

Lo que la pandemia nos dejó.

LOS RETOS DOCENTES EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Hilda Nelly Torrealva Meza

Dra. en Ciencias de la Educación (ISCEEM), Maestra en Lingüística Aplicada (UNAM), licenciada en Enseñanza de Inglés (Normal 3 de Toluca). Experiencia docente de 23 años, incluye la Universidad de Luton, Inglaterra y River Glenn Middle School (San José California), actualmente labora en la Escuela Preparatoria Oficial Núm. 45 y en el ISCEEM en la Especialidad de Enseñanza del Inglés en Educación Básica.
claudiasernas@hotmail.com

Plumas invitadas

Yde pronto la aparente tranquilidad de los espacios docentes se rompió, la vida rutinaria en las aulas se vio interrumpida por un enemigo invisible que detuvo el devenir social de la humanidad.

El distanciamiento social no solo implicó establecer espacios de separación entre las personas e instituciones, sino también entre las labores sustantivas de la sociedad. El sistema educativo de la mayoría de los países en todo el mundo se vio obligado a cerrar sus aulas, no así las labores académicas.

Al inicio el panorama fue incierto. De la noche a la mañana las clases se vieron interrumpidas y la mayoría de los implicados no estábamos preparados para lo que estábamos a punto de enfrentar. Si bien, cada escuela diseñó las formas de continuar trabajando, los medios electrónicos se convirtieron en los aliados del trabajo a distancia a realizar. Esto implicó un reto descomunal para todos los actores del hecho educativo. La adaptación a la nueva forma de trabajo estuvo determinada por muchos factores, pero se puede considerar que la edad fue uno de ellos.

Se ha dicho constantemente que las nuevas generaciones han nacido "con el chip integrado", ya que utilizan las tecnologías con facilidad; mientras que aquellos no considerados "millenials" pueden presentar más resistencia al uso de los dispositivos electrónicos como medios para facilitar el aprendizaje.

No, la capacidad resiliente no está determinada por el rango etario de los sujetos, más bien por las circunstancias que le rodean y, en el caso de los maestros, en el compromiso que cada uno sienta hacia su desarrollo docente.

Cierto es que el distanciamiento social nos tomó por sorpresa, que las condiciones no estaban anticipadas para hacer frente al enorme reto que teníamos en los días por venir. Es innegable que la modernidad, y esta

pandemia, requieren que los docentes seamos “aquellas personas que sean responsables de la enseñanza de los estudiantes del nuevo milenio, tienen que ser capaces de guiarlos en su viaje educativo a través de los nuevos medios” (INTEF 2017:3). Sin embargo, la realidad es diferente. Muchas escuelas no cuentan con la infraestructura tecnológica necesaria para la incorporación de esos medios, lo que hace imposible que algunos docentes estén familiarizados con su uso como facilitadores del aprendizaje.

La tecnología educativa y los recursos didácticos evolucionan a la par de los insumos tecnológicos personales. Antes usábamos proyectores de acetatos como tecnología de punta, pero se vieron desplazados por proyectores. Utilizar un proyector implica el uso de una computadora, por lo que recurrir a él para el desarrollo de una clase implica más de una competencia. Al inicio de la pandemia la burla hacia los profesores que no dominan la relación computadora-proyector se volvió motivo de memes que ironizaban la pretensión de los docentes de querer implementar clases en línea. Muy a pesar de todo, algunos lograron implementar más de un medio para transmitir

información, generar conocimiento y evaluar los productos de sus estudiantes. Después de cien días de trabajo en línea podemos concluir que diseñar actividades para la enseñanza en línea representa un trabajo enorme que merece ser reconocido por la sociedad en pleno.

Si bien es cierto que muchos docentes no poseían las competencias digitales necesarias para continuar con su labor, las circunstancias nos obligaron a adquirirlas paulatinamente conforme el tiempo pasaba. De la noche a la mañana tuvimos que ser autogestivos para facilitar contenidos, ejercicios y tareas a individuos que, en muchos sentidos, tienen ventajas sobre algunos de nosotros. Pero, la preocupación por hacerse de las competencias digitales no fue solo de los individuos, los gobiernos estatales y la Secretaría de Educación Pública, a través de las diversas dependencias que conforman el sistema educativo nacional se dieron a la tarea de capacitar a los maestros a través de cursos digitales, webinars o conferencias en línea. Tal es el caso de la Subsecretaría de Educación Media Superior del estado de México que habilitó un canal de *Youtube* (Canal SEMS, Comunidad Escolar) para ofrecer a los docentes de los diversos



PEXELS.COM

subsistemas una amplia gama de conferencias, cursos de actualización y capacitación. Además, gestionó un dominio de *Google* para crear un correo institucional que permitió a los maestros acceder a todas las aplicaciones de *GSuite*.

