada asignatura de nivel primaria.

REFERENCIAS

- Aulaplaneta, (2020). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL). Recuperado de: <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>.
- Edel, R. (2004). El concepto de enseñanza-aprendizaje. Red Científica: Ciencia, Tecnología y Pensamiento, pp. 1-6. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/301303017_El_concepto_de_ensenanza-aprendizaje.
- García, Lucas, P., Gómez Pérez, V., & Benítez Hernández, A. (2016). Propuesta de desarrollo de una aplicación móvil interactiva para apoyar el aprendizaje en educación básica: Historia De México, Una Necesidad. Pistas Educativas, 38 (120), pp. 268-284. Recuperado de <http://itcelaya.edu.mx/ojs/index.php/pistas/article/view/551/485>.
- Hernández, M. R., Rodríguez, V. M., Parra, F. J. & Velázquez, P. (2014). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) en la enseñanza-aprendizaje de la Química Orgánica a través de imágenes, juegos y video. Formación universitaria, 7 (1), pp. 31-40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062014000100005>
- Moncada Jiménez, J. & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Retos Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (21), pp. 43-49. ISSN: 1579-1726. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3457/345732287009>.
- Martinez, (23 de diciembre de 2019). Hay 72.5 millones de gamer en México. El universal. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/telecom/gamers-en-mexico-son-725-millones>.

Montero, M., Monge, M. y Ángeles M (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. Revista de Educación, 25(2), pp. 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.

Ruíz Cerrillo, Salvador. (2019). Enseñanza de la anatomía y la fisiología a través de las realidades aumentada y virtual. Innovación educativa (México, DF), 19 (79), pp. 57-76. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732019000100057&lng=es&tlng=es.

Salas Rueda, R., Vázquez Estupiñán, J. & Lugo García, J. (2016). Uso Del Avatar en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje sobre las aplicaciones de las Derivadas. Revista de Comunicación de la SEECI, Año XX (39), pp. 72-88. Recuperado de: <http://search.proquest.com/docview/664781898?> DOI: 10.15198/seeci.2016.39.72-88

Vázquez, A. & Manassero, M. (2016). Juegos para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico. Educar 2017, pp. 149-170, DOI: doi.org/10.5565/rev/educar.839

Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M., & Romero Rodríguez, L. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. Eks, 113. DOI:10.14201/eks2018194109128.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Laura López Díaz: laura.lopez@ujat.mx

Erika Yunuen Morales Mateos: erika.morales@ujat.mx

María Arely López Garrido: maria.lopez@ujat.mx



Capítulo 12.

IMPLEMENTACIÓN DE LA EVALUACIÓN FORMATIVA, PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Luis Carlos Cuahonte Badillo
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Conforme a los informes rectorales correspondientes a los años de 2016, 2017 y 2018, se aprecia que la titulación por tesis en la licenciatura en Ciencias de la Educación, de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), se incrementó en un 59% al pasar de 60 en 2016 a 102, titulados en tesis, en el 2018.

Con el propósito de determinar si la implementación de la evaluación formativa fue factor central para alentar la titulación por la modalidad de tesis, en la licenciatura de Ciencias de la Educación, se desarrolló la presente investigación aplicando el paradigma cuantitativo, desde una perspectiva exploratorio/descriptivo. Como instrumento de investigación, se diseñó exprofeso un cuestionario, el cual se aplicó a 29 estudiantes del 8° "A" del período escolar agosto 2017-enero 2018 y a 13 docentes de la línea curricular de investigación educativa y en la fase de campo se utilizó el programa de Excel de Microsoft.

Palabras clave: Evaluación formativa, investigación educativa, competencias, docentes, estudiantes.

INTRODUCCIÓN

La investigación educativa, establece como requisito fundamental para su estudio y práctica, la comprensión de las ideas centrales de las problemáticas que se pretenden abordar, así como el desarrollo de la práctica, demandándose la participación activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento.

Desde esta perspectiva el Modelo Educativo de la UJAT (2005), menciona estar centrado en el aprendizaje, lo cual indica que se privilegia una formación que pone al estudiante en el centro de la atención del proceso académico, dejando de lado la concepción tradicional del estudiante como receptor de conocimientos y de información. generándole oportunidades que le permitan desarrollar sus competencias observando las problemáticas que están presentes en su entorno, analizando datos, construyendo argumentos y comunicando sus ideas públicamente.

En ese contexto, la adopción de la evaluación formativa para fomentar la práctica de la investigación, se considera fundamental, ya que es un enfoque en el cual docentes y estudiantes, establecen claros objetivos de aprendizaje.

La fase esencial de la evaluación formativa es la retroalimentación efectiva, la cual debe generar información pertinente que lleve al binomio docente-estudiantes a tomar decisiones, basadas en evidencias, facilitando al estudiante realizar los ajustes correspondientes en la investigación que pretende elaborar y al docente identificar a los estudiantes que requieran de una atención mayor para que logren construir sus investigaciones.

La experiencia que se relata en este trabajo se sustenta en el objetivo general de la licenciatura en Ciencias de la Educación de la UJAT (2010), que establece “la formación de profesionales de la educación capaces de generar alternativas para atender los problemas y necesidades que atañen al quehacer educativo en sus diferentes manifestaciones y contextos, a través del desarrollo de la capacidad investigativa, interpretación y promoción de acciones y proyectos educativos viables e innovadores”.

DESARROLLO

Desde la corriente crítica, la investigación trata de descubrir creencias, valores y supuestos que subyacen en la práctica educativa. De ahí la necesidad de plantear una relación dialéctica entre teoría y práctica mediante la reflexión crítica, concibiéndose a la investigación como un método permanente de autorreflexión. Stehouse (1984), define la investigación educativa como: “indagación sistemática y mantenida, planificada y autocrítica, que se halla sometida a crítica pública y a las comprobaciones empíricas en donde éstas resulten adecuadas”.

La calidad del trabajo docente depende en gran medida de su disposición y habilidad tanto para evaluar los conocimientos adquiridos por sus estudiantes durante el trabajo desarrollado en las sesiones de clases, como para tomar decisiones que promuevan el aprendizaje. Desde esta perspectiva, la evaluación formativa puede considerarse como una de las herramientas más eficaces, a la que deben recurrir los docentes, para mejorar la calidad de la educación en todos niveles educativos, ya que la evaluación formativa es la única manera de saber si lo que se ha enseñado fue aprehendido significativamente siendo el puente entre la enseñanza y el aprendizaje, (Black y Wiliam, 2009).

Perrenoud (2008) indica que la evaluación formativa permite saber mejor dónde se encuentra el estudiante respecto a un aprendizaje determinado, para también saber mejor hasta dónde puede llegar. Lo anterior es posible, en tanto, la evaluación formativa brinda información acerca del proceso de aprendizaje de los estudiantes y le posibilita al docente la toma de decisiones para la reorientación y realimentación de las áreas que así lo requieran.

Considerando los aportes de los autores citados anteriormente, se puede determinar que el propósito de la evaluación formativa es informar al estudiante acerca de los logros obtenidos, las dificultades o limitantes observadas en sus desempeños durante la realización de las actividades propuestas en el proceso enseñanza-aprendizaje. A la vez, le permite al docente la búsqueda e implementación de nuevas estrategias educativas, que favorezcan la adquisición de aprendizajes significativos, que se vean reflejados en el desarrollo de las habilidades, destrezas, actitudes o valores de los estudiantes, durante el proceso de aprendizaje.

Para Sternberg (2000), la competencia es la habilidad que se requiere para resolver problemas específicos de la vida diaria. En este sentido, Huerta et al. (2000), plantean que lo importante no es la posesión de determinados conocimientos, sino el uso que se haga de ellos. Para Bogoya (2000), la competencia es un “saber hacer en contexto” y Muñoz, Quintero y Munévar (2001) plantean que “se puede entender por competencia el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que se aplican en el desempeño de una función productiva o académica.

El Presente trabajo de investigación se realizó en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, específicamente en la Licenciatura de Ciencias de la Educación, utilizándose una metodología mixta, de tipo exploratorio-descriptivo. Se estructuraron cuestionarios, como instrumentos de investigación, los cuales se aplicaron a 13 docentes y a 29 estudiantes. Se utilizó el programa de Excel de Microsoft para la recopilación de la información, utilizando la frecuencia para los resultados de los mismos.

A continuación, se realiza una interpretación de los resultados que se consideran más sobresalientes, del estudio de campo realizado en la investigación.

1.- Resultados destacados del cuestionario aplicado a los estudiantes

En respuesta a la pregunta ¿qué es el enfoque educativo basado en competencias?, el 86% de los estudiantes reconocen los elementos básicos que integran las competencias a saber: conocimientos, habilidades y actitudes (ver tabla 1).

A la pregunta, ¿considera usted que sus competencias investigativas son evaluadas formativamente?, el 76% de los estudiantes manifiestan que la evaluación formativa de las competencias investigativas no se aplica, ya que aún son sometidos a la evaluación sumativa, lo que deja entrever que se continua con una práctica tradicional de la enseñanza (ver tabla 2).

En la tabla 3, se muestran los resultados de las propuestas de los estudiantes para implantar la evaluación formativa en el desarrollo de las competencias investigativas, destacando que el 46% de los estudiantes proponen que los docentes reciban capacitación sobre la evaluación formativa, respuesta que se asocia a la propuesta del 34%, que indican que sus docentes ejerzan con responsabilidad su práctica educativa,

La capacitación y el ejercicio responsable de la docencia se enmarca en un llamado que hacen el 20% de los estudiantes, para que los docentes abandonen la práctica tradicional de la enseñanza, como lo determina el Modelo Educativo de la UJAT.

2.- Resultados más relevantes del cuestionario aplicado a los docentes

A la pregunta, ¿qué es el enfoque educativo basado en competencias?, el 100% de los docentes identifican las características básicas de la aplicación académica de las competencias al mencionar que comprenden un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes (ver tabla 4)

En el contexto de la práctica educativa, se cuestionó a los docentes sobre ¿cuáles son los problemas que enfrentan, para realizar una evaluación formativa de las competencias investigativas?, el 62% de los docentes manifestaron que deben abandonar la práctica tradicional de enseñanza, ya que no es posible, así lo reconocen que, a 15 años de la publicación del Modelo Educativo, que establece dejar atrás la enseñanza tradicional, aún persistan en su práctica, provocando con ello que la evaluación formativa no se aplique y continúe predominando la sumativa (ver tabla 5).

Las propuestas que hacen los docentes para implantar la evaluación formativa en el desarrollo de las competencias investigativas, se advierte un clima favorable para que la evaluación formativa se institucionalice ya que el 46% manifiestan la necesidad de crear un clima de concientización entre estudiantes y docentes para su implementación, considerando que dicha propuesta abonará el camino para que paulatinamente se vaya adoptando y así mejorar la formación investigativa de los estudiantes (ver tabla 6).

CONCLUSIONES

El principal hallazgo de la investigación ha sido el que el 62% de los docentes manifestaran que la resistencia al cambio es el problema principal para implementar la evaluación formativa y que por lo tanto requieren de una transformación del perfil tradicional de la docencia, deriva en la propuesta que el 46% de los docentes hacen respecto a la necesidad de crear un clima de concientización entre los docentes y estudiantes sobre los beneficios de adoptar el enfoque formativo de la evaluación. Estos resultados cobran mayor importancia con las respuestas que ofrecen los estudiantes, quienes en un 76% responden que la mayoría de sus docentes siguen aplicando la evaluación sumativa y por lo tanto sus competencias investigativas no son alentadas, sugiriendo como propuesta para que se implemente la evaluación formativa el que los docentes reciban capacitación sobre ese enfoque evaluativo.

Considerando esos resultados se diseñó una propuesta de evaluación formativa, describiendo a continuación, el proceso de aplicación de la evaluación formativa para el desarrollo de las competencias investigativas.

Primera fase

Se consideró conveniente modificar la forma tradicional de las clases presenciales, por lo cual se procedió a calendarizar asesorías, disponiéndose días en los cuales tendría que asistir todo el grupo para la impartición de los temas que tendrían que aplicar en sus investigaciones. (ver figura 1).

Segunda fase

Consistió en solicitarle a cada estudiante llevar impreso sus avances, con el fin de señalarle directamente las observaciones a que diera lugar la revisión y así integrar de forma personalizada el portafolio de evidencias, que fue el instrumento básico para realizar la evaluación formativa.

Tercera fase

Se procedió a diseñar un formato, que se utilizó para cada uno de los estudiantes, su uso fue cualitativo, ya que se evaluaba formativamente el logro de sus competencias investigativas (ver figura 2).

REFERENCIAS

- Black, P. & Wiliam (2009). D. Educ Asse Eval Acc 21: 5. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Bogoya, D. (2000). Competencias y proyecto pedagógico. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Huerta, J., Pérez, I. & Castellanos, A. (2000). Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales. Extraído 02 de noviembre de 2007 desde <http://sicevaes.csuca.org/drupal/?q=node/124>.
- Latapí Sarre, P. (1994). La investigación Educativa en México. México: Fondo de Cultura Económica.
- Muñoz, J., Quintero, J. & Munévar, R. (2001). Cómo desarrollar competencias investigativas en educación. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Perrenoud, P. (2008). La evaluación de los Alumnos. De la producción de excelencia a la regulación de los aprendizajes entre dos lógicas. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Stenhouse, L. (1984). Investigación y desarrollo del currículo. Ed. Morata: Madrid.
- Sternberg, R. J. (2000). The concept of intelligence. Handbook of intelligence. New York: Cambridge University Press.
- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (2005). Modelo Educativo. Villahermosa, México: UJAT Colección Justo Sierra.
- Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (2018). Informe de Actividades. Villahermosa, México: Colección Justo Sierra.

ANEXOS

Tabla 1. *¿Qué es el enfoque educativo basado en competencias?*

Respuestas	Frecuencia	%
✓ Es el modelo que impulsa el desarrollo de las habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes en los estudiantes.	25	86.0
✓ Es el modelo que está basado en un aprendizaje integrador para que el estudiante muestre sus logros alcanzados a base de prácticas y muestre sus competencias.	4	14.0
Totales	29	100.0

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 2. *¿Considera usted que sus competencias investigativas son evaluadas formativamente?*

Respuestas	Frecuencia	%
La mayoría de los docentes siguen aplicando la evaluación sumativa.	22	76.0
Existe incertidumbre sobre su aplicación.	7	24.0
Totales	29	100.0

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 3. *Propuestas de los estudiantes para implantar la evaluación formativa en el desarrollo de las competencias investigativas.*

Respuestas	Frecuencia	%
Que los docente reciban capacitación sobre los aspectos de la evaluación formativa	13	46.0
Que la práctica docente se ejerza con responsabilidad	10	34.0
Que los docentes dejen de practicar la enseñanza tradicional	6	20.0
Totales	29	100.0

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 4. *¿Qué es el enfoque educativo basado en competencias?*

Categoría	Frecuencia	%
Comprende un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes necesarias que el estudiante debe desarrollar durante su formación profesional.	13	100.0
Totales	13	100.0

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 5. Desde la mirada de los docentes ¿cuáles son los problemas que se enfrentan para realizar una evaluación formativa de las competencias investigativas?

Respuestas	Frecuencia	%
Se requiere una transformación del perfil docente tradicional que hemos venido practicado	8	62.0
Los requerimientos institucionales obstaculizan la aplicación de la evaluación formativa	3	23.0
Los estudiantes no están preparados para que se les evalúe formativamente.	2	15.0
Totales	13	100.0

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Propuestas de los docentes para implantar la evaluación formativa en el desarrollo de las competencias investigativas.

Respuestas	Frecuencia	%
Crear un clima de concientización ente docentes y estudiantes sobre los beneficios de implantar la evaluación formativa de las competencias.	6	46.0
Creación de ambientes de aprendizaje tendientes al desarrollo de las competencias investigativas	5	39.0
Que la UJAT descarte las evaluaciones parciales que impone aplicar en cada cuatrimestre.	2	15.0
Totales	13	100.0

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1. Formato de calendarización de las asesorías personalizadas.

UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ASIGNATURA: INVESTIGACIÓN EDUCATIVA CON ÉNFASIS EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

APELLIDOS _____ NOMBRE (S) _____

TELÉFONO CELULAR _____

FIRMA DE ASISTENCIA A ASESORÍAS PERSONALIZADAS

MES	PRIMERA ASESORÍA	SEGUNDA ASESORÍA	TERCERA ASESORÍA	CUARTA ASESORÍA
FEBRERO				
MARZO				
ABRIL				
MAYO				

Figura 2. Formato de evaluación formativa.

UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE _____ APELLIDOS _____ NOMBRE (S) _____

TELÉFONO CELULAR _____

ASISTENCIA

MES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
AGOSTO																															
SEPTIEMBRE																															
OCTUBRE																															
NOVIEMBRE																															

EVALUACIÓN

CATEGORÍAS	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES
Muy Bien			
Bueno			
Regular			
Deficiente			
Muy Bien			
Bueno			
Regular			
Deficiente			
Muy Bien			
Bueno			
Regular			
Deficiente			
Muy Bien			
Bueno			
Regular			
Deficiente			

SEGUIMIENTO DEL DESEMPEÑO

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Luis Carlos Cuahonte Badillo: Luis.cuahonte@ujat.mx



Capítulo 13.

LA EVALUACIÓN FORMATIVA EN EL QUEHACER PEDAGÓGICO DEL DOCENTE DE TELESECUNDARIA

Carlos Antonio Magaña Cartagena*

María Guadalupe Álvarez Hernández**

Adriana de la Cruz Oliva**

*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

**Secretaría de Educación del Estado de Tabasco, México

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo, identificar y analizar la actuación del profesor ante la evaluación desde un enfoque formativo, el trabajo se llevó a cabo en escuelas de Telesecundaria en la Zona Escolar No. 23 ubicada en el municipio de Huimanguillo, Tabasco, se recogieron experiencias de los profesores en su quehacer pedagógico; la pesquisa surgió a partir de plantearse ¿cómo deben ser evaluados los aprendizajes de los alumnos? y ¿qué evalúa el profesor, conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes, etc.? como parte de su práctica áulica. El trabajo se desarrolló a través de una indagación bibliográfica, recuperando constructos referenciales abordados dentro de la temática de estudio; se aplicó una metodología de corte cualitativo, bajo el método de estudio de casos, entrevista semiestructurada y observaciones áulicas, permitiendo recoger la impresión del profesor en el momento que realiza la evaluación de los aprendizajes de sus educandos; a partir de la recolección de información, se obtuvo como resultado, que la mayoría de los profesores tienen desconocimiento de los principios pedagógicos de educación secundaria, se apoyan eventualmente en su propuesta didáctica y de manera ocasional, participan en programas de capacitación y mejora continua; como consecuencia de lo anterior, puede concluirse que, el profesor debe replantear su función pedagógica, es necesario que reflexione acerca del papel que le corresponde como enseñante y cómo debe potenciar los aprendizajes de sus alumnos, es importante que realice un análisis ontológico sobre la evaluación, en la que involucre su participación y la de sus alumnos desde un enfoque formativo.

Palabras clave: Evaluación formativa, enseñanza, quehacer pedagógico.

INTRODUCCIÓN

Problema de investigación

En los últimos años, la evaluación ha sido uno de los temas emergentes en las diversas agendas educativas, se han publicado innumerables investigaciones y se han creado propuestas que han permitido la mejora en los aprendizajes de los educandos. La evaluación es un tema de estudio de diversos investigadores y profesores, que sucintamente han elaborado trabajos que permiten comprender los nuevos esquemas y estrategias que se vienen implementando para la mejora de los aprendizajes escolares, estos modelos de enseñanza se modifican continuamente, debido a las reformas educativas y curriculares. Los trabajos de Martínez (2018), Moreno (2017), Morán (2017), Popham (2013), Casanova (2017), entre otros, brindan una extensa literatura de experiencias y hallazgos que enriquecen los diversos entramados de la práctica educativa y, los estudios en el campo de la evaluación formativa.

La escuela es un ente social, su función dentro de la socialización de los conocimientos y el desarrollo social y humano, implica una acción directa entre el profesor y el alumno; es el primero quien actúa como una de las figuras más importantes en el proceso de la enseñanza y del aprendizaje, promueve en sus alumnos el interés por el conocimiento y el desarrollo de sus habilidades y destrezas, ante esta imagen, se formulan una serie de preguntas que intenten responder a los vacíos sobre la intervención del profesor en el aprendizaje, interrogantes que van orientadas hacia la práctica áulica del mismo ¿de qué forma el profesor propicia el aprendizaje de sus alumnos? ¿qué evalúa el profesor, conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes, etc.? ¿qué hace el profesor con los resultados que obtiene de la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación en el aula? ¿qué elementos toma en cuenta para generar un ambiente propicio para el aprendizaje en el aula? ¿el profesor realiza una autoevaluación continua de su práctica pedagógica para el logro de los aprendizajes esperados?

A través de las interrogantes citadas, encontramos que la evaluación sigue siendo una práctica determinante del enseñante, pudiendo incidir de forma negativa

en el aprendizaje del alumno y obstaculizando el desempeño en su proceso formativo, debido a un ejercicio austero de las evidencias de aprendizaje, el profesor tiene la facultad absoluta de determinar el resultado de estos según su juicio, y en ocasiones, la responsabilidad de los directivos y de los padres de familia de participar en los aprendizajes de los alumnos no se ve reflejada en la práctica; la evaluación para el aprendizaje, plantea la importancia de la participación colaborativa de los actores educativos y, se centra en la participación activa de los alumnos y en su desarrollo cognitivo, así también, es necesario comprender, que para una evaluación auténtica del aprendizaje (Ravela, Picaroni, & Loureiro, 2017), esta debe partir de una cultura del colectivo escolar, con una mirada formativa de la evaluación para el aprendizaje.

La problemática lleva a indagar la aplicación de la evaluación formativa del profesor en el aula, la cual se desarrolla como objeto de estudio en la Zona Escolar No. 23 del subsistema de Telesecundaria, ubicada en el municipio de Huimanguillo, del Estado de Tabasco; la Zona Escolar está integrada por 13 centros educativos, con una población total de 37 profesores, de los cuales solo se trabajó con 14, que imparten el segundo grado en la Unidad Curricular de Lengua Materna. Español, correspondiente al ciclo escolar 2019-2020.

La intención del estudio conduce a identificar ¿cuál es el papel que juega la evaluación formativa en el aprendizaje? ¿la evaluación formativa favorece el desarrollo de un ambiente cooperativo en el aula? ¿la evaluación formativa provee las herramientas para el aprendizaje y el desarrollo metacognitivo del alumno?, responder estas preguntas y las señaladas líneas arriba, constituye un proceso de indagación que permitió identificar y explicar el comportamiento de la problemática de estudio, generando algunos constructos hipotéticos que fueron abordados bajo un estudio cualitativo.

Objetivos

La presente investigación, tiene como objetivo identificar, analizar y valorar el papel que juega la evaluación formativa en los aprendizajes, a través de la práctica pedagógica del profesor. El trabajo busca responder, cómo el profesor instrumenta la evaluación formativa en el aula y, cómo desde esta promueve los aprendizajes esperados en los alumnos. Investigadores como Casanova (2017), Moreno (2017),

Chávez y Martínez (2018), Ravela (2017), entre otros, han realizado diversas pesquisas a partir de este enfoque de la evaluación, resaltando de ella, su potencial para el logro de los aprendizajes; por tanto, se pretende recuperar los elementos que contribuyen o limitan el desarrollo de la evaluación formativa por parte del profesor en el aula.

DESARROLLO

Marco teórico conceptual

La presente investigación se sustenta en el constructivismo de Piaget y la teoría cognitiva de Bruner, estas estudian el progreso del aprendizaje a través de los procesos del crecimiento moral, el desarrollo cognitivo y metacognitivo del alumno; así, el aprendizaje es el elemento sustancial del pensamiento humano, por lo que juega un papel preponderante en los entornos educativos.

El modelo pedagógico de la educación básica en nuestro país, está sustentado dentro de la teoría constructivista del aprendizaje, lo cual facilita la tarea del docente, debido a que le dota de herramientas trascendentales para desarrollar en los educandos un aprendizaje significativo y potenciar sus habilidades cognitivas y metacognitivas; a partir de este enfoque, y del aprendizaje de los alumnos, se encausa el objeto de investigación desde la evaluación para el aprendizaje, específicamente, desde la evaluación con enfoque formativo.

A continuación, referenciaremos algunas aproximaciones de la evaluación formativa:

Así, Popham (2013) define:

La evaluación formativa es un proceso planificado en el que la evidencia de la situación del alumno, obtenida a través de la evaluación, es utilizada bien por los profesores para ajustar sus procedimientos de enseñanza en curso, o bien por los alumnos para ajustar sus técnicas de aprendizaje habituales. (p. 14)

Por su parte, Moreno (2017) precisa:

La evaluación formativa es un proceso sistemático para obtener evidencia continua acerca del aprendizaje, los resultados reunidos son usados para identificar el nivel actual del alumno y adaptar la enseñanza para ayudarle a alcanzar las metas del aprendizaje deseadas. En la evaluación formativa, los alumnos son participantes activos con sus profesores, comparten metas de aprendizaje y comprenden cómo van progresando, cuáles son los siguientes pasos y que necesitan dar, y cómo darlos (Heritage 2007). (p. 157)

Por último, Casanova (1998) plantea la funcionalidad de la evaluación formativa de la siguiente forma:

...se utiliza en la valoración de procesos (de funcionamiento general, de enseñanza, de aprendizaje ...) y supone, por tanto, la obtención rigurosa de datos a lo largo de ese mismo proceso, de modo que en todo momento se posea el conocimiento apropiado de la situación evaluada que permita tomar las decisiones necesarias de forma inmediata. Su finalidad, consecuentemente y como lo indica su propia denominación, es mejorar o perfeccionar el proceso que se evalúa. (p. 81)

En el ámbito educativo, el aprendizaje es propiciado desde la enseñanza del profesor, quien lo promueve mediante estrategias para la incorporación de nuevos saberes en sus alumnos, así, el aprendizaje es el "...cambio relativamente permanente y transferible de los conocimientos, habilidades, actitudes, emociones, creencias, etc., de una persona" (Pozo, 2016, cap. 4, p. 8). El conocimiento emana del significado que cada alumno le asigna a los objetos con los que convive, y a partir de la interacción con estos, construye y desarrolla sus estructuras mentales con nuevos conceptos que derivan en el aprendizaje (Pozo, 2018); puede afirmarse entonces que, el aprendizaje es un estado de crecimiento moral, el cual es definido según (Bruner, 2018) como "...un proceso tanto de afuera hacia adentro como de adentro hacia afuera" (p. 53), y que dicho crecimiento, coadyuva al desarrollo de las estructuras mentales del alumno.

Valorar los aprendizajes esperados en el alumno, requiere de un proceso de verificación de los mismos, el cual es conocido como evaluación y “...consiste en una serie de apreciaciones o juicios sobre el acontecer humano en una experiencia grupal” (Morán, 2017, p. 94), por lo que es necesario sistematizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, así como, recoger el quehacer pedagógico del profesor. Ahora bien, la evaluación puede ser vista desde dos finalidades, una para la certificación y acreditación y la otra, orientada hacia el seguimiento y construcción permanente del aprendizaje humano.

La evaluación formativa se centra en el monitoreo del aprendizaje por parte del profesor, además “...se asocia con una evaluación de carácter continuo, realizada mediante procedimientos informales, dependiendo de las capacidades diagnósticas de los profesores que de pruebas o instrumentos aplicados” (Moreno, 2017, p. 61), la evaluación formativa, también permite al alumno saber desde el inicio del proceso lo que debe aprender, este participa en su evaluación y la de sus pares y es consciente del progreso de su aprendizaje, así como lo que debe hacer para mejorar sus procesos cognitivos.

Desde esta mirada, se considera que el quehacer del docente se centra en todo momento en el aprendizaje, y no solamente, en valorar productos con fines de emitir una calificación numérica para la acreditación y la certificación del alumno; por el contrario, el “...enfoque de evaluación formativa considera que ésta es parte del trabajo cotidiano del aula y es útil para orientar este proceso y tomar las decisiones más oportunas para obtener el máximo logro de aprendizaje” (DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN, 2020), bajo este enfoque, la evaluación provee información de manera permanente al profesor acerca de la situación de aprendizaje de los alumnos y, les permite a estos últimos, por medio de procesos como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, promover la metacognición, el trabajo colaborativo, así como la comprensión, valoración y autorregulación de su propio aprendizaje.

Análisis y discusión de datos

Las ciencias educativas por su naturaleza, cobran un significado relevante dentro de las ciencias del espíritu o las ciencias del hombre, el mundo de las intersubjetividades plantea la construcción del mundo de la vida y, de significados que subyacen a través de las interacciones cara a cara entre los hombres. La educación es el espacio donde este mundo de intersubjetividades cobra vida a partir de las interacciones entre el profesor y el alumno. El presente trabajo de investigación se estudia bajo la metodología cualitativa, la cual es definida por Sandín (como se citó en Bisquerra, 2004) como “...una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos”.

Para poder comprender ese mundo de la vida que se suscita dentro del acto pedagógico, y a su vez, recoger los significados que el profesor y el alumno le dotan al aprendizaje y a la evaluación, debe construirse el entramado metodológico para su intervención, por lo que se contó con el enfoque etnográfico, por ser el instrumento metodológico que permite recoger de primera mano, la información que lleva a comprender la construcción social y cultural del objeto de investigación, llevando a situar a la etnografía definida por Rodríguez (como se citó en Bisquerra, 2004) “...como el método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta pudiendo ser esta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela”.

Por su característica, el trabajo de investigación optó por desarrollarse bajo la modalidad de estudio de caso, se requirió de un muestreo intencional, a partir del cual, se delimitó y seleccionó a los sujetos participantes dentro del conjunto de informantes que contribuyeran en la construcción de significados, para la triangulación de los datos y los resultados posterior a la recogida de información.

El desarrollo de la investigación, se realizó con profesores pertenecientes al subsistema de Telesecundaria, ubicada en el municipio de Huimanguillo del Estado de Tabasco, en la Zona Escolar No. 23, integrada por 13 centros escolares, 37 profesores y 647 alumnos; de esta población, solo se trabajó con 14 profesores que imparten el segundo grado y, se encuestaron a 213 alumnos del mismo grado escolar, que cursan

la Unidad Curricular de Lengua Materna. Español, correspondiente al ciclo escolar 2019-2020.

Los instrumentos que se emplearon fueron una entrevista semiestructurada, observación participante, análisis de documentos (plan de clase), encuestas a los alumnos, y se hizo uso de herramientas como cámaras fotográficas y de video, esto con el fin de recuperar los momentos biográficos y/o contenidos de las observaciones y las entrevistas.

La recogida de los datos de investigación, se llevó a efecto dentro de la zona escolar citada, para el desarrollo del trabajo, se empleó una entrevista semiestructurada dirigida a los profesores que componen el grupo de estudio, siendo aplicada dentro del entorno escolar, además, se realizaron observaciones de clase, encuestas aplicadas a los alumnos y fueron solicitadas planeaciones didácticas a los docentes sobre la Unidad Curricular de estudio.

Las entrevistas que se realizaron dentro de la investigación, contemplaron un total de 28 ítems, dirigidos al dominio de la Unidad Curricular de Lengua Materna. Español, formación profesional e inicial de los profesores, conocimiento de los principios pedagógicos de educación básica, acciones sobre la evaluación formativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, grados académicos, programas de capacitación y actualización permanente, entre otros; teniendo como resultados, que no todos los profesores tienen la formación inicial en la docencia; por otro lado, se observó que, la mayoría de ellos, ya sea que cuenten con formación pedagógica o no, desconocen los principios pedagógicos del Plan de estudio de educación básica; por otro lado, la entrevista permitió ver que los profesores mantienen el nivel académico con el que ingresaron a la institución educativa donde laboran, esto es, no cuentan con estudios de actualización y no participan de manera permanente en capacitaciones.

Se determinó realizar observaciones de clases, para estas apreciaciones dentro del quehacer áulico, se requirió de un formato Guía de Observaciones en la cual, se contemplaron elementos como: planeación de clase del profesor, aprendizajes esperados, estrategias de aprendizaje, contenidos programáticos, habilidades comunicativas y, las herramientas y estrategias para efectuar la evaluación formativa.

La Guía de Observaciones, fue elaborada bajo un formato previo y, se requirió la previa autorización del profesor para grabar con un dispositivo de cámara de video su quehacer pedagógico; derivado de estas observaciones, se puede sintetizar que, la mayoría de los profesores, no llevan a efecto los elementos definidos en su plan de clase, lo que deriva en una limitante en su ejercicio y por ende, en el aprendizaje del alumno, esto, al contemplar en su plan didáctico el involucramiento de los alumnos en su propio proceso de evaluación, con ello, no le permite cumplir a cabalidad con el enfoque formativo de la evaluación, ni con la realimentación de los aprendizajes deseada desde su papel como enseñante.

Las encuestas a los alumnos fueron aplicadas a educandos de segundo grado, estuvo enfocada a la Unidad Curricular de Lengua Materna. Español, y conteniendo 19 ítems, los cuales estuvieron enfocados a las estrategias de enseñanza del profesor, las principales actividades de aprendizaje que realiza, el trabajo colaborativo en el aula, el proceso de la evaluación formativa, entre otras; en la aplicación de las encuestas, se capturaron imágenes con el uso de una cámara fotográfica, con el objeto de guardar evidencias del trabajo de investigación de campo, esto, con la previa autorización del profesor.

Las planeaciones de clase o carta de actividades áulicas, estas fueron solicitadas a los profesores con un tiempo no mayor a 15 días para su instrumentación en el aula, la planeación del profesor, permitió dar seguimiento a los planteamientos estratégicos de los aprendizajes previsto en los alumnos, tomando en cuenta, los contenidos, las estrategias de enseñanza y, las estrategias de evaluación de los aprendizajes, cabe recalcar, que sólo se trabajó con el planteamiento didáctico de la Unidad Curricular de Lengua Materna. Español de segundo grado de Telesecundaria.

Los instrumentos aplicados para la recogida de información, aportaron hallazgos sustanciales que brindaron la posibilidad de realizar una serie de premisas y conjeturas a lo largo de la investigación; dicha información fue triangulada con el propósito de integrar de forma ecuánime los resultados de la pesquisa, logrando construir resultados hipotéticos del objeto y problemática de la investigación.

DESARROLLO

Los resultados que se presentan son parte del desarrollo de la investigación, los hallazgos permiten hacer una serie de conjeturas que se rescatan de las entrevistas y observaciones que se recuperaron como resultado de la intervención en el objeto de estudio.

Premisas que se encontraron en el desarrollo de la investigación.

- Una práctica laboral, fuera de su formación inicial y del perfil docente.
- La falta de dominio del Plan y programas de estudio vigente de Educación Básica.
- Desconocimiento de las metodologías, estrategias y las disposiciones normativas de la evaluación del aprendizaje.

Las premisas citadas responden a una de las preguntas detonantes del estudio ¿cómo se lleva a cabo la evaluación formativa en el aula?; para responder esta y otras interrogantes, se tuvo que intervenir dentro del contexto escolar, en el aula, a través de entrevistas a profesores, encuesta a los alumnos y observaciones de clase; este proceso brindó un horizonte de conjeturas y principios hipotéticos que ya se tenían y, que permitieron caminar de forma más objetiva en la problemática que se sucinta en las tres premisas citadas líneas arriba.

Discusión y principales resultados

Se considera que existen limitantes en el ejercicio de la evaluación formativa, las cuales deben tomarse en cuenta para subsanar los problemas que se presentan en la evaluación de los aprendizajes de los alumnos, por lo que se debe fijar, que la falta de una formación inicial del profesor, no debe ser un obstáculo para ejercer una actividad docente, ni tampoco una limitante para su formación continua; por otro lado, si el problema sigue siendo el desconocimiento del Plan y programas de estudio vigente, este tiene que ser abordado desde una formación continua por parte del profesor, pero también, desde el Proyecto del Centro Escolar, y tratada permanentemente por el Consejo Técnico Escolar; por último, la mejora de la práctica del profesor dentro del aula, debe estar mediada por el acompañamiento permanente del Asesor Técnico

Pedagógico y del Directivo Escolar, con el fin de mejorar las estrategias y actividades para implementar una evaluación formativa, que oriente al alumno hacia un aprendizaje eficaz.

La evaluación formativa implica una serie de conductas que deben trabajar en armonía las cuatro figuras que intervienen en el aprendizaje (directivo, profesor, alumno y padres de familia), de lo contrario, no se estarán cumpliendo tres de los elementos fundamentales de la evaluación formativa (la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación), pudiendo ocasionar un retraso en el progreso de los aprendizajes y en el desarrollo cognitivo y metacognitivo del alumno. La evaluación formativa, es un proceso importante para el aprendizaje, ya que su enfoque y estrategias contribuyen a generar una cultura donde los alumnos participan activamente con sus pares.

La presente investigación, tiene como objetivo identificar, analizar y valorar el papel que juega la evaluación formativa en los aprendizajes, a través de la práctica pedagógica del profesor. Los resultados, hacen posicionar tres conjeturas concluyentes que a continuación se mencionan:

1. La necesidad de hacer una cavilación epistemológica sobre el saber y el quehacer docente.

Se requiere que el profesor realice una reflexión acerca de su práctica educativa, así como del papel que juega como enseñante, y sobre cómo su propia mirada ontológica le permite trascender en la práctica áulica, planteándose de manera continua ¿cuál es su papel como enseñante?

2. Realizar una reflexión ontológica sobre la evaluación para el aprendizaje.

Reflexionar desde su quehacer docente, sobre el papel que tiene la evaluación para el aprendizaje, analizando las habilidades, destrezas y conocimientos que los educandos deben desarrollar ante los aprendizajes esperados.

3. La autoevaluación y coevaluación siguen siendo elementos ausentes en el espacio áulico.

Es importante que el profesor implemente de forma continua, la autoevaluación y la coevaluación como procesos inherentes a la evaluación formativa y la autorregulación del aprendizaje de los alumnos, potenciando su desarrollo cognitivo y metacognitivo.

REFERENCIAS

Bisquerra, R. A. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.

Bruner, J. S. (2018). *Desarrollo cognitivo y Educación*. México: Morata.

Casanova, M. A. (1998). *La evaluación educativa*. España: SEP- La Muralla.

DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN. (1 de Junio de 2020). Acuerdo número 11/03/19 por el que se establecen las normas generales para la evaluación, acreditación, promoción, regulación y certificación de los educandos de la educación básica. Obtenido de https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5555921&fecha=29/03/2019

Morán, P. O. (2017). *La evaluación cualitativa en los procesos de trabajo en el aula*. México: UNAM- iisue.

Moreno, T. (2017). *Evaluación del y para el aprendizaje: reinventar la evaluación en el aula*. México: UAM, Unidad Cuajimalpa.

Popham, W. J. (2013). *Evaluación Trans-formativa*. Madrid-España: narcea.

Pozo, J. I. (2016). *Aprender en tiempos revueltos*. ISBN ebook: 978-84-9104-240-2

Pozo, J. I. (2018). *Psicología del aprendizaje humano. Adquisición de conocimiento y cambio personal*. México: Morata.

Ravela, P., Picaroni, B., & Loureiro, G. (2017). *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula?. Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes*. México: SEP-Grupo Magro.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Carlos Antonio Magaña Cartagena: carlomagana66@gmail.com

María Guadalupe Álvarez Hernández: lupitamc6686@gmail.com

Adriana de la Cruz Oliva: adrianacruz_dic@hotmail.com



Capítulo 14.

MATERIALES DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE

Claudia Anais Spinoso Huerta

Sara Margarita Alfaro García

Citlalli García Bernal

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La presente aportación, es el resultado de un proyecto de intervención, realizado con el objetivo de analizar los alcances del uso de materiales didácticos interactivos en el aprendizaje de una asignatura de Lengua Adicional al Español III (Inglés III); considerándose desde el diseño, hasta la integración de dichos materiales en una plataforma de e-learning, perteneciente a un bachillerato, obteniendo como resultado la propuesta para el diseño y uso de materiales didácticos interactivos que resultaron más eficientes y efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño de los materiales se llevó a cabo bajo tres aristas: el contenido temático, el aprendizaje y la forma de presentación de cada uno de ellos. Aunado a ello, se consideraron las preferencias de los estudiantes y la significación de los materiales, buscando una aplicabilidad en su cotidianidad.

Se elaboraron materiales didácticos interactivos, tanto para la parte de recursos como para las actividades de cada sesión. Entre los materiales para la parte de recursos se encuentran: presentaciones interactivas, video interactivo, infografía interactiva, entre otros. En la parte de actividades se diseñaron: quiz-game, audio de conversación, cómic, videotutorial y tareas dentro de la misma plataforma.

Entre los resultados obtenidos, destaca la opinión del docente titular, quién comentó que las actividades fomentaron las cuatro habilidades comunicativas del inglés y algunas de ellas fomentaron incluso más de una habilidad a la vez. En adición a ello, el 79% de los alumnos expresaron estar de acuerdo con que los materiales ayudaron a practicar y entender mejor el idioma.

Los resultados reflejaron la mejora en el entorno virtual de aprendizaje, al mismo tiempo que propiciaron el trabajo colaborativo y autónomo de los alumnos.

Palabras clave: Materiales interactivos, aprendizaje y herramientas digitales.

INTRODUCCIÓN

La problemática fue detectada en la Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos, conocida como “BAC”; es un bachillerato mixto, es decir las clases se imparten los sábados, ubicado en la zona centro de la ciudad de Xalapa, Veracruz. Es un bachillerato público incorporado a la Dirección General de Bachillerato de la Secretaría de Educación de Veracruz, el cual inició sus primeros semestres en febrero de 2015.

La Escuela de Bachilleres Mixto Abraham Castellanos brinda la oportunidad de iniciar, continuar y concluir con los estudios de nivel medio superior, ya que al ser un bachillerato mixto pueden ingresar sin necesidad de un examen de admisión alumnos recién egresados del nivel secundaria, alumnos que se han rezagado de bachilleratos escolarizados, así como de sus niveles homologados y adultos que por necesidad de insertarse en el mercado laboral no han podido concluir su educación media superior.

Los alumnos que actualmente cursan sus clases en el BAC, son estudiantes que tienen una edad oscilante entre los 15 y 19 años, en un 70% son alumnos que egresaron recientemente de la escuela secundaria y que ingresaron al bachillerato mixto por dos razones principalmente: una, la alta demanda y poca oferta de lugares en escuelas de Educación Media Superior del sistema escolarizado y alumnos que realizan alguna otra actividad entre semana, como estudiantes de licenciatura en educación musical, o que trabajan; también asisten al bachillerato alumnos que reprobaron más de dos asignaturas en el bachillerato escolarizado.

A partir de febrero 2015, fecha en que inició actividades la institución educativa, se trabaja bajo un modelo de integración de las TIC donde se aprende a través de ellas, es decir los contenidos temáticos y actividades de las asignaturas se difunden a través de la plataforma oficial del bachillerato, razón por la cual la escuela no utiliza ni requiere a los padres de familia la compra de libros.

El acceso a la plataforma virtual del bachillerato se puede hacer desde la página oficial: <http://abrahamcastellanosbac.edu.mx/>, en el menú TIC se selecciona

plataforma virtual y los usuarios son direccionados a los contenidos digitales de las asignaturas.

La escuela cuenta con acceso a internet en todas las aulas y espacios para que tanto docentes como alumnos puedan entrar a la plataforma y descargar actividades para trabajar en clase; el bachillerato cada semestre presta a los alumnos tabletas que les permitan acceder y trabajar desde este medio electrónico, si los alumnos ya disponen de un Smartphone, teléfono celular con acceso a internet, pueden también hacer uso de él como herramienta de trabajo.

La asignatura de Lengua adicional al español III (inglés III) cursada en tercer semestre sólo dispone de una hora semanal, a diferencia del sistema escolarizado donde la asignatura cuenta con cuatro horas semanales para trabajar, socializar y desarrollar los mismos contenidos, lo que impacta directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si bien las calificaciones están integradas por evaluación a través de exámenes y evidencias de aprendizaje, en la asignatura de Inglés es necesario desarrollar en los alumnos cuatro habilidades comunicativas en una segunda lengua, como son: *listening* (escuchar), *writing* (escribir), *reading* (leer) and *speaking* (hablar); sin embargo el escaso tiempo disponible no permite realizar actividades que impliquen el desarrollo de todas las habilidades en los estudiantes, por lo que los alumnos no pueden impulsar y acrecentar las destrezas que implican el aprendizaje del inglés como una segunda lengua; ya que si se practica la lectura y la escritura, al agotarse el tiempo de la clase, ya no pueden ejercitar la habilidad del habla y la escucha y al llegar al sábado siguiente hay que iniciar un tema nuevo.

Con la finalidad de dar solución al problema de falta de tiempo de que se dispone para el desarrollo de las habilidades comunicativas propias del aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés, se emplea la plataforma institucional del bachillerato para fomentar el aprendizaje autónomo y virtual de los estudiantes trasladando y ampliando los conocimientos a otros ambientes fuera del espacio áulico; ya que el uso de las TIC en la enseñanza constituye un recurso mediador del aprendizaje y motivación para practicar y usar el idioma en situaciones reales, además

de ayudar en la mejora de las habilidades lingüísticas de una manera interactiva y colaborativa (Chacón y Pérez, 2011, p. 42).

Es por lo anterior, que para la asignatura de inglés III se desarrollan contenidos y actividades haciendo uso de la Plataforma Virtual del Bachillerato Abraham Castellanos, sin embargo, los alumnos no aprovechan y optimizan su uso, ya que no ingresan a ella, a pesar de ser obligatorio y estar considerada en su calificación. La mayoría de los alumnos no se interesan por la plataforma, no trabajan en ella, no ingresan, no consultan el material; en el ciclo escolar febrero 2018 – julio 2018 de los 68 alumnos cursantes de la asignatura, y de acuerdo a las evaluaciones parciales y final se encontró que el 50% de ellos (34 alumnos) ingresaron y completaron al menos dos actividades de un total de 12, y sólo 10 alumnos completaron en su totalidad las actividades en la plataforma, aun cuando se les solicite la previa consulta para trabajar en la siguiente clase con esos temas la mayoría de los estudiantes no lleva a cabo la actividad, lo que impide trabajar conforme a lo planeado.

Es por lo anterior que se realizó un diagnóstico, que representó la primera parte de un proyecto de intervención para la mejora del ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III, este diagnóstico se realizó con 56 alumnos, población que cursaría el tercer semestre en el periodo de la intervención y se llevó a cabo a través de un cuestionario cerrado de 17 preguntas con la finalidad de identificar las causas que originan el desinterés de trabajar de forma autónoma en la Plataforma Virtual BAC.

Derivado de los resultados del diagnóstico se encontraron los siguientes ejes problematizadores, mismos que se atendieron con la propuesta de intervención:

- Deficiencia en los materiales disponibles, ya que no están generando ni desarrollando las competencias requeridas para la comprensión y aprendizaje de inglés como una segunda lengua.
- Desinterés de los estudiantes para la apropiación de los contenidos de la asignatura en este EVA, ya que las actividades disponibles no están enlazando sus necesidades educativas, recreativas y de ocio.

En consecuencia, a lo anterior, el objetivo principal de la intervención fue: mejorar el entorno de aprendizaje virtual de la asignatura de inglés III, mediante el diseño de nuevos materiales mediados pedagógicamente como estrategia de aprendizaje de los contenidos temáticos Past progressive y There is & There are; siendo estos últimos los temas del periodo lectivo del segundo parcial, tiempo en el que se llevó a cabo la intervención.

DESARROLLO

La sociedad actual es conocida como una sociedad digital, ya que las tecnologías son las herramientas imperantes mediante las cuales las personas se comunican, buscan información y generan conocimiento, es por ello que la educación es un área que no queda fuera de la incursión de las Tecnologías de la Información y Comunicación, al contrario, pueden convertirse en instrumentos psicológicos cuando, gracias a su potencial semiótico, son utilizadas para planear y regular la actividad de uno mismo y de los demás (Coll, Onrubia y Mauri, citados por Coll y Bustos, 2010, p. 170).

Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje se han convertido, de acuerdo a la Teoría Socio-cultural, en instrumentos psicológicos, ya que potencian y median los procesos psicológicos de los seres humanos, específicamente, aquellos que de acuerdo con Vigotsky, son de orden superior; es decir cuando los símbolos, signos, textos, medios y todo aquel material que se pueda crear con ayuda de las herramientas tecnológicas, y la propia herramienta en sí, será un instrumento psicológico al lograr aprendizajes en los estudiantes a través del pensamiento, análisis, comprensión, reflexión y asimilación de aquellos símbolos presentados, siendo estos los procesos mentales superiores.

Aunado al carácter psicológico que adquieren los materiales virtuales mediados pedagógicamente, la teoría del conectivismo argumenta la propia construcción del conocimiento enmarcado en un ambiente global, cambiante, líquido e ilimitado de las conexiones sociales, presenciales y/o virtuales (Siemens, citado por Pérez, 2012, p. 69). El aprendizaje (definido como conocimiento procesable) puede residir fuera de uno mismo (dentro de una organización o una base de datos), está enfocado a conjuntos de información especializada conectados y a las

conexiones que permiten aprender más y que son más importantes que el estado habitual de conocer (Siemens, citado por García, 2009, p- 15). Las comunidades de aprendizaje, fuentes de información y los individuos pueden considerarse nodos o puntos de conexión en una red. Estas redes se dan dentro de una ecología, ya que la ecología y las redes de aprendizaje son estructuras que permiten el aprendizaje personalizado y continuo (Siemens, citado por García, 2009, p. 15)., por lo que se requiere una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje, en la que, en vez de diseñar cursos, se diseñen ambientes de aprendizaje (ecologías de aprendizaje) para que los estudiantes busquen y creen su red de nodos de conocimiento basado en sus intereses y necesidades (Siemens citado por García, 2009, p. 21).

El uso de una plataforma para el desarrollo y mejora de las habilidades requeridas para el aprendizaje de una segunda lengua, ya ha traído consigo resultados positivos; tal es el caso de un estudio llevado a cabo por la Universidad Veracruzana – Campus Poza Rica, donde examinaron la viabilidad de implementar sesiones a través de Google Hangouts para mejorar las cuatro habilidades en el Inglés, el 80% de los estudiantes estuvieron satisfechos con los resultados obtenidos; el 50% de los participantes consideraron que las sesiones del Hangout fueron muy útiles para desarrollar su habilidad de Speaking, el 75% las consideraron muy útiles en su habilidad Listening y el 50% informaron que las sesiones del Hangout fueron útiles para desarrollar su habilidad de Reading y su habilidad de Writing (Fernández et al, 2019, p. 1).

El ejemplo anterior, sumado a lo expuesto por Vigotsky en la Teoría Socio-Cultural y Siemens en la Teoría del Conectivismo, reportó el valor de la educación fuera del aula, misma que es un beneficio significativo para los estudiantes, beneficio que se revalorizó este proyecto de intervención para mejorar el ambiente de aprendizaje virtual de la asignatura de Inglés III en la plataforma institucional, a través de la elaboración e incorporación de materiales mediados pedagógicamente potenciando esta herramienta como un entorno de aprendizaje para vincular los contenidos declarativos, procedimentales, y actitudinales de la asignatura con el uso responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Además de las teorías mencionadas previamente, esta intervención también tiene como bases teorías la Teoría de la Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y el Método de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera (AICLE). Por su parte la primera teoría menciona la necesidad de los estudiantes de disponer de recursos didácticos que atiendan las distintas habilidades, capacidades y estilos de aprendizaje.

El Método AICLE plantea que los recursos digitales permiten crear y producir situaciones reales para los alumnos permitiéndoles, además, mejorar las habilidades propias del idioma de manera interactiva y colaborativa, fomentando al mismo tiempo la apropiación natural del idioma, es por todo lo anterior que para que los estudiantes puedan apropiarse de los contenidos temáticos de la asignatura, los materiales digitales deben enlazar sus necesidades educativas, recreativas y de ocio.

La intervención se llevó a cabo durante el periodo lectivo del segundo parcial de la asignatura de inglés III, tuvo una duración de dos meses, inició el 14 de septiembre de 2019 y finalizó el 16 de noviembre del mismo año; y estuvo dividida en tres fases: antes, durante y después.

La fase antes consistió en una visita a los alumnos de tercer semestre del grupo A, población a la que va dirigida el proyecto, el 14 de septiembre de 2019. En esta sesión el interventor se presentó y pidió a los alumnos que se presentaran en inglés, expresando su nombre, edad y alguna actividad que hayan hecho un día anterior, esto con la finalidad de que utilicen la estructura gramatical del pasado simple, tiempo verbal que conocieron durante el primer parcial y antecedente de uno de los contenidos temáticos del segundo parcial, periodo donde se intervendrá.

Aunado a lo anterior, se realizó con los alumnos una dinámica de integración, porque parte de las actividades que se diseñaron en la plataforma fueron trabajos colaborativos, para lo cual los alumnos deben de tener una actitud positiva hacia el trabajo en equipo. La dinámica de integración consistirá en formar equipos de trabajo, a cada equipo se le dará un pliego de papel periódico, todos los integrantes del equipo tendrán que estar dentro del papel periódico, luego el papel se doblará a la mitad y tendrán que organizarse para seguir estando todos dentro del mismo.

Lo anteriormente mencionado se llevó a cabo para crear un ambiente de confianza entre el interventor y los alumnos, aunque el proyecto consiste en el diseño de materiales interactivos para la Plataforma BAC, es importante que los alumnos conozcan a la persona que está detrás de la computadora, con la intención de mejorar el desempeño de las actividades y al mismo tiempo crear una retroalimentación positiva entre ambas partes a partir de una comunicación tanto síncrona como asíncrona.

La fase durante consistió en la creación de los materiales interactivos elaborados a través de una mediación pedagógica desde tres aristas: el contenido temático, el aprendizaje y la forma en que se presentaron los materiales, para lo cual contempló las preferencias encontradas en el diagnóstico, y otras características como: seleccionar imágenes que permitan complementar la idea principal del texto, otorgar significación a los materiales; las actividades que diseñe deben contener ejemplos coloquiales y de la vida diaria de los estudiantes, así como una aplicabilidad para ellos, cuidar la forma estética de los materiales y al mismo tiempo permitir la apropiación de los mismos; el material diseñado debe generar reto en los alumnos, reflexión, análisis, síntesis, es decir, procesos mentales de orden superior.

En esta fase de la intervención se diseñaron los materiales digitales interactivos para la difusión y práctica del contenido temático del segundo parcial, cuyos temas fueron: past progressive y there is/there are, distribuidos en cinco sesiones, tres sesiones para el tema de past progressive y dos sesiones para el tema there is & there are, cada sesión se encuentra integrada dentro de la plataforma por dos partes: recursos y actividades, por lo que se elaboraron materiales digitales interactivos para cada parte.

Para la parte de recursos se diseñaron e integraron en plataforma los siguientes materiales:

- Tres presentaciones interactivas, elaboradas en las herramientas Genially y Prezi.
- Dos video-presentaciones, elaboradas en la herramienta Powtoon.
- Un video interactivo, elaborado en EdPuzzle.
- Una infografía interactiva, elaborada en Genially.

- Herramientas Moodle: etiqueta y hoja de datos; estas son algunas de los recursos ofertados por la misma plataforma.

Para la parte de las actividades se diseñaron e integraron en la plataforma los siguientes materiales:

- Cuatro quiz-game, elaborados en plataformas como: Socrative, Genially y Educaplay.
- Audio de conversación, elaborado por los alumnos y cargado en la plataforma a través de la herramienta tarea que ofrece la misma plataforma.
- Dos quiz, elaborados en Socrative y Educaplay.
- Cómic
- Herramientas Moodle: tarea
- Video tutorial, elaborado con la herramienta Screencast Matic.

Las actividades propuestas durante la implementación del proyecto estuvieron encaminadas a enlazar las necesidades recreativas, educativas y de ocio de los estudiantes de tercero A, de tal forma que puedan usar el idioma en situaciones cotidianas, para lo cual se integra la realidad de los alumnos en las mismas, al mismo tiempo que se pretende mejorar en Entorno Virtual de Aprendizaje del bachillerato, específicamente de la asignatura de inglés III.

Para esta etapa del proyecto los materiales requeridos fueron una computadora portátil, Smartphone o cualquier dispositivo electrónico con acceso a internet y que les permita a los alumnos acceder, visualizar y realizar las actividades indicadas. Los alumnos podrán hacer esto desde la página principal de la plataforma o si tienen descargada la app Moodle de la Plataforma BAC.

Para realizar el material interactivo digital (recurso y actividades) para el segundo parcial de la asignatura de inglés III en la Plataforma institucional, además de las que ofrece la propia plataforma, se requirió del uso de las herramientas enlistadas en la tabla que a continuación se presenta:

Tabla 1. *Herramientas digitales para elaboración de materiales didácticos interactivos. Elaboración propia, julio 2020.*

Herramienta	Descripción	Página oficial
	Screencast-O-Matic. Esta herramienta se utilizó para los video tutoriales de elaboración propia, es un instrumento para realizar grabaciones de pantalla o de video con la webcam y editarlas.	https://screencast-o-matic.com/home
	EdPuzzle. Esta herramienta está disponible online y permite personalizar videos ya existentes o crear nuevos y añadir contenido interactivo y motivador para los alumnos, como comentarios o preguntas.	https://edpuzzle.com/
	Prezi. Herramienta que permite realizar presentaciones muy visuales y dinámicas, a partir de plantillas y de forma muy intuitiva, incorporando elementos multimedia.	https://prezi.com/
	Powtoon. Herramienta útil para crear presentaciones en formato animado, con movimiento y sonidos.	https://www.powtoon.com/g/es/
	Genially. Herramienta online gratuita que permite crear presentaciones, infografías, dossiers, video-presentaciones, ePósters, CVs, quiz,, entre otros, con texto, imágenes, interactividad y animaciones.	https://www.genial.ly/
	Socrative. Herramienta online gratuita y de paga, que sirve de apoyo al docente para su trabajo en el aula, en esta herramienta puede crear quiz de diversos tipos y enviar una retroalimentación a los alumnos de forma sincrónica y asincrónica.	https://www.socrative.com/

	Socrative es compatible con todas las plataformas e-learning.	
	Educaplay. Herramienta disponible de forma online gratuita y con opción a plan de paga, es útil para crear contenido educativo multimedia como: crucigramas, adivinanza, quiz de autocompletar, relacionar, sopa de letras, mapa interactivo y presentaciones, entre otras. El contenido desarrollado en Educaplay puede integrarse a plataformas e-learning, como Moodle o Chamilo.	https://www.educaplay.com/
	MakeBeliefsComix. Este es un sitio web gratuito creado por Bill Zimmerman. Está disponible en 13 idiomas, que permite crear historietas de una forma intuitiva ya cuenta con un menú que apoya al momento de crear los cómics, asimismo brinda la posibilidad de guardarla en versión PDF para poder enviarlas por correo o imprimirlas.	https://www.makebeliefscomix.com/

Fuente: *Elaboración propia.*

Posterior a la implementación del proyecto de intervención, es decir la fase denominada como después, se procedió a la evaluación del mismo. Esta se llevó a cabo a través de tres técnicas, la primera una encuesta cerrada dirigida a los alumnos para conocer el grado de satisfacción alcanzado en relación a los materiales propuestos; la segunda técnica una entrevista de preguntas abiertas dirigida al docente titular de la asignatura con la finalidad de conocer su punto de vista sobre la propuesta de mejora del entorno virtual y el comportamiento de los alumnos; y el

examen para evaluar la apropiación y asimilación de los contenidos temáticos del segundo parcial.

La encuesta dirigida a los alumnos tuvo como instrumento un cuestionario cerrado de 10 preguntas, de elaboración propia, la población encuestada fueron 24 alumnos de tercer semestre del grupo A, quienes representan el 80% del total del grupo, 10 hombres y 14 mujeres, quienes asistieron a clases el día que se aplicó el cuestionario, la edad oscilante de los estudiantes encuestados es de 15 a 19 años.

La entrevista al docente titular tuvo como instrumento un cuestionario abierto de 10 preguntas, de elaboración propia; el docente entrevistado fue una mujer de 30 años, con formación profesional en Licenciatura en Idiomas, con una experiencia de cinco años dando clases de inglés y trabajando en el BAC desde el mes de agosto de 2018.

Aunado a los instrumentos previamente mencionados, se contemplaron las calificaciones obtenidas del segundo examen parcial de la asignatura de los alumnos de tercero A y se contrastaron con las del grupo B, siendo el primer grupo quien trabajará con los materiales propuestos, mientras que el B lo hará con los que ya están actualmente en la plataforma BAC; y el comportamiento en la plataforma virtual del BAC durante este periodo para los alumnos de ambos grupos.

El examen por medio del cual se evaluarán los contenidos declarativos de este parcial es un documento oficial del bachillerato y por confidencialidad la institución no lo proporciona, sin embargo, fueron proporcionadas las listas de calificaciones del primer y segundo parcial de ambos grupos de tercer semestre.

Resultados

Durante el segundo parcial el 63% de los alumnos encuestados ingresaron a la plataforma de dos a tres veces por semana. Sobre si el material digital por medio del cual se difundieron los temas del segundo parcial (past progressive y there is/there are) fue de su agrado, el 42% respondió que no estuvieron de acuerdo ni en desacuerdo, seguido del 38% que estuvieron de acuerdo y el 21% quienes expresaron estar totalmente de acuerdo, es decir les agradó completamente este material digital,

el cual se trató de presentaciones interactivas, video-presentaciones, videos e infografías.

En relación a esta pregunta, la evaluación sumativa a través de la lista de calificaciones proporcionada por el docente, en tercero A hubo un incremento de 15 a 18 alumnos, quienes realizaron la mitad o más de las evidencias, siendo ocho alumnos los que completaron el total de las actividades; en el grupo B, sucedió lo contrario, donde de 28 alumnos que durante el primer parcial realizaron la mitad o más de las actividades en el segundo parcial solo 18 alumnos cumplieron con esta condición, de ellos solo tres alumnos realizaron el total de las actividades.

Sobre sí el material anterior les permitió a los alumnos asimilar y comprender los contenidos temáticos, el 50% de los encuestados afirmaron estar de acuerdo, seguido de un 42% que no estaban de acuerdo ni en desacuerdo; en cuanto al tipo de recursos que más les agradó en primer lugar fueron los videos, seguida de videos-presentaciones, presentaciones interactivas y por último las infografías.

Aunada a la respuesta de los alumnos, la docente titular expresó en la entrevista que los recursos fueron diseñados correctamente para reforzar los aprendizajes de los contenidos, es decir, concordaban con los temas y los objetivos, asimismo le pareció que los recursos presentaron los contenidos de manera sencilla, clara y concisa para una mejor comprensión por parte de los estudiantes.

Del total de las actividades en plataforma para este periodo, la mayor parte de los alumnos encuestados (46%) realizó la mitad de las actividades, seguido por un 38% quienes resolvieron el total de las mismas, solo dos alumnos no hicieron ninguna de las actividades.

Las actividades favoritas de los alumnos quedaron enumeradas de la siguiente forma: 1. Juego en educaplay, 2. Quiz-game en socrative, 3. Comic, 4. Descripción en plataforma, 5. Quiz en socrative, 6. Hoja de trabajo descargable y 7. Audio de una conversación. La mitad de la población encuestada expresó que estaban de acuerdo en que los tutoriales para subir en tareas y trabajar en páginas y aplicaciones que no conocían fue de ayuda para la realización de las mismas.

La docente opinó en la entrevista que todas las actividades fueron diseñadas adecuadamente para corresponder a los contenidos temáticos del segundo parcial. Las actividades le parecieron lúdicas e interactivas para llamar la atención de los estudiantes, en especial los juegos, debido a que los estudiantes tienen más experiencia con ellos y los pueden motivar más. La actividad del cómic fue la que más captó su atención ya que es una actividad que anteriormente les asignaba para hacerla a mano y que hacerla de manera virtual le pareció conveniente y accesible.

El 79% de los alumnos estuvieron de acuerdo en que los materiales digitales diseñados en la plataforma para el segundo parcial les permitieron entender y poner en práctica de forma interactiva los contenidos temáticos de este periodo. El 54% de los alumnos estuvieron de acuerdo en que les fue más atractivo el ambiente virtual del segundo parcial en comparación con el del primer parcial, la segunda opción más elegida (34%) fue totalmente de acuerdo con la afirmación anterior.

Respecto a la actitud de los alumnos hacia los nuevos materiales, la docente expresó que la mayoría de los estudiantes del grupo tercero A pareció motivado de utilizar otro tipo de actividades mucho más interactivas y llamativas para revisar los contenidos temáticos, aunque algunos estudiantes que no usaron la plataforma tuvieron una actitud de apatía que concuerda con su bajo desempeño escolar. Los estudiantes que realizaron las actividades estuvieron interesados y les pareció algo diferente a lo que trabajaron con anterioridad.

Cuando se le preguntó a la docente sobre si los materiales fomentaban el desarrollo de las cuatro habilidades requeridas para el aprendizaje del inglés como una segunda lengua, ella afirmó que las actividades fomentaron las cuatro habilidades comunicativas y algunas de ellas fomentaron incluso más de una habilidad a la vez, lo cual ayuda a que los estudiantes conecten y generen ideas que les ayudan a adquirir conocimientos.

Sobre si los recursos y actividades diseñados en la Plataforma BAC para el segundo examen parcial permitieron la vinculación de los contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales de la asignatura, la docente consideró que sí, que los recursos y actividades concordaron con los contenidos temáticos del segundo parcial,

a su vez fomentaron el desarrollo de habilidades para la adquisición de aprendizajes, la participación y el trabajo colaborativo de los estudiantes.

En cuanto a las evaluaciones sumativas del segundo parcial, el índice de aprobación aumentó en tercero A en un punto porcentual en relación al primer parcial, ya que pasó de un 47% de aprobados a un 48%, contrario a lo sucedido en el grupo B, donde el índice de aprobación disminuyó pasando de un 62% en el primer parcial a un 56% en el segundo parcial.

CONCLUSIONES

Derivado de los resultados se puede concluir que hubo una mejora en la asignatura de Inglés III en plataforma institucional, esto a partir del grado de satisfacción que tanto docente como alumnos expresaron en la evaluación; a su vez hubo un ligero incremento en el número de alumnos que obtuvieron una calificación aprobatoria en la asignatura.

Los resultados presentados previamente corroboran lo planteado en la Teoría Sociocultural, específicamente, lo referido al carácter de instrumentos psicológicos que adquieren las TIC y los materiales que de estas deriven, ya que gracias a los materiales interactivos diseñados los alumnos lograron aprendizajes, no solo a través de la memorización, sino por medio del pensamiento, análisis, comprensión, reflexión y asimilación de los recursos y actividades interactivos diseñados para el segundo parcial.

Por otra parte, los resultados reflejaron la mejora en el entorno virtual de aprendizaje, al mismo tiempo que propiciaron el trabajo colaborativo y autónomo de los alumnos, esto último reflejado en la creatividad, innovación y resolución de las diversas tareas propuestas.

Aunado a lo anterior, la mayoría de los alumnos reflejaron a través de los resultados, el interés y el gusto por realizar actividades diferentes en la plataforma, en especial aquellas que vinculen sus necesidades educativas, recreativas y de ocio; es decir que los materiales mediados pedagógicamente contribuyen al desarrollo de las

competencias requeridas para la comprensión y aprendizaje de inglés como una segunda lengua.

REFERENCIAS

- Bustos, A. & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184. Recuperado en 20 de septiembre de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&tlng=es.
- Chacón, C., & Pérez, C. (2011). El podcast como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (39), 41-54. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685005>
- Fernández-Sánchez, et al (2019) E-learning through Google Hangouts: a tool in the teaching-learning process of English. *Acta Universitaria* 29, e1746. doi. Recuperado de: <http://doi.org/10.15174.au.2019.1746>
- García, Ingrid. (2009). Teoría de la Conectividad como solución emergente a las Estrategias de Aprendizaje Innovadoras. *REDHECS*, 6, 1 - 25. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2937186>
- Kozulín, A. (2000). *Instrumentos Psicológicos. La educación desde una perspectiva sociocultural*. Barcelona, España: Paidós.
- Navarro-Pablo, M., et al (2019). El uso de los recursos y materiales digitales dentro y fuera del aula bilingüe. *Comunicar*, 27(59), 83–93. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-08>
- Pérez, Ángel. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid, España: Morata.
- Salinas, M. A. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Buenos Aires. Recuperado de: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33050741/Eval.pdf?resp>

[onse-content-
disposition=inline%3B%20filename%3DEntornos_virtuales_de_aprendizaje_en
_la.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-
Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190827%2Fus-east-
1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190827T224324Z&X-Amz-
Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-
Signature=65dde2b494da35d6d5019727fb308ea0d9e3b942257a6b5d17653f52
8847e488](#)

Schunk, D. H. (2012). Teorías del aprendizaje, una perspectiva educativa. Naucalpan de Juárez, México: Pearson.

Solórzano Martínez, F., & García Martínez, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. Revista Cubana de Educacion Superior, 35(3), 98–112. Recuperado de: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=shib&db=zbh&AN=123236879&lang=es&site=ehost-live>

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Claudia Anais Spinoso Huerta: clanais86@gmail.com

Sara Margarita Alfaro García: sara_margarita@hotmail.com

Citlalli García Bernal: callita.mogar@gmail.com



Capítulo 15.

EXPERIENCIAS DOCENTES EMERGENTES FRENTE A LA NUEVA NORMALIDAD

María de Lourdes Luna Alfaro
Belem Castillo Castro
Josefina Campos Cruz
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La experiencia docente en medio del confinamiento ha conllevado a procesos de reflexión y resignificación acerca del quehacer docente, misma que ha de asumirse respondiendo ante los desafíos del mundo actual, en el contexto de la sociedad del conocimiento y con el valor agregado del uso de plataformas virtuales, aplicaciones y recursos en línea. El uso de la tecnología se ha convertido en un recurso fundamental para relacionarnos, para trabajar y para acceder a distintos servicios, entre otros. Para quienes han podido acceder y adaptarse ha constituido una nueva oportunidad de desarrollo; pero para quienes no cuentan con el dominio tecnológico, han quedado excluidos del mundo digital, inclusive, rezagados hasta de las formas actuales de convivencia.

El estar conectado es símbolo de inclusión, de comunicación y de trabajo académico; pero, por otro lado, realizar las actividades docentes desde casa ha significado nuevas prácticas para el profesor y el alumno, mismas que han permeado en formas de interacción distintas en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. En este trabajo se presenta algunas reflexiones emanadas de la experiencia docente durante el confinamiento y a su vez, algunos desafíos frente a la nueva normalidad.

Palabras clave: Prácticas docentes, nueva normalidad, sociedad del conocimiento.

INTRODUCCIÓN

Es una realidad que el mundo ha cambiado a partir del evento de la pandemia, misma que impactó de forma radical la forma de vida. El año 2020, tan esperado y con muchas esperanzas para iniciar nuevos procesos de vida y grandes cambios paradigmáticos se convirtió en realidad cuando se dio a conocer la noticia del coronavirus19 que estaba en Asia, en Europa y de forma incipiente en Estados Unidos. Las circunstancias de vida cambiaron drásticamente, impactando principalmente el ámbito de la salud y el de la economía.

En breve, se dio el comunicado en México acerca de la urgencia de entrar en un periodo de confinamiento, en casa, por un mes. Sin embargo, dicho periodo se alargó de tal manera que generó nuevas prácticas académicas y áulicas entre profesores y estudiantes. En medio de la incertidumbre con la que se inició el confinamiento, las instituciones educativas implementaron aulas virtuales mediante el uso de plataformas. El aula de clases se convirtió drásticamente en un espacio abierto con muchas opciones de intervención, iniciando con las vías de correo electrónico, creación de grupos en whatsapp, y otras redes sociales como Facebook, para posteriormente implementar algunas plataformas como TEAMS, que fue el caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Nuevas practicas se hicieron presentes, provocando procesos innovadores en respuesta a las necesidades emergentes de la comunidad estudiantil. Uno de los retos fue el de cambiar de un sistema presencial a uno a distancia, pero con formas flexibles, en las que se pudieran utilizar distintas formas de comunicación con los estudiantes, se concluyeran los programas de las distintas asignaturas, brindándole a los alumnos tanto asesorías grupales, como el seguimiento personalizado que atendiera a sus necesidades.

Algunas cuestiones se hicieron presentes, tales como: ¿cuáles han sido las principales experiencias entre los profesores de la División Académica de Educación y Artes durante el confinamiento? ¿Cuáles son los principales desafíos docentes ante la sociedad del conocimiento, permeada por los nuevos ambientes de aprendizaje? ¿cuáles prácticas podrían plantearse como exitosas, para ser retomadas y

reinventadas en la nueva normalidad. Para dar respuesta a dichas cuestiones se propone en este trabajo tres subapartados, centrados en el análisis sobre la práctica docente ante las demandas de la nueva normalidad.

DESARROLLO

Principales experiencias docentes durante el confinamiento

A partir del confinamiento, la vida en remoto es lo que se impuso como el nuevo orden, y con ello, una nueva forma de relacionarse. En un principio existía gran incertidumbre acerca del rumbo que tomaría el curso escolar y el correo electrónico, así como los mensajes de texto y la organización de grupos por WhatsApp fueron los principales medios para continuar con los cursos. Existía una doble preocupación: la salud de los estudiantes y profesores, y el acceso a internet. La planeación del curso tuvo que ser modificada, de un sistema presencial se convirtió a uno no presencial y además que fuera flexible para que todos los estudiantes pudieran acceder al conocimiento en sus tiempos.

En breve, la UJAT implemento la plataforma Teams, en la que había que darse de alta tanto profesores, como estudiantes. Esta experiencia representó un desafío para ambos, sobre todo para los profesores, quienes tuvieron que aprender acerca del uso de esta plataforma. Algunas dificultades que se han enfrentado durante el confinamiento son:

- a) El acceso al internet; pues no todos los estudiantes cuentan con este servicio desde sus casas, lo que ha implicado cierta movilidad para acceder a las clases en tiempo real, y en muchos casos recibir el resumen de la clase mediante los grupos de WhatsApp y/o correo electrónico. Lo cual brindaba al alumno la información de forma diferida, pero en ocasiones se quedaban con muchas dudas acerca de las actividades a realizar.
- b) La utilización de los dispositivos; que en algunos estudiantes fueron limitantes porque se quedaron sin celular y otros sin computadora, y, aunque la mayoría contaba por lo menos con alguno de estos dispositivos; en algunos casos no se contaba con ninguno de ellos, limitando con ello el acceso temporal a las clases.

- c) La utilización de TEAMS; misma que implicó desde el registro y reconocimiento de la plataforma, hasta la implementación de recursos didácticos a través de la misma. En algunos casos los estudiantes expresaban que se sentían en un ambiente frío y que les dificultaba acceder a ella para subir sus actividades y evidencias. En otros casos, manifestaban que no todos sus profesores accedían a la plataforma, provocando ciertos vacíos e incertidumbre con relación a su avance.
- d) El uso del tiempo; mismo que ante la flexibilización provocaba cruce de horarios en las sesiones de clases entre profesores, provocando limitaciones para conectarse en algunos estudiantes.
- e) La salud física y mental; que se ha visto impactada por la presencia del coronavirus19, lo cual ha llevado a la comunidad estudiantil y docente a ausentarse de las actividades académicas. Y en el caso de la salud mental, el mismo confinamiento ha traído repercusiones de orden psicológico; sólo quienes se van adaptando están logrando mantener una buena salud mental.
- f) La casa como el nuevo espacio de vida; misma que ante el confinamiento ha generado ciertos desbalances en la organización entre actividades domésticas, trabajo académico, actividades personales y de salud; provocando con ello alto estrés para el cumplimiento de las actividades académicas.
- g) El seguimiento del proceso de aprendizaje y evaluación continua de todos los estudiantes, mismo que se volvió difícil porque no todos podían acceder en tiempo real a las clases, provocando con ello que en muchos de los estudiantes sus evidencias indicaban menor rendimiento académico, lo que implicó reforzar el proceso de aprendizaje del alumno, implementando nuevas actividades y dedicando mucho más tiempo del plasmado en los horarios de clases, para apoyar a los estudiantes.

Sin embargo, tales dificultades, a pesar que complejizar el proceso académico, representaron un desafío para los docentes, que implicó entrar en un proceso de adaptación, aceptando los cambios constantes y eventos emergentes que se iban suscitando durante el proceso, generando con ello distintas alternativas para avanzar en el curso, permitir el acceso a los estudiantes, llevar el seguimiento con

cada uno de ellos y alcanzar los objetivos de aprendizaje en las distintas asignaturas.

Desafíos docentes ante la sociedad del conocimiento, permeada por los nuevos ambientes de aprendizaje

La formación del docente en el siglo XXI está implicada en la complejidad del conocimiento mismo y de los procesos de interrelación del sujeto con el conocimiento y su entorno social. Así, es importante detenerse en el análisis del conocimiento, mismo que resulta ser el punto controversial en el análisis social y en la noción de valores fundamentales que sustentan la práctica docente. La teoría de la complejidad tiene contribuciones significativas al campo pedagógico, desde una mirada crítica, lo que permite repensar las prácticas pedagógicas existentes y dominantes para redefinirlas en propuestas alternativas orientadas hacia la transformación social.

“La aceleración del cambio social en el momento actual exige sucesivos esfuerzos de cambio en el trabajo cotidiano de nuestros profesores. No se trata solo de aceptar el cambio de una determinada reforma educativa, sino de aceptar que el cambio social nos obligara a modificar nuestro trabajo profesional varias veces a lo largo de nuestra vida profesional; o, con más precisión, que los profesores necesitamos aceptar el cambio social como un elemento básico para obtener éxito en nuestro trabajo” (Esteve; 2014, p. 21). Los cambios vertiginosos, propios de ese siglo han marcado nuevos rumbos en la práctica del docente.

El capital humano se gesta en las aulas universitarias, por lo que estos cambios dieron paso a la valorización de la educación y a la necesidad de que los países apostaran económicamente a la educación para mejorar su bienestar económico y social, este nuevo rumbo produjo una serie de cambios en las políticas educativas y por supuesto en el aula. Lo interesante de estos cambios es que incluyeron también, una serie de exigencias al docente, con una mirada basada en la innovación, en la que no solo significa utilizar las tecnologías de la comunicación e información, sino también el reto de actualización permanente en la disciplina que se imparte, pues la vigencia del conocimiento en la sociedad del siglo XXI, exige cambios constantes, y

con ello la entrada para generar distintas prácticas en congruencia con las demandas emergentes de cada contexto escolar.

“Castells (2000) emplea las expresiones **sociedad del conocimiento** y **economía del conocimiento** para referirse a un estadio posterior al desarrollo de la sociedad industrial, en el que la tecnología se convierte en el elemento central de la organización social y de la producción económica, sobre todo a partir del avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación” (Esteve; 2014: p 17). En este contexto, las TIC han permitido crear nuevas oportunidades de educación y formación, superando con ello barreras de espacio y tiempo, y llevando al profesor a asumir nuevos roles, como el de mediador, agente crítico, y autorreflexivo acerca de su propia práctica.

Uno de los principales desafíos para la formación docente es potenciar en ellos la capacidad de analizar el cambio social, desarrollando en ello la habilidad para volver a orientar estrategias y metodologías de enseñanza y, sobre todo, estimular la capacidad de adaptación a un entorno cambiante que exige soluciones y prácticas diversas, e innovadoras contextualizadas en las particularidades de los distintos grupos de aprendizaje.

Los nuevos ambientes de aprendizaje, por lo tanto tienen un lugar muy importante en el contexto actual; y son los espacios virtuales donde no se requiere una infraestructura física como tal, sino una plataforma que posibilite el aprendizaje a distancia, estos ambientes de aprendizaje permiten interactuar, colaborar, ser autónomo y reflexionar; trasciende fronteras y espacios geográficos, teniendo el único requisito acceso a Internet y un dispositivo, colocando en el centro al aprendiz, quien realiza la construcción del conocimiento de manera social.

“Los nuevos ambientes de aprendizaje se organizan colocando al que aprende como centro de los procesos formativos. En este sentido, el aprendiz interactúa con el contenido formativo para alcanzar el aprendizaje autónomo y participa con sus pares y sus profesores en la construcción social del conocimiento, todo ello apoyado con tecnología” (Tancredi, 2014, p. 160).

Para los docentes actualmente existen plataformas virtuales, donde se ofrece capacitación y cursos de actualización disciplinar y en temas pedagógicos, además de ofrecer nuevos contenidos acordes con la discusión actual; de tal modo que el docente puede acceder a los procesos formativos que ofrecen distintos programas, siempre y cuando tenga el mínimo de conocimientos sobre el uso de herramientas tecnológicas. La sociedad del conocimiento está más acentuada en los procesos formativos y puede abrir muchas opciones de formación y de recursos para quienes logren adaptarse a lo nuevo; esto es, para quienes logren desarrollar la capacidad de cambiar constantemente en la utilización de recursos, aplicaciones tecnológicas, metodologías de la enseñanza, y un sentido de intervención en el contexto de su aplicación. El estar conectado hoy representa uno de los principales desafíos para ejercer la docencia y estar al alcance de los estudiantes y las nuevas demandas educativas.

Prácticas docentes exitosas, rumbo a la nueva normalidad

Como ya se mencionó anteriormente, el mundo ya es diferente, las circunstancias de vida han cambiado; la economía se ha visto impactada y, con ello han surgido iniciativas de emprendedores, en donde se han generado nuevas empresas, en formatos distintos, en línea y con giros de venta ante las demandas actuales de necesidades sobre todo en el ámbito de la salud. El reinventarse para muchos, como proceso de adaptación ante las nuevas necesidades, está abriendo oportunidades de crecimiento y de sustentabilidad. Distintos negocios han cambiado su giro, para mantenerse en el mercado y otros han generado nuevas estrategias de venta, ofreciendo un servicio acorde a las necesidades de la sociedad actual, misma que el mayor tiempo permanece en casa.

La casa adquiere un nuevo significado, pues ahora es un espacio cambiante para hacer vida familiar, laboral, académica, social, cultural, espiritual y deportiva. Y en el mismo tiempo confluyen distintas actividades para realizar vía remoto, todas ellas sumadas con las labores domésticas, mismas que requieren atención física. El estrés se ha intensificado, como resultado de las nuevas condiciones de vida, en las que, la pandemia es el enemigo común, por una parte y, por otra, hay necesidades

económicas que atender, aunado con los procesos para la convivencia que para muchos ha potenciado la exclusión social.

Desde la escuela, existen nuevas exigencias para el desempeño profesional docente, y por ende, para el proceso de aprendizaje; lo que ha generado procesos de reflexión y de resignificación acerca de la figura del docente y los desafíos actuales, que repentinamente se convirtieron en condicionantes para dar el paso al mundo digital, adaptarse a la utilización de plataformas y aplicaciones, y reinventarse en su práctica, en la nueva realidad sustentada en lo virtual. El salón de clases se convirtió en aula virtual y, con ello, la convivencia cara a cara ahora es cibernética.

La nueva normalidad demanda de prácticas distintas en el proceso escolar, que genere condiciones alternas ante las demandas emergentes del mundo actual. “La convivencia escolar no debe obedecer exclusivamente a una lógica binaria (bueno - malo, adecuado - inadecuado) o lineal, sino que debe dar apertura a otras entradas, ya que en ella se presentan diversos saberes, formas de aprenderla, prácticas y momentos que dan a entender que no se limita a una categoría cognitiva y de competencias, a la relación entre las personas, sino que incluye otros saberes, reconocimientos, significatividades y formas de interacción entre los diferentes estamentos que conforman la comunidad educativa, y que esta constituye una construcción colectiva de la forma de estar juntos a partir de la vida en común (realidad) y de un ideal de vida en común (futuro)” (Quintero; 2016, pp. 12-13).

La entrada al mundo virtual hoy ha sido uno de los principales desafíos para que la escuela pueda responder a las necesidades de orden mundial. La nueva normalidad requiere de prácticas emergentes que promuevan nuevas formas de enseñanza, de aprendizaje, de convivencia; y con ello nuevos saberes y significados para interpretar la realidad y generar soluciones emergentes, no lineales, sino abiertas y flexibles para reinventarse y adaptarse a cada contexto escolar. Para los profesores se requiere que asuman un papel activo, con carácter autotransformador y transformador; como agentes de cambio social, asumiendo la formación permanente como un proceso natural y necesario para poder generar prácticas distintas, acordes con la nueva realidad educativa. “En este proceso el sujeto en su interrelación con los otros, intercambia saberes, experiencias y vivencias afectivas, aprende y reconstruye

desde la unidad cognitiva afectiva, en función de la significatividad o sentido que adquiere la educación como desarrolladora de sí y el contexto social” (Nieva; 2016, p. 18).

El llevar la escuela a casa, a pesar de las dificultades antes señaladas en este trabajo, también ha dejado experiencias ricas durante el confinamiento; experiencias en las que docentes universitarios implementaron de forma flexible, cambiando el rumbo del proceso escolar, y propiciando nuevos ambientes de aprendizaje en el contexto del confinamiento. Por lo anterior, vale la pena resaltar dichas experiencias exitosas, que si bien, no son absolutas, han abierto nuevas líneas de intervención docente para el desempeño de las clases desde la nueva normalidad.

- a) El manejo del tiempo real para el desarrollo de las clases; que en muchos estudiantes ha sido una limitante por la falta de señal de internet, pudo mejorarse realizando grabaciones de las sesiones de clase, las cuales los alumnos podían revisar posteriormente, de acuerdo a sus posibilidades de acceso. Así mismo, se implementó la toma de notas de clase las cuales fueron compartidas a los distintos grupos y redes de aprendizaje para su consulta.
- b) Implementación de guías didácticas, propias del sistema a distancia. Pero que en la nueva normalidad facilitan el proceso de aprendizaje, mediante el diseño de actividades de forma clara y detallada, de tal modo que el alumno que no puede estar en tiempo real durante las sesiones de clase, puede acceder al conocimiento y realizar las actividades de aprendizaje.
- c) La utilización de plataformas y sus funcionalidades; que, frente a las limitaciones en cuanto a su utilización, se implementaron capacitaciones acerca del manejo de distintas herramientas, las cuales están abriendo nuevas posibilidades de intervención para implementar en los cursos desde una nueva modalidad. A diferencia de la modalidad a distancia, en la que el alumno accede al conocimiento completamente de forma individual y avanza a su propio ritmo; las clases presenciales se asumen de forma remota, en un proceso flexible que pueda facilitar el acceso a los estudiantes y para ello, la utilización de plataformas es una condición para los nuevos ambientes de aprendizaje.

- d) Aplicar la noción de longanimidad como base para fortalecer las relaciones de convivencia, provocando un ambiente de apoyo y acompañamiento académico; dicha noción está relacionada con la generosidad, esto es, creando oportunidades positivas para dar y ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, generando un ambiente más sensible ante las necesidades de los estudiantes y su propio ritmo en el proceso de apropiación y utilización de la misma plataforma.
- e) El acompañamiento de los estudiantes mediante los mentores académicos; reconociendo que no todos los estudiantes avanzan al mismo ritmo en el aprendizaje y que no todos tienen un conocimiento actualizado en la utilización de recursos tecnológicos; en este sentido, el nuevo escenario de la clase favoreció que estudiantes avanzados con distintas habilidades en la utilización de estos recursos tecnológicos pudieran apoyar a sus pares de clase con asesoramiento para subir sus actividades a la plataforma y navegar en ella, haciendo uso de algunas de las herramientas que se ofrecen.
- f) Potenciar el principio de responsabilidad social, asumiéndolo como un estado de conciencia, en el que se ejerce la libertad, siempre cuidando de uno mismo y de los demás. La responsabilidad social, aunque se manifiesta en la ayuda al otro, no es un tema de filantropía, ni de voluntariado o estrategias de mercadotecnia. Más bien, tiene un fundamento ético, basado en el respeto que como seres humanos tenemos. Implica un reaprendizaje, un aprender a ceder, aprender a dar, aprender a servir. Para la nueva normalidad es necesario asumir la responsabilidad social cuidando que el discurso docente sea congruente con las acciones a implementar; esto es, que cada estrategia que se aplique tenga un sentido incluyente para con los estudiantes, hasta sus hogares y comunidades donde viven, de tal modo que la escuela se convierta en un nuevo motor de vida, impulsora de nuevas condiciones y aspiraciones para el desarrollo y crecimiento personal y profesional; abriendo con ello distintos caminos para el mundo laboral, que feliciten las nuevas formas de relación y convivencia humana, con las competencias y principios de vida que el mundo actual demanda.

CONCLUSIONES

Sin duda, el cambio de forma presencial del proceso educativo a la escuela en casa ha implicado romper con paradigmas y tradiciones sobre las prácticas de enseñanza y de aprendizaje; generando nuevas líneas y oportunidades de intervención docente, en las que nuevos escenarios para el aprendizaje se han fortalecido, propiciando relaciones distintas para la convivencia, el trabajo colaborativo, procesos de interrelación y el aprendizaje autónomo.

El docente, con experiencias exitosas ha tenido que salir de su zona de confort, para reinventarse, asumiendo una postura distinta, que ofrece recursos flexibles en el uso de la tecnología. Propiciando nuevos espacios de encuentro virtual, generando un ambiente de clase más abierto en cuanto a la implementación de estrategias y más experto en la utilización de nuevas plataformas.

En la nueva normalidad, el docente es gestor del aprendizaje, proveyendo al alumno de distintos recursos incluyentes y cambiantes a la vez, que motiven a los estudiantes la adaptación e integración en el nuevo proceso de aprendizaje. El reinventarse es uno de los recursos más importantes para el docente y su práctica exitosa. Para ello es necesario que el docente se siga formando en el contexto de la enseñanza virtual y los nuevos ambientes para el aprendizaje, y aprenda a adaptarse a los cambios constantes que demanda el contexto actual.

El docente puede generar el sentido de bienestar si asume una postura responsable, en la que se demanda romper con la pasividad y con las prácticas pedagógicas tradicionales, para asumir una perspectiva más incluyente, de ayuda, en compromiso con los estudiantes. Actuar en congruencia con lo que somos interiormente permite al docente generar un ambiente de armonía consigo mismo y de conciencia para con los demás. Como profesores tenemos una responsabilidad social con nuestro entorno social en el que se debe fortalecer el vínculo entre la escuela y la vida, generando un ambiente sano, de ayuda mutua como un principio de vida.

La nueva normalidad demanda del fortalecimiento de una convivencia sana que se caracterice por tener iniciativas de pensamiento alternativo, generador de

alternativas con distintas posibilidades de intervención en su contexto de aplicación. Implica “la capacidad para significar y anticipar necesidades futuras; en ese sentido, excede la resolución de focos de tensión, problemas y violencias que se presentan en un momento determinado o situado y propone estrategias, espacios y opciones para que los sujetos educativos (docentes, estudiantes, padres y madres) adquieren, desarrollan y fortalezcan habilidades para aspectos relacionados al ejercicio democrático de los derechos y la cultura democrática para la paz” (Quintero; 2016, p. 14)

REFERENCIAS

- Esteve J.M. (2014). La profesión docente ante los desafíos de la sociedad del conocimiento. En Vélaz de M.C. (2014). Aprendizaje y desarrollo Profesional Docente. La educación que queremos los Bicentenarios. Madrid, España: Fundación Santillana-OEI.
- Nieva Chaves, J. A., & Martínez Chacón, O. (2016). Una nueva mirada sobre la formación docente. *Universidad y Sociedad*, 8 (4). pp. 14-21
- Quintero V., J.J. (2016). Convivencia democrática y democracia para la paz. reflexiones en y para el contexto educativo. Colección Académica de Ciencias Sociales. ISSN -e: 2422-0477 Vol. 3 No. 2. Universidad Pontificia Bolivariana.
- Tancredi, B. (2014). Nuevos ambientes de aprendizaje para el desarrollo profesional docente. En Vélaz de M.C. (2014). Aprendizaje y desarrollo Profesional Docente. La educación que queremos los Bicentenarios. Madrid, España: Fundación Santillana-OEI.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

María de Lourdes Luna Alfaro: lourdeslunalfaro@gmail.com

Belem Castillo Castro: bcastillocastro@hotmail.com

Josefina Campos Cruz: josefina.campos4@gmail.com



Capítulo 16.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

María del Pilar Gómez Hidalgo

Erika Yunuen Morales Mateos

María Arely López Garrido

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Este artículo presenta una propuesta como estrategia pedagogía de gamificación con apoyo de las plataformas ClassDojo y Google Sites, para la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de primer semestre de la carrera de Recursos Humanos del Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 163, El objetivo de esta propuesta fue diseñar y establecer estrategias para motivar a los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de la dinamización de contenidos de la asignatura de TIC. La propuesta se direcciono hacia 58 alumnos de la carrera de Recursos Humanos. Durante la primera etapa de desarrollo del trabajo se realizó una investigación sobre el tema de gamificación, conceptos y experiencias de algunos investigadores en el tema y alineadas a Educación Media Superior. Posteriormente se diseñó la propuesta de gamificación abordando los temas de Excel del programa de estudio de la signatura de TIC, según acuerdo 653 del Bachillerato Tecnológico (Gómez, Iuit, Ordoñez, Romero y Quiñones, 2013).

