



Efectos en la práctica docente universitaria en modalidades no convencionales en el contexto de la pandemia por el SARS-CoV-2 COVID-19

Elizabeth Benítez - Basave¹

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

elizabethbbasave@gmail.com

Viridiana Aydee León-Hernández²

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

vleon@uaem.mx

Tipo de participación: Cartel

Área temática: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación

Línea temática: Innovación educativa y tecnología digital.

Título de la investigación: La interactividad en Educación Superior. Efectos de la enseñanza remota de emergencia en docentes de educación superior en el contexto de la pandemia por el SARS COV-2. Estudio de caso

Resumen: Este trabajo presenta un análisis documental y teórico respecto a los efectos de la pandemia por el SARS CoV-2-COVID-19 en las prácticas docentes universitarias: el uso de las modalidades no convencionales, la enseñanza remota de emergencia, la aplicación de competencias digitales y el grado de interactividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante la revisión bibliográfica de documentos oficiales institucionales, artículos, reportes de investigación y teoría sobre las temáticas antes señaladas y la experiencia de los docentes.

Palabras clave: Enseñanza remota de emergencia, competencias digitales, interactividad.

Previo a la pandemia, en el mundo actual, los docentes deben contar con una gama de competencias que les permitan vincular la pedagogía con el uso de las nuevas tecnologías, y a la vez “hallar las formas de generar el fomento, valoración y recompensas orientadas al logro de

¹ Estudiante de la Maestría en Investigación Interdisciplinaria para la Educación Superior, que pertenece al Centro de Investigación Interdisciplinaria para la Educación Superior de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

² Profesora Investigadora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.



las competencias digitales que puedan conducir a una sociedad más inclusiva y socialmente cohesionada” (Lévano-Francia, 1999, Pp. 9).

Derivado de lo anterior y teniendo presente que de acuerdo con (Buckingham, 2004) los niños y jóvenes tienen mayor competencia digital que los adultos mayores y desarrollan habilidades para un acceso de tipo funcional y localizan información de forma rápida, muy pocas veces saben qué hacer con lo que se encuentran. Pp. 31 y “Es evidente que un profesor no puede hacer que un alumno desarrolle una competencia que él mismo no posee en profundidad” (Fernández & Fernández, 2016, Pp. 105). De este modo, conviene señalar que “El desarrollo de habilidades en el uso de la tecnología está asociado a la frecuencia” (Buckingham, 2004. Pp. 8).

Hasta antes de la pandemia, se preveía la urgencia de avanzar en el desarrollo de competencias digitales, organismos internacionales como la UNESCO organizaban conferencias sobre el uso de las tecnologías y la comunicación en relación con la educación, como es el caso de la semana de aprendizaje móvil bajo el lema “competencias para un mundo más conectado” (2018).

Ya en pandemia, las instituciones educativas de nivel superior, implementaron programas emergentes que permitieran dar continuidad a los procesos de enseñanza-aprendizaje, a través del uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Asimismo, se hicieron indispensables las herramientas digitales para la comunicación entre docentes y estudiantes: el uso de videoconferencias a través de dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, entre otros. De acuerdo con la encuesta para la medición del impacto COVID-19 en la educación (ECOVID-ED, 2020) el uso del teléfono inteligente durante la pandemia, ha sido la herramienta más utilizada por los estudiantes con un 65.7%. Del mismo modo, en el reporte de esta misma encuesta se evidencian que las razones de abandono estudiantil en el ciclo escolar 2019-2020, fueron, la pérdida de contacto con sus profesores (28%) y la dificultad de las clases a distancia (15.4%). (ECOVID-ED, 2020)

De acuerdo con varios autores, la respuesta emergente de la Instituciones de Educación Superior, como la migración de la enseñanza presencial a la enseñanza virtual fue vertiginosa (Zorrilla, 2022), la enseñanza (docencia) remota de emergencia se enmarcó en un contexto de acelerada digitalización y buscó dar respuesta inmediata dentro de las posibilidades existentes para no paralizar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Crespo, 2021). En contraste con

López, L. (2020), ha señalado la necesidad de conocer las líneas generales de la educación a distancia para poder entender la educación remota de emergencia (ERE). Zorrilla (2022), respecto a la ERE, ha destacado que, durante la pandemia, lo que se evidenció no solo fue una carencia de competencias digitales, sino también de competencias didáctico-pedagógicas de las y los profesores.