Classroom fue parte de las estrategias docentes para socializar el conocimiento, además permitió un acercamiento visual, no físico, con los estudiantes. A pesar de que la mayor parte de las actividades eran realizadas de manera individual en tiempos y espacios diferentes a las reuniones, es importante contar con un punto de encuentro, virtual, que asegure un espacio para compartir, no solo la realización de las actividades sino también otros aspectos que pueden ser determinantes en el desempeño de los estudiantes. Las cámaras de la aplicación invadieron nuestra intimidad, facilitaron conocer nuestros contextos familiares, las actividades que hacemos y, en algunos casos, a otros miembros de nuestras familias. No fue fácil para todos dejar al descubierto nuestra cotidianidad, ser naturales y aceptar que detrás de cada uno de nosotros hay seres humanos que comen, duermen y disfrutan de los simples placeres como tener una mascota.

Usar la tecnología, móvil o no, durante la pandemia desdibujó el concepto tiempo. Durante la etapa presencial, generalmente, una jornada laboral en las aulas de educación media superior termina cuando transcurren los cincuenta o cien minutos de clase; con la educación digital esos límites se vieron superados por el envío de tareas que sin ton ni son llegaban a los dispositivos de los maestros. No hubo horario escolar que fuera respetado. Cualquier momento del día era idóneo para enviar lo solicitado. Nunca se les preguntó a los docentes si los envíos eran propicios a las diez, once, doce de la noche, o desconocer de su envío porque por alguna razón sus correos electrónicos eran enviados a la bandeja de correo no deseado. Y aunque se hubiera considerado la opinión docente no teníamos la posibilidad de mostrar negativa a este proceder.

Establecer horarios de cumplimiento es un reto que no solo los docentes deben enfrentar,

también corresponde a las autoridades inmediatas (directivos) hacer conciencia entre los estudiantes que la educación a distancia y en línea es solo la extrapolación de la presencial, que los tiempos deben ser respetados; de otra manera la relajación torna caótico el seguimiento de los estudiantes. No es posible realizar el registro de sus deberes escolares cuando se están realizando actividades cotidianas como darse una ducha o tomar los alimentos.

Por otra parte, el uso de *Classroom* permitió incorporar otros recursos didácticos en línea, especialmente video o enlaces de internet como apoyo a los temas y actividades que los estudiantes tenían que realizar. Elaborar *quizzes* (*Tareas de cuestionario*) facilita, en mucho, valorar el avance o dominio de conocimiento por parte de los estudiantes. Ya que el registro de cumplimiento de las actividades es automático y facilita la evaluación continua. Otra característica es que permite dar retroalimentación, asincrónica, a lo realizado y a su vez se pueden establecer intercambios lingüísticos, siempre y cuando los estudiantes respondan a los comentarios realizados en la plataforma.

La evaluación, en sí, es un gran reto en los tiempos de la pandemia. Una cosa es evaluar y otra calificar. Calificar se limita a la revisión, generalmente superficial, para detectar errores o aciertos en los ejercicios o tareas y establecer un valor numérico. Evaluar, por otra parte, es la valoración objetiva de un producto de aprendizaje. Generalmente, en el proceso de evaluación nos apoyamos de rubricas, listas de cotejo, escalas valorativas o diferenciales semánticos. La elaboración de estos instrumentos implica tiempo, que no disponíamos durante el confinamiento, decidir qué se valora mediante ellos, ponderar qué actividades deben ser calificadas y cuales evaluadas es un reto que debemos considerar. Si un docente, por clase deja dos actividades en un grupo de 50 estudiantes, pero imparte la misma materia en 2 grupos eso significa que debe revisar 200 trabajos. El tiempo invertido es exorbitante.

En realidad, el reto de los docentes no es saber utilizar *Classroom*, el reto más grande

es ser asertivo, es saber seleccionar los recursos electrónicos y utilizarlos para favorecer el aprendizaje significativo. Los recursos virtuales, al ser multimedia permiten atender los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, aunque los visuales y auditivos se ven más favorecidos; por lo tanto, los maestros tenemos otro reto: incorporar actividades para los estudiantes quinestésicos.

Otro reto docente significó el uso de las plataformas de interacción sincrónica (*Skype, Teams, Meet, Zoom, videollamas de WhatsApp, salas Facebook*), desde crear una reunión hasta explotar todas las posibilidades de enseñanza que ofrecen, pudo ser complicado para algunos docentes, no se diga compartir la pantalla o compartir videos para la clase. Todas ellas tienen muchas bondades que pueden ayudar a suplir la enseñanza presencial: coincidir en tiempo y espacio cibernético puede ser aprovechado dependiendo de la creatividad e iniciativa del docente. A través de las reuniones se puede solicitar a los estudiantes apoyar en la lectura de los textos de clase, realizar ejercicios, dibujos, responder preguntas a través del chat. Asegurarse de que están realizando las actividades se puede hacer mediante el uso de la cámara para que muestren su trabajo o si lo realizan en la computadora basta compartir la pantalla. Tal vez, una de las limitantes es que, en muchas de las salas de reunión, no se pueden realizar actividades en parejas o grupos, es decir, no permiten interacción más personalizada. Mención aparte merece *Zoom*, ya que en esta plataforma es posible crear salas separadas (*Break out rooms*), lo que permite integrar actividades para generar aprendizaje colaborativo.