Se concluye que la gamificación apoyó al aprendizaje de los alumnos, pues se obtuvieron valores agregados reflejados en el cumplimiento de los proyectos finales, fomentando el trabajo colaborativo y competitivo en el grupo objeto de estudio.

Palabras clave: Gamificación, Educación Media Superior, ClassDojo, Google Sites.

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta se alinea y cumple con las Líneas de Política Pública para la Educación Media Superior en lo que se refiere al tema II. Contenidos y actividades para el aprendizaje en la acción de: Favorecer el desarrollo de materiales educativos de calidad en medios electrónicos y/o plataformas virtuales (Arroyo, 2019); en Educación Media Superior al incorporar estrategias para motivar a los alumnos en el proceso enseñanza aprendizaje a través de la dinamización de contenidos de la asignatura de TIC.

En el diseño y establecimiento de la clase gamificada se contó con la colaboración del docente asignado al grupo de primer semestre de la carrera de Recursos Humanos del Centro de bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 163, con el propósito de utilizar como base la planeación didáctica diseñada por el docente; y así mismo tomar en cuenta su experiencia.

En varias sesiones de trabajo presencial en el grupo objeto de estudio se tuvo interacción con los alumnos para poder obtener resultados de la aplicación de la gamificación como estrategia de motivación y aprendizaje en estudiantes de Educación Media Superior.

DESARROLLO

Marco teórico conceptual

Gamificación

Kapp (2012 como se citó en González-Díez, Labarga-Adán, y Pérez-Cuadrado, 2019) definió la gamificación indicando que "gamification is using game-based mechanics, aesthetics) and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems". Es, por tanto, una definición más completa y detallada, ya que introduce las variables de elemento de diseño de juego; y apunta a tres finalidades de la gamificación: motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego (Marín-Díaz, 2015).

Deterding et al., (2011, como se citó en Pérez, 2016), dice que la gamificación se puede considerar como el conjunto de reglas y mecánicas de juego aplicadas a entornos no lúdicos con el fin de motivar e influenciar a grupos de personas.

Werbach y Hunter, (2012 como se citó en Rodríguez, 2018), considera que para implementar una estrategia de gamificación exitosa es necesario tener en cuenta seis elementos, tales como:

- 1) Definir con claridad los objetivos educativos que se quieren conseguir en el aula
- 2) Delimitar los comportamientos que queremos potenciar en los estudiantes
- 3) Establecer quienes son los jugadores
- 4) Establecer los ciclos de las actividades
- 5) Diversión
- 6) Recursos

Metodología

El proyecto se realizó con la colaboración del docente asignado en la asignatura de TIC del grupo de primer semestre de la carrera de Recursos Humanos, se utilizaron temas de la planeación didáctica del segundo parcial de la asignatura. Para gamificar la clase se utilizaron elementos de la planeación didáctica elaborada por el docente.

El grupo seleccionado para el proyecto estuvo integrado por un total de 58 adolescentes con edad oscilante entre 16 y 17 años con un grado de marginación medio-bajo, provenientes de zonas urbanas aledañas a la colonia 18 de marzo de la ciudad de Villahermosa, Tabasco.

Se utilizó la plataforma de gestión del comportamiento *ClassDojo* para solicitar a los alumnos evidencias fotográficas de las actividades planeadas; y así mismo utilizada para motivar a los alumnos con la asignación de insignias por el cumplimiento de sus actividades.

En *Google Sites* como herramienta se diseñó una página web que contenía actividades, reglas, retos y un cuadro de honor de metas alcanzadas para servir como medio digital de información dirigida a los alumnos.

Al concluir la puesta en práctica del proyecto se entrevistó al docente para conocer su evaluación sobre la clase gamificada.

Gamificación de la clase de TIC de primer semestre del Bachillerato Tecnológico

Canvas de Gamificación

Para la planeación de la clase gamificada se utilizó el formato Gamification Canvas diseñado y adaptado por profesores del Tecnológico de Monterrey (Business Model Canvas, s.f.), el cual se basa en el *Busssines Model Canvas*, plantilla que está diseñada para visualizar de forma esquemática los elementos de una gamificación como: objetivos, componentes, perfil de los jugadores, la mecánica, la dinámica, el seguimiento, monitoreo y riesgos potenciales.

En trabajo colaborativo con el docente se planeó la clase en la plantilla Canvas con: aprendizajes esperados, actividades de aprendizaje, recursos, elementos de motivación y otros diseñados de la planeación didáctica que se pudieran adecuar a la plantilla.

Se decidió abordar los temas del segundo parcial en donde el objetivo principal es que el alumno utilice las TIC como herramienta para obtener información, sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana; diseñando la práctica llamada Vendedores que consiste en cuatro actividades y un proyecto de impacto social de acuerdo con el contexto en donde se relaciona el alumno.

Los elementos del diseño de juego en las actividades y diseño de las plataformas de *Google Sites* y *ClassDojo* fueron evaluados por el docente.

Diseño de Clase Gamificada

Para el diseño de la clase gamificada se consideró como perfil de los jugadores las características de los alumnos objeto de estudio y se prescindió de conocer el tipo de jugadores.

En la plantilla Canvas diseñada y adaptada por profesores del Tecnológico de Monterrey (Strategyzer, 2019), como se puede ver en la figura 1, se presentan los elementos de la gamificación de las sesiones de clases de la asignatura de TIC.

Plataformas para el apoyo de la Gamificación

ClassDojo es una plataforma que permite a los docentes organizar su aula, promover actividades de gamificación, calificar al alumnado y mantener una comunicación más fluida con ellos y sus familias (Espeso, 2019).

Utilizamos la plataforma *ClassDojo* como herramienta de seguimiento individual y grupal, propiciando la motivación de los alumnos; esta fue utilizada como plataforma visual e interactiva como se puede observar en la figura 2; en donde se registraron las asistencias, insignias individuales y por equipo, se solicitaron evidencias fotográficas de las actividades y se proporcionó retroalimentación a los alumnos de acuerdo con las observaciones encontradas por el docente.

Google Sites es una herramienta sencilla y amigable que sirve para crear páginas web. Por las características anteriores se utilizó la plataforma *Google Sites* como administradora de las reglas, actividades, recursos de apoyo y cuadro de honor de la clase gamificada presentada (ver figura.3).

Se creó en *Google Sites* el sitio denominado Mounstrulandia y en su introducción narra una pequeña historia con el objetivo de introducir al educando al juego planeado (Gómez, 2019).

Este sitio se encuentra estructurado con los siguientes elementos: Reglas, Objetivos, Actividades y niveles, avance alcanzado, proyecto de impacto final y material de apoyo (ver figura. 4).

CONCLUSIONES

Resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos se observó que del grupo objeto de estudio conformado por 58 alumnos inscritos; solo cumplieron con la actividad de Vendedores (Nivel I) 51 estudiantes, significa que no interactuaron con el juego 7 estudiantes; así mismo, en Vendedores II (Nivel II) cumplieron con el reto 52 estudiantes porque se les dio oportunidad a los estudiantes rezagados que pudieran interactuar con la actividad; en la actividad Vendedores III (Nivel III) sólo 48 alumnos terminaron el reto y finalmente a la última actividad sólo llegaron 45 estudiantes como se puede observar en la figura 5.

En la realización de las actividades y el cumplimiento de los retos de acuerdo con la figura 6, el 78% de los alumnos inscritos en la asignatura de TIC alcanzaron el nivel IV, superando todos los niveles y el pase al proyecto de impacto final quedándose rezagados el 22 %. Las causas posibles de la situación presentada por los rezagados fueron: inasistencia a clases, apatía de los estudiantes, situaciones de salud y carencia de conectividad.

En la figura 7. Impacto de equipos, se identificó que en el reto final asignado por equipos sólo seis equipos alcanzan el puntaje de nueve considerándose el más alto en relación con los demás que participaron en el proyecto final de transversalidad y estos son seleccionados para exponer sus trabajos en la Muestra Pedagógica de Transversalidad.

En el proyecto final del grupo participaron 15 equipos de los cuales seis fueron los que cumplieron en su mayoría con la rúbrica de evaluación expositiva y con los contenidos solicitados por el docente; la figura 8 representa el porcentaje de los equipos seleccionados para la presentación de su proyecto final, siendo estos los que alcanzaron el puntaje más alto, el cual muestra que el 29% del total de los equipos concluyó con las actividades de acuerdo a los indicadores de evaluación del docente y el 71% de los equipos concluyó el reto pero les faltaron aspectos por cumplir de los indicadores de evaluación considerados por el docente.

Evaluación de la propuesta por parte del docente

Se realizó una entrevista al docente responsable de la asignatura de TIC para conocer su evaluación de la Gamificación como estrategia de motivación y aprendizaje de las sesiones de clases, el docente manifestó en primer término que no estaba familiarizado con el tema de gamificación, a pesar de usar la plataforma Edmodo para sus actividades; sin embargo, valoró de creativa y motivadora la propuesta al incluir ClassDojo como una herramienta visual y motivadora al presentarla con asignación insignias, utilización del cronometro de tiempo y solicitar evidencias fotográficas de los retos a los alumnos. En la evaluación acerca de la utilización del Google Sites consideró a esta como una herramienta amigable y adecuada para alumnos de Educación Media Superior, en donde se puede plasmar de manera creativa la planeación didáctica diseñada por el docente ya que se pueden subir recursos de apoyo y dar retroalimentación a los estudiantes; sin embargo, opinó que en ocasiones la falta de conectividad en el plantel no permite utilizar al 100% la plataforma.

En lo que se refiere a la forma de presentar la clase como un juego en donde hay retos, niveles, un proyecto final transversal y de impacto en la vida cotidiana el docente externo que siempre se debe tomar en cuenta el contexto en donde el alumno se desarrolla y que estos aspectos mencionados motivan a los estudiantes a ser competitivos. La figura 9 muestra los materiales de apoyo que se proporcionaron a los estudiantes.

REFLEXIONES

La innovación en programas educativos es quizá una de las acciones estratégicas para el cambio del sistema educativo en el marco de una sociedad del conocimiento. Esta transformación debe representar una mejora significativa en la práctica educativa y una actualización en las herramientas tecnológicas que contribuyen en el proceso de aprendizaje (Limón, García y Izquierdo, 2015).

De acuerdo con la propuesta de Gamificación de clase el utilizar *ClassDojo* como herramienta de motivación, valoración y seguimiento de las actividades cambió

el ambiente de aprendizaje de los alumnos al incluir una herramienta visual de seguimiento en el aula.

El utilizar la plataforma de *Google Sites* para alojar en ella los objetivos, reglas, niveles (actividades), cuadro de honor y proyecto final de la asignatura de TIC le dio una visión al docente de como diseñar una estrategia didáctica innovadora y creativa.

Cabe hacer mención que una clase gamificada se puede realizar sin uso de la conectividad, pero auxiliada por plataformas para la presentación, creación y gestión de contenidos.

En la gamificación de la clase de TIC el docente evaluó que se cumplió con el propósito de la asignatura reflejada en el cumplimiento de los alumnos en el proyecto de impacto final ya que se fomentó el trabajo colaborativo y competitivo con una actividad en donde los temas fueron de acuerdo con el contexto de la vida cotidiana del educando y se propició la transversalidad entre la signatura de TIC y Lectura Expresión Oral y Escrita.

Los trabajos futuros que pueden derivarse de la presente investigación están relacionados con la toma de decisiones con respecto a la capacitación de los docentes en el tema de gamificación y en cuanto a los educandos identificar de primera instancia los intereses de los alumnos de acuerdo con el tipo de jugador.

REFERENCIAS

- Arroyo, J.P. (2019). Líneas de Política Pública para a la Educación Media Superior. Subsecretaría de Educación Media Superior SEP. México, DF. Recuperado de http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/13005/1/images/L%C3%83%C2%ADneas%20de%20pol%C3%83%C2%ADtica%20p%C3%83%C2%BAblica_Diseno.pdf
- Business Model Canvas (s.f.). Strategyzer - Corporate Innovation, Strategy, Tools & Training. Recuperado de: <https://www.strategyzer.com/canvas/business-model-canvas>.
- Espeso, P., (2019). ClassDojo ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase?, Educación 3.0. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/el>
- Gómez, M.P (2019). Moustrulandia. Google Sites. Recuperado de <https://sites.google.com/view/tics-mtac-mounstrulandia/mounstrulandia>
- Gómez, R., Iuit, F.J., Ordoñez, Romero, M. y Quiñones, R. (2013). Programa de Estudio Acuerdo Secretarial 653, Tecnologías de la Información y Comunicación, Componente Básico y Propedéutico. Subsecretaria de Educación Media Superior. Recuperado de: http://cosdac.sems.gob.mx/web/pa_FormacionDisciplinarExtendida.php
- González-Díez, L., Labarga-Adán, I. y Pérez-Cuadrado, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. Revista de Comunicación, 18(1), 52-72. <https://dx.doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/rcudep/v18n1/a04v18n1.pdf>
- Limón, O. H., García, L.G.G., y Izquierdo, D.D.J.Z. (2015). Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje aplicando principios de gamificación; Memorias del Encuentro Internacional de Educación a Distancia; (4). Recuperado de:

<http://www.udgvirtual.udg.mx/remedied/index.php/memorias/article/view/225/116>

- Marín-Díaz, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Revista Digital Educación.*, (27). Recuperado de: https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=La+gamificaci%C3%B3n+educativa.+Una+alternativa+para+la+ense%C3%B1anza+creativa&btnG=
- Pérez, F. Q. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales.* (12). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5852309>
- Rodríguez, C.A.C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Eduotec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa.* (63), pp. 29-41. Recuperado de: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

ANEXOS

Figura 1. Elementos de Gamificación de la asignatura de TIC.

Nota: la imagen presenta la planificación de la clase gamificada, considerando los elementos de la plantilla Canvas.

Gamification Canvas

Materia: Tecnología de la información y la comunicación
Fecha: 06 de Septiembre del 2019
Profesor: Maria del Pilar Gómez Hidalgo
Iteration: #1

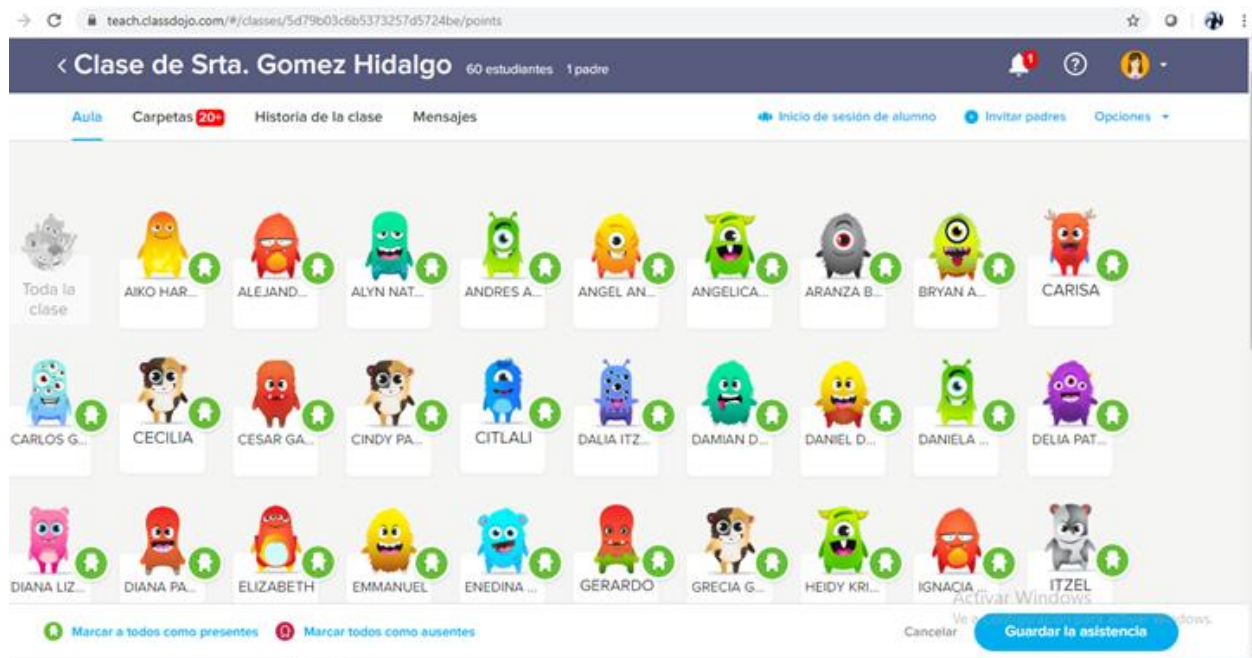
Dinámica https://sites.google.com/view/tics-mtac-mounstrulandia/mounstrulandia	Componentes Avatares: Se le asigna a cada alumno su avatar poniéndole su nombre. Regalos o incentivos: Tips para avanzar más rápido al siguiente nivel. Niveles: Vendedores, Vendedores II, Vendedores III, Vendedores IV Combates: Retos de conocimiento entre equipos. Cuadro de honor por nivel. Misiones por equipos. Pistas para avanzar Mecánica Retos: Los retos serán individuales y en equipo para desarrollar en el alumno el trabajo colaborativo Competencia: Proyecto impacto final Retroalimentación: En cada actividad realizada. Adquisición de recursos: Con likes ganados. Condiciones de Gane: El que llegue al nivel avanzado.	Objetivo Los alumnos reconocerán el uso de las TIC como herramientas para obtener información, sobre temas pertinentes con su realidad cotidiana.	Estética Avatares: Asignados por el docente en classdojo. Insignias. Gama de colores asociada a la temática.	Perfil de Jugadores 1.-Alumnos del Primer semestre de la Carrera de Recursos Humanos 2.-Jóvenes cuya edad oscila entre 16 y 17 años. 3.-Los intereses de los educandos son: relacionarse socialmente con sus compañeros, fiestas, el estudio, diversión, tener una relación amorosa 4.-Los gustos de estos jóvenes son: Videojuegos, actividades físicas, juegos de mesa. 5.-Lo que no les gusta a estos jóvenes es: Hacer las cosas por obligación, sentirse presionados, las clases teóricas, escribir y leer.
Gestión (Seguimiento y monitoreo) El control de la clase gamificada estará a cargo del docente de la asignatura utilizando classdojo y Google Sites. Se llevará una bitácora virtual de clases para el control de las participaciones de los alumnos. Se publicarán los progresos de los alumnos en un Cuadro de Honor virtual		Riesgos potenciales: Red wifi, disponibilidad del equipo de cómputo en la escuela. Los alumnos podrían resistirse a las tareas extraclases, no participar en los trabajos de equipo y que tengan acceso a la red wifi o equipo de cómputo propio		

Estrategia
Público

Fuente: Idea (2019). Gamificación Canvas.

Figura 2. Pantalla de asistencia de la plataforma ClassDojo.

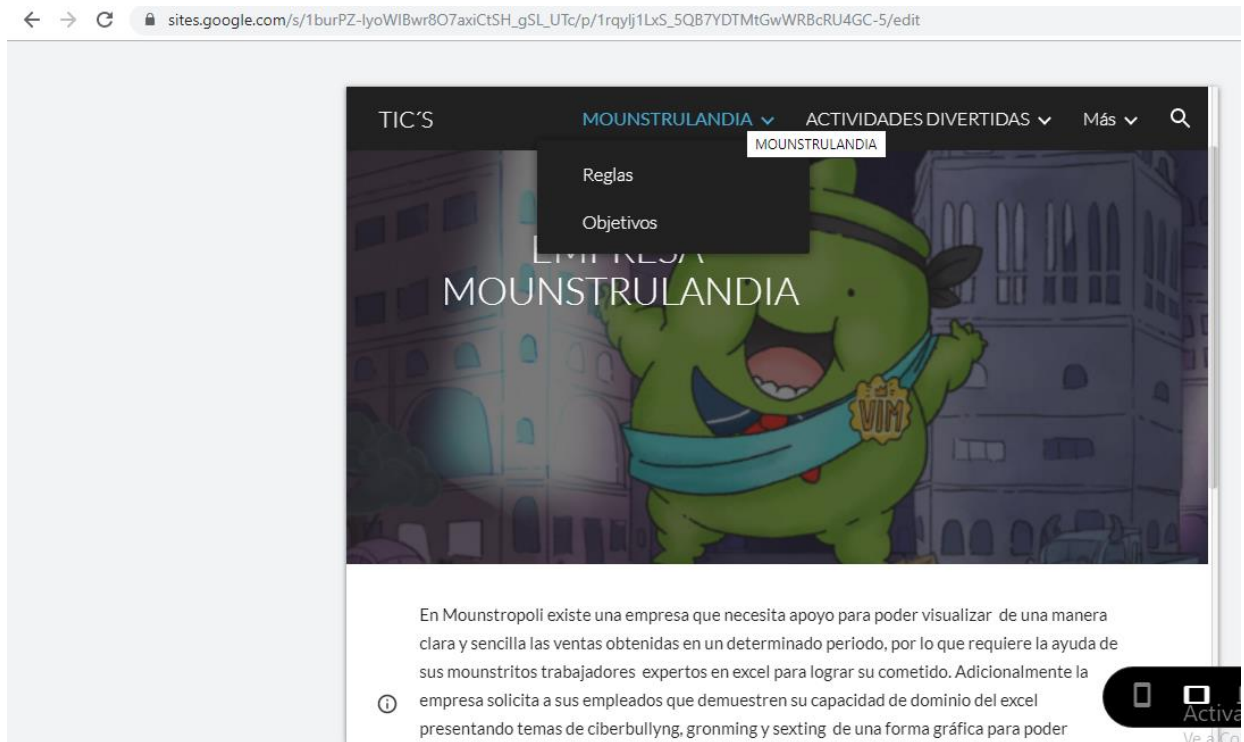
Nota: en la presente figura se puede observar de manera visual como se representa la asistencia de los alumnos en la plataforma, así mismo los avatars de cada uno.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. Página web en Google Sites (Mounstrulandia)

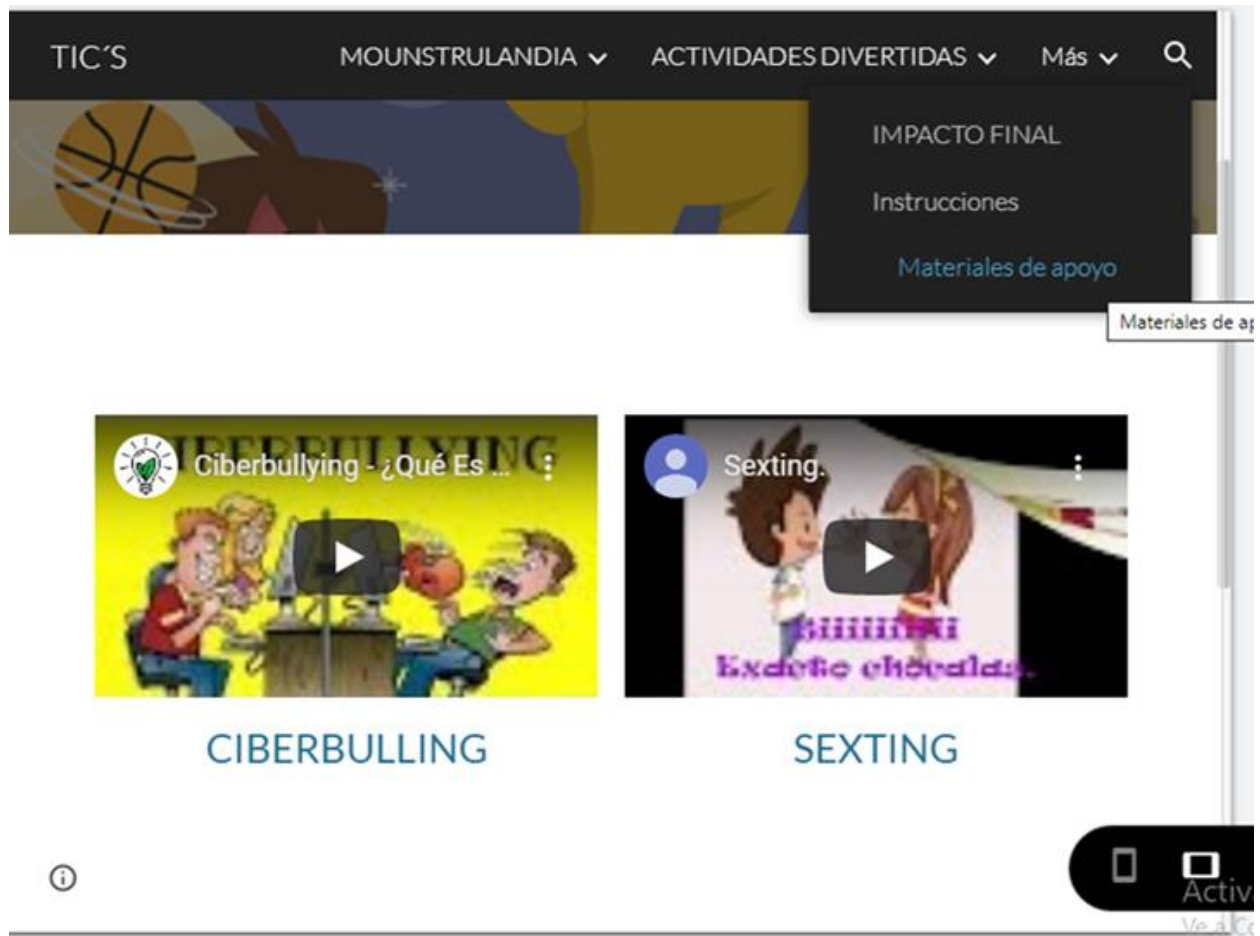
Nota: en esta figura se muestra la página de inicio del proyecto nombrada Mounstrulandia con una historia para la inducción de los alumnos en la gamificación.



Fuente: *Elaboración propia.*

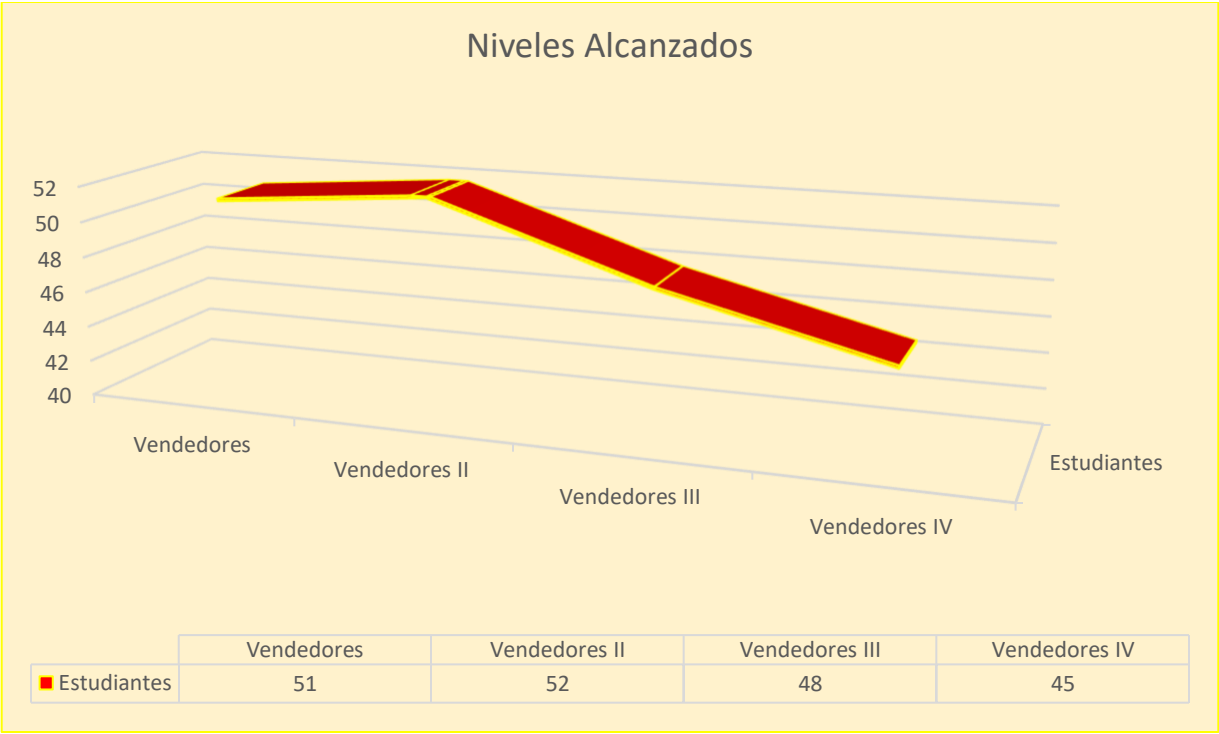
Figura 4. Materiales de apoyo de acuerdo con el contexto del alumno.

Nota: figura de la página Web de Google Sites de los materiales de apoyo para los alumnos de acuerdo con su contexto.



Fuente: *Elaboración propia.*

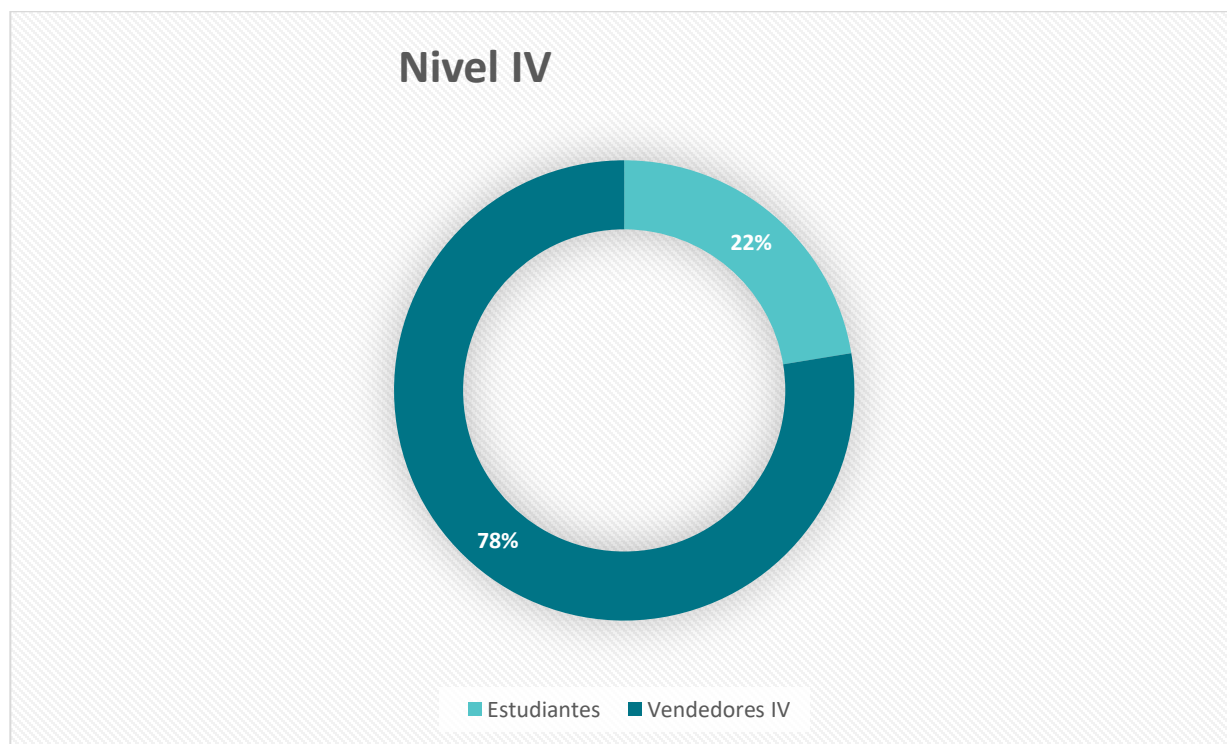
Figura 5. Número de alumnos según nivel alcanzado.
Nota: el presente gráfico representa los niveles alcanzados por los alumnos en el cumplimiento de las actividades y retos a superar.



Fuente: *Elaboración propia.*

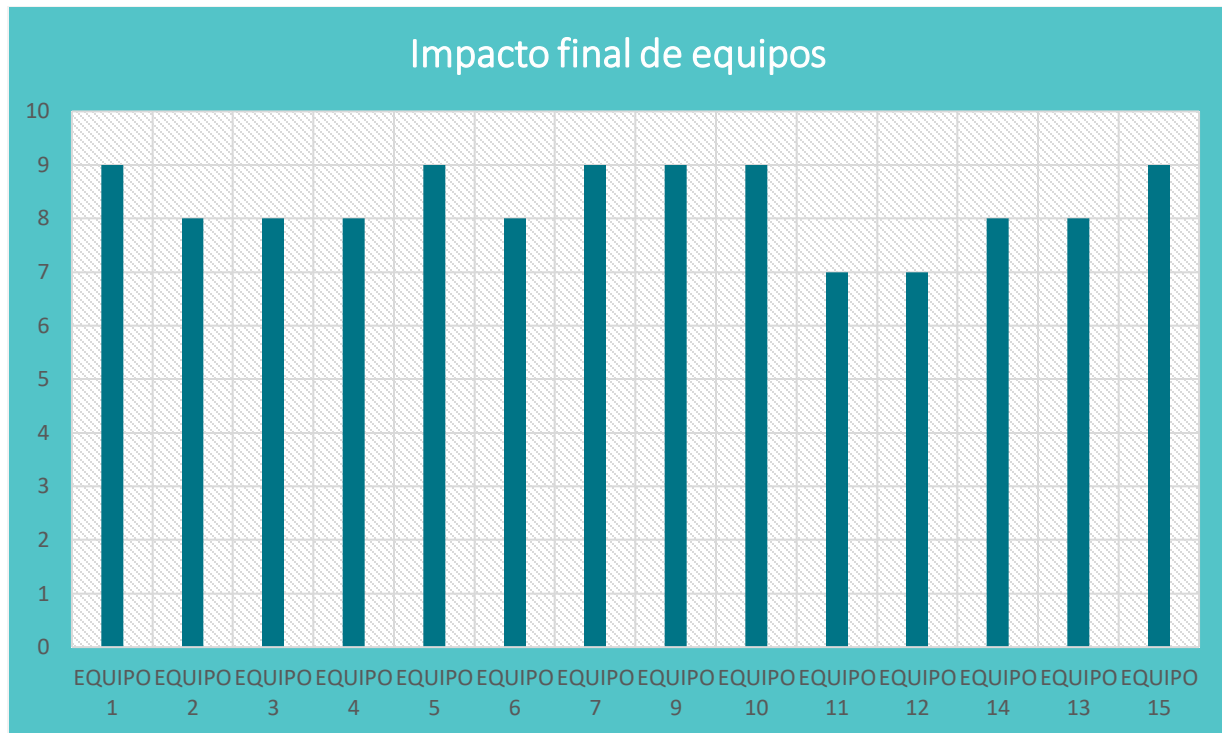
Figura 6. Porcentaje de estudiantes que superaron todos los niveles y alcanzaron el Nivel IV.

Nota: en el gráfico se observa el porcentaje de alumnos que alcanzaron el máximo nivel de las actividades y así mismo el porcentaje de rezagados.



Fuente: *Elaboración propia.*

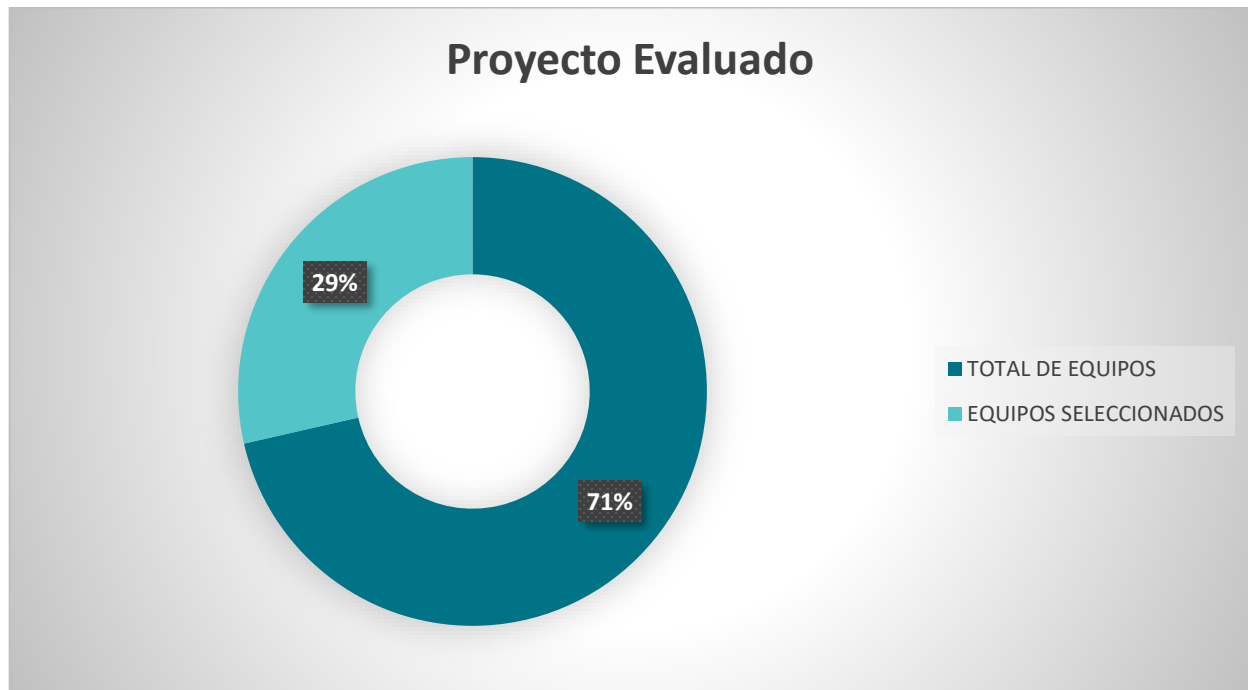
Figura 7. Calificación del proyecto de impacto final por equipo
 Nota: el gráfico muestra la calificación que obtuvieron los equipos en trabajo colaborativo en el proyecto de impacto final.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 8. Porcentaje de equipos seleccionados por el docente

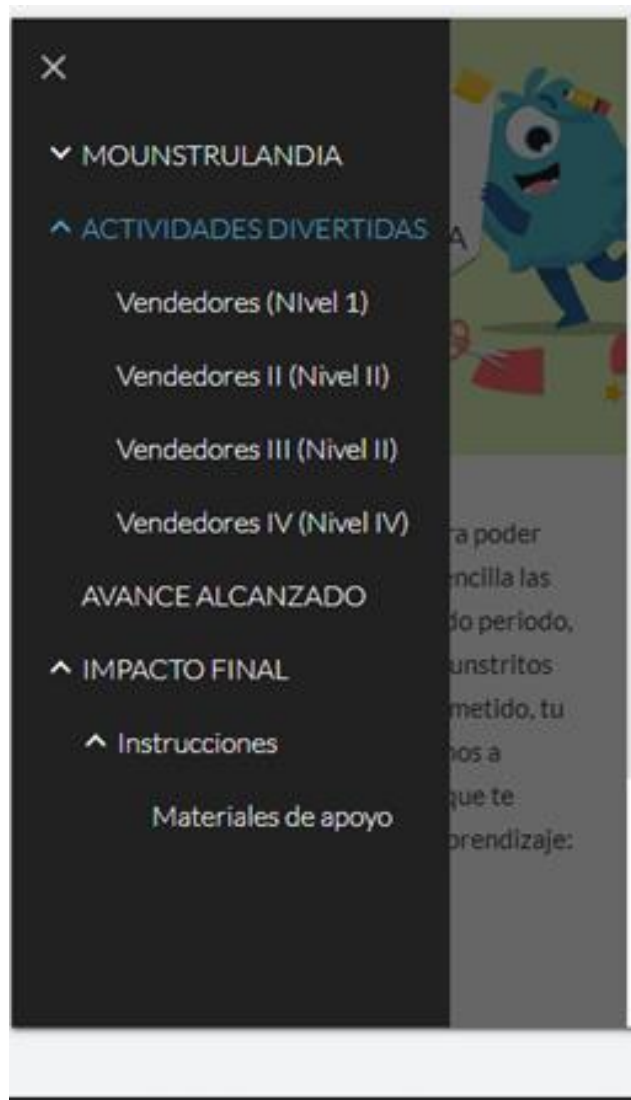
Nota: el gráfico representa el porcentaje de los equipos seleccionados para la presentación de su proyecto final, siendo estos los que alcanzaron el puntaje más alto.



Fuente: *Elaboración propia.*

Figura 9. Menú de página web Mounstrulandia

Nota: en la Figura se observa la estructura del sitio web dividido por niveles y actividades de seguimiento.



Fuente: *Elaboración propia.*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Maria del Pilar Gómez Hidalgo: mendozamarypili@gmail.com

Erika Yunuen Morales Mateos: erika.yunuen.m.m@hotmail.com

D.S.C. María Arely López Garrido: a_garrido72@hotmail.com



Capítulo 17.

SOBREVIVIENDO AL CAMBIO OBLIGADO: DEL AULA FÍSICA AL AULA VIRTUAL

Salinas Hernández Rosa Ma
Ulín Montejo Fidel
Salaya Domínguez José Manuel
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La vida en general, y el mundo moderno en particular, se caracterizan por estar en constante cambio. Nuestra Universidad, la UJAT, ha pasado recientemente por varios cambios importantes en su quehacer académico. Recién en 2016 se llevó a cabo el proceso para implementar de lleno la enseñanza por competencias, como parte del modelo flexible. Así, el cambio de la enseñanza por objetivos a la enseñanza por competencias recién empezaba a permear, y dar sus frutos, en los diversos ámbitos de la enseñanza universitaria. Sin embargo, este proceso se vio alterado por un cambio súbito que hizo necesaria la migración hacia la modalidad de educación a distancia, sin más herramientas que la concepción propia de cada profesor respecto a dicho modelo enseñanza, y sus pocos, muchos o nulos conocimientos del uso de las plataformas de enseñanza online. En esta reflexión se abordan las necesidades, avances y limitaciones que, como profesores hemos tenido para sacar adelante la actividad docente, en un entorno de cambio obligado que, al parecer, será una constante de aquí en adelante.

Palabras clave: Cambio, adaptación, obstáculos, docencia.

INTRODUCCIÓN

La vida en general, y el mundo moderno en particular, se caracterizan por estar en constante cambio. French y Bell (1996) definen el cambio como “una transformación de características esenciales, una alteración de aspectos significativos que genera un nuevo estado de cosas sustancialmente diferente al anterior”. Así, Malott (2001) indica que el mundo está formado por sistemas dinámicos, en un estado constante de alteración, variación o modificación que requieren una buena capacidad de adaptación al cambio.

Sin embargo, adaptarse al cambio no es fácil, debido a que la mente tiende a establecer patrones de comportamiento. Así, un cambio drástico implica una crisis que afecta nuestra estabilidad en todos los sentidos, y sobrevivir se asocia a la capacidad de adaptación frente a las transformaciones que se producen tanto en el ambiente interno como externo (Armenakis y Bedeian, 1999). Así, adaptarse al cambio conlleva en si una transformación personal.

De acuerdo con Chiavenato (2004) y Marín (2004), la transformación puede darse de manera gradual, así se puede pasar de una situación a otra distinta mediante un proceso de cambio que se relaciona con un aprendizaje, es decir, que poco a poco se logra interiorizar nuevos paradigmas y esto permite asumir una nueva postura ante la realidad.

Por otro lado, según Barroso y Delgado (2000) el cambio es una necesidad y es imperativo para los individuos el aceptarlo.

Sin embargo, aunque todos tenemos la capacidad de cambiar, el ser humano tiene diferente apertura al cambio, por lo tanto, ante una nueva realidad puede expresar su aceptación o rechazo (Montealegre y Calderón, 2007).

Vicenzi, Melo y Fonseca (2011) indican que la forma como se maneje el cambio generará mayor o menor resistencia. La resistencia se define como un desacuerdo con respecto al cambio, ya que muchas personas lo consideran desagradable o no lo entienden, esto debido a la falta de entendimiento o claridad plena de la naturaleza del cambio, o bien por la incertidumbre que dicho cambio implica.

Sin embargo, cuando el cambio es impuesto por circunstancias externas, la aceptación y el inicio rápido del proceso de adaptación son necesarios para sobrevivir en la nueva realidad, lo cual implica echar mano de todos los recursos y apoyos disponibles para iniciar con éxito el proceso de adaptación. En este sentido, es necesario asumir que un cambio no es momentáneo, es un proceso largo y es importante facilitar la compleja etapa de la transición.

El período de transición se caracteriza por una gama de expresiones, comportamientos y manifestaciones que es necesario entender y canalizar para transitar más fácilmente esta etapa. Asimismo, es necesario un entendimiento preciso de la situación para poder identificar y afrontar los obstáculos que pueden entorpecer la transición y retrasar el cambio.

Los obstáculos y retos afrontados por profesores y estudiantes ante el cambio obligado, consistente en el paso del aula presencial al aula virtual, se abordan en este trabajo. Con la finalidad de analizar la problemática específica en cada caso, de manera tal que sea posible abordar y solventar estos aspectos para transitar de manera ágil y coordinada hacia la nueva realidad educativa en la universidad.

DESARROLLO

Nuestra Universidad, la UJAT, ha pasado recientemente por cambios importantes en su quehacer académico. En 2016 inició el proceso de reestructuración de los planes y programas de estudio. Dicho proceso de reestructuración, si bien se realiza cada 4-5 años, en esta ocasión involucró la implementación de la enseñanza por competencias, como parte del modelo flexible. Es decir, se dio el cambio de la enseñanza por objetivos a la enseñanza por competencias, con todo lo que esto conlleva. Así, en los últimos 2-3 años, los profesores participaron en talleres, pláticas, cursos, foros y experiencias tendientes a agilizar y facilitar la transición de la enseñanza por objetivos a la enseñanza por competencias. Avances importantes se habían realizado en este sentido, para este año 2020.

Sin embargo, a principios de 2020, el avance de una epidemia en China y países vecinos era una información lejana, ajena a nuestra realidad cotidiana. Recién en

febrero se vislumbró la posibilidad de que fuera necesario contar con alternativas de educación a distancia y se realizó un primer diplomado para el uso de la plataforma TEAMS. Un segundo diplomado para el uso de la plataforma se realizó en el mes de abril, sin embargo, muchos profesores y estudiantes aun pensaban que la contingencia pasaría pronto y se retomarían las actividades en modalidad presencial.

El tiempo pasó y nada volvió a la esperada normalidad, por el contrario, la exigencia para adoptar la modalidad virtual se volvió cada vez más imperativa.

Con el paso del tiempo, y con la necesidad de continuar con las actividades de enseñanza-aprendizaje, algunos profesores se integraron al uso de la plataforma de manera natural. Esto gracias a la experiencia previa en la educación a distancia y el uso de la tecnología. Otros docentes optaron por avanzar mediante la comunicación por medios como: Facebook, WhatsApp, correo electrónico y videollamada, entre otros.

En cuanto a los materiales fue necesario adaptar la información para hacerla llegar a los alumnos, mediante documentos pdf, Word, presentaciones videos en youtube, etc. Nada diseñado previamente para la nueva enseñanza en línea.

Otra parte de los profesores tuvieron dificultades mayores para continuar con las actividades. La problemática particular es de diversa índole, desde la inexperiencia en el uso de la tecnología hasta las dificultades para contar con una señal adecuada de internet en el hogar. A continuación, se abordan los diversos aspectos que han implicado retos para los profesores.

Problemática de los profesores

Manejo de plataformas de enseñanza virtual

El principal problema consistió en el desconocimiento del uso práctico de la plataforma, a pesar de los esfuerzos de la institución para capacitar al mayor número posible de docentes mediante los diplomados implementados en los meses de febrero y abril, y posteriormente en junio y julio.

Accesibilidad a la señal de internet

La realidad es que, contrario a lo pudiera suponerse, no todos los docentes cuentan en su hogar con servicio de internet, también hay quienes, teniendo el servicio, no cuentan con una señal eficiente y de capacidad suficiente para los requerimientos de la enseñanza en línea.

Disponibilidad de equipo de cómputo

Si bien la mayor parte de los profesores cuenta con una computadora para su uso personal, durante la contingencia los niños y jóvenes en edad escolar requirieron del uso de un dispositivo para el seguimiento de sus clases en línea, por lo que muchos docentes se vieron en la necesidad de compartir sus computadoras con sus hijos para las clases en línea o con su pareja para el trabajo a distancia.

Idoneidad de materiales de enseñanza

Si bien los docentes tienen, por lo general, un dominio de los contenidos a impartir en las asignaturas, muchos de los materiales que utilizaban comúnmente pudieron resultar poco útiles y fue necesario buscar, adaptar o generar nuevos materiales para lograr los objetivos en cada unidad de aprendizaje.

Problemática de los estudiantes

Si bien los docentes han enfrentado estos retos, paralelamente los estudiantes han tenido sus propios obstáculos que salvar. A continuación, se mencionan problemas específicos que los alumnos han tenido.

Disponibilidad de equipo de cómputo

La proporción de estudiantes que cuentan en su casa con un equipo de cómputo es menor en proporción respecto a los docentes. En su caso, los estudiantes comparten una computadora con sus hermanos, sus padres, algún amigo o recurren a servicios de café internet para poder usar una computadora.

Accesibilidad a la señal de internet

Al igual que los docentes, la señal de internet utilizada por los estudiantes es ineficiente e insuficiente para el aprendizaje en línea. Esto considerando que tengan el acceso, pues muchos estudiantes habitan en pueblos o villas pequeñas con escaso acceso a este servicio.

Disponibilidad de tiempo para las actividades en línea y extraclase

Al estar en casa muchos estudiantes se vieron en la necesidad de apoyar a su familia en las labores del hogar, del campo y laborales o actividades productivas de la familia, en este sentido, no siempre estuvieron disponibles para participar en las sesiones a distancia programadas por los profesores. Esto dificultó también su cumplimiento con las tareas y trabajos académicos a realizar durante el ciclo escolar en su modalidad a distancia.

Problemática de salud personal y familiar

Es de resaltar también que muchos estudiantes vivieron problemas de salud en su entorno familiar o personal, relacionados con la epidemia. Asimismo, algunos perdieron a integrantes de su familia debido a complicaciones de la enfermedad o por problemas de salud previos a la epidemia, que se complicaron al no tener atención médica.

Ante este panorama, algunos profesores y muchos de los estudiantes tuvieron problemas para el seguimiento de las actividades académicas en la modalidad virtual. El cambio drástico puso en evidencia la necesidad de estar preparados para asumir nuevos retos y enfrentar el cambio con una mentalidad proactiva y propositiva, considerando que los cambios externos son obligados, es decir, no dan un margen que permita abstenerse al mismo, y, por lo tanto, es necesario asumirlo de la mejor manera posible.

CONCLUSIONES

La capacidad para adaptarse al cambio es uno de los mayores retos que han enfrentado las empresas y las personas ante la nueva realidad planteada por la epidemia mundial de Covid-19. La universidad no ha sido ajena a este cambio, por el

contrario, ha sido precisamente la educación una de las áreas con mayor impacto, debido a que el espacio educativo es un lugar donde confluyen actores de diversos entornos sociales y culturales. Es así que el proceso de enseñanza aprendizaje de manera presencial, será de una de las actividades que podrá retomarse solamente cuando las condiciones muestren un nivel de seguridad que permita proteger adecuadamente a los participantes.

Sin embargo, la educación es una actividad que no puede suspenderse, al ser una necesidad prioritaria para el desarrollo del ser humano y el avance de la ciencia, la tecnología y la propia supervivencia del ser humano, en un entorno donde la investigación científica constituye la base para buscar soluciones ante la problemática de salud que se vive a nivel mundial. En este sentido, la universidad se ha visto en la necesidad de transformar su modalidad de enseñanza hacia la modalidad virtual, con todos los retos que esta transformación conlleva. Así, tanto los administrativos como los docentes y los alumnos han debido adaptarse, en la medida de sus posibilidades a esta nueva modalidad.

Al respecto, cabe indicar que la transformación no implica solo un cambio de modalidad o un cambio relacionado con la tecnología, el cambio más importante involucra al ser humano. De manera que, el reto más importante, más allá de los obstáculos, fallas e insuficiencias en cuanto al acceso a la tecnología, ha sido el aspecto humano. Así, no hay que perder de vista que son los profesores y los estudiantes quienes integran el binomio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y es necesario analizar y entender la problemática del docente y del alumno como seres humanos ante la epidemia y ante la nueva realidad, para así poder solucionar los aspectos que pueden afectar, de origen, el avance y la plena adopción de la nueva modalidad de enseñanza a través de un aula virtual.

Este análisis de la problemática para la adopción de la nueva modalidad de enseñanza es necesario, pues, si bien el ciclo escolar concluyó con relativo éxito, no se puede soslayar la problemática que se ha tenido. Pues si bien, ante la crisis, los profesores y los estudiantes han echado mano de las herramientas y recursos a su alcance para salir adelante, para muchos ha significado un reto mayor y otros no han logrado adaptarse al cambio.

Así, es necesario seguir trabajando, con la conciencia de que la problemática y la situación actual no cambiará en el corto y el mediano plazo, más aún, vislumbrando que la normalidad que conocíamos no volverá.

En este sentido, podemos decir que, si bien, estamos sobreviviendo al cambio obligado, que significó el pasar del aula presencial al aula virtual, ahora, poco a poco tenemos que hacer de dicha aula virtual nuestro nuevo espacio de trabajo y de estudio, de manera que, en el menor plazo posible, todos los actores seamos capaces de participar plenamente en el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje y de cumplir adecuada y cabalmente con las actividades propias de nuestro rol en la universidad.

Finalmente, es importante resaltar que toda crisis es una oportunidad, los cambios son procesos transformativos que permiten redefinir valores y comportamientos. Asimismo, el transitar por este cambio permitirá adoptar más fácilmente cambios futuros lo que, sin duda, fortalecerá a la institución y nos permitirá mejorar como individuos.

REFERENCIAS

- French, W. & Bell, C. (1995). Desarrollo organizacional. México: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- Malott, M. (2001). Paradoja de cambio organizacional. México: Trillas.
- Armenakis & Bedeian. (1999). Organizational Change: A Review of Theory and Research in the 1990s. *Journal of Management*, 25 (3), pp. 293-315.
- Chiavenato I. (2004). Comportamiento organizacional. La dinámica del éxito en las organizaciones. México: Thomson Editores.
- Marín, H. (2004). La gerencia del cambio en contextos de globalización. [Versión electrónica]. *Revista de Ciencias Sociales*, 10 (1), pp. 9 – 27.

Montealegre, J. & Calderon, G. (2007). Relationships Between Attitude Towards Change and Organisational Culture: a Study of Medium – and large– Scale Clothing Industry Companies in Ibagué, Colombia. *Innovar*, 17 (29), pp. 49-70.

Barroso, G. & Delgado, M. (2000). Gestión del cambio organizacional a través de proyectos. *Revista de ingeniería industrial*, 36 (4), pp. 8-13.

García M., Rojas M., & Díaz S. (2011). Relación entre el cambio organizacional y la actitud al cambio en trabajadores de una empresa de Bogotá. *Diversitas Perspectivas en Psicología*, (1) 7, pp. 1-2.

Vincenzi, L., Melo, M., & Fonseca, P. (2011) Resistência À Mudança Organizacional: Avaliação de Atitudes e Reações em Grupo de Indivíduos, pp. 1-15.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Salinas Hernández Rosa Ma.: rosa.salinas@ujat.mx,

Ulín Montejo Fidel: fidel.ulín@ujat.mx

Salaya Domínguez José Manuel: salaya.jose@ujat.mx

LÍNEA TEMÁTICA

ESTRATEGIAS Y
HERRAMIENTAS
VIRTUALES PARA
LA ENSEÑANZA



Capítulo 18.

MODELO EDUCATIVO MEXICANO: UN MODELO DE DESIGUALES

Arturo Borjas Vázquez
Secretaría de Educación del Estado de Tabasco, México

RESUMEN

El contenido de este trabajo está dirigido a los profesionales de la educación y tiene como propósito hacer un análisis introspectivo del modelo educativo mexicano vigente, llamado “Modelo educativo para la educación obligatoria”, a partir de las consideraciones como la participación de los agentes nacionales e internacionales, de la economía mundial y el proceso de globalización, sus objetivos, fines, propósitos y objetivos. Así también la influencia de los cambios económicos, políticos y sociales que dan forma al currículo educativo mexicano.

De los aspectos más importante del currículo educativo actual y en los que se ha guardado más cuidado y atención es precisamente en el aspecto que tiene que ver con la formación de la persona, es decir, una formación integral.

El filósofo francés, Emmanuel Mounier (1930), considera que “El hombre no es persona por naturaleza, si no que llega a serlo mediante una acción libre y autocreadora”. Lo anterior, me hace pensar que para construirse como persona se requiere adquirir una serie de valores o cualidades positivas como la intimidad, libertad, compromiso, autenticidad, comunicación, comunidad y trascendencia.

El principal valor del que se debe apropiarse es la conciencia que desarrolla la persona, ésta le permitirá sentirse poseedor de deberes y de derechos dentro de una comunidad, también le permitirá ser libre y un sujeto digno, capaz de vivir bien, de manera responsable, con vocación para superación de problemas y situaciones de la vida cotidiana.

Palabras clave: Modelo Educativo, TICS, formación integral, Nueva Escuela Mexicana, supervisor.

INTRODUCCIÓN

Todo modelo educativo protege en su diseño curricular una serie de intencionalidades de formación de la persona, es decir, una serie de intereses políticos, económicos y sociales, y es dictado con la apuesta de llegar a fines concretos que benefician a algún sector de la sociedad. Intereses que en múltiples ocasiones se nos presentan en forma de fines de la educación, que a la vista de los analistas no son parte de la realidad que vivimos en las escuelas, ya que no consideran el contexto. Esto ha permitido que haya una clara diferencia entre la educación que se imparte en las zonas norte, centro y sur de nuestro país, por ello, es común escuchar que es mejor la educación en los estados que limitan con la potencia económica del mundo: Estados Unidos de América (USA).

De acuerdo con lo que expresa, el artículo tercero constitucional, la educación en México se basa en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios. Además, será democrática, nacional, contribuirá a la mejor convivencia humana y será de excelencia (Aprendizajes claves para la educación integral, pp. 31).

Actualmente vivimos el desarrollo de un nuevo modelo educativo denominado “Modelo educativo para la educación obligatoria”, uno más, la historia nos ayudará a comprender qué tipo de persona pretende una formación integral, y la pertinencia que este tiene respecto a la situación actual del país y de la sociedad mexicana del siglo XXI.

El actual modelo educativo mexicano, es parte de la propia reforma educativa impulsada por el expresidente Lic. Enrique Peña Nieto, y las modificaciones realizadas en el gobierno actual del Lic. Andrés Manuel López Obrador, en ella, existen los planteamientos necesarios y las justificaciones adecuadas que a través del discurso pedagógico convencen a la población educativa de la mejora que está próxima a ser una realidad, de los cambios que están por venir, y la viabilidad de este cambio que ya está en marcha, sobre todo en lo concerniente al uso y dominio de las TICS, como un mecanismo para concretar el logro de los aprendizajes y centrar la formación en un modelo vanguardista acorde a la exigencias del mundo actual.

Es innegable que la educación en México, desde el nivel preescolar hasta la universidad mantiene objetivos y líneas generales en la formación integral de la persona. El primer objetivo es el económico, ya que la expectativa de la educación es que si alguien tiene estudios estará en mejor posición para encontrar una opción laboral y con esto estará en mejor posición para conseguir un trabajo y de esta manera la economía se beneficiará, es por ello por lo que se invierte tanto dinero.

La educación en México se encuentra inmersa en una economía de prestación de servicios y el desarrollo de la industria, por consiguiente, la sociedad actual no tiene ninguna relación con el mundo del pasado. Es evidente que tenemos un sistema de educación industrial con un modelo en la preparación de la mano de obra para la producción, en ello versa la exigencia de que los estudiantes adquieran conocimiento en las nuevas tecnologías de la información y comunicación. El siguiente objetivo es el cultural, a través de él, esperamos que la educación que se imparte en las escuelas ayude a las personas a comprender el mundo que les rodea y a desarrollar un sentimiento de identidad social y cultural. Por último, el objetivo personal de la educación es que nos ayude a construir la mejor versión de uno mismo, una mejor persona humana, que ayude a descubrir las habilidades y a desarrollar las capacidades para solucionar situaciones en la sociedad actual. Cada uno de los modelos por los que ha transitado el sistema educativo mexicano, tienen sus propias características que han trascendido y que ayuda a reflexionar y concretar ¿cuál es el modelo educativo que realmente necesita México?

La situación de pandemia generada por la propagación del virus SARS-CoV-2, conocido en el mundo como COVID-19 a comienzo de este año, ha propiciado realizar un profundo análisis de la funcionalidad del modelo educativo actual, sobre todo en lo referente a los métodos, recursos y estrategias. Si consideramos que en año dos mil siete, se presentó una situación remotamente similar con la pandemia del H1N1 (Influenza), el modelo educativo vigente en aquel momento, solo hizo una pequeña pausa, mientras se estabilizaba la situación, hablamos de un espacio no mayor a treinta días. En su momento, esto no requirió de cambios trascendentales, solo se hizo una pausa, durante la cual, la autoridad educativa permitió el resguardo de docentes y estudiantes para salvaguardar la integridad de la comunidad escolar. Al finalizar, se

diseñaron las estrategias para regularizar a los estudiantes de manera presencial y dar por concluido el ciclo escolar sin mayor contratiempo. Es decir, ante esta situación no fue necesario, generar canales de comunicación con los estudiantes para dar continuidad al desarrollo de los programas de estudio, considerando que el impacto de la pandemia en México fue mínimo y el aislamiento de corto duración.

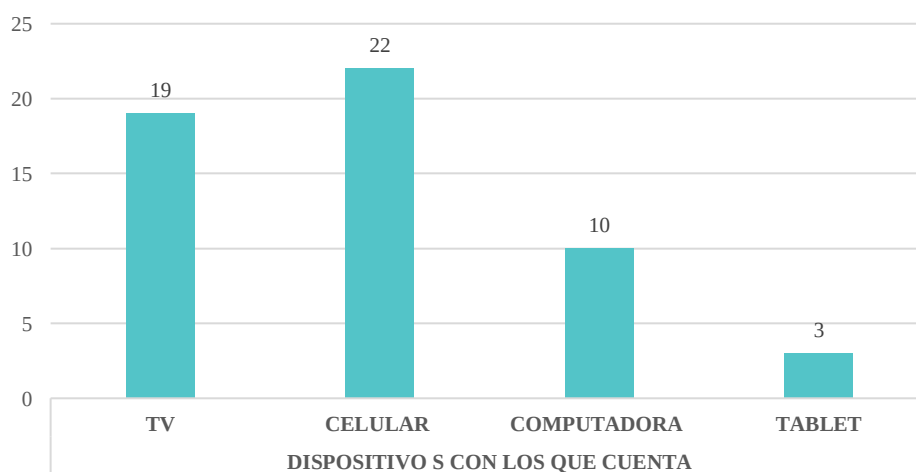
El impacto de la pandemia de COVID-19 en nuestro país como en otras partes del mundo en el ámbito educativo obligo al aislamiento voluntario de toda la comunidad escolar, la indicación fue asignar actividades a los estudiantes para dar continuidad al programa de estudio, primero por un lapso de treinta días, sin embargo, las estadísticas presentadas por las autoridades, indicaban un aumento progresivo en los casos de infección por transmisión y defunciones, derivado de ello, el gobierno federal dio indicaciones a todas las dependencias e instituciones a continuar en aislamiento por otro periodo de cuarenta días. A partir de ese momento se implementaría una estrategia nacional denominada “Aprende en casa”, con el objetivo de dar continuidad al programa de estudio, esta estrategia estaría vigente por seis semanas.

Nuestro trabajo docente debía continuar, pero ya no en el aula de clases, ahora migraba a una modalidad no experimentada en la escuela pública urbana: Educación a distancia. Los medios utilizados serían la televisión, la radio para las comunidades más alejadas y la novedad el uso de la plataforma *Google Suite*, para ello fue necesario una capacitación exprés de miles compañeros docentes que además debían contar con equipo de cómputo y conectividad a internet, cabe señalar que muchos docentes decidieron no emplearla bajo múltiples argumentos.

Sin duda, todo esto tomo de sorpresa tanto a docentes como estudiantes. En mi caso fue difícil, ya que actualmente laboró en una escuela de la región sierra del estado de Tabasco, y la primera acción a realizar fue contactar a los estudiantes y unificar criterios para tener un canal de comunicación efectivo y eficaz. Sin embargo, la realidad que viven los estudiantes de esa zona contrasta con lo que planean el modelo educativo vigente, pues de los 10 estudiantes de primer grado a mi cargo, solo tres cuentan con computadora, otros contaban con celular, pero sin conexión a internet, para tener el servicio tenían que hacer alguna recarga, en otros casos

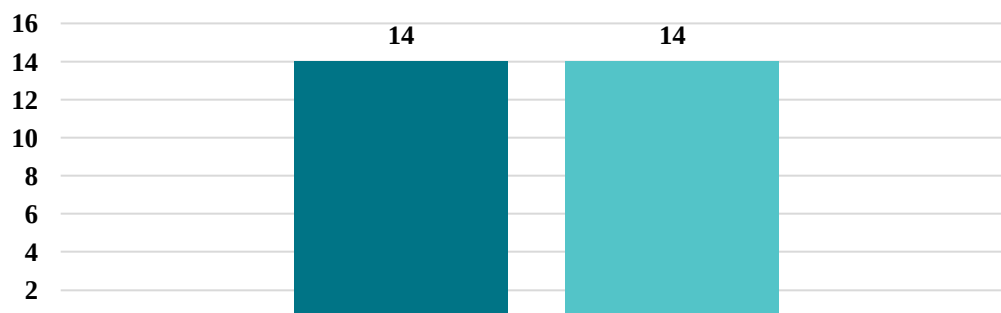
contaban con televisión, pero la transmisión de las sesiones de clases solo era posible a través de señal de televisión de paga. En realidad, lo considere una situación crítica pero no imposible de organizar a pesar de lo difícil del contexto. A esto sumamos a que los estudiantes debían enviar evidencias de las actividades realizadas, lo cual genero inconformidad de parte de los padres de familia, pues manifestaron desempleo y falta de tecnología y recursos económicos para mantener una comunicación permanente y fluida en beneficio de los estudiantes.

Gráfico 1. *Dispositivos con los que cuenta el estudiante para participar en el sistema de educación a distancia.*



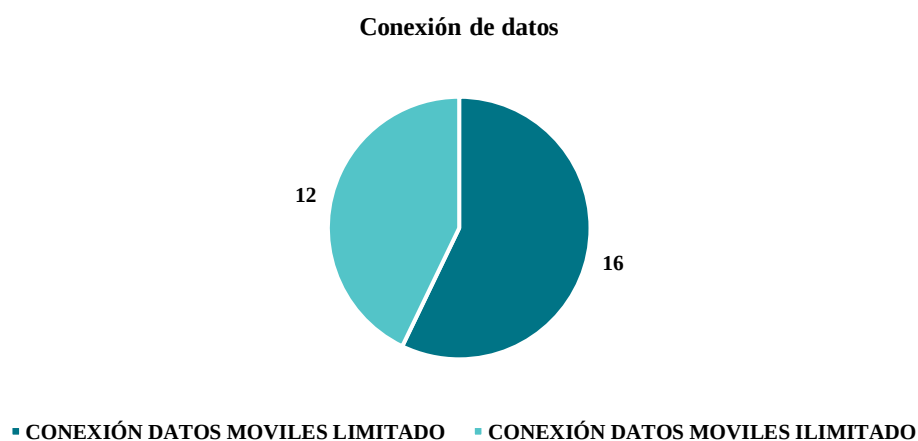
Fuente: Borjas, 2020.

Gráfico 2. *Número de estudiantes de primer grado que cuentan con conexión permanente a Internet.*



Fuente: *Borjas, 2020.*

Gráfico 3. Número de estudiantes de primer grado que manifiestan el tipo de conexión de datos móviles.

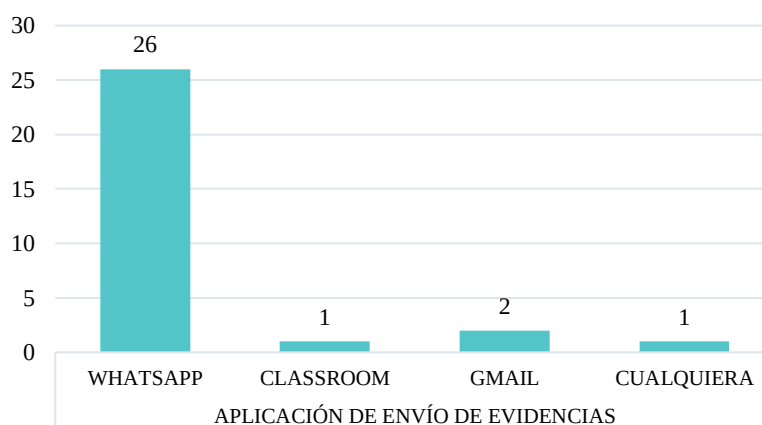


Fuente: *Borjas, 2020.*

El Classroom de *Google Suite* es una plataforma que facilitaría la continuidad de los estudiantes, pues el contenido de la transmisión en televisión no correspondía al programa de estudio en desarrollo para este ciclo escolar. Se trataba de sesiones con contenidos ya vistos en el aula, ello era una oportunidad de realimentación, pero a su vez representaba atraso en el desarrollo de los temas.

Después de la conversación con los padres de familia o tutores de los estudiantes, se determinó que sería por medio de la plataforma *WhatsApp* como se mantendría comunicación y se daría difusión a las actividades, además de que el grupo denominado “Comunidad Escolar” estaría integrado por padres de familia y estudiantes. De esta manera se vigilaría el orden en el medio de comunicación y difusión.

Grafico 4. Red social para envío de evidencias de aprendizaje de los estudiantes.



Fuente: Borjas, 2020.

La estrategia se integró de la siguiente manera, los temas de las sesiones de “Aprender en casa TV”, serían reforzados con infografías enviadas por WhatsApp, en ellas se relacionaba el tema expuesto con nuestro libro de texto. De esta manera el alumno que por alguna razón no contara con un medio para observar las transmisiones, podría realizar las actividades sugeridas y el padre de familia sería el encargado de comunicar al docente de la realización de la actividad, dicha actividad debería contener la rúbrica del padre de familia como apoyo de supervisión.

La fecha indicada por la autoridad federal para el regreso a la normalidad llegó, sin embargo, los indicadores de contagio continuaron en aumento, por

esta razón decidieron aumentar una semana más de actividades y dar por concluido la estrategia educativa.

¿Cómo lograr los objetivos del modelo educativo? ¿Cómo lograr los fines de la educación? ¿Cómo evitar la brecha entre la educación que se imparte en el norte, centro y sur del país? Qué pasará por la mente de un docente al escuchar a la autoridad educativa informa que, de cada diez estudiantes, ocho fueron beneficiados por la estrategia diseñada. Lamentablemente el tiempo termino y muchos estudiantes no lograron centrar su atención en las transmisiones, las explicaciones no fueron reflexionadas, no me sería capaz de decir no comprendieron.

Para terminar, reconozco el esfuerzo y la dedicación de aquellos que contaron con los medios y recursos y les permitió tener un acercamiento a la información, pero falta la explicación y flexión del docente, para concretar la adquisición del conocimiento. ¿Qué pasará con los estudiantes que a pesar de contar con los medios y recursos no realizaron las actividades? ¿Cómo valorar la participación de los padres de familia si manifiestan un grado mínimo de estudio? Sin duda, la situación de la pandemia del COVID-19, ha propiciado toda una revolución en todos los aspectos de la vida del hombre. Pero es la parte de la formación de la persona, uno de los ámbitos más preocupantes, pues ahora como trataremos el tema de convivencia escolar, si por el momento tenemos que guardar distancia y a esto sumamos lo difícil que resulta trabajar en equipo, pues nos encontramos con una triste realidad al constatar que no todos los estudiantes cuentan con los medios para estar en comunicación y así interactuar con sus compañeros de grupo. El contexto complica la situación, sin embargo, los padres de familia en las medidas de sus posibilidades tendrán que ayudar a solucionar la situación, pues se ven en la necesidad de dotar a los hijos con dichos recursos.

El centro del modelo educativo en nuestro país, continúa siendo la formación integral de la persona, pero en estas circunstancias ¿Cómo atender las necesidades de los estudiantes si físicamente no estamos en la escuela? ¿Cómo atenderlos de manera diferenciada de acuerdo a sus estilos de aprendizaje, si por el momento la estrategia considera a los visuales y auditivos? Como docentes debemos capacitarnos continuamente para contribuir a la educación integral.

A partir de esta situación, la vida no será igual y continuaran existiendo en nuestras escuelas se refleja un modelo de desiguales.

REFERENCIAS

- Escudero, J. M. (edit.) (1999). *Diseño, desarrollo e innovación del currículo*. Madrid: Ed. Síntesis S. A., pp. 388.
- ITESM (2016). *El estudio de caso como técnica didáctica*. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. <http://www.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>
- Jiménez Guerrero A. (1987) *Ser perfectible de la persona humana*. (pp. 69 -78) México. En *Espíritu: cuadernos del Instituto Filosófico de Balmesiana*, Año 36, N°. 95.
- OMS. (2020). Los nombres de la enfermedad por coronavirus (COVID-19) y del virus que la causa. <https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/>
- Read, H. (1986). *La finalidad de la educación*. En *la educación por el arte* (pp. 27-57). Barcelona: Paidós Educador.

SEP. (2017). *Modelo educativo para la educación obligatoria*. Educar para la libertad y creatividad.

Villalpando, N. J. (2005). *Hechos educativos sobresalientes del siglo XX*. En Historia de la Educación y de la pedagogía (pp.355 – 379). México: Editorial Porrúa.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Arturo Borjas Vázquez: borjas_1104@hotmail.com



Capítulo 19.

EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN UNA DISCIPLINA DE LA QUÍMICA Y EN UN AMBIENTE VIRTUAL

Edith Miranda Cruz
María Esther Pavón Jiménez
Eloísa López Hernández
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

El nuevo Modelo Educativo por Competencias parecería ser el desafío de la Educación Superior, sin embargo, hoy se presenta otro factor que es el ambiente virtual para el proceso de enseñanza- aprendizaje en diferentes niveles educativos, como lo es el nivel superior. En este modelo de enseñanza es muy importante la comprensión del contenido conceptual de las disciplinas, la adquisición de destrezas complejas necesarias para desenvolverse competentemente y la utilización de las herramientas y estrategias adecuadas para su evaluación.

En este sentido, cambiar los paradigmas educativos que han prevalecido durante décadas no es una tarea sencilla, tal es el caso del proceso de enseñanza- aprendizaje de algunas disciplinas de las ciencias químicas en ambientes virtuales, principalmente cuando hay que llevarla a la práctica.

En el presente estudio se realizó un análisis cualitativo de las experiencias manifestadas por los estudiantes de la asignatura de Química de Alimentos. Para ello se recolectó información a través de encuestas aplicadas a los alumnos, análisis documental y observación de su desempeño. Resultado de ello, hay un consenso en cuanto a las distintas estrategias utilizadas por el profesor, manifestando que la estrategia de estudios de caso les ayudo a conectar mejor la información, así como verbalizarla y discutirla con sus propias palabras. Una motivación para ellos fue comprender la naturaleza, el mundo físico y su alrededor y la importancia que tiene la Química en el área de alimentos; así como su interrelación con conocimientos previos y futuros para el desarrollo de la tecnología y la ciencia en la industria alimentaria.

Palabras clave: Estrategia-Aprendizaje, Estudios de caso, Química, Aprendizaje Virtual, TIC

INTRODUCCIÓN

Los nuevos escenarios que enmarcan la educación hoy en día plantean la necesidad de efectuar importantes cambios en los sistemas educativos (Galdeano-Bienzobas *et al.*, 2009, UNESCO 2000, Agenda 2030 2018, SEP 2012), dado que la educación en el modelo de competencias está vinculada a los perfiles profesionales y necesidades del campo laboral, por lo que debe de adaptarse a dichos cambios. De acuerdo con Holland (1966, p. 97) “La educación basada en competencias (EBC) se centra en las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales para que el alumno llegue a manejar con maestría las destrezas señaladas por la industria. Formula actividades cognoscitivas dentro de ciertos marcos que respondan a determinados indicadores establecidos y asienta que deben quedar abiertas al futuro y a lo inesperado”.

La Secretaría de Educación Pública (2012) en México, reconoció que había diferentes acepciones del término competencia, en función de los supuestos y paradigmas educativos en que descansan. Sin embargo, asevero que desde la perspectiva sociocultural o socioconstructivista de las competencias abogaban por una concepción de competencia como prescripción abierta, es decir, como la posibilidad de movilizar e integrar diversos saberes y recursos cognitivos cuando se enfrenta una situación-problema inédita, en la cual el profesional requiere mostrar la capacidad de resolver problemas complejos y abiertos, en distintos escenarios y momentos, y que lo haga de manera reflexiva, teniendo presente aquello que da sustento a su forma de actuar ante ella (competencias genéricas).

En este modelo de competencias, el aprendizaje es más que transmisión de información, es el saber hacer y saber ser, la demostración de habilidades y valores. La importancia de las habilidades genéricas es que pasan a ser parte del individuo, no se vuelven obsoletas, se desarrollan y aumentan durante el aprendizaje. Los valores son el contexto en que se basan los conocimientos y en los que se cimientan las habilidades. En este sentido, las competencias no son abstractas, se trata de las actuaciones del profesional para resolver problemas integrales del contexto, con ética, responsabilidad, apropiación del conocimiento y la puesta en acción de las habilidades que sean necesarias.

Por otra parte, las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han generado un impacto especial en el campo educativo (Carneiro *et al.*, 2009) y grandes transformaciones en diferentes ámbitos de la vida humana (Small y Vorgan, 2009). En ese sentido, presentan una serie de oportunidades (Barbera *et al.*, 2008); lo cual representa un desafío para las instituciones, los docentes, estudiantes y gestores de la educación (Sancho *et al.*, 2006; McClintock, 2000; Evaristo, 2012).

Algunos autores señalan que las TIC son una gran herramienta para la mejora de la enseñanza y de la educación en general (Santrock, 2006), que en sus inicios se las consideró como parte de las herramientas de instrucción, libros de texto, calculadoras entre otras. Sin embargo, hoy en día han dejado de ser una herramienta de instrucción para convertirse en la columna vertebral en la sociedad de la información (OEI, 2009). En este sentido, ya forman parte esencial de la socialización cognitiva de las nuevas generaciones y, por lo tanto, sientan las bases para el aprendizaje en la escuela y en la universidad (Greenfield, 2009).

En el presente estudio se presenta el caso de la enseñanza de la Química de Alimentos de la licenciatura de Ingeniería de Alimentos, en un ambiente virtual, y surge al momento de trasladar las clases en Aula a un ambiente virtual debido a la pandemia mundial que se vive actualmente, principalmente ante la necesidad de generar procesos de enseñanza para la asignatura de Química de Alimentos de la Licenciatura de Ingeniería en Alimentos, que favorezcan el interés del estudiantado por la asignatura y la mejora de la acción docente dado el grado de complejidad en esta área disciplinar en un ambiente virtual.

DESARROLLO

En diferentes espacios se ha manifestado que la formación en competencias es el desafío de la Educación Superior, puesto que, en este modelo, en la enseñanza es importante la comprensión del contenido conceptual de las disciplinas y la adquisición de destrezas complejas para que el profesional se desenvuelva competentemente. De esta forma, la educación superior se ha visto en la necesidad de renovar su planeación congruente con las características de la sociedad de la

información, así como repensar los conceptos básicos de la educación y explorar las competencias de acuerdo con las exigencias del mundo laboral para los profesionistas del siglo XXI con el fin de garantizar la excelencia educativa y satisfacer las necesidades de la sociedad en con la práctica laboral.

La educación por competencias esta conceptualizada en un marco donde se incluye en conjunto a los conocimientos, habilidades y actitudes de carácter muy diferente (Cano, 2008). El aprendizaje de la Química es difícil, pues requiere que el estudiante sea capaz de relacionar el mundo macroscópico que percibe con un mundo submicroscópico basado en átomos y moléculas que no puede percibir (Nakamatsu, 2012); asimismo debe aprender un sistema de símbolos, fórmulas y estructuras químicas que son necesarias para su representación entre muchos otros conocimientos. Sin embargo, a pesar de esta dificultad, enseñar Química o una disciplina relacionada con esta ciencia, debido a la importancia que tiene para diversos especialistas que laboran en la industria.

En el presente estudio se presenta el caso de la enseñanza de la Química de Alimentos de la licenciatura de Ingeniería de Alimentos, en un ambiente virtual, y surge al momento de trasladar las clases en Aula a un ambiente virtual debido a la pandemia mundial que se vive actualmente, principalmente ante la necesidad de generar procesos de enseñanza para la asignatura de Química de Alimentos de la Licenciatura de Ingeniería en Alimentos, que favorezcan el interés del estudiantado por la asignatura y la mejora de la acción docente dado el grado de complejidad en esta área disciplinar.

El papel del docente será adaptar el conocimiento científico para que el estudiante pueda conectarlo con sus conocimientos previos de otras asignaturas (Química Inorgánica, Química Orgánica, Bioquímica, Química Analítica, Análisis Químico de Alimentos, Microbiología y Bioquímica) con el objeto de lograr un aprendizaje significativo. También y no menos importante es el transmitir el carácter evolutivo de la Química de Alimentos y sus aplicaciones mostrando los retos a los que se deberá enfrentar en el futuro, dado que esta asignatura tiene el propósito de proporcionar los conocimientos sobre la composición química de los alimentos, las reacciones químicas que se generan, sus características y los cambios que producen,

así como sus aplicaciones en la desarrollo tecnológico y científico en la industria alimentaria.

El estudio realizado fue cualitativo, como estudio de caso, y se organizó en dos fases, diagnóstico y rediseño de estrategias de enseñanza del Programa de estudios, para ello se recolectó información a través de encuestas a los estudiantes del curso, análisis documental y observación del desempeño del estudiantado. En el diagnóstico se aplicó una encuesta con el fin de conocer las características y elementos que podrían intervenir en el aprendizaje de la asignatura, en la segunda fase se rediseñaron las estrategias de aprendizaje para su implementación y nivel de aceptación por el estudiantado (análisis del desempeño del estudiante y aplicación de una encuesta).

En la etapa de Diagnóstico, el análisis de la información recopilada (evidencias de aprendizaje indicadas en el Plan de estudio de la asignatura, evaluación del desempeño y aprendizaje esperado, así como el uso de las TIC y el ambiente social en el que se encontraba el estudiante mostraron que era necesario reconsiderar el proceso de la enseñanza. En la tabla 1 con base en el plan de estudios se muestran las evidencias de aprendizaje (Técnicas de aprendizaje), el aprendizaje esperado por parte del estudiante, y el instrumento para evaluación. Cabe señalar que para impartir este curso de forma virtual se requirió de la elaboración de material didáctico adecuado para esta modalidad, el cual se hizo llegar al estudiante de manera oportuna a través del uso de las TICs.

Con relación en el uso de las TIC y el ámbito social en el que se encontraba el estudiante (Figura 1), se observa que solo el 86 % contaba con servicio de internet en casa y con un servicio de red no muy seguro (57% de aceptación), el 43% de los estudiantes contaban con un equipo de cómputo regular y en algunos casos lo compartían o tenían versiones no actualizadas por lo cual se les dificultaba trabajar en una plataforma virtual. El 57% de los estudiantes manifestaron que su equipo de teléfono celular tenía una capacidad de datos limitada (Servicio celular a través de abono de saldo), por lo cual se acordó el uso de correo electrónico y whatsapp para cursar la asignatura, así como el uso de plataforma para quienes podían hacer uso de

ella. Es importante señalar que, con base en la encuesta aplicada en esta fase, los alumnos manifestaron que cursaban en promedio 6 asignaturas.

Por otra parte, al concluir la primer y segunda unidad temática y evaluar el aprendizaje esperado (Figura 2) se muestra con base en los resultados de evaluación que el 54% del alumnado obtuvo un promedio de desempeño alto (Categoría 3), el 31% un promedio medio (Categoría 2), y el 14% un promedio bajo, asimismo la responsabilidad y capacidad de análisis y síntesis de sus evidencias disminuyeron con relación a la mostrada en la unidad temática 1.

Por consiguiente, después de dicho análisis y en acuerdo con los estudiantes se reconsideraron las evidencias de aprendizaje a través de la contextualización teórica de los contenidos temáticos y se propusieron las estrategias de enseñanza de estudios de caso para las unidades temáticas tres y cuatro, acompañado con algunas técnicas de aprendizaje previas que les permitiera adquirir los conocimientos pertinentes para su contextualización en el estudio de caso.

La estrategia de Estudio de caso implementadas para la unidad temática 3 y 4 muestra que el aprendizaje y desempeño de los estudiantes aumento con relación en las unidades temáticas 1 y 2 (Figura 3). El 79% obtuvo un promedio alto (Categoría 3), el 14% un promedio medio (Categoría 2) y 7% un promedio bajo (Categoría 1). Con respecto a los valores promedio de las competencias genéricas también mostraron un desempeño alto (Categoría 3) en ambas unidades temáticas. Cabe destacar que la evaluación del contenido actitudinal de responsabilidad (fecha de entrega) en la última unidad temática estuvo influenciado por diversos factores como el cierre del ciclo escolar, entrega de otras actividades para otras asignaturas, entre otros.

Al concluir el ciclo escolar se aplicó una encuesta con el fin de evaluar la práctica docente considerando las seis asignaturas cursadas (Figura 4) y de forma independiente la asignatura de Química de Alimentos. Para el caso del total de asignaturas, en promedio fue evaluado con un desempeño medio (Categoría 2), y los alumnos manifestaron en su mayoría que invertían un tiempo considerable en la búsqueda de información en la WEB. Con relación al curso de Química de Alimentos, en su mayoría fue evaluada con desempeño alto (Categoría 3), e hicieron mención de que el material didáctico de apoyo y los instrumentos de evaluación fueron de mucha

utilidad en el desarrollo de sus evidencias de aprendizaje. Asimismo, manifestaron que la actividad que llamo su atención fue estudio de caso porque requería de un análisis de la información, estructura de sus ideas, búsqueda de respuestas, aplicar los conocimientos adquiridos entre otras.

CONCLUSIÓN

En el presente estudio se identifican la importancia de concebir procesos que permitan al estudiante motivarse más por su aprendizaje como es la estrategia de estudios de caso, a través de la enseñanza de contenidos contextualizados de su quehacer profesional; lograr que el estudiante conciba las competencias genéricas como parte de su vida personal y profesional, y que el estudiante logre comprender el alcance de la aplicación del conocimiento, y su interrelación con conocimientos previos y futuros para el desarrollo de la tecnología y la ciencia en la industria alimentaria para la solución de problemas en el ámbito social, económico y profesional.

Reflexión: Los ambientes virtuales requieren de docentes creativos, capacitados en el uso de las TICs como una herramienta para el aprendizaje, y que motiven al alumnado en su aprendizaje.

REFERENCIAS

- Agenda 2030. La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Consultado en: https://unstats.un.org/sdgs/indicators/Global%20Indicator%20Framework%20after%20refinement_Spa.pdf
f. Fecha: 07 de julio de 2020
- Barbera, E., Mauri, T., Onrubia, J. (2008). *Sentido y finalidad de la evaluación de la calidad educativa de la enseñanza y el aprendizaje con TIC*. En: Barbera, E., Mauri, T., Onrubia, J., Aguado, G. (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis*, Barcelona: Graó. Pp. 17-27.

- Cano GME. (2008). La evaluación por competencias en la educación superior Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado* 12(3), pp.1-16.
- Carneiro, R., Toscano, J.C., Díaz, F.T. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Evaristo, I. (2012). Las TIC más allá del aula: el reto de Grupo AVATAR PUCP. *Blanco Y Negro*, (2): pp. 14-24.
- Galdeano-Biernzobas, C., Valiente-Barderas, A. (2010). Competencia en Ingeniería química. *Educación Química*, 21(3): pp. 260-264.
- Greenfield, P. (2009). Technology and informal education: what is taught, what is learned. *Science* 323(2), pp. 69-71.
- McClintock, R. (2000). Prácticas pedagógicas emergentes. Cuadernos de pedagogía, pp. 290: 74-96
- Nakamatsu, J. Reflexiones sobre la enseñanza de la Química. (2012). *Blanco & Negro*. 3(2), pp. 38-46.
- ONU (2004). Organización de las Naciones Unidas. Youth and information and communication technologies (ICT). En: *United Nations World Youth Report 2003: The global situation of young people*. United Nations: New York, pp. 310-33.
- Sancho, M.O., Ornellas, A., Sánchez, J.A., Alonso C., Bosco, A. (2008). La formación del profesorado en el uso educativo de las TIC: una aproximación desde la política educativa. *Praxis Educativa*. 12, pp. 10-22.
- Santrock, J. (2006). Psicología de la educación. Segunda edición. México: McGraw-Hill.
- SEP (2016): Secretaría de Educación Pública. México. Planes de Estudio. Consultado en:
https://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/plan_de_estudios/enfoque_centrado_competencias. Fecha: 07 de julio de 2020.

Small, G. y Vorgan, G. (2009). El cerebro digital: Cómo las nuevas tecnologías están cambiando nuestras mentes. Barcelona: Urano

UNESCO. (2000). La educación superior en el Siglo XXI. Visión y acción. Conferencia Mundial sobre Educación Superior. Informe final, Santiago de Chile, Chile: CPU.

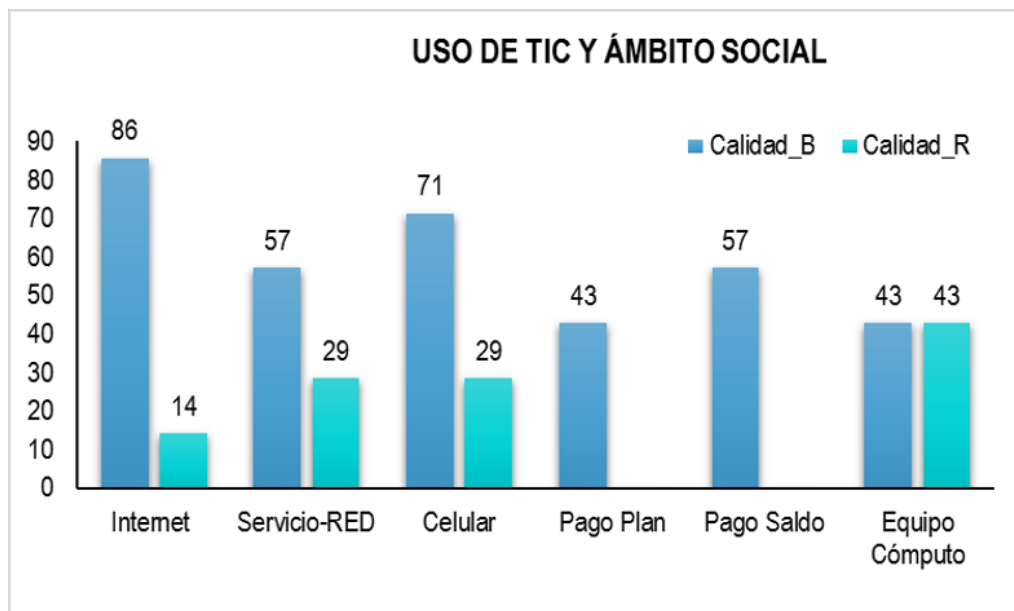
ANEXOS

Tabla 1. Evidencias de aprendizaje del Plan de estudios de la asignatura de Química de Alimentos.