En la actualidad existen prácticas de enseñanza universitaria que involucran elementos digitales, en donde las propias IES están en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo sentido del conocimiento, como efecto de las respuestas emergentes durante la pandemia, varios autores señalan la importancia de que el uso de las modalidades no convencionales en la ES tenga relación con la realidad social y la demanda de calidad (Castro, Marisa S., Paz, Mariela L., & Cela, Et al. 2020).

Lo anterior nos dirige a plantearnos el cuestionamiento sobre los efectos de la enseñanza remota de emergencia en la enseñanza en pandemia. En una sociedad globalizada en la que impera una educación mercantilizada, donde las empresas privadas controlan la formación y se reemplaza a la pedagogía por la productividad (García, 2010) ¿Qué papel tiene la tecnología en la enseñanza? Donde incluso, las políticas educativas en sus discursos hacen énfasis en el uso dentro de este proceso de enseñanza. Por lo tanto, ¿Cuáles son los efectos que tuvo la práctica docente respecto a la interactividad derivado del uso de las tecnologías durante la enseñanza remota de emergencia que se vivió a causa de la pandemia por el Sars-cov 2 en el caso de una universidad pública Estatal?

El objetivo es identificar las razones que aportan los profesores de una universidad pública Estatal para los avances o falta de ellos en el uso de la interactividad en su práctica docente después del periodo de enseñanza remota de emergencia.

En la sociedad actual, Castells alude a que vivimos en una sociedad red, caracterizada por la interconexión, la flexibilidad y la exclusión. Asimismo, describe cómo las tecnologías de la información y la comunicación están transformando la economía, la política y la cultura. De esta forma, también explica cómo estas tecnologías están creando nuevas formas de interacción social y cómo están cambiando la forma en que las personas se relacionan entre sí.

Castells (2002) describe un tipo de sociedad que se caracteriza por el uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para crear redes sociales, culturales, económicas y políticas que trascienden las fronteras geográficas y temporales. Según Castells,



esta sociedad se basa en la lógica de la inclusión y la exclusión, es decir, en la capacidad de acceder o no a los flujos de información que circulan por las redes globales. Así, la sociedad interactiva genera nuevas formas de organización social, de identidad cultural, de participación ciudadana y de transformación social.

Esta sociedad interactiva, según Castells (2002) es una sociedad que se basa en la comunicación digital, la participación ciudadana y la innovación social. La interactividad es la capacidad de los individuos y los grupos de comunicarse entre sí, de crear y compartir información y conocimiento, y de influir en las decisiones que afectan a sus propias vidas y se caracteriza por el uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que dan el acceso a una gran cantidad de datos, la generación de redes sociales y la colaboración en proyectos comunes. Esta sociedad también lleva a las sociedades a un cambio cultural, en el que los valores de la autonomía, la creatividad y la diversidad se imponen sobre los de la autoridad, la uniformidad y la jerarquía. Esta sociedad supone un desafío y una oportunidad para el desarrollo humano, ya que abre nuevas posibilidades de aprendizaje, trabajo, ocio y participación política, pero también genera nuevos riesgos de exclusión, desigualdad y manipulación.

En este sentido, es fundamental interpretar la realidad que la sociedad actual está construyendo y que mucho se proyectó desde los hogares a través de la enseñanza remota de emergencia cuando las aulas físicas se tuvieron que trasladar a las virtuales. La experiencia que se evidenció a través de la ERE, fue desigualdad, miedo, violencia, carencia de conocimientos tecnológicos, entre otros que nos llevan a reconocer un contexto en el que la incertidumbre social, la desigualdad y la configuración de los tiempos, nos llevan a tener presente que en la actualidad se viven cambios instantáneos que no permiten que nuestro mundo tenga una definición.