El número de participantes en estas salas es aceptable, ya que la mayoría de ellas permiten más de 200, esto facilita dar una clase plenaria cuando se imparte una misma materia en diferentes grupos. Aunque manejar un grupo numeroso de estudiantes podría complicarse, especialmente si la disciplina de interacción se relaja. El tiempo también es un aspecto importante para considerar cuando se selecciona la aplicación a utilizar. *Zoom*

es la que tiene más limitantes, ya que para una reunión solo se tienen 40 minutos. Si se desea extender ese límite es necesario pagar. Como la mayoría de estas plataformas son gratuitas, en algo compensan el hecho de que los docentes han tenido que solventar los gastos de conectividad, sea a través de un modem o compra de datos para su teléfono móvil.

Hablando de los teléfonos celulares, sin lugar a duda durante el periodo de distanciamiento social se convirtieron, para muchos, en los aliados perfectos para el trabajo a distancia, especialmente para enviar actividades, recibir, valorar y registrar los trabajos de los estudiantes. Su tamaño y portabilidad permitieron tenerlos a la mano la mayor parte del tiempo. Además, el hecho de tener en un mismo aparato portátil correo electrónico, redes sociales y plataformas de interacción sincrónica en todo momento evitaban encender las computadoras para revisar lo que se recibía. *WhatsApp*, sin duda, fue ideal tanto para el trabajo escolar como para comunicarse con la comunidad escolar y la académica. A este respecto, cada escuela utilizó la aplicación dependiendo de sus propias necesidades. Los docentes, por su parte eligieron los medios que más satisficieron sus propias circunstancias y necesidades. Pero, todos debimos flexibilizar nuestra forma de trabajo y aceptar cualquier plataforma (*Correo electrónico, Facebook, Messenger, WhatsApp*) para cumplir con nuestra labor docente.

Aprovechar la capacidad y los usos del celular es un reto que los docentes tenemos. Muchos de nosotros, hasta antes de la pandemia, lo utilizábamos para cosas básicas: llamadas, mandar y recibir mensajes, redes sociales (*Twitter, Instagram, Facebook, WhatsApp*), pero difícilmente utilizábamos software para realizar conferencias (*Meet, Zoom, Skype, Teams*). A muchos, nos hace falta explorar otras aplicaciones que nos permitan editar fotografías o grabar videos para usarlos como material didáctico. “Otorgarles el sentido de la ilustración en clase, implica, en algunas oportunidades, ampliar la información o dotar de un atractivo adicional al tratamiento de un tema” (Litwin 2005:20).




A este respecto, cada escuela utilizó la aplicación dependiendo de sus propias necesidades. Los docentes, por su parte eligieron los medios que más satisficieron sus propias circunstancias y necesidades.

¿Cuántos de nosotros utilizamos *Bluetooth* para enviar y recibir documentos o fotografías? Su uso hace estos procesos más rápidos.

El uso de las computadoras e Internet permiten crear mapas mentales, conceptuales, diagramas de flujo, carteles, videos, infografías y un largo etcétera de recursos que debemos utilizar para optimizar los procesos de enseñanza y, por ende, el aprendizaje.

El reto más grande que la pandemia nos dejó es, sin lugar a dudas, hacer que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) se transformen, realmente en lo que actualmente se nombra como Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD); es decir, que los docentes hagamos de ellas nuestras aliadas para promover aprendizajes que vayan más de la interacción del alumno con los medios digitales, que promuevan la adquisición de conocimiento que no solo sirva para aprobar un examen, desarrollar, pues, competencias digitales y que impacten positivamente su vida. Además, debemos lograr que las salas de conferencias se conviertan en verdaderos espacios que promuevan el trabajo colaborativo, que sean auténticas comunidades de aprendizaje, ya que estas:

desarrollan procesos de interacción entre todos los participantes... esto permite que la construcción del aprendizaje sea un trabajo grupal, donde se retoman las experiencias del individuo para ser compartidas con su grupo de iguales, creando así un espacio donde la personalidad es respetada, donde no se cuestiona la manera de ser, de expresar y de sentir de los sujetos, que difícilmente tienen contacto cara a cara por la naturaleza de la modalidad en la que incursionan (Torrealva 2001:27). 

Fuentes de consulta

1. INTEF. (2017). *Marco Común Competencia Digital Docente*. Gobierno de España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
2. Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Argentina: Amorrortu Editores.
3. Torrealva, H. (2001). *La percepción de los participantes en cursos a distancia*. CELE/UNAM: Boletín. No.30 Abril 2001.



MILDRED LARIOS