Unidad temática	Aprendizaje esperado	Evidencia de Aprendizaje (Técnicas de Aprendizaje)	Instrumento de Evaluación
1. El agua	- Comprende la importancia del agua y sus propiedades en la ingeniería de alimentos. - Analiza cómo el contenido de agua en los productos alimentarios representa un factor de control para la vida de anaquel	Trabajo de Investigación documental Cuadro sinóptico Reporte de Práctica de laboratorio	Rúbrica
2. Carbohidratos	- Distingue las estructuras de los diferentes grupos de carbohidratos y las características fisicoquímicas de un alimento, en base a los carbohidratos que contiene. - Deduca las reacciones químicas que ocurren en los alimentos, debidas a la presencia de carbohidratos	Trabajo de investigación documental Reporte de Práctica de laboratorio	Rúbrica
3. Proteínas y enzimas	- Comprende la importancia de las proteínas, sus propiedades y su adecuada aplicación en el área industrial y de ingeniería de alimentos. - Entiende el mecanismo de las reacciones enzimáticas y de pardeamiento así como la importancia de las enzimas en la industria alimentaria y la ingeniería en alimentos	Trabajo de investigación documental Mapa Conceptual Reporte de Práctica de laboratorio	Rúbrica
4. Lípidos	- Comprende la importancia de las grasas y aceites y su aplicación en la industria alimentaria - Conoce las diferentes reacciones de los lípidos y los métodos para	Trabajo de investigación documental Cuadro comparativo	Rúbrica

Fuente: *Elaboración propia.*

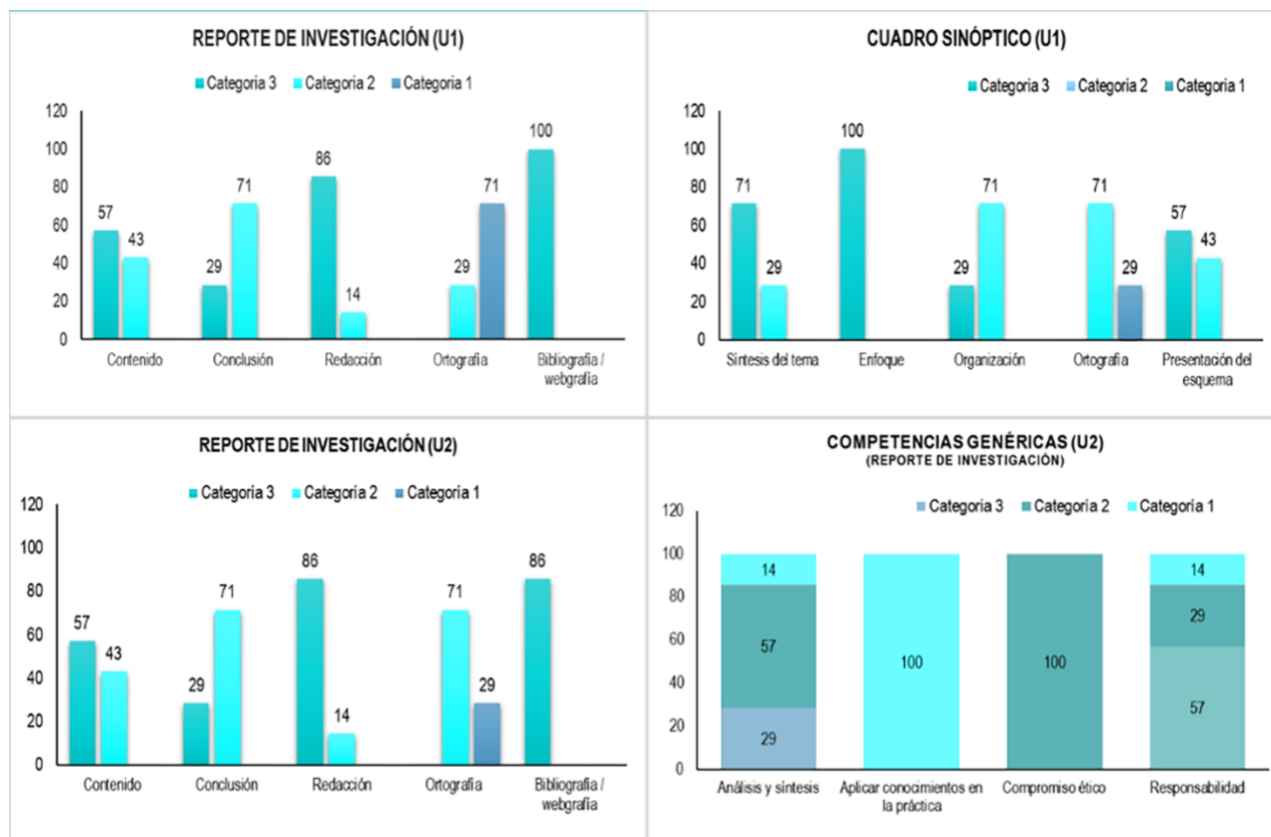
Figura 1. *Uso de las TIC y elementos sociales básicos para el desempeño escolar del estudiante.*



Calidad_B: Considera que cuenta con un buen servicio o equipo. Calidad_R: Considera que cuenta con un servicio o equipo regular

Fuente: *Elaboración propia.*

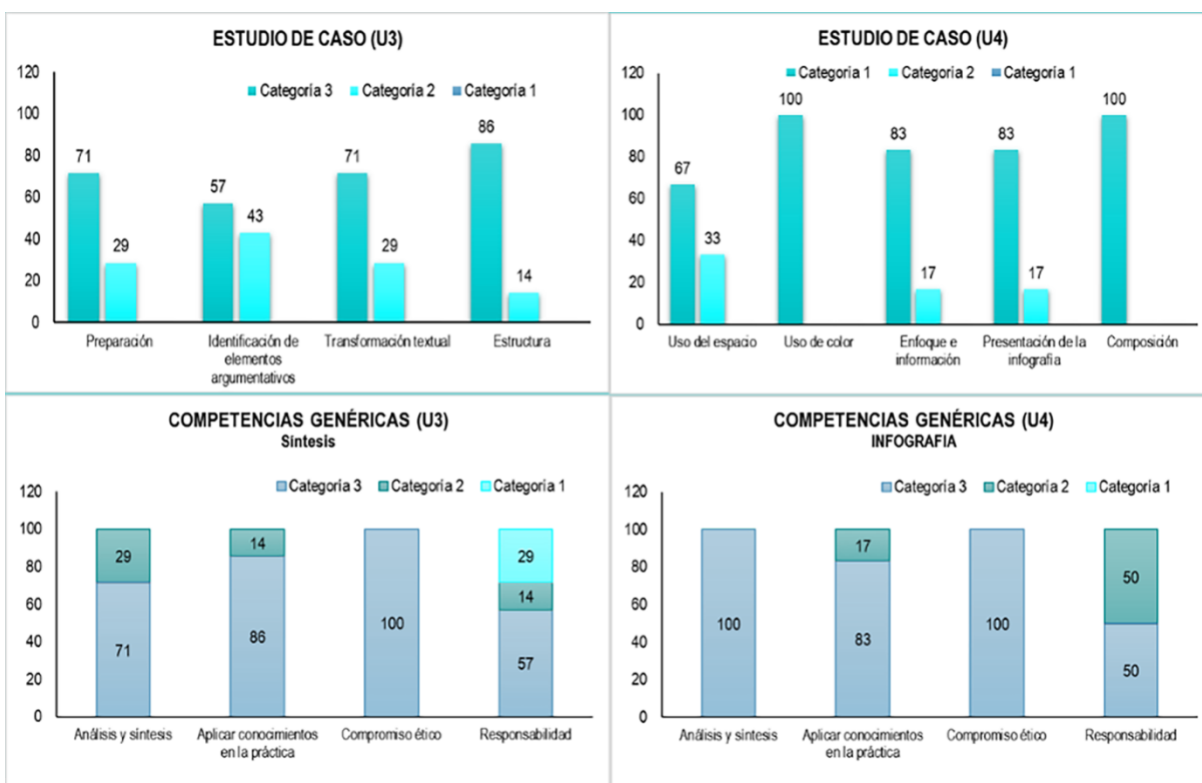
Figura 2. Evaluación de las evidencias de aprendizaje correspondientes a las Unidades temáticas 1 y 2; y del desempeño del aprendizaje esperado.



Categoría 3: Desempeño alto, Categoría 2: Desempeño Medio, Categoría 1: Desempeño Bajo

Fuente: Elaboración propia.

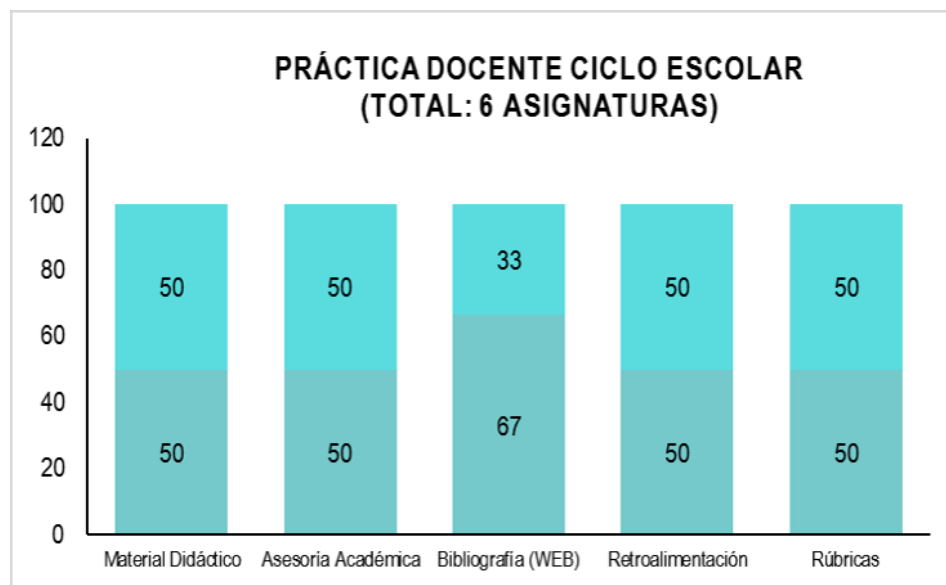
Figura 3. Evaluación de las evidencias de aprendizaje correspondientes a las Unidades temáticas 3 y 4; y del desempeño del aprendizaje esperado.



Categoría 3: Desempeño alto, Categoría 2: Desempeño Medio, Categoría 1: Desempeño Bajo

Fuente: Elaboración propia.

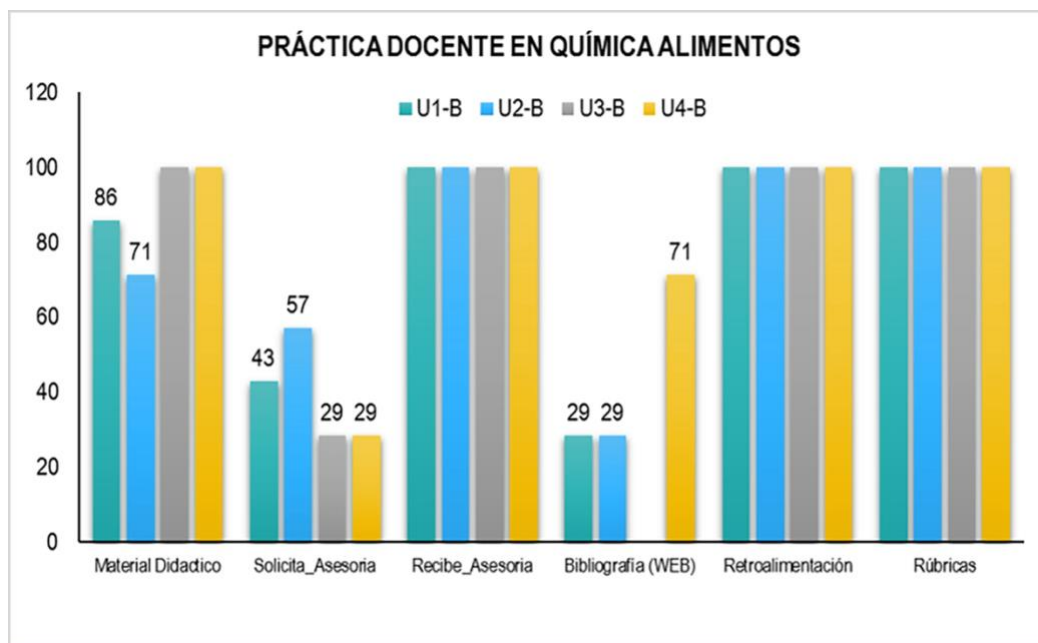
Figura 4. Evaluación de la práctica docente del total de asignaturas cursadas por los alumnos inscritos en el curso de Química de Alimentos.



Categoría 3: Desempeño alto, Categoría 2: Desempeño Medio, Categoría 1: Desempeño Bajo

Fuente: *Elaboración propia.*

Figura 5. Evaluación de la práctica docente realizada por los alumnos inscritos en el curso de Química de Alimentos.



Categoría 3: Desempeño alto, Categoría 2: Desempeño Medio, Categoría 1: Desempeño Bajo

Fuente: *Elaboración propia.*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Edith Miranda Cruz: edith.miranda@ujat.mx

María Esther Pavón Jiménez: mpavon20@hotmail.com

Eloísa López Hernández: eloisa.lopez@ujat.mx



Capítulo 20.

USO DE LOS FOROS EN LA EDUCACIÓN. RECURSO INTEGRADO A LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Asbinia Suárez Ovando

José Concepción Aquino Arias

Rosa Cornelio Landero

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Las TIC ocupan un espacio importante dentro de las comunicaciones tanto en el campo laboral, la investigación y en las relaciones socio afectivas, pero en el ámbito educativo sólo se ha incorporado notoriamente en la enseñanza a distancia, por esta razón, existe una tendencia a incorporar las nuevas tecnologías al aula, de ahí que el presente trabajo aborda una temática que pareciera trillada pero que hoy en día recobra importancia ya que la educación atraviesa grandes retos. Hablar de los foros virtuales como apoyo a la educación formal constituye una importante herramienta para lograr aprendizajes significativos.

Los foros virtuales refieren un grupo de personas que intercambian en forma on-line: información, opciones, preguntas y respuestas, archivos y todo tipo de material, sobre diversos temas, también puede definirse como un espacio para discusiones académicas que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico estratégico, desde los diálogos virtuales.

Por lo anterior, en este trabajo se rescatan las experiencias de alumnos y profesores que tuvieron a bien participar en la impartición de asignaturas a distancia en el periodo 2019-02 haciendo uso particular de los foros, cuyo propósito más allá de cumplir con el plan de clase, su objetivo particular fue lograr que los estudiantes continuaran su formación a lo largo de toda su vida profesional, ya que fue necesario realizar trabajos colaborativos e integrarse a grupos interdisciplinarios y con ello se fortalecer las competencias profesionales a través del uso de herramientas tecnológicas, mediante el análisis y reflexión de nuevas formas de aprender.

Palabras clave: Foro, estudiantes, estrategias didácticas, recurso, educación.

INTRODUCCIÓN

Un foro virtual es un lugar de encuentro en la red que permite establecer una comunicación e interacción en forma grupal sobre temas de interés. Este a su vez se convierte en un espacio de comunicación donde el participante realiza su aporte por escrito, el cual queda expuesto o enlazado con los realizados por otro integrante y de este modo se va estructurando una cadena de discusión e interacción de ideas.

Por lo anterior, el trabajo “Uso de los Foros en la Educación. Recurso Integrado a las Estrategias Didácticas” tuvo como objetivos identificar las estrategias que el profesor de una institución de Educación Superior ubicada en el Estado de Tabasco, integró como recurso en las asignaturas a distancia y al mismo tiempo conocer su vinculación de los foros virtuales en la construcción del pensamiento crítico de los estudiantes que durante el periodo 2019-02 cursaron asignaturas en línea. Es importante mencionar que la problemática del estudio obedeció a que muchos de los docentes que laboran en la institución UNID objeto de estudio, se enfrentaban a muchos retos ya que la plataforma donde tenían que impartir las clases era bondadosa sin embargo no había un seguimiento oportuno de las actividades que se realizaban a través de los foros virtuales de cada asignatura.

De ahí entonces que los investigadores, se plantearon las siguientes preguntas guías que sirvieron de base para fortalecer el trabajo, ¿De qué manera la enseñanza tradicional adquiere nuevas significaciones en un espacio de aprendizaje virtual, ¿qué acciones y estrategias integra el profesor universitario en sus planeaciones didácticas?, ¿qué recursos utiliza el docente para lograr aprendizajes significativos con sus alumnos? y ¿cuál el resultado de los foros virtuales en la educación?.

Las interrogantes anteriormente citadas, sirvieron de base también para conocer la opinión de profesores y estudiantes sobre la importancia de las actividades realizadas mediante el foro virtual al proceso de enseñanza y aprendizaje y al mismo tiempo, reconocer aquellos obstáculos y dificultades en el uso del foro por parte de los actores.

DESARROLLO

Para el desarrollo y seguimiento de esta investigación, se establecieron tres fases de análisis. La primera estuvo orientada a la recopilación de información para construir el marco teórico, en la segunda fase se diseñaron instrumentos cualitativos y cuantitativos de manera colegiada por los participantes en el estudio, en la tercera fase se analizaron y discutieron los datos para poder dar crédito a los resultados.

Asimismo, es importante mencionar que los participantes en el desarrollo de este trabajo fueron los siguientes: tres profesores de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, tres docentes de la Maestría en Educación, 50 estudiantes que cursaron asignaturas en el cuatrimestre agosto-diciembre 2019, los cuales fueron parte de la población de estudio. Por su parte se integró también la coordinadora académica del Campus, quien en su momento fue la encargada de proporcionar los datos estadísticos y por último los responsables de la investigación.

El marco teórico sobre el cual se sostiene el análisis del problema planteado está conformado por varios autores, cuyos aportes serán desarrollados más adelante y puede referirse que para el estudio referido a la interacción en los espacios virtuales se ha recurrido a Arango (2004), Fëdorov (2006), Adell (1997), Mora (2011), Cabero y Ortega (2010), entre otros autores.

La metodología del estudio fue mixta (enfoque predominante cualitativo), ya que de acuerdo a Chen (2006), “es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento”. Bajo este corte, se diseñó una entrevista semi estructurada con 10 preguntas guías la cual fue dirigida a (docentes de posgrado y licenciatura). Por otra parte, se aplicó una encuesta en línea para estudiantes de posgrado y licenciatura, la cual constó de 18 ítems.

Marco Teórico

Los foros virtuales constituyen un espacio ampliamente utilizado en la formación a distancia y una poderosa herramienta en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). Permiten el intercambio entre los facilitadores y participantes de forma virtual mediante preguntas y respuestas, suministro de archivos y todo tipo de materiales sobre diversos temas; por otro lado, con este instrumento, también los académicos pueden llegar a desempeñar el papel central en el modelo de la enseñanza-aprendizaje orientado al desarrollo del pensamiento crítico (Arango, 2004).

En los foros existe un administrador que tiene la facultad de habilitar a los usuarios, modificar o eliminar mensajes, y tutores/moderadores que encauzan la discusión y animan a la participación. Los usuarios, de acuerdo a los privilegios que tienen, pueden abrir nuevos temas de discusión y adjuntar archivos. En el foro virtual se establece una comunicación asincrónica ya que no es necesario coincidir en los horarios de encuentro en la red, como en el caso del chat en el que sí es necesario participar en tiempo real y, al dilatar los tiempos de participación, se favorece la reflexión y la madurez en los aportes.

Incorporar hoy las TIC a la enseñanza no es un desafío, sino una necesidad para que los estudiantes puedan desenvolverse con solvencia en la nueva sociedad que hoy nos exige calidad y al mismo tiempo hacer trasladar la educación a una generación 4.0. Fëdorov (2006), afirmó que en los foros virtuales se alcanzan aportaciones y comentarios de los participantes que quedan registradas y pueden ser respondidas por los colaboradores en el momento que estimen, aunque por lo general en los cursos se establecen determinadas fechas para tratar diferentes temas. Por otro lado, el uso de esta herramienta potencia, entre otros aspectos, el pensamiento crítico. Desde el punto de vista didáctico, ofrecen múltiples posibilidades educativas que el facilitador puede poner a disposición de los educandos. De este modo, la planeación y la calidad de las actividades podrán garantizar el éxito de un determinado intercambio académico.

En los entornos virtuales, caracterizados por la riqueza y la abundancia de datos, la misión del docente es ser facilitador, guía y consejero en torno a las fuentes apropiadas de información, y creador de hábitos y destrezas para la búsqueda, la

selección y el tratamiento de datos (Adell, 1997). En este marco, relacionar el proceso de aprendizaje formal con las herramientas que surgen asociadas al uso de la internet y de las redes sociales podría constituir una alianza efectiva para obtener aprendizajes de calidad, algunos se aprecian a continuación:

Foros virtuales

Un foro virtual es un escenario de comunicación por internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas. Es una herramienta que permite a un usuario publicar su mensaje en cualquier momento, quedando visible para que otros usuarios que entren más tarde, puedan leerlo y contestar.

A este estilo de comunicación se le llama asincrónica dada sus características de no simultaneidad en el tiempo. Esto permite mantener comunicación constante con personas que están lejos, sin necesidad de coincidir en los horarios de encuentro en la red, superando así las limitaciones temporales de la comunicación sincrónica (como un chat, que exige que los participantes estén conectados al mismo tiempo) y dilatando en el tiempo los ciclos de interacción, lo cual, a su vez, favorece la reflexión y la madurez de los mensajes.

Mora (2011), ha recomendado algunas tareas primordiales a tener en cuenta a los moderadores de un Foro Virtual. Se exhorta a dar un seguimiento e intervenir durante el proceso, de tal forma que los participantes se sientan acompañados, guiados y seguros sin olvidar los siguientes criterios:

- Hacer cumplir ciertos mínimos de cortesía y educación.
- Dar a conocer las reglas y funciones que deberán asumir los participantes.
- Ser capaz de regular las colaboraciones.
- Orientar las aportaciones con el fin de lograr los objetivos.
- Reconducir el tema, si se pierde el horizonte.
- Organizar equipos de trabajo, si el tema y el tiempo lo permiten.

Desde un punto de vista educativo, el facilitador de un foro debe tratar, en función de las tareas establecidas o el debate planteado, alcanzar el cumplimiento de los objetivos programados y maximizar la generación de un nuevo conocimiento.

Las líneas expuestas, nos dejan claro que los foros virtuales es recurso que necesita de una planeación ética y responsable que el profesor universitario debe integrar a sus Estrategias Didácticas.

Los foros y sus funciones dentro del Aula

Antes de avanzar resulta muy importante distinguir dos dimensiones que toda actividad con tecnologías conlleva, la dimensión técnica de la actividad y la dimensión pedagógica. Cuando se habla de dimensión técnica se hace referencia a los tipos de foro. El docente al momento de personalizar el aula virtual de su propuesta puede implementar tres tipos de foros; cada uno de ellos posibilita una forma particular de intercambio entre los participantes y poseen una estructura distinta que se adecúa al tipo de interacción particular que se quiere generar. Los tres tipos de foro son: foro de uso general, debate sencillo y donde cada persona plantea un tema. Al hacer referencia a la dimensión pedagógica, se piensa en el uso que en las prácticas educativas se le asigna al foro. Dentro de una secuencia didáctica el foro puede ser utilizado de múltiples maneras, donde se distinguen tres distintas y potentes maneras de utilizar estos:

- El foro de presentación, es el espacio donde mejor se atestigua la presencia del factor humano en el e-learning.
- El foro de grupos de trabajo, espacio donde se fomenta el trabajo entre pares organizando grupos de trabajo.
- El foro de actividades, espacio para la propuesta de los temas de discusión para llegar a una resolución conjunta desde diferentes aspectos del mismo, (actividad de consigna discusión y actividad de discusión por correo).

Los criterios para clasificar los foros son muy diversos. El foro se entiende como una comunicación grupal, dialógica, temática, asincrónica y argumentativa, dentro de la clasificación que presenta Conti (2003, p. 26), “foros educativos o foros con fines de

enseñanza-aprendizaje, foros asociados a un soporte didáctico, los cuales hacen parte de una estructura de educación superior a distancia y/o virtual”.

Dicho autor, dice también que los foros complementan y realimentan con la presencia de profesores, moderadores, campus virtuales, revistas electrónicas educativas; en general, están respaldados y normalizados por una infraestructura académico-administrativa.

El foro virtual y su impacto en el pensamiento crítico de los participantes

En la literatura revisada y analizada se encontró que existen diferentes estudios y autores que hablan de la importancia que tienen los foros al impactar en el pensamiento crítico para quienes se planea, por cual autores como Andrei & Fëdorov (2008), refieren que los foros virtuales tienen un papel transcendental en la formación a distancia orientado al desarrollo del pensamiento crítico.

Por su parte, Arango (2004), propone tres categorías para los foros: *Foros de diálogos sociales*, se caracterizan por la informalidad y la necesidad de compartir asuntos gratificantes para el autor. Ejemplo de ello son la noticia de haber ganado una beca, la clasificación a la final de su equipo favorito. *Foros de diálogos argumentativos*, nacen desde la lógica individual y se definen por la defensa de puntos de vista personales, no necesariamente confrontados con los de los demás, por último, existen los *Foros de diálogos pragmáticos*. Se pone en juego el conocimiento de todos para construir, desde distintas miradas, significados de un mismo hecho. Es evidente que, no todos los tipos de foros pueden contribuir de modo significativo con el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de una institución de educación superior, es por ello que hay que saber pensar que tipo de foros deben integrarse para tener un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para crear foros para cada forma, se requiere crear espacios que faciliten la comunicación de acuerdo con los requerimientos de los participantes. Con base en lo anterior es propicio arrancar según Arango (2004) con los siguientes foros:

- Foro Técnico: Para plantear y resolver grupalmente dudas relacionadas con el hardware y el software en el cual se encuentra inmerso el ambiente.

- Foro Social: Para el reconocimiento, el esparcimiento, compartir y crear vínculos.
- Foro Académico: Para discutir los contenidos que interesan. Es el más indicado para los diálogos argumentativos y pragmáticos. En él se facilita la orientación hacia la indagación y la reflexión sobre conceptos en discusión.

Requerimientos para el funcionamiento de un foro

1. Funciones que debe tener el foro: *a). Administrador (moderador):* El administrador debe crear espacios de participación; este asignará un nombre a cada espacio de acuerdo con la necesidad del contenido en la asignatura, asignar dentro de un foro a determinados estudiantes. Sin límite de participantes, podrá asignar, modificar y eliminar participantes de los foros, editar participaciones de los estudiantes, cerrar y abrir foros de discusión, así como establecer y modificar fechas de apertura y cierre, editar estatus de aprobado o no aprobado del estudiante justificando la razón del cambio, editar una rúbrica sobre la cual se estarán evaluando las participaciones de los estudiantes. *b). Estudiante o participante:* El estudiante o participante podrá tener acceso sólo en el foro donde fue incluido por el administrador, este no elimina, ni modifica comentarios, podrá evaluar los comentarios de sus compañeros a partir de una rúbrica establecida por el moderador y podrá participar cuantas veces sea necesario dentro del foro. Esto les permitirá a los estudiantes no sólo participar un cierto número de veces en el foro, sino también fomentar la coevaluación mediante las participaciones de sus compañeros.
2. Operación (flujo de funcionamiento): el administrador debe tener la metodología para crear y editar su perfil: *a). Función de administrador:* Este crea un espacio principal definiendo el nombre, objetivo y descripción del espacio, fecha de apertura, la fecha de cierre de comentarios, instrucciones de actividades por realizar, agrega participantes al foro de discusión, el administrador sólo puede hacer el cambio de estado del estudiante (aprobado o no aprobado) después de la fecha de cierre del foro, el administrador puede conocer todos los detalles de evaluación y comentarios de quien lo emite, los

estudiantes no podrán replicar ni evaluar los comentarios emitidos. *b). Estudiante (participante):* El estudiante solo puede leer y participar en el foro donde fue inscrito, al crear un comentario podrá agregar cualquier tipo de archivo (de acuerdo con el tipo de archivo, se muestra diferente), puede replicar las aportaciones de todos sus compañeros cuantas veces sea necesario (Por cada participación o réplica se genera una notificación al correo personal de los participantes del foro), podrá evaluar aportaciones y réplicas de sus compañeros, el que es evaluado no visualiza a la persona que lo evalúa, pero sí ve el comentario emitido.

3. Dinámica de evaluación: *a). Regla:* Cada comentario deben replicarlo todos los participantes del foro. Es obligatorio. *b). Metas al cierre del foro:* Comentarios positivos: Mayor o igual a 50 % de calificaciones positivas genera un comentario positivo, menor de 50 % de calificaciones positivas no genera el comentario positivo, 100 % de réplicas a comentarios del foro se le envía una liga a su correo electrónico para realizar la autoevaluación y la coevaluación.

b). El estudiante aprueba la participación en foro si cumple de manera positiva: Metas (comentarios positivos y réplicas), autoevaluación y coevaluación.

4. Rúbricas y listas de cotejo: Con 50 % o más de criterios cumplidos se toma como comentario positivo, con menos de 50 % no genera el comentario positivo. Es importante mencionar que la rúbrica o lista de cotejo puede ser modificada por el moderador con el fin de adecuar la coevaluación con base en el tema de discusión.

La motivación en la creación de los foros virtuales

La creación de entornos de enseñanza en la educación, no pueden ir ajenos a toda motivación, por ello cuando esta se encuentra incorporada dentro de los sistemas de gestión de aprendizaje o espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje, implica nuevas perspectivas y prácticas para aprender, conocer, estudiar y facilitarlo (Luna, 2010).

En este sentido, sus recursos didácticos sin duda deben responder intensamente a las transformaciones tecnológicas, pero más importante aún, en crear situaciones de aprendizaje con la finalidad contribuir en la construcción del conocimiento. Al hablar de los foros virtuales educativos, por el simple hecho de contener una intención sobre el contenido o temática por discutir, necesariamente requieren un diseño instruccional que propicie una interacción especial por parte del moderador (asesor) y los participantes (alumnos) mediante la discusión por lo que uno de los retos más grandes que deben enfrentar los docentes o facilitadores que proponen un foro, es incitar y mantener motivados a los participantes. Se debe tener presente que dentro de la categoría de participantes se pueden encontrar tanto los que han tenido experiencias exitosas o no y los que no han tenido ninguna en el uso de este tipo de herramienta (Arango, 2004).

De ahí que es imprescindible, generar ambientes donde se propongan estímulos significativos para el participante, sobre la base de la entrega de trabajos exitosos en un tema determinado; esto se denomina motivación extrínseca, importante para el estudiante, que, aunque en ocasiones no necesariamente se relacione con el tema de discusión puede llevar a la estimulación intrínseca o relacionada con el tema de interés (Cabero y Ortega, 2010). Este tipo de motivación se genera cuando se hace relevante lo que se desea debatir, proponiendo ambientes que sean amigables, retadores, generadores de conflictos conceptuales o desequilibrios cognitivos, de modo tal que el participante se mueva en busca del conocimiento.

CONCLUSIONES

La población del estudio la constituyeron tres docentes de maestría y tres de licenciatura, así como un total de 50 estudiantes que cursaron asignaturas en el cuatrimestre 2019-02. Los datos para realizar el estudio provienen de distintas fuentes, pero sobre todo de los instrumentos que anteriormente se citaron. Por lo cual, como conclusiones se obtuvo lo siguiente.

Con respecto al objetivo particular: *Conocer la opinión profesores y estudiantes sobre la importancia de las actividades realizadas mediante el foro virtual al proceso de enseñanza y aprendizaje*, A). tanto los docentes como los alumnos opinaron que el foro resulta una herramienta importante que colabora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. B). En las entrevistas realizadas a los docentes externaron que están conformes con esta herramienta para promover aprendizajes siempre que los temas presentados sean adecuados y motiven a los estudiantes a investigar. C). Respecto del análisis de las encuestas dirigidas a los alumnos, se evidencia un reconocimiento por parte de ellos sobre el aporte positivo de los foros sobre la tarea realizada, al mismo tiempo que favorece el aprendizaje y el trabajo colaborativo.

En cuanto segundo objetivo particular: *identificar obstáculos y dificultades en el uso del foro por parte de los actores*, los comentarios fueron los siguientes: A). En su mayoría los alumnos expresaron que no tuvieron dificultades para el uso del foro, salvo quienes no tenían conexión a internet en el momento de cursar la asignatura, B). Del análisis de las entrevistas realizadas a los docentes, se pone en evidencia que existe un grupo consolidado de trabajo, todos ellos reconocen que es dificultoso promover las interacciones entre los alumnos ya en ocasiones no se realizan de manera espontánea, sin embargo, se necesita hacer uso de la motivación e incentivarlos a participar y muchas veces los alumnos no saben debatir en los foros, C). En la entrevista, los docentes coinciden en que el desarrollo de esta actividad conlleva un tiempo extra, pero a pesar de ello se continúa, ya que ayuda a los alumnos a compenetrarse con los temas de la materia y realizar “un esfuerzo para presentar ideas propias”, lo que ellos denominan como trabajo colaborativo y pensamiento crítico.

En la tabla 1 de anexos, se pueden apreciar otros comentarios derivada de la entrevista dirigida a los docentes.

Del análisis de las encuestas aplicadas a los alumnos, se evidencia un reconocimiento del 90% sobre el aporte positivo de la tarea realizada ya que favorece el aprendizaje y el trabajo colaborativo. Asimismo, más del 60% de los alumnos

encuestados externó que se sintieron acompañados por los tutores, sobre todo porque en su mayoría eran personas adultas en posgrado y el 40% de licenciatura.

Por últimos los autores de la siguiente ponencia, llegaron a las siguientes reflexiones:

- Un foro virtual es un escenario de comunicación por internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas.
- Desde el punto de vista didáctico, los foros ofrecen múltiples posibilidades educativas que el facilitador puede poner a disposición de los educandos.
- La planeación y la calidad de las actividades podrán garantizar el éxito de un determinado intercambio académico siempre y cuando los docentes se capaciten en temas de E-learning, M-learning y B-learning.

REFERENCIAS

Adell, J. (1997) (en prensa). Redes y educación. En De Pablos, J. y Jiménez, J. (Eds.). Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación. Barcelona: Cedecs.

Andrei & Fëdorov (2018). Foro virtual como una estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento crítico en la universidad. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/267999122_Foro_virtual_como_una_estrategia_metodologica_para_el_desarrollo_del_pensamiento_critico_en_la_universidad

Arango, J. (2004). Foros Virtuales como Estrategia de Aprendizaje. Recuperado: Julio 2019, de LIDIE (Laboratorio de Investigación y Desarrollo sobre Informática en Educación). Recuperado de <https://file:///C:/Users/lizet/Downloads/33-Texto%20del%20art%C3%ADculo-47-1-10-20180601.pdf>

Cabero A. J. (2011). Las TICs y las Universidades: retos, posibilidades y preocupaciones. Revista de la Educación Superior. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/Las%20TICs%20y%20las%20>

- 
- Chen, G. (2006). Internet como entorno para la enseñanza a distancia. Barcelona: Paidós.
- Conti, A. (2003). Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación. Madrid: Narcea,
- Luna, P. (2010). Interacción en los foros de la plataforma Ambiente Virtual de Aprendizaje. México: UDGVirtual.
- Mora, M.L. (2004). Foros virtuales como estrategia de aprendizaje. Revista Debates Latinoamericanos N°2, Volumen 4.

ANEXOS

Tabla 1. Comentario de los docentes entrevistados con respecto al uso de los foros.

D1, D2, D6
“...el uso de los foros virtuales como instrumento de evaluación coadyuva al proceso educativo...”
D2, D4
“...es atractivo para los alumnos debido a que les permite construir el conocimiento por medio de la interacción con otros...”
D1, D5, D6
“...los foros virtuales constituyen una herramienta eficiente en la formación a distancia permitiendo evaluar el progreso de los educandos...”
D2, D3
“...me gusta pues los foros reconocen que los participantes aporten los conocimientos que van construyendo a través de la red...”
D4, D5, D6
“...los foros nos ayuda agilizar el aprendizaje través de la solución del problema en forma grupal”
D1, D2, D3, D4, D5, D6
“...se invierta tiempo y esfuerzo académico pero por otra parte ayuda a la infraestructura de la institución y a su vez se brinda un servicio a las necesidades de los estudiantes...”

Fuente: *Elaboración propia.*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Asbinia Suárez Ovando: asbinia.suarez-82@hotmail.com

José Concepción Aquino Arias: aquinoujat@hotmail.com

Rosa Cornelio Landero: rosecorlan@hotmail.com



Capítulo 21.

IMPACTO DEL USO DEL AULA VIRTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES

Hilda Ofelia Eslava Gómez

Armando Morales Murillo

Eduardo Jesús Gordillo Fuentes

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Actualmente, ante la Contingencia Sanitaria del Covid-19 que estamos viviendo, nos encontramos inmersos queramos o no en el uso del aula virtual debido a que tuvimos que transitar de una manera repentina de una educación presencial a una educación a distancia. El Aula Virtual es una herramienta que permite a los estudiantes llevar sus clases en tiempo real y además no interrumpir sus estudios. Para hacer frente a esta situación la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco habilitó el Aula Virtual como una estrategia que permitió continuar con las clases logrando con ello que los estudiantes continuarán con sus actividades académicas. Sin embargo, es importante investigar de qué manera se dio ese primer acercamiento entre los estudiantes y dicha estrategia, por lo que el objetivo de este trabajo es el de analizar el impacto que el uso del Aula Virtual ha tenido en los estudiantes de la División Académica de Educación y Artes (DAEA). Para el logro de dicho objetivo se aplicó un cuestionario a estudiantes de la Licenciatura en Educación y a estudiantes de la Licenciatura en Idiomas para conocer su experiencia con el uso del Aula virtual.

Palabras clave: Aula Virtual, impacto, estudiantes, DAEA.

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el conjunto de todas aquellas tecnologías que se relacionan con la comunicación, el almacenamiento, el procesamiento y la transmisión de información y que proporcionan nuevos conocimientos para una mejora en el desarrollo profesional, personal y educativo (Adell, 1997). Las TIC están por lo tanto directamente relacionadas con la comunicación en el sentido de que aumentan considerablemente las posibilidades de intercambio de información y además facilitan la comunicación entre los seres humanos, en este caso entre el docente y los alumnos. La inclusión de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un reflejo de la necesidad de adecuar a la educación con las demandas de la sociedad actual.

Por lo que se refiere al Aula Virtual es considerada como el entorno virtual que posibilita el desarrollo de un proceso de aprendizaje, además permite que el estudiante acceda al material de estudio y a su vez interactúe con el docente y con otros estudiantes en tiempo real.

Para fines de este trabajo es la herramienta implementada por la UJAT que permitió que los estudiantes continuaran con sus actividades académicas durante la Contingencia.

El uso de las TIC en el aula es una estrategia que motiva mucho a los alumnos debido a que éstos se sienten atraídos por las tecnologías y pueden ser usadas de diferentes maneras para desarrollar en ellos diferentes competencias que le permitan adquirir adecuadamente nuevos conocimientos.

Problemática

Nuestros estudiantes están creciendo entre móviles, redes sociales, computadoras, aplicaciones, videojuegos, conexión a Internet, etc., todo ello nos hace ver que están inmersos en una sociedad digital, sin embargo, al momento de usar el Aula Virtual para continuar con sus actividades académicas dentro de la DAEA se presentaron diferentes factores que impactaron el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que

es necesario identificarlos para propiciar una educación de calidad a través del Aula Virtual en esta contingencia que estamos viviendo.

En este sentido es necesaria la inclusión de las TIC en la educación actual y que los docentes hagan uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de que los estudiantes aprendan de una forma dinámica, amena, interactiva y en contextos reales. Esta oportunidad se nos presenta de manera imprevista en esta nueva normalidad que estamos viviendo, sin embargo no es algo fácil debido a que docentes y alumnos no estábamos preparados para estas nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, consideramos que existieron factores que impidieron un acercamiento adecuado al uso del aula virtual durante esta contingencia, por lo que el objetivo general de este trabajo es el analizar el impacto que el uso del aula virtual ha tenido en los estudiantes de la División Académica de Educación y Artes. Y como objetivos específicos describir la percepción de los estudiantes universitarios sobre el uso de la plataforma Microsoft teams en los procesos de enseñanza-aprendizaje y determinar los factores que afectaron los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del Aula Virtual.

Con el fin de alcanzar los objetivos planteados, se propusieron las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo perciben los estudiantes el uso de la plataforma para continuar con sus actividades académicas? ¿Cuáles fueron los factores que afectaron los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del Aula Virtual?

DESARROLLO

La inclusión de las nuevas tecnologías en el proceso educativo es un reflejo de la necesidad de adaptar a la educación con las demandas a la sociedad actual, docentes y estudiantes utilizan la tecnología para emitir y recibir información, compartir conocimiento, crear redes que refuercen sus vínculos con su entorno por medio de la comunicación.

De acuerdo con Torres (2009), la capacidad que poseen los jóvenes de adaptarse a entornos online debe ser aprovechada y explotada en el mundo académico. Ya no es una pérdida de tiempo la navegación por Internet, jugar digitalmente o el paso por las redes sociales; están asimilando competencias tecnológicas y comunicativas muy necesarias para el mundo contemporáneo, y además se están integrando en procesos comunicativos online.

Junto a todo ello, el profundo cambio generacional que, al menos en relación con el entorno tecnológico, se está produciendo en las aulas con la llegada de los “nativos digitales”. Según Prensky (2006), considera que los jóvenes que se diferencian de sus padres y maestros, llamados “inmigrantes digitales”, y que han nacido y crecido en el contexto de una sociedad marcada por la impronta de las nuevas tecnologías.

A finales del siglo pasado, a los jóvenes se les llamaba “Generación Net”, “Generación conectada” o Generación de la web”. Como se puede observar a las nuevas generaciones de usuarios se les han dado diferentes nombres, algunos autores que han sido citados por Koldo (2011), le han asignado los siguientes nombres: para Tapscott (1998), “Generación Red”, para Bringué y Sadaba (2008) e-Generation, Millennial Generation, Generación Interactiva, y para Piscitelli (2009), “Generación Einstein”, la Generación “Y” y la Generación “C”. Estos nombres evidencian a una generación que ya no es tradicional, sino que se encuentra en constante cambio de alguna manera provocado por la gran cantidad de información que reciben a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por lo tanto, la educación formal no puede permanecer ajena a estos cambios en la creación, gestión, distribución y recepción de la información. Las instituciones educativas actualmente se ven obligadas a un replanteamiento constante de las implicaciones que los desarrollos tecnológicos tienen en la sociedad en general y en los entornos educativos en particular y de manera específica en el proceso educativo.

De acuerdo con Martín (2009), en la Sociedad de la Información y del Conocimiento, las TIC ofrecen al ámbito educativo nuevos espacios de formación complementarios a la enseñanza presencial, viniendo a reforzarla. Sin embargo,

considera, que, pese a todo ello, asistimos a un desfase entre la potencialidad de las TIC incorporadas a las aulas y la débil renovación de los procesos pedagógicos y, en la mayoría de los casos, se limita a la sustitución de las pizarras por presentaciones en PowerPoint o través de plataformas académicas.

Por otra parte, a diferencia de lo que ocurre en la vida diaria del alumnado, los sistemas educativos siguen centrados exclusivamente en el lenguaje verbal, aún existe la llamada tecnofobia en algunos docentes, aferrados tanto a la lección magisterial como al libro de texto. Prevalece la opinión de que lo que verdaderamente tiene prioridad es la autoridad y el saber del docente, centralizado todo ese conocimiento en un programa, en un libro, en unos apuntes; de que ese saber se transmite de manera unidireccional (docente-alumno), mediante una repetición mecánica que se activa año tras año.

Además de lo anteriormente señalado, Touriñan, Rodríguez y Overa (2003), señalan cinco problemas para la integración de las TIC como herramientas de trabajo diario:

- La limitación en el acceso a las tecnologías
- La rapidez de los avances tecnológicos
- La ausencia de su efectiva coordinación de actuaciones a favor de la receptividad en el terreno de las TIC
- La escasa inversión en investigación pedagógica para hacer frente de manera segura a los retos del aprendizaje en la nueva situación
- La necesidad de una planificación efectiva desde la administración educativa respecto de la accesibilidad, receptividad y flexibilidad en la nueva demanda de la educación

Por su parte, García y Bringué (2009), incorporan a los anteriores, dos problemas más que vendrían a justificar las dificultades que encuentran los docentes para realizar la correcta integración de las TIC en su práctica docente:

- La baja formación (el 78.2% de los docentes así lo declara)

- La falta de tiempo para formarse (el 72.3% de los docentes observa este impedimento)

En las dos últimas décadas muchos profesionales de la educación han apostado de una manera seria por una alfabetización múltiple o educación mediática, depositando su confianza en el empleo de las nuevas tecnologías en general y de Internet y de la Web 2.0 en particular en las aulas virtuales. No se pueden desaprovechar los beneficios que los nuevos entornos tecnológicos ofrecen a la educación ya que pueden ser una gran fuente de aprendizaje. Por lo que se debe aprovechar esa gran potencialidad de los estudiantes y propiciar entorno de aprendizaje online que contribuyan a continuar con sus estudios en esta época en que es imposible continuar con una educación presencial.

Metodología

Para el logro de los objetivos de este trabajo se aplicó un cuestionario a un grupo de tutorados de la Licenciatura en Idiomas y de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con la finalidad de identificar como había sido ese primer acercamiento de ellos con esa nueva forma de enseñanza-aprendizaje a través del Aula Virtual. Se retoman dos de las preguntas más relevantes porque nos permiten dar respuesta a nuestros objetivos. La presentación de la información es totalmente cualitativa.

Percepción de los estudiantes universitarios sobre el uso de la plataforma Microsoft teams:

- Mi experiencia en clase en línea fue algo normal tuve sus pros y sus contras, pero me adapté rápido a la situación.
- Bueno es algo nuevo tal vez no estábamos preparados para esto. Sin embargo, fue una experiencia agradable, en las clases si se complicaba un poco la comunicación.
- Fue una nueva experiencia donde pude interactuar con los compañeros y docente, salir de dudas en diferentes temas y actividades, sin embargo, escuchar exponer a mis compañeros por medio de la plataforma no cumplió con mis expectativas.
- La experiencia que puedo compartir es que hubo muchas dificultades para que los alumnos se conectaran a la plataforma por el internet.
- No sabía cómo acceder a la plataforma.

- Fue una gran experiencia porque fue la primera vez que recibía clases a distancia y pude relacionarme mejor con lo que son las tecnologías y a la vez no fue tan agradable ya que había cosas que los maestros explicaban y no les entendía, algunos maestros ni clases nos daban solo nos mandaban las tareas y a como nosotros le entendíamos teníamos que realizar las actividades.
- No son iguales a las presenciales, casi no se aprende.
- Realmente casi no la utilicé porque no todos los maestros la pudieron utilizar.
- Al principio fue difícil adaptarme debido al estrés de la pandemia, no podía concentrarme en mis tareas.
- Siento que no aprendes lo mismo haciendo solamente tareas que en clases presenciales.
- Sin duda alguna creí que sería algo fácil de poder sobrellevar, más nunca pensé en los posibles inconvenientes al momento de querer entregar las tareas o estar en clases en línea., por ejemplo: quedarnos sin luz, que nos falle el internet, que sea demasiado lento o simplemente no tener internet fueron factores que influyeron a que no pudiera aprovechar mis clases en línea.
- En general fue buena y fácil de usar, aunque no todos mis maestros la usaron.
- Tuve una experiencia intermedia la verdad no me gustó ni puedo decir que fue fácil, pero pude adaptarme.
- La plataforma no se hizo para pasar un semestre, las clases presenciales son necesarias quizá no para todos, pero por algo decidí estudiar así y no a distancia.
- Mi experiencia es buena, ya que la plataforma es muy buena y tiene sus beneficios, desarrolle más mi habilidad en lo que es las tecnologías.
- Mi experiencia fue algo rara ya que no estuve acostumbrado a trabajar de manera virtual, y pues me pareció regular el proceso de aprendizaje.
- Fue bueno que hubiera una plataforma donde podíamos seguir con nuestras clases para que así no fuéramos tan afectados en nuestras materias.
- La experiencia que obtuve con las clases a través de la plataforma realmente fue un poco estresante, ya que, si bien algunos de los maestros la información que nos proporcionaban no era clara, eso causaba mucha confusión en mí.

- Ya había tomado clases en línea por eso no se me dificultó mucho aprender a manejar la plataforma lo que si tenía problemas era para entrar pues no tenía internet para acceder en los horarios que los maestros marcaban.

Como se puede observar a pesar de que los estudiantes cuentan con competencias digitales al momento de tener que aprender a través de ellas se les dificulta, están acostumbrados al uso de las TIC, pero con otros objetivos. Sin embargo, existen jóvenes para quienes es fácil el aprendizaje online. Por lo que para ser un primer acercamiento se puede decir que fue una nueva experiencia tanto para los docentes como para las estudiantes pero que es necesario formarse para el uso de la plataforma con la finalidad de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, también se les preguntó sobre cuáles habían sido los factores que habían afectado los procesos de enseñanza-aprendizaje y respondieron los siguiente:

Factores que afectaron los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del Aula Virtual

- Errores por parte de los docentes al subir los trabajos nos confundían y al momento de hacer una aclaración nos dejaban más confundidos.
- Algunas veces hubo problemas de conexión y de audio.
- Mi pereza estando en la casa no me ayudó en hacer mis trabajos a tiempo y bien elaborados, aún así cumplí con todo.
- En ocasiones el internet era lento.
- Los maestros dejaban tareas sin explicar cómo se realizarían.
- Mi aprendizaje no fue el deseado me hubiera gustado más presencial.
- No saber usar la plataforma.
- La plataforma no me dejaba cargar algunos archivos y mi internet es muy lento para trabajar en ella, el micrófono en ocasiones me falló.
- Ningún problema ya que me encuentro en una comodidad estable para trabajar en la plataforma.
- Mi problema es que no tengo internet y si era complicado a la hora de enviar mis actividades.

- No cuento con computadora en estos momentos y en el celular no podía hacer algunas cosas.
- No hubo problema con los maestros eran flexibles ya que algunos no teníamos recursos para enviar los trabajos.
- A veces mi internet estaba muy lento y eso me perjudicaba o se iba la luz, el trabajo fue regular.
- Deberían enseñar a los maestros a manejar la plataforma y de igual forma comprender a los alumnos que tienen dificultades para tomar clases en línea.
- Ninguno todo fue claro.
- En mi comunidad se va mucho la luz durante días completos y el internet es muy lento falté a algunas clases por estas circunstancias y la entrega de mis actividades no podían ser a la hora indicada.
- No tuve problema al trabajar en la plataforma, todo excelente.
- Más o menos a una materia le di de baja.
- Si, la falta de comprensión por no poder entregar una actividad a tiempo por falta de luz.
- Problemas con el internet, para entregar mis tareas a tiempo en algunas ocasiones.
- El estrés por al estar pendiente de la limpieza de todo para evitar un contagio era una preocupación constante y descuidaba algunas veces mis tareas por ello.
- El hecho de que se utilizaron distintas plataformas en vez de utilizar una solamente que haya estado estandarizada para todos los maestros.
- Problemas de comunicación con el maestro.
- Falta de medio por el cual contactar al docente.
- El docente nunca se comunicó con nosotros ni subió actividades.
- Que no se podía trabajar o estudiar tan bien.
- A veces se ponía lento el internet o se iba la señal donde vivo.
- Cuando se iba a entregar un trabajo no llegaba a los correos, no se podían abrir las páginas.
- Tuve problemas al querer entregar mis tareas puesto que los archivos eran algo pesados y el internet muy lento.
- No tuve ningún problema.

- De que había veces en las que se me iba la señal o la luz al igual que había actividades que no podía captar bien y que pues igual todos los maestros nos dejaban bastantes tareas para poco tiempo de entrega.
- Algunas veces la entrega de trabajo por problemas de energía eléctrica.
- De mis 5 maestros solo 2 me dieron clases en línea.
- Para ser la primera vez de algunos de trabajar de esta forma creo debieron ponerle más empeño y no mandarnos a la guerra sin armas.
- A mí en lo particular no podía mandar algún trabajo porque quería ir algún ciber para mandarlo, pero muchos de ellos estaban cerrados y los que estaban en servicio me quedaban muy lejos.
- Al tener clases en línea había momentos que los profesores querían que estuviéramos cierto día a cierta hora y pues depende del clima y de conexión.
- Que no aprendí nada en realidad, todo lo vi por mi cuenta quizá contaba con cierta explicación del maestro, pero no era la mejor, todo lo teníamos que ver nosotros mismos.
- Al principio no podía acceder con mi correo institucional si me costó.
- Uno de los principales problemas fue el internet y normalmente el ciber permanecía cerrado.
- El tener una excesiva carga de trabajo eso causa que algunas actividades no fueran entregadas a tiempo.

Se puede evidenciar que fueron diversos factores que afectaron el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del aula virtual, entre los principales la conectividad, la falta de energía eléctrica, la falta de experiencia en el uso de la plataforma, la situación que estamos viviendo, la comunicación maestro-alumno, la cantidad de trabajos, el no contar con ciber abierto y que podemos observar que coincide con lo anteriormente señalado por Touriñan, Rodríguez y Overa (2003).

Finalmente, podemos decir que vivimos en una sociedad en constantes cambios y profundas transformaciones originados principalmente por los avances tecnológicos. El impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Sociedad del Conocimiento es indiscutible, por lo que la Educación no puede quedar al margen de dichas transformaciones, la rapidez con que pueda responder a las

nuevas demandas de ésta, dependerá de su pertinencia, su eficiencia y su validez en la nueva realidad educativa. Desde este contexto, la Sociedad del Conocimiento nos está demandando el uso de las TIC en la educación, por lo que se hace necesario la inclusión de éstas en la educación superior y que el docente las incorpore al proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de responder a las demandas de esta nueva sociedad que está exigiendo una educación de calidad.

CONCLUSIÓN

Si bien el Aula Virtual es una estrategia que contribuyó grandemente a continuar con las actividades académicas dentro de la DAEA, es importante reflexionar sobre los factores que afectaron el desarrollo de un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado y tratar de que cada vez sean menos. Para ello es necesario que se oferten más cursos sobre el uso de esta plataforma para que todos los docentes puedan aprovechar sus ventajas al momento de impartir sus clases. Así también ofertar cursos para los estudiantes para que puedan aprovechar los beneficios de dicha plataforma.

Además, debemos eficientar el uso de esta herramienta con la que cuenta nuestra universidad para acortar la distancia física que esta pandemia nos ha obligado a tener entre docente-alumno durante el proceso educativo. Es importante resaltar que e lo anteriormente señalado, Touriñan, Rodríguez y Overa (2003), señalan cinco problemas para la integración de las TIC como herramientas de trabajo diario, estos recursos tecnológicos no son los sustitutos de los docentes, sino son una herramienta que el docente puede utilizar y que podrían favorecer grandemente a una educación de calidad en esta contingencia que estamos viviendo.

REFERENCIAS

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- García, A. d. (2013). Hábitos de uso en el internet y en redes sociales de los adolescentes españoles. *Redalyc*, 195-204.
- Martín, R. (2005). *La nuevas Tecnologías en la Educación*. Obtenido de http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- Prensky, M. (2003). Digital Natives Immigrants. *The Horizon* 9.
- Touriñan, J. R. (2003). La sociedad de la información y las nuevas exigencias en la formación del profesorado. *Aula Abierta*, 81, pp57-74.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Hilda Ofelia Eslava Gómez: hoeslava@hotmail.com



UNIVERSIDAD
JUÁREZ
AUTÓNOMA
DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División
Académica
de Educación
y Artes

EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA



Capítulo 22.

COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE. FUNDAMENTOS, EXPERIENCIAS Y APORTES DESDE LA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA (CVAIC)

Veronika de la Cruz Villegas*

Jesús Hernández del Real*

Deheni Sánchez Legorreta**

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México*

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México**

RESUMEN

Los cambios actuales y repentinos en la dinámica educativa nacional provocados por el covid-19, nos invita a repensar nuestros respectivos roles y aportes al sistema educativo mexicano. La presente ponencia aborda la naturaleza, el sentido y la utilidad de las comunidades virtuales de aprendizaje a través de las experiencias de la Comunidad Virtual de Aprendizaje de la Investigación Cualitativa (CVAIC) que dio inicio a sus actividades en mayo de 2020 en pleno confinamiento por covid-19. Se parte de situar histórica y conceptualmente las comunidades de aprendizaje, además de resaltar sus características y condiciones para una óptima implementación en el nivel superior. Al respecto, se revisa la definición, características, tipología, procesos de constitución y de funcionamiento de las comunidades virtuales de aprendizaje. Finalmente, se presentan algunos aprendizajes vinculados a la puesta en funcionamiento de la CVAIC y al impacto que ésta comunidad tiene en el desarrollo profesional y académico de sus miembros, entre los que se destacan la empatía, el cambio de rol, identidad social, entre otros, los cuales se encuentran en correspondencia con las claves del éxito para una comunidad virtual especificadas por Guinalú (2003) entre las que se encuentran el interés común y deseo de relación entre los miembros, la posibilidad de comunicación, una estructura definida y promoción.

Palabras clave: Comunidad de aprendizaje, comunidad virtual de aprendizaje, redes virtuales, redes formativas.

INTRODUCCIÓN

El sistema educativo mexicano se organiza a partir de una visión de docencia muy limitada que otorga al docente y a las instituciones, con registro oficial, la responsabilidad de la formación de las personas, es decir, enfatiza la importancia de la educación formal. La educación, en este contexto, no se entiende como una responsabilidad compartida entre todos los integrantes de la sociedad, sino como procesos de gestión entre las administraciones, los profesores y demás sujetos que forman parte de ellas.

Hoy en día ante la situación económica y de salud que enfrentan las naciones a nivel mundial, la satisfacción de las necesidades educativas de la población y el interés por hacer frente a los nuevos desafíos que plantea el nuevo escenario tecnológico-educativo, exige un cambio de paradigmas, exige ampliar el concepto de educación y aceptar que su implementación es responsabilidad de toda la sociedad y que requiere de un compromiso compartido entre ésta y el sistema educativo (Coll, 2001, p. 2).

Las Comunidades de Aprendizaje (CA) surgen como respuesta a esta visión más amplia de la educación, en la que los participantes buscan transformar las prácticas pedagógicas y la organización habitual de las instituciones educativas formales e involucrar a todos los actores directos e indirectos de la educación.

En la actualidad, las CA son reconocidas como grandes ejemplos de desarrollo personal y profesional y como experiencia novedosa en muchos países. Su expansión se explica como resultado de un conjunto de factores, como la «glocalización» (globalización y su impulso contrario, la localización), el surgimiento y expansión de las tecnologías de la información y la comunicación, el realce de la educación y el aprendizaje en una sociedad del conocimiento y del aprendizaje permanente y el reconocimiento de la diversidad como valor.

El objetivo de ese documento es abordar la naturaleza, el sentido y la utilidad de las comunidades de aprendizaje, específicamente con la incorporación del componente tecnológico, a decir, las Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA) a través de las experiencias de la Comunidad Virtual de Aprendizaje de la Investigación

Cualitativa (CVAIC) que inició sus actividades en mayo de 2020 en pleno confinamiento por covid-19.

DESARROLLO

Reflexionar en relación a las experiencias en la implementación de la Comunidad Virtual de Aprendizaje de la Investigación Cualitativa (CVAIC), nos invita a conocer los fundamentos académicos y tecnológicos que dieron origen a las comunidades virtuales. Al respecto, las tecnologías de la información y comunicación tienen presencia en el desarrollo de la humanidad, y con el uso de la tecnología y teleformación, se ha transformado la forma de relacionarnos, desenvolvemos y configurar el mundo en que vivimos. Actualmente las “www”, “http”, “@”, “chat”, “msm” o “comunidades virtuales”; son términos utilizados en nuestra cultura occidentalizada.

El término Comunidad Virtual se empleó por primera vez en 1994, en el libro La comunidad virtual de Howard Rheingold. Sin embargo, las primeras comunidades virtuales ya existían desde los años 70 del siglo XX, en torno al intercambio de datos especializado en ámbitos militar, científico y académico, gracias a los mecanismos de comunicación de la entonces rudimentaria Internet, como sistemas de boletín (BBS) o tableros de anuncios. Es de considerarse las bases de configuración de Internet asociado a temas militares, es la propia Comunidad Virtual (CV), que desde sus comienzos los científicos e investigadores la han utilizado para compartir datos, realizar de forma conjunta investigaciones y proyectos, intercambiar mensajes, y resolver problemas de manera que ha ido extendiéndose con velocidad a otros campos de actuación, desde el ocio, a actividades profesionales y su aplicación en actividades formativas en donde es elemental el Internet porque ha creado una red global para que se conecten las personas, se comuniquen entre ellas y para el desarrollo de sus actividades laborales y educativas.

La Comunidad Virtual se define bajo dos consideraciones, por una parte, el término comunidad, y por otra, el término virtual. Respecto al primero, y como señala Baym (2002, 55), el término comunidad es complejo, "ya que tiene connotaciones

descriptivas, normativas e ideológicas y abarca tanto dimensiones materiales como simbólicas." Por lo tanto, su definición no es unívoca y puede hacerse desde diferentes perspectivas, que van desde la ideológica a la pragmática y técnica, sin olvidarnos de sus connotaciones religiosas. Respecto a lo virtual, suele asociarse con connotaciones de nivel secundario, definición no es unívoca y puede hacerse desde diferentes perspectivas. Como señala Levy (1999, 17): "En su uso corriente, el término virtual, se suele emplear para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la "realidad" como una realización material, y una presencia tangible. Lo real estaría en el orden del "yo lo tengo", en tanto que lo virtual estaría dentro del orden "tú lo tendrás" o de la ilusión". Y desde esta posición, se asumiría que lo virtual no tiene tanta significación, calidad e importancia, como la propia realidad, sin tener en cuenta que lo virtual también es real.

Respecto a lo anterior, se considera a las comunidades virtuales como entornos basados en Web que agrupan personas que utilizan un mismo espacio para compartir documentos, recursos, valores, lenguaje, experiencias y un propósito común, lo cual es su característica donde la conexión, más que ser entre personas y máquinas, es entre personas, a través de una máquina. Es justo mencionar que se han utilizado diferentes términos para hacer referencia a la misma: comunidad virtual, comunidad en línea, comunidad de Internet, comunidad digital, comunidad telemática, cibercomunidad, comunidad electrónica o mediada por ordenador donde independientemente del nombre que se utilice, las redes contribuyen a crear espacios de interacción entre las personas, con un mismo propósito en común. "Comunidades Virtuales" significa el aprender en grupo, y aprender de forma colaborativa y no competitiva, donde la comunidad aporta su conocimiento y su visión de los problemas, para alcanzar metas comunes, que van de la resolución de un problema o proyecto, hasta el simple desarrollo de una actividad. Algunas herramientas que se tienen como ejemplos para la integración de comunidades virtuales son: Twitter.- Red, Microsoft Community, Wikipedia, Tinder, eMule, y Letralia.

En fecha actual el número de Comunidades Virtuales centradas en el terreno educativo y de la formación, va aumentando progresivamente como se observa en los

ejemplos siguientes y en donde ya se puede ir ubicando a la Comunidad Virtual de Aprendizaje de la Investigación Cualitativa (CVAIC).

1).-iEARN: http://www.pangea.org/iearn/es/web_es.html;

2).-Educared: <http://www.educared.net/asp/global/portada.asp>; y sus sesiones Latinoamericanas: <http://www.educared.cl>;

3).-Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa de España: <http://www.cnice.mecd.es/index.html>.

Comunidad virtual de aprendizaje

Derivado de las exigencias de la sociedad de la información y el conocimiento, además de los avances tecnológicos, surgen y se desarrollan las Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA), como espacios de formación integradas por grupos de personas que aprenden en común, con un propósito determinado, en un mismo entorno tecnológico conectado a través de la web que posibilitan el trabajo cooperativo, la comunicación y la relación entre sus miembros, durante un tiempo concreto. Su principal finalidad es el aprendizaje y la construcción del conocimiento tanto individual como grupalmente en un entorno mediado por tecnología. En este sentido, en mayo de 2020 y en pleno confinamiento por COVID-19, surge en Villahermosa, Tabasco, México, la Comunidad Virtual de Aprendizaje de la Investigación Cualitativa (CVAIC). La CVAIC tiene en claro que una Comunidad Virtual de Aprendizaje (CVA), identifica el aprendizaje como objetivo explícito de su actividad y desarrolla estrategias, planes, actividades y roles específicos para alcanzar ese objetivo (...). Al respecto, las CVA tienen como foco un determinado contenido o tarea de aprendizaje, y se caracterizan porque, además de constituirse como una comunidad de intereses o de participación, utilizan los recursos ofrecidos por la virtualidad en una doble vertiente: como infraestructura para consolidar y ampliar las redes de comunicación y de intercambio dentro de la comunidad y como instrumento para promover y potenciar el aprendizaje de sus miembros (Coll, Bustos & Engel 2007: 90)

En relación a sus miembros, la CVAIC se fundó con 15 personas entre profesores y estudiantes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT) interesados en su desarrollo profesional y crecimiento en investigación. A la fecha, después de 2 meses de haber iniciado sus actividades, la CVAIC cuenta con más de 80 miembros activos, entre profesores y estudiantes universitarios de toda la república mexicana.

En las comunidades virtuales de aprendizaje la propuesta pedagógica, el modelo de intervención utilizado y las características del ambiente de aprendizaje, son determinantes para garantizar los procesos de aprendizaje, así como la gestión del colectivo mediada por tecnología para lograr una adecuada participación y cohesión de los miembros. Según Ramírez & Amaro (2013), las comunidades en línea representan una extensión del mundo real, y si bien se constituyen en un medio intangible, se fortalecen a través de las relaciones sociales.

En relación a lo antes mencionado es representativo señalar la importancia de la existencia de una persona que, además de coordinar el intercambio del grupo virtual, promueva la creación de conocimiento. El rol de este gestor del conocimiento se centra fundamentalmente en (Armengol y Rodríguez, 2006): motivar y crear un clima agradable facilitador de la construcción del conocimiento, estructurar y proponer el trabajo, ofrecer feedback, establecer los criterios de moderación y asegurar que se cumplan, aprobar los mensajes según los criterios establecidos, manejar y reforzar las relaciones entre las personas y proponer conclusiones. La CVAIC fue fundada por la Dra. Veronika de la Cruz Villegas, profesora-investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco quien, siguiendo los aportes de Armengol y Rodríguez, funge como gestora de conocimiento y facilitadora de la comunidad. Es importante señalar que en esta experiencia de aprendizaje la participación de todos los miembros ha sido significativa para mantener su estabilidad. En relación a sus actividades, la CVAIC realizó su primera actividad en línea a mediados de mayo de 2020, siendo ésta una presentación de carácter informativo para todos los miembros de la comunidad. A la fecha se han llevado a efecto 6 sesiones más de la comunidad y se desarrolló el taller Investigación cualitativa y ATLAS.Ti. Fortaleciendo las bases. Las actividades de las comunidades virtuales son de tipo organizativo, social e intelectual que tienen que ver con los momentos de actuación, tal y como sintetiza Barberá y

otros (2001). Ante este nuevo contexto de formación virtual los participantes han de ser autónomos responsables y comprometidos, capaces de gestionar su propio aprendizaje (Gallego & García- Beltrán, 2010). Al respecto en su programación para la segunda mitad del año, la CVAIC contempla la realización de cinco actividades vinculadas a la investigación cualitativa que van desde ponencias hasta diplomados.

Dentro de las principales perspectivas de las CVA, según Alburquerque & Peralta (2007), se agrupan en torno a lo siguiente: a).- Cómo construir el conocimiento bajo un enfoque de naturaleza socioconstructivista que destaca la importancia y el valor predictivo de la interactividad, la comunicación y el contexto. b).- El aprendizaje como un componente integral e inseparable de la práctica social, anclado en los contextos físicos, sociales y culturales en los que ocurre. c).- La aparición y generalización de Internet, con el aprovechamiento de contextos virtuales. d).- La utilización de tecnologías Web 2.0 que implican la comunicación e interacción de personas, para compartir conocimientos y la actividad colaborativa en un grupo de individuos.

Las CVA pueden ser de muchos tipos en función de la naturaleza y las características de la tarea o contenido, del contexto socioinstitucional y de los motivos e intereses de los participantes. Así, Coll (2001, p. 15), pone como ejemplos: 1).- La formación inicial y permanente impartida por instituciones educativas, universitarias y no universitarias. 2).- La formación profesional y ocupacional. 3).- La formación de futuros profesionales. 4).- Actividades de trabajo colaborativo entre profesionales. 5).- Actividades informales entre estudiantes de diferentes niveles educativos. 6).- Actividades de comunidades de usuarios de determinados productos.

Es relevante mencionar que el sitio web, es un territorio virtual de la CVA, espacio de información, aula de aprendizaje, espacio de comunicación y que vincula a la comunidad con el exterior, bajo esta consideración la estructura y el funcionamiento de las CVA debe satisfacer una serie de condiciones específicas, como son: a).- Los fines deben ser compartidos entre sus miembros. b).- Los resultados deben ser focalizados y debe de haber orientación. c).- Equidad de participación para todos sus miembros. d).- Las normas deben ser mutuamente negociadas. e).- Se debe facilitar el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo. f).- Se debe producir la

creación activa de conocimientos. g).- Se deben producir interacción y retroalimentación.

Respecto a lo antes mencionado es substantiva la existencia y el desarrollo de herramientas técnicas adecuadas que respondan a la complejidad de los procesos de comunicación y creación de conocimiento. Al respecto, se cuenta con plataformas abiertas que inciden en (Dorado, 2006) la acumulación de datos (buscadores, agendas, organizadores personales...), en el intercambio de información (páginas web, weblogs, videoblogs, vínculos de interés...), en generar recursos de conocimiento (intranet, disco virtual compartido, galerías de recursos multimedia...), en el desarrollo de sistemas de gestión de conocimientos (gestores de foros, gestores de publicación de contenidos, audioconferencias y videoconferencias...) o en sistemas de gestión de aprendizaje (campus virtual, gestores de formación, generadores de materiales, simuladores virtuales...). Así mismo y para tal efecto se tienen como específico los fundamentos pedagógicos de la Comunidad Virtual de Aprendizaje las cuales en su conjunto establecen la visión pedagógica de los procesos de interacción.

Es determinante mencionar que las CVA, también llamadas redes Inteligentes, en su construcción implica por lo menos, tres elementos: primero el modelo de intervención educativa elegido, segundo el tipo de comunidad virtual de aprendizaje, y por último las características del ambiente de aprendizaje. Además de los elementos antes señalados se visualizan cinco etapas en su proceso sean estas: el diagnóstico, el diseño de la comunidad, desarrollo de la comunidad, el proceso de evaluación integrado, y la divulgación de la experiencia.

En complemento a lo descrito, las CVA ven alcanzada su madurez de acuerdo a las siguientes condiciones (Fernández, 2005, p. 5): se relacionan con la consecución de objetivos concretos (inteligencia del proyecto); su contenido reside en la generación y gestión colectiva del conocimiento (inteligencia del trabajo en colaboración); su contenido depende de la orientación de la red hacia otras redes con el propósito de intercambiar información y conocimiento, (inteligencia de las interacciones en red). Este grado de madurez propuesto por Fernández se hace evidente en la CVAIC a pesar de tener poco tiempo de haberse conformado. La gestión colectiva, el planteamiento de propósitos colectivos y la colaboración con

otras redes e instituciones vinculadas al tema central de la comunidad, son tan solo algunos de los elementos que caracterizan a la red en estos momentos.

Características de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje

En su implementación, se ha detectado que la CVAIC cumple con las características especificadas por Moreno (2018) entre las que destacamos la orientación, el desarrollo de contenidos, el diseño visual, los recursos, la comunidad y los docentes. La principal ventaja de la CVAIC es la colaboración de cada miembro la cual se hace evidente en la participación constante en las sesiones virtuales y la contribución a la comunidad, a partir de sus perfiles, lo cual favorece el proceso de aprendizaje tal como lo menciona Salinas (2000). La CVAIC se destaca por tener una población que busca el interés común y el deseo de relación entre los miembros (Guinalíu, 2003).

En la actualidad la sociedad se caracteriza por poseer un gran acceso a la información y el conocimiento, de aquí que surgen las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) concepto que hace referencia a la posibilidad de sociabilizar e interactuar sobre una temática en específico, las comunidades virtuales se encuentran ligadas al uso del internet como el lugar donde se realiza un intercambio de información (Salinas 2000).

El carácter virtual de las comunidades de aprendizaje reside en que utilizan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) digitales con dos objetivos principales: como instrumentos para facilitar el intercambio, la comunicación entre sus miembros y como instrumentos para promover el aprendizaje (Coll, 2004).

Estas comunidades virtuales aparecen cuando profesionales, estudiantes o personas comunes se permiten el compartir con otros sus conocimientos e intereses más allá de los espacios físicos de comunicación, donde los participantes tienen en conocimiento básico de las TICS aplicadas a espacios educativos (Salinas, 2003).

El proceso de enseñanza dentro de estos espacios es flexible, cuyo objetivo central es el crear una experiencia compartida, donde el rol del profesor y docente se transforma; el primero se convierte en consultor y facilitador de información, diseñador de medios, moderador, tutor virtual, evaluador y asesor continuo; siendo que la colaboración de cada miembro favorece el proceso de aprendizaje; con

respecto al alumno se espera promover un crecimiento profesional de carácter autónomo (Salinas 2000).

Dentro de las CVA el proceso de enseñanza aprendizaje tiene un enfoque más centrado en el alumno donde se busca favorecer la curiosidad, compromiso, colaboración, atención a la experimentación, superar dificultades y sobre todo el crear un sentimiento de pertenencia; de esta manera se logra que el sentimiento de aislamiento y desconexión física sea mínimo, así como un bajo índice de abandonos, logrando crear un puente entre los aspectos académicos y puntos clave del entorno laboral (Vilanova, 2018).

Las prácticas dentro de la comunidad virtual deben facilitar el aprendizaje significativo que se encuentre vinculado con la vida académica y/o profesional de los participantes por lo que resulta conveniente articular la práctica con los conocimientos teórico, situaciones de práctica (Tirado, Marín, Lojo, 2008). Diversas universidades nacionales se han creado en espacios virtuales siendo sus características principales; la flexibilidad, la inclusión, el manejo de tecnología, y accesibilidad (Sánchez, 2016).

Tipos de Comunidades Virtuales de Aprendizaje

Jonassen, Pech y Wilson (citados en Salinas, 2003) crearon una categorización de cuatro tipos de comunidades: 1) Discurso: donde se habla de frente sobre intereses comunes, compartiendo con otras personas que se encuentran lejos usando diferentes medios de comunicación, 2) Práctica: formación de grupos de trabajo donde se asignan roles para apoyar a otros a desarrollar sus actividades y el aprendizaje se da de manera natural 3) Construcción de conocimiento: la confianza es clave para construir conocimiento, en vez de recibirlo y reproducirlo, la tecnología proporciona un medio de almacenamiento, organización y reformulación de ideas, 4) Aprendizaje: Se crean a partir de intereses comunes de aprendizaje de los alumnos donde los se comparte información y se genera una reflexión sobre los mismos.

Mientras que la clasificación de Pudelki y Dullenbourg (citados en Merinhos y Osório, 2009) se construye a partir de los objetivos de la CVA: comunidades de intereses que se caracterizan por una baja cohesión social y de intención, se persiguen

objetivos claros, pero no se genera una dinámica colaborativa, se trabaja más una dinámica en la ayuda de resolución de problemas individuales, los integrantes suelen ser de diferentes culturas; comunidades de aprendizaje donde existe un alto nivel de cohesión social y de intencionalidad, formados generalmente por miembros de una comunidad estudiantil con situaciones geográficas diversas, tienen un tutor que apoya la construcción de conocimientos, finalmente las comunidades de práctica con un nivel superior de cohesión social, los participantes suelen ser profesionales de una o varias organizaciones que colaboran más allá de las tareas establecidas, buscan apoyarse en la resolución de problemas y comparten su conocimiento.

Sobre la construcción de las comunidades virtuales de aprendizaje

Para la construcción de las comunidades es importante considerar el modelo de intervención educativa, la disponibilidad tecnológica y conectividad, los alumnos y sus expectativas, el tipo de comunidad virtual y las características del medio a utilizar, la formación de la comunidad inicia cuando se establecen las reglas de participación y las normas del proceso de aprendizaje (Zúñiga-Vega; Arnáez, 2010); así como la creación de un espacio dentro de la red para guardar información que se dará a los miembros de grupo, Morado (2018) propone una serie de características que se deben considerar para la creación de los entornos virtuales que darán pie a la concreción de las comunidades: a) Orientación, b) Desarrollo de contenidos, c) Diseño Visual, d) Recursos, e) Comunidad y f) Docente.

Salinas (2000) propone diferenciar tres niveles sobre las decisiones a tomar sobre el diseño y formación de los entornos virtuales; a) gestión de los procesos de la política institucional y el análisis de los contextos, b) estrategias de implementación y propagación de las instrucciones y c) experiencia de los diferentes métodos y técnicas que apoyen a los alumnos a alcanzar los objetivos de aprendizaje

Es importante mencionar que la toma de decisiones sobre los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje forma parte del funcionamiento de las comunidades donde las experiencias prácticas se transforman en manifestación más importante considerando diferentes estrategias didácticas para lograr un aprendizaje significativo.

Las CVA se basan generalmente en un enfoque constructivista del aprendizaje, debido a que el conocimiento es el resultado de una construcción social, donde el docente es un facilitador y su organización horizontal permite que entre todos los participantes se logre desarrollar, complementar y colaborar el desarrollo del conocimiento (Zúñiga-Vega; Arnáez, 2010).

De acuerdo con Bustos y Coll (2001) para que CVA tengan un buen funcionamiento es necesario que se cuente con normas claras, espacios de envío, entrega de actividades, medios para facilitar el aprendizaje colaborativo y en equipo, espacios para producir conocimiento, espacio para la interacción y retroalimentación, funciones automáticas dentro de las plataformas que proporcionen información al docente sobre el trabajo de los alumnos.

De acuerdo con Cabero y Llorente (2010) en las CVA, los profesores son claves para que los alumnos participen de manera positiva y clara, asumiendo la responsabilidad en el proceso y potenciando el desarrollo de habilidades como: un buen manejo de la información, claridad al exponer pensamientos, gestión de información, comprensión y síntesis de información. En este sentido la CVAIC se caracteriza por tener una población diversa en la que se cuenta con la presencia de investigadores, profesores y estudiantes de nivel superior y de posgrados quienes son considerados como miembros y su participación dentro de la comunidad se da en el mismo nivel que en el caso de los profesores e investigadores participantes.

REFLEXIONES

Las experiencias de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA) no han sido del todo exitosas, sin embargo, deja muchos aprendizajes y actos de reflexión vinculados a su implementación, grados de implicación y vinculación con los procesos escolares. El propósito de este documento es mostrar el resultado de esa reflexión que nos ha obligado gratamente a llevar a cabo el recuento de todo cuanto se ha logrado como comunidad virtual de aprendizaje. A pesar de que no todos los casos han sido exitosos, entendemos por comunidad de aprendizaje aquella agrupación de personas que se organiza para construir e involucrarse en un proyecto educativo y cultural propio, y que aprende a través del trabajo cooperativo y solidario, es decir, aquel grupo de personas que aprende conjuntamente, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno. “Organización” es el término que puede marcar una diferencia entre un caso exitoso y uno no exitoso.

Gairín (2006) señala que una parte importante del éxito de una CVA está en la confianza que se establece entre los participantes y en los mecanismos de retroalimentación que se utilizan. De todas maneras, es difícil generar sentimientos de pertenencia sin tener el «calor» del grupo que da la presencialidad. Lo anterior está totalmente comprobado y aceptado por la CVAIC, es difícil generar sentimientos de pertenencia en los integrantes de la comunidad, sin embargo, la constancia del gestor y facilitador pueden ser determinantes para que se de un sentimiento más en pro del desarrollo de la misma comunidad. La tradición de la oralidad y el que no todo se plasme en el papel, limita a determinados colectivos a expresarse en el contexto de la red, al preocuparse más por las valoraciones que pueda merecer su expresión escrita que por el mensaje que se emite.

Las experiencias personales demuestran que la participación en la red no se limita sólo a unos intereses y a unos objetivos compartidos, sino que persigue otros objetivos que no siempre se saben ni se pueden intuir. De aquí que resulta un poco arriesgado señalar que los participantes se encuentran en un mismo nivel de preocupaciones e intereses, con las limitaciones que eso produce a la hora de explicar los procesos de cohesión y abandono. Si bien estamos de acuerdo con las dificultades que implican el desarrollo del sistema de pertenencia entre los integrantes del grupo,

también es importante señalar que el conocimiento de todos los miembros de la comunidad, así como de sus perfiles puede apoyar en la generación de propuestas colectivas que favorezcan el aprendizaje entre los integrantes de la comunidad.

Los principales aportes de la CVAIC se reducen en el trato cordial, de respeto en todo momento con los integrantes de la comunidad, el acercamiento al manejo de los recursos tecnológicos, la apropiación de temáticas antes desconocidas, la comunicación y la sensibilización. Entre sus grandes pendientes se encuentran 1) una mayor apropiación de los recursos tecnológicos, 2) mayor colaboración de todos los integrantes de la comunidad y 3) mayor expansión de la misma.

REFERENCIAS

- Albuquerque, F. & Peralta, H. (2007): Comunidades virtuales de aprendizaje: el punto de vista de los participantes. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 8 (3). 23-59. [Fecha de consulta: 21/01/2016] <https://goo.gl/dilOQw>
- Armengol, C. y Rodríguez, D. (2006). La moderación de redes: algunos aspectos a considerar.
- Bustos, A., Coll, C. (2010). Los etornos vistuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación*, 15 (44), pp. 163-184, http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009
- Cabero, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 20. [Fecha de consulta: 06/07/2020] <https://goo.gl/G5NuSX>
- Cabero, J., Llorenre, M. (2010). Comunidades Virtuales para el Aprendizaje. *Revista electrónica de Tecnología Educativa*, (34), pp. 1-10. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/16369/file_1.pdf?sequence=1

- Cabero, J., Salinas, J. Duarte, A. y Domingo, J. (s.f.). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Ed. Síntesis, Madrid. Pp. 199-228.
- Coll, C. (2001). «Las comunidades de aprendizaje y el futuro de la educación. El punto de vista del Forum Universal de las Culturas». En: Simposio Internacional sobre Comunidades de Aprendizaje. Barcelona: 5-6 octubre (documento policopiado).
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas medidas por las tecnologías y la comunicación. Una mirada constructivista. *Revista Electrónica Sinéctica*, (25), pp. 1-24. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899016.pdf>
- Coll, C., Bustos, A. & Engel, A. (2007): Configuración y evolución de la comunidad virtual MIPE/DIPE: retos y dificultades. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 8 (3). 86-104. [Fecha de consulta: 09/01/2016] <https://goo.gl/3KBbM8>
- Dorado, C. (2006). «El trabajo en red como fuente de aprendizaje. Posibilidades y límites para la creación de conocimiento: una visión crítica». *Educación*, p. 37.
- Gairín, J. (2006). *Las comunidades virtuales de aprendizaje*. *Educación*, 37, pp. 41-64. [Fecha de consulta: 05/07/2020] <https://goo.gl/KK97Oi>
- Gallego, M. J. & García-Beltran (2010). Virtual Learning Environments In Faculties of Education In Spain: changes on Student attitude. *Journal for Educators, Teachers and Trainers – JETT-*, 1, 42-50. [Fecha de consulta: 20/02/2016] <https://goo.gl/E5V22N>
- Guinalíu, M. (2003). «La Comunidad Virtual». En: <http://www.ciberconta.unizar.es/leccion/comunidades> [Consulta: 8 de diciembre de 2006]
- Jonassen, D., Pech, K. y Wilson, B. (1998). *Learning with technology. A constructivist Perspective*. Prentice may Upper Saddle River (NJ).
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.

- Meirinhos, M. & Osorio, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: El papel central de la colaboración. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 35, 45-60.
- Morado, M. F. (2017). El acompañamiento tecno-pedagógico como alternativa para la apropiación de tecnología en docentes universitarios. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17 (3).
- Morado, M. F. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: Una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente. *Revista Electrónica Educare*, 22 (1), 1.
- Raposo-Rivas, M. y Escola, J. (2016). Comunidades Virtuales de Aprendizaje: revisión de una década de producción científica Hispano-Lusa. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, Vol. 7 (2), pp. 11 – 24. [Fecha de consulta: 06/07/2020] <https://pdfs.semanticscholar.org/611d/4a73627509414bc5329c15266103a602d7c1.pdf>
- Rheingold, H. (2001). Mobile virtual communities. [Fecha de consulta: 06/07/2020] <http://www.rheingold.com>
- Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación. En Salinas, J. (2003). *Comunidades Virtuales y Aprendizaje digital*. EDUTEC'03, artículo presentado en el VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos realizado en la Universidad Central de Venezuela del 24 al 27 de noviembre del 2003.
- Sánchez, A. y Veytia, M. (2016). *Propuesta de factores clave de éxito para la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior*. Foro Educacional, (26), pp. 11-33.
- Tirado, R., Marín, I. y Lojo, B. (2008). Creando comunidades virtuales de aprendizaje las prácticas curriculares, factores para su desarrollo. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 33, pp. 133-153.
- Vilanova, G. (2018). Innovación en Procesos de Enseñanza Aprendizaje en Entornos Virtuales. *Sistemas, Ciberética e informática*, 15 (2), pp. 71-75.

Veytia, M (2013). Las comunidades virtuales de aprendizaje: una ruta didáctica para la construcción de conocimientos en estudiantes de educación media superior. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 5 (9), pp. 33-39.

Zúñiga-Vega, C., Arnáez, E. (2010). Comunidades virtuales de aprendizajes, espacios dinámicos para enfrentar el Siglo XXI. *Tecnología en Marcha*, 23, (1), pp. 19-28.

Zuñiga et al. (2011). *Construcción de una Comunidad Virtual de Aprendizaje Ambiental (Cvaa): Espacio Interactivo para ambientalizar el quehacer Universitario* Estatal de Costa Rica. Actualidades Investigativas en Educación, vol. 11, julio, 2011, pp. 1-23. Universidad de Costa Rica. [Fecha de consulta: 06/07/2020] <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44718791005>;

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Veronika de la Cruz Villegas: veronika.delacruz@hotmail.com

Jesús Hernández del Real: jhdr1957@outlook.com

Deheni Sánchez Legorreta: desale09.9@gmail.com



Capítulo 23.

INTERVENCIÓN PARA LA MEJORA DE LOS PROCESOS DE PROMOCIÓN Y VINCULACIÓN EN UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

José Angel Montero García

Rosa Cornelio Landero

Jacinta Hernández Pérez

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Una de las principales tareas del Gestor Educativo es identificar las problemáticas que se presenten, encontrar la forma más eficaz de resolverlas a través del equipo de trabajo. Es por eso la importancia de una buena gestión dentro de las instituciones, principalmente en las educativas, las cuales son las que conciernen en este trabajo, para aprovechar al máximo los recursos que se le da para cumplir con los objetivos, sin embargo, no siempre existen estas facilidades o se toman en cuenta las áreas de oportunidad que se pueden obtener. Para esto se puede utilizar la investigación-acción como herramienta para hallar los problemas emergentes de la institución, a través de un diagnóstico, estableciendo pautas de acción para la mejoría de los procesos. En este caso se desarrolla un proyecto de intervención que ayude a mejorar los procesos administrativos de una institución educativa de medio superior, enfocándose en el departamento de promoción y vinculación donde se observa que puede ser necesario mejorar los procesos de inscripción al servicio social, además del seguimiento de los alumnos hasta el final de dicho proceso, para esto se va a identificar las debilidades y áreas de oportunidad que se presentan en el área de promoción y vinculación, para el diseño de un proyecto de intervención que contribuya en la mejora del servicio académico que se ofrece a la comunidad estudiantil. Proponiendo vincular a la institución con una universidad para obtener prestadores de servicio social, capacitándolos, para que contribuyan a mejorar los servicios que ofrece el área.

Palabras clave: Eficiencia, Servicio Social, Vinculación.

INTRODUCCIÓN

La importancia del Gestor Educativo en las instituciones es muy relevante para el óptimo funcionamiento de los procesos que se realizan, donde los actores que conforman el actuar del gestor son desde los alumnos, el plan de estudios, hasta la comunidad donde se establece la escuela. Una de las principales es identificar las problemáticas que se presenten y encontrar la mejor forma de resolverlas, pero no en solitario, si no, a través de un equipo de trabajo donde quede recalcado en liderazgo. Molan y Dalila (2016) expresan que el Gestor:

Hace que los actores del ámbito educativo gestionen procesos adecuados y coherentes con la movilidad social que acontece en la sociedad. Quiere decir que se debe asumir responsabilidad para obtener resultados exitosos e innovadores y generar las suficientes capacidades para proyectar, diseñar, analizar y evaluar políticas como proyectos pertinentes al contexto actual (p.57).

El Gestor debe tener una cosmovisión más allá de lo que sus subordinados puedan tener, tiene que ser guía para alcanzar los objetivos propuestos, esto da paso a que diversos obstáculos puedan impedir el avance hacia el éxito, es por eso que este individuo debe prever y estar preparado para establecer posibles soluciones, al menos en el ámbito educativo, la investigación acción es una herramienta para identificar problemas y anticiparse a ellos.

Dentro de lo establecido por Sagastizabal y Perlo (2002), la investigación acción se caracteriza en tener un objetivo que está centrado en conocer y comprender un aspecto de la realidad, contextualizado, para obrar. Partiendo de la realidad recae en el investigador establecer estrategias para que un grupo de trabajo modifique el contexto para mejorar o solucionar problemas. Este tipo de investigación está hecha precisamente para mejorar los procesos educativos, enfocándose a un nivel macro, más allá que una intervención del aprendizaje, si no, una intrusión a nivel de procesos administrativos, de gestión, inclusive con la entidad donde pertenece, cabe destacar que la comunidad educativa, impera en todo lo que conlleva el proceso educativo. Entonces esta permite generar procesos de cambio y de mejora en el contexto de

cualquier institución, para ello es necesario contextualizar y problematizar desde la perspectiva de este tipo de investigación.

Los procesos administrativos por lo regular son algo burocráticos ya que deben de adaptarse a una normativa impuesta por la institución a la que pertenecen, a veces hay una buena estructura normativa de los procesos y actividades que se deben realizar por parte del departamento o área, pero no hay una buena implementación de estos por parte de los responsables, o puede ser que la institución no les proporciona los recursos necesarios para poder laborar de forma eficaz y eficiente, esto puede verse reflejado en los resultados que se obtienen en el lugar administrativo.

La génesis de la problemática a plantear parece ser algo particular, ya que, en la revisión de los antecedentes, se pueden encontrar conceptualizaciones relacionadas con el trabajo actual, retomando aspectos como el servicio social, que es parte fundamental de las actividades que se realizan en el departamento de promoción y vinculación de la institución de interés, por otro lado, la gestión eficiente es importante dentro del contexto que se está abordando. Estos términos son importantes dentro de la gestión educativa, son características que debe adoptar un líder y en efecto el equipo de trabajo, donde hay algunas deficiencias en los procesos, dentro de esta línea de investigación se encuentra algunos artículos relacionados con el presente trabajo, por ejemplo:

El artículo, Fundamentos y claves para el futuro de los servicios sociales y el trabajo social, de Gutiérrez, (2009), donde se abordan una problemática a nivel exterior de la institución educativa donde se señala que los prestantes de servicio social no son tomados en cuenta como una pieza fundamental para el desarrollo de las actividades dentro de la empresa en donde fueron asignados, tomando un papel irrelevante en muchos casos. Esto es importante ya que el área responsable, debe llevar un seguimiento y atender los obstáculos que tengan los estudiantes, ya se para cambiarlos de empresa o ayudar a resolver algún mal entendido.

Un trabajo más reciente es el de Amaya, A., Ramos, C. y Castillo, L (2017), con su artículo: El servicio social en los programas educativos en línea, donde señala la importancia del servicio social en el impacto del desarrollo profesional en los

estudiantes, la cual también beneficia a la sociedad, solo que en este caso se enfoca más a los alumnos que cursan licenciaturas o bachiller a distancia.

Otra investigación es la de Carvajal, (2010), con el artículo, Alcance y limitaciones del debido proceso en el procedimiento administrativo, donde de forma compleja describe el debido proceso que debe realizar cualquier área administrativa, donde toma en cuenta tres criterios para ello, el formal, el estructural y el material, basándose en el seguimiento de las normativas y conductas adecuadas para el óptimo funcionamiento de la institución. Se retoma esta investigación debido al impacto que tiene la normatividad en las tareas que le corresponden a cada departamento, donde este trabajo toma en cuenta todos esos documentos para cimentarse en las funciones que se realizan en el área de promoción y vinculación.

Otro trabajo de investigación es presentado por Vargas, I. (2010) con el tema, ¿Por qué es esencial discutir acerca del liderazgo en la gestión escolar? Este tema es muy interesante ya que a grandes rasgos expone las características del líder educativo, retomando teorías acerca de los rasgos que debe tener un líder, se toman en cuenta ya que la transformación cultural de un área de trabajo es tarea de un líder, que sepa llevar a cabo este cambio para buscar siempre la mejora de los procesos.