En términos de Bauman (2007) pasando de una modernidad sólida a una modernidad líquida. Estos cambios tan repentinos, generan en la sociedad un estado de temor que se manifiesta por la carencia de confianza y seguridad. Como sociedad, vivimos en un miedo que no está infundado, los gobiernos han aportado para construir una sociedad que se funde en una modernidad líquida, porque es más fácil lograr el control de la misma y ejercer su poder sobre ella, por lo que crear una sensación de riesgo en la sociedad da pie a un planeta inestable que vive continuamente en alerta y que, aun con eso, responde ante retos inesperados.

Por lo anterior, hemos encontrado que hasta antes de la pandemia la interactividad era una actividad que se estudiaba en educación a distancia y modalidades virtuales, asimismo, se

identificó que la sociedad experimenta lo inesperado, actúa ante ello, y eso le crea una experiencia. Por las razones anteriores este proceso de indagación ha permitido construir un instrumento de medición bajo 3 dimensiones: Interactividad, competencias digitales y enseñanza remota de emergencia. De esta forma se pretende reconocer cuáles son los efectos de la enseñanza remota de emergencia en la práctica docente de una Universidad Autónoma Estatal. Este proceso de medición permitirá, clasificar a los docentes, con base en sus características de contexto, identificar el nivel de uso de las tecnologías en la enseñanza posterior a la pandemia, y reconocer la percepción de los docentes respecto al uso de las tecnologías en la educación y las competencias digitales. Hasta este momento el instrumento está en fase piloto, identificando la consistencia de los reactivos para comenzar con el diseño de la muestra.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cfr. Alfageme M. (2000) *La interactividad: como característica de la enseñanza mediante redes*. Universidad de Murcia

Cfr. Bonilla, María de los Ángeles, Benavides, Jonathan Patricio Cárdenas, Espinoza, Florcita Janeth Arellano, & Castillo, Danny Fernando Pérez. (2020). *Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. Revista Científica UISRAEL, 7(3), 25-36. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>

Buckingham, D. (2004) *The Media Literacy of Children and Young People. A review of the research literature on behalf of Ofcom*. Centre for the Study of Children Youth and Media Institute of Education University of London London Knowledge Lab 23 Emerald Street London WC1N 3QS. Pp. 3-32.

Castells, M. (2002) *Cultura y sociedad del conocimiento: Presente y perspectivas del futuro. La dimensión cultural de internet*. UOC. P. 7

Castro, Marisa S., Paz, Mariela L, & Cela, Eliana M. (2020). *Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina*. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 14(2), e1271. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1271>

Cabero-Almenara, J., y Palacios-Rodríguez, A. (2020). *Marco Europeo de Competencia Digital Docente «DigCompEdu» y cuestionario «DigCompEdu Check-In»*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 9(1), 213-234.
doi:<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12462>



- Fernández-Cruz, F., & Fernández-Díaz, M. (2016). Generation Z's teachers and their digital skills. [Los docentes de la generación Z y sus competencias digitales]. *Comunicar*, 46, 97-105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>
- Flores Zavaleta, C., et al (2021). *El docente diseñador*. *Perfiles Educativos*, 43(172). <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2021.172.59272>
- García Aretio, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), pp. 09-28.
- INEGI. (2021) *Encuesta para la medición del impacto COVID 19 en la educación* https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Recuperado el 16 de agosto de 2022, de <https://undocs.org/es/A/RES/70/1>
- UNESCO (2021) *Caminos hacia 2050 y más allá RESULTADOS DE UNA CONSULTA PÚBLICA SOBRE LOS FUTUROS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR*.
- UNESCO, Comisión Internacional sobre los futuros de la educación (2020) *La educación en un mundo tras la COVID: nueve ideas para la acción pública* [La educación en un mundo tras la COVID: nueve ideas para la acción pública - UNESCO Biblioteca Digital](#)
- UNESCO (2018). Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>
- Zorrilla, M. Castillo, M. Hernández, B. (2022). *Visiones de futuro a partir de la implementación de la docencia remota de emergencia en la UAEM Morelos 2020-2021. Enseñanza Remota de emergencia en la educación superior ¿Base para la educación híbrida?* 305-338. En Editorial Brujas.