Por último, está Malagón, L. (2006) con el tema La vinculación Universidad-Sociedad desde una perspectiva social, este último tema es importante dentro de la construcción del trabajo actual, ya que, de acuerdo al contexto del problema, se busca realizar una vinculación de institución a institución, para impactar en los procesos administrativos, contribuyendo a una mejora de los mismos. Por eso la intervención del gestor educativo tendrá mucha relevancia en el desarrollo del proyecto.

De acuerdo con todo lo anterior descrito como parteaguas del problema como tal, se indica la importancia de una buena gestión dentro de las instituciones, principalmente en las educativas, las cuales son las que conciernen en este trabajo, para aprovechar al máximo los recursos que se le da para cumplir con los objetivos, sin embargo, no siempre existen estas facilidades o se toman en cuenta las áreas de oportunidad que se pueden obtener.

Dentro de las áreas donde puede persistir un problema es en el departamento de promoción y vinculación, en el cual, se ha observado que quizás es necesario mejorar los procesos de inscripción al servicio social y demás funciones del área en cuestión, propiciados por la falta de eficiencia. Esto surge principalmente por la falta de personal que pueda cumplir con las funciones del área, solo hay dos personas para cubrir todas las tareas que se tienen que realizar, mermando así la rapidez para solucionar problemas y el servicio. El principal punto es la captura de datos para la inscripción al servicio social y prácticas profesionales que lo hace una sola persona, en comparación con la cantidad de alumnos que solicitan, es difícil cubrir las exigencias, haciendo ineficaz el proceso que se solicita.

De acuerdo con lo anterior, se van a identificar las debilidades y áreas de oportunidad que se presentan en el área de promoción y vinculación de la institución de educación media superior, para el diseño de un proyecto de intervención que contribuya en la mejora del servicio académico que se ofrece a la comunidad estudiantil.

DESARROLLO

Para establecer pautas diagnóstico y de intervención esta investigación se basa en la Investigación-acción, el cual según Colmenares y Piñero (2008) “es una metodología para el estudio de la realidad social” (p.103). Por lo tanto, trabajar bajo este procedimiento es ideal para la construcción y comprensión del fenómeno social para su intervención, dando pauta que el investigador sea un agente de cambio sin intervenir directamente en las estrategias, debido a que en la I.A se trabaja en equipo de trabajo no de forma individual.

Desde otra perspectiva Yuni y Urbano (2005, pp. 138-139) refieren que “la Investigación acción se enmarca en un modelo de investigación de mayor compromiso con los cambios sociales, por cuanto se fundamenta en una posición respecto al valor intrínseco que posee el conocimiento de la propia práctica y de las maneras personales de interpretar la realidad para que los propios actores puedan comprometerse en procesos de cambio personal y organizacional”. (Citado por

Colmenares, y Piñero, 2008, p. 104) Como se menciona, hay que motivar al equipo a involucrarse y mejorar todos los procesos de su área de trabajo, ya que los beneficiados de la intervención no son precisamente para el investigador, si no para la institución donde se está desarrollando el proyecto. En este contexto se refiere a una institución de educación de medio superior. Por eso Colmenares y Piñero (2008) dicen que “la investigación-acción se presenta en este caso, no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica orientada hacia el cambio educativo” (p. 104). En la gestión Educativa no solo es referente del aprendizaje de las aulas, va más allá de eso, en todos los procesos que hacen que la educación sea parte de un proceso, por ejemplo, el servicio social en la educación medio superior es parte de la formación profesional del alumno.

De acuerdo con lo anterior, la I-A es el eje principal del desarrollo cualitativo de la investigación, dentro de sus principales funciones se encuentra diagnosticar y establecer pautas de acción de acuerdo con las necesidades identificadas, a destacar, se refuerza el trabajo en equipo para poder cumplir con las pautas establecidas, esta se define por Gómez y Acosta (2003) como:

Una forma de organización particular del trabajo, donde se busca en conjunto que aflore el talento colectivo y la energía de las personas. Esta forma de organización es particularmente útil para alcanzar altos niveles de calidad en la gestión de una institución o empresa (p. 3).

La calidad es algo que las instituciones hoy en día buscan, no solo en la enseñanza, también en los servicios que ofrecen, llámese servicios escolares, divulgación, departamentos de servicio social, estos son parte de un todo, que integran el funcionamiento de la escuela, es por eso que el trabajo de equipo es necesario para alcanzar los objetivos que se han planteado.

De acuerdo a lo anterior, Bayona y Cruz (2012), se define un equipo de trabajo como la agrupación de dos o más personas que interactúan en forma dinámica (cara a cara o virtual), interdependiente y adaptativa, en el que cada integrante tiene un rol

específico y comparten la responsabilidad de sus resultados en un ámbito organizacional. (Citado por Rojas, Jaimes y Valencia, M., 2017, p. 2)

Por ende, cada departamento que integra a la institución tiene un rol específico que muchas ocasiones van de la mano con otras áreas, el de servicio social se puede relacionar con el área de estudios terminales o servicios escolares, para la liberación del requisito y poder titularse. En conjunto deben de funcionar en sincronía para no dificultar los procesos, es por eso que cada departamento debe ser eficiente y eficaz.

Por parte de Álvarez (2001) se refiere a eficiencia como “garantizar la distribución adecuada de los medios empleados en relación con los fines obtenidos.” (Citado por Ramírez, Barrachina y Ripoll, 2020, p. 470) No puedo destinar más recursos a un área que no necesita tantos, o quitarle a otra que, si los necesita, esta perspectiva solo puede ser adecuada por un buen trabajo de dirección, pero también con el conocimiento de gestión necesaria un departamento puede aprovechar los recursos que tiene y exprimirlos al máximo para alcanzar las metas.

Ramírez, Barrachina y Ripoll, (2020) plantean que, en el sector público, la eficiencia es relativa al óptimo uso de los recursos, para obtener el máximo de bienes y servicios, esto refuerza lo antes planteada, un buen gobierno sabrá distribuir los recursos de forma adecuada a cada sector, es por eso la importancia de que se tengan habilidades de gestión.

Por otra parte, Villarroel (2000) define eficiencia como: “la optimización de los recursos en función de los logros.” (Citado por Chirino y Padrón, 2010, p. 484) Usar las herramientas necesarias para cumplir con los objetivos en tiempo y forma es parte de las características del gestor. En la educación un director debe saber distribuir el número de sillas, para cada salón, los espacios disponibles para nuevos alumnos, de forma que no existan más ni menos recursos para cada aula. En un área administrativa, saber utilizar de forma óptima el papel bond, la tinta para las impresiones, la cantidad de horas para realizar, un trabajo, atender un trámite, y

demás situaciones son cosas que un buen gestor debe prever para que las labores a realizar sean eficientes y eficaces.

Por otro lado, se debe entender que es la eficacia, Gil, Ramón y Sánchez (2008) dicen que, “la eficacia se analiza en términos de resultados de trabajo, como rendimiento objetivamente evaluado (usando indicadores específicos o personal experto externo al equipo)” (p.26). En este caso el trabajo que realiza un grupo específico debe ser terminado en tiempo y forma, no utilizar tanto tiempo para hacer alguna actividad que llevaría un par de horas o solo un día, pero esto no quiere decir que las labores serán hechas solo por cumplir, sino, a como menciona el autor, debe cumplir con ciertos indicadores impuestos para poder entregar lo solicitado, por ejemplo la captura de la matrícula de alumnos no puede entregarse incompleta o con errores de captura, ya que puede afectar a los estudiantes, pero tampoco se entregará semanas después, cuando hay una fecha establecida, porque puede afectar el funcionamiento de los demás departamentos.

Con lo que respecta al problema, la captura de los alumnos para entrar al servicio social es lenta, pero no porque no haya compromiso de trabajo, sino por la falta de miembros en el equipo de trabajo, haciendo ineficaz el proceso del trabajo, por ende se busca reforzar esta debilidad incluyendo personas al equipo de trabajo, individuos que presten servicio o prácticas profesionales a nivel superior, así optimizando los recursos disponibles, recayendo también en la eficiencia antes planteada, buscando mejorar los procesos, con más personas para alcanzar los objetivos del departamento, eficientemente, sin buscar más personal que la escuela tenga que pagar, a expensas que no esté dentro de los recursos destinados dentro del área, aprovechando a los prestadores sociales, y en efecto la eficacia se verá reflejada en disminuir el tiempo de realización de los servicios que ofrece el área administrativa.

Además de lo anterior en el equipo de trabajo se debe fomentar la sinergia, lo cual es mencionado por Arce (2008) como “los efectos derivados de la acción conjunta de dos o más empresas, destacando que tal efecto no se producirá si estas trabajasen de forma independiente” (p. 143). La cual es muy importante para alcanzar los

objetivos planteados y tener un óptimo funcionamiento de las labores que se realizan, la asignación de tareas a cada individuo puede asegurar la finalidad establecida, sin embargo, en el caso que se va a desarrollar, hace falta implementar esa sinergia por la falta de individuos dentro en el área.

En el desarrollo del proyecto se debe enfocar en alguna de las líneas que son parte de la Gestión Educativa, en este caso se abordarán las dimensiones administrativa y organizativa. En la dimensión Administrativa se tiene el siguiente concepto.

La dimensión administrativa se refiere a la coordinación permanente de recursos humanos, materiales, financieros y de tiempo, además de garantizar acciones de seguridad e higiene y control de la información relativa a los actores de la escuela, cumplimiento de la normatividad, así como la relación con la supervisión escolar en sus funciones de enlace entre las normas y disposiciones de la autoridad administrativa (SEP, 2010, p. 74).

En esta dimensión se busca mejorar los procesos de acuerdo a las personas involucradas en los mismo y de esa forma alcanzar los objetivos, se busca mejorar la eficacia en un área administrativa del plantel de acuerdo a sus funciones establecidas.

Para el óptimo funcionamiento de la institución debe de haber un clima organizacional adecuado para que los involucrados se puedan desenvolver de forma adecuado en el trabajo que les corresponde, es por eso que también que se toma en cuenta el aparatado de la dimensión organizativa, la cual se representa lo siguiente:

En esta están presentes los valores y las actitudes que prevalecen en los actores escolares. Los valores traducidos en actitudes son los sustentos que le sirven a la organización escolar para tomar las decisiones que supone más convenientes al enfrentar diversas situaciones. (SEP, 2010, p. 72)

La fuerza del equipo de trabajo puede verse afectada de buena forma o mala según la cultura organizacional, es indispensable que el líder pueda influenciar a la

organización para modificar la cultura (si es necesario) para poder alcanzar los objetivos planteados, superando las dificultades que aparezcan según el contexto.

Retomando el camino de la intervención, como ya se planteó, se realizará un diagnóstico para identificar las áreas de oportunidad y mejorar los procesos del departamento de promoción y vinculación, donde ya se ha identificado la falta de personas para formar un equipo de trabajo.

De acuerdo con lo anterior se toma en cuenta una herramienta que ayudará a identificar ciertas variables dentro del proyecto a través de un análisis del contexto o a través de la recolección de datos. Cabe destacar que esto es indispensable en la investigación-acción, donde lo principal es realizar un diagnóstico que nos ayude a identificar problemas y establecer pautas de acción para resolverlo. Dentro de lo anterior Sagastizabal y Perlo mencionan dos variables del diagnóstico:

El diagnóstico tradicional focaliza su interés en los productos alcanzados, lo que le da una naturaleza estática, como si fuera una fotografía del problema. Mientras que el diagnóstico constructivista no sólo se centra en los productos sino también en los procesos que dinámicamente van construyendo ese estado de situación. (Sagastizabal y Perlo, 2002, p.70)

Para realizar el diagnóstico en primer lugar se va a desarrollar una tabla donde se vayan desglosando los elementos más importantes del tema de la intervención, con el propósito de elaborar una guía de preguntas que aborden la problemática del tema. Como guía de observación de los procesos que se realizan en el departamento donde se va a realizar la intervención. Para esto se necesita la documentación normativa acerca de las funciones del departamento en cuestión.

Como segundo momento en el desarrollo del diagnóstico se realizará una entrevista a los informantes potenciales personas, el cual es el encargado del departamento, el auxiliar en las actividades que se tiene que realizar en el lugar y alumnos que ya hayan realizado el servicio social, esto para profundizar aún más en las necesidades y complementar la observación que se hará previamente, además de las personas claves en la administración del plantel, los cuales se relacionan con las

funciones establecidas del departamento, como el director, encargado de servicios escolares y el auxiliar administrativo del área.

Por último, de acuerdo a los resultados obtenidos se verificará que funciones normativas se están realizando de acuerdo a lo establecido, en la asignación de las tareas correspondientes del departamento de promoción y vinculación para determinar qué características necesitan mayor atención. Y establecer los lineamientos de acción. Especialmente en el apartado de la vinculación, que es donde entra el servicio social y prácticas profesionales. Donde la respuesta tentativa es la vinculación de la institución con una universidad para que haya prestantes de servicio social de áreas administrativas o fines, y puedan integrar el equipo de trabajo en el departamento, siendo capacitados por el encargado o jefe del área.

CONCLUSIONES

En las direcciones escolares de todos los niveles es necesario que la persona que esté enfrente tenga características de un gestor, que no solo se enfoque en el reconocimiento personal de su figura, si no, como un equipo de trabajo que realiza las funciones específicas para asegurar el óptimo funcionamiento de las instituciones. Al no tener una mirada hacia todas las áreas que se encargan de los diferentes servicios que se ofrecen, pueden aparecer diversas problemáticas que afectan al funcionamiento en general, identificarlas puede ser difícil sin los conocimientos necesarios. En este caso se presenta a la Investigación-acción como parte de las actividades del Gestor, principalmente para identificar aquellas problemáticas y establecer pautas de acción, evaluación y monitoreo para la mejora de los procesos que presenten debilidades.

Es por esa razón que dentro de la investigación se plantea un diagnóstico para identificar de forma más eficaz las problemáticas, que en este caso es el departamento de promoción y vinculación de una institución de nivel medio superior, donde la principal solución, en términos tentativos es aumentar el equipo de trabajo para hacer más eficientes las actividades que le corresponde al área, lo cual aliviaría la carga de trabajo, reduciendo la demora de captura, registro y acomodo de los

alumnos próximos a realizar su servicio social. Para esto se requería de la gestión para realizar un convenio con una universidad para obtener prestantes de servicio en la escuela medio superior y sean capacitados por el jefe del departamento, donde este mismo requiere de tres estudiantes para conformar el equipo de trabajo, quedando hasta el momento esta vinculación pendiente por el contexto actual.

Si bien en el actual proyecto no se han aplicado pautas de intervención debido a los cambios mundiales que afectaron el funcionamiento de las instituciones en general, sin embargo, aún se sigue trabajando en la aplicación de estrategias de forma virtual, pero se sigue pensando en cambiar ciertas iniciativas en conjunto el equipo de trabajo, debido a los cambios actuales, identificando nuevos obstáculos que van enfocado más allá de las posibilidades del investigador, donde los problemas internos entre encargados son los que están proliferando, dejando en segundo plano las instancias que se plantean en el desarrollo de este proyecto. Por lo tanto, nuevas alternativas o una mayor intervención en la institución de nivel medio superior pueden ser planteada, aparte de la problemática ya desarrollada en esta investigación.

REFERENCIAS

- Amaya, A; Ramos, C. y Castillo, L. (2017). El servicio social en los programas educativos en línea. Apertura. México. DOI: 10.18381/Ap.v9n1.994. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68851069007>
- Arce, L. (2008). Sinergia estratégica: “Una necesidad para la supervivencia de las empresas”. Perspectivas, (21), 141-160. [Fecha de consulta 19 de mayo de 2020]. ISSN: 1994-3733. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4259/425942157008>
- Carvajal, B. (2010) Alcance y limitaciones del debido proceso en el procedimiento administrativo. Revista Digital de Derecho Administrativo, 7-21. Colombia. E-ISSN: 2145-2946. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=503856219001>
- Colmenares, A. y Piñero, M. (2008) La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Laurus, 96-114. Venezuela. ISSN: 1315-883X. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- Chirino, N. y Padrón, E. (2010) La eficiencia docente en la práctica educativa. Revista de Ciencias Sociales, 481-492. Venezuela. ISSN: 1315-9518. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28016320009>
- Gil, F; Ramón, R. y Sánchez, M. (2008) Eficacia de Equipos de Trabajo. Papeles del Psicólogo, 25-31. España. ISSN: 0214-7823. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77829104>
- Gómez, A. y Acosta, H. (2003). Acerca del trabajo en grupos o equipos. ACIMED. Cuba. ISSN 1024-9435. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/5035/1/acerca.pdf?>
- Gutiérrez, A. (2009) Fundamentos y claves para el futuro de los servicios sociales y el trabajo social. BARATARIA, 191-207. España. ISSN: 1575-0825. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322127620013>

- Malagón, L. (2006) La vinculación Universidad-Sociedad desde una perspectiva social. Educación y Educadores, 79-93. Colombia. ISSN: 0123-1294. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83490210>
- Molano, R. y Dalila, A. (2016) La gestión educativa: Hacia la optimización de la formación docente en la educación superior en Colombia Sophia, 55-70 Colombia. ISSN: 1794-8932. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413744648005.pdf>
- Ramírez, Z; Barrachina, M. y Ripoll, V. (2020) Eficiencia en la educación superior. Estudio empírico en universidades públicas de Colombia y España. RAP, 468-500. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-761220190232>
- Rojas, M., Jaimes, L. y Valencia, M. (2017) Efectividad, eficacia y eficiencia en equipos de trabajo. Revista Espacios, 11. ISSN 0798 1015. Recuperado de: <https://www.revistaespacios.com/a18v39n06/a18v39n06p11.pdf>
- Sagastizabal, M.A. y Perlo, C. (2002). La investigación-acción como estrategia de cambio en las organizaciones. La Crujía.
- SEP (2010) Modelo de Gestión Educativa Estratégica. México. Programa Escuelas de Calidad Recuperado de http://edu.jalisco.gob.mx/cepse/sites/edu.jalisco.gob.mx.cepse/files/modelo_de_gestion_educativa_estrategica_modulo_1_pec.pdf
- Vargas, I. (2010) ¿Por qué es esencial discutir acerca del liderazgo en la gestión escolar? Revista Electrónica Educare, 59-66. Costa Rica. E-ISSN: 1409-4258. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114419006>

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

José Ángel Montero García: jamgwer@hotmail.com

Rosa Cornelio Landero: rosecorlan@hotmail.com

Jacinta Hernández Pérez: jacinther_perez@hotmail.com



Capítulo 24.

NANO CURSOS ABIERTOS EN LÍNEA PARA FORMACIÓN DOCENTE. URGENCIA Y EMERGENCIA PARA AFRONTAR LA CONTINGENCIA POR COVID-19

Rubén Hernández Ruiz
Universidad Veracruzana, México

RESUMEN

Desde que empezaron a aparecer los primeros casos de personas fallecidas por COVID-19, pandemia ocasionada por el coronavirus SARS-CoV-2, las universidades de los países contagiados fortalecieron sus sistemas de educación remota no presencial y virtual o incursionaron emergentemente en ellos para apoyar la formación académica a distancia durante los periodos preventivos de confinamiento, evitando así contagios a escalas exponenciales. En México, la Universidad Veracruzana (UV), atendiendo a las recomendaciones oficiales tanto del sector salud como educativo, oportunamente suspendió actividades académicas grupales presenciales, pero considerando que el sano aislamiento podría generar incumplimiento de los programas de las experiencias educativas (EE), implementó diversas estrategias para afrontar los conflictos que se veían venir. Se presenta aquí el resultado del diseño, aplicación y evaluación de dos nanocursos abiertos en línea y emergentes [NOOC (Nano Open Online Course)] de formación docente para transitar de la docencia presencial a la remota no presencial: Virtualización de actividades de aprendizaje y Eminus 3.0 básico para profesores presenciales. El dispositivo se aplicó a distancia en Eminus, plataforma de aprendizaje distribuido de la UV, el proceso se apoyó con videoconferencias en Zoom y se editó un manual digital para su rápida distribución y consulta. Participaron 120 profesores del Área de Formación Básica General (AFBG), cada programa abarcó varios temas en 10 horas durante 4 días; para evaluar los efectos de la intervención se aplicaron instrumentos en línea. Los resultados obtenidos fueron satisfactorios porque aproximadamente 66% de los profesores que participaron pudieron resolver los problemas docentes que la contingencia les provocó.

Palabras clave: NOOC, Eminus, docencia remota no presencial, docencia emergente.

INTRODUCCIÓN

Se presentan en este documento dos experiencias de formación de formadores en la Universidad Veracruzana (UV), ocurridas a finales de marzo de 2020, al inicio de la contingencia en México por la pandemia de COVID-19. Una trata sobre la operación de la plataforma Eminus en su versión 3.0 y la otra sobre los procesos para virtualizar actividades de aprendizaje, en ambos casos para favorecer la docencia no presencial de emergencia. Los dispositivos de formación fueron sendos nano cursos abiertos en línea (NOOC por sus siglas en inglés – Nano Open Online Course).

Está estructurado en tres apartados, a manera de Introducción se dan referencias del contexto; como Desarrollo se describe el dispositivo de formación y sus referentes teórico-conceptuales, se presenta el método empleado para dar cuenta de la intervención, se dan los resultados obtenidos y se hace el análisis correspondiente; como Conclusión se presentan inferencias y reflexiones finales, así como nuevas hipótesis para darle continuidad al estudio.

DESARROLLO

Contexto de la Intervención

El Modelo Educativo de la UV tiene un área de formación que ofrece experiencias educativas (EE) sobre competencias básicas: Pensamiento crítico para la solución de problemas, Lectura y escritura de textos académicos, Literacidad digital y Lengua (segunda o extranjera), se imparten en todos los programas educativos (PE) de todas las regiones geográficas del estado de Veracruz en modalidades escolarizadas y no escolarizadas, siendo las primeras las de mayor volumen de estudiantes y profesores. Los grupos se conforman de 30 a 40 estudiantes, son mixtos en cuanto a género, PE, procedencia y situación económica. Los profesores tienen profesiones diversas, imparten las EE si cuentan con el perfil de competencias correspondiente. Pueden acumular hasta 28 horas a la semana de clase en una misma EE o en diferentes, lo cual hace que atiendan a un promedio de 210 a 280 estudiantes en 7 grupo. La administración le corresponde al Área de Formación Básica General (AFBG), entre

otras de sus funciones está la procuración de formación docente para sus profesores.

La pandemia por la enfermedad COVID-19, originada en China en diciembre de 2019, llegó a México a finales de febrero de 2020 por lo que a mediados de marzo ya se estaban implementando medidas de contingencia, una de ellas fue el confinamiento para evitar contagios, lo que ocasionó que la mayoría de las instituciones suspendieran actividades donde concurrían grandes colectivos, principalmente en lugares cerrados. Tener a los grupos de estudiantes en los salones de clases era arriesgado por lo que, para darle continuidad a los procesos de formación durante el confinamiento, se tuvieron que implementar medidas emergentes urgentes y temporales, que podrían alargarse o cambiarse conforme se fueran comportando los casos de contagios y fallecimientos.

La UV incursionó en la educación a distancia aproximadamente en el año 2000, dispuso de salas y equipo de videoconferencias en sus cinco sedes regionales y diseñó y patentó en el 2004 la plataforma Eminus, la cual ha evolucionado a las versiones 2.0, 2.4 y 3.0; a la fecha ya se están haciendo pruebas para lanzar próximamente Eminus 4.0. Una pequeña población de estudiantes de la comunidad universitaria accede a cursos virtuales y a algunos PE que se imparten totalmente en línea. Adicionalmente, está suscrita a la suite *Office 365* por lo que toda la comunidad tiene acceso a diversos programas de cómputo para apoyar la docencia, investigación y la gestión. Además, tiene cuenta institucional de *Zoom* para realizar videoconferencias masivas y por supuesto, una red de banda ancha para recibir internet y crear intranet en todas sus regiones.

Poco a poco y cada vez más, los académicos y estudiantes emplean Eminus para apoyar sus clases escolarizadas o no escolarizadas; en ese trayecto se han tenido casos exitosos y se han creado mitos en cuanto a la poca amigabilidad y funcionabilidad de la plataforma, resistencia al cambio que ha impedido que se avance más rápido en el desarrollo masivo de la educación en línea.

Pese a las posibilidades tecnológicas al interior de la UV, las relaciones profesor por computadoras y alumno por computadoras son de 0.45 y 16.68 respectivamente (UV, 2020), datos que podrían extrapolarse a los lugares de confinamiento por lo que era de esperarse que no todos los estudiantes y profesores tendrían internet o equipo

de cómputo para atender la emergencia. Ante este supuesto se sugirieron tres formas de actividades a distancia: repaso para reaprender lo que no se aprendió oportunamente, reforzamiento para ampliar o profundizar algún tema o avanzar paulatinamente con temas nuevos. Las dos primeras pensando en que el confinamiento duraría poco tiempo. En todos los casos, se supuso también que la problemática para muchos profesores era cómo comunicarse con sus estudiantes para darles indicaciones, proporcionarles materiales y evaluar su aprendizaje, sobre todo cuando sabían muy poco o apenas dominaban la tecnología de la información, aprendizaje y comunicación o no tenían idea de cómo diseñar actividades para el aprendizaje autónomo y autorregulado.

Otro supuesto fue que algunos profesores ya habían usado Eminus o alguna otra plataforma y/o aplicaciones y redes sociales para apoyar sus clases presenciales y que conocían los quehaceres para preparar materiales digitales para la virtualidad. Pero en general la mayoría de los profesores del AFBC necesitaba capacitación.

Dispositivo de formación

Dado que el tiempo entre el aviso de las medidas de seguridad sanitaria y hacerlas efectivas era corto, lo indicado era formar a los profesores de manera concisa y breve, por lo que se propuso crear nano cursos abiertos en línea (NOOC), sin dejar de lado otros cursos largos (de 20 a 40 horas) del Programa de Formación de Académicos (ProFA) disponibles en la modalidad virtual en Eminus, que en cada periodo intersemestral se ofrecen a los profesores de la universidad.

Pasar de lo presencial a lo virtual implica desarrollar cuatro aspectos:

- Virtualización de actividades de aprendizaje
- Diseño de recursos digitales
- Montaje en Eminus (o en otra plataforma)
- Mediación en línea

En este caso, como las acciones propuestas no eran aisladas, se incursionó en el uso de la plataforma y en la virtualización de actividades de aprendizaje, en el entendido que la operación de Eminus era un conjunto de acciones que podrían

llegar a ser mecánicas y repetitivas una vez aprendidas pero que carecerían de sentido sin contenidos que manejar y compartir para lograr los aprendizajes. El Diseño de recursos digitales y la Mediación en línea se abordarían como temas transversales en los nooc y se abordarían con mayor detalle en cursos del profa.

Dada la emergencia y urgencia, se tomaron decisiones y se implementaron las siguientes acciones:

- Trabajar los dos temas por separado, suponiendo que habría profesores que ya sabían alguno de los temas. En tal caso podrían inscribirse a ambos.
- Serían abiertos, sin importar cuántos se inscribieran.
- Los cursos estarían en Eminus para trabajo virtual, pero se apoyarían con videoconferencias en Zoom, por lo que la modalidad virtual se complementaría con la remota no presencial.
- Se elaboraría un Manual digital con los mismos contenidos de los cursos para su distribución y consulta fuera de Eminus.
- Para cada curso se ofrecería una sesión por videoconferencia de dos horas en diversos horarios para facilidad de acceso de los participantes.
- La duración en horas de trabajo serían 10 y se desarrollarían en 4 días. Dos horas dirigidas y 8 independientes. Un día con profesor en videoconferencia y tres con profesor disponible en *WhatsApp*, correo electrónico de *Eminus* y *Zoom* para apoyar el proceso.
- Considerando que lo importante era aplicar los saberes del curso al trabajo diario y remoto que se avecinaba, no habría lecturas teóricas, tareas entregables ni evaluación, por lo que tampoco se emitirían constancias y los cursos no pertenecerían al ProFA, los cuales requieren cierta estructura y trámites de aprobación por una comisión mixta entre sindicato y la organización.
- Se dispondría de cinco días para diseñar los cursos.
- Se impartirían del 24 al 27 de marzo de 2020.

- El mismo diseñador de los cursos los impartiría.
- Se aplicaría un instrumento para evaluar la intervención y se haría un informe final.
- Los cursos se denominaron *Eminus 3.0* básico para profesores presenciales y Virtualización de actividades de aprendizaje.
- Por sus características se les denominó nano cursos abiertos en línea y emergentes.

Aprendizajes esperados

Para Eminus 3.0 para profesores presenciales se consideró que, aunque la plataforma tiene varios dispositivos que apoyan la docencia distribuida y virtual, el nano curso solamente se enfocaría en lo básico:

- Ingresar y explorar Eminus
- Actualizar el Perfil
- Identificar Integrantes
- Crear carpetas, Actividades y Evaluaciones en Contenido
- Crear espacios de Texto, Archivo, Enlace, Imagen, Video y Audio
- Editar Contenido
- Abrir y administrar un Foro
- Enviar Mensajes de correo electrónico

Para Virtualización de actividades de aprendizaje, por el tiempo disponible para aplicar lo que se aprendiera en el nano curso, no se consideró virtualizar una EE de manera completa y permanente, sino algunos temas esenciales para apoyar las explicaciones por videoconferencia.

- Identificar y crear ambientes virtuales de aprendizaje
- Diseñar experiencias de aprendizaje
- Diseñar actividades de aprendizaje en línea
- Integrar recursos digitales

- Analizar ejemplos y contraejemplos de actividades de aprendizaje con sus recursos
- Montaje en Eminus

Referentes teórico-conceptuales

Docencia presencial. Dentro de las modalidades de educación escolarizada, lo tradicional es asistir a las aulas en horarios y espacios físicos determinados. Las clases son cara a cara, todos pueden verse porque están presentes físicamente.

Docencia no presencial. A diferencia de la presencial, los espacios físicos donde se encuentra el profesor y los estudiantes no son los mismos, las clases son a distancia, sea por videoconferencias masivas sincrónicas o virtuales en plataformas o sistemas de administración del aprendizaje que disponen de manera asincrónica actividades de aprendizaje y recursos digitales para los estudiantes. La educación virtual o “*e-learning* es una modalidad de enseñanza que aprovecha al máximo el entorno virtual y las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje.” (Universidad Abierta de Cataluña, [UOC], s.f.)

Docencia no presencial de emergencia. La UOC (s.f.) la define como la adaptación rápida de la “actividad pedagógica a un entorno virtual” por “situaciones excepcionales que impiden el normal funcionamiento de las instituciones y centros educativos presenciales”. Considera que es “una respuesta ágil y basada en estrategias flexibles”, que “facilita la actividad docente de forma remota gracias al uso de las nuevas tecnologías.”

En tiempos de contingencia por la pandemia se ha reducido a la docencia cara a cara de manera virtual, por videoconferencia. Es una práctica emergente o remedial para darle continuidad a la clase expositiva que se desarrollaba en el aula, sobre todo porque lo que explicaba el profesor y lo que escribía en el pizarrón no lo tenía del todo por escrito o en algún medio audiovisual.

NOOC. El Instituto Nacional de Tecnologías y Educación del Profesorado (INTEF) define un nano curso abierto en línea como “nano experiencias de aprendizaje, pequeñas dosis formativas específicas de un tema” (como se citó en

Campal, 2017).

INTEF (s.f.) explica que el núcleo de un NOOC es la Nano Experiencia de Aprendizaje (NEA) (Nano Learning Experience - NLE), la cual es una “experiencia de aprendizaje [que] debe incluir contenido a aprender, actividades para evidenciar lo aprendido, evaluación y acreditación (insignia digital).” Una experiencia de aprendizaje de 20 o menos horas de dedicación y esfuerzo se considera una NEA y más de 20 y hasta 40 es una mini experiencia de aprendizaje (MEA). Udemý**** otorga certificados desde media hora, ScolaTIC**** e INTEF normalmente tienen NOOC de 2 a 20 horas, así como minicursos de máximo 40.

Los NOOC son abiertos, lo cual significa que pueden ser masivos, de muchos participantes, de allí que las actividades de aprendizaje tengan que permitir el autoaprendizaje y autoevaluación. Como cursos son formales, aunque por su duración, la constancia o insignia ganada no tenga valor curricular para algunas instituciones como es el caso de la UV.

Experiencias de aprendizaje. A diferencia de la definición de un NOOC, en este contexto de formación, un conjunto entrelazado de actividades de aprendizaje constituye una experiencia de aprendizaje (EA), por lo que los nano cursos objeto de este documento están formados por varias EA. Una actividad de aprendizaje (AA) es un enunciado, redactado por un profesor, que proporciona al estudiante una directriz de acción para aprender de manera autónoma y autorregulada los saberes académicos de un tema específico y desarrollar las competencias profesionales asociadas. Aplica tanto a la modalidad presencial como a la virtual y la a remota no presencial.

Tradicionalmente se ha considerado a una actividad de aprendizaje como un conjunto de instrucciones que el estudiante debe seguir al pie de la letra para que aprenda mientras va produciendo una evidencia de desempeño. Se le debe indicar qué hacer, por qué, para qué, cómo, con qué, con quién, en dónde, para cuándo y cómo saber que está bien hecha la actividad o la tarea. De no seguir las instrucciones

**** Plataforma virtual privada de cursos en línea que otorga constancias de acreditación medidas en horas de video-clases. <https://www.udemy.com/>

**** Plataforma pública que ofrece cursos de formación de profesores. <https://www.scolartic.com/inicio>

o producir lo que se le solicita, está sujeto a penalidades.

Seguir instrucciones es una primera competencia que todo estudiante debe desarrollar, pero en ese proceso podría suceder que se vuelve dependiente del profesor, no busca otros caminos o formas de aprender y develar que ha aprendido. En el primer caso, cuando tiene una duda no sabe qué hacer, se queda paralizado, espera que el profesor le resuelva el problema o «lo saque de dudas», mientras no hace nada. Para actuar, necesita la indicación precisa; de allí las expresiones: profesor, ¿cómo quiere la tarea?, ¿cuántas cuartillas?, ¿hay que entregarla?, ¿vale puntos? O en dado caso, —allí le mando la tarea para que me la corrija, para que me diga qué hacer porque no le entiendo—, ¿le puedo mandar lo que llevo para que me diga si está bien y ya así, lo corrijo y termino?

Si bien es necesario apoyar a los estudiantes, por ejemplo, tanto en lo presencial como en lo virtual, haciéndoles ver que ellos mismos pueden resolver sus dudas si formulan preguntas equivalentes y las contestan volviendo a leer la indicación o el texto en estudio, en educación virtual, donde no hay contacto visual por la distancia que separa al profesor y al alumno, una consulta de cualquier tipo podría tardar en resolverse de uno a tres días según el medio de comunicación que se utilice. En una clase presencial o por videoconferencia, ambas sincrónicas, esas mismas dudas se resuelven en unos cuantos minutos.

Para ir transitando de la heteronomía a la autonomía, del gobierno por otros al gobierno por sí mismo (Kamii, s.f.), se requieren actividades de aprendizaje que vayan de la instrucción a la estrategia (Monereo, 2017), de lo fácil a lo difícil y de lo simple a lo complejo. Se recomienda darle al estudiante indicaciones abundantes al principio e ir las retirando hasta dejar un mínimo conforme se vaya avanzando en el programa. Sin embargo, el proceso de cambio, tanto docente como discente, es paulatino y tardado, requiere formación y entrenamiento.

En el caso de la emergencia que se estaba atendiendo, la transición iría desde el uso del pizarrón en una clase expositiva hasta el uso a distancia de materiales multimedia y aplicaciones ágiles de información y comunicación que permitieran la interacción entre estudiantes y profesores para abordar los saberes de sus EE. En la figura 1 se muestran seis situaciones docentes que ilustran lo anterior. Considerando

que toda transición implica al principio mucho esfuerzo y poca producción y una vez que se ha recorrido un buen tramo de la trayectoria, el esfuerzo disminuye y la producción aumenta, para visualizar el contraste entre una actividad presencial y una a distancia en línea o remota no presencial, los profesores debían responder tres preguntas: ¿Cuál es su punto de partida hacia la virtualización de sus clases?, ¿hasta dónde está dispuesto a llegar? y ¿está consciente de que para vencer la resistencia al cambio se requiere paciencia y perseverancia?

Diseño y operación de los NOOC

Para el nano curso Virtualización de actividades de aprendizaje se diseñaron cinco EA entrelazadas. Su redacción fue narrativa, al mismo tiempo que se iba explicando el contenido y lo que había que realizar para aprender, se daban elementos de diseño y razones de porqué hacerlo así. Una vez que se comprendió la intencionalidad y las maneras de proceder, se insertaron dos apoyos, uno para diseñar las EA y otro para diseñar las AA. Las figuras 2 y 3 presentan los formatos DAA1 y DAA2 que en conjunto con las descripciones y acciones fueron andamiajes para permitir la planeación reflexiva y ordenada y no solo instrumentos a llenar.

Para el nano curso Eminus 3.0 para profesores presenciales se incluyeron cuatro EA secuenciales que recorrieron la plataforma, explicando con ejemplos cómo funcionaba cada elemento. Los ejemplos eran tanto para abordar temas nuevos, profundizar alguno o de repaso. Se fue explicando cómo insertar texto, imagen, audio y video, así como el uso de hipervínculos a sitios web externos a Eminus.

Se les mostraron ejemplos de cursos ya montados en la plataforma, operando o terminados; no como estándares a alcanzar como resultado del nano curso sino para que vieran el potencial de la tecnología, para esto se realizaron videotutoriales de Eminus con esos materiales auténticos que se dispusieron en *YouTube*. En la figura 4 se muestran imágenes de los tutoriales de Eminus. También se mostraron ejemplos del uso de *WhatsApp* para apoyar la comunicación en las EE y el uso de grupos privados de *Facebook* como muro para la presentación de trabajos digitales de los estudiantes.

Para apoyar el tema de los recursos digitales, que se vería con más tiempo y

detalle en un curso del ProFA, se les compartió un catálogo de capturas de pantalla de diversas fuentes de información en la red sobre un mismo tema, entre ellas: texto en libros o en páginas web, imágenes, fotografías, audio y video, todos localizados mediante el buscador *Google* (ver figura 5).

Y para la mediación se agregaron algunas recomendaciones generales ya que también se ofreció un curso ProFA sobre Facilitación en Línea.

El contenido de los NOOC se trasladó a un manual digital de formato apaisado de 48 páginas, 20 hojas útiles de lado y lado, con portada, créditos, índice, contenido y contraportada. Se denominó Manual Básico para Facilitar la Docencia No Presencial. Contingencia por pandemia de COVID-19, el cual estuvo disponible de manera libre en el sitio web del AFBG y se distribuyó la liga para descargarlo entre los participantes de los nano cursos y otros profesores nacionales y extranjeros vía WhatsApp y/o correo electrónico (ver Hernández en prensa).

Método, resultados y análisis básico

Después de impartir los nano cursos, se les pidió a los participantes que respondieran un instrumento en línea para poder realizar un estudio exploratorio, no paramétrico ni probabilístico sobre los procesos, resultados y transferencia.

Las categorías que se exploraron fueron las siguientes:

- Nivel previo de saberes
- Nivel posterior de saberes
- Transferencia, proyección de saberes
- Facilidades-dificultades para implementar la docencia en línea en Eminus
- Valoración del NOOC
- Autovaloración del desempeño
- Cumplimiento de expectativas y grado de satisfacción

Se inscribieron 64 profesores al NOOC de Virtualización y 64 al de Eminus, 128 participantes en total. Asistieron en promedio 15 personas a las videoconferencias por lo que se atendió a 85 profesores en promedio (66.4%). El instrumento de evaluación del NOOC Virtualización de actividades de aprendizaje lo contestaron 18 personas

(28%) y el de Eminus 3.0 para profesores presenciales 16 (25%), que representan el 26.5% del total $[(18+16)/128]$. Nueve participantes de la muestra de Virtualización tomaron también el nano curso de Eminus y 15 de la muestra de Eminus cursaron Virtualización. Al revisar las estadísticas de Eminus, se nota que aproximadamente el 40% de los inscritos no atendieron completamente los nano cursos por lo que la población activa fue de 77 personas (60% de 128).

Como datos contextuales de la primera muestra, 11.1% de los profesores fueron de Poza Rica, 27.8% de Xalapa, 11.1% de Orizaba-Córdoba, 16.7% de Veracruz-Boca del Río y 33.3 de Minatitlán y Coatzacoalcos. Respecto a las áreas académicas donde daban clases predominó la de Humanidades con un 66.7%, seguidas por Económico Administrativa y Ciencias de la Salud con 11.1% en cada una. 31.3% impartían Lectura y Escritura, 37.5% Lengua, 18.8% Pensamiento Crítico y 18.8% Literacidad Digital y 25% fueron profesores del AFBG que no tenían alguna EE en ese periodo. Algunos daban clase en una modalidad o en varias: 93.8% en la escolarizada, 18.8% en el sistema abierto y 6.3% en el virtual.

Los niveles de Saberes antes y después se valoraron en 7 indicadores en una escala del 1 al 5 donde 5 era el valor más alto. En general se notó un aumento de saberes, algunos índices arrojados Antes bajaron en Después para pasar al siguiente nivel. En la tabla 1 se pueden observar las variaciones de los indicadores e índices.

En Transferencia y Proyección de Saberes, dos indicadores pueden considerarse como premisas para determinar si se cumplió el objetivo del dispositivo de formación:

1. Transferí los saberes del NOOC a mi práctica docente durante el periodo de contingencia. Frecuencia Sí = 15 (83.3%), No = 3 (16.7%)
2. Implementé al menos una experiencia de aprendizaje con al menos tres actividades de aprendizaje. Frecuencia Sí = 16 (88.9%), No = 2 (11.1%)

Otros 6 indicadores se contestaron con un Sí con mayores frecuencias, lo cual indica que decidieron seguir las recomendaciones. Dos tuvieron alta respuesta en No, creación de videos y apertura de grupos en Facebook. Y en dos casi respondieron a

medias entre Sí y No, apertura de grupos de WhatsApp y reuniones síncronas por videoconferencia. En la Tabla 2 se muestran los resultados.

Facilidades-Dificultades para Implementar la Docencia en Línea en Eminus se valoró en una escala de 1 a 5 donde 1 era Muy fácil y 5 Muy difícil. Las mayores frecuencias están en el indicador 2 por lo que la dificultad fue media baja. La mayor dificultad estuvo en la interacción con los estudiantes (ver la tabla 3). Se infiere también que no fue muy difícil para los profesores atender los NOOC al mismo tiempo que otros factores del confinamiento.

La Valoración del NOOC tuvo 7 indicadores en 5 niveles de bajo a alto. En todos los rubros las mayores frecuencias estuvieron en el nivel 5 y posteriormente en el 4 por lo que también se considera que el nano curso cumplió su objetivo (ver tabla 4).

En Valoración del Desempeño se evaluaron 5 indicadores también en una escala de 1 a 5, las mayores frecuencias están en los niveles 4 y 5, se infiere que los participantes consideran que su desempeño fue medio alto y alto. En la Tabla 5 se muestran los indicadores e índices de esta categoría.

En Cumplimiento de expectativas y grado de satisfacción las frecuencias más altas estuvieron en los niveles 5 y 4 (ver tabla 6). Hubo 14 comentarios favorables, 3 desfavorables y 1 Neutral (ver tabla 7).

Por la extensión limitada del documento, no se presentan los resultados detallados del instrumento correspondiente al NOOC de Eminus, solo los relativos a Transferencia y Proyección de Saberes y Cumplimiento de expectativas y grado de satisfacción; obteniéndose los siguientes resultados favorables: el 100% de la muestra transfiere los saberes del NOOC a su práctica docente durante el periodo de contingencia y solo dos indicadores responden No con mayor frecuencia, apertura de grupos de *Facebook* y elaboración de videos. Catorce personas indican que se lograron las expectativas y se sintieron satisfechos, ambos casos en niveles altos. Por lo que se infiere que se logró el objetivo de este otro nano curso.

Considerando que la muestra explorada es representativa [44% (34 encuestados/77 activos)] y que el aprovechamiento promedio de ambos cursos fue del 85%, redondeando a partir de la transferencia de saberes, cumplimiento de

expectativas y grado de satisfacción, los resultados obtenidos fueron generalmente satisfactorios porque aproximadamente el 65.5% (85% de 77) de los profesores que participaron pudieron resolver los problemas docentes que la contingencia les provocó, principalmente el uso de Eminus y el diseño de actividades virtuales de aprendizaje.

La pertinencia y relevancia del Manual Básico aún no ha sido evaluada con instrumentos de recolección masiva, solo mediante video-entrevistas, con resultados favorables (no se incluyen datos aquí).

CONCLUSIONES

Desde el principio, el periodo de contingencia irrumpió e interrumpió los procesos docentes generando una transición abrupta de lo presencial a lo virtual, en principio, fue normal que los profesores utilizaran videoconferencias para dar sus clases, porque la mayoría no estaba preparada para operar plataformas educativas virtuales y no contaba con actividades de aprendizaje ni con recursos digitalizados. Por eso se hizo necesaria la capacitación en el uso de la tecnología y la docencia remota emergente, ambas en periodos cortos y procesos rápidos.

Los NOOC vinieron a cubrir una faceta de la necesidad de formación, sin embargo, así como tuvieron ventajas, existieron desventajas. Entre las dificultades que mencionan los profesores destacan el aprendizaje de muchos aspectos en poco tiempo, también el que no hubiera retroalimentación para saber si lo que iban haciendo estaba bien hecho. Esos aspectos se cubrieron con asesorías fuera del periodo planeado y dejando los nano cursos abiertos hasta la terminación de la contingencia. También por eso se editó y distribuyó el Manual Básico para la Docencia No Presencial.

Aunado a los nano cursos, la UV ofreció otros dispositivos de formación consistentes en cursos estructurados para impartirse en 20 o más horas, en periodos de 3 o 4 semanas, por lo que los profesores tuvieron otras oportunidades de formación para resolver sus problemas inmediatos de comunicación y diseño de actividades de aprendizaje.

El uso de Eminus no fue obligatorio por lo que los profesores podían usar cualquier otra plataforma, aplicación o software que tuvieran disponible y supieran usar al menos de manera elemental. Por lo que tampoco fue obligatorio diseñar actividades de aprendizaje virtualizadas para Eminus, pudiendo aplicar lo aprendido para otras formas de trabajo a distancia.

Un punto que conviene destacar es que los profesores, aún en tiempos de contingencia, requieren que se les validen los cursos que han estado tomando, así sean de menos de 20 horas sin valor curricular. Esta experiencia, de formarse por emergencia y urgencia, abrió una nueva posibilidad que no se ha explorado y mucho menos explotado en la UV, aunque hay evidencias de que ha participado en el diseño de cursos cortos para el proyecto Comunidades de Aprendizaje y Recursos Digitales (CODAES)^{###}. Tal vez convenga acreditar trayectorias de formación por acumulación de horas de aprendizaje independiente mediante experiencias NOOC nacionales y extranjeras.

Debido a que el estudio fue exploratorio y que los procesos docentes fueron evolucionando conforme se ampliaba el periodo de confinamiento según el comportamiento de la pandemia en Veracruz y todo México, se tienen ahora datos que permiten hacer análisis más profundos, por ejemplo, las siguientes son nuevas hipótesis que podrían probarse, todas ellas desde la práctica docente:

- Por el tiempo que consumía la virtualización de actividades de aprendizaje, los profesores iniciaron la transformación por la docencia remota no presencial mediante videoconferencias.
- Al principio usaron Eminus como repositorio para envío y recepción de archivos.
- Posteriormente vieron la necesidad de no estar repitiendo en una videoconferencia lo que ya habían dicho en otra al tener varios grupos de una misma EE, por lo que empezaron a escribir sus saberes y a diseñar actividades de aprendizaje tendientes al aprendizaje autónomo.
- La mayoría aprovechó materiales disponibles en la red, pocos diseñaron los suyos.

^{###} Ver el sitio: <https://www.codaes.mx/>

- La mediación se comportó como en las clases presenciales, inflexible en cuanto a fechas de entrega (*dead-line*) y penalizaciones por defectos o errores; no fue empática y solidaria por las condiciones de confinamiento de los estudiantes, probablemente desfavorables.
- Los profesores resolvieron de diversas maneras su docencia durante la pandemia, unas completamente ortodoxas y otras estratégicas e innovadoras, que permitirán una nueva y más eficiente normalidad educativa.

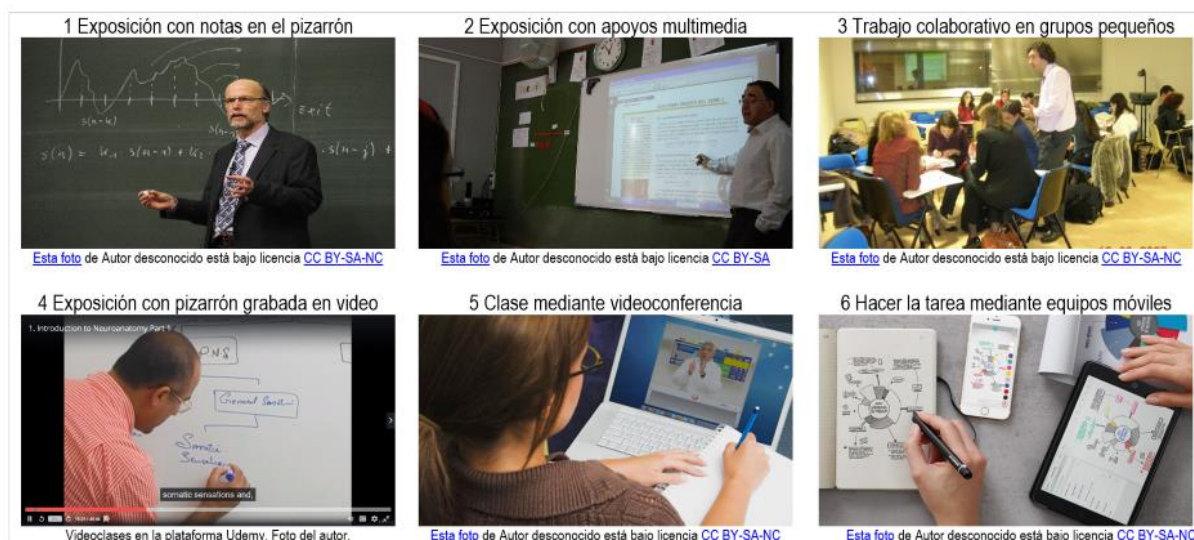
En conclusión, se puede afirmar que, con los dispositivos de formación diseñados, operados y evaluados en esta innovación, se cubrió la necesidad inmediata, pero que la intervención no puede llegar hasta aquí, porque quedaría inconclusa. Hacen falta otras acciones de formación e investigación que vayan construyendo el campo de los nano cursos en la UV, y en otras instituciones de educación superior mexicanas, como estrategias para aprender en pequeñas dosis y temas específicos; sobre todo, de aplicación de saberes de inmediato.

REFERENCIAS

- Campal, F. (2017). MOOC, NOOC, SPOC y otros recursos para disfrutar del placer de aprender. BiblogTecarios. <https://bit.ly/39pyNA9>
- Hernández, R. (en prensa). *Manual básico para facilitar la docencia a distancia en línea*. Nano cursos abiertos en línea y emergentes Eminus 3.0 para profesores presenciales y Virtualización de actividades de aprendizaje. Contingencia por pandemia de COVID-19.
- Instituto Nacional de Tecnologías y Educación del Profesorado (s.f.). ¿Qué es un NOOC? <http://educalab.es/intef/formacion/formacion-en-red/nooc>
- Kamii, C. (s.f.). *La Autonomía como Finalidad de la Educación*. UNICEF.
- Monereo, C. (2007). Las estrategias de aprendizaje: ¿Qué son? ¿Cómo se enmarcan en el currículum? en Monereo, C. (coord.), Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., y Pérez, M. L. (2007). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Graó.
- Universidad Veracruzana (2020). *Indicadores de gestión*. https://www.uv.mx/informacion-estadistica/files/2020/01/Indics_Gestion_MAR-2020.pdf

ANEXOS

Figura 1. *Docencia en Transición Emergente. Presencial - Remota – Virtual.*



Fuente: *Elaboración propia.*

Figura 2. *Andamiaje DAA1 Diseño de Experiencias de Aprendizaje.*

Formato DAA1	Diseño de experiencias/actividades de aprendizaje.	Profesor	Rubén Hernández Ruiz
Facultad	Área de Formación Básica General	Programa educativo	Nano curso abierto en línea y emergente
Experiencia educativa	Diseño de actividades de aprendizaje	Modalidad	Virtual en Eminus
Unidad	Diseño de actividades de aprendizaje	Periodo	Contingencia por COVID 19
Intencionalidad	Saber de manera práctica y rápida cómo pasar actividades de aprendizaje presenciales a un ambiente virtual.		

EA	Tema	Intencionalidad	Recursos	Productos	Evaluación	Duración
EA1	Ambientes virtuales de aprendizaje	Identificar los elementos esenciales de un ambiente virtual de aprendizaje.	- Un video propio - Liga a una web- blog de otro autor. - Un video de otro autor recortado	Organizador de información sobre los elementos y características de un ambiente virtual de aprendizaje	No requiere	30 minutos
EA2	Experiencia y actividad de aprendizaje	Identificar los elementos esenciales de una experiencia de aprendizaje y de una actividad de aprendizaje.	EA1	Definiciones de experiencia de aprendizaje y actividad de aprendizaje. Determinación de los temas a abordar durante el periodo de contingencia y el tipo de experiencia de aprendizaje, "tema nuevo", reforzamiento o de repaso.	No requiere	30 minutos
EA3	Recursos, productos y evaluación	Identificar los recursos, productos y la evaluación en una experiencia de aprendizaje.	EA1	Determinar recursos, productos y formas de evaluación para la experiencia de aprendizaje.	No requiere	30 minutos
EA4	Diseño de una experiencia de aprendizaje	Diseñar una experiencia de aprendizaje	- Formato DAA1 - Formato DAA2 - Formato DAA3 - Lista de cotejo	Una experiencia de aprendizaje en formatos DAA1 y DAA2.	- Formato DAA1 - Formato DAA2 - Formato DAA3 - Evaluación por lista de cotejo	60-90 minutos
EA5	Montaje en Eminus	Subir la experiencia de aprendizaje a Eminus	- Eminus - Formatos DAA1, 2 y 3 - Recursos - Lista de cotejo	Experiencia de aprendizaje montada en Eminus	Evaluación por lista de cotejo	90-120 minutos

Fuente: *Elaboración propia.*

Figura 3. Andamiaje DAA2 Diseño de Actividades de Aprendizaje.

Formato DAA2	Diseño de experiencias/actividades de aprendizaje.	Profesor	Rubén Hernández Ruiz
Facultad	Área de Formación Básica General	Programa educativo	Nano curso abierto en línea y emergente
Experiencia educativa	Diseño de actividades de aprendizaje	Modalidad	Virtual en Eminus
Unidad	Diseño de actividades de aprendizaje	Periodo	Contingencia por COVID 19
Intencionalidad	Saber de manera práctica y rápida cómo pasar actividades de aprendizaje presenciales a un ambiente virtual.		

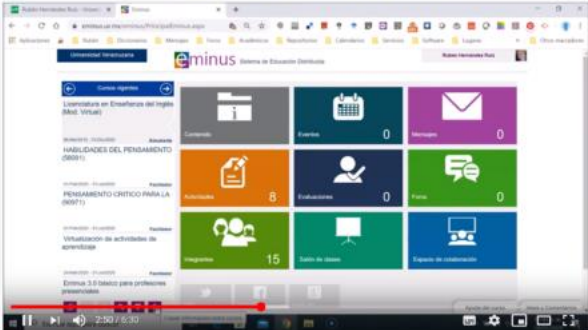
EA	Tema	Intencionalidad	Recursos	Productos	Evaluación	Duración
EA1	Ambientes virtuales de aprendizaje	Identificar los elementos esenciales de un ambiente virtual de aprendizaje.	- Un video propio - Liga a una web- blog de otro autor. - Un video de otro autor recortado	Organizador de información sobre los elementos y características de un ambiente virtual de aprendizaje	No requiere	30 minutos

Bloque	Actividades/Recursos
1	Insertar aquí una cita 1 - Empecemos por identificar qué es un ambiente de aprendizaje para luego construir uno que apoye durante la contingencia. - Observa con atención el siguiente video, habla de un ambiente ecológico de aprendizaje. - Independientemente del nombre del ambiente, identifica los elementos comunes de un ambiente de aprendizaje. - Elabora un organizador de información a partir de lo que identificaste, preferentemente dibuja un mapa mental o un cuadro sinóptico. ¿Cuáles de esos elementos podrían estar presentes en un ambiente virtual de aprendizaje? Señálalos en tu mapa. ¿Qué elementos tendríamos que agregar y/o quitar para llamarlo ambiente virtual de aprendizaje? Agrégalos o táchalos en tu mapa. Insertar aquí el video propio
2	Insertar aquí la cita 2 Al revisar tu organizador de información habrás notado que un ambiente de aprendizaje es un nicho vital, un espacio donde transcurre la vida mientras se aprende. Así, podríamos afirmar que: Insertar aquí una cita 3 - También habrás inferido que la interacción entre personas en un ambiente virtual no se da cara a cara como en un aula tradicional sino a distancia por medios tecnológicos de comunicación. - Aún estando separados, en nuestro caso emergente por una "sana distancia", el punto de confluencia es la virtualidad de la red y sus distintas aplicaciones tecnológicas. - Como miembros de la comunidad académica de la Universidad Veracruzana, el principal centro de reunión es Eminus, plataforma propia para el aprendizaje distribuido; tanto por ser oficial como por su versátil funcionalidad. [...]

Fuente: Elaboración propia.

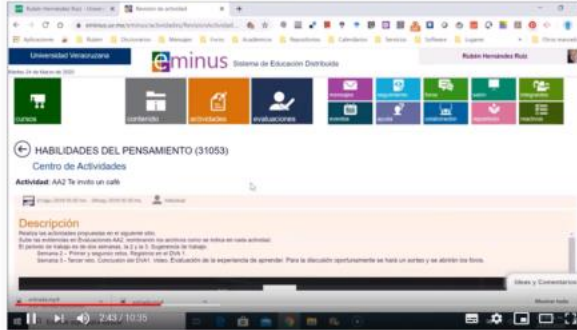
Figura 4. Videotutoriales de Eminus - Material Auténtico.

Ejemplo 1 – EE del AFBG en Eminus



Hernández Ruiz, r. (2020) Ejemplo 1 – EE del AFBG en Eminus. Video de autor publicado en YouTube el 24 de marzo, duración 6:30 minutos. Disponible en: <https://youtu.be/wN7HIZic55s> Fecha de consulta: 24-03-2020.

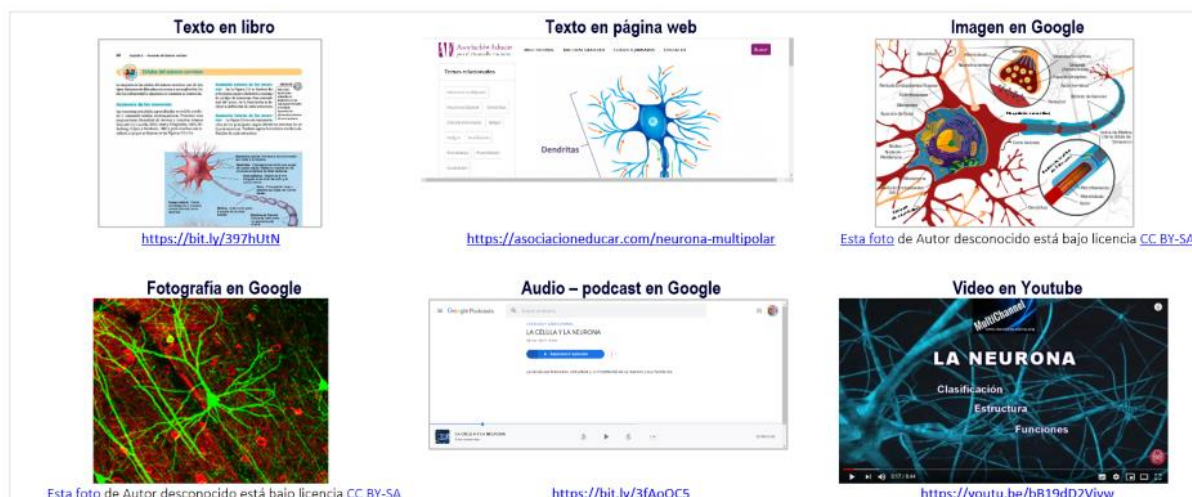
Ejemplo 2 – EE del AFBG en Eminus



Hernández Ruiz, r. (2020) Ejemplo 2 – EE del AFBG en Eminus. Video de autor publicado en YouTube el 24 de marzo, duración 6:30 minutos. Disponible en: <https://youtu.be/h4XzdcH1Vag> Fecha de consulta: 24-03-2020.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5. Gama de Recursos Digitales en Línea.



Fuente: Elaboración propia, se toman para fines exclusivamente didácticos.

Tabla 1. Saberes Antes y Después del nooc Virtualización de Actividades de Aprendizaje.

Categoría	Antes					Después					Diferencia				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. Ambiente virtual de aprendizaje	0	2	6	8	2	0	3	5	9	0	0	1	-1	1	-2
2. Diseño de actividades de aprendizaje	0	2	5	10	1	0	1	5	6	6	0	-1	0	-4	5
3. Elementos básicos de educación a distancia en línea o virtual	1	2	4	9	2	0	2	1	5	10	-1	0	-3	-4	8
4. Operación de Eminus como estudiante	2	2	5	6	3	1	2	3	6	6	-1	0	-2	0	3
5. Uso de Eminus como profesor	0	3	5	8	2	0	1	5	7	5	0	-2	0	-1	3
6. Diseño de recursos digitales (materiales multimedia)	1	2	7	6	1	0	4	3	6	5	-1	2	-4	0	4
7. Uso de aplicaciones virtuales	1	1	8	6	2	0	3	1	9	5	-1	2	-7	3	3

Fuente: Elaboración propia. La escala de valoración del 1 al 5, 5 es el más alto.

Tabla 2. *Transferencia y Proyección de Saberes. NOOC Virtualización de Actividades de Aprendizaje.*

Categoría	Indicadores	
	Sí	No
1. Transferí los saberes del NOOC a mi práctica docente durante el periodo de contingencia.	15	3
2. Implementé al menos una experiencia de aprendizaje con al menos tres actividades de aprendizaje	16	2
3. Recibí en Eminus archivos digitales con tareas de mis estudiantes	15	3
4. Implementé sesiones síncronas para atender a mis estudiantes	10	8
5. Utilicé Foros para dialogar o discutir sobre algún tema	11	7
6. Abrí un grupo de Facebook para apoyar mi docencia	5	13
7. Abrí un grupo de WhatsApp para apoyar mi docencia	11	7
8. Digitalicé documentos físicos para compartirlos con mis estudiantes	16	2
9. Utilicé archivos digitales disponibles en la red (textos, imágenes, audios, videos o multimedia)	16	2
10. Compartí ligas a sitios web (páginas de contenido, blogs, videos, imágenes, textos u otro contenido)	17	1
11. Realicé diapositivas para apoyar mi docencia	11	7
12. Realicé videos para apoyar mi docencia	6	12
13. Pienso seguir incursionando en la educación virtual	18	0
14. Tomé también el NOOC Eminus 3.0 básico para profesores presenciales.	9	9

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 3. *Facilidades-Dificultades para Implementar la Docencia en Línea en Eminus. NOOC Virtualización de Actividades de Aprendizaje.*

Categoría	Indicadores				
	1	2	3	4	5
1. Formación previa en docencia en línea	3	6	5	4	0
2. Experiencia previa en docencia en línea	2	7	4	5	0
3. Acciones el aprendizaje autónomo	3	9	3	3	0
4. Capacitación inducida oficialmente por medio cursos	2	10	4	2	0
5. Disponibilidad de tiempo	4	9	3	2	0
6. Disponibilidad de equipo de cómputo	7	7	1	2	1
7. Disponibilidad de red	6	8	0	2	2
8. Ancho de banda y velocidad de la red	5	6	3	2	2
9. Relación trabajo-familia	3	9	4	1	1
15. Interacción a distancia con estudiantes	5	4	7	1	1
16. Diseño de actividades de aprendizaje	3	7	5	2	1
17. Incorporación de recursos digitales	3	9	4	1	1
18. Evaluación de tareas o producciones de los estudiantes	5	7	4	4	0
19. Retroalimentación de tareas de los estudiantes	4	8	4	2	0

Fuente: *Elaboración propia. La escala de valoración del 1 al 5, 1 Muy fácil a 5 Muy difícil.*

Tabla 4. Valoración del NOOC Virtualización de Actividades de Aprendizaje.

Categoría	Indicadores				
	1	2	3	4	5
1. Relevancia y pertinencia de la intencionalidad del nooc: objetivos y propósitos	0	0	2	6	10
2. Calidad, relevancia y pertinencia de la sesión síncrona en Zoom.	0	1	1	8	8
3. Lógica de la secuencia de experiencias de aprendizaje.	0	0	2	5	11
4. Lógica en la secuencia de actividades de aprendizaje de las experiencias de aprendizaje.	0	0	2	5	11
5. Calidad, relevancia y pertinencia del contenido de las experiencias de aprendizaje.	0	1	2	3	12
6. Relevancia y pertinencia de los ejemplos, contraejemplos y bonus.	0	1	2	3	11
7. Calidad de la atención docente del gestor de aprendizaje.	0	1	1	3	11

Fuente: Elaboración propia. La escala de valoración del 1 al 5, 5 es el más alto.

Tabla 5. Valoración del Desempeño. NOOC Virtualización de Actividades de Aprendizaje.

Categoría	Indicadores				
	1	2	3	4	5
1. Participación en la sesión síncrona mediante Zoom.	0	1	2	9	6
2. Realización de tareas de cada experiencia de aprendizaje en Eminus.	1	3	3	7	4
3. Transferencia de actividades de aprendizaje presenciales a virtuales.	0	3	2	8	5
4. Uso de recursos digitales en las experiencias de aprendizaje.	0	1	2	9	6
5. Autoevaluación general de los aprendizajes	1	2	2	10	3

Fuente: Elaboración propia. La escala de valoración del 1 al 5, 5 es el más alto.

Tabla 6. Cumplimiento de expectativas y grado de satisfacción. NOOC Virtualización de Actividades de Aprendizaje.

Categoría	Indicadores				
	1	2	3	4	5
1. Cumplimiento de expectativas	0	1	1	7	9
2. Grado de satisfacción	0	1	1	8	8
3. Tomaría otro curso con el mismo gestor de aprendizajes (facilitador)	1	0	1	4	12

Fuente: Elaboración propia. La escala de valoración del 1 al 5, 5 es el más alto.

Tabla 7. Comentarios: NOOC Virtualización de Actividades de Aprendizaje.

Comentario	F	D	N
1. Felicitaciones, por la excelente propuesta de capacitación Docente exprés.	x		
2. Creo que es un curso orientado a los maestros con poca experiencia en el manejo de tecnología para la educación. Considero que podría haber una versión un poco más elevada de nivel para los que deseamos conocer y aplicar nuevas herramientas digitales.		x	
3. Excelentes cursos, espero nos incluyan para los próximos	x		
4. Es un poco complejo cuando la experiencia es práctica y se requiere de un programa que muchas veces los alumnos por desconfianza no pueden o no quieren instalarlo aparte que no todos mis alumnos cuentan con PC e internet e inclusive con algunos ni siquiera tengo razón de ellos.		x	
5. Que sigan otorgando cursos para docentes en la contingencia	x		
6. Programar cursos profa del aprendizaje virtual	x		
7. Muy útil, aunque me siento saturada de información.	x		
8. Excelente idea, apoyar al docente	x		
9. Continuar con la capacitación	x		
10. Tuve que poner en práctica inmediata todo lo aprendido, debido a la contingencia. Di clases x videoconferencia y también utilice Eminus y aun lo sigo haciendo porque seguimos en periodo de contingencia. Esto para darle seguimiento a los contenidos de cada experiencia en cada uno de mis grupos y sobre la marcha tuve que aprender a utilizar mejor los recursos digitales. Compartí con mis alumnos videos y sitios en la web de refuerzo de los temas que estuve trabajando en cada nivel. También compartí en mis grupos de WhatsApp las direcciones electrónicas de páginas de ejercicios y videos para apoyar a mis alumnos en la comprensión de cada tema visto en clase por Zoom.	x		
11. Fue un curso práctico	x		
12. Realmente la sesión por Zoom fue muy grata.	x		
13. Buen curso para despejar dudas tomando en cuenta la pertinencia y urgencia.	x		
14. Ninguno			x
15. Resultó enriquecedora la experiencia.	x		
16. Aunque sea un nano curso, podrían poner actividades para verificar avance. Gracias		x	
17. Me gustó mucho el Nano curso. Muy oportuno. Gracias.	x		
18. Ha sido una experiencia gratificante y enriquecedora el participar en el curso. Reconozco algunos problemas en cuanto a la aplicación de la educación en línea en estos momentos, hay demasiados distractores tanto para el docente como para el alumno, pero que pueden ser superados con un curso con más participación de ambos lados, con más interacción y para eso también sería ideal conocer mecanismos para mantener la atención de los estudiantes a distancia.	x		

Fuente: Elaboración propia. F = Favorable, D = Desfavorable y N = Neutral.

Tabla 8. Transferencia y Proyección de Saberes. NOOC Eminus 3.0 para profesores presenciales.

Categoría	Indicadores	
	Sí	No
1. Transferí los saberes del NOOC a mi práctica docente durante el periodo de contingencia.	16	0

Tabla 8. *Transferencia y Proyección de Saberes. NOOC Eminus 3.0 para profesores presenciales.*

Categoría	Indicadores	
	Sí	No
2. Implementé al menos una experiencia de aprendizaje con al menos tres actividades de aprendizaje.	13	1
3. Recibí en Eminus archivos digitales con tareas de mis estudiantes	12	2
4. Implementé sesiones síncronas para atender a mis estudiantes	10	4
5. Utilicé Foros para dialogar o discutir sobre algún tema	11	3
6. Abrí un grupo de Facebook para apoyar mi docencia	5	9
7. Abrí un grupo de WhatsApp para apoyar mi docencia	11	3
8. Digitalicé documentos físicos para compartirlos con mis estudiantes	13	1
9. Utilicé archivos digitales disponibles en la red (textos, imágenes, audios, videos o multimedia)	13	1
10. Compartí ligas a sitios web (páginas de contenido, blogs, videos, imágenes, textos u otro contenido)	14	0
11. Realicé diapositivas para apoyar mi docencia	10	4
12. Realicé videos para apoyar mi docencia	6	8
13. Pienso seguir incursionando en la educación virtual	16	0
14. Tomé también el NOOC Eminus 3.0 básico para profesores presenciales.	15	1

Fuente: *Elaboración propia. Hay una inconsistencia del total de respuestas en los indicadores 2 al 12, se infiere que 2 participantes no contestaron.*

Tabla 9. *Cumplimiento de expectativas y grado de satisfacción. NOOC Eminus 3.0 para profesores presenciales.*

Categoría	Indicadores				
	1	2	3	4	5
1. Cumplimiento de expectativas	0	2	2	7	5
2. Grado de satisfacción	0	1	3	4	8
3. Tomaría otro curso con el mismo gestor de aprendizajes (facilitador)	0	0	1	4	9

Fuente: *Elaboración propia. La Escala de valoración del 1 al 5, 5 es el más alto. Hay una inconsistencia del total de respuestas en el indicador 3, se infiere que 2 participantes no contestaron.*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Rubén Hernández Ruiz: rubhernandez@uv.mx



Capítulo 25.

EL USO DE WEBINARS INFORMATIVOS, COMO MEDIO DE VINCULACIÓN Y MOTIVACIÓN ESTUDIANTIL PARA VIVIR EXPERIENCIAS INTERNACIONALES BAJO LA NUEVA NORMALIDAD

Vivian del Carmen Cuevas Caballero
Universidad Tecnológica de Cancún, México

RESUMEN

La investigación presente se desarrolla al interior de la Universidad Tecnológica de Cancún, Bilingüe, Internacional y Sustentable (UT Cancún BIS). Sin embargo, los instrumentos o buenas prácticas implementados pueden ser aplicables a otras instituciones cuya matrícula sea similar. De forma general, a través del presente trabajo se presentan los impactos de implementar como buena práctica en la UT Cancún BIS, la realización de pláticas informativas sobre gestiones pre-movilidad y sensibilidad intercultural, con el fin de incentivar a los estudiantes a vivir experiencias internacionales. Cabe destacar que, dichas pláticas, comenzaron a implementarse desde mediados de 2019, a través de las horas de tutorías grupales; sin embargo, con la actual situación, la oficina de relaciones internacionales, se encuentra implementando dichos seminarios de forma virtual, mediante webinars. La intención de esta iniciativa es la de generar una mayor sensibilidad intercultural en el campus, y, para el caso de aquellos beneficiados de un programa, coadyuvar a que sus estancias de movilidad se optimicen, que su periodo de adaptación cultural y académico sea rápido, y sobretodo, que la experiencia de aprendizaje sea benéfica, no sólo para el estudiante, sino para la continuidad de las relaciones interinstitucionales se realice de la mejor manera.

Palabras clave: Sensibilidad interculturalidad, movilidad estudiantil.

INTRODUCCIÓN

Conforme a la percepción de las Instituciones de Educación Superior (IES) en el mundo, un aspecto muy relevante cuando se habla de internacionalización de las mismas, involucra la implementación de los llamados, programas de movilidad estudiantil; los cuales, de manera general brindan diversos beneficios tanto a los estudiantes, como a las instituciones educativas. A nivel institucional, promueven el prestigio, la diversidad, la comprensión intercultural y la competitividad, al insertar la dimensión internacional al interior (Knight, 1993). A nivel personal promueven la autonomía del/de la joven y fortalecen sus habilidades y competencias profesionales e interculturales (Vande Berg, 2012), entre ellas, el desarrollo de lo descrito por Deardoff como competencia global o “La capacidad para desarrollar las habilidades para interpretar, descubrir, interactuar, y reconocer los valores, creencias y comportamientos al interior del individuo y en otras personas” (Deardoff, 2012).

Sin embargo, en un país como México, para algunas Instituciones, en especial, aquellas que cuentan con matrículas pequeñas (menores a 5,000 estudiantes), les es complicado el crear intervenciones previas al envío de los participantes en el programa de movilidad, que faciliten el ajuste de los estudiantes a una nueva cultura y ambiente académico; de igual forma los mecanismos que las Instituciones utilizan para evaluar y optimizar la experiencia post movilidad de los estudiantes, una vez que estén de vuelta son limitados y en el caso de Quintana Roo, nulos.

Es así como en dichas IES, regularmente los esfuerzos invertidos suelen ser incipientes, tanto para promover la interculturalidad e internacionalización en casa por un lado, como para preparar a los estudiantes que realizarán movilidad al extranjero por el otro. De manera general la mayoría de los estudiantes que son enviados al exterior, deben seguir estrategias individuales y hacer uso de los recursos que ofrecen las instituciones anfitrionas extranjeras, para tener éxito en el nuevo entorno educativo, además del hecho de que deben enfrentar desafíos personales cada día, dentro de un nuevo idioma y cultura. Adicionalmente, cuando el joven retorna de su estancia, y eventualmente se gradúa, se encuentra con un escenario laboral incierto, en el que no necesariamente puede capitalizar o “vender” las

habilidades fortalecidas ante los empleadores, o en su caso, ante instancias gubernamentales que puedan brindarle mecanismos para emprender.

Bajo estos supuestos la presente investigación sobre buenas prácticas previas a la movilidad se enmarca, con el fin de poder generar una mayor sensibilidad intercultural en el campus, y, para el caso de aquellos beneficiados de un programa, coadyuvar a que las estancias de movilidad se optimicen, el periodo de adaptación cultural y académico sea mas corto, y sobretodo, la experiencia de aprendizaje sea benéfica.

Objetivo de la Investigación

Análizar el impacto de los seminarios y pláticas formativas brindadas por la oficina internacional hacia la comunidad estudiantil de una institución, en términos de optimizar la preparación previa a la movilidad y promover la internacionalización institucional, la interculturalidad, el bilingüismo y el conocimiento de otros sistemas educativos.

Argumentación Teórica y Contextualización

La movilidad estudiantil: Principal carta de presentación de la internacionalización de las IES mexicanas.

La internacionalización de la educación superior es un fenómeno cada vez más común. Sin embargo: ¿Cómo se define este proceso de "Internacionalización de la Educación Superior"? Hay ciertamente diversas definiciones entre autores (De Wit et al., 1995. Van der Wende, 1996. Knight, 1993 y Knight 2006). Jane Knight, una de las investigadoras más conocidas en el campo, ha creado la definición más comúnmente utilizada por los investigadores de Internacionalización de la Educación Superior en el occidente, entendiéndola:

... como el proceso de integración de una dimensión internacional, intercultural o global en el propósito, las funciones y el quehacer de la Institución de Educación Superior (Knight, 2006).

Otra definición muy utilizada sobre todo en el contexto de IES mexicanas y latinoamericanas es la que nos comparte Jocelyne Gácel-Ávila, refiriendo a la internacionalización de la educación superior como:

Un proceso de transformación que tiene como objetivo integrar la dimensión internacional e intercultural dentro de las instituciones a través de su visión, misión, cultura organizacional, desarrollo institucional y política, pero también a través de los contenidos y formas de los programas de curso, con la finalidad de formar egresados para actuar profesional y socialmente en un contexto internacional y multicultural (sic) (Gacel-Ávila, 2003; Gacel-Avila, 2018).

Ahora bien, para efectos del presente trabajo se desenvuelve al interior de una de las vertientes de la internacionalización, que es la movilidad estudiantil, entiendo la misma como el proceso de envío/recepción de individuos que se encuentren cursando estudios a nivel superior, a otra institución, regularmente localizada en un diferente país, con el fin de fortalecer la formación académica e integral de los mismos. Regularmente los programas de movilidad implican una duración que puede ir desde semanas, hasta periodos de 1 año y si bien no implica la obtención de un grado (Licenciatura o Posgrado), sí contempla el reconocimiento y revalidación de créditos académicos cursados en la institución destino. Para efectos de acotamiento del presente trabajo, consideraremos únicamente la movilidad de corta duración (hasta 1 año); la movilidad cuya modalidad dura más de 1 año, o en su caso, aquella que se realiza para la obtención de un grado académico completo, no son motivo de estudio en este proyecto.

Diversos beneficios se han relacionado hacia los programas de movilidad estudiantil, por parte de diferentes expertos en internacionalización en el mundo, entre los que pueden destacarse los siguientes:

- a) Incremento del grado de empleabilidad, desarrollo de competencias y aplicación de los conocimientos (Abel, 2002)
- b) Formación ciudadanía global (Deardoff, 2002)

- c) Adquisición de conocimientos y éxito académico tanto en la IES de origen, como de destino (Abel, 2002; Berg et al., 2009)
- d) Aprendizaje de un segundo o tercer idioma (Berg et al. 2009)
- e) Promoción de la diversidad, la comprensión intercultural y la competitividad (Knight, 1993; Gácel-Ávila, 1999, 2000)

Dado que existen entonces diversos beneficios que brinda el realizar una estancia de movilidad en el extranjero, conscientes de esto y con el fin de maximizar la experiencia de sus estudiantes en el extranjero, la mayoría de las Universidades de los países occidentales invierten considerables esfuerzos en estrategias enfocadas a preparaciones lingüísticas y culturales previas a que la estancia de movilidad inicie, a través de diferentes actividades enfocadas a:

- a) La preparación en un segundo idioma (Light et al. 1987. Johnson, 1988);
- b) La capacitación en habilidades interculturales y alentarlos a realizar actividades relacionadas con grupos culturales en los que el estudiante vivirá (Light et al., 1987, Johnson, 1988. Jackson et al., 2012. Berg et al. 2009 y Martirosyan et al., 2015) y finalmente a
- c) Facilitar las gestiones administrativas de la estancia (Abel, 2002. Korobova, 2015. Fass-Holmes, 2014).

Sin embargo, conforme a Gácel-Ávila (1999) para el caso de las instituciones mexicanas, los esfuerzos de preparación previa a la movilidad para sus estudiantes, se caracterizan por brindar una preparación muy generalizada, la cual únicamente se enfoca en conocer algunos aspectos culturales, dejando de lado aspectos como el conocimiento del sistema educativo del país huésped o la cultura académica de la institución receptora (Gácel-Avila, 1999. Fresan-Orozco, 2009. López-Andrade, 2010).

Internacionalización y virtualidad

Es indudable el impacto que tiene la era digital y el uso de los recursos tecnológicos en la educación superior; primero, desde el punto de vista de ampliación de la cobertura educativa y accesibilidad; permite a los estudiantes acceder al conocimiento, independientemente del lugar geográfico donde se encuentren. Bajo

esa misma perspectiva, tal y como lo dice el investigador Carlos Rama, la virtualización de la educación han constituido un factor clave, para resaltar entre el conjunto de determinantes para la internacionalización de la educación, al facilitar que el fraccionamiento de los procesos educativos a distancia adquiera dimensiones internacionales, transfiriendo y terciarizando partes de los insumos y procesos educativos (Rama, 2012).

Algunos ejemplos del uso de recursos tecnológicos para incentivar la internacionalización institucional, pueden explorarse mediante las siguientes actividades sincrónicas y asíncronas:

- a) La interacción en tiempo real a través de clases en línea, las cuales puedan invitarse a profesores de otras IES socias y de esa forma enriquecer la perspectiva de la enseñanza.
- b) La realización de webinars y seminarios internacionales, que puedan llevarse en conjunto con profesores y gestores de las diferentes instituciones socias, invitados especiales e incluso estudiantes y egresados que puedan compartir sus experiencias de movilidad.
- c) La consulta de información a través de recursos bibliográficos virtuales.
- d) La posibilidad a los docentes de insertar la dimensión internacional al interior de sus asignaturas, mediante la inclusión de contenido o casos comparativos de situaciones similares desde la perspectiva de diferentes países.

Adicionalmente, existe la posibilidad de poder llevar a cabo diálogos mediante el uso de plataformas virtuales, no solamente entre los estudiantes de una propia institución, sino con otras IES en el mundo. Finalmente, los recursos tecnológicos se convierten en aliados de las IES, para promover la creación y sostenimiento de redes internacionales de investigación entre docentes e investigadores de las mismas.

El contexto quintanarroense en materia de internacionalización y virtualidad

Contextualizándonos en Quintana Roo, como es sabido, éste es uno de los dos estados más jóvenes de México, creado oficialmente en 1974. Por lo tanto, en términos de Educación Superior también se encuentra iniciando trayectoria. Ésto, obviamente

influye en la evolución de los procesos de internacionalización que sus instituciones educativas están viviendo, en contraste con el que viven otras IES del país. En el estado de Quintana Roo existen actualmente 70 Instituciones de Educación Superior, de las cuales 24 son públicas y 46 privadas; algunas de ellas son Centros de Investigación, Colegios de Profesores Normalistas o pequeños Centros de Posgrado de Universidades Autónomas de otras partes del país. Haciendo una segmentación por lo tanto de las instituciones que caen en la categoría de IES públicas con matrículas menores a 5,000 estudiantes, es importante determinar que existe un aproximado de 18 de las mismas, que podrían ser consideradas como tal (SEyC, 2018).

Las IES públicas de Quintana Roo -como es el caso de la UT Cancún BIS- presentan diversos retos al momento de establecer su estrategia de internacionalización. Los presupuestos restringidos, el apoyo institucional que en ocasiones es limitado, la reducida cantidad de personal académico que se encuentra involucrado en los procesos de revalidación de asignaturas, de conocimiento de sistemas educativos de otros países y/o de revisión de contenidos temáticos y syllabus, la presión por lograr las metas de envío de estudiantes al extranjero y la incipiente de capacitación especializada en tópicos de internacionalización por parte del personal de las oficinas internacionales son algunos de los obstáculos que enfrentan las IES quintanarroenses, al implementar programas de movilidad estudiantil. De igual forma, debido a la carga de trabajo que en muchas ocasiones tiene el personal dedicado a la gestión de las oficinas de movilidad internacional, éstos no pueden brindar un seguimiento post-movilidad más oportuno a cada uno de los estudiantes que han realizado la estancia.

Ahora bien, no todo es negativo para las mismas, cuando hablar de internacionalización de la educación superior se refiere. También tienen algunas ventajas en contraste con instituciones más grandes. Por ejemplo, dado que todas tienen menos de 50 años de edad, estas IES poseen estructuras organizacionales más pequeñas que suelen ser flexibles, cuentan con personal intergeneracional, lo que se traduce en soluciones vistas desde diferentes enfoques y debido a la horizontalidad en sus organizaciones, si realmente se tiene un compromiso institucional, las oficinas de vinculación internacional o cooperación académica pueden establecer acciones

de seguimiento más precisas, con sus estudiantes en el extranjero, a través por ejemplo del manejo de las redes sociales y plataformas de comunicación en línea. E incluso, desde el punto de vista de profesionalización de la oficina internacional, existen diversas opciones de capacitación online en materia de internacionalización educativa. Finalmente, refiriéndonos al binomio de internacionalización y virtualidad, las IES pequeñas, como el caso de la UT Cancún, a pesar de sus diversas limitaciones, pueden integrar componentes tecnológicos de una manera más fácil, no sólo para la formación, sino también para fomentar la cooperación interinstitucional, a través de proyectos de docencia colaborativa, como a través del *Collaborative Online International Learning* (COIL). Así mismo, a través de plataformas virtuales, las IES pueden acceder a actividades relacionadas a la preparación previa al envío de estudiantes al extranjero.

DESARROLLO

Implementación del Seminarios Informativos y de Pre-Movilidad

Dado el contexto mencionado en el apartado anterior, considerando los retos que enfrentan las IES quintanarroenses, en especial la sobresaturación de actividades, no es de extrañar el ver que de manera general la mayoría de los estudiantes de estas instituciones que son enviados al exterior, deben seguir estrategias individuales y hacer uso de los recursos que ofrecen las instituciones anfitrionas extranjeras, para tener éxito en el nuevo entorno educativo; esto es aunado al hecho de que deben enfrentar desafíos personales cada día dentro de un nuevo idioma y la cultura y deben realizar un proceso de conocimiento y adaptación a la denominada cultura académica, situaciones que en variadas ocasiones, los estudiantes realizan de forma autónoma.

Sin embargo, es importante resaltar, que durante la última década, se ha podido observar como las IES del Estado de Quintana Roo invierten esfuerzos que si bien han sido incipientes, han servido para promover la interculturalidad e internacionalización en casa por un lado (aunque en pequeña escala) y para preparar de forma previa a los estudiantes que realizarán movilidad al extranjero por el otro.

Es así, como en el caso de la UT Cancún BIS, desde el año 2017 se ha venido implementando, como parte del proceso de reclutamiento, selección y envío a los estudiantes, la realización de algunas actividades previas a que inicien la movilidad, con el fin de maximizar su experiencia de aprendizaje. Inicialmente estas actividades estuvieron enfocadas a la realización de seminarios cortos, de carácter informativo, que consideraba características generales del programa de movilidad a cursar, información básica sobre el país destino y finalmente, aspectos logísticos y migratorios a considerar previos a la movilidad.

Sin embargo, a partir del año 2019, en adición a estos seminarios cortos que suelen ser casi exclusivos para los estudiantes que parten de movilidad, se ha establecido un esquema de seminarios específicos, a través del programa institucional del Departamento de Tutorías de la Universidad, donde se pueda no solamente informar sobre los servicios brindados por la oficina de internacionalización y las opciones de movilidad estudiantil existentes para la comunidad estudiantil, sino también para incentivar a los estudiantes que por alguna razón no puedan verse favorecidos con un programa de movilidad, a que puedan vivir una experiencia interaccional desde actividades “en casa”.

La implementación de este proyecto de seminarios informativos a la comunidad estudiantil dió inicio en el mes de agosto de 2019, enfocándose en estudiantes a nivel de Licenciatura y de Técnico Superior Universitario (TSU). En estas pláticas el docente-tutor, permite a un representante de la oficina internacional, brindar información en los siguientes temas:

- a) *Sensibilidad intercultural-DMIS (Bennett, 1993, 2019)*: En este seminario se presenta de forma general el modelo de sensibilidad intercultural (o DMIS por sus siglas en inglés) de Milton Bennett, haciendo uso de ejemplos de la vida cotidiana y situaciones hipotéticas en el caso de que los estudiantes estuviesen realizando una movilidad en el extranjero, o conviviendo con determinada frecuencia con personas de una nacionalidad diferente a la mexicana, en su ámbito educativo, laboral o familiar.

- b) *Elaboración de cartas de motivos para aplicar a convocatorias:* En este seminario se brindan recomendaciones a todos los estudiantes para redactar cartas de postulación a programas de becas, de una forma adecuada, con el fin de incrementar sus posibilidades de obtener apoyos económicos. Así mismo se otorga información sobre los requisitos generales que cualquier programa de becas a la movilidad internacional implica.
- c) *Oportunidades de becas de movilidad:* A través de este seminario se brinda información sobre las convocatorias de movilidad existentes, la documentación requerida y se explica sobre el proceso y trámites necesarios para poder tener un expediente adecuado. En este apartado también se incluyen las pláticas dirigidas a estudiantes que se encuentran en el último año, en donde se brinda información sobre oportunidades post egreso, ya sea en términos de trabajo temporal y/o posgrado en el extranjero.

Implementación del proyecto de pláticas tutoriales de internacionalización, mediante actividades sincrónicas virtuales, bajo la nueva normalidad

Mucho antes de que la contingencia sanitaria a nivel mundial llegara para establecer de forma obligatoria el uso de plataformas y recursos digitales a efectos de dar continuidad a los procesos de enseñanza, ya se tenía conocimiento del impacto de éstos en la internacionalización de la educación superior. Por lo mismo, se implementaba ya por parte de algunas instituciones, el uso recursos tecnológicos, para fortalecer la internacionalización y sus procesos educativos asociados, a través de las actividades que fueron mencionadas en el apartado relativo a contexto teórico de este ensayo.

Con la llegada de la pandemia actual del CoVid-19, los procesos de internacionalización presentan un reto aún mayor, siendo los programas de movilidad de estudiantes, profesores y de investigadores, una de las actividades más afectadas. Un claro ejemplo que vivió la institución fue que a partir del ciclo verano y otoño 2020 se tuvo la cancelación del 90% del envío de estudiantes a IES socias en el extranjero, quedando únicamente vigente el programa MEXPROTEC, un programa de movilidad en el que estudiantes del subsistema federal de Universidades Tecnológicas y

Politécnicas realizan una estancia de 11 meses en alguno de los diversos Institutos Universitarios Tecnológicos de Francia; en este sentido 157 estudiantes a nivel nacional iniciarán su periodo de estudios en dicho país a partir de septiembre de este año.

Contextualizando este ejemplo en el mundo, vemos que la tendencia a la cancelación de la movilidad estudiantil es evidente; los países que históricamente recibían gran cantidad de estudiantes internacionales, tales como Estados Unidos, Australia, Francia, Canadá o Reino Unido se encuentran ya sufriendo el impacto económico del retorno a sus países de origen por parte de muchos de estos jóvenes. Y si pensamos en la era post CoVid-19, en un escenario económico incierto para muchos países, por mencionar un dato, conforme a Marginson, los flujos de movilidad estudiantil internacional tardarán hasta 5 años para volver a sus niveles alcanzados en la era pre CoVid-19 (Marginson, 2020).

Enfocándonos ahora en México, se encuentra un panorama muy poco alentador en materia de movilidad, antes de la llegada del CoVid-19 la misma beneficiaba únicamente a un porcentaje mínimo de la matrícula estudiantil - alrededor del 1%, conforme a la encuesta PATLANI 2015- no es de extrañarse que, quienes cuenten con acceso a estas oportunidades sean en mayor medida aquellos estudiantes provenientes de IES privadas o que posean los recursos económicos para poder solventar dichas experiencias internacionales, como menciona Gácel-Ávila, *“el carácter elitista de la internacionalización se verá reforzado por la crisis”* (Gácel-Ávila, 2020). Así mismo, la recepción de estudiantes internacionales fue cancelada. Finalmente, las actividades que implican conjuntar un grupo de estudiantes, tales foros de internacionalización o las pláticas presenciales mencionadas con anterioridad, fueron suspendidas.

Algunos expertos en internacionalización, en sus recientes webinars y publicaciones, donde exploran el impacto del CoVid-19 en la internacionalización de las Universidades, han manejado posturas relativamente optimistas, viendo la actual contingencia sanitaria como una ventana de oportunidad para incentivar esquemas que promuevan la internacionalización en casa o del curriculum. En ese sentido, a partir del mes de mayo del año actual, la oficina internacional de la UT Cancún ha tratado de implementar diversas estrategias que involucren el uso de recursos

digitales encaminadas a dar continuidad al proyecto de internacionalización, aclarar dudas respecto al futuro de los esquemas de movilidad a aquellos profesores y estudiantes interesados, motivar a los estudiantes interesados en vivir una experiencia internacional futura a realizar una planeación más estructurada, y finalmente, brindar aportes al aprendizaje bajo una perspectiva internacional.

Es así, como desde el mes de mayo de este año, se han iniciado el establecimiento de actividades virtuales para promover la internacionalización tales como webinars de temas relacionados a los programas educativos ofertados por la institución; y sobretodo, la implementación de las pláticas que con anterioridad se brindaban dentro del programa institucional de tutorías. De agosto 2019 a la fecha, más de 250 estudiantes de UT Cancún BIS han tenido la oportunidad de recibir alguna de las pláticas (lo que representa un aproximado del 10% de la matrícula).

CONCLUSIONES

Se han ya plasmado los beneficios de la internacionalización para las Universidades, de igual forma se han presentado algunos de los retos que enfrentan las IES Quintanarroenses, la mayoría de ellos financieramente, sin embargo, éstas pueden aprovechar su juventud, sus organigramas todavía flexibles, la facilidad del acceso a recursos educativos digitales y el hecho de que Quintana Roo es un estado multicultural, naturalmente hermoso, atractivo para la gente de otros países para visitar, estudiar y vivir, lo que puede coadyuvar a que las IES promuevan un campus mas multicultural y diverso.

Existen algunas áreas de oportunidad que pueden aún atenderse por parte de las IES del Estado. De manera general, la mayoría de los estudiantes que son enviados al exterior deben seguir estrategias individuales y hacer uso de los recursos que ofrecen las instituciones anfitrionas extranjeras, para tener éxito en el nuevo entorno educativo, dado que las IES de origen suelen enfocar pocos esfuerzos en la preparación previa a la movilidad. Esta última situación pudo constatarse a través de un caso de estudio que fue realizado por la autora de este ensayo, sobre los impactos de los programas de movilidad, realizado a una muestra de 56 jóvenes exbecarios. En

dicho caso, uno de los aspectos explorados fue el *“uso de recursos tecnológicos como determinante en la optimización de los procesos de movilidad”*, en particular el uso de las redes sociales, los websites, el acceso a cursos online y toda aquella información y formación que coadyuvara a la preparación de los estudiantes de manera previa a iniciar su estancia. Entre los hallazgos de la investigación estuvo el hecho de que si bien el 86% de los estudiantes mencionó que realizan una investigación sobre el país vía internet antes de partir a su estancia de movilidad y el 52% de ellos investiga sobre la Universidad donde estarán; algo que llama la atención es que solo el 18% de ellos indicaron que se les había brindado información sobre lo que era el shock cultural y/o sobre algunas generalidades culturales a considerar en el país destino; de igual forma, menos del 10% mencionó que habían sido orientados sobre el sistema educativo de la IES destino o la metodología de enseñanza en el país anfitrión.

Y es precisamente que, a raíz de estos hallazgos, se han ido implementando estas pláticas. Si bien el proyecto es relativamente nuevo, la intención de la investigadora y de la oficina internacional es el dar continuidad a estas pláticas, con el fin de promover la internacionalización, ahora a través de la modalidad virtual o webinars, involucrando al menos un 5% más de la matrícula total, antes de que culmine el año 2020 y a la vez, iniciar la colaboración interinstitucional con otras Universidades Tecnológicas y/o Politécnicas de la red. En relación a este último punto, uno de los webinars que se impartían en la UT Cancún, fue impartido en la UT San Juan del Río en Querétaro, en el mes de junio y se espera que para fines del mes de Julio una colaboración con 2 webinars relacionados a los mismos temas, dirigidos a la comunidad estudiantil de la UT Gutierrez Zamora en Veracruz.

Si bien estas actividades son esfuerzos que pueden ser considerados incipientes, comparados con el tamaño de la matrícula institucional o incluso, comparado con otras IES del país, es importante destacar que este proyecto ha servido para conocer más de cerca, la realidad del estudiantado en términos de su interés (o desinterés) en los programas de movilidad, su nivel de bilingüismo e incluso, su grado de internacionalidad.



Así mismo, los seminarios han facilitado el conocimiento por parte de los estudiantes de los servicios que son brindados por la oficina internacional. Tras realizar una encuesta de inicio a los postulantes a los últimos programas de movilidad, la tercera parte de ellos comentaron haberse informado de las oportunidades de convocatorias existentes, gracias a los seminarios informativos.

Finalmente, estas sesiones, tanto de forma presencial, como ahora virtual, han propiciado un acercamiento más amigable con la planta docente de la institución, el mantener una cercanía y apoyo entre las áreas académicas y de internacionalización es crucial, para poder permear e insertar la dimensión internacional en el quehacer académico.

REFERENCIAS

- Abel, C. F. (2002). Academic success and the international student: Research and recommendations. *New Directions for Higher Education*, (117), p. 13.
- Bennett, M. (1993). Towards ethnorelativism: A developmental model of intercultural sensitivity. In M. Paige (Ed.), *Education for the intercultural experience*. Yarmouth, ME: Intercultural Press.
- Berg, M. V., Connor-Linton, J., & Paige, R. M. (2009). The georgetown consortium project: Interventions for student learning abroad. *Frontiers: The Interdisciplinary Journal of Study Abroad*, 18, pp. 1-75.
- Creswell, J.W. (2008). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.
- De Wit, H. (1995). *Strategies for Internationalisation of Higher Education: A comparative study of Australia, Canada, Europe and the United States of America*. Amsterdam. European Association for International Education.
- Deardoff, D. K., & Wit, H. (2012). *The SAGE handbook of international higher education*. Thousand Oaks, Calif. SAGE.
- Fass-Holmes, B., & Vaughn, A. A. 2. (2014). Are international undergraduates struggling academically? *Journal of International Students*, 4 (1), pp. 60-73.
- Fresán Orozco, Magdalena. Impacto del programa de movilidad académica en la formación integral de los alumnos. *Rev. Educ. Sup*, Set 2009, 38 (151), pp.141-160. ISSN 0185-2760.
- Gacel-Ávila, J. (2000). La dimension internacional de las Universidades mexicanas (The International Dimension of Mexican Universities). *Revista Educacion Global*. 6. AMPEI. Guadalajara, Mexico.

- Gacel-Ávila, J. (1999). Las oficinas de intercambio académico en las instituciones de educación superior en México (The academic exchange offices in Mexican Universities). *Revista Educacion Global*. 3. AMPEI. Guadalajara, Mexico.
- Gacel-Ávila, J. (2020). COVID-19: Riesgos y oportunidades para la internacionalización de la educación superior en México. *ESAL - Revista de Educación Superior en América Latina*.
- Jackson, D. S. 1., & Nyoni, F. P. 2. (2012). Reflections on study abroad education: Guidelines on study abroad preparation and process. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 22 (2), pp. 201-212.
- Johnson, P. (1988). English language proficiency and academic performance of undergraduate international students. *TESOL Quarterly*, 22, pp. 164-168.
- Korobova, N., & Starobin, S. S. 2. (2015). A comparative study of student engagement, satisfaction, and academic success among international and American students. *Journal of International Students*, 5 (1), pp. 72-85.
- Knight, J. (1993). Internationalization: Management strategies and issues. *International Education Magazine*. Ottawa: Canadian Bureau for International Education.
- Knight, J. (2006). Internationalization of higher education: New directions, new challenges. Paris: International Association of Universities.
- Light, R. L., Xu, M., & Mossop, J. (1987). English proficiency and academic performance of international students. *TESOL Quarterly*, 21, pp. 251-261.
- Lopez-Andrade G. P. (2010). Retos de la revalidación de estudios en el contexto mexicano. *Revista Transatlantica en Educacion*. Diciembre 2010, 8 (5), pp. 29-36. México.
- Martirosyan, N. M., Eunjin Hwang¹, E. E., & Wanjohi, R. (2015). Impact of english proficiency on academic performance of international students. *Journal of International Students*, 5 (1), pp. 60-71.

Merriam, S.B. (1998) *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. Jossey-Bass Publishers, San Francisco.

Rama Claudio (2012). La internacionalización de la educación a distancia en América Latina. *Cuestiones de sociología*. (8), pp. 1 -14. Argentina.

Vande Berg, M., Paige, R. M., & Lou, K. H. (2012). *Student learning abroad: What our students are learning, what they're not, and what we can do about it*. Sterling, Virginia: Stylus Publishing, LLC.

SEYC (2015). Secretaría de Educación y Cultura del Estado de Quintana Roo: <http://www.seyc.gob.mx/>.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Vivian del Carmen Cuevas Caballero: viviancuevasc@gmail.com



Capítulo 26.

RETOS DE LA INNOVACIÓN ANTE LA NUEVA NORMALIDAD EXPERIENCIAS Y LIMITACIONES PARA EL APRENDIZAJE DESDE LO VIRTUAL

América del Carmen Zapata Sánchez

Roberto Carrera Ruíz

Lorena Isabel Acosta Pérez

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La sociedad mexicana enfrenta formas diferentes de convivir y las instituciones educativas son corresponsables de dirigirla hacia nuevos estilos de reeducar y aprender, ante la llegada inminente de la pandemia que transforma lo cotidiano; sin duda, la innovación recobra importancia ante estos cambios vertiginosos que impactan el quehacer de directivos, docentes y estudiantes, así como las relaciones familiares y sociales; en este sentido, innovar implica no solo crear las condiciones para aprender a aprender, sino además, desarrollar competencias y nuevos hábitos de estudio para alcanzar metas profesionales; por ello, en este trabajo se recuperan las percepciones de profesores y estudiantes de la Lic. en Comunicación, de una Institución de Educación Superior pública, respecto a las limitaciones tecnológicas que han experimentado para concluir el ciclo escolar; se identificó que: las principales limitaciones de los estudiantes fueron el poco uso de las herramientas tecnológicas como recurso didáctico y problemas de conexión a internet; los docentes se enfrentaron a plataformas tecnológicas emergentes, con desconocimiento de sus funciones, así como el uso de estrategias para asesorías virtuales y el diseño de instrumentos de evaluación en línea. Derivado de este análisis, se considera necesario adaptar el plan de clase a esta nueva normalidad, con actividades académicas que desarrollen competencias comunicativas y el uso de herramientas tecnológicas.

Palabras clave: Retos, limitaciones, aprendizaje, virtual.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación aborda los retos de la innovación educativa ante la nueva normalidad. Se presentan experiencias y limitaciones para el aprendizaje desde el contexto virtual, expresado por los actores que día a día enfrentan sus realidades. Teniendo como guía la pregunta inicial ¿Cuáles son las limitaciones de estudiantes y docentes de la Lic. en Comunicación respecto al uso de las herramientas digitales ante la emergencia de salud en Tabasco? Con el objetivo de analizar las percepciones de profesores y estudiantes de la Lic. en Comunicación, de una Institución de Educación Superior pública, respecto a las limitaciones tecnológicas que han experimentado para concluir el ciclo escolar. Partiendo desde la postura filosófica de la investigación cualitativa, a través del método de la investigación acción. Se recopiló información documental, seguido del diseño de instrumentos para la recolección de datos, aplicación de la entrevista estructurada a profesores y alumnos, organización y análisis de resultados, entre los que se destacan la resistencia al uso de nuevas tecnologías por desconocimiento de sus funciones, dificultad para la evaluación en línea y ajustes de la planeación didáctica, problemas de conexión a internet, incertidumbre sobre la acreditación de las asignaturas debido a las pocas asesorías recibidas. A partir de estos hallazgos se proponen acciones emergentes que ayuden al aprendizaje desde el contexto virtual.

DESARROLLO

Marco teórico conceptual

Pensar sobre la innovación puede ayudarnos a salir de la inercia de la vida diaria, e identificar mejores y diferentes maneras de interactuar con nuestro entorno. (...) Un aspecto relevante de la visión sociológica de las innovaciones es que amplía la visión a elementos más allá de los dispositivos tecnológicos o informáticos tangibles, ya que una innovación puede ser una idea o una manera diferente de hacer las cosas. (Sánchez, 2017)

“Innovación es la habilidad de superar enfoques normativos con un margen significativo, producir nuevos valores, resultados, paradigmas y transformaciones”. (Banerjee, 2017)

La innovación consiste en utilizar conocimiento para construir un nuevo camino que lleve a una determinada meta. (...) La innovación se asocia al progreso de la sociedad: innovar es aumentar el valor de la sociedad y de lo que ella hace. Innovar es, de hecho, una necesidad vital que en todo momento realizan los seres humanos con el fin de progresar. Obviamente, la frecuencia e intensidad con la que se realizan los procesos de innovación depende de una gran cantidad de circunstancias que afectan a la persona, como por ejemplo su condición social o económica. (JPALACI, 2015)

La innovación en educación busca una transformación constante e intencionada, lo que no deja de ser el fin mismo de la educación. La educación tiene que transformarse para ajustarse a un contexto que es cambiante por naturaleza con el objeto de conseguir mejores resultados. (...) La necesidad de implementar innovaciones en el aula se ha producido entre otros motivos por: la evolución de los estudiantes, la integración de la tecnología en el aula, el acercamiento de los estudiantes al mundo profesional, la necesidad de mejora de la actividad profesional como docentes y también. (García, 2018).

Para García (2015), lo que realmente supone una innovación educativa es una suma sinérgica entre crear algo nuevo, el proceso en el que se aplica y la aportación de una mejora como resultado del proceso, y todo ello con una dependencia del contexto en el que se desarrolla y aplica la supuesta innovación.

García, Glasserman, González y Ramírez (2017), en su texto “Repositorios como soportes para diseminar experiencias de innovación educativa”, señalan que “la acelerada generación de innovaciones propicia que las Universidades enfrenten nuevos dilemas en sus sistemas tecnológicos de acceso y reputación y les exige practicar nuevas interacciones acordes con la cultura digital”.

Ramírez (2015), explica que hablar de ambiente virtual de aprendizaje en el contexto educativo es muy importante en la actualidad, porque los avances y

necesidades en la sociedad están en constante cambio, de esta manera dentro del aprendizaje se muestran distintos tipos, como por ejemplo educación a distancia con el uso de *e-learning*, y el aprendizaje móvil.

La innovación educativa es vista como un proceso, puede ocurrir en una gama de escenarios, contextos sociales, actores y niveles que componen la estructura de las instituciones de educación básica, los cuales, a su vez, engloban varias etapas o niveles de acción social. (Ramírez, Ramírez, 2018).

Claudio, Ramírez, A. y Ramírez, L. (2019) en su Análisis de las percepciones de docentes y alumnos sobre el uso de enseñanza innovadora en secundaria dicen que, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están creciendo día con día a pasos gigantescos; su utilidad es cada vez más frecuente y necesaria en todos los niveles educativos. Además de su uso lúdico o de recreación, la utilización de estas tecnologías es eminente en el ámbito educativo. La incorporación de la nueva era tecnológica trae con ella nuevos retos y desafíos para las sociedades, donde la educación es un punto clave para la innovación de maneras de enseñar y por supuesto de aprender.

De igual forma, en su Análisis, Claudio, Ramírez, A. y Ramírez, L. (2019), afirman que, las nuevas características y necesidades de la sociedad reclaman nuevos modelos educativos, donde los procesos vayan dirigidos al auto-aprendizaje, al manejo y uso de la información de forma adecuada, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y, a tomar conciencia social para apoyar el crecimiento colectivo.

Para Fidalgo (2017), la innovación educativa suele estar dirigida por la institución educativa, se centran en la incorporación de sistemas LMS, asignaturas OCW y cursos MOOC. Pueden ser proyectos con una fuerte financiación en convocatorias competitivas, están formados por equipos multidisciplinarios y el objetivo suele ser desarrollar un nuevo producto o servicio que mejora el aprendizaje.

García, Glasserman, González y Ramírez (2017) en su texto también señalan que “el término repositorio es conocido como un conjunto de servicios web centralizados, cuyo objetivo es el de organizar, gestionar, preservar y divulgar los materiales digitales,

principalmente producción científica y académica creada por una institución y sus miembros”.

“Los repositorios constituyen sistemas de información que tienen como finalidad organizar, preservar y difundir en el modo acceso abierto (Open Access) recursos científicos y académicos de las instituciones”. (Cedeño, Duperet, Montoya, Pérez y Ramírez, 2015).

La educación virtual es uno de los nuevos métodos de enseñanza en la actualidad y utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y tiempo. (...) hace referencia al desarrollo de la dinámica de enseñanza - aprendizaje que es realizado de forma virtual. Es decir, existe un formato educativo en donde los docentes y estudiantes pueden interactuar diferente al espacio presencial. (GCFAprindeLibre, 2020)

“Las tendencias actuales sugieren que las personas buscan aprender y estudiar en entornos flexibles; por lo tanto, la educación virtual en la educación superior juega un papel fundamental para cumplir con esta tendencia”. (Álvarez, Durán y Estay, 2015).

Ruiz y Dávila (2016), en su Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario, concluyeron que el e-Learning, canalizado por vía de aulas virtuales, es una modalidad educativa con un gran potencial para la formación en el contexto de la sociedad de la información y del conocimiento, en general, y en la universidad en particular, sobre la base de docentes implicados en la ejecución de buenas prácticas en el desarrollo de sus labores didácticas y tutoriales.

Para Casillas y Ramírez (2016) en la Introducción general de “Háblame de TIC: Educación Virtual y Recursos Educativos” dicen que “la revolución tecnológica ha dado lugar también al ciberactivismo y a nuevas formas de intervención en la gestión por parte de los universitarios favoreciendo el acceso a informes y documentos institucionales”.

Casillas y Ramírez (2016), también mencionan que, durante las clases los docentes han abandonado el dictado, son más frecuentes y fundadas las discusiones cuando los estudiantes buscan y procesan información durante las clases; se utilizan presentaciones electrónicas, imágenes, videos entre otros recursos digitales de texto,

audiovisuales e interactivos. (...) El lugar de la clase está dejando de ser sólo el aula, para abrirse a espacios virtuales de interacción combinados y con otros tipos de acceso a recursos digitales, servicios de web y sistemas de información.

La educación virtual tiene una fuerte conexión con los entornos inmersivos, de la misma manera se puede decir que en estos nuevos métodos de enseñanza el estudiante fortalece el aprendizaje gracias a la tecnología proporcionada por las plataformas virtuales; en las cuales se estimulan los sentidos, se captura la atención de las nuevas generaciones y se logra desarrollar nuevas potencialidades. Dichos ambientes virtuales proporcionan desarrollo de múltiples competencias, dentro de ellas aspectos sociales, al estar inmerso en un ambiente colaborativo. (Comas, Echeverri, Orellana, Sarmiento, Vélez y Zamora, 2017).

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el momento presente han tomado un rol protagónico en la sociedad, que son indispensables en el ámbito pedagógico. Las TIC permiten transferir y construir información, facilitando el aprendizaje, motivando al estudiante para asumir el conocimiento. En consecuencia, el no emplear la plataforma E-Learning en la actualidad pone en riesgo la capacidad de impulsar el autoaprendizaje, la creatividad, innovación y mejorar la educación. La tecnología cuando es utilizada de manera adecuada permite que los estudiantes logren ser autosuficientes y adquieran habilidades que mejoren su desempeño profesional. (Mujica, 2020)

García y Jaramillo (2020), en su artículo, Las tecnologías del aprendizaje y la comunicación (TAC) en el marco de la profesionalización docente UNAE-Morona Santiago, exponen que, las tecnologías del aprendizaje y la comunicación (TAC) orientan las tecnologías de la información y comunicación (TIC) hacia usos formativos; reorientando el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación hacia el sujeto que aprende (centrado en el estudiante), utilizando un conjunto de servicios, redes, aplicaciones y dispositivos que ofrece la era digital dirigidos a mejorar la calidad de los procesos de aprendizaje.

De igual forma, García y Jaramillo (2020), dicen que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los últimos años ha tomado relevancia en distintos ámbitos de manera especial en el de educación, los docentes al no ser

nativos digitales frecuentemente tienen temor, han construido una serie de prejuicios sobre estas herramientas al momento de emplearlas en los procesos de enseñanza aprendizaje, por consiguiente, al tomar la decisión de ampliar sus conocimientos a través de un programa de profesionalización a distancia aceptan las exigencias que ello conlleva.

Angulo, Madrid, Olivares y Torres (2015), artículos de investigación, Las TIC en educación: metaanálisis sobre investigación y líneas emergentes en México, concluyeron que, si bien es cierto que en México el desarrollo que en la última década se ha originado en la investigación sobre la integración de las TIC en educación ha sido abordado exponencialmente, aún existen rezagos en algunos sectores de la población educativa, tal es el caso de la educación básica, en especial el nivel preescolar, en el cual hay una significativa carencia de estudios. Así como también existen algunas áreas emergentes de investigación poco atendidas, las cuales han surgido por necesidades específicas, como los adultos tardíos o los habitantes de comunidades rurales.

Las TIC están ofreciendo a los estudiantes acceso a fuentes de conocimiento ilimitados, a herramientas multimedia que permiten ampliar estos conocimientos de información. (Rodríguez, 2018)

Según Buxarrais (2016), sin lugar a duda, las redes sociales son herramientas clave para la comunicación en muchos ámbitos, incluyendo el educativo. Además, las personas son conscientes de su potencial, no solamente porque promueven nuevas formas de aprendizaje, como el aprendizaje colaborativo, sino porque ofrecen todo un mundo de información y posibilidades de interconectividad que pueden ser positivas o negativas, según se mire. Por lo tanto, la influencia de las redes sociales en la educación es sumamente importante, por lo que es necesario que las personas aprendan a integrarlas.

Las redes sociales son uno de los instrumentos básicos utilizados en la sociedad del conocimiento, y sobre todo en los más jóvenes, de manera que algunas personas empiezan a calificar a las nuevas generaciones como la “generación muda”, pues sus conexiones las realizan fundamentalmente a través de texto escrito en redes sociales. Tal presencia en la sociedad ha repercutido también para un crecimiento exponencial

en los entornos de formación, donde los centros las incorporan, no solo para tareas administrativas y de información a las familias, sino también los docentes como herramientas e instrumentos, para transmitir información y crear entornos de trabajo colaborativos (Caberos y Marín, 2019).

Alvarado, Díaz, Gómez y Martínez (2018) en su artículo, afirman que, la brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son herramientas que pueden representar oportunidades para generar beneficios en la sociedad. No obstante, la brecha digital en el acceso, uso y apropiación social de estas tecnologías deriva en la exclusión de ciertos grupos de personas en la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC).

De igual modo, Alvarado, Díaz, Gómez y Martínez (2018), concluyen que, los procesos de innovación y cambio técnico a lo largo de la historia han mostrado un comportamiento centralizador y excluyente, donde los beneficios se han localizado sólo en algunas regiones, países o sectores productivos, lo cual ha generado o ampliado las desigualdades estructurales. A esto no ha escapado la actual revolución tecnológica de las tecnologías de la información y comunicaciones, propiciando un nuevo tipo de desigualdad digital que afecta especialmente a la población más pobre.

Hay que tener presente que brecha de acceso no solo implica tener acceso / no tener acceso, sino que se relaciona con las diferencias en relación al acceso a diferentes dispositivos y periféricos, a las oportunidades en relación al tipo de dispositivo al que se puede acceder y a la posibilidad de hacer frente a los costes del mantenimiento de los recursos tecnológicos (equipamiento y software). (m4social, 2020)

Para Ramírez Hernández (s.f.) puede que el estudio virtual se vuelva muy complicado ya que no se tiene al docente al lado para que sea un apoyo de aprendizaje; muchas personas no cuentan con el equipo necesario como una computadora o no tienen acceso a Internet y las relaciones personales se pueden ver afectadas, ya que no existe comunicación entre el profesor y el estudiante.

Entre los aspectos negativos del aprendizaje virtual, según Rodríguez (2016), destacan el tiempo empleado para la búsqueda de material adecuado, entre otras causas, porque no es fácil encontrar material adaptado y el uso que hacen los alumnos de las TIC fuera del entorno del aula no es siempre con fines académicos.

La tecnología puede incrementar la brecha entre estudiantes motivados y aquellos menos interesados en sacar el máximo provecho de su etapa universitaria. El uso de dispositivos electrónicos en el aula fomenta determinados riesgos y genera desventajas claras en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes actuales y los anteriores. El acceso a una información de forma simultánea a otras tareas puede influir en la capacidad de fijar los conocimientos adquiridos. Si el alumno no tiene conciencia de la importancia del correcto uso del lenguaje escrito, o la capacidad de análisis y síntesis de la información, puede enfrentarse a graves problemas, no solo en su proceso formativo, sino también en su futuro profesional (Alonso, González y Muñoz, 2016).

Torres (2016), afirma que en las desventajas del aprendizaje virtual se encuentra: “la seguridad en internet que no está altamente garantizada y la virtualidad, poco a poco, va desapareciendo los encuentros cara a cara y los procesos de socialización grupales”.

Los inconvenientes del uso de las TIC en el ambiente educativo destacan el incremento sostenido, a lo largo de los cursos académicos, el efecto perjudicial que produce en los estudiantes (ansiedad, estrés tecnológico, adicción, entre otros). Aun cuando el uso de las TIC contribuye a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, a su vez, los resultados indican que este uso también produce en los estudiantes notables inconvenientes en dicho proceso, evidenciándose así la falta de equilibrio temático entre ambas posiciones (López, Llorent y Medina, 2017).

Enfoque de investigación

Para alcanzar el objetivo de esta investigación se partió desde el enfoque filosófico de la Investigación Cualitativa, es importante mencionar que, una de las características de la investigación cualitativa es la comprensión y profundización de los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes, en un ambiente natural y en

relación con el contexto (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). En este sentido, se analizaron las percepciones de estudiantes y profesores respecto a las principales dificultades que presentaron para incorporarse a un nuevo esquema de enseñanza y aprendizaje virtual, situación que implicó diferentes formas y acciones para cumplir el objetivo propuesta en el ciclo escolar.

El alcance de la investigación es de carácter descriptivo y de acuerdo con Sampieri (2010), los estudios de este tipo “Miden de manera más bien independiente los conceptos o variables a los que se refieren su objetivo no es indicar cómo se relacionan las variables medidas”. En tal sentido, una de las ventajas que ofrece este tipo de estudio es la posibilidad de ofrecer predicciones, aunque sean estas muy rudimentarias, por ello, buscan especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Por ello, en este trabajo de investigación, se refieren las opiniones de los participantes (docentes y alumnos), mismas que son recuperadas desde su contexto de estudio, tal cual son expresadas.

Método de Investigación-Acción

El trabajo de investigación se caracterizó por ser de tipo investigativo, al respecto y el método en que se sustenta es la investigación-acción que, Sagastizabal y Perlo (2006), señalan que en la investigación-acción el objetivo está centrado en conocer y comprender un aspecto de la realidad, contextualizado, para obrar.

Elliot (1993) define la investigación-acción como un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma (Latorre, 2005, p. 24).

Sagastizabal y Perlo (2002), hacen referencia que la metodología de la investigación acción constituye una herramienta de formación docente para la gestión organizacional y la gestión curricular. También mencionan que la investigación-acción “no sólo posibilita develar problemas sino también ofrece herramientas de intervención para modificarlos, pues la organización opera sistémicamente, como un todo, y su realidad dinámica y compleja emergerá desde cualquiera de los aspectos de los investigadores” (p. 18).

Para Kemmis y McTaggart, citado por Latorre (2005), refieren las siguientes características de la investigación-acción:

- Es participativa
- Es colaborativa
- Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida)
- Induce a teorizar sobre la práctica
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre
- Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas
- Realiza análisis críticos de las situaciones
- Procede progresivamente a cambios más amplios
- Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando con problemas de más envergadura

Sagastizabal y Perlo (2002), mencionan que “cuando se trabaja desde la investigación-acción el reconocimiento objetivo de la realidad y la objetivación de la práctica, la problemática abordada constituye el punto de partida que posibilita develar y comprender las interrelaciones y las causalidades múltiples entre las diferentes dimensiones organizacionales”.

Latorre (2005) menciona que el propósito de la investigación-acción es mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica; articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación; acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento; hacer protagonistas de la investigación al profesorado. Este autor ve a la investigación-acción como una espiral de ciclos de investigación y de acción constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar.

Instrumentos para la recolección de datos

La recolección de información se dio en dos momentos; en un primer momento se realizó indagación de tipo documental, la cual consistió en el análisis de artículos electrónicos, tesis, revistas y libros, fue una importante fuente de datos e información para realizar, orientar y fundamentar este trabajo de investigación.

En un segundo momento, para efectos de recuperar información relacionada con el fenómeno de estudio, el equipo de trabajo determinó que fuesen entrevistas, apoyadas con una guía de preguntas; fueron dirigidas a estudiantes y profesores de la Lic. en Comunicación; también se acordó que la selección de la muestra fuese no probabilística, es decir, dependieron de los intereses del investigador, por ello, en colegiado se determinó que fuesen aplicadas a estudiantes y profesores que cursan el 5° y 7° ciclo escolar Febrero-Agosto 2020, del turno matutino y vespertino, respectivamente. Las entrevistas que fueron dirigidas a 10 profesores que imparten clases en este programa educativo, fue estructurada y estuvo conformada por preguntas abiertas; en el caso de las entrevistas para los estudiantes se integró por 12 preguntas abiertas, participando 14 estudiantes de ambos ciclos, es decir, que fueron dos bloques de 7 estudiantes.

En atención a las medidas de seguridad e higiene por la situación que vive el mundo por la contingencia de salud, se determinó que las entrevistas fueran enviadas a los participantes a través del correo electrónico y utilizando la Plataforma Microsoft Teams.

La técnica de entrevista, según Latorre (2005), es una de las estrategias más utilizadas para recoger datos, ya que posibilita obtener información sobre acontecimientos y aspectos subjetivos de las personas creencias y actitudes, opiniones, valores o conocimientos, puesto que proporciona el punto de vista del entrevistado permitiendo interpretar significados.

Resultados

Con base en las respuestas que proporcionaron los profesores, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Resistencias al uso de las nuevas tecnologías
- Uso de Plataformas tecnológicas emergentes, con desconocimiento de sus funciones
- Implementación de estrategias para asesorías virtuales (Zoom, grupos de WhatsApp, Meet de Gmail, Plataforma Microsoft Teams, Correos electrónicos, entre otras)
- Dificultades para la evaluación en línea
- Ajustes de la Planeación Didáctica
- Resistencias al cambio en la forma de enseñar
- Seguimiento limitado de las actividades académicas realizadas por los estudiantes

Ahora bien, con relación a los resultados que se obtuvieron de la entrevista aplicada a los estudiantes, se obtuvieron las siguientes percepciones:

- Poco uso de las herramientas tecnológicas como recurso didáctico
- Problemas de conexión a internet (No en todas las comunidades hay internet, ciber; no todos los alumnos tienen equipo de cómputo)
- Poca familiaridad con el uso de la Plataforma Microsoft Teams
- No todos recibieron asesorías virtuales para la entrega de trabajos finales
- Incertidumbre sobre estados de salud, acreditación de las asignaturas

El análisis de los resultados permite detectar las limitaciones que se tienen al implementar de forma emergente el aprendizaje virtual, la mayoría de estas se pueden atender de manera inmediata, por ejemplo la resistencia a las tecnologías por desconocimiento de las funciones e implementación de las plataformas para asesorías y las dificultades para la evaluación en línea se podrían solucionar con la implementación de cursos de capacitación tanto al personal docente como al alumnado, las problemáticas de ajuste de la planeación didáctica podrían tener solución al considerar próximamente su desarrollo en un contexto virtual y el acompañamiento a los alumnos para disminuir la incertidumbre. A largo plazo la institución educativa podría gestionar programas de apoyo a los alumnos para

adquirir equipo de cómputo y vincularse con empresas que brinden servicios de conectividad a internet para conseguir descuentos a la comunidad educativa.

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación, el equipo de trabajo se reunió, para examinar el alcance del objetivo “Analizar las percepciones de profesores y estudiantes de la Lic. en Comunicación, de una Institución de Educación Superior pública, respecto a las limitaciones tecnológicas que han experimentado para concluir el ciclo escolar”, como se pudo observar en los resultados se detectaron las limitaciones tecnológicas que tuvieron los implicados. Por tanto, se puede decir que se alcanzó el objetivo planteado. A partir de esto el equipo de trabajo propone las siguientes.

Acciones emergentes

- Adaptar la planeación didáctica a esta nueva normalidad, con actividades académicas que desarrollen competencias para el uso de herramientas tecnológicas y el acompañamiento a los alumnos para disminuir la incertidumbre
- Capacitación del personal docente y alumnado sobre uso de Microsoft Teams
- Videos tutoriales para el ingreso a las diferentes Plataformas Virtuales Educativas de mayor impacto
- Implementar talleres sobre el diseño de exámenes en línea
- Fortalecer la acción tutorial y la comunicación entre el tutor y tutorado
- Implementar cursos de motivación en línea para profesores y estudiantes

REFERENCIAS

Alonso, M., González, J., y Muñoz, Á. (2016). Ventajas e inconvenientes del uso de dispositivos electrónicos en el aula: percepción de los estudiantes de grado en comunicación. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (41), pp.136-154.

- Alvarado, R., Díaz de León, C., Gómez, D. y Martínez, M. (2018). La brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: diálogos en la sociedad del conocimiento*, 6 (16).
- Angulo, J., Madrid, E., Olivares, K. y Torres, C. (2016). Las TIC en educación: metaanálisis sobre investigación y líneas emergentes en México. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8 (2), pp. 100-115.
- Banerjee, B. (2017). ¿Por qué innovar?, *Creación de líderes de innovación: una perspectiva global*, pp. 3-24. Springer International Publishing Suiza.
- Buxarrais, M. (2016). Redes sociales y educación. *Education in the Knowledge Society*, 17 (2), pp. 15-20.
- Cabero, J. y Marín, V. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), pp. 25-33.
- Casillas, M., Ramírez, A. (2016). *Introducción general. Háblame de TIC: Educación Virtual y Recursos Educativos*. Pp. 23-24. Argentina: Brujas.
- Cedeño, M. y Duperet, E., Montoya, L., Pérez, D. y Ramírez, A. (2015). Importancia de los repositorios para preservar y recuperar la información. *Medisan*, 19 (10), pp. 1283-1290.
- Claudio, C., Ramírez, V., y Ramírez, L. (2019). Análisis de las percepciones de docentes y alumnos sobre el uso de enseñanza innovadora en secundaria.
- Comas, Z., Echeverri, I., Orellana, M., Sarmiento, R., Vélez, J. y Zamora, R. (2017). Tendencias recientes de la Educación Virtual y su fuerte conexión con los Entornos Inmersivos.
- Durán, R., Estay, C., y Álvarez, H. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. *Aula abierta*, 43 (2), pp. 77-86.
- Elliot, J. (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción. Madrid, España: Morata.

- Fidalgo, Á. (2017). ¿Innovación educativa o innovación docente? En: *Innovación Educativa. Conceptos, Recursos y Reflexiones sobre Innovación Educativa*. Recuperado de: <https://goo.gl/QYmiaf>.
- García, W., y Jaramillo, N. (2020). Las tecnologías del aprendizaje y la comunicación (TAC) en el marco de la profesionalización docente UNAE-Morona Santiago. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9 (1), pp. 12-16.
- García, F. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. *Education in the knowledge society*, 16 (4), pp. 6-23.
- García, F. (2018). *Innovación educacional*. Grupo GRIAL.
- García, F., Glasserman, L., González, L. y Ramírez, M. (2017). Repositorios como soportes para diseminar experiencias de innovación educativa. In M. S. Ramírez-Montoya & J. R. Valenzuela González (Eds.), *Innovación Educativa. Investigación, formación, vinculación y visibilidad*. España: Síntesis.
- GCFAprendeLibre. (2020). *GCFGlobal*. Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=educaci%C3%B3n+virtual&oq=educaci%C3%B3n+virtual&aqs=chrome.69i57j0l4j69i60l2j69i61.6678j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*, México D.F.: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*, 5ª edición. México: McGraw Hill-Interamericana Editores.
- Jpalaci (2015). *Red de Agentes para la Innovación (RedinnovacionEOI)*. Recuperado de: <https://www.eoi.es/blogs/redinnovacionEOI/2015/09/03/que-es-la-innovacion/>
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. 3ª ed. Barcelona: Editorial Graó.
- Mujica, R. (2020). E-Learning como estrategia pedagógica en la educación superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9 (1), pp. 37-41.

m4social. (2020). Recuperado de: <https://www.m4social.org/es/blog/brechas-digitales-tercer-sector>.

Ramírez, M. (2015) *Modelos y Estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. Recuperado de www.ebookstec.com

Ramírez, L., Ramírez, M. (2018). El papel de las estrategias innovadoras en educación superior: retos en las sociedades del conocimiento. *Revista de Pedagogía*, 39 (104), p. 147.

Rodríguez, E. (2018). TIC, TAC y TEP: qué son, diferencias y similitudes. Recuperado de: <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/tic-tac-y-tep-que-son-diferencias-y-similitudes>

Rojas Soriano, R. (1980). *Guía para realizar investigaciones sociales*, México, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (textos univ.), pp. 274.

Ruiz, C., y Dávila, A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (49). Recuperado: <https://revistas.um.es/red/article/view/257681>

Pérez, M. (2016). ¿Las TIC como mediadoras en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras? *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (10), pp. 569-588.

Sagastizábal, M. A. y Perlo C. (2002). *La investigación- acción*. Como estrategia de cambio en las organizaciones. 2ª ed. Buenos Aires, Argentina: Ediciones La Crujía.

Sánchez, M. (2017). Innovar o no innovar, ¿he ahí el dilema? *Revista Digital Universitaria (RDU)*,19(1): DOI: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n1.a0>

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Lorena Isabel Acosta Pérez: liap210971@gmail.com

FORMACIÓN INTEGRAL PARA UNA VIDA SALUDABLE



Capítulo 27.

EL DESARROLLO INTRA-PERSONAL E INTER-PERSONAL DEL SUJETO PARA UNA FORMACIÓN INTEGRAL Y VIDA SALUDABLE

Rocío del Carmen Hernández Hernández

Adriana Esperanza Pérez Landero

Doris Laury B. Dzib Moo

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

El documento que se presenta, aborda sobre la importancia de otorgar formación pedagógica orientada al autoconocimiento y gestión emocional que conduzca al desarrollo integral del ser humano. Fortalecer los aspectos intrapersonales e interpersonales del individuo para su salud emocional y mental es también responsabilidad de las IES, por lo que el diseño de estrategias encaminadas al desarrollo de competencias personales y sociales, se vuelve imperativo en la misión de formación de profesionales con competencias no solo disciplinares sino en competencias orientadas al desarrollo de la autoestima, la capacidad empática, la asertividad, la longanimidad, y la resolución de problemas los cuales permitan vivir una vida saludable y armónica.

La finalidad de este documento, es invitar al lector a analizar y reflexionar sobre el papel que tiene la educación en la formación de los individuos y en el que, el educador debe desarrollar un rol no sólo de enseñanza de las ciencias, sino de orientador de los estudiantes para que éstos sean capaces de gestionar su propio bienestar a lo largo de su vida, con capacidades para la autorreflexión y el desarrollo de una comunicación eficaz con los otros.

La formación para el desarrollo pleno es imperativa, sobre todo hoy día, ante las circunstancias que están prevaleciendo en este mundo globalizado; debemos aprender a administrar nuestros propios retos, a gestionar nuestras emociones, a recrear nuestros pensamientos con una conciencia plena enfocada al desarrollo de nuestra alteridad y calidad de relación con los otros, siempre precedida por una responsabilidad compartida y enfocada a aprender a ser FELICES!

Palabras clave: Gestión emocional, Autoconocimiento, Empatía, Asertividad, Longanimidad.

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta titulada **El desarrollo Intrapersonal e Interpersonal del sujeto para una formación integral y vida saludable**, aborda la importancia de la formación del ser humano desde dos perspectivas: la primera referida al aspecto intrapersonal, y la segunda al aspecto interpersonal. La formación integral de la persona desde estas dos perspectivas trae implícito el fortalecimiento y el desarrollo de capacidades y competencias orientadas a la búsqueda del autoconocimiento a través de la reflexión, que permita tener conocimiento de nuestra propia autoimagen y autoestima para distinguir y tomar mayor conciencia de nuestros rasgos de personalidad, talentos, aptitudes y valores; de igual forma el sujeto como ser social requiere de competencias interpersonales que le permitan vivir de manera armónica con su entorno, por lo que desarrollar capacidades para la atenta escucha de los otros y de su alteridad, se constituye en la esencia misma para la construcción de relaciones duraderas, por lo que la empatía, la asertividad y la capacidad de resolver conflictos, son habilidades que se constituyen como indispensables para administrar los retos que se nos presentan en la cotidianidad.

El propósito de este trabajo es analizar y reflexionar sobre el papel y función que tiene la educación en la formación de los sujetos y en el que el educador debe desarrollar competencias pedagógicas no sólo para la enseñanza de las ciencias, sino para ser un docente con capacidades para ayudar a que los estudiantes sean capaces de gestionar su propio bienestar a lo largo de su vida; esto, a partir de fortalecer su capacidad introspectiva, de diálogo interior, que permita el conocimiento de sí mismo y la posibilidad de desarrollar habilidades para una comunicación eficaz con los demás creando redes sociales y de apoyo donde se comparta responsablemente nuestros talentos y nos ayudemos unos a otros.

DESARROLLO

Disertar sobre el desarrollo integral del sujeto, exige necesariamente situar la mirada en el estudio científico del bienestar humano, muy especialmente en el campo de la psicología positiva. En 1998 Martín Seligman, señaló que la psicología del siglo XX estaba en deuda con el estudio del talento, las virtudes, las fortalezas y la felicidad; por ello, resaltó la necesidad de que la psicología girara a lo que denominó “psicología positiva”. Seligman, entiende la psicología positiva como una ciencia que enfatiza la comprensión y la construcción de las cualidades más positivas del individuo, como el optimismo, el autoconocimiento, la habilidad interpersonal y la responsabilidad social (Seligman, 1998).

El interés de este escrito se centra en el papel que todo docente debe asumir en la promoción de una vida más productiva y plena para todas las personas y especialmente de los estudiantes. La escuela por excelencia promueve las ciencias y la investigación; sin embargo, debe promover una educación integral y un entrenamiento para el desarrollo intra-personal e interpersonal de los individuos encaminado a la construcción y mantenimiento de su bienestar y felicidad con capacidad para amarse y aceptarse como resultado de su auto-conocimiento y lo cual le permita dar paso a la tolerancia, trabajo ético, altruismo y responsabilidad compartida.

Habilidades de desarrollo personal y autogestión (Intrapersonal)

Sí la vida es el resultado de las decisiones que se toman cada día, construirse uno mismo es una actividad necesaria, por lo que conocer nuestros rasgos de personalidad, talentos, hábitos, valores y nivel de autoestima es imperativo. Para ello la introspección, se constituye en una práctica necesaria ya que es un proceso mental a través del cual analizamos nuestras propias experiencias caracterizándose por ser **un diálogo desarrollado hacia dentro** donde con la reflexión se pretende tener conocimiento de uno mismo para desarrollar mejor cualquier actividad. En sí, la importancia de poseer la habilidad de auto-conocimiento, nos ayuda a saber de qué estamos hechos, cómo reaccionamos ante ciertas personas o situaciones, etc., nos permite tomar decisiones



inteligentes sobre nuestro comportamiento y nuestro futuro. La introspección es una habilidad de reflexión, un proceso de permanente búsqueda, de auto-análisis para acceder al pasado y para una atención plena en el presente. Es importante resaltar que la capacidad introspectiva es una habilidad casi innata al ser humano, es esa parte que nos diferencia de otras especies: la conciencia. Pero se dice “casi” porque aunque todas las personas estamos capacitadas para llevar a cabo un proceso de auto-análisis, nuestras propias defensas internas pueden obstaculizar a nuestra mente. A veces es más fácil responsabilizar a otros de nuestras fallas o fracasos, que ponernos a analizar concienzudamente qué hicimos bien y qué podemos mejorar, conocernos bien a nosotros mismos nos da la libertad para decidir sobre nuestro propio destino, dialogar con nuestro interior nos da la oportunidad de comprendernos, felicitarnos, perdonarnos o posibilitar nuestra transformación en alguien mejor cada día.



Una buena dosis diaria de introspección ya sea mediante la meditación, el yoga u otras estrategias conduce al descubrimiento y valuación de nuestros talentos e intereses, conduce a tener conciencia plena de quienes somos y como puedo llegar a ser “yo mismo”. Carl Rogers (1993) menciona que para responder a esto se requiere de un proceso de transformación interna que tiene inicio cuando nos quitamos las máscaras con las que nos presentamos y nos movemos en el mundo. No es tarea fácil ya que en ocasiones ni siquiera estamos conscientes de que las traemos puestas y pensamos que ciertas actitudes son naturales de nuestra personalidad; creemos ser espontáneos cuando en realidad estamos siguiendo patrones aprendidos, de ahí la importancia de nuestra autoimagen que permita reconocer nuestros talentos, intereses y aptitudes, saber como se forman. Todo ello va de la mano con el fortalecimiento de nuestra autoestima, Gordon Allport (1960) nos dice que la auto-estima es reconocernos como seres valiosos para nosotros mismos, esta se refiere al grado de sentimientos positivos que tenemos hacía nosotros mismos, la auto-estima es como la columna vertebral de nuestra personalidad; es la parte mas frágil y delicada, y a la vez la que mejor nos soporta cuando es fuerte, de allí la importancia de fortalecerla desde nuestro propio autoconocimiento.



Habilidades de desarrollo Inter-personal

El mundo se construye de relaciones, el ser humano como ente social desde que nace requiere establecer comunicación con los demás, la manera de pensar y actuar de los seres humanos es tan variada como personas hay en el planeta, y aún así con esas diferencias estamos en constante interacción unos con otros, y no siempre la interacción con otros rinde frutos positivos. Aprender a relacionarnos de manera efectiva es una competencia social indispensable, pero el primer paso es tener un pleno



conocimiento de nosotros mismo y de nuestras metas personales, esa es la mitad del camino hacia el establecimiento de relaciones sociales sanas, el resto del camino es reconocer y habilitarnos en la comunicación con los demás creando redes sociales y de apoyo donde compartamos responsablemente nuestros talentos y nos ayudemos unos a otros, de ahí la importancia de desarrollar competencias **inter-personales**



como la empatía, la asertividad, la resolución de conflictos y el fomento de la responsabilidad compartida.

Las relaciones interpersonales efectivas están basadas en la confianza que las personas involucradas se tienen mutuamente, y es bien sabido que esa confianza “se gana” a través de la comunicación constante y honesta, así como de las actitudes y el nivel de compromiso que se demuestran. Muchas personas cuentan con personalidad extrovertida y sociable, pero no necesariamente son las que logran crear redes de apoyo efectivas para ello, se requiere mucho más que ser alegre; hay tres rasgos distintivos en las personas que poseen la habilidad para tratar a los demás de acuerdo a sus reacciones emocionales y por ellos ser dignos de confianza y estos son: el deseo de ayudar, de escuchar activamente al otro y la habilidad para recordar detalles son características básicas



para el desarrollo de la **empatía** siendo esta una habilidad de contacto social que permite relacionarnos mejor con las personas y obtener de ellas apoyo y amistad.

Se dice que gente simpática hay muchas, pero empática, no tantas, porque la **empatía** que para algunos es un don, para otros es una habilidad que afortunadamente puede aprenderse. La actitud empática es por lo tanto la disposición interior que puede tener una persona para comprender las emociones, sentimientos y necesidades de la otra persona. Como aptitud a desarrollar se pueden seguir ciertas estrategias para su florecimiento, lo cual implica una escucha activa que trae consigo el aprender a poner atención al otro, mirarlo a los ojos, y una respuesta empática observando sus expresiones, movimientos, tono de voz, todo ello situándose con humildad y reconocimiento.



Recordemos que las relaciones interpersonales ya sea con la familia, en el trabajo, con los amigos o estudiantes, son como las cuentas de un banco, podemos hacer depósitos para incrementarlas, o hacer retiros y perderlas. Toda buena relación



es el resultado de hacer muchos depósitos en el transcurso del tiempo, es el haber dedicado espacio a otras personas forjando confianza, amor y respeto.

Aunado a la empatía es importante reconocer también lo necesario que es aprender a comunicarnos de manera franca y directa, toda vez que esto es una competencia social necesaria en este mundo globalizado. Sabemos que para muchos de nosotros es difícil expresar sentimientos, pedir lo que deseamos o hacer correcciones a otros, sin embargo existen personas para las cuales pedir algo o decir no a alguien es muy sencillo y se sienten tranquilas

consigo mismas. Estas personas son **asertivas**. La **asertividad** es por lo tanto la habilidad de comunicar de manera directa, franca y equilibrada nuestras ideas y sentimientos o defender nuestros legítimos derechos, actuando desde un estado interior de autoconfianza para no herir a los demás. Al ser una habilidad con la cual se puede nacer o también una aptitud por desarrollar, es indispensable que todos tratemos de desarrollar esta competencia social ya que al ser conscientes de nuestros derechos básicos como seres humanos y aprender a expresarlo nos damos a nosotros mismos y a nuestras necesidades particulares el mismo respeto y dignidad que merecen los demás.

Desarrollar habilidades como la empatía y la asertividad para comunicarnos satisfactoriamente con los demás es indispensable, pero igual lo es, aprender a desarrollar capacidades para apreciar las diferencias de ideas o actitudes entre las personas con la finalidad de conciliarlas y aceptarlas por lo que la capacidad para solucionar conflictos es también una competencia social. Para desarrollar la capacidad de resolver conflictos es imperativo tener la sabiduría de escuchar y esta es una habilidad tan importante como leer, escribir o hablar, pero es importante distinguir, el simple acto de “oir” como parte de los sentidos del ser humano, del escuchar, el cual implica ir procesando conscientemente los estímulos que nos llegan e interpretarlos para mediar, conciliar, e ir rigiéndonos por el principio de ganar-ganar. Para esto Sean Covey (2007) no dice que “tratándose de las relaciones humanas, si no van ganando ambos, acaban perdiendo ambos”. Desarrollar una actitud de ganar- ganar, es entonces indispensable para tomar decisiones importantes en cuanto a los amigos, compañeros de trabajo, jefes, subordinados, pareja.

El procurar habilidades interpersonales para una convivencia armónica implica también desarrollar capacidades para distinguir los efectos de nuestra conducta en las personas con quienes interactuamos. Vivimos en un mundo globalizado donde nuestro entorno tiene circunstancias, características y necesidades que no exige participación en grupos de interés comunitario, ya sea de protección ambiental, organizaciones de ayuda humanitaria, entre otras.

Aprender a desarrollar un sentido de responsabilidad compartida es apremiante ya que implica tener conciencia de que todos estamos en un mismo “barco” planetario y que lo que “yo” hago, afecta al otro; y lo que el “otro” hace me afecta a mí, por lo que desarrollar la capacidad de dar y recibir responsablemente hoy día es imperativo; sobre todo de cuidar las fuentes que nos alimentan es una regla simple que nos puede permitir reestablecer el equilibrio social y natural; ¡el saber que todos somos parte del problema! Pero que todos somos parte también de la solución.

REFLEXIONES

Finalmente, podemos decir que haber incursionado en el análisis del “Desarrollo Intra-personal e Inter-personal del sujeto para una vida saludable” nos deja la riqueza de reflexionar sobre el rol de la educación en las instituciones educativas y en las cuales no solo deben procurar desarrollar la inteligencia cognitiva a través del aprendizaje de las diversas ciencias, sino que diría Moraes (2001) debemos educar y aprender en la biología del amor; Educar es enriquecer la capacidad de acción y de reflexión del ser aprendiz, es desarrollarse en comunión con otros seres. La educación es un proceso de transformación en la convivencia, donde el aprendiz se transforma junto con los profesores y con los demás compañeros con los que convive en su espacio educacional, Maturana y Nisis (1997).

Ante estos marcos de referencia podemos decir que la docencia es una relación humana basada en las emociones y no solo en la inteligencia cognitiva; ante este hecho, se vuelve relevante que el sujeto docente, tenga un desarrollo integral pleno en su humanidad, ya que nadie puede dar lo que no tiene; estamos hablando



del papel que el docente tiene frente a la misión de contribuir en el desarrollo integral de los educandos, pero éste, no podrá cumplir su misión de enseñanza sino se construye el mismo. El docente como promotor no solo de las ciencias sino de capacidades y habilidades intra-personales e interpersonales, sólo y sí podrá

promover una educación integral, si el se construye a sí mismo para ser un mejor ser humano.



Los docentes debemos caminar nuestro propio camino hacia el autoconocimiento desarrollándonos en el aspecto intra-persona e inter-personal, fortaleciendo nuestra auto-estima, confundida comúnmente con autosuficiencia, que no es lo mismo, y trabajar en la confianza de uno mismo, fortalecer nuestros talentos y capacidades para comunicarnos eficazmente con lo demás. Es a partir de la convivencia que las dimensiones del SER y del HACER se van moldeando mutuamente junto con el emocionar y, a cada momento, influyen en las acciones, los comportamientos y las conductas de los aprendices; son las emociones las que moldean u operan nuestra inteligencia y abren y cierran los caminos para posibles consensos en nuestra vida cotidiana.

Educar en la biología del amor, le exige al docente un compromiso ético en el desarrollo de su ser y estar en el mundo, lo sitúa en la necesidad de la práctica de la autorreflexión para su propio autoconocimiento y gestión emocional; solo y si nos construimos, podremos contribuir en el desarrollo integral de estudiantes con capacidades de autogestión emocional y cognitiva alejados de sentimientos de envidia, miedo, ambición, que restringen la conducta inteligente y que estrechan la visión del ser humano. Solo el amor, el auto-respeto, la autoestima, la empatía y la comunicación eficaz, amplían la visión en la aceptación de sí mismo y del otro, es solo así, que podemos expandir las posibilidades de un operar más inteligente emocional, cognitiva y espiritualmente.

REFERENCIAS

Covey, S. (2007). Los siete hábitos de los adolescentes altamente efectivos. México: Ed. Grijalbo.

Covey, S. (2007). La decisión es tuya. México: Ed. Grijalbo.

Fromm, E. (1970). Del tener al ser. México. Ed. Paidos.

Gordon, A. Teoría de la personalidad 3ª reedición. México: Ed. Paidos.

Maturana, R. H. Emociones y lenguaje en Educación y Política. 10ª reedición. México: Dolmen Ensayo.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Rocío del Carmen Hernández Hernández: rocahdhd@hotmail.com

Adriana Esperanza Pérez Landero: adriana.landero@yahoo.com.mx

Doris Laury B. Dzib Moo: dorisdzib@hotmail.com



Capítulo 28.

CIBERCULTURA: INMERSIÓN IMPRESCINDIBLE EN TIEMPOS DEL COVID-19

Raúl Armando Hernández Glory

Delfín Romero Tapia

Miguel Ángel Ruiz Magdónel

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Si bien el concepto cibercultura es una realidad desde hace muchos años a través de los diversos procesos en que nos enrolamos en el mundo, en últimas fechas su potencial parecía no expandirse aún más a pesar de la vertiginosa aparición de nuevas herramientas clasificadas en el área de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). La pandemia COVID- 19 obligó a las personas, en general, a nuevas formas de hacer y ser para tratar de aminorar riesgos y panoramas funestos, apuntó la mirada al mayor uso de las TIC y con ello, las prácticas cotidianas que se generaron fueron apropiadas finalmente, por gran parte de la sociedad, afianzando la era de la cibercultura e integrándola, -para dejar de ser una simple clasificación-, al contexto amplio de la cultura.

Palabras clave: Cibercultura, COVID 19, TIC, Cultura.

INTRODUCCIÓN

Algunas películas recientes con visión futurista como *Her* (2013), *Ex machina* (2015) y *Ready Player One* (2018), por mencionar algunas; vislumbraron la sociedad del presente siglo, aquella que se mueve entre fibras de redes que transitan por todas partes consolidando la *aldea global* prevista por Marshall McLuhan en los 60's, aquella que ha incorporado modos distintos en el ámbito cultural y con ello le ha abierto paso a la *cibercultura*.

Si bien el concepto *cibercultura* es una realidad desde hace muchos años a través de los diversos procesos en que nos enrolamos en el mundo mediante las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en últimas fechas su potencial parecía no expandirse aún más a pesar de la vertiginosa aparición de nuevas herramientas catalogadas en esa área.

Atendiendo a una mayor comprensión del término cibercultura, el concepto de acuerdo con Pierre Lévy (1997) en su obra con este mismo título, se refiere a el “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p.1), entendido este último también como la red.

Este autor plantea además dos postulados muy interesantes, la inteligencia colectiva y la suplantación de lo real por lo virtual, considerando que lo virtual se transformaría en parte de una nueva realidad, algo que se observa en muchos casos, basta recordar las formas de pago electrónico o la vigilancia a través de cámaras. Su procedimiento contiene elementos virtuales, pero atiende de manera efectiva una realidad, volviéndose parte de la misma.

Es importante, sin embargo, encontrar un sentido oportuno a esta visión; sobre todo cuando la pandemia que como humanidad aún nos acongoja, ha puesto en evidencia muchas carencias. De allí que es una opción volver la mirada a distintas alternativas como el enfoque de cibercultur@^{§§§§} con valor de desarrollo, que señala el investigador Jorge González:

^{§§§§} Cibercultur@ (con *arroba*) es un concepto acuñado por el doctor Jorge González Sánchez, especialista del Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de México (CEIICH UNAM), quien dota de un sentido social a esta idea, con el fin de cultivar la capacidad de las comunidades para auto determinar su crecimiento.

Desarrollar cibercultur@ implica asumir de forma colectiva y creativa el reto de cultivar el conocimiento, la información y la comunicación, potenciadas por las tecnologías más avanzadas para modular el discurso social dentro de una estrategia de comunicación compleja desde *periferias* dispersamente distribuidas en el sistema mundial (González, 2003, p. 236).

DESARROLLO

Las ideas anteriores invitan a revisar la situación actual del planeta ante la enfermedad del siglo COVID-19, donde si bien hasta antes de su existencia muchos estábamos involucrados con herramientas y procesos vinculados a la cibercultura, no nos animábamos a dar otros pasos y en casos más severos, no conocíamos siquiera la posibilidad de hacer las cosas de otra forma.

Si se observa la situación de nuestro país, de acuerdo a cifras del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2019), al cierre del año anterior los usuarios de internet en México sumaron 80.6 millones, en esta cifra se identificaron 20.1 millones de hogares conectados a Internet, equivalentes a 56.4% del total nacional.

Este mismo ejercicio obtuvo datos relevantes como el que los grupos de usuarios predominantes fluctúan entre los rangos de edad de 18 a 24 años, de 12 a 17 años y de 25 a 34, en ese orden. Es decir, generaciones muy jóvenes que no rebasan los 35 años, y que según la encuesta lo emplean primordialmente en: entretenimiento, obtener información, comunicarse y redes sociales.

Estas cifras son semejantes en varios países, en general el uso de internet se ha vuelto cotidiano en los sectores productivos y en la vida social de los habitantes del mundo, sus posibilidades son tan amplias que ni siquiera tenemos que pensar en “entrar” a la cibercultura, desde hace mucho tiempo ya la vivimos de alguna u otra manera, en síntesis, estamos allí.

Pero al decir que las posibilidades son muchas en el ciberespacio, es reconocer en este, formas distintas de aprender, de divertirse, de comunicarnos, de viajar, de hacer negocios o transacciones financieras, etc. Es decir, ha replanteado la vida social en sus distintas dimensiones: social, cultural, económica y ambiental.

Y como se señala en anteriormente, muchos sabíamos lo que era posible hacer, pero no lo hacíamos o no necesitábamos hacerlo, por cualquier razón justificada o no. En algunos casos muchas personas, incluyendo académicos y alumnos, experimentaban animadversión por el uso común de la tecnología en diversas áreas, hecho que se tuvo que afrontar de unos meses a la fecha, confrontando sentimientos frustrantes ante la necesidad que aún impera en casi todas las áreas productivas.

Al aplicarse la estrategia *Quédate en Casa* para contrarrestar la movilidad y expansión del virus COVID-19, el hombre del siglo 21 se encontró con que esta vez tendría que realizar actividades comunes desde su casa, a través de internet; movimientos financieros, ver cine o leer periódicos en plataformas o aplicaciones especializadas, comprar, socializarse, trabajar y estudiar en línea desde casa (*Home Working* y *Home Schooling*).

En este sentido, de acuerdo con Mariscal Orozco & Morales Gamboa (2016), es destacable decir que en estas nuevas prácticas culturales:

Los sujetos sostienen relaciones sociales por diferentes medios físicos, virtuales e híbridos, lo que implica una reinterpretación de “distancia”, (...) es de observarse que la sensación de cercanía-distancia no está delimitada sólo por el espacio geográfico, sino por la intensidad y constancia con que se dan las relaciones sociales en la virtualidad de manera inmediata (p. 35)

En esa nueva circunstancia, en medio del temor por el contagio mismo de la enfermedad, se desvanecieron otros temores individuales y sociales; clasificados como tecnofobia o tecnoestrés, que de acuerdo con el psiquiatra norteamericano Craig Brod en su libro “Technostress: The Human Cost of the Computer Revolution” (1984) es “una enfermedad de adaptación que tiene su origen en la falta de habilidad para tratar con las nuevas tecnologías de manera saludable” (p. 16).

De acuerdo con Díaz Coria (11 de abril, 2020), es probable que muchos adultos en México vivan en condiciones de tecnofobia, si observamos que de los poco más de 82 millones de usuarios de Internet, las personas de más de 55 años representan apenas el 8 por ciento. Pero lo mismo ocurre entre el grupo anterior de menos edad (entre los 45 a 54 años) que son el 14% (Estudio de Hábitos de Internet de la Asociación de Internet MX, 2019).

Al respecto, se puede plantear que en el tema de uso común de las TIC, se ha avanzado un paso más en este periodo que ha durado la prolongada cuarentena, por ejemplo el sistema educativo se ha inclinado totalmente a los medios que para ello existen, los sectores productivos se apoyan cada vez más en sistemas a distancia para seguir laborando y atendiendo a sus clientes y públicos, en lo microeconómico muchos ciudadanos vieron las bondades de cobrar y pagar electrónicamente y no “*a la mano*”, entre otras experiencias innovadoras.

Con ello además, se intensificó el uso de esta enorme red, los números indican que por esta contingencia se han registrado 4 mil 500 millones de usuarios conectados en internet al mismo tiempo en el mundo, según el Digital 2020 April Global Statshot Report (We are Social, 2020).

El estudio muestra también los porcentajes de población, de entre 16 y 64 años, que revelaron dedicar un mayor tiempo al uso de sus dispositivos digitales en este mismo lapso. En la figura 1 de *We are Social* se observan otros datos complementarios relativos a este indicador.

Por otra parte, según la compañía tecnológica Akamai, el tráfico en Internet a nivel global aumentó a mediados de marzo hasta un 56%. Estas cifras se proyectan también con las que presentó en días recientes la Asociación Mexicana de Venta On Line (AMVO) en donde se reporta que un 55% de los mexicanos compran productos y servicios On Line para evitar salir de sus casas durante la emergencia sanitaria.

Sin embargo, todo este potencial estaba allí, ya existía, habían surgido muchas herramientas para hacerlo posible, pero en la vorágine con que estas aparecían en un mar de por sí ya enorme, parecía disolverse como espuma al romper las olas en la playa donde la esperaban los usuarios, muchos de ellos tan solo para contemplarlas y otros solo las acariciaban tímidamente para dejarlas correr entre sus dedos.

Era solo que el uso a gran escala de la oferta de las TIC por quienes tenían acceso a estas, se había ralentizado por la limitación de su uso, a pesar de la generosidad para contribuir en muchas labores humanas.

La parte correspondiente a dispositivos se había robustecido, basta observar los datos que presenta Forbes México (17 de mayo 2020) en relación con el uso de uno de los más expandidos en la actualidad, los teléfonos inteligentes:

La creciente masificación en la tenencia de teléfonos inteligentes o Smartphones (111.1 millones en México) que posibilitan el acceso ubicuo y expedito a un sinnúmero de aplicaciones y herramientas a través de la conectividad, han impulsado la contratación de Internet en su modalidad móvil, tal que 74% de la población mexicana es usuaria, de acuerdo con el Instituto Federal de Telecomunicaciones.

Esta información se relaciona con el Digital 2020 April Global Statshot Report (We are Social, 2020), en donde señala que el número de dispositivos móviles en México equivalían en enero de 2020 al 89% de su población. El estudio revela también que en nuestro país, en esas fechas, existían más de 89 millones de usuarios de redes sociales, equivalente al 69% de penetración, la figura 2 de We are Social, permite observar otros datos relacionados.

Sin embargo, pese a estas cifras significativas a nivel global y en nuestro país, el *pensamiento cibercultural* no había experimentado en su totalidad condiciones de una verdadera apropiación tecnológica. Para entender esta idea, Mariscal y Morales (2016) señalan que “el pensamiento cibercultural no es único y homogéneo en todos los integrantes de las comunidades que interactúan en la virtualidad. Al contrario, es divergente y heterogéneo, definido en buena parte por las trayectorias de los individuos, sus condiciones sociales y prácticas culturales” (p. 35).

Estos autores refieren en el mismo texto algunas cuestiones de la vida social comunitaria que influyen en el desarrollo del pensamiento cibercultural:

- La cuestión generacional y el uso de la tecnología en la vida cotidiana para la resolución de problemas (laborales, cotidianos, escolares): no basta usar la tecnología, sino que, además, ésta debe ser apropiada por el usuario.
- La cuestión de la inclusión-exclusión: no todos los individuos pertenecientes a una misma comunidad física tienen acceso a tecnología, formación cibercultural e información en general. El acceso juega un papel importante en el desarrollo de competencias ciberculturales.
- La cuestión intercultural: tiene que ver, por una parte, con el reconocimiento de los sujetos de la existencia de una diversidad cultural tanto en el entorno físico

como en el virtual, y por otra, con el acceso, participación y desarrollo de contenidos de las diferentes culturas en el entorno virtual. Existe una necesidad de puentes que conecten grupos sociales con diferentes prácticas culturales y valores (Mariscal y Morales, 2016, p. 40).

CONCLUSIONES

En este escenario en que nos encontramos, en donde las circunstancias obligan a descubrir nuevas maneras, estamos ante una gran oportunidad de hacer uso pleno de los recursos tecnológicos con fines productivos, constructivos y positivos para un desarrollo social justo y equilibrado, de forma tal que se dé un proceso natural de apropiación para una incorporación completa en la cibercultura, en su pensamiento, sin dejar a un lado el fortalecimiento de valores que sostienen las acciones humanas y definen su grandeza.

El planeta parece darnos, a través de esta contingencia sanitaria, una pausa que era requerida por él mismo para regenerar sus propios entornos, lo cual está sucediendo; pero también le hacía falta a la humanidad para reencontrarse con sus principios fundamentales –en algunos casos de manera abrupta-, para poder reflexionar y por ende actuar en pro de un mejor funcionamiento social que augure una vida más armónica.

En una entrevista que se realiza a Edgar Morin en *El País*, el filósofo lo expresa de esta manera: Habremos aprendido algo en estos tiempos de pandemia si sabemos redescubrir y cultivar los auténticos valores de la vida: el amor, la amistad, la fraternidad, la solidaridad. Valores esenciales que conocemos desde siempre y que desde siempre, desafortunadamente, terminamos por olvidar (Morin, 2020).

En ese tenor, es buen momento de impulsar los esfuerzos necesarios para llevar a todos los espacios del país los recursos mínimos para el uso de internet, para que con estrategias y modelos adecuados a las características propias de las localidades puedan concentrar en todas sus dimensiones sociales las ventajas que ofrece el uso de las TIC en sus actividades cotidianas para lograr su apropiación.

Asimismo, este tiempo da pauta a considerar el preparar mejor a los usuarios en cualquier punto geográfico, para generar competencias que le permitan comprender el uso adecuado del internet -con equilibrio-, asimilar conocimientos

para una mejor formación y enriquecer sus propias ideas con argumentos que le permitan expresar opiniones sólidas.

Yee (2006) señala al respecto que las TIC “propician nuevas formas de aprender, que aunque no sustituyen a las tradicionales, sí amplían y enriquecen las posibilidades... al ofrecer mayor cobertura y ampliar el acceso” (p. 103). Para el caso de nuestro país, es sumamente importante que en estos esfuerzos se tenga presente que “más que superar distancias geográficas, lo esencial es la superación de las distancias sociales y culturales” (Moreno, 2006; p. 22).

Con la cibercultura se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración (Lévy, 1997; p. 103).

REFERENCIAS

DíadeInternet 2020: Acceso y Hábitos de Uso de la Conectividad. (17 de mayo de 2020).

Forbes México. Recuperado de: <https://www.forbes.com.mx/diadeinternet-2020-acceso-y-habitos-de-uso-de-la-conectividad/>

Díaz Coria, E. (11 de abril de 2020) Covid 19 y la educación a distancia. El Economista.

Recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/opinion/Covid-19-y-la-educacion-a-distancia-20200411-0003.html>

El 55 % de mexicanos compran en internet por COVID-19 (23 de abril de 2020). El

Universal. Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/economia/ante-pandemia-un-55-de-mexicanos-compran-en-internet>

González, Jorge A., (2003) Cultura(s) y cibercultur@(s). Incursiones no lineales entre complejidad y comunicación. México, Universidad Iberoamericana.

INEGI (2019) Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH). México. Recuperado de:

<https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2019/>

Lévy, P. (1997) Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona, Anthropos.

Mariscal Orozco, J. & Morales Gamboa, R. (2016) Virtualidad y reconfiguración de la vida social comunitaria grandes variantes. En Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad. México: Universidad de Guadalajara, Sistema de Universidad Virtual.

Moreno, M. (2012) Educación a distancia, un caleidoscopio para el aprendizaje en la diversidad. En Veinte visiones de la educación a distancia. México: Universidad de Guadalajara, Sistema de Universidad Virtual.

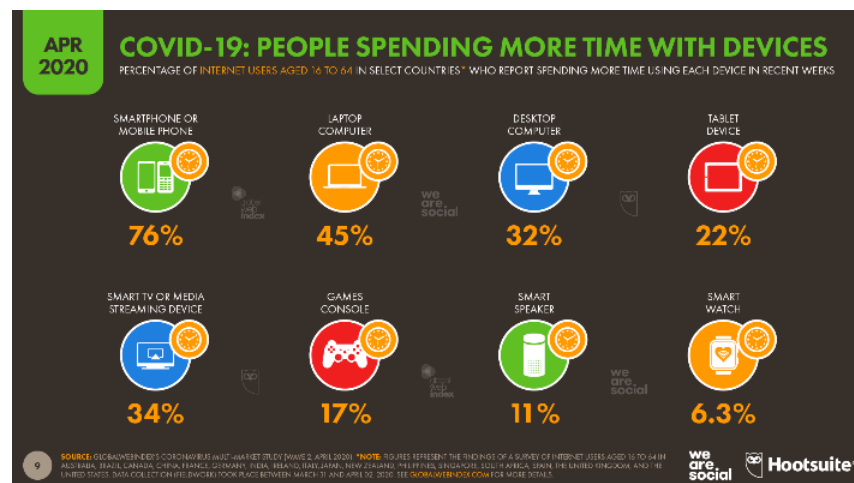
Morin, E. (11 de abril de 2020) Edgar Morin: “Vivimos en un mercado planetario que no ha sabido suscitar fraternidad entre los pueblos” / Entrevistado por Nuccio Ordine. El País. Recuperado de: <https://elpais.com/cultura/2020-04-11/edgar-morin-vivimos-en-un-mercado-planetario-que-no-ha-sabido-suscitar-fraternidad-entre-los-pueblos.html>

We are Social (23 de abril de 2020). Digital Around the World in April 2020. Recuperado de <https://wearesocial.com/blog/2020/04/digital-around-the-world-in-april-2020>

Yee, M. (2012) La educación a distancia como un bien público: una visión. En Veinte visiones de la educación a distancia. México: Universidad de Guadalajara, Sistema de Universidad Virtual

ANEXOS

Figura 1. COVID-19: Personas pasando más tiempo con dispositivos digitales.



Fuente: Digital 2020 April (We are Social, 2020).

Figura 2. Datos Esenciales México.



Fuente: Digital 2020 April (We are Social, 2020).

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Raúl Armando Hernández Glory: glory65@hotmail.com

Delfín Romero Tapia: delfusrt@hotmail.com

Miguel Ángel Ruiz Magdónel: magdonel@outlook.com



Capítulo 29.

JÓVENES INDÍGENAS Y SUS LIMITACIONES EN LA VIDA ONLINE

Adriana Pérez Vargas
Gerson Negrín Nieto
Universidad Intercultural del Estado de Tabasco, México

RESUMEN

Los avances en la conectividad de internet en las zonas rurales y principalmente indígenas aún no es suficiente, aunque se dice que cada día hay un incremento en el acceso a internet y el número de usuarios, éste ascenso principalmente se da en zonas urbanas, mientras que en las comunidades rurales e indígenas el aumento no es muy notable, por lo que los estudiantes de éstas zonas en ocasiones tienen que trasladarse a sitios donde puedan tener accesibilidad, principalmente para cumplir con sus actividades académicas.

Las limitaciones a las que se enfrentan los jóvenes para tener una vida online son diversas, aun y cuando en algunas comunidades indígenas hay accesibilidad a internet, muy pocos tienen ese acceso en sus hogares, por lo que tienen que trasladarse a un cyber para realizar sus tareas.

Palabras clave: Accesibilidad a Internet, usuarios, clases online, zonas rurales.

INTRODUCCIÓN

Aún y cuando se dice que cada día las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) están siendo más usadas por los jóvenes gracias al incremento en la cobertura en banda ancha para el acceso a internet, la realidad es que existe una brecha, principalmente en las comunidades indígenas porque dichas zonas geográficas no cuentan con los recursos tecnológicos para garantizar su derecho a la conectividad, que, desde el ámbito académico representa desigualdad y limitación a su aprendizaje y adaptación a una vida en línea.

Acorde con datos de Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019, en México hay 80.6 millones de usuarios de Internet, lo que representan el 70.1% de la población de seis años o más. Sin embargo, aún existen zonas, principalmente rurales, donde no hay señal de internet debido a la lejanía de sus comunidades y los excesivos costos para la instalación de infraestructura en dichas regiones. Si bien la conectividad a internet ha incrementado en el país, de acuerdo con datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2017-2019) y por la cantidad de consumidores (70.1%), se coloca a la república mexicana en el lugar número 13 de 15 países en el ranking de usuarios de internet.

Durante la pandemia generada por el virus denominado COVID19 se tomaron una serie de medidas preventivas para no poner en riesgo a la población. Por parte del gobierno estatal se siguieron diversas estrategias que fueron publicadas en el Periódico Oficial (edición número 151), la cual manifiesta en su fracción Sexta que, para el caso del aspecto educativo, por disposición oficial federal se suspendían las clases en todos los niveles educativos a partir del 20 de marzo hasta el 20 de abril de 2020.

Ante esta situación muchas instituciones educativas decidieron implementar las clases virtuales, más aún, cuando la pandemia comenzó a acelerarse y se extendía la suspensión de clases. No obstante, para los estudiantes que viven en comunidades rurales e indígenas ello representó una limitación porque sus comunidades, en mayoría, no cuentan con cobertura telefónica ni para acceso a internet. Esa nulidad

en un servicio impidió continuar sus clases de manera virtual, lo cual implicó un riesgo que podrían afectar sus calificaciones o, incluso, perder el ciclo escolar.

Derivado de esta situación se decidió realizar una investigación cuantitativa para conocer las dificultades vividas por jóvenes provenientes de comunidades indígenas, durante el periodo donde se implementaron las clases virtuales. Para ello, resultó como base la experiencia de estudiantes de la Universidad Intercultural del Estado de Tabasco (UIET), que en su mayoría provienen de comunidad indígenas. El estudio se realizó bajo el diseño de investigación transeccional o transversal de tipo exploratorio. El objetivo de este estudio fue conocer las situaciones a las que se enfrentaron en el periodo de marzo a junio de 2020. Los hallazgos que se presentan son parciales pues se ha recopilado información con estudiantes adscritos a la Unidad Central ubicada en Oxolotán, Tacotalpa, Tabasco.

DESARROLLO

Planteamiento del problema

Las dificultades para acceder a internet por parte de estudiantes de comunidades indígenas, en un momento como la pandemia podría ocasionar no sólo la baja en calificaciones por parte de los estudiantes, sino incluso la deserción escolar, debido a que muchas veces no encontraron las herramientas o alternativas para reportarse con sus docentes durante la contingencia. La Medición del desarrollo digital: Tendencias de precios de las TIC 2019, señala que los servicios de comunicación eficaz y confiables permiten el crecimiento socioeconómico para muchos países. Asimismo, precisa que los dispositivos y servicios de telecomunicaciones / TIC y tecnologías digitales son habilidades que debería tener la sociedad para determinar su competencia en el mercado laboral y el acceso a trabajos mejor pagados.

Sin embargo, las y los jóvenes de comunidades indígenas muchas veces no cuentan con estas habilidades porque en sus localidades se tiene poca accesibilidad a las NTIC, debido a que en su mayoría requieren acceso a internet y es un servicio del que muchas veces carecen, o si se tiene, es deficiente.

Por lo tanto, durante la pandemia posiblemente los jóvenes presentaron diversas dificultades como el no contar servicio de internet en sus comunidades o casas; trasladarse hacia los sitios en los que podían tener acceso a internet, lo cual les expuso a posibles contagios; el desconocimiento del uso de las plataformas para las clases virtuales o a distancia, entre otras situaciones.

Panorama del Internet en México y el Mundo

De acuerdo con datos del informe realizado en noviembre de 2019, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) destaca que el 97% de la población mundial vive dentro del alcance de una señal móvil, y el 93% tiene cobertura de una red 3G (o superior). Por su parte, la CEPAL señala que en México más del 40% de la población cuenta con acceso a internet en sus hogares, mientras que la cobertura por redes mayormente es de 3G, pero se ha avanzado para que esta poco a poco alcance los 4G.

Sin duda, esos datos reflejan que aún existe una brecha digital en nuestro país, sobre todo referida hacia poblaciones clasificadas como de bajo nivel o en pobreza o pobreza extrema, lo cual propicia las desigualdades que impiden a la totalidad de la población tener acceso a internet en sus hogares o comunidades, que se torna en una alternativa no sólo para mantener comunicación sino para su utilización en aspectos como el educativo, que este 2020 requirió atender a distancia la formación de miles de estudiantes a consecuencia de la pandemia por COVID19. Las NTIC representan una opción para la formación académica, pero también, alternativas para brindar la atención ante posibles medidas como la suspensión de clases, debido a pandemias o situaciones que pongan en riesgo su integridad.

La ITU reporta también que, en América, la Región de Asia-Pacífico y Europa, más del 95% de la población tiene cobertura de una red de banda ancha móvil 3G o superior; en los Estados Árabes, el 91%; en la Comunidad de Estados Independientes, el 88%; y en África, el 79%. Sin embargo, aún con estas cifras, existe un importante rezago en este rubro, principalmente en las comunidades rurales. Por su parte, la CEPAL, señala que, en relación con las brechas de acceso a computadores conectados a Internet y de acuerdo con el perfil socioeconómico de los alumnos de las escuelas, Chile, Brasil, Costa Rica, Uruguay y República Dominicana tienen grandes alcances,

mientras que Argentina, México, Colombia y Perú muestran todavía brechas considerables y una distribución regresiva de los recursos.

El hecho que existan localidades sin recursos tecnológicos, así como acceso a la red produce rezagos. Ejemplo de ello se presenta en el aspecto educativo donde el alumnado proveniente de comunidades rurales e indígenas en algunas ocasiones no desarrollan las competencias respecto al dominio de tecnologías digitales como sí lo hacen estudiantes que gozan de dicho servicio. Ello se evidencia cuando emigran para continuar sus estudios al nivel medio superior y superior, donde se enfrentan a diversas situaciones como desconocimiento del uso de la computadora y de teléfonos móviles.

Al respecto, señala la ENDUTIH en su informe 2019 que, de 2015 a 2018, el porcentaje de la población de 6 años o más que utiliza el teléfono móvil convencional disminuyó 52.4%; mientras que para el Internet aumentó 14.6% y para teléfono móvil inteligente aumentó 31.2%. Cabe destacar que durante 2015 la diferencia entre el uso de teléfono móvil convencional y el uso de teléfono móvil inteligente era de 22.4 puntos porcentuales, mientras que en 2018 aumentó a más de 50 puntos porcentuales.

Las probabilidades del acceso a internet varían muchas veces de acuerdo con las características sociodemográficas de los individuos, pues, aunque ENDUTIH señale que la probabilidad promedio de que una persona de 6 años o más use internet es del 65.8%, muchas veces su uso depende de factores como el económico, familiar, educativo, por mencionar algunos.

Por ejemplo, ENDUTIH, precisa que la población que tiene posgrado como máximo nivel de estudios tiene la mayor probabilidad de usar Internet (98.2%), 32.4 puntos porcentuales arriba del promedio nacional. La brecha más grande entre probabilidades se observa entre quienes tienen primaria y secundaria. Pasar de primaria al siguiente nivel educativo incrementa la probabilidad de usar el Internet casi 30 puntos porcentuales.

Internet en Tabasco

Tabasco cuenta con una probabilidad de uso de internet del 55.9% del total de las entidades federativas en cuanto a acceso de NTIC. Respecto a usuarios de telefonía móvil, acorde con datos del INEGI (2019), en la entidad existe un 65% de usuarios, que, comparado con la media nacional (73.5%), se encuentra por debajo. En cuanto a conectividad a internet en los hogares, los estados con mayor cobertura son Sonora, Baja California Sur, Quintana Roo, Baja California, Nuevo León, Ciudad de México, Sinaloa, Jalisco y Colima, que superan el 60 % de viviendas con conexión a Internet. Para el caso de suelo tabasqueño, sólo el 40% de las casas cuenta con dicho servicio, lo cual lo posiciona por debajo de la media nacional, que es de 52.9%.

En relación con la posesión de un equipo de cómputo, el Instituto Federal de Telecomunicaciones y la ENDUTIH 2018 reflejan que sólo el 38% de la población tabasqueña cuenta con uno. En relación con la cantidad de usuarios de 6 años o más, el INEGI revela que en la zona urbana se pasó de 71.2% a 76.6%, mientras que en la zona rural el incremento fue de 39.2% a 47.7%.

Es de destacar que, para 2019 los tres principales medios para la conexión de usuarios a Internet fueron: teléfono inteligente (*Smartphone*) con 95.3%; computadora portátil con 33.2%, y computadora de escritorio con 28.9 %. Ello da cuenta que poblaciones rurales e indígenas están en desventaja porque, además de la infraestructura de redes, el poder adquisitivo para equipos de alta gama es reducido. Así, se privilegia la compra de un teléfono móvil porque son más baratos respecto a una computadora portátil, y les brindan opciones múltiples para procesar documentos, realizar lecturas, grabar videos y audios, entre otras funciones óptimas para el desarrollo de su aprendizaje, aunque ello en ocasiones requiere de conexión a internet.

Objetivo de la investigación

Identificar las limitaciones enfrentadas por estudiantes universitarios de zonas rurales e indígenas de Tacotalpa al implementarse la modalidad de clases a distancia durante el periodo marzo-junio de 2020, para determinar medidas y establecer estrategias para quienes en sus comunidades no tengan conectividad a internet y evitar la

reprobación o deserción fue la motivante para realizar este estudio del que se reportan los primeros hallazgos.

Para el desarrollo de esta investigación se recurrió como instrumento de recolección de información la aplicación de una encuesta de opción múltiple conformado por 24 ítems a estudiantes de la Universidad Intercultural del Estado de Tabasco (UIET), de la sede Oxolotán, que principalmente viven en comunidades indígenas. El cuestionario se aplicó a 104 estudiantes.

La sede Oxolotán de la UIET cuenta con una matrícula de 452 estudiantes de los cuales, 207 son hombres y 245 mujeres; su mayoría proviene de comunidades indígenas, principalmente de la zona Sierra de Tabasco y Chiapas. Los avances que se presentan en este texto están referidos al primero de julio, donde tres grupos de estudiantes han participado.

Para el diseño de la muestra se utilizó el procedimiento de muestreo aleatorio estratificado, debido a que aún y cuando en la institución también asisten estudiantes de zonas urbanas como la cabecera municipal de Tacotalpa y Teapa, a estos no se les aplicó la encuesta, dado que su acceso internet es más fácil, ya sea en sus hogares o en espacios de renta del servicio, aunado a que no habitan una zona indígena. Como el proyecto se encuentra en proceso, se tiene la meta de una muestra donde participen 249 estudiantes, con un margen de error del 4.1%.

Los jóvenes indígenas y el internet

Las comunidades indígenas de la zona Sierra de Tabasco se concentran principalmente en los municipios de Tacotalpa y Macuspana. Acorde con Pinkus (cita en Rojas, 2019), los ch'oles se concentran en su gran mayoría en la Región de la Sierra –parte montañosa del estado con mayor altitud–, aunque se registran asentamientos en otros municipios del estado como Tenosique. Macuspana, además posee población Yokot'an. Para el caso de Tacotalpa, municipio donde se localiza la UIET, se tiene colindancia con el estado de Chiapas, donde también hay un registro importante de indígenas que, por la cercanía, así como por las facilidades para usar el transporte o para trasladarse a Tuxtla Gutiérrez, prefieren acceder a los servicios que se ofrecen en Tabasco.

Ante esta situación se ha percibido que jóvenes de comunidades limitantes a Tacotalpa, Tabasco han decidido continuar sus estudios de nivel superior en la Universidad Intercultural, ya que no sólo en muchas ocasiones representa cercanía, sino que se sienten con mayor libertad para expresar su cultura y su lengua.

La población indígena y rural, al estar rezagados de ciertos servicios, al ingresar a la universidad reflejan algunas carencias como es el uso de tecnología, como el manejo de las computadoras. Ello significa un mayor reto a su formación, pues deben adquirir dichas habilidades cuando otras personas ya las poseen. Ello da cuenta que ante la desigualdad para localidades con poblaciones menores a cinco mil habitantes no parece ser de interés para dotarlas de infraestructura con la cual poder acceder a conectividad, ya sea a través de teléfonos móviles o computadoras. Líneas atrás se planteó que en México para 2019 se tuvo una estimación de 80.6 millones de usuarios de Internet (70.1%), lo cual se incrementó respecto al año 2018, donde la cifra fue de 65.8%, aunque también es una realidad para las zonas urbanas donde el acceso es de 76.6%, respecto a las rurales donde se reporta un 47.7%.

Limitaciones en las clases *online*

Desde el 27 de febrero de 2020 en México se reportó el primer caso de COVID19. Ante el hecho, la Secretaría de Educación Pública (SEP) suspendió clases para 33 millones de estudiantes en México, en el periodo comprendido del 20 de marzo al 20 de abril por la crisis del coronavirus. En Tabasco la suspensión inició el 24 de marzo y desde esa fecha al fin de ciclo escolar, los estudiantes no regresaron más a sus aulas, por lo que sus clases las tuvieron que tomar de manera virtual.

A fin de determinar cómo esa medida impactó en la población estudiantil de procedencia indígena, se inició el proyecto de investigación entre jóvenes provenientes de localidades como Mexiquito, Pochitocal, Reforma, Lomas Alegres, ubicadas en el municipio de Tacotalpa, Tabasco. asimismo, en la sede Oxolotán de la UIET se cuenta con alumnado proveniente de comunidades chiapanecas como Barrio Cruz Grande Chicomuselo, Sabanilla, Ixtacomitán, Limar, Huitiupán, Chapultenango, por mencionar algunas.

De la cantidad de jóvenes que han respondido la encuesta, al cuestionar sobre si en sus comunidades se tiene el servicio de internet, un 79.8% señala que sí, mientras que un 20.2% no cuenta con ello. Cabe mencionar que dicho servicio por lo regular se ofrece de manera satelital, no por red como ocurre en zonas donde hay infraestructura para tal fin. Sin embargo, pese a que hay localidades con conectividad, esta no es adecuada, dado que el 58.3% señala que la calidad del internet fue regular, el 21.2% mala, 16.3% buena y el 7.7% excelente.

Ante esta situación el estudiantado encuestado manifiesta que una de las dificultades que enfrentaron durante sus clases en línea fue el acceso a internet (68.3%). Ello hizo que buscaran otras alternativas para mantenerse al corriente con sus actividades escolares. Así, las formas para conectarse fueron: a través de un teléfono móvil (30.8%), rentando servicio en un ciber (16.3%), prestando servicio en casa de amistades (15.4%) y vecinos (11.5%). De dicha muestra, el 2.9% no accedió a las clases.

En las localidades que no cuentan con servicio de internet el panorama se complicó, pues se debían desplazar a otras comunidades para acceder a las clases o ponerse al día con la entrega de actividades. En cuanto a tiempos de desplazamiento, el 32.7% debió recorrer una distancia de 10 a 20 minutos, el 16.3% hizo recorridos de entre 20 a 40 minutos. El 9.6% invirtió de 40 a 60 minutos. Quienes ocuparon mayor tiempo fueron jóvenes que necesitaron desplazarse entre una y dos horas (8.7%) y un 5.8% más de dos horas.

De la totalidad de la muestra, sólo el 17.7% manifestó contar con internet en sus domicilios.

CONCLUSIONES

Los primeros hallazgos de la investigación ponen en manifiesto que, en los discursos se apela a la atención de los más desfavorecidos, sin embargo, las realidades en los diversos contextos en donde se localizan estudiantes de la sede Oxolotán, Tacotalpa, refleja que no se tienen las condiciones estructurales para reducir las brechas de desigualdad. Claro ejemplo de ello es el acceso a la educación superior, donde deben acudir a la Universidad Intercultural del Estado de Tabasco, ya sea desde localidades

del municipio, de la zona Sierra y hasta de la zona norte de Chiapas. Sin embargo, al vivirse una suspensión de actividades presenciales ocasionada por la pandemia por COVID19, las limitaciones para poder cumplir con la entrega de actividades o asistir a una sesión virtual se hicieron patentes.

Aunque fue mínima la cantidad de estudiantes que no pudieron ingresar a espacios virtuales para cumplir con sus responsabilidades, lo cierto es que para el resto de encuestados también implicó enfrentar riesgos de contagio al tener que desplazarse desde sus domicilios a negocios de renta de internet, a otras casas para tener conexión, o incluso a otras localidades, que, en el peor de los casos, implicó traslados de hasta dos horas.

Ello evidencia que programas como e-México no son eficientes, y que es necesario fortalecer los servicios en materia de NTIC enfocadas a comunidades rurales y, principalmente las indígenas, donde el internet es indispensable para mantenerse comunicados, pero también para no ampliar las desigualdades en educación cuando se enfrentan fenómenos naturales o sanitarios, como la pandemia por COVID19 que persiste todavía en el país. Garantizarles una red funcional, accesible permitirá atender en modalidades a distancia a poblaciones que no cuentan con recursos para trasladarse a una universidad, y para aquellas personas que logran asistir a una institución, atender los requerimientos de su formación ante situaciones imprevistas, a fin de no poner en riesgo la salud, la seguridad o la deserción escolar.

REFERENCIAS

Gobierno del Estado Libre y Soberano de Tabasco (2020, 20 de marzo). Decreto 3018. Periódico oficial 151. <https://tabasco.gob.mx/PeriodicoOficial/descargar/1493>

INEGI (2019, 15 de mayo). Estadísticas a propósito del Día Mundial del internet (17 de mayo). Datos nacionales. [Comunicado de Prensa 252/19]. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2019/internet2019_Nal.pdf.

INEGI (2020, 17 de febrero). En México hay 80.6 millones de usuarios de internet y 86.5 millones de usuarios de teléfonos celulares: ENDUTIH 2019. [Comunicado de prensa 103/20]. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf.

Instituto Federal de Telecomunicación (2019). Uso de las TIC y actividades por internet en México: impacto de las características sociodemográficas de la población <http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/estadisticas/usodeinternetenmexico.pdf>

Instituto Federal de Telecomunicaciones (2020). *Anuario Estadístico 2019*. <http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/estadisticas/anuarioestadistico2019v2.pdf>

ITU (2019, 5 de noviembre). Nuevos datos de la UIT indican que, pese a la mayor implantación de Internet la brecha de género digital sigue creciendo. [Comunicado de prensa]. <https://www.itu.int/es/mediacentre/Pages/2019-PR19.aspx>

ITU (2019b). Measuring digital development ICT Price Trends 2019. https://www.itu.int/en/mediacentre/Documents/Documents/ITU-Measuring_Digital_Development_ICT_Price_Trends_2019.pdf

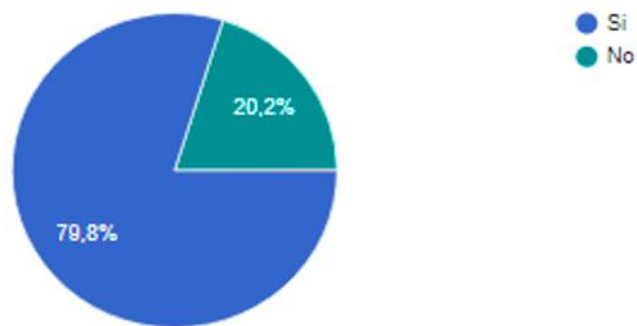
Secretaría de Comunicaciones y Transporte (2019). *Programa de Cobertura Social 2019*. http://www.dof.gob.mx/2019/SCT/programa_de_cobertura_social_2019.pdf

Rojas, V. (2019). Los ch'oles de Tabasco. La reconfiguración histórica y cultural de una región. *Ruta Antropológica*. 6, (9). 10-45. UNAM. <http://www.posgrado.unam.mx/antropologia/revista/RUTA9.pdf>

ANEXOS

6.-¿Cuentas con internet en tu comunidad?

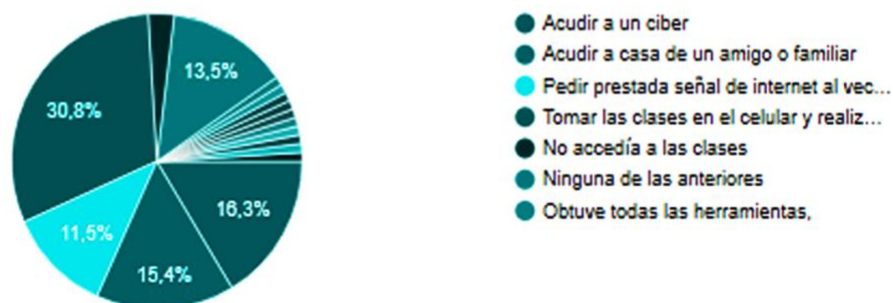
104 respuestas



18.-Quienes no contaban con internet en su domicilio, ¿ cómo le hacían para acceder a sus clases Online? En caso de contar con internet en sus domicilios, solo contestar Ninguna de las anteriores.

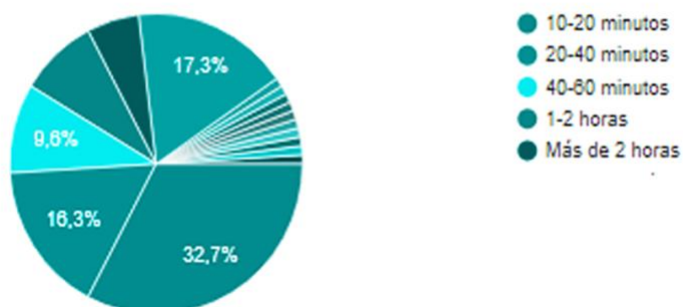


104 respuestas



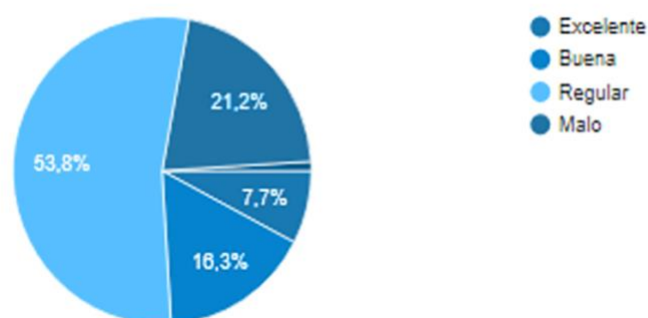
19.- ¿Cuánto tiempo tenían que recorrer para acudir a un ciber?

104 respuestas



8.- ¿Cuál fue la calidad del internet o la señal del celular para tu conectividad en las clases?

104 respuestas



DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Adriana Pérez Vargas y Gerson Negrín Nieto: Vargasp-84@hotmail.com



Capítulo 30.

INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA RESPONDER A LA EMERGENCIA Y APRENDIZAJE VIRTUAL

María Guadalupe Noriega Aguilar
Giséle Angulo Noriega
Braulio Angulo Arjona
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

Este trabajo tiene la intención de mostrar como la inteligencia emocional puede ser una alternativa eficaz para lograr que los involucrados en el proceso educativo; sean autoridades administrativas, docentes o alumnos pueden beneficiarse personalmente al aprender a identificar sus sentimientos, los sentimientos de los otros y manejar asertivamente las relaciones que tenemos con los demás, para lograr, tolerancia a la frustración y control del enojo logrando su expresión adecuada.

La emergencia sanitaria que estamos viviendo vino a reconfigurar la vida de todos en el planeta, la educación no fue la excepción y aunque ya sabíamos que estábamos de lleno en un mundo globalizado que implicaba el protagonismo de la tecnología en todos los escenarios, la educación hasta el momento había estado acercándose a esta solo para beneficiar a las comunidades de lugares remotos, especialmente en los países de economías emergentes como el nuestro o la manejaban en ambientes educativos exclusivos.

Así que al confinamiento la alternativa educativa para que el sistema no colapsara, fueron las modalidades virtual y a distancia, en la que tenían que participar las autoridades, los docentes, alumnos, padres y comunidad, pero a esta situación se le presentó resistencia por los padres que pensaban que tenían que asumirse como docentes, lo cuál fue un error y las reacciones fueron de enojo, intolerancia y eso hizo inicialmente más complicado todo, ya que a la par situaciones de violencia en el confinamiento se manifestaron, ante esta problemática la inteligencia emocional que puede ser enseñada y aprendida por todos en las mismas escuelas.

Palabras clave: Inteligencia emocional, emergencia sanitaria, educación, educación virtual.

INTRODUCCION

Este trabajo tiene la intención de mostrar como la inteligencia emocional puede ser una alternativa eficaz para lograr que los involucrados en el proceso educativo; sean autoridades administrativas, docentes, o alumnos pueden beneficiarse personalmente al aprender a identificar sus sentimientos, los sentimientos de los otros y manejar asertivamente las relaciones que tenemos con los demás, para lograr, tolerancia a la frustración, control del enojo, entre otras emociones, logrando su expresión adecuada.

La emergencia sanitaria que estamos viviendo vino a reconfigurar la vida de todos en el planeta, la educación no fue la excepción y aunque ya sabíamos que estábamos de lleno en un mundo globalizado que implicaba el protagonismo de la tecnología en todos los escenarios, la educación hasta el momento había estado acercándose a esta solo para beneficiar a las comunidades de lugares remotos, especialmente en los países de economías emergentes como el nuestro o la manejaban en ambientes educativos exclusivos.

Así que al confinamiento la alternativa educativa para que el sistema no colapsara, fueron las modalidades virtuales y a distancia, en la que tenían que participar las autoridades administrativas, los docentes, alumnos, padres y comunidad. pero a esta situación se le presentó resistencia por los implicados, que ante la nueva realidad no lograban adaptarse y las manifestaciones de desconcierto, duda, rechazo y frustración se hicieron patentes de maneras muy intensas en algunos casos violentas, por lo que la inteligencia emocional puede llevar a desarrollar competencias emocionales para manejar estas situaciones y aprovechar los recursos tecnológicos educativos al máximo en este momento. No es la intención proponer un curso de inteligencia emocional, dado que es necesario sensibilizar a la población al tema. Se busca si aportar elementos tanto de reflexión como prácticos para que se tengan alternativas de solución a problemas que van surgiendo y dado que se ha realizado mucho trabajo en torno al tema existen cursos probados. Por eso se propone a la Inteligencia emocional como la alternativa para que la comunidad universitaria enfrente de manera positiva y constructiva esta pandemia y se integre a los procesos virtuales y a distancia para continuar con su formación académica.

DESARROLLO

En estos días hablar de emergencia sanitaria por el covid-19, ya no es algo nuevo, se está viviendo de lleno la experiencia en México, una experiencia que parecía lejana y desconocida en todos sentidos, pero especialmente en el tema de la educación al que las autoridades educativas ante el conocimiento de la gravedad de la pandemia para los grupos de personas conviviendo en espacios reducidos como son los grupos escolares, salieron al paso en lo inmediato adelantando el periodo vacacional lo que de alguna manera ayudó a mitigar el impacto de que las clases se suspendieran y dio tiempo a la población a mentalizarse al hecho de que todo iba a cambiar y efectivamente, el anuncio de que las clases presenciales se suspenderían fue de alto impacto ya que nunca se había suscitado algo así, declaraciones como la siguiente han quedado grabadas en la historia escolar: “Nuestras escuelas han quedado vacías desde el 23 de marzo. Como una protección hacia estudiantes, docentes y la población en general, el gobierno de México, a través de la Secretaría de Educación Pública (SEP), determinó suspender las clases presenciales” (Mejoredu,2020, p. 1).

Las opciones que se plantearon para todo el sistema educativo fueron; la educación a distancia y la educación virtual, en la primera había la experiencia de los lugares remotos a los que llegaba a través de la televisión o la radio y de la segunda también en las ciudades principalmente y en algunos lugares donde la señal de internet está garantizada.

La suspensión indefinida sorprendió, pero más fue el hecho de que en el nivel básico, especialmente en preescolar y primaria las clases se reiniciarían erigiéndose como figuras indispensables no sólo los docentes sino también los padres de familia a los que se les exhortó a que colaboraran, a lo que la respuesta inmediata fue la protesta de los mismos argumentando que ellos no eran docentes de hecho, en investigaciones realizadas se encontró que: “las principales dificultades que han enfrentado las familias para apoyar las actividades escolares de los menores en estos tiempos de confinamiento han sido: a) no contar con estrategias para favorecer el

aprendizaje; b) dificultades para expresarse, y c) poca comprensión sobre los métodos que utilizan los profesores en clase” (IISUE. UNAN ,2020, p. 44).

La Secretaría de Educación aclaro que no se esperaba de ellos, que sustituyeran a los docentes, sino que orientaran y vigilaran el cumplimiento de los estudiantes durante el proceso, lo que no excluía que aportaran conocimientos y en el entendido de que: “si bien algunos pueden y quieren involucrarse en la enseñanza de contenidos escolares en el hogar, es importante considerar que la docencia es una profesión que requiere de una formación específica...” (Mejoredu, 2020, p. 9).

En el caso de la educación superior algunos organismos internacionales como la UNESCO realizaron informes de su óptica sobre la situación y llevaron a cabo análisis incluyentes de las problemáticas más predominantes que en este nivel preveían que se estaban suscitando ante la emergencia sanitaria y que habría que resolver en un futuro inmediato y que visualizaron como las siguientes: “En Iberoamérica, ...las cátedras UNESCO colocan, por encima de las demás, solo tres prioridades: la conectividad a internet, las cuestiones financieras y las dificultades para mantener un horario regular que, probablemente, puedan asociarse con unas formas de enseñanza y aprendizaje que ya desde la escuela no fomentan la autorregulación de los aprendizajes” (IESALC.UNESCO,2020, p. 16).

Es decir que una de las problemáticas más importantes para cualquier nivel educativo, pero especialmente el nivel superior, está en el hecho de que no se ha estado trabajando con los alumnos el desarrollo de la autorregulación de los aprendizajes ya que para lograr esto que finalmente es un hábito se tienen que trabajar con los alumnos procesos internos personales que tienen que ver con sus experiencias de vida, con el manejo de sus emociones y con el desarrollo de formas de manejar las situaciones de la vida en las que siempre estarán presentes y a eso se le ha denominado inteligencia emocional y competencias emocionales, mismas que pueden ser enseñadas y desarrolladas desde la escuela.

El proceso de reincorporación a las actividades educativas no se dio en solitario, las instancias educativas trabajaron intensamente para ofrecer alternativas de enfrentamiento a la nueva situación educativa, de allí surgieron documentos

nacionales que han ido sirviendo de guía, de modelo para evaluar y reconsiderar como se está llevando a cabo este trabajo, han sido importantes especialmente algunos como: “10 Sugerencias para la Educación Durante la Emergencia por COVID-19. Por la Comisión Nacional Para la Mejora Continua de la Educación (MEJOREDU) y que son las siguientes:

- I. Atender con prioridad a quienes no tienen acceso a tecnologías de la información y la comunicación (TIC) o a servicios de telecomunicación o radiodifusión en el hogar.
- II. Diversificar las alternativas de educación en línea según los dispositivos disponibles en diferentes contextos y sus condiciones de uso.
- III. Fortalecer una educación a distancia focalizada, dosificada y que fomente actividades lúdicas.
- IV. Asegurar el aprendizaje necesario para enfrentar la emergencia en un marco de colaboración intersectorial.
- V. Reconocer la creatividad de las maestras y los maestros y convocarlos como protagonistas de las estrategias educativas durante la emergencia.
- VI. Promover oportunidades de formación y desarrollo profesional docente en colectivo.
- VII. Propiciar que las madres y los padres de familia enseñen de acuerdo con sus posibilidades: los hogares no son escuelas, las madres y los padres de familia no son docentes.
- VIII. Promover la formación cívica y ética en casa: equidad, solidaridad, convivencia, juego y desarrollo socioemocional.
- IX. Garantizar la seguridad alimentaria de niñas, niños y adolescentes.
- X. Prevenir el abandono escolar especialmente en los grupos en condiciones de mayor vulnerabilidad” (Mejoredu, 2020, p. 2).

Sugerencias que como se observa ya consideran las particularidades específicas de la realidad de nuestra sociedad. Es muy importante señalar que la

emergencia ha afectado económicamente al país, a las familias, a los ciudadanos en general, no es necesario destacar como muchas personas se han visto impelidas a salir del confinamiento ante la necesidad de adquirir recursos para seguir la vida. Sin embargo, el confinamiento cumplido a cabalidad como situación extraña y desconocida llevó a descubrir el problema que estaba latente en algunos casos y en otros ya muy obvio; el de la violencia doméstica, violencia de género y feminicidio. Se dice que:

Según el Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública en el pasado mes de febrero se recibieron 52 852 llamadas de emergencia por violencia familiar. El mayor número de actos violentos contra mujeres acontece también en este ámbito y es en los hogares donde suelen reproducirse estereotipos de género que colocan a las niñas, las adolescentes y las jóvenes en una situación de desigualdad” Gobierno de México (Mejoredu, 2020, p. 11).

Es necesario señalar de nuevo que la enseñanza de la inteligencia emocional de las competencias emocionales desde la escuela presencial o virtual es una alternativa viable para enfrentar todas estas problemáticas que se están manifestando en estos momentos y porque hay que evitar que otro fenómeno como lo es el del abandono escolar sobre todo de los que menos recursos tienen se genere, porque la escuela la educación, es su siguiente y casi única oportunidad en la vida para salir de las condiciones de marginación y pobreza.

Es importante no dejar de lado un aspecto y es el hecho de que Vivimos en un mundo globalizado y esto implica entre múltiples condiciones el protagonismo de la tecnología impactando todos los escenarios, la educación ya no era la excepción y son considerables los beneficios que se habían observado en esta materia ya que el potencial de los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), es considerable sobre todo en cuanto a la tecnología que se utiliza que cada vez va siendo más desarrollada.

Se puede decir sin temor a equivocarse que los nuevos modelos educativos son impensables sin la tecnología, estamos en la sociedad del conocimiento y del aprendizaje centrado en el potencial del estudiante por eso López R (2009), “las tendencias educativas se orientan a esquemas de redes de estudiantes y académicos centrados en el aprendizaje y en el trabajo colegiado con importantes demandas de

comunicación y acceso efectivo a recursos de información.” Lo cual no implica que el docente sea desplazado, ya que esto por ahora es impensable la educación virtual y a distancia vino a salvar por decirlo de alguna forma los ciclos escolares en esta contingencia pero esto no quiere decir que se desconozca en el caso de la educación superior que: “El aislamiento que va inevitablemente asociado al confinamiento tendrá efectos en términos de equilibrio socioemocional que dejarán huella, en particular, en aquellos estudiantes con problemáticas preexistentes en este dominio”. (IESALC.UNESCO,2020, p. 16)

Cierto que no estábamos preparados para enfrentar una emergencia de estas dimensiones, en ningún ámbito, pero en educación no desconocíamos el uso de diversas tecnologías en diversos ámbitos educativos como lo es por ejemplo la experiencia en el nivel medio básico:

Hay experiencias educativas alternativas a los sistemas presenciales como la telesecundaria, las transmisiones que realiza el ILCE a través de la red satelital Edusat, el SUA de la UNAM, entre otras que será necesario recuperar para realimentar y mejorar las prácticas generadas con la incorporación abrupta de las tic (IISUE ,2020, p. 75).

Los nuevos escenarios, las nuevas experiencias, no solo para el denominador común de la población fueron para algunos incluso perturbadoras, la resistencia a cambiar de la modalidad presencial en la que la seguridad que daba el hecho de tener en la cercanía al docente para aclarar dudas o tener explicaciones más focalizadas e incluso para sentirse regulado en el hecho de cumplir con algunos requisitos como era el de la toma de notas, la lectura, la participación y otras más sutiles como sería el hecho de la sola presencia del docente como autoridad, daba una seguridad que ahora se sentía perdida ante la modalidad virtual en la que por más que se les dijera a los estudiantes que tenía mucho potencial para el trabajo de clases ellos no se lo creían habituados como estaban a usar su tecnología, para simplemente en la mayor parte del tiempo acceder a recreación, mentalmente se les hacía difícil trasladar su uso a un aspecto muy formal y de alta responsabilidad personal como lo es en nuestra sociedad la educación, pero, ¿Porque estaba sucediendo esto? ¿Por qué se estaba

generando un sentimiento y sensación de que no se iba a lograr con lo virtual lo mismo que con la modalidad presencial?

Inicialmente la población no se estaba dando cuenta de que es un proceso natural la resistencia al cambio, tampoco de que se estaban generando sentimientos que no podían identificar y finalmente de que no estaban logrando adaptarse y hacer frente a la nueva dinámica de vida que por ahora nos estaba imponiendo la emergencia sanitaria y que la mejor respuesta que se había encontrado en materia educativa era la modalidad virtual, a la que también le estaban poniendo objeciones que finalmente tenían que ver con la seguridad, la confianza que tenían en esta para la enseñanza y el aprendizaje, pero que se traducían en una falta de adaptación, es claro que esto se estaba obviando en este momento pero ya se había estado hablando a nivel mundial de las características necesarias en los seres humanos para adaptarse a los cambios mundiales proponiendo la formación incluyente de un conjunto de competencias necesarias para que se aprenda a tener vidas responsables y asertivas

Otras instituciones también se estaban planteando la necesidad de desarrollar una serie de competencias no académicas, como las emocionales entre otras, desde niveles educativos previos al ingreso a la universidad para que el estudiante universitario y próximo profesional, tuviese las condiciones para desenvolverse en cualquier espacio y abordar cualquier problemática que pudiese presentársele y hacerle frente de manera asertiva. Así tenemos que la: “Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES,2000) enfatiza que... es necesaria una formación integral que englobe aspectos académicos, sociales, culturales y emocionales desde antes del ingreso a las instituciones de educación superior hasta su egreso” Fragoso L. R. (2015:113).

Todas estas propuestas vinculadas como es de ver de alguna forma con la inteligencia emocional, planteándola como un medio para que se tengan los elementos para abordar diversas situaciones en muy diversos ambientes en los que nos desarrollemos, incluyendo por supuesto el aprendizaje y el ambiente escolar.

El tema de la inteligencia emocional como tal hace que se empiece a hablar de otros aspectos que no habían estado tan presentes en los escenarios de la investigación, como lo eran las emociones, más exactamente utilizábamos

cotidianamente la palabra para señalar cambios anímicos o como sinónimo de sentimientos, pero a partir de la publicación de las obras del periodista Daniel Goleman la definición que el propone se hizo muy utilizada ya que las define como: “Un sentimiento y sus pensamientos característicos, a estados psicológicos y biológicos y a una variedad de tendencias a actuar”(Daniel Goleman, 2018: 331).

Ya el termino psicoemocional hacía alusión a la condición del ser humano de poseer una base fisiológica para las emociones, pero considera que es lo social lo que va construyendo la forma en la que las vivimos y son representativas de la cultura en la que estamos insertos. Goleman (2018) también propone el concepto inteligencia emocional y por eso es considerado pionero en este tema y en su texto del mismo nombre se puede entender como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás y con nosotros mismos.

Una capacidad que en estos momentos se nos plantea como necesaria pero que ante los acontecimientos ya señalados descubrimos que hace falta desarrollarla, especialmente se observó cuando hubo que cambiar los paradigmas de enseñanza y aprendizaje, también en la forma en que las personas reaccionaron ante las medidas sociales que tuvieron que adoptarse y ni que decirse de la vida en confinamiento que dejó ver conductas de violencia extrema resultados en parte de no saber cómo manejar con inteligencia y competencias emocionales estas situaciones Y esto es solo una muestra de cómo los cambios pueden hacer que se generen emociones que si las personas no saben manejar pueden obstruir sus avances en todos los aspectos de la vida, por eso a decir de Daniel Goleman:

“...las personas emocionalmente expertas -las que conocen y manejan bien sus propios sentimientos e interpretan y se enfrentan con eficacia a los sentimientos de los demás- cuentan con ventajas en cualquier aspecto de la vida... Las personas con habilidades emocionales bien desarrolladas también tienen más probabilidades de sentirse satisfechas y ser eficaces en su vida, y de dominar los hábitos mentales que favorezcan su propia productividad Goleman D (2018, pp. 56-57).

Otros teóricos coinciden en que:

El siglo XXI nos ha traído una nueva forma de ver la realidad más diversa sobre el funcionamiento de las personas y estamos tomando conciencia de forma lenta, aunque progresiva, de la necesidad de que la educación de los aspectos emocionales y sociales sean atendidos y apoyados por la familia, pero también de forma explícita por la escuela y la sociedad. Fernández B.P; Ruiz A. D. (2008, p. 425).

Es necesario señalar que existe mucho debate y demasiada teorización respecto del tema de la inteligencia emocional y de cómo han surgido conceptos relacionados con ella para cuestiones de índole práctica tal es el caso de las competencias emocionales que ya son las habilidades en específico, de acuerdo con las circunstancias o situaciones. Autores como: "Saarni (1999,1997) define las competencias emocionales como un conjunto articulado de capacidades y habilidades que un individuo necesita para desenvolverse en un ambiente cambiante y surgir como una persona diferenciada, mejor adaptada, eficiente y con mayor confianza en sí misma. Fragoso L. R. (2015, p. 119)

También se ha planteado si la inteligencia emocional puede enseñarse al igual que las competencias emocionales y existen suficientes evidencias de que son varios los temas en los que se han estado realizando trabajos y demostrándose que hay muchos beneficios estos temas son los siguientes:

- 1). Inteligencia emocional y las relaciones interpersonales
- 2). Inteligencia emocional y bienestar psicológico
- 3). Inteligencia emocional y rendimiento académico
- 4). Inteligencia emocional y la aparición de conductas disruptivas" Fernández B.P; Ruiz A. D. (2008, p. 431)

Mostrándose en todos los casos como las personas que trabajaron con el desarrollo de inteligencia y competencias emocionales para mejorar en estos aspectos fuesen niños, adolescentes o adultos mejoraron notablemente. No es el caso de este trabajo, pero es posible encontrar suficientes evidencias documentadas.

Lo importante es constatar como la inteligencia emocional puede ser una alternativa viable de desarrollar como capacidad en los procesos educativos mismos para responder a la emergencia que vivimos actualmente en todos sentidos y para aceptar ampliamente el aprendizaje virtual que a decir coloquialmente ha “llegado para quedarse” una última consideración de tomarse en cuenta es la de la UNESCO que nos señala que: “Aunque la pandemia impactó de forma totalmente abrupta a las IES, en la mayor parte de los casos sin otro plan de contingencia que intentar dar continuidad a las clases a distancia, es importante empezar a trazar las líneas fundamentales de la salida de esta crisis velando por los mayores grados de inclusión y equidad posibles” IESALC-UNESCO (2020, p. 14).

CONCLUSIONES

La pandemia por el COVID-19 reconfiguró la vida del mundo y nada volverá a ser igual después del confinamiento al que nos obligó y en el que se empezaron a manifestar una serie de problemáticas sociales que por la sorpresa de la situación no estábamos preparados para afrontarlas de la manera más efectiva o asertiva, esto no sólo en nuestro país por supuesto.

La inteligencia y las competencias emocionales son viables para desarrollar habilidades y competencias para enfrentar problemáticas que viven los seres humanos cotidianamente pero especialmente en situaciones como el confinamiento y el cambio de modelo educativo en el que los padres tuvieron que entrar a desempeñarse como guías.

La temporalidad en la que se ha sucedido esta pandemia y la globalización en la que estamos de lleno han permitido que existiesen los cauces tecnológicos y los ambientes virtuales de aprendizaje, aunque todavía limitados funcionaron para lograr concluir el ciclo escolar en todos los niveles educativos.

La inteligencia emocional es la capacidad que puede desarrollarse para reconocer los propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los otros y con nosotros

mismos para responder a la emergencia y a la opción del aprendizaje virtual de una manera más asertiva. Esto incluye a padres de familia, alumnos y docentes.

La inteligencia emocional se puede enseñar y se puede aprender en los propios espacios escolares, programas probados existen y pueden desarrollarse.

REFERENCIAS

COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después. 13 de mayo de 2020. Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones.

Recuperado de: <http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/COVID-19-E130520.pdf>

Fragoso, L. R. (2015). Inteligencia y Competencias Emocionales en Educación Superior, ¿Un Mismo Concepto? *Universia*, VI (16). Recuperado de: <http://ries.universia.net>

Fernández, B. P. y Ruiz, A. D. (2008) La Inteligencia emocional en la Educación. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 6 (2), septiembre, pp. 421-436. Universidad de Almería. Almería España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2931/293121924009.pdf>

Coleman, D. (2019) *La inteligencia emocional*, 4ª. reimpresión Cd. De México. Editorial, Penguin Random House.

IISUE (2020). *Educación y pandemia. Una visión académica*, México, UNAM. Recuperado de: <http://www.iisue.unam.mx/nosotros/covid/educacion-y-pandemia>

Mejoredu, Gobierno de México (2020). 10 Sugerencias para la Educación Durante la Emergencia por COVID-19. Recuperado de: <https://www.gob.mx/mejoredu/articulos/10-sugerencias-para-la-educacion-durante-la-emergencia-por-covid-19>

López R, Parra y otros (s/f). (2009) “Ambientes virtuales de aprendizaje”. México, Secretaría de Apoyo Académico. Dirección de Tecnología Educativa. Instituto Politécnico Nacional-IPN. [En línea] Recuperado de: www.comunidades.ipn.mx/.../168ambientes%20virtuales%20de%20aprendizaje

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

María Guadalupe Noriega Aguilar: citaconelpsicologo@hotmail.com

Giséle Angulo Noriega: Gisele_angulo@hotmail.com

Braulio Angulo Arjona: braulio.arjona@gmail.com



Capítulo 31.

MEDICIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TECNOLÓGICO

Ildefonso Salazar Malerva¹

Yolanda Heredia Escorza²

Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de San Luis Potosí, México¹

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México²

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo medir el nivel de habilidades socioemocionales que constituyen la inteligencia emocional en una muestra de 375 estudiantes de un bachillerato tecnológico, de segundo, cuarto y sexto semestre, los cuales han llevado a lo largo de su trayectoria escolar el programa Construye-T, encaminado a desarrollar dichas habilidades, para identificar el efecto que éste ha tenido en los alumnos y buscar la relación entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico. Los resultados demuestran diferencias significativas en el nivel de la inteligencia emocional a medida que los alumnos avanzan en su trayectoria escolar y se encontró una correlación débil con el desempeño académico, sin embargo, al buscar el modelo que mejor explica el desarrollo de la inteligencia emocional, se encontró que el desempeño y el semestre que se cursa son las variables explicativas.

Palabras clave: Inteligencia emocional, adolescencia, habilidades intrapersonales, habilidad interpersonal.

INTRODUCCIÓN

La concepción psicosocial de desarrollo del ser humano señala que todas las personas evolucionan por etapas, las cuales se estiman en cierta edad cronológica pero cada persona tiene tiempos y ritmos particulares para su desarrollo y madurez. Cada etapa de la vida supone una serie de retos que la persona debe resolver para avanzar en su desarrollo (Erikson, 2009, Santrock, 2003).

La adolescencia es una de las etapas de la vida de los seres humanos que representa un reto tanto para el individuo como para la sociedad que lo alberga y al mismo tiempo es una oportunidad para el crecimiento individual y social. Tiene como misión fundamental, en el plano de lo biológico madurar las capacidades fisiológicas y reproductivas de cada individuo para asegurar la sobrevivencia de la especie. En lo psicológico, la culminación de la identidad personal, en lo social la elección de una profesión o la entrada a la vida productiva. Se subdivide en tres momentos: la pubertad (11 a 13 años) en la que se da la transformación sexual; la adolescencia propiamente dicha (13 a 15 años) en que se consolida la identidad y la adolescencia tardía (15 a 18 años) (Santrock, 2003; UNICEF, 2002).

Actualmente, los especialistas en neurociencia han demostrado que el cerebro experimenta un ciclo continuo de crecimiento cada cierto periodo. A los 11 años se produce una explosión de actividad eléctrica y fisiológica que reorganiza drásticamente las conexiones de miles de millones de redes neuronales, lo que afecta las aptitudes emocionales y las habilidades físicas y mentales. La cantidad de materia gris puede doblarse en algunas zonas del cerebro en un año. Entre la mitad de la segunda década de la vida y la tercera, el cerebro sigue cambiando, renovando sus conexiones, siendo ésta la base biológica cerebral que hace posible el cambio entre la perspectiva cognitiva y emocional de los adolescentes (Smith y Kosslyn, 2007).

Desde la perspectiva psicológica, la tarea fundamental de la etapa es la construcción de la identidad, además de la autorregulación emocional y desde la perspectiva social es la selección de una profesión y/u oficio que permita el progreso de la cultura en la que se está inserto (Erikson, 2009; Horrocks, 2008; Santrock, 2003).

Inteligencia emocional

Uno de los aspectos individuales que desempeña un papel importante en el ajuste de las personas al ambiente social es la capacidad de percibir, describir, usar sus emociones en forma adecuada según el medio cultural que les rodea, esta capacidad es llamada la inteligencia emocional (Salovey y Mayer, 1990).

La idea de las inteligencias múltiples versus una inteligencia única es promovida por Howard Gardner (1990). Dentro de las 8 inteligencias que se planteaba estaba la inteligencia social, aquella que se relaciona con la capacidad de interrelación con las demás personas y de la inteligencia social deriva la inteligencia emocional. El término Inteligencia Emocional (IE) fue introducido por primera vez por Salovey y Mayer en 1990, los cuales la definen como la parte de la inteligencia social, en las que se desarrollan las habilidades para:

1. Percibir, valorar, y expresar emociones con exactitud;
2. Acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento;
3. Comprender emociones y el conocimiento emocional; y
4. Regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.

Así definida la inteligencia emocional se centra en el procesamiento emocional de la información y en el estudio de las capacidades relacionadas con dicho procesamiento (Extremera y Fernández –Berrocal, 2004; Mayer, Caruso & Salovey, 2016).

Como se puede apreciar, las habilidades señaladas están interconectadas, pues para lograr la regulación emocional es necesario reconocer las emociones tanto de manera individual (dimensión intrapersonal) como las que corresponden a los demás (dimensión interpersonal).

Las capacidades de percepción, comprensión y regulación emocional son de vital importancia para la adaptación a los entornos y contribuyen sustancialmente al bienestar psicológico y al crecimiento personal, independientemente del nivel cognitivo o el rendimiento académico del alumnado (Brackett, Rivers, Reyes &

Salovey, 2012; Del Valle, Betegónb, y Irurtia, 2018; Bazhydai, Ivcevic, Brackett & Widen, 2019).

De forma tal, que el desarrollo integral de los adolescentes debe ser apoyado en las diversas dimensiones del ser humano, esto es, el ámbito escolar debe ofrecer oportunidades para desarrollar el aspecto físico, intelectual, afectivo, social y espiritual de los adolescentes (Fernández-Berrocal, Cabello y Gutiérrez-Cobo, 2017; Garaigordobil & Peña-Sarrionandia, 2016; Lennarz, Lichtwarck-Aschoff, Timmerman, & Granic, 2018; Nathanson, Rivers, Flynn & Brackett; 2016).

Los estudios en México sobre el tema del desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes de diversos niveles educativos se han iniciado oficialmente a partir de la Reforma Educativa del 2018. Es en la educación media superior en donde se hace más urgente la adecuada medición de éstas, la aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje en el medio escolar y su evaluación posterior.

Desempeño Académico

Existen varias formas de llamar al desempeño académico, como aprovechamiento escolar o rendimiento académico, términos que suelen usarse como sinónimos y de esta variedad resulta que el sentido ha sido definido desde diversas perspectivas, entre ellas:

- Jiménez (2000, citado por Edel, 2003) postula que el rendimiento escolar es un nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico.
- González (1975, citado por Page, 1990, p. 21) define el rendimiento escolar como el fruto de una verdadera constelación de factores derivados del sistema educativo, de la familia y del propio alumno.
- Para Forteza (19975, citado por Page, 1990, p. 21): es la productividad del sujeto, el producto final de la aplicación del esfuerzo, matizado por sus actitudes, rasgos y la percepción más o menos correcta de los logros obtenidos.

Por lo que se puede sintetizar como la suma de diferentes y complejos factores que actúan en la persona que aprende, y ha sido definido con un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas. Se mide, generalmente, mediante las calificaciones obtenidas con una valoración cuantitativa, cuyos resultados muestran las materias aprobadas o perdidas, la deserción y el grado de éxito académico (Garbanzo, 2007, citado por Martínez, 2015).

Por lo que la presente investigación pretende responder a las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nivel de inteligencia emocional en alumnos de 2do semestre (con Construye-t iniciado), 4to semestre (con Construye-t a la mitad) y 6to semestre (con Construye-t casi concluido)? ¿Existe una relación entre las competencias socioemocionales y el desempeño académico en estudiantes de un bachillerato tecnológico?

DESARROLLO

El enfoque de la presente investigación fue cuantitativo con un diseño descriptivo, correlacional, ex post facto, la investigación ex post facto permite describir la variable que se considera bajo estudio, una vez que los hechos han transcurrido, por lo que el investigador no manipula directamente las variables sino describe el estado en que se encuentra en el momento de levantar datos (Valenzuela y Flores, 2013).

Para la investigación se tomó la muestra de los estudiantes de un bachillerato tecnológico del Estado de San Luis Potosí, los cuales han avanzado en su trayectoria escolar y han recibido el programa Construye-T y desarrollado paulatinamente sus habilidades socioemocionales. La muestra se compuso de 327 en total, de ellos 63 alumnos de segundo, 125 de cuarto y 139 de sexto semestre, los cuales respondieron la prueba del Perfil de Competencia Emocional y se obtuvo su promedio de calificaciones del semestre próximo pasado del departamento de escolar para usarlo como la medición de su desempeño académico.

El cuestionario o escala *Profile of Emotional Competence* (PEC por sus siglas en inglés) de Brasseur et al. (2013) busca evaluar la autopercepción de las

competencias emocionales intra e interpersonales. La prueba ha sido diseñada y afinando a través de varios estudios para confirmar la validez interna, esto es la capacidad del instrumento para medir claramente las cinco competencias emocionales básicas, por separado para las emociones propias y las de los demás.

Resultados

Las variables que se intenta responder en este estudio son el nivel de inteligencia emocional y el desempeño académico, para ellas se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov resultando un valor de $p=0.2158$ para la inteligencia emocional y $p=0.1822$ para el desempeño académico que son mayores a 0.05 por lo que, estadísticamente los valores tienen una distribución normal. Por lo que los valores colectados se comportan de manera normal, es decir, que las observaciones se alejan de manera uniforme de las medidas de tendencia central.

La prueba de normalidad se realiza para identificar las pruebas estadísticas de correlación que se ejecutaron con los datos, al tener normalidad se deberá trabajar con la correlación de Pearson.

La media de la inteligencia emocional en la muestra estudiada fue de 4.26, tomando en cuenta que el mayor valor que se puede obtener es 7 de acuerdo con los datos colectados en el instrumento utilizado, se puede considerar que la muestra estudiada tiene una inteligencia emocional catalogada como media. Las medidas de tendencia central para esta variable son: mínimo 1.9, máximo 5.9 mediana 4.3 y desviación estándar 0.5834.

Para verificar las diferencias entre la inteligencia emocional de los alumnos de segundo, cuarto y sexto semestre se realizó una comparación de medias utilizando la prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales, en las tablas II, III, y IV se presentan estos resultados, comparando los datos entre los alumnos de segundo y cuarto, segundo y sexto y cuarto y sexto.

Tabla 2. Prueba *t* para la inteligencia emocional de los alumnos de segundo y sexto semestre del bachillerato.

	Inteligencia Emocional alumnos de segundo semestre	Inteligencia Emocional alumnos de sexto semestre
Media	4.1181	4.3332
Varianza	0.2868	0.3605
Observaciones	63	139
Varianza agrupada	0.3377	
Grados de libertad	200	
Valor de P ($T \leq t$ en una cola)	0.0078	
Valor crítico de T en una cola	1.6525	

Los datos que refleja la tabla 2 aún y cuando, el número de cuestionarios aplicados en los dos niveles analizados es diferente, muestra un valor de $P=0.0078$ que es menor a 0.05 por lo que se puede indicar que tienen significancia estadística, es decir, que los valores de inteligencia emocional entre los alumnos de segundo y sexto semestre son diferentes y mayores en los alumnos de sexto semestre. Se puede señalar entonces que el desarrollo de la inteligencia emocional se encuentra más avanzado en los alumnos de sexto semestre.

Tabla 3. Prueba *t* para la inteligencia emocional de los alumnos de segundo y cuarto semestre del bachillerato.

	Inteligencia Emocional alumnos de segundo semestre	Inteligencia Emocional alumnos de cuarto semestre
Media	4.1181	4.2832
Varianza	0.2868	0.3679
Observaciones	63	125
Varianza agrupada	0.3408	
Grados de libertad	186	
Valor de P ($T \leq t$ en una cola)	0.0343	
Valor crítico de T en una cola	1.65	

Los datos de la tabla 3 muestra un valor de $P=0.0343$ que es menor a 0.05, por lo que se puede indicar que tiene significancia estadística, es decir que los valores de la inteligencia emocional entre los alumnos de segundo y cuarto semestre son diferentes y muestran un mayor desarrollo los alumnos de cuarto semestre en su inteligencia emocional.

Por lo que se demuestra estadísticamente que el programa Contruye-T, al menos en la muestra estudiada, se ha cumplido el objetivo principal que es, desarrollar las habilidades socioemocionales o inteligencia emocional en los alumnos de la educación media superior.

Tabla 4. Prueba t para la inteligencia emocional de los alumnos de cuarto y sexto semestre del bachillerato.

	Inteligencia Emocional alumnos de cuarto semestre	Inteligencia Emocional alumnos de sexto semestre
Media	4.2832	4.3332
Varianza	0.3679	0.3605
Observaciones	125	139
Varianza agrupada	0.3640	
Grados de libertad	262	
Valor de P ($T \leq t$ en una cola)	0.2509	
Valor crítico de T en una cola	1.65	

En la tabla 4 se muestra la prueba t para los alumnos de cuarto y sexto semestre que arroja una $P=0.2509$ mayor de 0.05, que se puede interpretar como que no existe significancia estadística, es decir que los valores entre la inteligencia emocional de los alumnos de cuarto y sexto semestre son similares, en este caso habría que ahondar más en el estudio para averiguar el porqué de la situación mostrada, así como cuando se produce un incremento en las habilidades socioemocionales.

Una vez visualizado que en las diferencias de la inteligencia emocional entre los alumnos de segundo, cuarto y sexto semestre existe significancia estadística entre los alumnos de segundo con los de cuarto y sexto, se procedió a realizar un análisis para correlacionar el desarrollo de la inteligencia emocional y sus dimensiones con el desempeño académico de los estudiantes, resultados que se muestran en la tabla 5.

Tabla 5. Correlación entre el desempeño académico y la inteligencia emocional y sus dimensiones.

	Dimensiones	Subdimensiones	Valor de correlación	Interpretación
Inteligencia emocional			0.1081	*Cm
		Intrapersonal	0.0567	*Cm
		Identificación de las emociones propias	0.0035	*Cm
		Comprensión de sus emociones	0.0959	*Cm
		Expresión de sus emociones	0.0519	*Cm
		Regulación de sus emociones	0.0403	*Cm
		Usos de sus emociones	0.0318	*Cm
		Interpersonal	0.1356	*Cm
		Identificación de las emociones de otros	0.0882	*Cm
		Comprensión de las emociones de otros	0.0363	*Cm
		Escucha la expresión de las emociones de otros	0.1367	*Cm
		Regulación de las emociones de otros	0.1473	*Cm
		Uso de las emociones de otros	0.0075	*Cm

*Cm: Correlación mínima

En la tabla 5 se muestra el nivel de correlación entre el Desempeño Académico de los alumnos de la muestra y el desarrollo de la inteligencia emocional, todos los

resultados muestran un nivel de correlación mínima, situación que reafirma lo indicado por Brackett, Rivers, Reyes & Salovey (2012; Del Valle, Betegónb, & Irurtia (2018), en relación a que las capacidades de percepción, comprensión y regulación emocional son de vital importancia para la adaptación a los entornos y contribuyen sustancialmente al bienestar psicológico y al crecimiento personal, independientemente del nivel cognitivo o el rendimiento académico del alumnado.

CONCLUSIONES

Los factores Desempeño Académico y el Semestre que cursa el alumno puede explicar el grado de inteligencia emocional para la muestra analizada. Se puede indicar que mientras mayor importancia se le dé al Desempeño Académico y el alumno se encuentre en un grado académico más avanzado la inteligencia emocional se verá más desarrollada.

Estos resultados concuerdan con otros estudios en tanto que cuando se alcanza una mayor inteligencia emocional se mejora el rendimiento académico (Pulido Acosta y Herrero Clavero, 2017; Páez Cala y Castaño Castrillón, 2015; Treviño Villarreal, González Medina, y Montemayor Campos, 2019).

Si bien estos hallazgos deben aun ser mayormente investigados pues, es necesario reconocer las formas en que los alumnos siguen desarrollando sus habilidades socioemocionales y por ende la inteligencia emocional de cuarto semestre al sexto, así como la situación del desempeño académico que no correlaciona con la inteligencia emocional en forma lineal, pero si aparece como una variable explicativa junto con el semestre o nivel de avance en la trayectoria escolar que supone una mayor exposición al programa de desarrollo de habilidades socioemocionales.

REFERENCIAS

- Bazhydai, M., Ivcevic, Z. Brackett, M. A. & Widen, S. A. (2019). Breadth of Emotion Vocabulary in Early Adolescence. *Imagination, Cognition and Personality: Consciousness in Theory, Research, and Clinical Practice* Vol. 38(4) 378–404 DOI: 10.1177/027623661876540.
- Bravo Sanzana, Mónica, Salvo, Sonia, Mieres, Manuel, Mansilla, Juan, & Hederich, Christian. (2017). Perfiles de desempeño académico: la importancia de las expectativas familiares. *Perfiles latinoamericanos*, 25(50), 361-386. <https://dx.doi.org/10.18504/pl2550-016-2017>
- Brackett, M.A., Rivers, E.E., & Salovey, P. (2011). Emotional intelligence: Implications for personal, social, academic, and workplace success. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(1), 88-103.
- Brasseur, S., Grégoire, J., Bourdu, R. y Mikolajczak, M. (2013). The profile of emotional competence (PEC): Development and validation of a self-reported measure that fits dimensions of emotional competence theory». *PLoS ONE*, 8 (5), e62635. DOI:10.1371/journal.pone.0062635.
- Berck, L. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente* (4ª edición). Madrid, España: Prentice Hall.
- Broc, C. M. A. (2000). Autoconcepto, autoestima y rendimiento escolar en alumnos de 4º de E. S. O. implicaciones psicopedagógicas en la orientación y tutoría. *Revista de investigación educativa*. 18(1), pp 119-146. Recuperado de http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:vCmehOeIBKQJ:scholar.google.com/+Autoconcepto,+autoestima+y+rendimiento+escolar+en+alumnos+de+4%C2%B0+de+E.+S.+O.+implicaciones+psicopedag%C3%B3gicas+en+la+orientaci%C3%B3n+y+tutor%C3%ADa&hl=es&as_sdt=0
- Cipriano, Ch., Barnes; T. N.; Kolev, L.; Rivers, S. & Brackett, M. A. (2016). Validating the Emotion-Focused Interactions Scale for teacher–student interactions. *Learning Environ Res* (2019) 22, pp. 1–12

- Colmenares, M., y Delgado, F. (2008). La correlación entre rendimiento académico y motivación de logro: elementos para la discusión y reflexión. REDHECS. 5 (3), pp 179-191. Recuperado de <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/view/600/1523>
- Cordero, F. R. y Rojas de Chirinos, B. (2007). Motivación, Autoestima y Rendimiento Académico. Educare. 11(2), pp 20-44. Recuperado de <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/educare/article/view/90/76>.
- Del Valle, M.; Betegónb, E. y Irurtiab, M.J. (2018). Efecto del uso de estrategias cognitivas de regulación emocional sobre la ansiedad en adolescentes españoles. Revista Suma Psicológica 25 (2) (2018), p. 10. DOI: <http://dx.doi.org/10.14349/sumapsi.2018.v25.n2.6>
- Edel Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. REICE: Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Pp. 1-15. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>.
- Erikson, E. (2009). Infancia y sociedad. México: Horme Paidós.
- Extremera, Pacheco, N. y Fernández-Berrocal, P. (2017). La inteligencia emocional en el contexto educativo: Hallazgos científicos de sus efectos en el aula. Revista de Educación, 332 (2003), pp. 97-116.
- Fernández-Berrocal, P.; Cabello, R. y Gutiérrez-Cobo, M.J. (2016). Avances en la investigación sobre competencias emocionales en educación. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 88 (31.1) (2017), pp. 15-26.
- Garaigordobil, M & Peña-Sarrionandia, A. (2016). Effects of an emotional intelligence program in variables related to the prevention of violence. Frontiers in Psychology, 6 (743). DOI: 10.3389/fpsyg.2015.00743
- Gardner, H. (1998). A Reply to Perry D. Klein's multiplying the problems of intelligence by eight. Canadian Journal of Education 23 (1), pp. 96-102. DOI:10.2307/1585968. JSTOR 1585790.
- Horrocks, J.E. (2008). Psicología de la adolescencia (2ª. ed.). México: Trillas.

- Kinley, D.; Nelson, D.; Sheffer, E.; Waite, L.; Hormell, D.; Ward, W. (2014). Promoting Social-Emotional Development and Physical Well-Being. Educator's Voice. VIII.
- Lennarz, H. A.; Lichtwarck-Aschoff, A.; Timmerman, M. E. & Granic, I. (2018) Emotion differentiation and its relation with emotional well-being in adolescents, *Cognition and Emotion*, 32:3, 651-657, DOI: 10.1080/02699931.2017.1338177.
- Mayer, J. D.; Caruso, D.R. & Salovey, P. (2016). The Ability Model of Emotional Intelligence: Principles and Updates. *Emotion Review*, 8 (4) (October 2016), pp. 290–300. DOI: 10.1177/1754073916639667.
- Maliakkal, N.; Hoffmann, J.; Ivcevic, Z. & Brackett, M.A. (2016). Teaching Emotion and Creativity Skills through Art: A Workshop for Adolescents. *The International Journal of Creativity & Problem Solving* 2016, 26(1), 69-83.
- Martínez, M. A. (2015). La motivación como factor asociado al bajo desempeño académico en estudiantes de una fundación de educación superior: un estudio exploratorio. *CIEP*. 2 (1), pp 14-24. Recuperado de <http://www.unisanitas.edu.co/publicaciones/index.php/cipsico/article/view/55/46>
- Nathanson, L.; Rivers, S. E.; Flynn, L. M. & Brackett, M. A: (2016). Creating Emotionally Intelligent Schools with RULER. *Emotion Review*, 8 (4) (October 2016), pp. 305 – 310. DOI: 10.1177/1754073916650495.
- Ortiz Lack, L. G y Gaeta González, M. L. (2019). Desarrollo socio-afectivo en la educación media superior: el papel del contexto académico. *Revista Panamericana de Pedagogía Saberes y Quehaceres del Pedagogo*, (27), pp. 149-167.
- Ortega Navas, M.C. (2010). La educación emocional y sus implicaciones en la salud. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía (REOP)*. 21 (2), 2º Cuatrimestre.
- Páez, D. Puente, A.; Martínez, F.; Ubillos, S.; Filella, G.; Sánchez, F. (2016). Estructura del perfil de competencias emocionales (PEC) y su relación con el bienestar, la salud y el estrés laboral, así como con formas de regulación en una muestra española en Inteligencia emocional y Bienestar II. Soler, J, L. Aparicio, L.; Díaz, O;

- Escolano, E. Rodríguez, A. (ed). Asociación Aragonesa de Psicología 1ª. Edición. ISBN 978-84-608-4847-9.
- Page, M. (1990). Hacia un modelo causal del rendimiento académico. C. I. D. E. 84-369-1790-I.
- Páez Cala, M. L. y Castaño Castrillón, J.J. (2015). Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes universitarios. Psicología desde el Caribe ISSN 0123-417x (impreso) ISSN 2011-7485 (on line), 32 (2), mayo-agosto 2015.
- Piñeros, L. y Rodríguez, A. (1998). Los insumos escolares en la educación secundaria y su efecto sobre el rendimiento académico de los estudiantes: Un estudio en Colombia. p 60. Recuperado de <http://documents.worldbank.org/curated/en/872971468031567258/pdf/multi-page.pdf>.
- Pulido Acosta, F y Herrera Clavero, F. (2017). La influencia de las emociones sobre el Rendimiento Académico. Ciencias Psicológicas 2017; 11 (1): 29 – 39 DOI: 10.22235/cp.v11i2.1344.
- Quintero Quintero, M. T y Orozco Vallejo, G. M. (2013). El desempeño académico: una opción para la cualificación de las instituciones educativas. Plumilla Educativa, pp. 97- 115. Universidad de Manizales.
- Salovey, P. & Mayer, D. (1990). Emotional intelligence. Baywood PublishInl Co., Inc.
- Sandovici, A. (2017). The relationship between emotional intelligence and academic achievement in adolescents. Romanian Journal of School Psychology, June 2017, 10 (19), pp. 35-50.
- Santrock, J. (2003). Adolescencia, Psicología del desarrollo (9ª. Ed). Madrid, España: McGraw Hill.
- Secretaría de Educación Pública, (2012). Reporte de la Encuesta Nacional de Deserción en la Educación Media Superior. Disponible en: Reporte de la Encuesta Nacional de Deserción en la Educación Media Superior Disponible en: www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resorce/10787/1/images/Anexo_6Reporte_de_la_ENDEMS.pdf

Secretaría de Educación Pública, (2019). Programa Construye Te. Disponible en: <http://www.construye-t.org.mx/>

Stelzer, F. y Cervigni, M. (2011). Desempeño académico y funciones ejecutivas en infancia y adolescencia. Una revisión de la literatura. Revista de investigación en educación. 9(1). pp 148-156. Recuperado de <http://reined.webs.uvigo.es/ojs/index.php/reined/article/viewFile/221/130>

Smith, E. E., y Kosslyn, S.M. (2007). Procesos cognitivos modelos y bases neurales, Madrid: Pearson Educación.

Treviño Villarreal, D.C.; González Medina, M.; Montemayor Campos, K.M. (2019). Habilidades socioemocionales y su relación con el logro educativo en alumnos de Educación Media Superior. Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento. 10 (1). Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.29059/rpcc.20190602-79>.

UNICEF (2002). Adolescencia una etapa fundamental. Nueva York, EUA: UNICEF. Recuperado de http://www.unicef.org/ecuador/pub_adolescence_sp.pdf

Valenzuela, J. R., Flores, M. (2013). Fundamentos de investigación educativa. 2. México: Editorial digital del Tecnológico de Monterrey.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

M. E. Ildefonso Salazar Malerva: ildefonso.salazar@cecyteslp.edu.mx

Dra. Yolanda Heredia Escorza: yheredia@tec.mx



Capítulo 32.

FORMACIÓN INTEGRAL PARA LA VIDA

Efraín Pérez Cruz
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

RESUMEN

La ponencia nos hace reflexionar, como el homo sapiens es el único de los seres vivos de este planeta, que evoluciona constantemente, de tal forma que, de cazador y recolector, paso a dominar a las demás especies y sus ambiciones son tantas que hoy quiere dominar a la naturaleza, sin importarle su destrucción sin percatarse que sería su propia desaparición como especie. Hoy día, con todos los avances, el proyecto más ambicioso es crear una máquina que realice todo lo que el hombre es capaz de hacer, es por ello que existen robot con inteligencia artificial, además sus deseos de poder no tienen límites pues divide a su especie en clases sociales y crea organizaciones que se conocen como partidos políticos, pero ha descuidado a la educación; lo que ha impactado al siglo XXI, debemos tomar conciencia que es importante integrarnos en una sociedad de cambio, para descubrir la sabiduría del pensamiento del homo sapiens; esto es la educación y por lo que se debe crear un plan visionario en todos los niveles educativos, para aspirar a una vida sana.

Palabras clave: Educación, Educación para la Vida, el peligro de la tecnología, formación integral.

INTRODUCCIÓN

La presente ponencia, no trata de descubrir algo que no se puede encontrar, en la realidad de nuestro mundo; sabemos que existen múltiples preocupaciones que ya existían y siguen existiendo hoy en día. Pero a estas preocupaciones solo se les han dado ciertos paliativos, porque no se ha enfrentado el problema a fondo; por esto me refiero a incontables problemas acontecidos a lo largo de la historia de la humanidad, pero el problema que nos atañe más a profundidad es el problema de la educación.

No necesitamos predecir el futuro, para decir o describir el tipo de sociedad en la que le tocará vivir a los niños, el panorama es poco alentador, para los infantes que les toque nacer en este siglo, sobre todo a los que desafortunadamente el destino los haga crecer en países subdesarrollados, como el nuestro, donde se está dejando que crezca la violencia en todos sus niveles, así como corrupción, traiciones, deslealtades, falta de respeto desde el hogar, hasta en las esferas más altas del gobierno, en las instituciones educativas, en fin en todos lados, existe una falta de ética.

Estamos en una incertidumbre, donde no existe seguridad; hoy ni siquiera podemos tener contacto con otros seres humanos, los teléfonos celulares sustituyeron el encuentro con otras personas, donde la televisión ocupa todas las áreas de privacidad en los hogares, hemos llegado al monólogo, hoy la atención está dispersa, no memorizamos nada, no cultivamos la memoria y los recuerdos ya no existen, en una sociedad virtual, donde llevamos hasta nuestra vida en el celular, con la agenda, el correo, nuestras fotos, la redes sociales, etc.

Hacia donde nos dirigimos como sociedad, de seguro a la pérdida de valores humanos; por consiguiente, es ahí donde entra la preocupación por la escuela, como espacio de instrucción, de comisión de instrucción y transmisora de cultura; conviene señalar que, a los niños y jóvenes de hoy día, están más ocupados en todo lo relacionado a los medios, como la televisión, las computadoras, el celular, etc.

Por lo que salta a la mente una interrogante, ¿Cómo rescatar todo, esto que hemos perdido?, o que está por ahí escondido; considero que la llave, está en una correcta educación, en una integral, una educación comprometida, donde profesores, padres de familia y todos los implicados estén decididos a desarrollar un sociedad de

niños y jóvenes con valores y que sean capaces de integrarse a la sociedad donde les tocara vivir, como personas dedicadas a mejorar su entorno y realidad social, para cambiar la frágil situación que acontece en estos momentos tan difíciles por los que atraviesa México y el mundo.

DESARROLLO

En la historia del mundo terrenal, solo el homo sapiens ha logrado evolucionar sin precedentes, al principio su desarrollo fue a través del ensayo y el error, entonces a través de ese discurrir del tiempo, vivía integrado a su grupo respetando a la naturaleza, sin más ambiciones que protegerse y cuidar a sus semejantes, pero fue creciendo en número de habitantes, entonces empezó a limitarse en su sustento alimenticio, creando así la primera necesidad natural.

Trascurrieron muchos miles de años, con esa manera de vivir y su primer gran descubrimiento fue el juego, fue ahí donde se inició un cambio que transformó su vida, con la ayuda de este hallazgo, se crearon las primeras armas para poder cazar animales superiores en fuerza a él, pero además comenzó a atacar la naturaleza, quemándola para poder sembrar sus semillas, que le servían de sustento alimentario.

Así, el hombre en manada pasa a ser sedentario, naciendo los primeros grupos de aldeanos, que después pasarían a clanes, más tarde a tribus, de esta manera se aumentaron sus necesidades, no solo alimentarias, sino de defensa ante otros grupos semejantes que buscaban espacios de sustento.

Fue así que surgen grupos de defensa de las tribus, naciendo los primeros jefes o líderes que servían de guías en la defensa y conquista, para dar paso a la propiedad privada; esto provocó la propiedad privada, ocasionando con esto la división de clases, donde unos cuantos ostentaban el poder y la mayoría servía para trabajar y producir toda la alimentación tanto para su familia como para la clase del poder. Pero este grupo que tenían el poder, fueron detectando muchas inconformidades, fue entonces cuando descubrieron otro tipo de control, como es crear los poderes mágicos.

Pero este nuevo poder, no podía estar en muchas ocasiones en manos de los jefes o líderes, por lo que surgieron así, otros grupos como los sacerdotes, brujos o curanderos, que nacieron debido a esta nueva casta de los dioses que según ellos, les habían otorgado poderes, y que por lo tanto tenían que obedecerlos en todo lo que ellos dijeran u ordenaran, por lo que emergió el miedo o temor a los representantes de estos dioses, que según ellos en ocasiones podían tener contacto con sus dioses pero verlos no podían hacerlo jamás.

El crecimiento del homo sapiens sigue sin precedente y el modelo de vida sigue siendo igual como lo decidieron las primeras tribus, la división de clase sigue en marcha, con modelos más sofisticados para manejar el poder político, social, económico y cultural; de aquel hombre que vivía integrado a su familia y de comunidad solo quedo la historia.

Hoy podemos mencionar que el hombre esta evolucionado, con avances sorprendentes, pero en la mayoría de los casos estos avances han sido aprovechados por los grupos de poderosos, exclusivamente para sus beneficios, “creando una sociedad con necesidades innecesarias, la ambición de dominio es brutal, hoy el homo sapiens del poder, está dispuesto a conquistar la naturaleza para su beneficio, no importándole su destrucción, ni su propia extinción” (Yuval Noah, 2018).

En la actualidad otro poder está de manifestado, llamado tecnología, lo que ha llevado a pensar que el dueño de la tecnología, es dueño del mundo; esta ceguera de poder está en todas partes del mundo y en ocasiones a los grupos sociales de la mayoría de los pueblos, sueltan algunas dádivas económicas disfrazadas de apoyo para propiciar avances, y así poder seguir con la ceguera del progreso del conocimiento, con lo cual se provoca tranquilidad en la mayoría de las naciones, sin percatarse que se está arribando una nueva amenaza, para su integridad familiar y social.

Esta nueva ignorancia, seguirá propiciando más cegueras, pero lo más lamentable es que esté ligado al desarrollo de la ciencia. Los grupos de intelectuales y demás hombres de ciencia, que apoyan al conocimiento siguen desarrollando sus investigaciones, para seguir creciendo el imperio de los principios de “DISYUNCIÓN, REDUCCIÓN Y ABSTRACCIÓN” (Edgar Morin, 1990), para construir un modelo de

simplificación, para seguir controlando la aventura del pensamiento, que permite los enormes progresos del conocimiento científico, tecnológico y de la reflexión filosófica.

Los grupos poderosos de este planeta están pendientes de los países subdesarrollados, para que no se salgan de los esquemas de la “DISYUNCIÓN, REDUCCIÓN y la SIMPLIFICACIÓN, obligándoles a seguir los modelos, económicos, políticos y sociales, pero sobre todo en Educación” (Edgar Morin, 1990), es decir estos países pobres son dependientes casi en todo de las grandes potencias; pero desde finales del siglo pasado, estos grandes consorcios del poder están avanzando en obtener el control, primero promoviendo las ideas del liberalismo, acompañándose del consumismo, donde las grandes masas de habitantes de este planeta, no pueden vivir sin un celular, que están acompañados de propaganda las 24 horas del día, esto para las personas que son vistas como grandes masas de los países en vías de desarrollo y subdesarrollos, que esto se realiza para ocultar el verdadero avance tecnológico que no está al alcance de estos países.

Hoy en día, la inmensa mayoría de las personas en la tierra, no están enteradas de las 3 grandes amenazas de nuestro planeta, como son la tercera guerra mundial, que no sabemos cómo va a gestarse; la globalización, que en vez de generar unidad en el planeta, está generando división de la humanidad en las diferentes razas, incluso en diferentes espacios, como el caso de las semillas transgénicas y “el problema de la globalización es que tiene al mundo de manera horizontal al eliminar fronteras, pero dividiendo a la humanidad de manera vertical” (Yuval Noah, 2018).

“La otra amenaza, es el medio ambiente, con las grandes potencias generando industrias como son Estados Unidos, China, Corea del norte, etc.” (Edgar Morin, 2008). Que no han querido firmar el acuerdo de Kioto; eso sin considerar que las naciones unidas, lo han firmado, esto debido a que el acuerdo exige que modernicen todas las fábricas para que ya no produzcan bióxido de carbono; con el afán de que estos países que producen el 60% de la contaminación, la reduzcan porque si no cambian su manera de pensar y actuar; para el año 2050, este planeta estará con grandes problemas de inundaciones, que arrasarán grandes ciudades, además de más pandemias y enfermedades en todos los seres vivos.

Aunada a estas amenazas, ya está en puerta otro grave problema, “como es la fusión de la tecnología y la biotecnología, estas líneas de la ciencia nacida a finales del siglo XX” (Yuval Noah, 2018), hoy están en boga causando fuerte separación de los valores modernos fundamentales de la libertad y la desigualdad, sino se pacta un acuerdo por lo menos internacional, estaremos en la fase de los cobayas.

Frente a todas estas circunstancias, que nos presentan desafíos; el homo sapiens actual tiene que seguir evolucionando, pero con una nueva visión y el único instrumento indispensable que tiene para apropiarse es de la educación, si quiere progresar hacia los ideales de paz y justicia social. Esta educación tiene que principiar en el hogar, pero no como la actual, donde los padres creen que están educando, cuando les cumplen todos sus deseos y caprichos a sus hijos o cuando sacan excelentes calificaciones, siendo esta su obligación, les dan premios, sin reflexionar que eso no es educar.

La segunda parte le corresponde a la escuela de Educación Básica, esta escuela debe promover, la imaginación, la observación, respeto, la equidad, los valores y no solo enseñar ciencias sin responsabilidad.

Esta escuela debe enseñar a pensar, a razonar, pero sobre todo a ser más humanos, desechar todo tipo de premios, como cuadros de honor, diplomas, calificaciones y algunas otras cosas; se debe pensar que la escuela ya está en otra realidad y se necesitan grandes maestros que tengan una formación integral, que estén llenos de sabiduría, porque son y serán los grandes héroes de la humanidad; si logran que los hombre cambien su proyecto de vida, serán siempre recordados y no morirán, ya que dejan un legado eterno de contribuir en enseñar a pensar.

En la tercera etapa, los que prosigan sus estudios de preparatoria o bachiller, están en un proyecto de preparación para la vida y poder egresar para insertarse en una fuente de empleo, para trabajar o seguir el camino universitario; pero hoy en día está lejos de convertirse en una realidad, puesto que no todos los que egresan, difícilmente alcanzas sus metas, causando en los jóvenes desaliento, decepción y se sienten fracasados.

La cuarta etapa, es la más privilegiada para el hombre de estos tiempos, que es ingresar a la universidad; esta institución es considerada de alto nivel, donde se estudia y se debe producir ciencia por lo que sus estudiantes deben llevar a cabo, lo siguiente:

- Formar teoría y aplicarla, así como la formación de profesores de ciencias y de cultura.
- Hacer investigaciones de educación, economía, salud y de la sociedad, para proponer soluciones a todos los problemas que se presentan en su país.
- Propiciar apoyo a todo aquel que desee seguir reeducándose durante toda su vida.
- Que sea interlocutora de proponer una cooperación internacional de intercambio de profesores y estudiantes.
- Que promueva a sus profesores hacer estudios de alto nivel, en Universidades de prestigio académico.

Todo esto se podría llevar a cabo, si se aplican las recomendaciones que hicieron los grandes hombres de ciencias, “coordinados por Jaques Delors, auspiciados por la UNESCO”, (Jacques Delors, 1997), hace 30 años, que son las siguientes:

1. Aprender a conocer
2. Aprender a hacer
3. Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás
4. Aprender a ser

Estos cuatro pilares como los llamaron, si se planificaran en todos los planes y programas de todos los niveles de educación, serian la base para la transformación integral del hombre y por tales consecuencias, su vida la planificaría para hacerla más saludable, estas recomendaciones están bien diseñadas con un discurso amplio, lo cual tratare de plasmar lo más sobresaliente de cada una.

Aprender a conocer

El primer paso es que los seres humanos conozcan su entorno social donde se están desarrollando, para que de esta manera pueda vivir con dignidad; desarrollando sus

capacidades profesionales y así poder comunicarse con los demás por eso recomiendan que en nuestros días. Para que una persona se considere formada, debe tener una mente ampliada en conocimientos de cultura general y tener la posibilidad de estudiar a fondo un pequeño número de materias, esto debe estar integrado en los planes de estudios y que no se llenen de ciencias fragmentadas.

La cultura general apertura a otros lenguajes y conocimientos, permitiendo la comunicación, por eso el especialista corre el riesgo de desinteresarse de lo que hacen los demás, porque él está encerrado en su propia ciencia.

Aprender para conocer supone, en primer término, “aprender a aprender”, ejercitando la memoria, la atención y el pensamiento ya que hoy la televisión y los celulares no permiten conectarse en la atención a las demás personas y cosas.

Por otra parte, el proceso de adquisición del conocimiento no termina con la escolarización, puesto que puede seguirse nutriendo con todo tipo de experiencias, esto debe estar bien diseñado en la educación básica, donde se le inculque el deseo de seguir aprendiendo.

Aprender a hacer

Aprender a conocer y aprender a hacer son en gran medida indisolubles; el aprender hacer está más bien vinculado con la formación profesional, esto quiere decir que al estudiante deben enseñarle a poner en práctica, los conocimientos adquiridos, para cuando egrese no tenga problemas para insertarse en el ámbito laboral; pero este aprender a hacer ya no debe permanecer estático, debe estar atento a los cambios que se están generando día a día, por eso los aprendizajes deben estar en constante evolución, hoy las practicas rutinarias deben estar como un referente y no como una solución.

El mundo actual se ha preocupado por la adquisición de mucha ciencia, porque es la que tiene certeza, pero desde el siglo pasado se han generado innumerables “campos de incertidumbre por la educación, que debe comprenderse que la enseñanza de la incertidumbre que ha aparecido en las ciencias como la física y en las ciencias de la evolución y la biología” (Edgar Morin, 1999), tienen al presente siglo

informado y preparado para cuando se presente la incertidumbre, como lo que estamos viviendo el día de hoy con la pandemia.

Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás

Aprender a vivir en armonía y en sociedad, es una empresa titánica en la educación contemporánea; hoy la violencia parece haberse apoderado de la mayoría de la colectividad. La historia humana siempre ha sido conflictiva, pero hoy surgen nuevos elementos para aumentar el riesgo de destrucción, que la misma humanidad ha creado durante el siglo XX y continua en el presente siglo.

La educación ha avanzado poco en esta tarea ardua, ya que los seres humanos tienden a valorar en exceso sus cualidades y la de los grupos al que pertenecen, así como alimentar prejuicios hacia a los demás. Ese es el problema competitivo imperante en la actividad económica de cada país, pero sobre todo a nivel internacional, en donde vemos que esta política económica tiende a privilegiar el espíritu de competencia y el éxito individual y no para mejora social. Esto ha provocado una guerra despiadada entre los que tienen y los que no tienen; esto es lamentable y sobre todo porque este tipo de plan de competencia ha llegado a las escuelas.

“La educación tiene una doble misión, que es enseñar la diversidad de la especie humana y contribuir a una toma de conciencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos”. La enseñanza no debe oponerse al reconocimiento del otro, debe respetar opiniones, su etnia, su credo religioso. “los profesores que a fuerza de dogmatismo destruyen la curiosidad o el espíritu creativo en lugar de despertarlo en sus alumnos, pueden ser más perjudiciales que beneficiosos”.

Hoy en el siglo XXI, los enfrentamientos, deben ser mediante el dialogo y el intercambio de argumentos, esto será uno de los argumentos necesarios de la educación del siglo XXI. Es recomendable que los planes de estudio de todos los niveles escolares consideren las actividades curriculares, para que los estudiantes organicen actividades sociales, como limpieza de las calles, parques, escuelas, hospitales de su colonia o barrio, ayudar a los más desfavorecidos etc., estas

actividades deben adaptarse con base a su medio donde se encuentren los estudiantes.

Aprender a ser

Más que nunca la función esencial de la educación es conferir a todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación que necesita para sean talentosos y alcancen plenitud para seguir siendo artífices en la medida de lo posible su destino.

El mundo en constante cambio, donde constantemente se están produciendo innovaciones tanto sociales, como económicas, por lo que hay que brindarle un especial lugar a la imaginación y a la creatividad ya que estas conducen a la libertad humana, que hoy se encuentra amenazada por todas las normas, reglamentos y leyes a la educación que acotan todo avance hacia el conocimiento de la libertad.

La escuela debe recuperar mayor tiempo en los planes y programas donde se considere materias tan importantes como son la poesía y el arte, ya que es ahí donde nace la imaginación y la creatividad. Porque la comisión de educación considero, de mayor peso, porque manifiesta “el desarrollo humano, que va desde el nacimiento al fin de la vida, en un proceso dialéctico que comienza por el conocimiento de sí mismo y se abre después a las relaciones con los demás”.

Cabe hacer notar, que el orden de estos 4 pilares que propone la comisión no es determinante ya que ellos consideraron que el tema dominante es de APRENDER A SER, porque el siglo XXI dicen, “exigirá mayor autonomía y capacidad de juicio con el fortalecimiento de la responsabilidad personal en la realización del destino colectivo”.

La Educación no es la panacea, o la varita mágica para todos los grandes acontecimientos que se nos presentan, en la naturaleza y vida social de nuestro tiempo, pero si se planifica bien, es la llave para abrir la puerta de los talentos que se encuentran guardados en el fondo de cada persona, por eso el proceso educativo debe tener siempre la visión basada en la adquisición, la actualización y el uso del conocimiento.

Los países que han apostado a invertir en la educación se encuentran hoy en los niveles más altos de su integridad y sus niveles de vida son mejores.

El trinomio, pobreza, economía y salud de los países subdesarrollados y en vías de desarrollo, donde sus habitantes pueden vivir con integralmente saludables, se resuelve con otro trinomio, que es educación, educación y educación.

CONCLUSIONES

La historia de los seres humanos siempre ha estado marcada de actos violentos, el hombre primitivo primero tuvo que defenderse de las inclemencias del tiempo y después de sus semejantes en defensa propia, para poder sobrevivir, después luchó por el poder y tal parece que el concepto que se le atribuye de homo sapiens, le queda grande, porque entre más evoluciona más poder quiere, destruyendo todo por sus intereses propios y que no son afines a él.

Para los grandes consorcios económicos, en los cuales su único deseo es poder apoderarse de todo el planeta tierra, así que sus intereses son una bandera de conquista para sus propios fines. En esta ponencia se propone que lo único que nos puede llevar a buen puerto es una educación de excelencia, donde se tomen en cuenta las cuatro recomendaciones del informe de Jaques Delors, que entregó a la UNESCO hace más de 30 años; solo así comenzaremos a integrarnos para que surja una sociedad que pueda vivir de manera saludable y sin violencia.

REFERENCIAS

Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la Educación. UNESCO.

Morin, E. (2009). Emilio Roger Cuirana, Raúl D. Motta, Educar en la era planetaria, Editorial Gedisa 2009.

Morin, E. (2009). Introducción al pensamiento complejo. Gedisa.

Morin, E. (2008). El paradigma perdido. Editorial Kairos.

Delors, J. (1997). La educación encierra un tesoro. UNESCO.

Yuval Noah Harari (2018). 21 lecciones para el siglo XXI. Editorial Debate.

T.W. Moore (2014). La filosofía de la educación. Editorial Trillas.

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Efraín Pérez Cruz: efrain_perezcruz@hotmail.com



Capítulo 33.

EL IMPACTO Y LA PRÁCTICA DE LA ÉTICA Y VALORES EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS JÓVENES DENTRO DE LAS PLATAFORMAS DE CLASES VIRTUALES DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA COVID-19

Dey Amor López Zapata
Adriana Esperanza Pérez Landero
María Asunción Ramírez Frías
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

El presente trabajo pretende conocer el impacto, el ejercicio y la práctica de la ética y valores de los jóvenes en las plataformas virtuales de clase en línea durante la emergencia sanitaria Covid-19 respondiendo a los siguientes cuestionamientos ¿Qué tipo de respuestas hay entre los jóvenes ante la apertura de plataformas virtuales para recibir clases en línea? ¿Práctican los jóvenes comportamientos éticos y morales durante las clases y en el uso de las plataformas? ¿Hay razonamiento lógico de los jóvenes para mantener un comportamiento ético dentro de las plataformas? ¿Cuál es el comportamiento dentro de la ética en la relación Alumno - Docente y Docente - Alumno?

Palabras clave: Ética, Valores, Clase Virtual, Comportamientos éticos, Tecnología responsable.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el mundo se encuentra dentro de la emergencia sanitaria COVID-19 la cual, ha obligado a la población a mantenerse en cuarentena dentro de sus hogares, haciendo que las escuelas cerraran sus puertas a los alumnos, padres de familia y personal en general, generando nuevas estrategias para continuar laborando a través de plataformas virtuales. El avance tecnológico permite que a través de estas plataformas se creen aulas virtuales en las cuales los docentes y alumnos pueden interactuar como si estuviesen de manera presencial, fortaleciendo las habilidades de docentes y alumnos que se unen a esta modalidad educativa.

De ahí que la utilización de la tecnología en el ámbito educativo después del COVID-19 definitivamente marcaran un antes y un después en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje ya que, con su implementación total en la educación, ha favorecido la aparición de nuevas metodologías, entornos de aprendizaje, para docentes y alumnos, lo que lleva a establecer nuevas formas de relacionarse y modificación de estrategias y roles.

Sin embargo, estos cambios en la misma vida cotidiana y más en el contexto educativo de las nuevas tecnologías, nos lleva a replantearnos la forma como las utilizamos y entrelazamos comunicación y todas las actividades que en ella se den, es decir, lo que muchos han llamado el nuevo modelo de convivencia donde deben estar presente implicaciones sociales basadas en el respeto, valores, pluralidad ante este escenario virtual.

DESARROLLO

En estos entornos virtuales se establecen los mismos roles de docente-alumno que interactúan con las responsabilidades que corresponden al programa de estudios, con las implicaciones de una interacción no presencial, pero si como facilitador por una parte para el docente el cual puede versificar a través de una guía didáctica la impartición y estrategias de aprendizaje de los contenidos académicos, y por la parte de los alumnos el uso de la tecnología en su aprendizaje es un aspecto motivador, ya

que el estudiante involucra la construcción de conocimiento, práctica, habilidades y destrezas en su propio aprendizaje (indaga, selecciona, organiza, construye), por lo que se ven beneficiados con herramientas tecnológicas como: redes sociales, bibliotecas electrónicas y Microsoft office, por mencionar algunos, lo cual se puede catalogar como fuente estratégica para resaltar la educación en los jóvenes.

Pese a todo lo antes mencionado, no se puede descartar el mal uso de la tecnología y como a la vez puede irrumpir en los valores que han desarrollado a lo largo de su vida los jóvenes.

Dentro de la ética, la empatía, la responsabilidad, la honestidad, la justicia, la solidaridad son valores que se consideran importantes en el desarrollo de los principios y moral de los individuos, frente a la educación, aplicar estos valores es indispensable, pues la formación ya sea presencial o virtual como ahora se requiere tiene que ser integral para el alumno, fundamentando su crecimiento moral y creando la identidad del ser humano futuro.

Aunado a lo anterior es primordial considerar que “una bien concebida educación tecnológica fundada en valores puede ser el más estupendo instrumento para avanzar en la consecución de una tecnología responsable” (Lezama Q., 2004). Más, la condición en la que se encuentra el mundo nos pide ser realistas y esclarecer que los estudiantes se preparaban dentro de aulas y al igual que otros sectores la pandemia tomó por sorpresa a la población generando acciones emergentes, y considerar que antes de la emergencia sanitaria los alumnos contaban con reforzamientos tecnológicos con actividades que están dentro del curriculum y la planeación de clases presenciales, además de contar con que, detrás de ellos estaban las asesorías presenciales que podían hacer más específicas las direcciones de navegación dentro de las plataformas visitadas y crear análisis para el desarrollo de trabajos, investigaciones y tareas.

Por otro lado, “las redes sociales, siendo parte importante de las nuevas tecnologías de la información, denominadas también web 2.0 o tecnologías 2.0, han influenciado abiertamente en la construcción, pero también en el detrimento de algunos planteamientos éticos y morales de la actual sociedad; reconsiderando la génesis de la ética informativa, tales como el respeto a la intimidad familiar y personal,

derecho al honor y la buena imagen, derecho a la libertad de expresión, a la propiedad intelectual, entre otros” (Yáñez, 2018).

No es noticia que las redes sociales son fuente vital de información diaria y es regular que los que más tienen acceso a ellas son los jóvenes, pues con el paso del tiempo se crean nuevas plataformas que en ocasiones los docentes desconocen y se ven obligados a profundizar en ellas y obtener información del uso, las ventajas y desventajas académicas que se pueden obtener de estas, además de buscar incluirlas dentro del desarrollo educativo del alumno, ejemplo de estas plataformas un video en TIK-TOK o una serie de Netflix para su reflexión, un comunicado en Facebook o Instagram, sin embargo, no siempre se les da un uso responsable por parte de los jóvenes, dándose en ocasiones acciones antiéticas y dejando la moral por un lado.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años. Normalmente la dividen en dos fases; adolescencia temprana de 12 a 14 años y adolescencia tardía de 15 a 19 años (Gobierno de México, 2015).

En esta etapa los jóvenes se encuentran en la construcción y descubrimiento de su identidad, adaptándose a cambios sociales, culturales, físicos y mentales, en función de ello, pueden contar con influencias de sentimientos obligados por el contexto en el que se desenvuelve y ser preso de los estereotipos para obtener el sentido de pertenencia que desea, alejando la lógica del bien común (moral). Basados entonces en la teoría de la pirámide de las necesidades de Abraham Maslow (ver imagen 1), la cual se enfoca en el cumplimiento de la auto-realización y las necesidades humanas de manera jerárquica, que va desde la supervivencia al crecimiento y viceversa, y que al verse en conflicto alguna estas escalas puede descompensar el equilibrio de las demás y en jóvenes generar muestras de rebeldía, es necesario considerar que en esta etapa se encuentran en la construcción de la identidad por lo tanto a través de la observación se puede deducir que se encuentran entre la 3ra y 4ta escala, haciendo que el cumplimiento exitoso de estas escalas sean consideradas su máxima realización llevándolos a caer en modismos y buscar la aceptación en ocasiones con acciones impropias y poco éticas, es entonces que

siguen tendencias que visualizan en el contexto, y en la situación actual a través de las redes sociales y que son expresadas por varios usuarios de estas aplicaciones.

Es impresionante que, durante la investigación se encuentren diferentes videos que se han realizado en las plataformas de tendencias actuales como el TikTok, Facebook y YouTube, en donde se muestran a los estudiantes jugar una broma a los docentes en la plataforma de Teams, donde hacen mención al maestro de no escuchar al profesor y le piden activarlo con la función CTRL-f4, el docente guiado por los estudiantes ejecuta la función y automáticamente queda fuera de clase pues esta función es para cerrar la ventana, acto seguido, se escuchan risas de burlas por lo desconocido que son los medios electrónicos para los docentes. Este tipo de sucesos muestran falta de empatía, lo que puede simbolizar de manera inconsciente un círculo de “aceptación” en la escala de la afiliación y partes del reconocimiento a consideración de los jóvenes. Además, se encuentra que en mayoría las bromas son realizadas a docentes de la tercera edad que luchan por mejorar en las actividades diarias en las plataformas virtuales y poder ejercer su profesión, colaborar con la ciudadanía y no dejar caer el nivel educativo.

Justificando lo antes mencionado, el adolescente “Durante este periodo debe esforzarse para establecer nuevas relaciones maduras con los compañeros de ambos sexos; conseguir un papel social; aceptar el propio físico; lograr una independencia emocional de los padres y otros adultos; prepararse para el matrimonio, la vida de familia y una carrera laboral; adquirir un conjunto de valores y un sistema ético y adoptar una ideología” (Urquijo & Gonzalez, 1997). Considerablemente el docente que enfrenta grupos en donde se educan adolescentes debe estar consciente que se enfrentara a un grupo de alumnos que han crecido en diferentes ambientes sociales, y reflexionar que “En la opinión de Aberastury y Knobel (1986) la adolescencia es la edad más apta para sufrir los impactos de una realidad frustrante” (Urquijo & Gonzalez, 1997). Las necesidades de los estudiantes jóvenes son claros y concisos que se resumen a *Status e Independencia*, los jóvenes buscan reconocimiento, sentido de pertenencia y sentirse valioso, además de mostrarse acelerado por pasar a la etapa adulta.

El comportamiento del alumno dependerá del cimiento que tiene la ética en su vida, es decir, si el estudiante creció o se relaciona en un contexto problemático y hostil, la ética no estará bien cimentada en su vida, lo que hará que la relación con otras personas reciban un trato similar a la que el recibe o en una cantidad considerable que puede crecer o disminuir con el paso del tiempo al momento de la construcción de conceptos. En esta etapa los jóvenes demuestran la presencia de un pensamiento centrado con partes en construcción de un pensamiento lógico-formal, en dicha construcción el docente debe estar implícito, de una forma clara y precisa, a través de las actividades dentro y fuera de las plataformas, ideando estrategias que permita que el alumno mire desde perspectivas éticas.

De igual manera, la lucha del comportamiento ético en los jóvenes no solo trata de bromas en las aulas virtuales a los docentes, sino también del uso responsable que le dan a los medios electrónicos y cómo influyen en la construcción de la moral interna. Se muestran públicamente videos de TikTok con explicaciones de cómo obtener la respuesta de exámenes aplicados en línea, a través de generar códigos en sitios web, grupos de WhatsApp externos a los grupos educativos en donde se filtran información de tareas la llamada “copia”, videos tutoriales en YouTube donde muestran acciones inadecuadas para obstaculizar el desarrollo de la clase. Lo antes mencionado solo se centra en el ámbito educativo, pero en el ámbito social se encuentran muchos otros videos que fomentan desde la agresión verbal hasta la física y que de alguna manera influyen en el desarrollo de los valores en los jóvenes. Si bien el docente debe estar capacitado para atender las problemáticas que se presentan en el aula, ahora debe de ser capacitado para resolver conflictos dentro de las clases virtuales, además de aprender a usar los medios y aplicaciones necesarias o en tendencia para fines educativos y ser ingeniosos e innovadores ante estos cambios que se presentan drásticamente, al igual recordar que, es responsabilidad de cada uno de los participantes de la comunidad educativa formar su moral, construir su ética y desarrollar valores que los hagan buenos ciudadanos.

La ética y valores como función en la formación de los ciudadanos futuros va más allá de visualizar un individuo con acciones intachables, sino una construcción del humanismo en su expresión total, es decir, el individuo debe construirse a sí

mismo, con intenciones responsables que puedan forjar su carácter y ayudarlo a crecer íntegramente, las acciones minoristas suelen pasar por desapercibidas, pero con el paso del tiempo pueden convertirse en la suma de actos que lleven a un individuo a actos ilícitos. Es por ello, que debe brindarse la atención necesaria y priorizar como medida reglas de acuerdo común y en la modalidad virtual las llamadas “Netiquette”.

Las “Netiquette” o netiquetas son conciliaciones en los encuentros cibernéticos con la finalidad de una sana convivencia virtual, normas de etiqueta en internet. En la Universidad de Alicante se distribuyó un material formativo sobre la netiqueta en la biblioteca universitaria donde se encuentran las siguientes normas generales que se apegan a la empatía de un ser humano a otro:

1. Nunca olvides que la persona que lee los mensajes es otro ser humano con sentimientos que pueden ser lastimados (Universidad de Alicante, 2020).
2. Adhiérete a los mismos estándares de comportamiento en línea que sigues en la vida real (Universidad de Alicante, 2020).
3. Escribir todo en mayúsculas se considera como gritar y, además, dificulta la lectura (Universidad de Alicante, 2020).
4. Respeta el tiempo y el ancho de banda de otras personas (Universidad de Alicante, 2020).
5. Muestra tu lado bueno mientras te mantengas en línea (Universidad de Alicante, 2020).
6. Comparte tus conocimientos con la comunidad (Universidad de Alicante, 2020).
7. Ayuda a mantener los debates en un ambiente sano y educativo (Universidad de Alicante, 2020).
8. Respeta la privacidad de terceras personas (Universidad de Alicante, 2020).
9. No abuses de tu poder o de las ventajas que puedas tener (Universidad de Alicante, 2020).

10. Excusa los errores de otros y otras. Comprende los errores de los demás igual que esperas que los demás comprendan los tuyos (Universidad de Alicante, 2020).

No obstante, el docente debe lograr empatizar con el estudiante, influir en el diseño de su personalidad, buscando objetivos específicos que colaboren con el crecimiento del pensamiento lógico, crítico y humano del alumno, recordarles que el aprendizaje es bilateral, que el docente sigue siendo estudiante en todo momento y que necesitaran ayuda de docente-alumno y de alumno-docente, pues los medios virtuales son un constante aprender a aprender.

CONCLUSIÓN

La emergencia sanitaria COVID-19 demostró que los medios tecnológicos han beneficiado a la sociedad en diferentes aspectos, con particularidad a la educación, pues evito las aglomeraciones de estudiantes en clases presenciales, trasladando a docentes y alumnos a plataformas virtuales educativas que se adecuaron para la interacción Docente → Alumno y que sirvió para una mejora educativa, otorgando herramientas, nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, además de nuevas formas de relacionarse.

Dentro de este artículo se analizó la importancia que representa para los jóvenes la práctica de la ética y valores en las plataformas de clases virtuales durante la emergencia sanitaria COVID-19 y se consideraron jóvenes adolescentes de entre 12 y 19 años de edad como lo muestra la etapa de la adolescencia considerada por la Organización Mundial de la Salud. Se encontró relación entre la teoría de la pirámide de Maslow o jerarquía de las necesidades humanas para poder interpretar como se sienten los jóvenes al interactuar en estas plataformas, además de encontrar una relación con la máxima expresión de realización de los adolescentes y la satisfacción que les causa cumplir con la 4ta. y 5ta. escala que se presenta en esta pirámide, también se encontró la influencia que tiene con el fuerte modismo virtual que se sigue en redes sociales como el TikTok, Facebook, Instagram, Youtube, por mencionar algunos, y como fueron parte estas plataformas de usos irresponsables.

De igual manera se examinó el comportamiento dentro de la ética en la relación Docente↔Alumno, en la cual se encontró la necesidad de establecer un vínculo entre estos personajes de la comunidad educativa virtual y poder guiar al alumno en esta etapa de su vida, en la cual se encuentra la construcción de identidad y pasan por procesos sumamente realistas que pueden propiciar daños físicos y psicológicos, pues el adolescente se encuentra en lucha constante de aceptación a su persona y realidad del contexto en el cual se desenvuelve, las condiciones y actitudes de los jóvenes varían de acuerdo al ambiente en el cual se desarrollan y es por ello que algunos muestran valores y otros no tanto, pues el cimiento de estos valores dependió del desarrollo en un ambiente hostil o un ambiente pacífico.

En otra instancia, se buscó identificar el razonamiento lógico de los jóvenes para mantener un comportamiento ético dentro de las plataformas de clases virtuales y como lo proyectaban, aunado a lo mencionado en el párrafo anterior, la construcción de la identidad es tan latente como el desarrollo del pensamiento pues están pasando de un pensamiento centrado a un pensamiento lógico-formal, lo que puede ser parte del comportamiento que presenten dentro de las aulas virtuales.

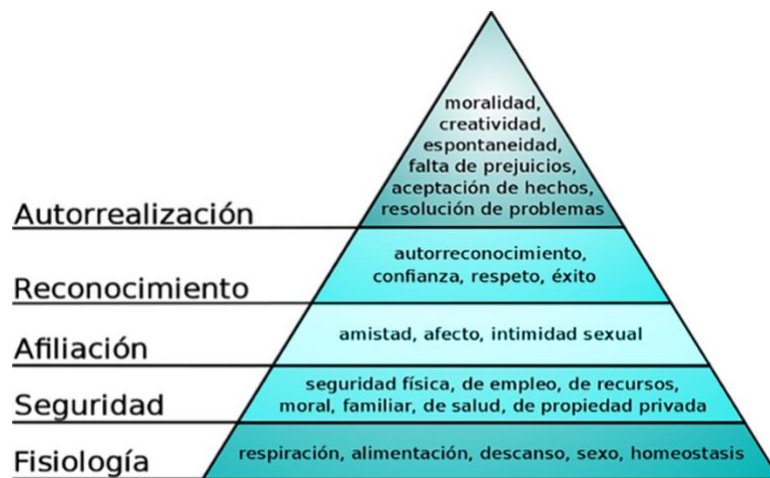
Por otro lado, se buscó conocer de qué manera son ejercidos los valores dentro de las plataformas de clases virtuales y se encontraron diversas plataformas y aplicaciones que pueden repercutir en el desarrollo integral de los jóvenes, pues muestran diversas acciones que violentan la integridad de otros seres humanos y que se han vuelto modismos, sin pensar que puede generar daños morales a los otros internautas con los que comparte medios electrónicos educativos.

Además, para poder describir lo que se obtuvo en respuesta al predominio de los principios en el uso de las herramientas tecnológicas éticamente, durante la observación se encontró que algunos de los jóvenes usan los medios electrónicos como aplicaciones y redes sociales para nutrirse de informaciones erróneas que pueden repercutir en su aprendizaje, como copias de exámenes y tareas vía WhatsApp, tutoriales de generador de códigos para encontrar las respuestas de los exámenes aplicados virtualmente, hasta llegar al grado de hacerse pasar por otra persona para responder a clases en esta modalidad.

Para ello se pueden buscar alternativas que ayuden a los docentes a llevar a cabo las clases virtuales en un ambiente sano y coadyuvar a que el desarrollo de una clase ética sea bilateral ¿De qué manera? Construyendo netiquetas que garanticen una mejora en el aprendizaje y el desarrollo de la moral, además de buscar objetivos específicos que se relacionen con la ética y funja en el proceso de construcción del alumno y formar al ser humano futuro.

ANEXOS

Imagen 1: Pirámide de las necesidades de A. Maslow



REFERENCIAS

- Gobierno de México. (20 de Agosto de 2015). *Centro Nacional para la Salud de la Infancia y la Adolescencia*. Obtenido de ¿QUE ES LA ADOLESCENCIA?: <https://www.gob.mx/salud/articulos/que-es-la-adolescencia>
- Lezama Q., J. (01 de Junio de 2004). *EDUCACIÓN EN VALORES PARA LA TECNOLOGÍA*. Obtenido de Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/28140768_Educacion_en_valores_para_la_tecnologia

Universidad de Alicante. (2020). Netiqueta. En U. d. Alicante, *Netiqueta* (págs. 0-12). España: Biblioteca de la Universidad de Alicante.

Urquijo, S., & Gonzalez, G. (1997). *Adolescencia y Teorías del Aprendizaje. Fundamentos. Documentos Base*. Obtenido de AACADEMICA:
<https://www.aacademica.org/sebastian.urquijo/57>

Yáñez, L. (14 de Septiembre de 2018). *Universidad Cooperativa de Colombia*. Obtenido de La ética en las redes sociales:
<https://www.ucc.edu.co/noticias/conocimiento/ciencias-sociales-derecho-y-ciencias-politicas/la-etica-en-las-redes-sociales>

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Dey Amor López Zapata: movilizatedaea@gmail.com

Adriana Esperanza Pérez Landero: adriana.landero@yahoo.com.mx

María Asunción Ramírez Frías: aramirezfrías@gmail.com



Capítulo 34.

CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO DE VIDA SUSTENTABLE: ACUERDOS Y ACCIONES

Edna María Gómez López

Javier Toledo García

Gabriela Hidalgo Quinto

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

De las últimas décadas a la fecha, se han incrementado los acuerdos, convenios, políticas públicas, así como publicación de leyes a favor de la sustentabilidad, desde el plano internacional, nacional y local, rubro considerado también en los planes y programas de las Instituciones de Educación Superior (IES), siendo un compromiso contemplado en uno de los ejes de la responsabilidad social universitaria, sumado a las metas de la Agenda global 2030, específicamente en el objetivo 4 el cual tiene como propósito alcanzar una educación de calidad que contribuya a la formación en estilos de vida sostenibles. Por ello el interés en el presente trabajo de investigación, cuyo objetivo es conocer si desde el nivel educativo superior se realizan acciones que contribuyan en la formación integral de los estudiantes que les permitan diseñar estilos de vida sustentables. Esta investigación se realizó en dos fases, la primera a través de un investigación documental, teniendo como fuente de información documentos signados y publicados respecto al tema que nos ocupa y en la segunda fase desde la perspectiva cualitativa, a través de un focus group, realizado con estudiantes que cursaron la asignatura Educación y Perspectiva de la sustentabilidad en el ciclo escolar febrero – agosto 2020, en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, lo que permitió conocer las percepciones de los participantes respecto a las acciones realizadas desde la institución en el ámbito de la sustentabilidad.

Palabras clave: Objetivos de Desarrollo Sostenible, sustentabilidad, formación integral, responsabilidad social universitaria.

INTRODUCCIÓN

A veinte años de haber iniciado el actual siglo XXI la población mundial enfrenta una crisis medioambiental, relacionada con el cambio climático, agua potable, economía, consumo no responsable, problemas de salud, incluidas pandemias, como es el caso del COVID- 19, iniciando en China en diciembre de 2019, extendiéndose a otros países incluido México, Álvarez (COMIE, 2020) refiere: *la pandemia tomó a todos por sorpresa*. Situación que lleva a la búsqueda de un replantear en la educación; la cual ya se venía considerando en convenciones internacionales, así como en disposiciones nacionales y locales, donde se contempla una urgente innovación en la educación, que impacte en todos los ámbitos del educando y que permita un cambio positivo en el entorno social. En ese sentido la normatividad mexicana reconoce la importancia de la innovación educativa, siendo considerada y por lo tanto adicionada con fecha 15 de mayo del año 2019 en el artículo 3º. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, estableciendo que:

Los planes y programas de estudio tendrán perspectiva de género y una orientación integral, por lo que se incluirá el conocimiento de las ciencias y humanidades: la enseñanza de las matemáticas, la lecto-escritura, la literacidad, la historia, la geografía, el civismo, la filosofía, la tecnología, la innovación..., la promoción de estilos de vida saludables, la educación sexual y reproductiva y el cuidado al medio ambiente, entre otras (párrafo XII).

De manera tal que es de considerar el enorme compromiso asumido por el Estado para garantizar una educación de calidad, integral que fortalezca el aprecio y respeto de las personas entre personas, por el entorno social, natural y por lo tanto medio ambiental, siendo uno de los ejes que integran la sustentabilidad en un ámbito de responsabilidad social universitaria.

Al respecto Clark (UNESCO 2015, p. 13) menciona que “la educación es una parte indispensable de la ecuación del desarrollo, y tiene un valor intrínseco -que va mucho más allá de la dimensión económica- para brindar a las personas la capacidad de decidir su propio destino” Por lo tanto el compromiso que tiene el estado en

garantizar se imparta una educación que influya en los educandos para que estén en condiciones de elegir estilos sustentables, que les permitan encausar una buena vida.

En este rubro tiene especial interés la formación integral de los estudiantes desde la perspectiva de la sustentabilidad, ante ello, los recintos académicos de nivel superior creadores de conocimientos a partir de la investigación y la docencia, asumen el compromiso en formar profesionales en un ámbito de responsabilidad social, con la finalidad de desarrollar o replantear nuevos estilos de vida, como expresa Reyes (2006) la Universidad puede contribuir a construir nuevas formas de concebir el mundo y la humanidad, formando universitarios que estén preparados en fundamentar un modo de vida sustentable y coherente con el mundo natural (s/p).

Por lo tanto, se requiere una nueva visión de la educación, única, renovada, integral, ambiciosa y exigente tal y como establece la Declaración de Incheon, (UNESCO 2015, p. 7) una formación educativa que permita alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) propuestos en la Agenda global 2030. Al respecto Vallaes (s/f) menciona que: “De la calidad de su formación ética y profesional y de la pertinencia de sus innovaciones y decisiones dependerá en gran medida el futuro de la humanidad” (p.59).

Futuro en el que las instituciones educativas de nivel superior tienen un gran compromiso, por ello el interés en realizar el presente estudio para estar en condiciones de conocer los acuerdos y acciones asumidos y exteriorizados en el nivel educativo superior a favor de una educación para la construcción de un proyecto de vida sustentable, y que permita dar respuesta ¿se imparte una la formación integral a los estudiantes, pertenecientes a la División Académica de Educación y Artes (DAEA) de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT), que les permitan adquirir hábitos y estilos de vida sustentables, que impacten positivamente en su entorno colectivo?

DESARROLLO

Marco teórico conceptual

Atendiendo el compromiso institucional contemplado en el Modelo Educativo de la UJAT (2005, p. 17) la universidad se obliga a formar profesionales que contribuyan al mejoramiento social, siendo esto un actuar propio de instituciones socialmente responsables. De acuerdo al reciente concepto pronunciado por Vallaey, F. (s.f. p.13) la Responsabilidad Social Universitaria (RSU) es la “gestión integral y transversal de todos los impactos sociales y ambientales de las IES desde todos los procesos de formación, investigación, extensión y gestión organizacional, en miras a alcanzar los ODS en su ámbito social de incidencia”. Como dice Vallaey (2016) estos impactos son el funcionamiento organizacional, en los que participan el personal administrativo, docente y estudiantil, así como el medio ambiente; un segundo impacto es el educativo, relacionado con la formación educativa de los jóvenes y profesionales; el tercer impacto es el cognoscitivo y epistemológico, relativo a la producción de conocimientos resultado de las investigaciones, y un cuarto impacto, el social, relativo a la vinculación institucional con el entorno social, para promover un desarrollo social y humano sostenible (pp. 76-77).

Teoría stakeholders

Respecto a estos impactos están considerados los procesos de gestión de las partes interesadas o *stakeholders*, teoría pronunciada por Freeman (2005), citado por Gaete, R. (s/f, p. 86 -87) el cual lo define como “cualquier grupo o individuo que pueda afectar o se vea afectado por la consecución de los propósitos de la empresa”. Así también refiere que los gerentes de la organización “tienen obligaciones con alguno de los grupos de partes interesadas”. Por lo que respecta al recinto educativo el compromiso es la formación integral de profesionales, tal y como lo establece en su Modelo Educativo (2005).

Formación Integral

De acuerdo al citado Modelo Educativo (2005, p. 20) la formación integral es un “Proceso continuo de desarrollo de las potencialidades de la persona”. Una formación plena que haga frente a sus compromisos y desafíos en el interés del beneficio

colectivo se requiere de una innovación en la educación con una visión holística que permita construir a los educandos modos de vida sustentables.

Sustentable

El Centro de Cambio Global y la Sustentabilidad en el Sureste (CCGSS), refiere que, si bien la sustentabilidad es un referente popular en los acuerdos y diálogos efectuados entre países y gobiernos, cierto es que su significado y relevancia pocos la conocen, en ese sentido mencionan que la sustentabilidad es un proceso que tiene por objetivo encontrar el equilibrio entre el medio, el uso de los recursos naturales por la sociedad y la economía.

En ese sentido Bruno y Ferreryra (s/f) retoman la definición del Diccionario de Ecología: paisajes, conversación y desarrollo sustentable, “sustentabilidad es la propiedad que tiene el valor que debe ser igualmente compartido entre las generaciones presentes y futuras del planeta”, aplicando la fórmula:

$$\frac{S=R \times T}{P}$$

Donde, S es la sustentabilidad, P es la población, R es la base de los recursos naturales utilizables y T es la tecnología para la utilización por parte de la sociedad. Teniendo en cuenta lo mencionado por los autores, es de observar la vinculación directa que existe entre la población y el uso de los recursos naturales, para estar en condiciones de apostar por un desarrollo sustentable, proceso integral en el que intervienen los distintos actores y sectores sociales, como son gobierno, población, organizaciones, instituciones tanto privadas y públicas, incluidas los recintos académicos de nivel superior. Compromiso adoptado por las universidades en contribuir desde la formación académica a una profunda transformación social, que permita en los universitarios sumar a su vida estilos de vida sustentables.

Para ello se requiere una reorientación en la educación, Rieckman, en Sustentabilidad: principios y prácticas, considera que se ocupa de un cambio de perspectiva en la educación para que las personas estén en condiciones de comprometerse con la sustentabilidad, “siendo necesario una reorientación hacia la Educación para el Desarrollo Sustentable” (Aguirre, 2015. p. 19).

Es precisamente en esta reorientación e innovación educativa que se busca conocer los acuerdos y acciones realizados en el campus académico y que contribuyen en una formación sustentable que impacte en la comunidad universitaria, específicamente en los alumnos.

Acuerdos Internacionales

Existen antecedentes y acuerdos relevantes los cuales consideran la importancia de la educación en la construcción o contribución de una sociedad que desde su formación académica esté en condiciones de adoptar la sustentabilidad en su estilo de vida, en beneficio del bien común o futuro común, de acuerdo a Cruz (et al., 2015), Smith (2009), a partir de la década de los 60's se ha venido incluyendo la Educación para la gestión ambiental, Educación para el uso de los recursos, Educación para la calidad ambiental; situación que se ha diversificado ya que en la actualidad existen los pronunciamientos internacionales, nacionales y locales por una educación para la sustentabilidad.

En ese contexto Cruz et al. (2015) mencionan la creación en Estocolmo del Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) en 1972, emitió un mandato a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y al PNUMA para establecer un Programa Internacional de la Educación Ambiental (PIEA) vigente de 1975 a 1995. Es ese momento cuando se inicia a nivel internacional el compromiso permanente de la educación a favor del medio ambiente. Atendiendo dicho mandato en el año de 1975 el PIEA propone incluir programas de Educación Ambiental en todos los sectores y en todos los niveles educativos, iniciando con un Seminario Internacional en Belgrado, formulando un documento conocido como “La Carta de Belgrado”, en el que se pronuncian por “universalizar una ética más humana”, siendo necesario reformar los procesos y sistemas educativos, estableciendo nuevas “relaciones entre estudiantes y cuerpo docente, entre escuelas y comunidades y entre el sistema de educación y el conjunto de la sociedad”. Así también contempla las metas de la Educación Ambiental:

Llegar a una población mundial que tenga conciencia del medio ambiente y se interese por él y por sus problemas conexos y que cuente con los conocimientos, aptitudes, actitudes, motivación y deseo necesarios para

trabajar individual y colectivamente en la búsqueda de soluciones a los problemas actuales y para prevenir los que pudieran aparecer en lo sucesivo (II.b).

El anterior compromiso es claro en sus fines, al considerar que, desde una formación educativa y ética, se puede contribuir en la formación de una población, responsable y consciente de su entorno, siendo necesario vincular a la comunidad educativa con la sociedad.

González, Meira-Cartea y Martínez (2015) refieren que en ese mismo año se establece en América Latina el Centro Internacional de Formación en Ciencias Ambientales (CIFCA), convocado por el PNUMA, para realizar diversas actividades entre ellos el Seminario Universidad y Medio Ambiente en América Latina y el Caribe, efectuado en el año de 1985 en Bogotá, Colombia. Posteriormente en 1987 la Asamblea General de las Naciones Unidas publicó el informe “Nuestro Futuro Común” conocido también como informe *Brundtland*, cuyo objetivo consistía en encontrar formas prácticas para hacer frente a los problemas ambientales, siendo uno de ellos el de aumentar el compromiso activo y comprensión de todos los sectores sociales y sus integrantes, respecto al medio ambiente, además de establecer el concepto de desarrollo sustentable.

En 1992 tiene lugar en Rio de Janeiro la Cumbre de la tierra, organizado por la Comisión para el Desarrollo Sostenible de la ONU, con el objetivo de discutir el tema del medio ambiente relacionado con el desarrollo sustentable, en este evento se estableció la agenda 21, en la búsqueda de un nuevo modelo de desarrollo.

Sumado a los acuerdos anteriores, en el año 2000 la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y líderes mundiales acordaron la puesta en marcha de los ocho Objetivos del Desarrollo del Milenio (8 ODM), estableciendo en la meta 7 la búsqueda de acciones para garantizar la sostenibilidad y el medio ambiente, procurando a través del objetivo 8 fomentar una asociación mundial para el desarrollo.

Respecto a la formación en sustentabilidad, en el año 2002 la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó del 2005 -2014 el Decenio de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible (DES), teniendo la educación el

compromiso de concientizar en preservar el medio ambiente natural, para garantizar el futuro de la humanidad, considerando que “la educación para el desarrollo sostenible no es una opción, sino una prioridad”.

En el 2015 la ONU diseñó la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, la cual contempla 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) cada uno con metas específicas, siendo un total de 169, dirigidas para hacer frente a la pobreza, las desigualdades sociales y ambientales, con el compromiso de generar oportunidades para mejorar la calidad de vida de la población en un marco de desarrollo sostenible. Al respecto la educación tiene un lugar relevante en la Agenda universal 2030, contemplando en el objetivo 4 una educación de calidad. Para garantizar el cumplimiento de los 17 ODS, a propuesta de la UNESCO han diseñado programas y documentos que contribuyan a la realización de la Agenda global o Agenda común.

Del 2015 al 2019 UNESCO estableció el Programa de Acción Mundial para la Educación en Desarrollo Sostenible (EDS) con el fin de lograr el progreso de la ODS y acelerar los resultados en las metas establecidas en el ODS 4. A la par de estos acuerdos se pronuncia la Declaración de Incheon para la Educación 2030 (UNESCO, 2015), acordando los elementos del Marco de Acción de la Educación 2030, afirmando que la educación como derecho humano fundamental, es la clave para la paz y el desarrollo sostenible en el mundo.

Acuerdos Institucionales

El Plan Institucional 2016 – 2020 de la UJAT asume el compromiso de educar a favor del Desarrollo Sostenible, sumando acciones para crear las condiciones necesarias por un desarrollo sustentable en beneficio del entorno, en vinculación con los sectores sociales y productivos a través de la formación educativa y transferencia del conocimiento. Haciendo frente a este compromiso desde el Departamento de Gestión de Proyectos, de la Dirección de Vinculación perteneciente a la Secretaría de Investigación, Posgrado y Vinculación, realizando actividades acordes a lo establecido en la Agenda 2030, promoviendo la importancia de la EDS, impartiendo talleres y conferencias dentro y fuera del recinto académico. La UJAT en el interés de contribuir

a favor de la sustentabilidad, ha firmado acuerdos a nivel internacional, nacional y local.

Respecto a la UJAT (*ver tabla 1*) además de firmar acuerdos y convenios, realiza acciones a favor de una educación que incentive el logro de un medio ambiente sustentable, a través de una educación integral, que contribuye en la formación de profesionales responsables con su entorno social, tal y como refiere Rieckmann (2015) al considerar que las instituciones de educación superior juegan un papel fundamental en la transformación de las sociedades y su entorno, generando nuevos conocimientos y desarrollando competencias adecuadas que influyen para la sensibilización en el ámbito de la sustentabilidad.

Acuerdos Divisional

En la División Académica de Educación y Artes (DAEA), el actual Plan de Desarrollo Divisional 2019 – 2023, dentro de sus objetivos considera formar a favor de la sustentabilidad, teniendo como estrategia despertar la conciencia ciudadana que permita comprender las problemáticas de su entorno y contribuir al bienestar individual y colectivo. En el año 2019 atendiendo la normativa del estado por el cuidado del medio ambiente, desde la Dirección se acordó limitar la utilización de recipientes unicel dentro de las instalaciones del campus académico. Así también en junio de ese mismo año, la DAEA, acordó realizar actividades en pro de la sustentabilidad en comunidades del Estado de Tabasco en alianza con la Secretaría de Bienestar, Sustentabilidad y Cambio Climático.

Desde el currículo, el compromiso por una formación sustentable está considerado en los planes de estudios al impartir las asignaturas, Derechos Humanos, Sociedad y Medio Ambiente, Cultura ambiental, Educación y Perspectiva de la Sustentabilidad, Cultura de la Sustentabilidad, las cuales se imparten en los 4 programa educativos pertenecientes en la División Académica.

Acciones

Como es de observar en el párrafo anterior, en la docencia se contempla una educación a favor de la sustentabilidad, no solo desde el aprendizaje áulico, también se realizan actividades en el interior del campus así como en el entorno social, compromisos que se asumen por los grupos de interés que conforman la comunidad universitaria, alumnos, profesores, directivos, el interés de sumar para educar y sumar para adquirir estilos de vida sustentables (*ver tabla 2 y figura 1*), los cuales se han continuado a través del aula virtual Teams.

En la tabla 2 y figura 1 se observa que desde la administración, docencia y vinculación, incluyendo las asignaturas antes mencionadas se realizan actividades encaminadas a favor de la sustentabilidad dentro del recinto académico (conferencias, talleres, carteles, exposición fotográfica, ferias sustentables, campañas, realización y difusión de material audiovisual visible en la página oficial de la división) y extramuros, a través del aula virtual se efectuaron conferencias, conversatorio, además se está trabajando en una campaña permanente en el entorno de los universitarios: “Desde DAEA por una comunidad sustentable y responsable”, en ella participaron las profesoras investigadoras Edna María Gómez López y Rossana Aranda Roche, en vinculación con el Cuerpo Académico Sujetos y Procesos Educativos y el Cuerpo Académico Organización, Comunicación y Lenguaje, de la División Académica de Educación y Artes.

Diseño Metodológico

Esta investigación se caracterizó por ser de tipo descriptivo, de acuerdo a García (2017) se “exponen cualidades de los fenómenos estudiados, reseñando o especificando actividades, objetos, procesos y personas” al respecto en la fase 1 se realizó un estudio teórico documental, de las declaraciones, acuerdos, y acciones en los ámbitos internacional, institucional y divisional relacionados con la educación para la sustentabilidad.

En la fase 2 el enfoque que permeó en este trabajo es de corte cualitativo con el propósito de captar el sentir, pensar, vivir y compartir las experiencias de los participantes para un análisis profundo de los datos obtenidos, y transformarlos en

información útil, para obtener los resultados, se realizó un *focus group* o entrevista grupal en palabras de Hamui – Sutton, 2012, (pp. 55 -60); a través de preguntas guía, en el participaron 6 alumnos que cursaron la asignatura Educación y Perspectiva de la Sustentabilidad, del 5º ciclo, cuyas edades oscilan entre los 20 – 21 años.

Análisis y discusión de datos

En el contexto documental es evidente el cumulo de acuerdos y disposiciones pronunciadas a favor de la sustentabilidad, así también el compromiso que tienen las instituciones de educación superior, respecto a la formación que contribuya en la formación de personas socialmente responsables con su entorno, contribuyendo con acciones y hábitos sustentables.

Respecto a los resultados obtenidos en el grupo focal, el participante número 3 dijo que: con los conocimientos adquiridos se pueden concientizar a los vecinos, la participante número 4 mencionó, que una “educación en sustentabilidad, es útil, ya que ayuda a tener una conciencia plena por el medio ambiente”. Coincidiendo en la importancia de una educación en sustentabilidad, ya que aporta conocimientos prácticos, y el permanecer las 24 horas en casa debido a la pandemia del covid -19 compartieron con sus familias, amigos, vecinos desde casa. La Declaración de Incheon (UNESCO, 215) en los principios 25 y 26 recomienda ocuparse de la educación en situaciones de emergencia, considerando, los desastres naturales, las pandemias entre otros conflictos, refiriendo que “la educación en las situaciones de emergencia tiene un efecto protector inmediato, ya que proporciona conocimientos y aptitudes para la supervivencia y apoyo psicosocial a los afectados por las crisis”.

En relación al cuestionamiento, si a partir del aprendizaje, presentaron algún cambio positivo en sus hábitos, comentaron que, desarrollaron cambios en su persona, en decidir respecto al no uso de desechables, consumo responsable desde agua, luz, así como la utilización de hojas recicladas; adoptaron el hábito de separación de residuos, en el cual se sumaron sus familias, vecinos e incluso a través de las redes sociales invitaron a amigos y compañeros de trabajo.

Al responder, si a partir de los conocimientos adquiridos en una formación a favor de la sustentabilidad consideraban incluirla en su proyecto de vida, la

participante 1 respondió, si, por la importancia de adquirir nuevos hábitos para cuidar la salud, alimentación, la limpieza; por su parte la participante 4 contesto que la sustentabilidad ya es parte de su vida cotidiana, procurando el cuidado en su persona, en su consumo y en el entorno. Citando a Vallaes, refiere “En el ejercicio del aprendizaje – servicio, los estudiantes se entusiasman al generar proyectos y al entender que su carrera les permite solucionar problemas dentro y fuera del campus (p. 59).

Al cuestionar a los participantes sobre la importancia de socializar los conocimientos adquiridos relacionados con la sustentabilidad, mencionaron que es importante la difusión en conferencias, campañas y acciones para “juntos lograr un futuro y entorno mejor”, por lo que se hace indispensable compartir la información con todos los sectores sociales en los que se involucren desde niños hasta adultos, con ello se puede lograr más beneficios colectivos a favor del planeta.

CONCLUSIONES

Resultados

Por lo anterior, se confirma lo señalado en el Modelo Educativo de la UJAT el cual establece que “a través de una participación activa, significativa y experiencial, los estudiantes construyen nuevos y relevantes conocimientos que influyen en su formación y derivan en la responsabilidad y el compromiso por su propio aprendizaje” (p.24).

Es de considerar que la institución educativa donde se realizó el trabajo que se presenta hace frente al compromiso asumido en la filosofía institucional, impartiendo una formación integral, que le permite asumir la responsabilidad en sus impactos a favor de los entornos sociales incluido el bienestar a través del medio ambiente. En ese sentido la Red de Soluciones para un Desarrollo Sostenible (SDSN, 2017) en el documento guía con los ODS en las Universidades, considera que al actuar responsablemente las universidades pueden hacer contribuciones significativas (p.23), estas contribuciones se advierten a través del actuar de la comunidad universitaria en su espacio vital.

Reflexiones

Por todo lo anterior es necesario una verdadera innovación educativa, con un verdadero sentido ético, más humano, con nuevos referentes, los cuales como se estableció hace casi medio siglo en la Carta de Belgrado, “nuevas formas de entendernos entre docentes, alumnos, administrativos”, lo que permitirá una mejor convivencia y respuesta ante los compromisos y necesidades del entorno, más allá de un discurso, un convenio o un acuerdo se ocupa de la voluntad en el ser, conocer, hacer, lo que beneficiaría el aprender a vivir juntos en este planeta, como está considerado en la Educación en Desarrollo Sostenible al sumar a los 4 pilares de la educación propuestos por Delors, el aprendizaje “*Aprender a transformarse y a transformar la sociedad*” (UNESCO 2008, p. 8) por ello el compromiso de la educación, en habilitar a las personas, en el caso de los estudiantes para estar en condiciones de tomar responsablemente decisiones que impacten individual y colectivamente. He aquí el reto de la comunidad universitaria, que con sus acciones promuevan sumar en sus proyectos de vida, estilos sustentables.

REFERENCIAS

- Aguirre, P. (2015). *Sustentabilidad: Principios y prácticas* (1ª. ed.) Editorial Göttingen, Germany. Recuperado de: https://cu villier.de/uploads/preview/public_file/9468/Leseprobe.pdf
- Álvarez, G. (2020). *Covid – 19. Cambiar de paradigma educativo*. Consejo Mexicano de Investigación Educativa. A. C. Recuperado de: <http://www.comie.org.mx/v5/sitio/2020/04/16/covid-19-cambiar-de-paradigma-educativo/>
- Bruno, L. y Ferrerira, L. (s/f). *sustentable o sostenible: ¿un problema no solo terminológico?* Estudio de caso. Recuperado de: <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/1780/Bruno%2C%20Laura.%20Sustentable%20o%20sostenible.pdf?sequence=15&isAllowed=y>
- Carta de Belgrado. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000017772_spa
- Centro de Cambio Global y la Sustentabilidad en el Sureste (CCGSS). *¿Qué es la Sustentabilidad?*. www.ccgss.org
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf
- Cruz, Norma.; Guevara, Ma. Dolores; Martínez, F.; Rivera, Ma. Catalina y Saldaña, Ma. Lourdes. *De la Educación Ambiental a la Educación para el Desarrollo Sustentable o ¿Sostenible?* BUAP. Recuperado de: <https://icupap.buap.mx/sites/default/files/revista/2017/01/sustentable.pdf>
- Decenio de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible 2005 – 2014. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000141629_spa
- DAEA (2019) Plan de Desarrollo Divisional 2019-2023. Recuperado de: <http://archivos.ujat.mx/2020/div-daea/PDD%20DAEA%202019-2023.pdf>

Gaete, R. (s/f) Responsabilidad Social Universitaria: una mirada a la relación de la universidad con la sociedad desde la perspectiva de las partes interesadas. Un estudio de caso. Universidad de Valladolid.

García, M. R. (2017). *Cómo investigar en Ciencias Sociales*. México: Trillas, 1ª. Ed.

González, E. J.; Meira-Cardesa, P.; Martínez, C. (2015) *Sustentabilidad y Universidad: retos, ritos y posibles rutas*. Revista de la educación superior. México. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-27602015000300004&script=sci_abstract

Informe Brundtland. Recuperado de: <http://www.unesco.org>

Objetivos del Desarrollo del Milenio. Recuperado de: <http://www.undp.org>

Programa de Acción Mundial para la EDS. Recuperado de: <https://es.unesco.org/gap>

Reyes, Felipe (2006). I Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación CTS +I. *Universidad pública y sustentabilidad. Entre el discurso contemporáneo y la práctica*. México.

SDSN Australia/Pacific (2017): Getting started with the SDGs in universities: A guide for universities, higher education institutions, and the academic sector. Australia, New Zealand and Pacific Edition. Sustainable Development Solutions Network – Australia/Pacific, Melbourne.

UJAT. Modelo Educativo UJAT (2005). Recuperado de: http://www.archivos.ujat.mx/abogado_gral/legislacion_univ2012/MODELO%20EDUCATIVO.pdf

UJAT (2014) Código de Ética de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Recuperado de: http://www.archivos.ujat.mx/abogado_gral/legislacion_univ2012/CODIGO%20E%20ETICA%20DE%20LA%20UNIVERSIDAD%20JUAREZ%20AUTONOMA%20E%20TABASCO.pdf.

UJAT (2016) Plan de Desarrollo Institucional 2016-2020. Recuperado de: http://www.archivos.ujat.mx/2016/rectoria/PDI_FINAL2020.pdf

UNESCO (2008) Educación para el desarrollo sostenible. Aportes didácticos para docentes del Caribe. Recuperado de: Chile.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000161768>

UNESCO (2015) Educación 2030 Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4. República de Corea. Recuperado de:
<https://www.gcedclearinghouse.org/sites/default/files/resources/245656s.pdf>

Vallaes, F. (s/f). Responsabilidad Social Universitaria. El Modelo URSULA. Estrategias, Herramientas, Indicadores. Chile. Universidad Tecnológica Metropolitana. Recuperado de: <http://unionursula.org/wp-content/uploads/2019/12/ursula-modelo-responsabilidad-social-universitaria-rsu.pdf>

Vallaes, F (2016). Introducción a la responsabilidad social universitaria. Universidad Simón Bolívar. Barranquilla. Recuperado de: <http://unioursula.org/wp-content/uploads/2016/11Libro-introducción-a-la-rsu-francois-vallaes.pdf>

ANEXOS

Tabla 1: *Acuerdos, Participación y Reconocimiento UJAT por la sustentabilidad.*

Año	Acuerdos, participación, reconocimiento
2016 – a la fecha	Escuela Firmante y Aportante de la Red del Plan de Escuelas Asociadas (<i>RedPea</i>) a la UNESCO
2016 – a la fecha	Escuela Firmante y Aportante de la Iniciativa PRME (<i>Principles for Responsible Management Education</i>)
2016 – a la fecha	Escuela Colaboradora de la Red PEA CONALMEX UNESCO
2016 – a la fecha	Aliado Estratégico en la red <i>My World</i> México 2030
2017	Participación en el Global Forum PRME (<i>Principles for Responsible Management Education</i>)
2018	Reconocimiento del H. Congreso de la Unión y ONU Voluntarios México, por la Divulgación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en el marco del Día del Voluntariado
2019	Instalación Red Agenda 2020 MX. (<i>Sustainable Development Solutions Network</i>)

Fuente: *Departamento de Gestión de Proyectos.*

Tabla 2. *Acuerdos y Acciones por la sustentabilidad, desde DAEA.*

Año	Actividad
2017 – 2020	Conferencias impartidas a la comunidad universitaria relacionadas con la RSU a favor de los ODS
Junio 2019	Campaña Limpiemos nuestro México, UJAT – DAEA se sumó con organizaciones a favor del medio ambiente
Noviembre 2019	Séptima Semana de Derechos Humanos: Responsabilidad Social Universitaria y sustentabilidad.
Noviembre 2019	1ª Jornada para el fomento de la Cultura Sostenible
Noviembre 2019	Corte de listón e inicio de la campaña permanente DAEA Sustentable
Junio 2020	Presentación de actividades desde el aula virtual en pro del medio ambiente

Fuente: *Elaboración propia. Fuente archivos personales y página oficial DAEA.*

Figura 1. Inicio campaña permanente.



Fuente: Coordinación de Difusión Cultural DAEA.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Edna María Gómez López: edna.gomez@ujat.mx.



Capítulo 35.

LA DESIGUALDAD TECNOLÓGICA COMO OBSTÁCULO PARA LA MEJORA DEL SISTEMA EDUCATIVO EN UN PAÍS CON POCA CAPACIDAD DE IMPLEMENTACIÓN DE ESTA MISMA

Ángel Jesús Aburto Jiménez

Gabriela Ríos Ruíz

Roxana Flores Hernández

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La situación actual que México presenta en el sistema educativo, específicamente en el quehacer docente y la práctica educativa tradicional que se ha trabajado desde hace tiempo atrás, tuvo un cambio drástico. En sexenios anteriores se ha intentado incorporar las Tics en el proceso de enseñanza, pero que, aun teniendo el impulso o la iniciativa de capacitar al cuerpo docente de las instituciones educativas, los mismos llegan a presentar un rechazo en la actualización de los nuevos conocimientos. La contingencia sanitaria del Covid-19 ha obligado a trabajar de manera directa con la implementación de las Tics y sin una previa capacitación de las mismas en el ámbito educativo. Con esto es notoria la falta de actualización para comprender y poder darle seguimiento a la enseñanza con la alternativa de una educación a distancia. Los profesores con mayor antigüedad en el área de la docencia tienen una mayor dificultad en esta transición o cambio en las técnicas de enseñanza que han utilizado desde sus inicios, y esto último recae en que las actualizaciones constantes en las herramientas didácticas y el uso de nuevas plataformas virtuales que se utilizaron, hablando de este último punto se enfoca al periodo en el que nos encontramos hoy en día debido a la contingencia sanitaria Covid-19 es de suma complejidad para los docentes adaptar o el manejo adecuado para la práctica docente que deben llevar acabo día con día.

Palabras clave: Tecnologías, aprendizaje, padres, alumnos, contingencia sanitaria.

INTRODUCCIÓN

Se produjo un gran impacto en el mundo de la enseñanza presencial puesto que se vio afectado desde el comienzo de la actual contingencia sanitaria por el Covid-19, debido a esto cada país buscó tomar medidas y soluciones para salir adelante en medio de la pandemia en todos los ámbitos de la vida cotidiana, tanto en lo familiar, personal, económico, laboral, la salud, y otros campos disciplinarios incluyendo el educativo. A pesar de cerrarse las posibilidades de laborar de manera presencial en todos los aspectos para no exponer a las personas, se buscó una manera que representa un reto global para que se le diera una continuidad y productividad a la vida laboral que el mundo acostumbraba a llevar. Dicho lo anterior, en el ámbito escolar se buscó implementar las Tics para evitar suspender la actividad educativa, efectuando obligatoriamente la modalidad a distancia en todos los niveles, desde el básico hasta el nivel superior, siendo la tecnología el único recurso que rescatara aquellas actividades desde lo virtual – siguiendo las sugerencias del gobierno por la contingencia que es evitar contacto presencial y el aglomeramiento.

En esta situación de emergencia, las Tecnologías de la Información y Comunicaciones se han vuelto una prioridad que han evolucionado los métodos de enseñanza, pues los docentes han tenido que continuar con sus clases virtuales usando todo recurso digital a su alcance para que esto se haga llegar a cada alumno. Sin embargo, existe una realidad en la que una gran parte del alumnado y profesorado no cuenta con los recursos tecnológicos suficientes – desde los dispositivos hasta la propia ubicación – para acoplarse a esta alternativa laborar a la distancia dentro de una era digital, y es por ello que existe una desigualdad tecnológica como obstáculo para que el sistema educativo en nuestro país pueda implementarse. Un estudio de la UNESCO, 2020 señala un punto importante que se ha vivido de esta situación a nivel mundial durante el confinamiento del COVID-19 y las TIC:

Lamentablemente, incluso en contextos más estables con una infraestructura y una conectividad adecuadas, muchos educadores carecen incluso de los conocimientos más básicos en materia de tecnología de la información y la comunicación (TIC), por lo que es probable que tengan dificultades incluso con su

propio desarrollo profesional continuo, y aún más a la hora de facilitar una enseñanza a distancia de calidad.

DESARROLLO

En este proceso de enseñanza el único cambio fue la inserción de las herramientas tecnológicas específicamente hablando del nivel básico primaria, pero en la que intervienen diversos factores como el trabajo colaborativo del docente-alumno y padres de familia, entre otros más, que en el transcurso del trabajo se abordara con mayor profundidad, y que a pesar de las medidas tomadas por el sistema educativo tuvieron lagunas y vacíos que influyeron de alguna forma en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que pudiera darse con la misma cobertura en este nivel, puesto que a pesar de los mismos contenidos temáticos de acuerdo al grado que cursaban los estudiantes, algunos se quedaron a mitad del proceso puesto que existe un sector de la población que no tienen acceso a las Tics, y por ello los docentes se vieron con la necesidad de adaptar la metodología para poder facilitar los conocimientos a sus alumnos, y es aquí donde retomaremos todas esas desigualdades tecnológicas e incluso personales que fueron presentadas durante este trayecto vivido.

La desigualdad tecnológica como obstáculo para la mejora del sistema educativo en un país con poca capacidad de implementación de esta misma

Hace un par de años atrás dio inicio a la nueva era tecnológica, por lo que la implementación de estos recursos se fue incorporando en la sociedad creando un medio de comunicación masivo que ha servido para el intercambio de información con distintas personas y países, por lo que ha sido favorable en diversos campos de nuestra vida cotidiana, es posible decir que independientemente de esta transición o cambio en la que nos fuimos adaptando, no se ha podido lograr que pueda llegar a todos los sectores de la sociedad, creando así un abismo en la que ciertas poblaciones principalmente las comunidades marginadas se han visto excluidas, dándose así una desigualdad tecnológica en la que estos personajes no han podido acceder.

Si bien, podemos decir que las Tics “son el conjunto de herramientas tecnológicas que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento,

comunicación, registro y presentación de información, en representación de voz, imágenes y datos comprendidos de señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética” (Valdez, 2012, p. 3).

Estas mismas han permitido experiencias motivantes en la enseñanza para los estudiantes en tiempos de educación presencial, y con esto se han logrado muchos aprendizajes en comparación de los procesos tradicionales que para enseñar que se basan en lo impreso y cotidiano, y por esto, se considera implementar herramientas o materiales que capturen la atención de los alumnos y así se logre un mejor entendimiento de los temas. Es preciso que las TIC se inserten en prácticas sociales ya existentes de personas, grupos u organizaciones como la práctica educativa, sabiendo que es una actividad social; de este modo, servirán como herramientas que potenciarán el trabajo en un mundo real y concreto, y no a la inversa, pues no se trata de promover y forzar la realización de acciones con el fin de utilizarlas (Sánchez, 2008, p. 5).

Consideradas un gran recurso para el docente, siempre y cuando sepa implementarlas deben de aprovecharse para el progreso integral de una comunidad, y estas mismas no incluyen forzosamente el uso de las tecnologías modernas, pues pueden abrir canales eficientes y de forma permanente de comunicación social, y permite utilizar sus instrumentos como la radio, televisión, e internet para sí apoyarse e impartir los temas de la planeación.

Las Tics se pueden usar en cualquier área de conocimiento desarrollando circunstancias que ayudan a la resolución de problemas y a usar las competencias de tiempo y espacio en el entorno de la innovación. A este respecto, (Pérez y Tellería, 2012, p.13) señala que: “El uso de las Tics ha creado conceptos nuevos, dando referencia a la comunicación e interacción entre los seres humanos, utilizando computadores conectados en red y la posibilidad de acceder a un infinito universo de instrumentos, información y recursos”.

Hacemos referencia de las Tics como un instrumento de característica positiva que ha permitido la innovación en las prácticas educativas de todos los niveles escolares, sin embargo, durante el confinamiento han surgido problemas técnicos debido a que existe una desigualdad tecnológica en el país independientemente de

que nadie estaba preparado para que todo el sistema educativo se viera en la necesidad de continuar la vida académica a través de pantallas y plataformas.

En general durante este ciclo escolar los docentes atendieron a sus alumnos mediante el sistema digital, es decir, la continuidad de las clases siguió ejecutándose por medio de aplicaciones o plataformas como Zoom, Microsoft Teams, WhatsApp, Grupos de Facebook, Google Classroom, entre otras.

En las escuelas de nivel básico – tanto en públicas como privadas – se implementó un programa dirigido por la Secretaría de Educación Pública (SEP) cuyo objetivo fue darles continuidad a las clases solo que con la modalidad a distancia llamado “Aprende en Casa” por TV y en Línea. En el caso de las clases de escuelas públicas fueron transmitidas por canales como Ingenio TV, Canal Once y TV UNAM después del primer mes de la cuarentena, mientras que en las instituciones privadas también se implementaban las clases en vivo por medio de las plataformas que manejaban dichas escuelas o clases grabadas por sus propios profesores para que el ciclo escolar no se suspendiera o cancelara. (Wong, 2020).

El periódico El Economista externa que esto fue posible gracias a que la SEP estableció un acuerdo con Microsoft, para que el personal educativo accediera a las plataformas Teams y continuar con las sesiones de clases desde el hogar cumpliendo con el aislamiento preventivo dictaminado por la contingencia del covid-19. (Vadillo, 2020) Dicho programa “ha sido reconocido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), asegurando que esta modalidad debía ser compartida en el ámbito regional e internacional”. (Wong, et al 2020)

Los docentes tuvieron que cambiar estrategias de enseñanza para adaptarse a la tecnología y darle la continuidad al ciclo escolar, sin embargo, muchos de ellos tuvieron problemas con la inserción y uso de las Tics, por mucho que estas tengan ventajas al ofrecer comunicación relativamente inmediata en mensajes de textos, archivos digitales, audios, datos y videos, en muchas zonas del país las personas son víctimas de los impedimentos de la tecnología, por ejemplo, la señal de internet es baja en diferentes regiones, la falta de recursos tecnológicos, la falta de capacitación tecnológica en los profesores y alumnos, entre otros problemas que dejan en

desventaja al docente y al alumno por no contar con los medios necesarios para un buen acceso de las Tecnologías de información y comunicación.

Los maestros que laboran en el nivel básico, específicamente primaria tuvieron numerosa carga laboral y con ella dificultades de adaptación tecnológica, pues en las primarias públicas los grupos de alumnos varían y en el mayor de los casos son numerosos, por lo que incluso los padres de familia jugaron un rol educativo como auxiliares de maestros, pues ellos supervisaban las tareas y ejercicios que se les asignaban a los niños, rubricaban el progreso y le daban seguimiento a la actividad escolar. (Díaz, 2020)

Los padres enfrentando la educación en casa por la contingencia COVID-19

Debido a la contingencia sanitaria Covid-19 el cierre de instituciones educativas fue inminente, ya que para evitar la propagación de este virus se necesitaba tener un control de la población, los jóvenes y niños fueron realmente afectados con esto ya que las clases presenciales habían dado pausa a su formación y es aquí donde se comenzó la búsqueda de una solución inmediata.

La educación en línea o en casa sería la adecuada para fortalecer y continuar con la formación continua del estudiante, esto para promover que no perdieran el año escolar o el semestre en curso. Al centrarnos en el sector básico educativo la función del profesor era servir de guía, pero quien estaba al frente de las clases en casa eran los padres de familia, todo esto para poderse adaptar a la nueva “rutina” y los desafíos que implican aprender en línea. Ante esta situación, era necesario que los padres encargados en servir como mediador entre profesor y alumno se mantuvieran en una constante comunicación por las distintas plataformas virtuales y con esto encontrar la manera de coexistir para la mejora de la educación del estudiante.

Uno de tantos casos en los que los padres de familia se convierten en mediadores entre la educación escolar y sus hijos durante el confinamiento es el de los doctores Pablo y Florencia en Uruguay, artículo encontrado en la página oficial de la BBC News Mundo (2020), titulado “Cuarentena por coronavirus: qué es el "efecto padres" en la educación y cómo podría marcar a la generación covid-19”, en el que expresa que el padre de los niños es médico de emergencia e internista, tendría que

dividir el tiempo y el de su esposa para darle horas extras como profesores auxiliares de sus hijos, y así supervisar que sus hijos asistieran virtualmente a las clases online, a las videollamadas por la plataforma Zoom de dos a tres días por semana, la explicación y orientación de actividades y tareas al igual que la entrega de las mismas, el escaneo de documentos o fotografías, y tomando evidencias mediante videos de que los niños realizaban por sí mismos las actividades asignadas. (Pais, 2020)

“Laura K. Reynolds, decana de la Facultad de Educación, Desempeño Humano y Salud de la Universidad de Carolina aconseja que, aunque parece que los padres han tomado el rol de educadores, los maestros deben seguir presentes y mantenerse conectados tanto como sea posible. La directora incita a los padres a ser pacientes y evitar disciplinar a sus hijos durante las actividades escolares. Especialmente si los hijos están acostumbrados a que sus profesores usen un reforzamiento positivo, más que regaños” (Delgado, 2020).

Esto propuesto por Laura K. Reynolds es de suma importancia retomarlo y tener en claro que los padres no están tomando el rol del profesor sino están siendo un conducto por el cual poder seguir llevando las clases de los estudiantes.

Todo esto que se vivió y que se menciona, como tiene sus pros también existen sus contras, uno de estos es la difícil adaptación que los padres que tal vez no se involucraron de lleno en las actividades escolares de sus hijos tuvieron que realizarlo ahora con esta situación, las actividades que los docentes realizaban eran en muchas ocasiones desconocidas por los padres y estos al no conocer tuvieron complicación en ayudar a sus hijos.

Todos ellos tuvieron que pasar por un cambio muy drástico que producía miedo y ansiedad al no poder enseñar de una manera adecuada a los niños. Por otro lado, Reynolds insiste que los maestros deben apoyar a los padres de familia y recordarles que hay muchas formas en que sus hijos aprenden. Los niños pueden aprender mediante "juegos imaginarios, jugando libremente en el patio trasero, jugar en un fregadero lleno de agua o garabatear y dibujar", señala Reynolds. “Cuando parece que no está sucediendo nada, los procesos cognitivos de los estudiantes están involucrados y hay un crecimiento y un aprendizaje que están sucediendo”. Es

importante recordar que los niños aprenden jugando y es necesario usar la imaginación. Una manera creativa de enseñar fracciones, por ejemplo, es en la cocina al seguir una receta. (Delgado, 2020)

Esto lo plantea para que las clases no sean tediosas y que por consiguiente los padres no llegaran a tener una carga excesiva de trabajo, pero dadas las circunstancias de que el sistema educativo mexicano tenía una encomienda de terminar antes de lo acordado el ciclo escolar vigente se comenzó a bombardear de actividades a los padres para que los alumnos cumplieran en tiempo y forma, y esto arrojó otro obstáculo más en la enseñanza en casa.

La verdadera corresponsabilidad que tienen los padres de familia con la educación de sus hijos y el apoyo para con la escuela, está plasmada en la reciente reforma educativa del artículo 31, fracción I, que a la letra dice:

Ser responsables de que sus hijas, hijos o pupilos menores de dieciocho años concurren a las escuelas, para recibir la educación, así como participar en su proceso educativo, al revisar su progreso y desempeño, velando siempre por su bienestar y desarrollo (Pérez, 2020)

Con este argumento, el aislamiento de los estudiantes por la contingencia sanitaria, apoyó la cancelación de las clases presenciales, el cierre de sus centros educativos y la seguridad que deberían tener en sus hogares, todo esto establecido por la Secretaría de Educación Pública, correspondería a la forma en que los padres tomarían participación como responsables de llevar a la práctica lo que los docentes planteaban en su clases en línea o las clases vía T.V. que se propusieron por parte del gobierno para la mejora del aprendizaje de los alumnos.

La debida formación brindada por un docente y una institución educativa no es solo asunto de aprender por aprender y retener esa información para las futuras soluciones de problemáticas que se presenten, sino que son habilidades que el alumno debe ir desarrollando y adquiriendo para su crecimiento tanto personal como académico es así como los padres de familia en esta etapa que se vive a nivel mundial lograrían la intervención en su desarrollo educativo y de su vida diaria.

Los alumnos en la adaptación de las clases en línea

Uno de los mayores retos que se enfrentó por la emergencia sanitaria por el COVID-19 fue la suspensión de clases presenciales, y como anteriormente mencionamos en el caso de la educación básica, el ciclo escolar continuó con lecciones en línea, como bien se vio en el transcurso de estos meses anteriores, en cuanto a las adversidades que se llegó a presentar con los alumnos podrían plantearse dos vertientes:

La primera sería llevada al plano de la educación universitaria, ya que la adaptación de los estudiantes de este nivel fue rápida a causa del uso constante de diversas plataformas como ZOOM, Microsoft Teams, Whatsapp, classroom, de las cuales en algunas tuvieron que aprender a usarlas e implementarla como herramienta para su educación. El obstáculo estaría presente en la cultura de los profesores en el uso de las plataformas virtuales en las cuales tendrían que desarrollar sus clases, esto debido a que docentes que llevaban años laborando como profesores no habían tenido el acercamiento a este sistema y desconocían el uso y técnica que se requería para esto. Con ello se produjo el desentendimiento de las clases, el atrasamiento de estas y la falta de comunicación docente – alumno, y por lo tanto en algunos casos el alumno requería de acompañamiento.

La segunda recaería en la educación básica dado que esta carece en su mayoría de los recursos tecnológicos y acercamiento a una enseñanza del manejo de estos. Los alumnos al afrontar el cierre de las instituciones y no tener docentes preparados para desempeñarse en las plataformas virtuales tuvieron un rezago presente en su enseñanza, más notorio en las comunidades más alejadas de las ciudades, ya que en estas es donde se vería la afectación más remarcada, debido a que mucha de las veces no se contaba con una computadora o una televisión en casa.

Como se mencionó en uno de los puntos anteriores, la Secretaría de Educación Pública (SEP) implementó desde el 19 de abril el programa Aprende en Casa, en el que integró información en una plataforma en línea y también la replicó en radio y televisión. Los cambios que experimentaron los niños y niñas ante el contexto impactarán en su aprendizaje, particularmente, para aquellos menores que en sus casas no hay conexión a internet y sus padres no cuentan con los conocimientos o

disponibilidad de tiempo para acompañarlos en el proceso de aprendizaje. “Es bueno tener un programa de educación a distancia, es loable, aplaudible, es recomendable, pero no es suficiente”, dijo Rafael de Hoyos, que también puntualizó: “No discuto la calidad y contenidos de Aprender en Casa, pero, aunque sea el mejor del mundo, esos chavos en educación básica no se están beneficiando, porque no tiene las condiciones mínimas, y tenemos que empezar a pensar desde ya en políticas compensatorias”. (infobae-America, 2020)

La Secretaría de Educación Pública (SEP) recién anunció la continuación de su plan de clases a distancia -para los 37 millones de estudiantes que hay en México- que durará hasta finales de mayo, a fin de cumplir con las medidas necesarias ante la pandemia del coronavirus.

Sin embargo, hay dos grandes obstáculos que se han identificado para llevar este plan a cabo: la falta de conectividad y herramientas, así como el desconocimiento digital, tanto de profesores como alumnos.

La desigualdad tecnológica

De acuerdo con datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) - obtenidos en su Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019- solo alrededor del 40% de los hogares en México cuentan con una computadora.

Para Juan Martín Pérez, director de la Red por los Derechos de la Infancia en México, esto representa un problema de brecha de desigualdad tecnológica y advierte que, al no proveer a los alumnos de las herramientas necesarias, el gobierno está incumpliendo con el derecho a la educación de los estudiantes.

La respuesta docente se muestra insuficiente

El otro gran motivo que obstaculiza la educación a distancia en estos momentos es, lo que algunos especialistas consideran, la analfabetización digital de la mayoría de los maestros en México. “Ya los maestros tienen esa dificultad, que no son expertos en crear esa experiencia de aprendizaje digital; ni esa formación está bien establecida en las escuelas normales”, indica el presidente de Mexicanos Primero.

Además, agregó que, aunque ya algunos maestros a nivel nacional empezaron capacitaciones para el uso de plataformas digitales, “está muy diferenciado el dominio que tienen de la tecnología, empezando por el acceso, ya que una buena parte de los profesores, hoy por hoy, no cuenta con un dispositivo suficientemente fuerte como para dar clases en línea”.

Por otro lado, la SEP informó también, en un comunicado, que el actual ciclo escolar no se perderá subrayando que se trabaja para el debido aprendizaje de los contenidos por parte de los estudiantes. (Mireles, 2020)

Con esto último se puede entender que no se pensó la implementación de diversas herramientas y estrategias para continuar con el aprendizaje en los diferentes niveles educativos, ya que en los niveles medio superior y superior podían ser los alumnos los que no tuvieran el problema, pero serían los profesores los que presentarán en muchos de los casos la desubicación y la falta de comprensión del uso de estas plataformas, más en el nivel básico fue donde se pudo notar la carencia de implementar algo que no ayudaría a todos los alumnos y que permitiría la desigualdad de oportunidades de aprender. Las consecuencias a futuro serán los niños y jóvenes en los hogares donde no se cuente con un dispositivo que pueda tener acceso a internet y con padres que no cuenten con un nivel de escolaridad apropiado para guiar a sus hijos en la enseñanza que se promoverá por las videollamadas de los profesores o por el mismo programa de T.V. que promueve la Secretaría de Educación del país.

CONCLUSIÓN

México es un país tercermundista lo cual ha adoptado varias alternativas que los países subdesarrollados han interpuesto en sus sistemas especialmente en el educativo, y uno de ellos ha sido la incorporación de las Tic´s en las escuelas.

A partir del confinamiento por el COVID-19, se utilizaron nuevas formas de concluir el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto con la ayuda de las herramientas tecnológicas, sin embargo uno de las mayores dificultades presentadas es que es necesaria una constante actualización y capacitación para la formación del docente en donde trabaje con las “Tics” y pueda hacer uso de las plataformas virtuales, o en el

caso de la adaptación de una metodología en donde le sea útil estos recursos y en el que ningún sector sea discriminado virtualmente, y sea obligatorio para los maestros que impartan clases en cualquier nivel educativo, pero sin duda alguna esencialmente en el nivel básico que es el que de forma personal se puede observar más lagunas, esto por los diversos factores que abordamos en el documento, como el acompañamiento de los padres de familia, el distanciamiento de las tecnologías en algunas zonas, entre otras.

Hay que adecuar lo que hoy se está trabajando como la nueva normalidad, y que los docentes sean capacitados como anteriormente se ha dicho, para que exista un mejor acompañamiento hacia los padres de familia y con los alumnos en donde no se expongan a la pandemia que estamos viviendo y que a su vez se impulse y se aproveche este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente puede decirse que nadie estaba preparado para lo que hoy en día acontece en nuestro alrededor, incluso después de varios meses ha sido difícil para la población poder adaptarse a esta normalidad, sin embargo, al ser la primera vez que sucede esta situación, pudo llevarse a cabo y continuar este proceso de aprendizaje para la formación de los alumnos de la mejor forma posible.

Es importante que exista la inserción tecnológica de forma permanente en el sistema educativo en todos los campos tanto para los docentes, alumnos e incluso para los padres de familia, esto para prevenir futuros sucesos inesperados como el que vivimos en la actualidad y que pueda darse sin tantas complicaciones como lo percibimos durante este periodo, en la que el principal obstáculo fue la desigualdad tecnológica en los diversos sectores de la población.

Sugerencias

- Considerar la capacitación constante por medio de cursos o talleres trimestrales para las actualizaciones obligatorias y la adaptación con las nuevas herramientas tecnológicas, para el cuerpo docente en el nivel básico para la mejora de su cátedra para desarrollar una excelencia educativa para los alumnos.
- Buscar la ampliación de la banda ancha de internet sectorialmente para los distintos poblados alejados de las ciudades y con esto coadyuvar a la mejora del

aprendizaje para la enseñanza en el uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de las escuelas marginadas.

- Crear una estrategia orientadora que sirva como guía base para dar el acompañamiento clave en la formación educativa del estudiante en todas las áreas previstas por el contenido temático y con esto los padres logren salir del estancamiento en las diversas situaciones de problemáticas en la que puedan entrar durante este proceso de enseñanza.

REFERENCIAS

Delgado, P. (2020, 6 abril). *Los retos de adaptarse a la educación en el hogar — Observatorio de Innovación Educativa*. Observatorio de Innovación Educativa. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/educacion-online-retos-escuela-en-casa>

Díaz Delgado, M. A. (2020). Equipos directivos de educación primaria. Improvisar la alfabetización durante la cuarentena. Educación y Pandemia. Una visión Académica. Instituto de investigación sobre la universidad y la educación. Universidad Nacional Autónoma de México Recuperado de: https://www.iisue.unam.mx/investigacion/textos/educacion_pandemia.pdf

Infobae-America. (2020, 21 junio). *El otro golpe del COVID-19: unos 10 millones de alumnos de educación básica presentarán rezago*. infobae. <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/06/21/el-otro-golpe-del-covid-19-unos-10-millones-de-alumnos-de-educacion-basica-presentaran-rezago/>

Pais, A. (15 de mayo de 2020). Coronavirus: qué es el “efecto padres” en la educación y cómo podría marcar a la generación covid-19. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52636384>

Pérez de A., María del C., & Tellería, María B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, (18),83-112. [fecha de Consulta 8 de Julio de 2020]. ISSN: 1316-9505. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=652/65226271002>

Pérez Cabrera, O. (2020, 17 abril). *El sano acercamiento entre padres de familia y alumnos frente al COVID 19* -. Educación Futura. <http://www.educacionfutura.org/el-sano-acercamiento-entre-padres-de-familia-y-alumnos-frente-al-covid-19/>

Sánchez, J. (2001). *Aprendizaje visible, Tecnología invisible*. Santiago de Chile-Chile. Ediciones Dolmen.

Sánchez Duarte, E. (2008). LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) DESDE UNA PERSPECTIVA SOCIAL. *Revista Electrónica Educare*, XII, pp. 155-162. [fecha de Consulta 8 de julio de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1941/194114584020>

UNESCO (2020). *Respuesta educativa de la UNESCO a la COVID-19. Notas temáticas del Sector de Educación: Apoyar a los docentes y al personal educativo en tiempos de crisis*. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373338_spa/PDF/373338spa.pdf_multi

Vadillo, D. (2020) *SEP implementa clases a distancia durante la emergencia sanitaria*. *El Economista*. Recuperado de: <https://www.eleconomista.com.mx/politica/SEP-implementaclases-a-distancia-durante-emergencia-sanitaria-20200413-0100.html>

Valdez, F. (2012). *Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. Universidad Nacional Autónoma de México. Congreso Internacional de Contaduría e Informática. Recuperado de: <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>

Wong, A. P. (2020). *Reconoce UNESCO Estrategia Aprende en Casa*. Ciudad de México. Milenio. Recuperado de: <https://www.milenio.com/politica/coronavirus-unesco-reconoce-estrategia-aprende-casa>

Wong, A. P. Milenio. (2020, abril 21) *SEP presenta programa y horarios de “Aprende en Casa”* [Archivo de video] <https://www.youtube.com/watch?v=J8BiDRNim4Q>

Mireles, A. (2020, 19 abril). *El coronavirus pone a prueba el sistema educativo de México: más de la mitad de los estudiantes no tiene acceso a la educación en línea*. infobae. <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/04/19/el-coronavirus-pone-a-prueba-el-sistema-educativo-de-mexico-mas-de-la-mitad-de-los-estudiantes-no-tiene-acceso-a-la-educacion-en-linea/>

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Ángel Jesús Aburto Jiménez: angelaburto226@gmail.com

Gabriela Ríos Ruíz: gabyrios_94@hotmail.com

Roxana Flores Hernández: roxana.floresh@gmail.com



Capítulo 36.

EL INVENTARIO DE APRENDIZAJES, UN EJERCICIO EFECTIVO PARA LA METACOGNICIÓN

Graciela Beauregard Solís

Julio Cámara-Córdova

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

El inventario de aprendizajes ayuda al estudiante a ser consciente de lo que sabe, así como de los métodos, valores, emociones y dificultades relacionados con el proceso para aprenderlo; al mismo tiempo, propicia el desarrollo de su pensamiento crítico. Consiste en cuatro preguntas que el docente aplica al término de una actividad de aprendizaje o unidad temática. Éstas son: ¿qué información, conocimientos, conceptos aprendí relacionada con el “saber”?; ¿qué habilidades, hábitos he desarrollado para aprenderlo?, vinculada al “saber hacer”; ¿en cuáles valores y actitudes se ha insistido y he incorporado en mi vida?, que define el “ser” y ¿cómo se relaciona lo aprendido con mi vida profesional? Se presentan evidencias de resultados obtenidos en ejercicios metacognitivos realizados con esta estrategia, en mayo de 2020 y en la que participaron 21 estudiantes de licenciaturas en biología e ingeniería ambiental. Primero leyeron la obra “Apuntes para mis hijos” de Benito Juárez y después, respondieron por escrito las cuatro preguntas ya mencionadas. Respuestas con frases como “me di cuenta”, “no me había dado cuenta”, “me he puesto a pensar”, “descubrí que”, “desafortunadamente este problema aún persiste” o “la prueba es”, indican la efectividad del Inventario de Aprendizajes. Por otra parte, fue evidente que la profundidad de la metacognición no es la misma en todos los participantes, lo cual es un indicador para el docente, para mejorar la didáctica aplicada.

Palabras clave: Metacognición, Estrategia docente, formación integral.

INTRODUCCIÓN

Una de las funciones Instituciones de Educación Superior (IES), es la de formar profesionales competentes en su campo de acción. Asimismo, en una sociedad del conocimiento, información y aprendizaje, las IES deben contribuir, además, a la formación de personas capaces de gestionar su propio bienestar a lo largo de su vida. Lo anterior, para generar las mejores condiciones para aprender, tanto en espacios formales, como en los no formales, de los diversos ámbitos de la sociedad que le permiten la construcción de un proyecto de vida sustentable.

Esto significa que el estudiante universitario mantenga un acercamiento significativo al conocimiento, lo cual depende de diversos factores. Entre ellos, los promovidos por el accionar docente y su aplicación de estrategias que estimulen la metacognición en sus educandos. Es decir, el aprendizaje profundo no sólo se encuentra condicionado por las acciones o iniciativas docentes sino también por la autogestión del aprendizaje (Tumimo, Merariz, Flores y Quinde, 2019), la cual puede ser uno de los efectos de la metacognición, que coadyuvaría a enfrentar los desafíos de la educación superior de calidad en el siglo XXI (Bernal, Gómez e Iodice, 2019).

El trabajo de Tulving y Madigan (1970) sobre la memoria, sentó las bases y contribuyó a que Flavell (1976), acuñara los términos metamemoria, metacompreensión y metacognición. Éste último se refería indistintamente, tanto al conocimiento o conciencia que cada persona tiene acerca de sus procesos y productos cognitivos, como al monitoreo, regulación y ordenación de esos procesos en relación con los objetos cognitivos, datos o información sobre los cuales ellos influyen, normalmente al servicio de un objetivo o meta relativamente concreta.

El término metacognición fue evolucionando rápidamente. Antonijevick (1981), y Chadwick (1982), lo concibieron como el grado de conciencia que tenemos sobre nuestras propias actividades mentales, pensamientos y aprendizaje. Yussen (1985), la conceptualiza como una reflexión mental sobre los estados o procesos mentales y alude a un conjunto de procesos que se ejercen sobre la cognición misma. Weinstein y Mayer (1986) la asumen como el conocimiento que una persona tiene acerca de sus propios procesos cognoscitivos y como su habilidad para gestionar (organizar,

monitorear, modificar) sus procesos cognitivos de acuerdo con los resultados obtenidos como consecuencia de su aplicación. Para García y La Casa (1990), Otero (1990) y Swanson (1990), tiene que ver con el conocimiento que una persona tiene de las características y limitaciones de sus propios recursos cognitivos, así como con el control y regulación que puede ejercer sobre tales recursos y su aprendizaje.

Ríos (1990) asume a la metacognición como un constructo complejo, con el cual se hace referencia al conocimiento que tiene un sujeto acerca de las estrategias con las que cuenta para resolver un problema y al control que ejerce sobre dichas estrategias para que la solución sea óptima: La complejidad se debe a que implica conocimiento y control de estrategias cognoscitivas las cuales, a su vez, constituyen combinaciones de operaciones intelectuales que no son otra cosa que acciones cognoscitivas internas, mediante las cuales el sujeto organiza, manipula y transforma la información que le es suministrada por el mundo exterior.

Así, el Inventario de Aprendizajes (IA), es una estrategia docente, integrada por preguntas que fomentan el pensamiento crítico y la metacognición, aplicada por el facilitador al término de una actividad de aprendizaje o unidad temática, con el propósito de estimar la efectividad del aprendizaje (Ferreiro, 2012). La efectividad es el logro de uno o varios objetivos, para lo cual se requiere, un ejercicio de medición y comparación (Pritchard, 1990).

Aquí se presentan evidencias de resultados obtenidos en ejercicios metacognitivos realizados con esta estrategia, con el objetivo de fundamentar la efectividad del IA, como recurso docente que contribuya a mejorar la habilidad del educando para aprender tanto en espacios formales como no formales, en los diversos ámbitos de la sociedad, que le permiten la construcción de un proyecto de vida sustentable.

DESARROLLO

Para evaluar la efectividad del IA, se contó con la colaboración de estudiantes que cursaron la asignatura de Derechos Humanos, Sociedad y Medio Ambiente (DHSMA) en la División Académica de Ciencias Biológicas (DACBiol), de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT). Esta asignatura forma parte del Área de Formación General, que se imparte en el primer semestre de las licenciaturas en biología e ingeniería ambiental.

Todos los integrantes del grupo leyeron “Apuntes para mis hijos” de Benito Pablo Juárez García (2005), al principio del ciclo lectivo del primer semestre de 2020. Se transcribe el prólogo de la edición en el anexo 1. Para la evaluación de esa actividad, se les indicó la elaboración individual de un ensayo, cuya evaluación fue integrada a los resultados del segundo periodo institucional de evaluación parcial, del dos al 13 de marzo. En el anexo 2, se muestra parte de uno de los mejores ensayos.

En la Semana de Juárez, el tradicional festejo institucional conmemorativo del Benemérito de las Américas que, como presidente de la República publicó un decreto que resultó en la creación del Instituto Juárez (1883), del cual surge nuestra Universidad (1956), se pidió la participación voluntaria de quien quisiera leer su ensayo en una de las actividades programadas para llevarse a cabo en la DACBiol. Al concluir la lectura, fue comentada por el público asistente, entre el que se encontraba todo el grupo de los estudiantes colaborativos.

Durante el periodo de distanciamiento social promovido institucionalmente, a partir del 20 de marzo, y durante la prolongación de la suspensión de actividades presenciales indicada en el Plan General de Acción de la UJAT ante la Contingencia Sanitaria del COVID-19, publicado a mediados de abril, se continuó el ejercicio docente de DHSMA a distancia, utilizando los autores el sistema de administración del aprendizaje, Schoology.com.

Entonces y como ejercicio de evaluación de la efectividad del IA, se diseñó un instrumento de tipo cuestionario, compuesto de cuatro reactivos que generan la reflexión sobre la posible aplicación de los contenidos del curso (Ferreiro, 2012): ¿qué

información, conocimientos, conceptos aprendí relacionada con el “saber”?; ¿qué habilidades, hábitos he desarrollado para aprenderlo?, vinculada al “saber hacer”; ¿en cuáles valores y actitudes se ha insistido y he incorporado en mi vida?, que define el “ser” y ¿cómo se relaciona lo aprendido con mi vida profesional?

Este cuestionario fue publicado el 2 de mayo, mediante las herramientas de Schoology.com. Allí mismo, se comunicó que la información que se generara en el IA, sería utilizada para (a) identificar la pertinencia de la lectura de “Apuntes para mis hijos” (Juárez, 2005) como parte de los materiales docente del curso y, b) considerar consecuentemente, su posible utilización o no, en ciclos lectivos subsecuentes. También se les indicó que las respuestas al cuestionario, no tendrían ningún valor para su calificación del curso, debido a que la Lectura, ya había sido discutida y calificada previamente. Finalmente, se indicó que debía ser enviada en la misma plataforma del sistema de administración del aprendizaje Schoology.com, el 24 de mayo.

Los 21 trabajos recibidos se analizaron en su totalidad. Para su presentación en este documento, se ordenaron conforme con la lista de asistencia del grupo y siguiendo el procedimiento sugerido por Keene (citada por Knell, 2004) para la selección de objetos de colección para su curaduría, se extrajo una muestra de donde se incluyeron uno sí y los dos siguientes no. Los siete cuestionarios fueron identificados como A, B..., F y G. Las respuestas fueron capturadas en una hoja electrónica en formato xls, donde se anotó “No respondió” en el caso de que algún participante dejara en blanco el espacio de alguna de las respuestas, o que respondiera algo sin sentido o sin relación con lo solicitado.

La determinación de la efectividad del IA, como ejercicio para la metacognición, se basó en los criterios de Salgado, García y Méndez-Cadena (2020) y González-Tobón, Cuervo, González, y Camacho, (2020), Salgado et al. (*op cit.*), quienes afirman que la escritura reflexiva puede ayudar al profesorado a establecer un canal de comunicación directo y cercano con el estudiantado, además de ayudarlo a desarrollar habilidades para la metacognición. Por su parte, González-Tobón et al. (*op cit.*), consideran que la metacognición puede identificarse a través de rasgos

observables de los procesos cognitivos, como la argumentación, verbos propositivos y comentarios escritos asociados a situaciones encontradas.

Resultados

Conforme con González (1996), la metacognición alude a una serie de operaciones cognoscitivas, que son ejercidas por el sujeto, como mecanismo complejo que le permite recopilar, producir y evaluar información, así como controlar y autorregular su propio proceso intelectual, ya que la metacognición es un constructo tridimensional que abarca: consciencia, monitoreo (supervisión, control y regulación) y evaluación de los procesos cognitivos que realiza el sujeto cognoscente.

Si la metacognición es la actividad mental mediante la cual otros estados o procesos mentales se constituyen en objeto de reflexión (Yussen, 1985), entonces alude a un conjunto de procesos que se ejercen sobre la cognición misma: cuando una persona reflexiona sobre cuál estrategia le ayuda mejor a recordar (metamemoria), se interroga a sí misma para determinar si ha comprendido o no un mensaje que acaba de recibir (metacompreensión) o revisa las condiciones que pueden favorecer o limitar su observación de algo (meta-atención), entonces el IA se constituye en una estrategia efectiva para la cognición.

A continuación, el resultado de la aplicación del IA, compuesto de cuatro reactivos que buscaban propiciar la reflexión individual (Ferreiro, 2012), sobre de la lectura de “Apuntes para mis hijos” (Juárez, 2005), se describe mediante la transcripción y posterior discusión, de las cuatro respuestas en los siete cuestionarios de la muestra seleccionada.

Pregunta 1: ¿Qué información, conocimientos, conceptos aprendí?

A: Conocí la historia de Benito Juárez, desde su infancia hasta su muerte, resaltando las aportaciones que hizo en el país y las razones por la cual es considerado un legendario personaje de la historia mexicana.

B: No respondió.

C: Las cualidades que destacan a cada individuo.

D: Aprendí el cómo un personaje en la historia de México puede inspirar a muchas personas.

E: Tengo nuevos conocimientos en algunos derechos del medio ambiente y pueblos indígenas.

F: Conocí más acerca de los derechos humanos y la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

G: Los derechos humanos y parte de la historia de México, como la vida de Benito Juárez.

Las respuestas, asociadas a la metamemoria de los estudiantes, destacan la figura del prócer, su vida y obra, por la cual es considerado un legendario personaje de la historia mexicana, capaz de inspirar a muchas personas. Ninguno de estos conocimientos es “nuevo” para ellos, pues forman parte del pensum cívico desde su formación preescolar. No obstante, escribir acerca de lo aprendido, hace que ellos mismos caigan en la cuenta de que ahora sí, “los aprendieron”.

También se destacan la adquisición de nuevos conocimientos en *derechos humanos, del medio ambiente y pueblos indígenas y la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, que son parte del propósito de la asignatura que cursaron. Esto es evidencia de que, en el ejercicio de su metacomprensión, han iniciado la transpolación de conceptos a partir de una lectura “histórica”, “biográfica”, a su objeto actual de estudios en DHSMA.

Pregunta 2: ¿Qué habilidades, hábitos he desarrollado para aprenderlo?

A: *Compresión lectora, el pensamiento crítico. Mejoré hábitos como el de hacer tarea en tiempo y forma, Estas habilidades y hábitos considero que me serán útiles en lo que me queda de mi etapa estudiantil y en un futuro cuando ejerza mi profesión.*

B: *Me he puesto a pensar que con la tecnología puedo transmitir que existen leyes que respaldan lo que diga y piense.*

C: *Es muy fácil describir esta parte, dentro del poco tiempo que llevo en la universidad me di cuenta justamente por primera vez en esta asignatura que desarrollaría hábitos, ya que la doctora nos demostró y exigió disciplina desde el primer día, no aceptó ningún trabajo mal realizado o realizado a medias y siempre fue transparente al momento de otorgar las puntuaciones y eso hizo que nos exigiéramos más y demostrarlo en proyectos futuros, leer, analizar y estudiar diversos documentos.*

D: *Los hábitos que he desarrollado es el del tiempo de estudio ya que constantemente se nos pedía una serie de actividades que teníamos que cumplir y que teníamos que analizar con conceptos que en ese punto del curso ya teníamos que haber adquirido.*

E: *Utilizar la aplicación Schoology.*

F: *No respondió.*

G: *Ser consciente de lo que existe y se puede hacer.*

Aunque no es propósito fundamental de DHSMA, ni el desarrollo de habilidades ni la adopción de competencias, es de destacar que en las respuestas se consideraron habilidades dignas de adquisición, el *análisis textual*, la *compresión lectora*, la *organización del tiempo*, el *pensamiento crítico*, el *seguimiento de instrucciones* y la *utilización de la plataforma Schoology*. Entre los hábitos adquiridos, se mencionaron la *disciplina* y la *puntualidad*, que se consideraron útiles para el resto de su *etapa estudiantil* y en un futuro cuando ejerza mi profesión. Los mismos estudiantes, en ejercicio de su meta-atención, revisan las condiciones que pueden favorecer o limitar su aprendizaje en el ambiente universitario y por consecuente, en el resto de su vida, en los diversos ámbitos de la sociedad que le permitirán la construcción de un proyecto de vida sustentable.

Así, el reconocimiento estudiantil del desarrollo de habilidades y la adopción de competencias, es metacognición (Bernal et al., 2019), generando el incremento en la calidad de su autogestión del aprendizaje (Tumimo et al., 2019) y coadyuvará a

enfrentar adecuadamente los desafíos de la educación superior de calidad para el siglo XXI.

Pregunta 3: ¿En cuáles valores y actitudes se ha insistido y he incorporado en mi vida?

A: Responsabilidad, honestidad, empatía, sensibilidad, respeto, justicia, actitud positiva y racional. La mayoría dirigido al medio ambiente y a nuestra cultura. No los he incorporado a mi vida porque ya los tenía desde hace mucho tiempo, aunque puedo decir que los mejoré y espero seguir así.

B: No respondió.

C: La responsabilidad, la gratitud, el respeto, la justicia, la equidad y la paz.

D: La responsabilidad al cumplir con todos los deberes, no sólo en la materia de Derecho, sino en todas las demás materias.

E: No respondió.

F: Solidaridad, respeto y amor.

G: Los valores se van desarrollando a través del crecimiento de cada persona, integridad, ser ético con el medio ambiente y con la sociedad.

Los valores que los estudiantes destacaron fueron actitud positiva y racional, amor, deber, empatía, equidad, ética, gratitud, honestidad, justicia, paz, respeto, responsabilidad, sensibilidad y solidaridad. Esto representa que la lectura de “Apuntes...”, contribuye con el propósito de la asignatura, así como de los ideales institucionales.

Estos valores identificados por mismos estudiantes, en ejercicio de su meta-atención, revisan las condiciones que favorecerán o limitarán su aprendizaje en el ambiente universitario y su desempeño profesional por el resto de su vida, en los diversos ámbitos de la sociedad, lo que les permitirá la construcción de un proyecto de vida sustentable.

Pregunta 4: ¿Cómo se relaciona lo aprendido con mi vida profesional?

A: De forma general, todo este aprendizaje me sirve para utilizarlo en lo que me queda de mi etapa estudiantil y en un futuro cuando ejerza mi profesión, para hacer todos mis trabajos de excelente calidad que me hagan sentir satisfecha y deje con buena impresión a las demás personas. En resumen, esta materia me ayudará, principalmente, en mi profesión para entender qué derechos se están incumpliendo cuando este analizando problemas ambientales y así, poder resolver de la mejor manera dichos problemas.

B: Puedo asegurar que me servirá de mucho en mi carrera y por lo mismo me servirá para crear un cambio en la sociedad y en mi planeta.

C: Descubrí la importancia que tiene conocer nuestras tradiciones.

D: Me di cuenta de que estos aprendizajes me servirán en mi vida profesional ya que se adapta y va de la mano con la carrera que estoy cursando.

E: Es importante para nuestra carrera, es indispensable conocer los derechos que tienen para que en un futuro podamos defenderla.

F: Gestionar para que la gente no tenga ese miedo por no saber muy bien acerca de lo que quiere realizar.

G: Me sirve para valorar la multiculturalidad y tener un compromiso por la sustentabilidad.

Las respuestas relacionan lo aprendido con la futura vida profesional, para hacer todos mis trabajos de excelente calidad que me hagan sentir satisfecha y deje con buena impresión a las demás personas; para entender qué derechos se están incumpliendo cuando este analizando problemas ambientales y poderlos defender, reconociendo la importancia de conocer nuestras tradiciones, valorar la multiculturalidad y tener un compromiso por la sustentabilidad, para crear un cambio en la sociedad y en mi planeta.

Es evidente nuevamente, un producto metacognitivo (Bernal et al., 2019), que favorecerá el incremento en la calidad de su autogestión del aprendizaje (Tumimo, et

al., 2019) y coadyuvará a enfrentar adecuadamente los desafíos del ejercicio profesional en este siglo XXI, permitiéndoles la construcción de un proyecto de vida sustentable, en una sociedad del conocimiento, información y aprendizaje.

CONCLUSIONES

La profundidad de la metacognición no es la misma en todos los participantes, lo que indicaría al docente, la necesidad de mejorar las estrategias didácticas aplicadas.

Las respuestas al cuestionario, muestran que el IA generó un ejercicio de escritura reflexiva y contribuyó al desarrollo argumentativo de los participantes, así como el deseo de mejorar su realidad estudiantil y del ejercicio futuro de su profesión.

El análisis de las respuestas al cuestionario del IA, permite determinar su efectividad como ejercicio para la metacognición y el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de DHSMA, ya que el IA se presenta como una herramienta cognitiva de mediación del aprendizaje.

Los comentarios de los estudiantes participantes, indican que el tema de la lectura “Apuntes para mis hijos” es pertinente para su inclusión como material docente.

El IA debería integrarse de manera intencionada y consciente, por parte de profesores y estudiantes en las dinámicas de enseñanza-aprendizaje de los temas de los cursos.

REFERENCIAS

- Antonijevic, N. y Chadwick, C. (1981/1982). Estrategias Cognitivas y Metacognición. *Revista de Tecnología Educativa*, 7(4), 307-321.
- Bernal, M. E., Gómez, M. & Iodice, R. (2019). Interacción conceptual entre el pensamiento crítico y metacognición. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 15 (1), 193-217. Recuperado de [http://vip.ucaldas.edu.co/latinoamericana/downloads/Latinoamericana15\(1\)_11.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/latinoamericana/downloads/Latinoamericana15(1)_11.pdf)
- Ferreiro, R. (2012). *Cómo ser mejor maestro. El método Eli*. México: Trillas.
- Flavell, J. (1976). Metacognitive Aspects of Problem Solving. En L. B. Resnick (Ed.) *The Nature of Intelligence* (pp. 231-235). Hillsdale, N.J.: Erlbaum.
- García, M, J. & La Casa, P. (1990) Procesos Cognitivos Básicos. Años Escolares. En Palacios, J., Marchesi, A. y Coll, C. (Ed.) *Desarrollo Psicológico y Educación*. Tomo I: Psicología Evolutiva (Capítulo 15, pp. 235-250). Madrid: Alianza Editorial, S. A.
- González, F. (1996). Acerca de la metacognición. *Paradigma* 14-17 (109-135).
- González-Tobón, J., Cuervo, R., González, E., & Camacho, J. (2020). La bitácora de diseño, artefacto cognitivo de aprendizaje. Externalización de modelos mentales y metacognición. *Bitácora Urbano Territorial*, 30 (II), 151-161. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/bitacora/article/view/81635/pdf>
- Juárez García, B. P. (2005). *Apuntes para mis hijos*. 2ª. Edición. Colección Andrés Iduarte. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Knee, S. (2004). Audits of care: A framework for collections condition survey. En Knell, S. (Ed.). *Care of Collections* (pp. 60-82). London: Routledge.
- Otero, J. (1990). Variables Cognitivas y Metacognitivas en la Comprensión de Textos Científicos: El Papel de los Esquemas en el Control de la Propia Comprensión. *Enseñanza de la Ciencias*, 8(1), 17-22.

- Pritchard, R. (1990). *Measuring and improving organizational productivity: A practical guide* [Midiendo y mejorando la productividad organizacional: Una guía práctica]. New York: Paeger.
- Ríos, P. (1990). *Relación entre Metacognición y Ejecución en Sujetos de Diferentes Edades*. (Tesis de Maestría no publicada. Universidad Central de Venezuela. Caracas).
- Salgado, A. García, L. Yazmín & Méndez-Cadena, M. (2020). La experiencia del estudiantado mediante el uso del diario. ¿Una estrategia para la metacognición? *Revista Educación*, 44, (1), 2215-2644. DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.38291>. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44060092040>
- Swanson, H. L. (1990). Influence of Metacognitive Knowledge and Aptitude on Problem Solving. *Journal of Educational Psychology*, 82 (2), 306-314.
- Tulving, E., & Madigan, S. A. (1970). Memory and verbal learning. *Annual review of psychology*, 21 (1), 437-484. Recuperado de <https://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev.ps.21.020170.002253>
- Tumimo, M. C., Merariz, E., Flores, E. & Quinde, J. M. (2019). Enfoques y Buenas Prácticas de Aprendizaje en Estudiantes Universitarios International. *Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 11, 152-168. Recuperado de <https://upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/3284/295>
- Weisntein y Mayer (1986). The Teaching of Learning Strategies. En Witrock (Ed.) *Handbook of Research on Teaching* (3a. Ed.). A Project of the American Educational Research Association (315-327). New York: MacMillan.
- Yussen, S. (1985). The Rol of Metacognition in Contemporary Theories of Cognitive Development. En Forrest-Presley, Mackinson, & Waller. (Eds). *Metacognition, Cognition and Human Performance. 1. Theoretical Perspectives*. New York: Academic Press, 253-283.

ANEXOS

Anexo 1. Parte del prólogo de la obra “Apuntes para mis hijos” (Juárez, 2005)

“La enseñanza con base en los ejemplos ha sido un eficaz recurso educativo desde los primeros tiempos de la humanidad. El aprendizaje se logra por medio de la emulación e inculcación de lo que hacían los padres, los mayores, los maestros y los héroes.

Las relaciones sobre la vida de Benito Juárez forman parte de esta tradición historiográfica. Justo Sierra consideraba que “la vida de Juárez es una lección, una suprema lección de moral cívica”. Para otros, como Ralph Roeder, “su biografía pasó a ser un tratado político”.

No hay mejor guía para la formación de los niños y jóvenes del México actual que el conocimiento y la reflexión crítica sobre los ejemplos de hombres de carne y hueso que a través de su trayectoria señalan pautas de conducta sociales, morales y políticas. El conocimiento sobre los caminos recorridos por Juárez, como diría Andrés Henestrosa, no sólo ayuda a vislumbrar “el tamaño de la hazaña realizada” por aquel indio zapoteca, sino la sagacidad que tuvo para leer la dirección de los vientos de su época y aprovechar las oportunidades que le brindaban las instituciones, relaciones y estructuras sociales del México liberal, para transformar las expectativas de vida a las que le predestinaba su condición de indio en el mundo colonial.

¡Qué mejor manera de conocer la historia del Benemérito de las Américas que por los propios recuerdos que fue hilando el mismo Benito Juárez en un pequeño texto familiar que les dejó a sus hijos como herencia! Los *Apuntes para mis hijos* fueron donados por los descendientes de Juárez a la nación para que todos los leyéramos, disfrutáramos y reflexionáramos sobre los aspectos que aborda Juárez sobre la sociedad mexicana y su vida política” (Hernández Silva, como se citó en Juárez, 2005, pp. 11-13).

Anexo 2. Extractos del ensayo de la estudiante de la licenciatura en Ingeniería Ambiental, Andrea Priego Priego, Grupo D08 ciclo escolar Febrero-Agosto 2020. Asignatura “Derechos Humanos, Sociedad y Medio Ambiente”

Introducción

Benito Juárez es uno de los presidentes más sonados en la historia de México, su perseverancia para lograr sus objetivos, al igual que su admirable conducta, fueron factores que, unidos al coraje de una población que no cesó en sus intentos para consolidar un México acorde con los tiempos del progreso, se unieron en logros que aún ahora, siguen firmes y vigentes, sirviendo como guía a las nuevas generaciones ante los inconvenientes políticos y los esfuerzos de algunos sectores en sus intentos por extraviar el rumbo de la República.

Este personaje es muy respetado en nuestra nación por ser alguien que vivió en carencia de su época, pero aún con ese temible obstáculo siempre luchó por sus ideales, viviendo varios momentos críticos de nuestro país y llegando a ser alguien respetado y admirado hasta la actualidad. A lo largo de su vida en la política, impulsó la educación laica y creó leyes para tener libertad de creencias y culto, así como garantías individuales.

La obra autobiográfica, aunque no abarca, ni la mitad, de toda la actividad de Juárez, sí relata lo más esencial de su desarrollo, describiendo a grandes rasgos el entorno en el cual se preparó su inflexible voluntad de progreso para el país y se perfeccionó en su conducta moral, enseñándonos que el lugar donde se nace no define tu destino. Por lo cual, en este ensayo hablaré sobre cada etapa de su vida y las experiencias más desgarradoras que lo transformaron en un héroe de la nación.

Desarrollo

Infancia

Para empezar a contar de su vida, es necesario hablar desde su nacimiento. Benito Pablo Juárez García nació el 21 de marzo de 1806 en San Pablo Guelatao, un pueblo en Oaxaca donde vivían apenas veinte familias de indios zapotecas. No conoció a sus

padres, Marcelino Juárez y Brígida García, quedando a la edad de 3 años al cuidado de sus abuelos paternos junto a sus hermanas. A la muerte de éstos, tuvieron que quedarse bajo tutela de su tío, Bernardino Juárez.

A tierna edad, Benito se dedicó al campo. En ratos desocupados su tío le enseñaba a leer el idioma castellano, manifestando lo útil y lo sumamente difícil que era para la clase indígena saber dicho idioma y adoptar otra carrera científica que no fuera la eclesiástica. Estas razones hicieron que despertaran sus deseos de aprender, aunque las ocupaciones de su tío y su dedicación diaria al campo contrariaban dichos deseos.

Debido al lugar donde vivía y en la época donde poco se cuidaba de la educación, no había escuela, ni siquiera se hablaba la lengua española. Los que querían estudiar, pero no tenían posibilidades de pagar la pensión correspondiente a la educación los llevaban a servir en las casas particulares a condición de que le enseñaran a leer y escribir. Por lo cual, el 17 de diciembre de 1818, a la edad de doce años, Benito se fugó a la ciudad de Oaxaca, donde al cabo de unas semanas, se quedó establecido con un encuadernador llamado Antonio Salanueva que lo recibió para que fuera a la escuela.

Con estos hechos, se puede remarcar cómo la población donde vivía Juárez no recibía el derecho a una educación pública y gratuita, ya que en esos años no era tan importante la educación y menos de que la recibieran los indígenas. Estudiar para ellos era casi imposible, un lujo, debido a que la gente de ahí apenas y podían subsistir con lo que trabajaban. Aunque, hoy en día los indígenas todavía no tienen acceso a una buena educación debido a que se tienen que adaptar al idioma castellano, cosa que no debe suceder porque no fortalecen su identidad indígena, siendo una cruel lucha ir a otra sociedad y adaptarse a la fuerza con otro entorno solamente para que procuren de su educación.

Juventud y educación

La educación de Juárez fue lenta e imperfecta debido a que las escuelas de aquella época no enseñaban la gramática castellana; solamente era leer, escribir y aprender de memoria el catecismo. Por lo cual, decidió cambiarse de establecimiento, lugar donde se manifestó la desigualdad con la que se daba la enseñanza. Cansado de esas injusticias, se salió del establecimiento y aprendió por sí mismo.

Se puede notar cómo la sociedad donde convivía Juárez estaba enteramente dominada por la ignorancia que ejercía el fanatismo religioso, provocando que no hubiera libertad de expresión en las personas que no eran sumisas a la idea eclesiástica. Eso fue un detonante para que Benito empezara a tener pensamientos contrariados con esos ideales y que quisiera desaparecer los poderes militares y eclesiásticos como entidades políticas para retirarles sus caprichos.

Adulthood and political life

Juárez tuvo muchos cargos importantes. En 1831, fue elegido Regidor del Ayuntamiento de la ciudad de Oaxaca y, dos años después, diputado del Congreso de su estado. Luego de un tiempo, cayó la administración pública de Oaxaca en la que servía y empezó a ejercer su profesión.

En ese tiempo, los ciudadanos se quejaban de la opresión y de la miseria que vivían debido a que el fruto de su trabajo estaba consagrado a satisfacer la insaciable codicia de sus pastores y no podían hacer nada al respecto.

Por lo cual, en 1834, después de que **la corte de justicia le otorgará por unanimidad el título de abogado, Benito se encargó a defender a los habitantes del pueblo de Loxicha, que estaban enfrentados con su párroco por los presuntos abusos que ejercía éste. Aunque, después lo ingresaron como preso a Miahuatlán y aquí empezó a descubrir de manera amplia sus convicciones y preocupaciones.**

Conclusions

En conclusión, después de leer su autobiografía puedo decir que Juárez fue un mexicano que defendió a la patria en condiciones realmente adversas, con el objetivo de concluir con el régimen teológico-militar que pesaba en nuestro México querido.

Este célebre abogado se destacó por ser uno de los mandatarios más centrados en la lucha de los derechos de los más pobres, la instauración de una educación gratuita y obligatoria, y la defensa de la Independencia de México, factores que unidos a su origen indígena han hecho que se convierta en un verdadero ícono de la nación.

Realmente fue un luchador y reformador del país, usó las injusticias que pasó a lo largo de su vida para superarse y sobresalir. Gracias a él, la Iglesia se separó del Estado,

haciendo que México realmente progresara y que los ciudadanos vivieran con libertad de expresión e igualdad en sus derechos.

“Apuntes para mis hijos” es un libro que vale la pena leer, te adentra a los profundos sentimientos del gran Benito Juárez y te ofrece el punto de vista de un modelo patriótico que realmente necesitamos seguir.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Graciela Beauregard Solís: graciela.beauregard@ujat.mx



Capítulo 37.

FOMENTO A LA LECTURA PARA ESTUDIANTES DE LA DIVISIÓN ACADÉMICA MULTIDISCIPLINARIA DE LOS RÍOS A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN GOOGLE CLASSROOM

Luis Ángel Quiñones Gálvez

Azucena Flores Pérez

Gilberto Eduardo Domínguez García

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

El presente trabajo de investigación reflexiona acerca de los desafíos que en este siglo se está presentando, como lo es la pandemia (COVID 19). Las bibliotecas de nuestro país han sufrido un cambio significativo; dejan de ser un repositorio de libros, para ser formadoras de profesionales, proporcionando las herramientas tecnológicas y de comunicación; oral y escrita, a través de cursos, talleres y actividades. Como es el caso del presente proyecto donde se utiliza una de las redes sociales con mayor demanda entre la sociedad. El Sistema Bibliotecario de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, tienen entre sus políticas la formación integral del estudiante, lo cual se lleva a cabo a través de actividades como son: talleres, visitas guiadas y círculos de lectura. Este último tiene como objetivo el fomento a la lectura entre la comunidad estudiantil. Sin embargo, por diferentes causas: económicas, sociales y personales, los estudiantes no participan en estas actividades como se proyecta de forma presencial. La biblioteca de la División Académica Multidisciplinaria de los Ríos, fomentadora de la lectura, lleva a cabo el presente proyecto en los estudiantes a través de la red social Google Classroom, donde los estudiantes pasan gran parte de su tiempo, leyendo, publicando y observando las actividades que realizan otros compañeros. Nos sumamos a la gran cantidad de proyectos que buscan el fomento a la lectura, para mejorar la forma de pensar de nuestros estudiantes y que en estos momentos necesitan de una distracción positiva, y que mejor que realizando una lectura amena y entretenida.

Palabras clave: Classroom, Lectura, Tecnología.

INTRODUCCIÓN

La lectura es el medio idóneo para conocer el mundo, a través de las lecturas el ser humano ha encontrado una forma de viajar sin necesidad de moverse de su espacio. El hábito por la lectura es importante para que las personas posean un conocimiento cultural, científico y literario. La lectura es entendida como la necesidad que tiene una persona de obtener un nuevo conocimiento.

Los avances tecnológicos de los últimos años han provocado una transformación en los hábitos lectores. De este modo, el fomento de la lectura y la promoción misma del libro se ha reinventado postulando nuevas modalidades.

La promoción de la lectura ha sufrido cambios significativos en la sociedad, en particular en los estudiantes de cualquier nivel educativo, las bibliotecas juegan un papel preponderante para despertar o fortalecer el gusto e interés por la lectura.

El avance tecnológico y la lectura van de la mano, cada día se debe buscar estrategias para incrementar las estadísticas por el hábito a la lectura.

Por lo anterior, la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, a través de las bibliotecas que integran el Sistema Bibliotecario, llevan a cabo actividades en fomento a la lectura, en particular la biblioteca de la División Académica Multidisciplinaria de los Ríos, ofreció a los estudiantes círculos de lectura a distancia, utilizando la red social Google Classroom.

DESARROLLO

En los últimos años, los avances tecnológicos y los hábitos por la lectura han sufrido una constante transformación, por lo que nos debemos adaptar a estas transformaciones, la transición debe ir de la mano con los cambios de las nuevas tecnologías. Dicha transición ha posibilitado una mejor vía de acceso a la lectura, es donde las bibliotecas juegan un papel preponderante, siendo pioneras en planes de fomento de la lectura y de llevar el conocimiento y la cultura a los lectores estando a la vanguardia tecnológica (Landaburu, 2019).

En los años 90's los avances tecnológicos en nuestro país no tenían gran impacto, la forma de leer era convencional, a través de libros impresos. Sin embargo, la realidad en México, en cuanto a la lectura es triste. En México se leen 5.3 libros al año y el país ocupa el segundo lugar de América Latina en hábitos lectores, según revela la Encuesta Nacional de Lectura y Escritura 2015. De esos libros leídos al año 3.5 son leídos por gusto y 1.8% por necesidad escolar o laboral. (Encuesta Nacional de Lectura y Escritura 2015).

A través del Gobierno Federal**** (2019), se lleva a cabo el programa: Leer nos transforma, el cual es una Estrategia Nacional de Lectura, que busca:

- ✓ Que México sea un país de lectores.
- ✓ Recuperar el placer de la lectura, promoviendo la difusión y consumo de libros mexicanos y globales.
- ✓ Participar en la construcción de la paz, creando nuevos espacios de convivencia a través del diálogo que genera la lectura.
- ✓ Estimular el hábito de la lectura y la escritura desde edades tempranas.
- ✓ Fomentar el desarrollo de la lectura de comprensión.
- ✓ Recuperar el hábito de la lectura como manera de adquirir y enriquecer conocimientos y, así ensanchar nuestra conciencia.

Nos enfrentamos a un mundo globalizado, donde los avances tecnológicos deben ir de la mano con la formación profesional y personal. Las bibliotecas de nuestro país se enfrentan a este cambio, implementando diferentes estrategias, actualmente, ya no son únicamente un espacio de “repositorios de libros”, también son espacios de formación académica y científicas, proveedoras de catálogos en líneas, de formación cultural y profesional.

Hoy en día, las acciones que la biblioteca realice para desarrollar o reforzar el hábito de la lectura, deben lograr despertar interés y erigirse como espacios de expresión y comunicación en los que el lector encuentre una amplia oferta cultural,

**** Estrategia Nacional de Lectura: <https://www.gob.mx/leertransforma>

contribuyendo de esta manera, a su formación como lectores competentes, críticos y capaces de dominar las diferentes formas de lecturas presentes en la actualidad y de discriminar la abundante información a la que tienen acceso (Ramón, A. 2015).

El fomento de la lectura y la promoción misma del libro se ha reinventado postulando nuevas modalidades. El uso de las TIC y las aplicaciones vinculadas a Internet ya no refieren únicamente a tareas especializadas, sino que son parte de la vida cotidiana. Las TIC y las redes de información están presentes en el ámbito de la producción, de la cultura, de las relaciones sociales, del entretenimiento, de la educación y la política, entre otros. Tal cual comenta Celaya (2007), citado por Manso (2012): “las redes sociales son herramientas que ayudan a fomentar una conversación en red entre lectores de libros, actuando como un punto de información y de encuentro participativos, donde se anima el intercambio de opiniones sobre libros y autores”.

El Sistema Bibliotecario de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, tiene entre sus políticas, la formación integral de los estudiantes, utilizando los medios actuales para el cumplimiento de sus metas. Está formado por 12 bibliotecas, las cuales se encuentran distribuidas en las diferentes regiones del Estado de Tabasco, a través de las Divisiones Académicas. Entre las actividades de formación de usuarios, está el fomento a la lectura, las cuales se llevan a cabo de manera presencial en cada una de las Bibliotecas de nuestra Universidad. Así mismo se realizan maratones de lecturas, proyectos de lecturas, entre otras actividades.

El presente proyecto se realizó en la Biblioteca de la División Académica Multidisciplinaria de los Ríos (DAMR), que se encuentra ubicada en el Municipio de Tenosique, Tabasco, México. Lo anterior, con el objetivo de fomentar el hábito por la lectura entre la comunidad estudiantil, esta actividad surge como un proyecto por las condiciones que se presentan en nuestro país, la pandemia (COVID 19). El 20 de marzo de 2020, las actividades escolares y administrativas, dejan de llevarse a cabo de manera presencial. Por lo que un grupo de profesores nos dimos a la tarea de implementar estrategias para continuar con los círculos de lectura. Por lo que se seleccionó la plataforma Google Classroom, aplicación que ofrece diversas características acordes a las necesidades presentes.

Google Classroom es una aplicación gratuita, es parte del programado disponible para la comunidad universitaria llamado Google Apps for Education (GAE). La aplicación desarrollada por Google, está creada para poder utilizar otras aplicaciones como Google Documents, Google Drive, Google Forms y Google Calendar, permitiendo así mayor efectividad y eficiencia. Por tanto, la aplicación permite la creación de un aula virtual, donde se puede crear asignaciones, pruebas, se puede distribuir lecturas, videos, tareas, crear foro de discusión, entre muchas otras (Vélez, 2016).

La DAMR cuenta actualmente con una población estudiantil de 911 estudiantes^{††††}, los cuales se encuentran distribuidos en los seis programas educativos^{‡‡‡‡}. Un rasgo característico de los estudiantes es que 60 %, aproximadamente, radica fuera del municipio en donde se localiza la División Académica. Por lo que se les complica participar en todas las actividades que se llevan a cabo dentro de las instalaciones. Para su proceso de titulación deben cumplir con los lineamientos establecidos por la División, entre ellos comprobar su participación en congresos nacionales e internaciones, talleres culturales y deportivos, por su puesto una constancia de participación en los Círculos de Lectura con una duración de 30 horas.

Esta última actividad es organizada por la biblioteca de la División, como parte de la formación de usuarios del proceso (certificado) de Formación de Usuarios (FU) la cual contempla dentro de su programación: Círculos de lectura, Visitas guiadas, Difusión cultural y Divulgación científica.

Los Círculos de lectura, son actividades que realiza la biblioteca, con el objetivo de fomentar la lectura en los estudiantes. Se realiza una programación semestral donde participan los estudiantes, deben cumplir con la asistencia del 80%. Las lecturas son previamente seleccionadas por el instructor, tiene una duración de una hora y participan 15 a 20 estudiantes por sesión.

^{††††} 1er Informe de Actividades del Dr. Arturo Magaña Contreras, Director de la DAMR.

^{‡‡‡‡} Programas educativos de la DAMR: Ingenierías en Acuicultura, Alimentos e Informática Administrativa, Licenciaturas en Administración, Derecho y Enfermería.

Estas actividades son realizadas por personal de la biblioteca: jefe, subjefe, responsable del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI) y el apoyo de profesores.

La nueva realidad que estamos viviendo, exige la adaptación de los procesos en plataformas digitales. Por lo que nuestra biblioteca, lleva a cabo Círculos de Lectura a través de Google Classroom, donde los estudiantes realizan la lectura de un libro, así mismo llevan a cabo actividades como, realización de foros, mapas mentales, ensayos, entre otras, con el objetivo de que pasen un momento agradable y de esparcimiento.

Sin lugar a duda, aprovechando las tecnologías sociales, los lectores han encontrado un mecanismo donde expresarse sin ningún tipo de intermediación, por tal motivo estas se han convertido en la vía idónea para obtener información y compartir opiniones sobre libros y autores, actuando como fuentes complementarias a las oficiales.

Con respecto al empleo de los sitios de redes sociales en el fomento de la lectura, estas herramientas ofrecen la posibilidad de mantener un flujo de comunicación constante con los lectores y estos a su vez con otros, beneficiándose ambas partes, pues al conocer mediante la recomendación de libros entre estos últimos, la biblioteca podrá monitorear sus gustos, necesidades e intereses (Ramón, A. 2015).

Para la aplicación del proyecto se utilizó Google Classroom, puesto que es una plataforma gratuita, donde cualquier usuario puede tener acceso a través de una computadora, Tablet o incluso en un teléfono celular y en la actualidad es de las más utilizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Para poder dar a conocer este proyecto, se realizó una convocatoria como medio de difusión, la cual se compartió en redes sociales de la División Académica, de igual forma se solicitó el apoyo de los docentes mediante la aplicación de WhatsApp compartiéndola con sus grupos de estudiantes.

Para el registro de los estudiantes se establecieron días de inscripción, a través del Sistema Divisional, en donde el estudiante si es acreedor a su constancia de participación podrá tener acceso a ella, al término del círculo de lectura. Para inicio de

creo una cuenta de Gmail con la finalidad de poder tener acceso a la aplicación de Classroom y así poder crear las clases necesarias para la impartición de los Círculos de Lectura (CL). La planeación de los círculos de lecturas se realiza de la siguiente manera: al inicio del CL se sube a la plataforma una presentación en donde se indican las reglas y estrategias para cursar los CL., además de proponer al grupo posibles lecturas y ello deben elegir la de su agrado. Cuando el grupo ya eligió su lectura se procede a fraccionar la lectura, calculando el total de páginas que el grupo leería de forma presencial por día. Cuando la lectura ya está fraccionada se procede a subir a la plataforma la fracción de la lectura por día junto con las actividades (debates, foros, elaboración de cuentos, poemas, rimas etc.) que va a realizar en el día, dichas actividades tienen como finalidad retroalimentar o reforzar la lectura del día. Al finalizar el periodo del CL se solicita al grupo externar su opinión sobre esta nueva modalidad de cursar los CL. El número de participantes inscritos fue de 101 estudiantes. El estudio es observacional, exploratorio, de tipo descriptivo. (Sampieri, 2016).

CONCLUSIONES

El presente proyecto fue aplicado en el periodo marzo - julio 2020, en el cual los estudiantes de los diferentes programas educativos que se imparten en la División Académica Multidisciplinaria de los Ríos, participaron en las actividades que se programaron a través del Google Classroom. Las redes sociales hoy en día están ocupando un lugar importante en la vida del ser humano, en su formación profesional. Sin embargo, debemos concientizar a nuestros estudiantes de su uso de forma positiva.

En la actualidad las bibliotecas juegan un papel importante en la formación de las personas. En las bibliotecas de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco se organizan actividades para el fomento de la lectura: círculos de lecturas, maratones divisionales y Universitario. Entre otras actividades y servicios de formación se encuentra los talleres de biblioteca virtual, préstamos de libros de club de lectores; con más de 2,0000 volúmenes literarios, visitas guiadas.

Lo anterior en cumplimiento al Plan de Desarrollo Institucional 2016 – 2020: consolidar los Programas de Formación Cultural y de Difusión de la Cultura y el Arte ampliando la formación artística y promoviendo el desarrollo de las diversas expresiones; hacer partícipe a la comunidad universitaria de la interculturalidad, el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la expresividad; fortalecer la producción y publicación editorial para la promoción y difusión de la cultura y las artes; ampliar la oferta editorial institucional y fomentar el hábito de la lectura entre los universitarios.

La participación de los estudiantes fue significativa, a través del lanzamiento de la convocatoria, la aceptación fue rápida, el uso de una de las redes sociales con más afluencia de jóvenes, funciona como herramienta para transmitir un conocimiento significativo. Se contó con la participación de 101 estudiantes, que a lo largo de 4 semanas realizaron la lectura de 6 libros diferentes, y se reforzó con actividades como: elaboración de cuentos y poemas, ensayos, foros, mapas conceptuales, cartas, entre otras.

Estamos conscientes que falta mucho por hacer, sin embargo, la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco a través del Sistema Bibliotecario, ha dado pasos significativos en el fomento a la lectura, la formación de nuestros estudiantes hoy en día no es únicamente profesional sino personal, formamos personas con la capacidad intelectual y cultural, para ser más competitivos en el mercado nacional e internacional.

REFERENCIAS

- Hernández Sampieri, R. (2016). Metodología de la Investigación. 6ta edición. México: McGraw-Hill.
- Landaburu, Z. P. (2019). Los booktubers, las bibliotecas y las nuevas vías de fomento de la lectura. *Desiderata*, (12), 86-89.
- Manso Rodríguez, R. A. (2012). Bibliotecas, fomento de la lectura y redes sociales: convirtamos amigos en lectores.

Rodríguez, R. (2015). ¡Leer, comentar, compartir! El fomento de la lectura y las tecnologías sociales. Recuperado el 15 de agosto de 2016, en: www.scielo.br/pdf/tinf/v27n1/0103-3786-tinf-27-01-00009.pdf

Secul, C. (2015). Fomento de la lectura a través de las redes sociales. Recuperado el 15 de agosto de 2016, en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/48234/Documento_completo.pdf?sequence=1

Vélez, M. (2016). Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso. Departamento de Ciencia Política Universidad de Puerto Rico-Río Piedras, Puerto Rico. Extraído de: <http://cea.uprrp.edu/wpcontent/uploads/2016/10/manual.pdf> Consulta, 28, 10-19.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Luis Ángel Quiñones Gálvez: licenciadoquinones@hotmail.com

Azucena Flores Pérez: susy_flores88@hotmail.com

Gilberto Eduardo Domínguez García: xeduardo87@gmail.com



Capítulo 38.

CONSECUENCIAS DEL TELETRABAJO EN LA VIDA DE LAS PERSONAS A RAÍZ DE LA PANDEMIA COVID-19

Norma Aguilar Morales*

Deneb Elí Magaña Medina*

Román Alberto Quijano García**

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México*

Universidad Autónoma de Campeche, México**

RESUMEN

Actualmente el teletrabajo es considerado como aquel que se lleva a cabo en el domicilio del trabajador o en cualquier otro lugar, por medio de tecnologías móviles de información y comunicación, sin requerir presencia física en un sitio específico y teniendo como característica fundamental la separación del contacto personal con los colegas. Antes de la pandemia COVID-19, México ocupaba el segundo lugar en América Latina en teletrabajo, solo por detrás de Brasil; a partir de la pandemia esta modalidad de trabajo se ha disparado exponencialmente a nivel mundial y por supuesto en México, donde aún no estábamos preparados para adoptar esta modalidad tanto en lo estructural como en lo físico y psicológico, algo que se veía como un futuro más o menos lejano o a mediano plazo, ha llegado antes de lo previsto cambiando de manera radical nuestra manera de trabajar. Este trabajo tiene como finalidad identificar las consecuencias que el teletrabajo tiene para las personas. La metodología empleada es la investigación social a través de la selección y análisis del contenido de fuentes documentales. Se emplea el método deductivo para sintetizar la información referente a los tópicos estudiados. Se encontró que las principales consecuencias tanto positivas como negativas del teletrabajo se encuentran relacionadas con los siguientes ámbitos: horarios de trabajo, equilibrio entre la vida personal y laboral, salud, productividad, costos, autonomía, sentido de pertenencia, relaciones sociales y derechos laborales.

Palabras clave: Teletrabajo, tecnologías, metodología, COVID-19.

INTRODUCCIÓN

La pandemia COVID-19 confrontó a las personas con una nueva realidad, especialmente en el contexto laboral, donde nos enfrentamos a un cambio total de paradigma, un cambio que veíamos un poco lejano o a mediano plazo: el teletrabajo, el cual es considerado como una forma flexible de trabajo que se lleva a cabo fuera de las instalaciones de la organización durante una parte importante de la jornada laboral, pudiendo realizarse a tiempo parcial a completo, requiere del uso de las TIC para el contacto entre el trabajador y la empresa pudiendo ser realizado por cualquier persona sin distinguir género, condición física o edad, una de sus características fundamentales es la separación del contacto personal con los colegas y sin requerir la presencia física del trabajador en un lugar específico (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, s.f.).

Con la pandemia, de un día a otro tuvimos que adoptar el teletrabajo como una modalidad obligatoria si queríamos sobrevivir en nuestro entorno laboral, muchos trabajadores no se encontraban preparados para adoptar la nueva forma de trabajo, no estaban capacitados, no contaban con la infraestructura y el equipo adecuado y sobre todo, no estaban habituados a esta modalidad que va más allá porque implica una interacción diferente con empleadores, usuarios o clientes y compañeros de trabajo, sin interacción directa, todo a través de las TIC, lo cual además tiene otros impactos en la vida personal de los trabajadores, especialmente en el trabajo académico. La finalidad de esta investigación es describir cómo se ha agudizado el problema durante la contingencia para trazar una línea divisoria entre el ámbito laboral y la vida personal y familiar, así como identificar otras consecuencias que la adopción del teletrabajo tiene para las personas a partir de la pandemia COVID-19.

La metodología empleada es la investigación social a través de la selección y análisis del contenido de fuentes documentales, realizando búsquedas en bases de datos confiables. Se emplea el método deductivo para sintetizar la información referente a los tópicos estudiados: consecuencias tanto positivas como negativas del teletrabajo.

DESARROLLO

El teletrabajo no es un concepto nuevo, sus orígenes se remontan a modelos agotados como el taylorismo y el fordismo, que dieron paso a nuevas estructuras y formas de organizar el trabajo; acordes a las complejidades sociales y de toma de decisiones en ambientes en constante cambio, que con el desarrollo de las TIC y el fenómeno de la globalización ha permitido el desarrollo cada vez mayor del teletrabajo, basado en la virtualización, el trabajo en equipo en red, con nuevos entornos colaborativos que traspasan fronteras y barreras de espacio físico, lo que lleva a grandes cambios en los estilos de dirección, las estructuras, los conocimientos, los valores y las motivaciones que pueden tener consecuencias tanto positivas como negativas tanto para el trabajador como para la organización (Díaz, 2013). El teletrabajo empezó a ganar terreno desde 1970 como consecuencia de la crisis energética, pero su mayor impulso se dio a partir de 1998 por la reducción de costos en infraestructura para las empresas y de gastos de transporte y tiempos de desplazamiento para los empleados (Benjumea-Arias, Villa-Enciso y Valencia-Arias, 2016).

En el teletrabajo, el desempeño de las actividades o prestación de servicios a terceros se da a través de las TIC para realizar los contactos entre el trabajador y la empresa, no requiriéndose la presencia física del trabajador en un sitio determinado de trabajo, pudiendo desempeñarse desde alguna de las modalidades plasmadas en la figura 1 (ver anexos).

Dentro de los principales beneficios que se exaltan del teletrabajo se encuentra un aumento de la calidad de vida en el trabajador, así como de la productividad para la empresa (Benjumea-Arias, Villa-Enciso y Valencia-Arias, 2016). En la tabla 1 puede observarse una comparación entre el trabajo presencial y el teletrabajo, resaltando sus ventajas (ver anexos).

De igual manera, el teletrabajo también puede tener consecuencias negativas para el trabajador y para la organización, especialmente las referidas a riesgos

psicosociales: aspectos emocionales, cognitivos y conductuales, siendo la consecuencia principal el estrés, el puede acarrear respuestas fisiológicas que afectan el bienestar y la calidad de vida del trabajador y su familia. De igual manera algunas de las consecuencias físicas del teletrabajo son el sedentarismo, la obesidad y los comportamientos compulsivos (Benjumea-Arias, Villa-Enciso y Valencia-Arias, 2016). En la figura 2 pueden observarse otras consecuencias negativas del teletrabajo (ver anexos).

Por otra parte, la postura de la Psicología sobre los problemas de salud que genera la falta de conciliación entre la vida laboral y personal, según expresó en entrevista la Dra. Amparo Osca, experta en el ámbito de la Psicología del Trabajo y las Organizaciones (A. Osca, comunicación personal, 2009 febrero 19), se han propuesto dos teorías:

La Teoría de los Recursos Limitados: afirma que si los recursos se consumen en un ámbito ya no se pueden emplear en otro (tiempo, energía, esfuerzo, etc.) lo que supone que el desempeño del trabajo repercute negativamente en la participación familiar y viceversa.

Por su parte, la Teoría de la Acumulación de Roles defiende lo contrario: las personas que intervienen de forma activa en más de un ámbito, en este caso la familia y el trabajo, se enriquecen, lo cual repercute positivamente en su calidad de vida.

Al confrontar estas dos teorías, puede observarse que el factor personal hace la diferencia, ya que dependiendo de las competencias individuales (especialmente las blandas) y la actitud de las personas, les afecta o les beneficia la multiplicidad de roles, pero esta situación afecta principalmente a las mujeres, ya que aún no se superan muchas condiciones de inequidad y siguen imperando las distribuciones tradicionales de tareas en lo relativo al cuidado de los hijos y las labores domésticas.

En lo referente al futuro de trabajo en general, en todas sus modalidades, la OIT [Organización Internacional del Trabajo] contempla que el impacto de la innovación

tecnológica varía de un país a otro e incrementa las desigualdades, ya que la competitividad de los países depende en gran medida de la disponibilidad de elevadas competencias STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas por sus siglas en inglés), las cuales suelen ser escasas o nulas en los países en desarrollo (OIT, 2017).

CONCLUSIONES/ REFLEXIONES

Se encontró que las principales consecuencias tanto positivas como negativas del teletrabajo se encuentran relacionadas con los siguientes ámbitos: horarios de trabajo, equilibrio entre la vida personal y laboral, salud, productividad, costos, autonomía, sentido de pertenencia, relaciones sociales y derechos laborales.

En especial, en uno de los mayores problemas que es la conciliación entre la vida laboral y personal-familiar, las que más afectadas se ven son las mujeres ya que aún persisten problemas de equidad y de distribución de roles y tareas, lo que aumenta los niveles de estrés en las mujeres y afecta su salud psicológica y emocional. Cabe resaltar que la modalidad del teletrabajo debe analizarse con un enfoque multifactorial, no viendo solamente los beneficios económicos sino también las consecuencias psicosociales que puede acarrear para el trabajador, en especial el provocado por la disponibilidad a cualquier hora y en cualquier lugar, lo que dificulta la conciliación entre la vida personal y profesional.

Por otra parte, resulta preocupante el futuro del trabajo tal como lo habíamos conocido hasta ahora, la pandemia COVID-19 lo único que hizo fue acelerar de manera súbita un cambio que ya se venía contemplando desde hace años, tuvimos que desarrollar estrategias emergentes de afrontamiento, pero dicho fenómeno también puso en evidencia muchas carencias tanto de conocimientos como de acceso a las TIC, principalmente la conectividad, a la cual no todos tienen acceso en países como México.

REFERENCIAS

- Benjumea-Arias, M.L., Villa-Enciso, E.M. y Valencia-Arias, J. (2016). Beneficios e impactos del teletrabajo en el talento humano. Resultados desde una revisión de literatura. *Revista CEA*, 2(4), 59-73. Recuperado de: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3519571
- Díaz, V. L. (2013). Teletrabajo: una nueva modalidad organizacional. *Revista internacional y comparada de relaciones laborales y derecho del empleo*, 1(3), 1-18. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5401792>
- Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Ministerio del Trabajo y Corporación Colombia Digital (2012). Libro Blanco: el ABC del teletrabajo en Colombia. Bogotá.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (s.f.). Qué es el Teletrabajo y cuáles son sus modalidades. Bogotá, Colombia: *Teletrabajo*. Recuperado de <https://www.teletrabajo.gov.co/622/w3-article-75151.html>
- Organización Internacional del Trabajo [OIT] (2017). *El futuro del trabajo que queremos: un diálogo global*. Ginebra, Suiza: OIT.
- Osca, A. (2009 febrero 19). La conciliación familiar y laboral como alternativa al absentismo (Comunicación personal), *Infocop* [Online] Recuperado de: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=2245
- Rodríguez, P. (2020). COVID-19. Retos para la conciliación [Webinar]. Andalucía ante el COVID-19, un cambio global. <https://eu.bbcollab.com/collab/ui/session/playback>

ANEXOS

Figura 1. Modalidades del teletrabajo.

Trabajo autónomo	• Una forma de organización laboral, que consiste en el desempeño de actividades remuneradas o prestación de servicios a terceros utilizando como soporte las tecnologías de la información y comunicación -TIC- para el contacto entre el trabajador y la empresa, sin requerirse la presencia física del trabajador en un sitio específico de trabajo
Teletrabajo suplementario	• Trabajadores con contrato laboral que alternan sus tareas en distintos días de la semana entre la empresa y un lugar fuera de ella usando las TIC para dar cumplimiento. Se entiende que teletrabajan al menos dos días a la semana.
Teletrabajo móvil	• Trabajadores que utilizan dispositivos móviles para ejecutar sus tareas. Su actividad laboral les permite ausentarse con frecuencia de la oficina. No tienen un lugar definido para ejecutar sus tareas.

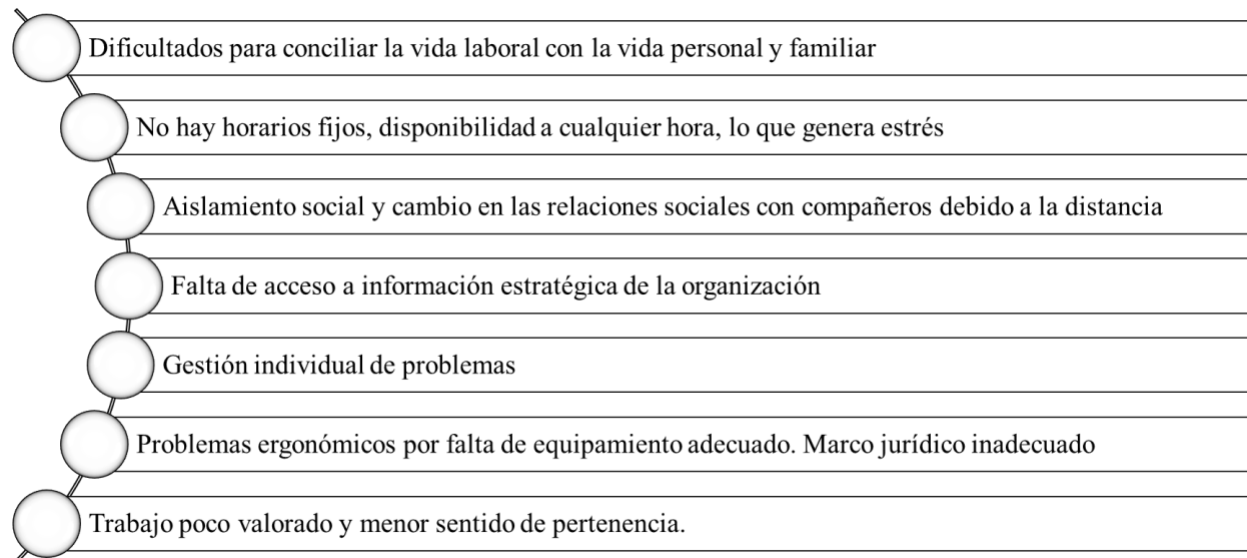
Fuente: Elaboración propia con base en Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Ministerio del Trabajo y Corporación Colombia Digital (2012).

Tabla 1. Ventajas del teletrabajo vs el trabajo presencial.

Trabajo presencial	Teletrabajo
Horarios rígidos	Horarios flexibles de acuerdo a necesidades del cargo y resultados esperados
Trabajo presencial en la empresa	Trabajo desde cualquier lugar
Uso de equipo tecnológico solo en la oficina	Equipo propio
Rígidos sistemas de monitoreo y control	Evaluación de desempeño por resultados
Reuniones laborales con presencia física	Reuniones virtuales con participantes ilimitados
	Reducción de tiempo y costos de transporte
	Más autonomía sobre el trabajo
	Menor absentismo laboral

Fuente: Elaboración propia con base en Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Ministerio del Trabajo y Corporación Colombia Digital (2012) y Rodríguez (2020).

Figura 2. *Desventajas del teletrabajo.*



Fuente: *Elaboración propia con base en Rodríguez (2020).*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Norma Aguilar Morales: gialca@hotmail.com

Deneb Elí Magaña Medina: deneb_72@yahoo.com

Román Alberto Quijano García: rq6715@hotmail.com



Capítulo 39.

CONTRIBUCIÓN DE LAS TIC A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Lizbeth Ortiz Ballina
Teresa de la O de la O
Rigoberto García Cupil
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La inteligencia emocional es la facultad que poseen los seres humanos para poder aprender, razonar y tomar decisiones sobre la manera en que éstas impactan en la realidad, permitiendo al sujeto asumir a partir de ello, una reacción y postura que haga frente a las circunstancias de la vida.

Donde la búsqueda por estados de plenitud y felicidad se asumen como parte de los propósitos fundamentales del existir y que, en esto, continuamente se enfrentan desavenencias que generan experiencias también desfavorables que van desde las malas relaciones con los otros, hasta la inestabilidad de estar bien consigo mismo. A esto, se suma la constante necesidad de responder a los retos que establece el mundo globalizado, en el que poseer dominio eficiente sobre recursos y herramientas tecnológicas se constituye en una premisa del que hacer de todo profesional.

De ahí el propósito principal de este trabajo, que esboza cómo el uso, empleo y diversificación de las TIC ejerce influencia sobre la estabilidad propia de la inteligencia emocional de los individuos, en caso particular, de los estudiantes matriculados en el ciclo escolar febrero – agosto 2020 de la licenciatura de Ciencias de la Educación de la División Académica de Educación y Artes (DAEA) de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT).

Palabras clave: Inteligencia emocional, estabilidad, individuo, tecnología, TIC.

INTRODUCCIÓN

Las tendencias pedagógicas actuales orientan sus directrices a una educación que pretende el desarrollo integral del individuo, donde la coexistencia y desarrollo simultáneo con habilidades, destrezas y competencias en diversas áreas, disciplinas del conocimiento, ciencia, artes y tecnología deben prevalecer, propiciando en conjunto el desarrollo armónico y estable de los estudiantes.

Ante este reto formativo, las Instituciones de Educación Superior (IES) deben apuntar sus esfuerzos en la promulgación y establecimiento de acciones que permitan, además, formar para la inteligencia emocional. Al considerarla como parte de su oferta permanente de educación continua que fortalezca a su vez, a las competencias de dominio tecnológico con equilibrio y estabilidad, favoreciendo al currículo oculto en sus distintas modalidades educativas.

Partiendo del supuesto de que es a través de las modalidades no convencionales, donde se privilegia el uso de los recursos tecnológicos para la formación y comunicación, es conveniente en este momento retomar lo expuesto por Aretio (2004) que expresa que las TIC tienen un papel preponderante en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues contribuyen al desarrollo de proyectos académicos y al desarrollo de las manifestaciones de la inteligencia emocional.

Conceptualizar y asignar importancia a un tema tan relevante pero poco expuesto por los agentes de las IES, exige explicitar que la inteligencia emocional surge como respuesta ante la necesidad de formar personas capaces de tomar sus propias decisiones con conciencia propia en diferentes situaciones de la vida cotidiana.

Las condiciones actuales impuestas por los efectos de una sociedad globalizada, han traído consigo una manera totalmente diferente de ver la realidad. La preocupación de que cada individuo tenga una nueva jerarquía de valores se hace perenne, donde cada quien aprenda a relacionarse con su entorno, con los objetos tecnológicos, con las personas e incluso con nosotros mismos.

La tarea formativa debe incluir el desarrollo de competencias con tecnologías y equilibrio emocional, lo que remite a una sociedad donde todos los bienes y servicios

se canalizan a estados de satisfacción y realización, tal como Maslow (s.f.) lo conceptualizó: “bien estar”, “necesidades de autorrealización” y “estados de felicidad”.

Por su parte, Lipovetsky (2008) expresa que el mundo posmoderno caracterizado por el uso excesivo de las TIC ha aparecido con la extensión de la lógica de la moda al conjunto del cuerpo social, en el momento en que toda la sociedad se reestructura según la lógica de la seducción, la renovación permanente y la diferenciación marginal. Tal como lo representan aparentes necesidades personales y colectivas de poseer *gadgets*, dispositivos modernos y otras tecnologías que ofrezcan estatus, favorezcan relaciones interpersonales y generen estados de satisfacción.

Ante esta ola incesante de aparentes necesidades, el formar y ofrecer estrategias para el desarrollo y equilibrio de la inteligencia emocional resulta una tarea de alto valor y con pocos estudios de referencia que permitan comprender los factores y fenómenos asociados. Resultando relevante los análisis que se incluyen en este trabajo, pues posibilitan acercarse a la comprensión de las condiciones reales presentes en los estudiantes de Ciencias de la Educación de la DAEA, UJAT.

Para hacer posible el desarrollo de este trabajo, se retomaron acepciones del método genético para comprender únicamente las dimensiones del estudio, específicamente aquellas referidas al desarrollo de los procesos cognoscitivos, afectivos, volitivos, etc. del educando en el decursar de su vida (tal como lo representa la relación de uso de las TIC y la inteligencia emocional), así como los factores biológicos ambientales y educacionales que condicionan su evolución (el contexto histórico, la generación a la que se pertenece, la vida en confinamiento por pandemia COVID 2019, entre otros elementos). Estableciéndose como estudio descriptivo, donde el nivel de medición es asociado por variables conductuales al intentar conocer las actitudes y opiniones de estudiantes universitarios sobre cómo las TIC contribuyen a la inteligencia emocional.

Para tales efectos, se empleó como técnica a la encuesta instrumentada en línea a través de un *Forms Google*, y se recogió información de 150 estudiantes de Ciencias de la Educación de la DAEA, de la UJAT inscritos en el ciclo escolar febrero – agosto de 2020.

El instrumento fue basado en aspectos relativos al ciclo escolar al que pertenecen los estudiantes; a valoraciones sobre el nivel de impacto de la inteligencia

emocional en otras competencias; a la relación entre la inteligencia emocional y las TIC; a valoraciones sobre el dominio e implicación del concepto de inteligencia emocional; en valoraciones sobre la importancia de la inclusión de actividades / acciones que propicien el desarrollo y equilibrio emocional durante la formación académica; en dimensionar los efectos de las TIC para reducir o eliminar malestar psicológico y disfrute emocional; en identificar sobre las habilidades emocionales y sociales presentes; en el establecimiento de categorizaciones que valoran la importancia y contribuciones de las TIC a la inteligencia emocional; sus los recursos de mayor uso y; por último, en valoraciones sobre la estabilidad emocional de los estudiantes.

DESARROLLO

El ser humano por mucho tiempo ha intentado acercase a comprender sus condiciones futuras. Sus esfuerzos se han materializado en medios y recursos que suponen simulaciones sobre las realidades de tiempos venideros, tal ejemplo son las cintas cinematográficas que presentan el futuro como un mundo surreal de trajes especiales o un mundo consumista pero individualista. Estas cintas parecieran poseer veracidad en sus contenidos, es común identificar el hecho de que las sociedades se están comenzando a regir por las tecnologías y donde, las emociones y sentimientos son controlados por la aprobación del resto, sin tomar en cuenta lo que se quiere verdaderamente.

El día a día de todos es lejano a la forma en que generaciones pasadas lo experimentaron, se agudiza en la actualidad el sobre uso de múltiples “juguetes” tecnológicos -incluyendo celulares inteligentes, tabletas y videojuegos- que, en lugar de ofrecer posibilidades de acercarnos, de ampliar las relaciones inter e intra personales, nos hace distante, la convivencia se reduce al texto y a la presencia en diversas redes sociales. Y que el caso de los estudiantes de Ciencias de la Educación de la DAEA, UJAT, éstas condiciones están determinadas en mayor medida por el uso del celular, representado en un 78% del total de los encuestados (*ver gráfica 1*).

Las IES deben adaptarse a los cambios que la tecnología ejerce sobre los paradigmas educativos, y prever los que puedan surgir con el paso del tiempo y de la

globalización. La forma oportuna de afrontar estos cambios y retos puede ser logrado por medio de la inclusión de las tecnologías con equilibrio en el ámbito educativo, para re-pensar y re-plantear el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con Goleman (s.f.) esta tarea puede estar dimensionada en lo que se denomina como “dos mentes”, según: la racional que nos ayuda a pensar y la emocional que se encarga de sentir. De este punto de partida, resulta valioso presentar el nivel de importancia que los estudiantes encuestados asignan a la inteligencia emocional (*ver gráfica 2*).

Si se involucra la parte emocional en el aprendizaje y en las aulas de clases, será posible reeducar las emociones, lo cual orientaría en un nuevo estilo de vida, un estilo donde el pasado e incluso, los miedos y la incertidumbre del futuro queden de lado para poder vivir una vida libre y plena.

Argumento que adquiere sentido y relevancia en razón de que el 72% de los alumnos encuestados consideran esencial debido a que la inteligencia emocional les permite conocer y controlar los sentimientos y capacidades. Lo que impacta en las posibilidades de aprendizaje en materia de tecnología (*ver gráfica 3*).

Desde otra perspectiva, se requiere que las actividades formativas incorporen una alfabetización emocional, la cual consiste en orientar nuevamente las emociones hacia un fin de manera positiva, donde las experiencias del pasado se hagan conscientes, de tal manera que, si se tuvo ciertos problemas o desequilibrio emocional, exista la posibilidad de volver a re-educarse emocionalmente, propiciando niveles estables.

Situaciones que están presentes en las experiencias de los estudiantes encuestados, debido a que la percepción sobre el impacto de las TIC en el desarrollo emocional es variado y equilibrado, sin embargo, sobresale que el 27% considera que el uso de las TIC ha satisfecho la creatividad, la espontaneidad y la libre iniciativa (*ver gráfica 4*).

La importancia de esta alfabetización recae en evitar que los individuos puedan caer en la marginación, problemas sociales, ansiedad, problemas de atención o de razonamiento, delincuencia o agresividad, y depresión, la más dañina de todas las consecuencias, pues su última fase puede llegar a ser la muerte –suicidios en su mayoría de casos-.

Hay dos creencias con respecto a la tecnología, que puede estar a favor o en contra. Sea cual sea la idea individualista que cada estudiante posea, lo cierto es que todas las relaciones y actividades diarias implican el uso de tecnología. Se vive con ella, pero este hecho no supone la necesidad de dependencia, sino debe prevalecer el control y dominio, adaptándola a las necesidades humanas.

Dato relevante es el identificado de las respuestas de los encuestados, el 37% considera que la relación con las TIC y la presencia de habilidades emocionales y sociales propicia una conciencia de sí mismo, entendida como la capacidad que permite la toma de decisiones basadas en nuestras capacidades y la confianza en nosotros mismos, dependiendo de lo que sentimos en ese momento (*ver gráfica 5*).

Las pedagogías del presente que ponderan el uso de las TIC también debe ofrecer a sus usuarios el tiempo para replantear su uso de manera que no deshumanice, sino que facilite la existencia de un proceso educativo de interacción positiva con otros usuarios.

En el pasado, resultaba habitual hacer amigos en la calle, invertir tiempo considerable en platicar en una acera, compartiendo un refresco, jugando canicas, máttatenas, entre otros juegos y actividades, pero hoy en día esas formas añejas de entretenimiento se han trasladado al medio tecnológico y se ha hecho común subsistir en la virtualidad. Por ello, es importante comprender que el navegar en Internet es como caminar por la noche, se puede estar caminando por un lugar con mucha iluminación y de pronto, se está con un callejón oscuro, misterioso y que, en ocasiones, no tiene salida.

El peligro del uso de la tecnología sin inteligencia emocional radica en generar una dependencia excesiva y filia, donde la aprobación y estatus está supeditada a los otros que también subsisten en la virtualidad.

Por tanto, si no se posee una autoestima equilibrada o inteligencia emocional suficiente, las redes que el internet trae consigo ejercerá efectos mayormente negativos y la moda, la opinión del resto, las tendencias e incluso la globalización determinarán el *statu quo*. Por ello, determinar los niveles de estabilidad en los estudiantes se constituye en un referente de partida que las IES y que el profesorado debe tener presente al momento de desarrollar procesos formativos (*ver gráfica 6*).

Tal como se esbozó al inicio de este trabajo, la premisa de todo individuo radica en los estados de plenitud y felicidad. Y esta búsqueda debe implicar un análisis profundo sobre los usos que se le otorga a la tecnología, a modo de tener conciencia y responsabilidad. En este mismo contexto, lograr que la enseñanza se oriente al desarrollo integral más allá de falsas prácticas que propician en los estudiantes estilos de vida donde las manifestaciones afectivas se reducen a *emoticones, gifs, memes* y otros contenidos propios de las redes sociales.

Pensar en la educación, es pensar en que ésta debe ofrecer y dotar de herramientas de afrontamiento que permita a los estudiantes el desarrollo de la inteligencia emocional (*ver gráfica 7*).

El Psicólogo Edward Bono (s.f.) mencionaba que si pensáramos de manera más lateral pudiéramos pensar de manera más creativa y, por ende, seríamos más productivos. Por ello es importante que en las IES y la actividad docente centren su atención en desarrollarse como persona, aquella capaz de gobernarse así misma y no que es gobernada, personas que se aceptan y en el grupo, que son felices, autónomas, solidarias y responsables de sus actos, sus palabras y su propia felicidad, evitando lo denominado por el autor como malestar psicológico y que para el caso concreto de los estudiantes de Ciencias de la Educación, se considera como adecuado en un porcentaje del 36% (*ver gráfica 8*).

Conscientes de los retos que implica el uso de las TIC y su relación con la inteligencia emocional, precisa distinguir además de lo expuesto que las actividades formativas deben ser las bases para crear esos climas emocionales, solidarios, con enfoque integrador y de convivencia. Por esto tenemos que cambiar el sentir, el pensar y el hacer del alumnado, partiendo desde el lado afectivo (*ver gráfica 9*).

A lo largo de la exposición de este trabajo se han dimensionado situaciones, factores y condiciones presentes en el uso de las TIC y su relación con la inteligencia emocional y a pesar de que los estudiantes de Ciencias de la Educación de la UJAT no otorgan en su totalidad el valor a procurar el desarrollo de ésta, sí reconocen en valor de muy importante el impacto de la inteligencia emocional al desarrollo de otras competencias, y se expresa por el 80% de los encuestados (*ver gráfica 10*).

CONCLUSIÓN

La educación terciaria tal como sus premisas fundamentales lo expresan debe propiciar esquemas que orienten a la integridad del individuo, donde coexistan el desarrollo de los distintos tipos de inteligencias que ofrezca también recursos a los estudiantes y profesionales para este mundo globalizado, permitiendo que se perciba el entorno como un todo y no como un conjunto de partes, y se profundice la necesidad de potenciar la inteligencia emocional, como referente de conocimiento y control de sentimientos y capacidades.

Lo que, a su vez, permite aumentar las posibilidades de aprendizaje y convivencia con los demás. Es aquí donde la enseñanza de la inteligencia emocional se convierte en algo fundamental desde las primeras etapas de vida pero que deben fortalecerse en la juventud y madurez del individuo, al ser esta la base para el desarrollo de la persona.

Es claro que la integración de las TIC en el ámbito educativo, tiene tanto puntos a favor como puntos en contra y ambas posiciones se fundamentan en razones obtenidas tras su aplicación. Sin importar las condiciones y disposición para el acceso de los recursos tecnológicos, los acercamientos por pocos que sean deben potenciar la competencia digital así como la de aprender a aprender debido al trabajo con gran variedad de recursos digitales (*Tablet*, aplicaciones, procesadores de texto, etc.), lo que ayuda a desarrollar la capacidad crítica.

Esta capacidad debe ofrecer a los estudiantes, tal es el caso de los de Ciencias de la Educación que fueron los sujetos de estudio, diferenciar entre la información útil y aquella que resulta de poco provecho.

REFERENCIAS

- Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64. Pp 5-17.
- Cruz, P. (2014). Creatividad e Inteligencia Emocional (Como desarrollar la competencia emocional, en Educación Infantil, a través de la expresión lingüística y corporal). *Historia y comunicación social*, 19. Pp 107-118.
- García, Aretio (2004). Barreras para aprender y educación a distancia. UNED. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo_Garcia-Aretio2/publication/235664827_Barreras_para_aprender_y_educacion_a_distancia/links/02bfe51310314a1872000000/Barreras-para-aprender-y-educacion-a-distancia.pdf
- Coleman, D. (s.f.) *Inteligencia Emocional*. ISBN: 84-7245-371-5. Recuperado de: <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Inteligencia%20Emocional%20%20Daniel%20Goleman.pdf>
- Lipovetsky, G. (2008) *Los tiempos hipermodernos*. ISBN: 978-84-339-6247-8. Recuperado de: <https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/lipovetsky-gilles-y-sc3a9bastien-charles-los-tiempos-hipermodernos.pdf>

ANEXOS

Gráfica 1. *Recurso tecnológico de mayor uso.*



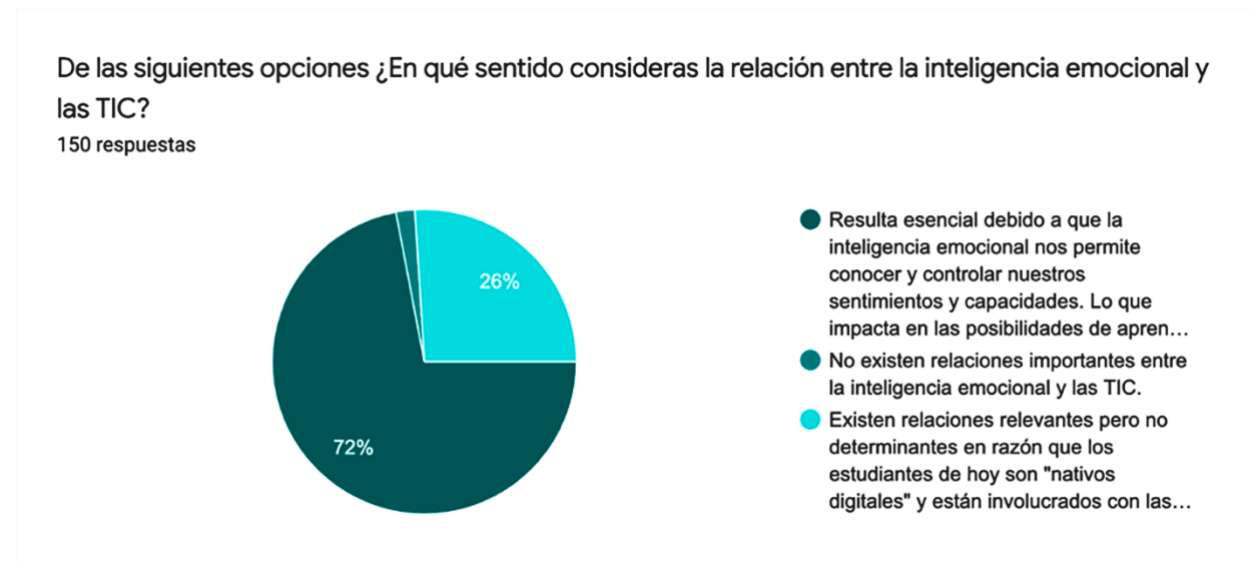
Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 2. *Nivel de importancia e impacto de la inteligencia emocional en otras competencias.*



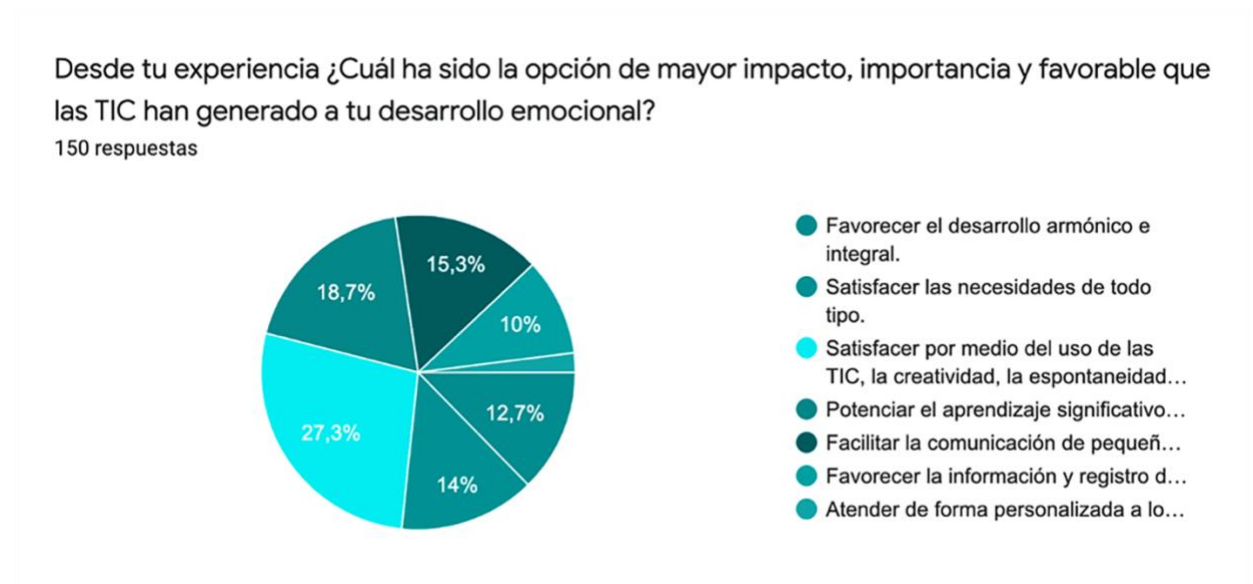
Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 3. Relación entre la inteligencia emocional y las TIC.



Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 4. Impacto e importancia de las TIC al desarrollo emocional.

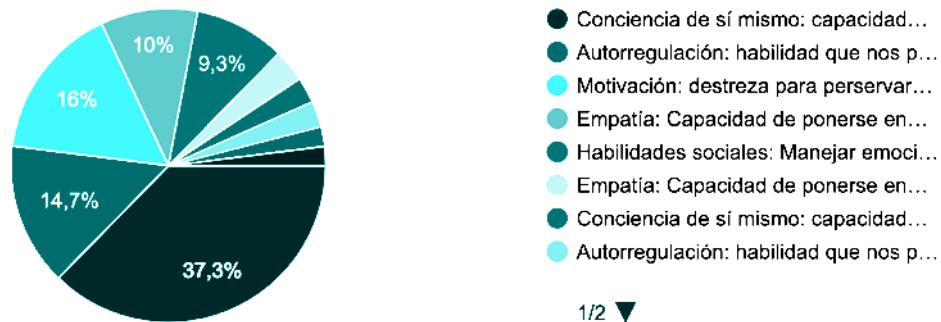


Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 5. Habilidad emocional y social presente en el uso de TIC.

De las siguientes habilidades emocionales y sociales ¿Cuál considera que está más presente en ti? Selecciona sólo una.

150 respuestas

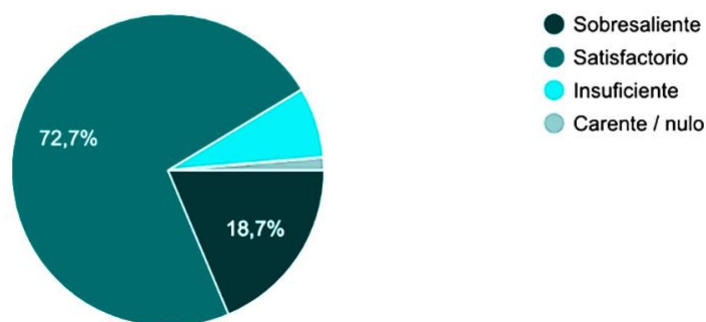


Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 6. Valoraciones sobre la estabilidad emocional de los estudiantes de Ciencias de la Educación de la DAEA, UJAT.

¿Cómo valoras tu estabilidad emocional?

150 respuestas

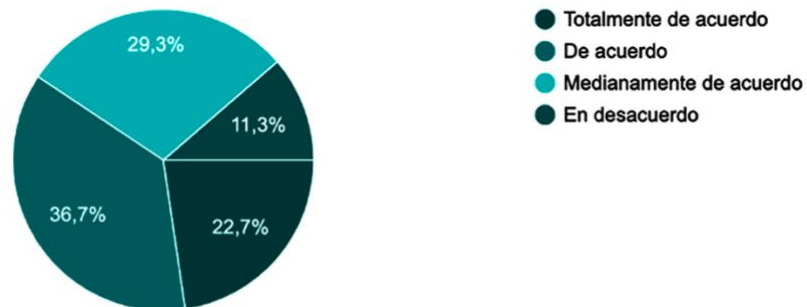


Fuente: *Elaboración propia.*

Gráfica 7. Las TIC y el bienestar psicológico.

¿Consideras que el uso de las TIC te ayudan a disfrutar de bienestar psicológico, que mejoren tus relaciones con familiares, amigos, conocidos, compañeros debido a que te permiten a su vez, conocer y expresar mejor tus sentimientos así como reconocer los de los demás?

150 respuestas

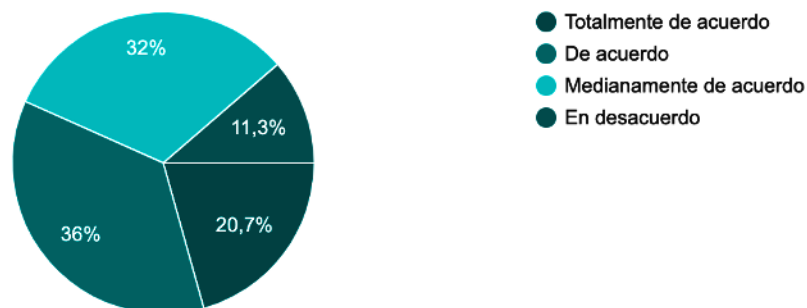


Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 8. Las TIC y la reducción del malestar psicológico.

¿Consideras que el uso de las TIC te han ayudado a la reducción o eliminación del “malestar psicológico” ya que al tener herramientas para solucionar sus problemas y controlar sus emociones, tienes menos probabilidad de sufrir casos de ansiedad, depresión o adicciones?

150 respuestas

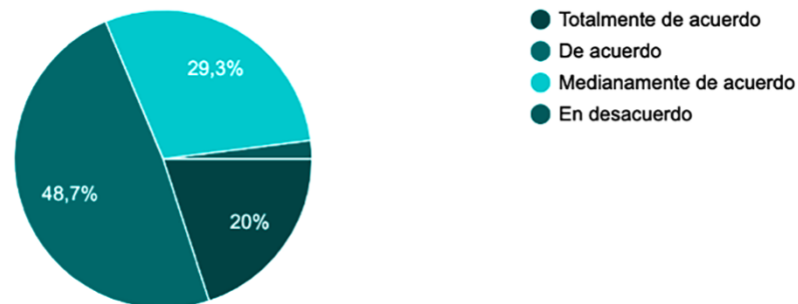


Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 9. Integración de asignaturas o actividades enfocadas a la inteligencia emocional.

¿En qué nivel de acuerdo estás con la siguiente postura: "con la integración de asignaturas o actividades enfocadas a la inteligencia emocional en el ámbito educativo de las TIC se han reducido algunos problemas de conducta entre los estudiantes"?

150 respuestas

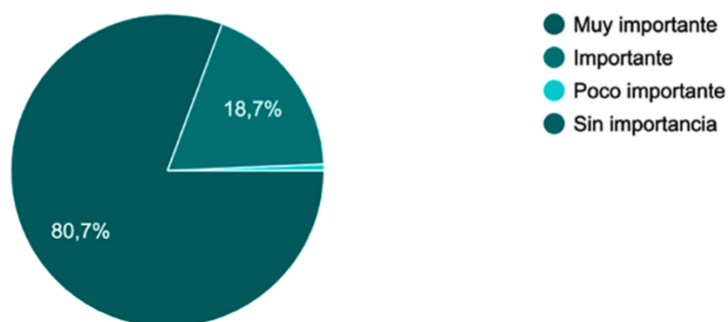


Fuente: Elaboración propia.

Gráfica10. Importancia de la inteligencia emocional al desarrollo de otras competencias).

De las siguientes opciones ¿En qué nivel de importancia consideras que impacta la inteligencia emocional al desarrollo de competencias durante la formación universitaria?

150 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Lizbeth Ortiz Ballina: lizbethortiz817@gmail.com

Teresa de la O de la O: tlao_83@hotmail.com

Rigoberto García Cupil: gacuri7@hotmail.com



Capítulo 40.

MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA EL DESARROLLO PROFESIONAL

Cristell Guadalupe Orueta Gual
Thelma Leticia Ruiz Becerra
Gabriel Arturo Gómez Gómez
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

RESUMEN

La inteligencia emocional no es un tópico nuevo, pero sí un tema que se considera de mayor importancia en la actualidad, si bien el cerebro tiene los dos hemisferios, siendo el derecho el que manda todas las emociones, el ser humano tiene la capacidad de saber manejar esas emociones, que no solo es de manera personal, si no, de poder manejarlo en el desarrollo profesional, donde éste le permita comunicarse de forma efectiva y poder entender el comportamiento de los demás.

Reconocer quiénes somos en los momentos de estrés, enojo y ansiedad, nos abre la puerta a analizar cuál es la mejor forma de actuar ante diferentes momentos, identificando estos como sentimientos “negativos”.

Teniendo el proceso de comunicación que nos permite emitir el mensaje adecuado, es fundamental saber que el tono y la manera de decirlo también es importante. Respecto al desarrollo profesional y el desenvolvimiento del sujeto en el mismo, es la institución educativa quien orienta a las y los estudiantes a construir sus habilidades de cualquier índole y que impactarán en su vida laboral, genera espacios para compartir sus experiencias e inquietudes desde el aula para reconocer las emociones provocadas, para su reflexión recobran sentido preguntas como: ¿por qué me siento así? ¿qué nos hace sentir así? ¿son recurrentes los sentimientos generados por mis emociones? ¿por qué cambian mis emociones? ¿puedo reaccionar igual con diferentes personas ante dichas emociones?

Palabras clave: Emociones, sentimientos, habilidades, cerebro, inteligencia emocional.

INTRODUCCIÓN

El ser humano tiene el privilegio de comunicarse no solo de manera verbal o escrita, a través del uso de diversos recursos que provoquen el diálogo, el apoyo que le da la comunicación corporal o no verbal es en gran medida la forma idónea de lograr una comunicación efectiva. El cerebro cuenta con dos hemisferios, el izquierdo donde radica lo lógico, lo lineal, y lo analítico, y; el derecho, lado donde domina lo artístico, lo creativo, lo intuitivo y lo emocional.

Para adentrarnos a la Inteligencia Emocional (IE) se identifican dos conceptos que pueden causar confusión en el ámbito cotidiano, ya que se usan de manera indistinta considerándolos algún tipo de afecto; primero se describe la emoción y, en segundo lugar, los sentimientos. Normalmente, identificamos como emoción al estado o condición por la que pasa el cuerpo y que el mismo sujeto da valor o importancia, ésta se genera como respuesta hormonales o neuroquímicas ante estímulos externos, su manifestación se origina de manera espontánea, temporal y preceden a los sentimientos, por ejemplo: la alegría, la tristeza o la ira (Otero, 2006).

Por otro lado, el sentimiento posee una persistencia prolongada y su manifestación es la representación de emociones o percepciones con un componente cognitivo, es decir, involucra la racionalidad y, con ello se provoca que éste sea perdurable en los pensamientos y sensaciones del cuerpo; tal como lo indica Maturana (1990): la emoción se convierte en sentimiento al momento que el sujeto toma consciencia de ella y no es fácilmente observada por los otros, por ejemplo: el afecto, el odio o el amor.

La IE se conforma como la capacidad que poseen las personas para reconocer las emociones propias que se experimentan y permite identificar las de otros, con ello, puede manejar su reacción ante las situaciones fuera de su control, por ejemplo, saber por qué se está molesto y expresarlo adecuadamente. La aplicación de la IE de forma interpersonal no solo basta con transmitirlo, sino a demás, comprenderlo y conducirlo. Martin y Boeck (2000, en Dueñas, 2002) señalan que en la competencia emocional se distinguen el potencial para saber utilizarlas, la práctica de la empatía al ponerse el

lugar de los demás y establecer relaciones interpersonales efectivas, lo que se notará en la convivencia escolar, laboral y social.

Por lo que, la importancia de este documento radica en el análisis de la aplicación de la IE en la formación universitaria y, a su vez, en el ámbito profesional; conociendo y promoviendo sus atributos para entender el comportamiento de los colaboradores de una organización o ámbito laboral, con el objetivo de lograr la comunicación efectiva y desarrollar acciones más humanas con el personal de las empresas.

DESARROLLO

Atributos y modelo de Inteligencia Emocional

Los atributos de la IE son esenciales para conocer paso por paso cómo podemos empezar a manejar nuestras emociones: autoconciencia, autorregulación, empatía, motivación y habilidades sociales como asertividad, capacidad de escucha y negociación.

- Primer atributo, conocerse a sí mismos, tal como conocemos el color que nos gusta o cuál es nuestra comida favorita, así podemos reflexionar cuáles son nuestras emociones ante determinadas situaciones, para ello debemos preguntarnos: ¿cuál es la razón de sentirme así? ¿es recurrente? y, ¿es así como me siento con todas las personas? Cuestionarnos permite reconocernos y avanzar con el atributo siguiente.
- Segundo atributo, controlar las sensaciones de felicidad o de tristeza poniéndolos como polos opuestos, lo que influye en la reflexión y toma de decisiones.
- Tercer atributo, crear empatía unos con otros, y no se trata de crear el escenario por completo, sino de comprender la situación por la que pasa el otro y reconocer sus emociones, es decir, “ponerse en los zapatos del otro”.

- Cuarto atributo, está conformado por las habilidades sociales y esto refiere a que si el individuo desarrolla todos los atributos anteriores tendrá la capacidad de desarrollar nuevas habilidades para la vida, como la asertividad y capacidad de escucha.

Practicar y desarrollar los atributos contribuye al incremento de la motivación en la vida cotidiana del ser humano, la función de la IE no es solo en entenderla de forma personal sino su aplicación en lo colectivo. Robbin (2009) describió el Modelo de IE de Mayer y Salovey (1997) que nos ayuda a entenderla (ver figura. 1), ellos consideraban que ésta se conforma a través de cuatro habilidades básicas, éstas son: a) la percepción emocional permite percibir, valorar y expresar emociones a través del lenguaje o la conducta, ésta incluye la capacidad para discriminar entre expresiones precisas e imprecisas, honestas o deshonestas; b) la facilitación emocional del pensamiento, las emociones priorizan el pensamiento y dirigen la atención hacia la información importante; c) la comprensión emocional consiste en comprender las emociones y razonar sobre ellas para interpretarlas, es decir, reconocer lo que las causa, identificar la presencia de dos emociones antagónicas o la transición de una a otra, y; d) la regulación emocional promueve un crecimiento emocional e intelectual, incluso contribuye al desarrollo personal. La regulación de las emociones es el nivel más elevado, pues permite reconocer cuándo y cómo distanciarse de una emoción, regular las emociones de sí mismo y en otros, así como eliminar las emociones negativas y potenciar las positivas.

De esta manera, al reflexionar sobre las propias emociones esto dará apertura a otras habilidades y permitirá fluir al cerebro en su hemisferio izquierdo, dando paso a la creatividad y expresiones artísticas. Goleman en su libro Inteligencia Emocional (1998), destaca una frase de Aristóteles que refleja lo que hemos comentado anteriormente:

Cualquiera puede enfadarse, eso es algo muy sencillo. Pero enfadarse con la persona adecuada, en el grado exacto, en el momento oportuno. Con el propósito justo y del modo correcto, eso, ciertamente, no resulta tan sencillo (Aristóteles, Ética a Nicómaco).

En esta frase vemos la necesidad de la IE para la tranquilidad individual, pero también se refleja lo complejo que puede resultar de no haberla desarrollado en nuestra formación académica y de vida. Por ello, la educación recibida en todos los niveles escolares debe coadyubar al desarrollo de la inteligencia emocional, ya que es tan importante como el desarrollo de competencias intelectuales y motrices para el campo laboral y la sana convivencia.

Educación la Inteligencia Emocional

La IE como tema de investigación es relativamente nuevo, se ha abordado en los últimos 30 años, pero su importancia es indiscutible en los diversos ámbitos de la vida del individuo. Por lo que, la escuela junto a la familia ocupan un lugar preponderante para educar la IE, ésta no es tarea fácil sobre todo para las instituciones educativas, pues se considera que el docente es el único responsable de promover el aprendizaje cuando en realidad es un cúmulo de elementos que intervienen, tales como los demás miembros de la institución (personal administrativo, directivos y compañeros alumnos) y los programas de estudios deben incluirlo como parte de sus contenidos.

Fragoso-Luzuriaga, (2018), en sus investigaciones reconoce cinco retos para educar la IE en las universidades, en ellos se observan tres elementos primordiales, la institución quién es dirigida por directivos y administrativos, además de ser quienes con apoyo docente crean los programas de estudios que conforman el currículum; el docente y el estudiante, sí una de estas partes no colabora de la forma correspondiente educar la IE no será exitosa y se reflejará en el desempeño de los egresados.

Los primeros tres retos constituyen a la institución: a) El primer es promover la inclusión de la IE en el currículum universitario, en la cual se ha tenido el problema de incluirla como una asignatura dentro de su oferta académica. b) El segundo reto, corresponde a la integración de la organización educativa en el desarrollo de la IE, con esto se pretende crear un clima laboral y académico adecuado a las necesidades de sus trabajadores, docentes y estudiantes, donde se fortalezcan las competencias socioafectivas, la empatía entre sus miembros y las relaciones sanas, el trabajo en equipo y liderazgo efectivo. c) El tercero, la inclusión de los Directivos en el desarrollo

de la IE, al respecto Goleman (2000, en Fragoso-Luzuriaga, (2018), expresa que los directivos con elevada IE crea sinergias positivas en pro del éxito académico y la gestión de los procesos administrativos.

Respecto al elemento docente, el resto es la sensibilización y capacitación del profesorado universitarios para la promoción de la IE en el aula de clases, la mayor dificultad se encuentra con los docentes de educación media superior y la educación superior, pues en estos casos los docentes son especialistas en el campo disciplinar de la asignatura, pero no necesariamente en campos que optimicen su labor, tales como la pedagogía y el desarrollo humano. Sin embargo, su capacitación en estos últimos temas cobra relevancia pues crea una diferencia significativa en el salón de clases cuando saben manejar adecuadamente sus emociones y promueve el aprendizaje de la IE en sus alumnos, no solo a través del contenido abordado en el curso, sino, además, al generar “comunicación favorable, la expresión de los sentimientos, el trabajo en equipo, la exposición de vivencias y la solución de problemas” (p. 50).

Por último, el reto relacionado con los estudiantes es el compromiso de cada uno de ellos respecto al desarrollo de la IE dentro del aula. Si bien el profesor es quien propone los objetivos, estrategias y materiales para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, estos deben participar activamente en la dinámica del curso para potencializar sus conocimientos y capacidades.

Autores como Páez y Castaño (2015) determinan a partir de su investigación con estudiantes de Medicina, Economía, Derecho y Psicología que la IE está fuertemente ligada con el rendimiento académico y su vida laboral, ya que esta les permite manejar situaciones de ansiedad, les permite relacionarse mejor y la aplicación de estrategias para la solución de problemas y toma de decisiones en diversos contextos.

Manejo de la IE para el desarrollo profesional

En la naturaleza del ser humano, su forma de aprender es a través de la observación e imitación de otros, pero para la construcción de su identidad y autoconcepto es esencial identificar sus sentimientos, emociones y, a su vez, la forma en que responde o actúa al presentarse estos.

Para el joven universitario desarrollar habilidades relacionadas con la inteligencia emocional es de vital importancia además de los conocimientos y habilidades propios del campo disciplinar en que se formó, ya que es un individuo que al concluir sus estudios formará parte del campo laboral.

La preocupación por educar la IE no es reciente, desde principios se ha constituido como una necesidad social y tal como lo indica la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) en el 2011 “los cambios ocurridos tanto en las empresas como en la economía están poniendo un creciente énfasis en los elementos de la Inteligencia Emocional”. Por ende, crecen las exigencias del mercado laboral buscando en los egresados, un valor agregado en sus habilidades sociales y emocionales (Fragoso-Luzuriaga, 2015).

En el ámbito profesional el individuo puede aplicar su IE antes sus reacciones a situaciones donde se involucran otras personas e identificar la forma en que los demás actúan ante situaciones generadas por la presión o estrés laboral. Actuar con IE permite mejorar los procesos de comunicación para hacerlos efectivos, el trabajo en equipo, el desarrollo de un trabajo óptimo y a ser más humanos.

Ahora bien, al cuestionarnos el por qué es tan importante la IE para el desarrollo profesional sea cual sea el perfil o campo laboral, éste es un tema que involucra al individuo provocando a que éste se encamine al desarrollo eficiente y exitoso, e incida en la calidad de los procesos organizacionales de las empresas o instituciones. Entonces, aunque la representación de la IE es individual se necesita de un estímulo externo o interno e, impacta en la convivencia y reacciones de otros, por ejemplo:

Supongamos que María tiene el cargo de gerente en una empresa, pero María no conoce de sus propias emociones y por supuesto tampoco de la de sus compañeros, lo cual hacia sus colaboradores no genera motivación alguna, y no logra comprender la molestia de estos para con ella. María reacciona de una forma común; exige actividades y soluciones a los problemas que se presentan.

¿Qué observamos de la reacción ante situaciones determinadas? María tiene liderazgo, pero con poca IE, no puede entender el comportamiento de sus colaboradores.

No obstante, diversos autores han abordado la complejidad de modificar estrategias y actitudes relacionadas con la escuela tradicional y, de lo difícil de romper paradigmas en las instituciones educativas. La IE no está lejos de estos problemas, pues el curriculum y la práctica docente se centra más en construir conocimientos y habilidades, que en fortalecer el ser del educando dando paso al fortalecimiento de valores y actitudes ante situaciones inesperadas. En las organizaciones para eliminar la rotación de personal y, lograr que los colaboradores se sientan motivados y parte de la cultura organizacionales es fundamental poner en práctica la IE y los saberes señalados en *curriculum vitae*.

Todo individuo busca en su momento la motivación y satisfacción en el trabajo, entonces las empresas optan por promover desde la difusión en sus vacantes con expresiones como “ofrecemos buen ambiente de trabajo”, eso nos lleva a pensar que no solo en ciertas organizaciones se cuenta con ello, sino que lo utilizan para reclutar personal, ya que al ofrecer esta condición atrae más personas. Por ende, las empresas ponen más atención a estos temas, pues el éxito de ellas depende de todos los colaboradores que se incluyen en los tres niveles gerenciales: alto, medio y operativo. Para resolver conflictos internos, no solo se necesita conocer el contexto sino, además, profundizar qué fue lo que lo ocasionó, quienes intervienen y por qué actuaron de determinada forma, aplicando la toma de decisiones correctas por el líder.

CONCLUSIÓN

En definitiva, la IE es de vital importancia para el desarrollo profesional del sujeto, desarrollarla y utilizarla permite superar situaciones de riesgo y proyectar nuestras respuestas plenamente pensadas. En este sentido, la familia y la escuela conforman los ambientes más importantes para educarnos en ella, ya que no solo son los espacios donde se pasa la mayor parte del tiempo, sino que es donde tenemos mayor parte de las interacciones con otros generando diversas situaciones propicias para manifestar,

reconocer, aprender a manejar y tomar decisiones respecto a las emociones manifestadas por sí mismo y por los demás.

No obstante, se considera a la familia y la escuela como promotora de ambientes propicios para educar la IE, pero también es fundamental la participación del sujeto en su formación; ya que, es él quien conoce su cuerpo, sus necesidades, sus preferencias y sus propósitos personales, académicos, profesionales y de vida. Reconocerse a sí mismo como un sujeto que desea y trabaja para su éxito profesional.

Sin duda, el manejo de la IE, nos permite desarrollarnos mejor en el ámbito profesional; a resolver problemas y comunicarnos. Si nos enfocamos en desarrollarlo antes de incursionar en el campo laboral, nuestra experiencia será muy buena y tendremos mejores resultados que si no la desarrollamos, puesto que, estaremos un paso delante de cómo actuar antes situaciones que involucren las emociones.

En relación a lo anterior se plantean tres ejemplos con base en las situaciones presentadas con la pandemia generada por el COVI-19: a) los profesionales de la Salud necesitan de sus saberes para diagnosticar a los pacientes, pero también deben generar empatía y confianza con ellos; b) los profesores deben reconocer que no todos los alumnos tienen la posibilidad de acceder al uso de internet o equipo de cómputo para conectarse a sus clases, respondiendo a esta situación no con frustración sino pensando en otras estrategias que permitirían que no se atrasen en su formación, y; c) los profesionales de la comunicación al actuar de manera responsable ante el manejo y publicación de la información para no generar psicosis en la población con noticias falsas respecto a esta enfermedad. Como se observa, en todas las profesiones se necesita de IE al reaccionar a las emociones propias y las de los demás.

Así como se pueden aprender los conocimientos y habilidades, también se debe educar para el manejo de las emociones, tal como se señaló con los tres tipos de inteligencias cobra particular sentido. Entonces, promover desde casa la IE con los hijos y, como profesionales de la educación, desde la escuela o el aula con los estudiantes, es primordial para el desarrollo de mejores profesionistas, ciudadanos y seres más humanos.

REFERENCIAS

- Dueñas, M. (2002). Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa. *Educación XX1*, (5), pp. 77- 96. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>
- Fragoso-Luzuriaga, R. (2018). Retos y herramientas generales para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en las aulas universitarias. *Praxis Educativa*, 22 (3), pp. 47 - 55. Recuperado en: <http://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2018-220305>
- Fragoso-Luzuriaga, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto? *Revista iberoamericana de educación superior*, 6 (16), pp. 110 – 125. Recuperado en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v6n16/v6n16a6.pdf>
- Coleman, D. (1998). Inteligencia Emocional. México: Kairos. Recuperado en: <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Inteligencia%20Emocional%20%20Daniel%20Goleman.pdf>
- Maturana, H. R. (1990). Emociones y Lenguaje en Educación y Política. España: Editorial Dolmen.
- Otero, M. (2006). Emociones, Sentimientos y Razonamientos en Didáctica de las Ciencias. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 1 (1), pp. 24- 53. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/2733/273320433004.pdf>
- Páez, M. y Castaño, J. (2015). Inteligencia Emocional y Rendimiento Académico en estudiantes universitarios. *Psicología desde el Caribe*, 32 (2), pp. 268 – 285. ISSN 2011-7485.
- Robbin, S. (2009). Comportamiento Organizacional. 13ª edición. México: Pearson Educación.

ANEXOS

Figura 1. *Habilidades que conforman la IE.*



Fuente: *Elaboración propia.*

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Cristell Guadalupe Orueta Gual: cristell.orueta@ujat.mx

Thelma Leticia Ruiz Becerra: leticia.ruiz@ujat.mx

Gabriel Arturo Gómez Gómez: gabriel.gomez@ujat.mx



Capítulo 41.

LA VIDA ESTUDIANTIL A DISTANCIA: IMPLICACIONES Y RETOS DEL APRENDIZAJE

Carmen Zareth Castillo Negrin
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.

RESUMEN

Una de las realidades del ser humano es que es un ente sociable por naturaleza, la simplicidad del escuchar a otros, transformar ecos implícitos llenos de verdades relativas o efímeras, como lo plantea Josep Redorta “Las palabras encierran más energía que un átomo de uranio” (2014), por ello, mucho más se acrecientan las dificultades que se viven en la actualidad, al reducir una distancia desde de una comunicación fría, pero con la intencionalidad de sumergirse en un nuevo paradigma para los estudiantes del siglo XXI y grandes retos para los profesores del siglo XX.

Ante la dualidad casi imperfecta se le puede agregar el acontecer de hoy en día con la pandemia del 2020 denominado por el mundo COVID-19, que ha visto forzado cerrar las aulas presenciales e iniciar las aulas virtuales tornando un distanciamiento social evidente contribuyendo en un malestar físico, emocional y mental al estudiante que no siempre tiene los recursos tecnológicos necesarios para realizar el cumplimiento de sus actividades.

El adaptarse a las nuevas realidades crea grandes expectativas, implicaciones y amplios retos por cumplir desde la educación a distancia, siendo muchas veces un doble peso en los estudiantes tanto que en su mayoría intervienen en su estado anímico generando alta incertidumbre, frustración, desanimo y perdida de interés. Si bien, el objetivo del profesor o docente, es crear un aprendizaje significativo, contundente y elocuente ese factor de comunicación efectiva que existe en el aula presencial, en algunas ocasiones puede carecer en el aula a distancia, estableciendo un vacío evidente.

Palabras clave: Educación a distancia, Comunicación efectiva, Retos del aprendizaje, Vida cotidiana.

INTRODUCCIÓN

La vida estudiantil se ha visto envuelta en un reconocimiento de las múltiples oportunidades del aprendizaje, así como las deficiencias que se han ido acrecentando en las aulas a distancia, esto hace examinar las implicaciones y retos que se requieren para lograr con efectividad la enseñanza en las salas virtuales.

Desafíos propios que contempla nuestra Carta Magna dentro del artículo 3 en el que expone que toda persona tiene derecho a la educación. Una responsabilidad colaborativa entre el Estado y las instituciones educativas para lograr impartir y garantizar la educación en todos los niveles desde la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior siendo esta última nuestro enfoque principal de la presente exposición en la cual se enfatiza la importancia de fomentar la inclusión, permanencia y continuidad, así como proporcionar los medios de acceso tecnológicos ante la nueva realidad educativa.

Por lo tanto, es de vital importancia hacer una revisión de los niveles de comunicación, la importancia de contenidos y los retos en la vida cotidiana que permitan aproximarse a un aprendizaje inclusivo durante este periodo de interrupción tan abrupta, imprevista y sin precedentes en la educación.

DESARROLLO

El abordaje de la vida estudiantil a distancia requiere de una mirada fija en dos tópicos fundamentales como lo son las implicaciones de la enseñanza y los retos del aprendizaje en un panorama de emergencia de salud mundial debido a la enfermedad del coronavirus en donde expone las Naciones Unidas un contexto de “...enormes desigualdades, niveles elevados de trabajo informal y servicios de salud fragmentados, las poblaciones y las personas más vulnerables son una vez más las más afectadas” (Guterres, 2020, p. 2).

Realidad que se muestra en la educación, siendo los estudiantes de bajos recursos los más susceptibles en este proceso de transición tan importante como lo reflejan las estadísticas de la UNESCO donde casi 1100 millones de estudiantes y

jóvenes de todo el mundo están afectados por el cierre de escuelas y universidades debido al brote de la COVID-19, convirtiéndose en una crisis educativa evidente. Por ello, la importante de abordar esta problemática desde perspectivas que permitan desarrollar un sistema donde predomine una educación más abierta y al mismo tiempo con mayor flexibilidad que permita un aprendizaje significativo.

1. Implicaciones de la educación a distancia

Aprendizaje significativo

La teoría del *aprendizaje significativo* elaborada por David Paul Ausubel propone que el aprendizaje tiene lugar cuando “las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben... Proceso mediante el cual se contruyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad” (Rivera, 2004, p. 47).

Todo ello, se deriva en el objetivo del profesor o docente, que es crear un aprendizaje significativo, contundente y elocuente con ese factor de comunicación efectiva que existe en el aula presencial, que en algunas ocasiones puede carecer en el aula a distancia, estableciendo un vacío evidente. Ante esta realidad los docentes, así como los alumnos tienen un cambio en los roles muy importantes que deben construir desde una renovación en la forma de comunicarse desde los diversos recursos que nos brindan las Tic´s, en un acercamiento claro y objetivo, que no pretenden sustituir la enseñanza presencial, sino más bien la adaptación ante la pandemia del COVID-19.

Generar un papel de estudio desde el interés mismo del alumno, que trascienda el aprendizaje significativo que propone Ausubel ante el aprendizaje memorístico. Para ello, el docente debe permitir en el estudiante una transformación en el conocimiento y potencializar su creatividad desde la función del interes, motivación, experimentación y uso del pensamiento reflexivo del aprendiz.

¿Qué es comunicación?

Autores como O´connor y Seymour refieren que “La comunicación es una palabra comodín que cubre casi cualquier tipo de relación con otros, pero en realidad es un ciclo o círculo que se realiza entre dos personas al menos... pues cuando usted se

comunica, escucha su respuesta y reacciona con sus propias pensamientos y sentimientos” (2003, p. 46).

La necesidad de comunicarse es un estado natural del ser humano, como lo refieren uno de los axiomas de la comunicación de Paul Watzlawick que es “imposible no comunicarse”, es decir, uno no puede dejar de emitir y transmitir un mensaje, cuya respuesta puede ser satisfactoria o desagradado, según su intencionalidad.

Comunicación afectiva

Todo será posible si se trabaja el primer filtro de acercamiento ante esta nueva realidad mundial como lo refiere el autor Jesús Antonio Álvarez siendo “El instrumento que sirve el hombre para destruir los obstáculos que se opongan a sus relaciones con sus semejantes... la comunicación” (1976, p. 17). Una que permita crear un lenguaje que atraviese nuestra zona de confort de la enseñanza presencial a la virtual.

Evitar en lo posible una comunicación desgastante como lo expresa el Dr. Lair Ribeiro en una comunicación que “desperdicie energía cuando el mensaje que se trasmite no produce ningún resultado” y por lo contrario generar un “lenguaje que genere acción” es decir, crear nuevas realidades, propositivas, claras y precisas en la información que se quiere alcanzar (1994, p. 20).

Por tanto, es fundamental no perder de vista la necesidad de comunicarse con los alumnos de una manera eficaz estableciendo reglas claras en el funcionamiento de la información, tiempos adecuados que se adecuen a las demás ocupaciones de la vida diaria, horarios apropiados para la comodidad de la comunidad, entre otros, todo ello impulsado por los valores del respeto, responsabilidad y perseverancia para un buen trabajo en la construcción de conocimiento-aprendizaje.

2. Realidades de la vida cotidiana del alumno-docente

A lo largo de la vida del ser humano ha existido un aprendizaje constante y una disposición natural para hacerlo, sin embargo, ante ciertas circunstancias este puede ser limitado o restrictivo por una amplia gama de sucesos dentro de la vida cotidiana como son: por índole emocional, familiar, personal, social, así como educativas. Esta última se refleja en manifestaciones que se han acrecentado hoy en día por la

pandemia mundial causa por la COVID-19, por lo que se requiere de una reestructuración en el aprendizaje basada en las diversas necesidades que los estudiantes requieran.

Nueva realidad

Adaptarse a la nueva realidad de las clases a distancia, lleva a los docentes tanto como alumnos a experimentar un nuevo panorama de aprendizaje, de modo que en muchas ocasiones se muestran manifestaciones o *sensaciones negativas* en dicho proceso de adaptación pero también encontraremos *sensaciones positivas* por la plena satisfacción de lograr adaptarse con efectividad y apoyo, como lo expresa Josep Redorta que “Nuestras respuestas ante los acontecimientos dependen de quién y qué pensamos que somos” (2014, p. 27).

Las manifestaciones que podemos encontrar dentro de las *sensaciones negativas* por parte de los profesores durante el proceso de enseñanza-aprendizaje muchas veces se encuentran: una *alta incertidumbre* por la exigencia que se requiere en dar un mayor tiempo de preparación del contenido teórico-práctico; *desánimo* ante la falta de interés por parte del alumnado o en su caso por la falta de conocimiento en las Tic's; manifestación de *estrés constante* por los múltiples requerimientos, cumplimiento de horarios, calificación de trabajos, así como las exigencias propias de las actividades cotidianas del hogar.

En el caso de los alumnos se manifiestan *sensaciones negativas* tales como: *frustración* por la realización continua de múltiples tareas no solo de una sino de diversas materias; *perdida de interés* por la falta de recursos tecnológicos, ausencia de acompañamiento del profesor, problemas familiares, tanto como personales; por otro lado una vivencia constante de *estrés* por las múltiples exigencias del cumplimiento de actividades educativas, así como por la dinámica de la vida diaria; por último se encuentra la *falta de motivación* no solo por parte del profesor, sino de manera personal que muchas veces involucra procesos emocionales.

Por otro lado, dentro de las *sensaciones positivas* manifestadas por los alumnos, tanto como los profesores se encuentran: la *satisfacción* al dar

cumplimiento con eficacia de los contenidos de aprendizaje; *mejora personal* por lograr con éxito los requerimientos de la materia; *acompañamiento mutuo* en una comunicación integral en el conocimiento; el *éxito* se integrará de manera personal ante el logro de cumplir satisfactoriamente una nueva meta; el *progreso* como una sensación plena de conseguir un nuevo aprendizaje ante la nueva realidad; y por último la felicidad exteriorizada en *alegría* compartida con los demás por el resultado obtenido a pesar de las dificultades.

3. Necesidades de la comunicación e interacción del docente

La nueva realidad implica nuevas necesidades de transmitir la información e interactuar de manera más eficiente desde los recursos que los alumnos tengan acceso. Por ello, Josep Redorta exhorta "Si el problema parece no tener solución, conviene cambiar el paradigma" (2014, p. 48). Es decir, no se puede visualizar la misma enseñanza presencial en las aulas a distancia donde el profesor convoca, expone o exterioriza sus conocimientos al alumno para lograr transmitir ese proceso de aprendizaje.

Por ello, se requiere acudir a una comunicación no lineal, sino desde una circularidad entre el *profesor* → *aprendizaje* → *alumno*, integrando el uso de los beneficios de las Tic's que permiten una práctica desde los diversos recursos tecnológicos, siendo unos buenos comunicadores, para lograr "transmitir nuevas ideas y hacer que no sólo sean entendidas sino también aceptadas por el oyente" (Ribeiro, 1994, p.90).

El buen uso de los recursos, orientación y disposición del profesor desde el acompañamiento con el alumno permitiera fortalecer el aprendizaje y la mejora de la comunicación e interacción.

Trabajar esta circularidad del *profesor* → *aprendizaje* → *alumno*, permitiera un crecimiento importante en los procesos mentales básicos en la enseñanza, así como habilidades mentales que requieren de conocimiento, comprensión, observación, comparación, clasificación, análisis y ordenamiento de ideas fundamentales.

Integrando de la misma forma los procesos para el desarrollo de la creatividad definida como “una característica de la persona que interactúa con su entorno, que se involucra en un contexto determinado y tiene la sensibilidad para detectar incongruencias entre lo que debe ser y no es” (Cázares, 2004, p. 87). Misma que permita al alumno convertirse en una persona creativa capaz de generar nuevas ideas y al profesor ser ese ente activador de procesos mentales que permitan generar nuevas alternativas de aprendizaje.

Una interacción educativa difícil o adecuada entre profesor y alumno realizara un asociamiento en el aprendizaje muy importante como lo refiere Nelson Mandela porque *nadie nace odiando a otra persona por el color de su piel, o su origen, o su religión. La gente tiene que aprender a odiar, y su ellos pueden aprender a odiar, también se les puede enseñar a amar, el amor llega más naturalmente al corazón humano que su contrario.*

Por tanto, el costo de la enseñanza ante las nuevas necesidades no debe perder de vista lo más importante que es una educación para la paz que “actualmente es considerada como una corriente filosófica y un proceso en el que intervienen el desarrollo de habilidades, como escuchar, reflexionar, resolver problemas, cooperar y resolver conflictos” (Kolangui y Parra, 2013, p.15). Que permitan el crecimiento continuo, pero sobre todo que se reconozca esa garantía de proporcionar los medios de acceso al aprendizaje en la pandemia que involucra a todos los estudiantes del Estado.

4. Retos del aprendizaje del docente – estudiante

La educación tiene como finalidad enseñar a erradicar la violencia y motivar a la mejora en la calidad de vida de la sociedad, generar conocimiento es proporcionar una visión propositiva en la estabilidad de la sociedad presente y futura, evitando a gran escala que “el poder se ejerza de manera tan brutal y definitiva que sus efectos persistan...” (Naím, 2013, p. 44).

Ante la nueva realidad se requiere reconocer los retos que se involucran en el aprendizaje desde el rol del docente y el papel del estudiante en la educación a

distancia, ocupando espacios virtuales en el lugar de sillas presenciales. La pregunta gira alrededor de ¿Cómo transmitir el conocimiento necesario a los alumnos? ¿Cómo plasmar el aprendizaje significativo en la mentalidad del joven hoy en día? ¿Cómo lograr el interés del alumno desde un aprendizaje a kilómetros del aula? Entre otras interrogantes que van surgiendo a lo largo de la nueva realidad del mundo en el 2020.

Un reto significa desde la Real Academia Española como la “provocación o citación al duelo o desafío; acción de amenazar; objetivo o empeño difícil de llevar a cabo, y que constituye por ello un estímulo y un desafío para quien lo afronta” (2019). Es por ello, que la situación que ha generado incertidumbre permite un *reto* no solo para los docentes, sino también para los alumnos, pues es un desafío que involucra otras fuentes importantes en la sociedad, que son las familias.

Edward de Bono afirma que “las nuevas ideas son útiles y emocionantes y otra muy distinta afirmar que puede hacerse algo deliberado para tener nuevas ideas” (1992, p. 37). Permitir entonces el proceso de la creatividad dentro de la postura actual en la educación a distancia es imprescindible, pues permite, explorar otras fuentes para generar conocimiento, explotar de manera adecuada múltiples fuentes especializadas en la enseñanza dinámica, recurrir a recursos tecnológicos validos que sustenten, refuercen y permitirán una valiosa formación al estudiante.

Los profesores entonces deben ajustar la enseñanza, convirtiéndose en facilitadores y guías en el proceso en esa circularidad de profesor → aprendizaje → alumno desde elementos que permitan el estímulo positivo, motivación tangible y participación continua, que se vera reflejado en los resultados de un alumno generador de conocimiento y aprovechamiento de procesos creativos.

Algunos retos a superar mencionados por Castañares (Ramírez, 2016, pp. 8412) muy importantes son los siguientes:

- Contar con una amplia planta de docentes que requieren formarse en el uso de los medios tecnológicos.
- La importancia de romper resistencias y crear una cultura de uso tecnológico en apoyo de los procesos educativos.

- Construcción de contenidos y nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje a los procesos de virtualización.

Una de las preocupaciones importantes dentro de los retos de la educación hoy en día es extrapolar el conocimiento de materias que tienen un alto contenido práctico a través de actividades mínimas para poder sustituir este conocimiento. Es por esa razón, si bien no se podrá sustituir a un 100%, se deben buscar todo recursos creativos que ayude a consolidar y más tarde fusionar de manera adecuada el aprendizaje. Por ello, la visión es que la nueva realidad tomará un curso que permitirá un retorno seguro, en el cual poder afianzar esos conocimientos faltantes hoy en día.

CONCLUSIONES

La educación a distancia es una modalidad que puede marcarse de grandes diferencias de la educación presencial, sin embargo, no debe verse como algo ni peor, ni mejor, simplemente diferente. Que permite transmitir el conocimiento necesario para que los alumnos tengan facilidad de acceso al aprendizaje.

Lo que si puede referirse es que es un modelo flexible que le permite al estudiante poder tomar decisiones, estrategias, horarios y su propio ritmo de aprendizaje, desde su hogar, permitiendo la seguridad de su salud, siendo este el objetivo primordial de la educación a distancia ante la realidad del COVID-19.

Albert Einstein expone que *la educación es lo que queda después de olvidar lo que se ha aprendido en la escuela*, será implícito en esta nueva realidad, pues, no hay que olvidar que mucho antes de la nueva realidad, ya existían inconvenientes que atender y que en el ahora son más evidentes.

Es fundamental que el profesor desarrolle estrategias electrónicas que se adapten a los contenidos de sus asignaturas, permitiendo el potencial del estudiante, sin llegar a saturarlos, porque cantidad no es lo mismo que calidad. Todo el material debe estar al alcance de los alumnos, desde diferentes plataformas, debido a las

deficiencias que puedan tener y así creando facilidades que potencializaran sus conocimientos.

Por lo tanto, profesor y alumno deben encontrarse en una comunicación continua, esto para que el profesor pueda estructurar sus estrategias en base a las realidades del alumno y por supuesto que el estudiante gestione su propio auto-aprendizaje, así como la responsabilidad de su aprendizaje.

REFERENCIAS

Álvarez, J. A. (1976). *Las relaciones humanas*. Editorial Jus.

Cázares, F. G. (2004). *Integración de los procesos cognitivos para el desarrollo de la inteligencia*. Trillas: ITESM.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. *Diario Oficial de la Federación* de 06 de marzo de 2020, pp. 5 de 319.

Guterres, A. (2020). *Naciones Unidas*. Recuperado el 23 de julio de 2020, de <https://www.un.org/es/coronavirus>

Kolangui, T. y Parra, L. P. (2013). *El diálogo para la resolución de conflictos*. Limusa: Universidad Anáhuac.

Naím, M. (2014). *El fin del poder*. Debate.

O'Connor, J. y Seymour, J. (2003) *Introducción a la PNL: cómo descubrir y emplear la excelencia para obtener óptimos resultados personales y profesionales*. Urano.

Ramírez, R. H. (2016) Los retos que impone la educación a distancia en México. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. (06) 2007-8412.

Real Academia Española. (2019) *Diccionario de la lengua española*. Edición del Tricentenario.

Redorta, J. (2014). *Cómo actuar ante un conflicto: 50 reglas útiles de fácil uso*. Almuzara.

Ribeiro, L. (1994). *La comunicación eficaz: transforme su vida personal y profesional mejorando su capacidad de comunicación*. Urano.

Rivera, J. L. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Revista de Investigación Educativa. Año 8 (14), 47-52.

DATOS DE CONTACTO DEL AUTOR (ES):

Carmen Zareth Castillo Negrin: cazare@hotmail.com

Wilfrido Miguel Contreras Sánchez

Secretario de Investigación, Posgrado y Vinculación

Pablo Marín Olán

Director de Difusión, Divulgación Científica y Tecnológica

Francisco Cubas Jiménez

Jefe del Departamento Editorial de Publicaciones No Periódicas