



**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
VERACRUZANA**



Experiencias Educativas Innovadoras

Trabajos derivados de la convocatoria emitida por la Oficina de
Innovación Educativa

Silvia Arisaí Hernández Rivas

María del Rocío Espejo Romero

Iván Enoc Martínez Absalón

Francisco Javier Jiménez de la Cruz

Gonzalo González Osorio

Edgar Germán Valdez



**VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO**



SEV
Secretaría
de Educación



**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
VERACRUZANA**



ME LLENA DE ORGULLO

Experiencias Educativas Innovadoras

Trabajos derivados de la Convocatoria emitida por la Oficina de
Innovación Educativa

Silvia Arisaí Hernández Rivas
María del Rocío Espejo Romero
Iván Enoc Martínez Absalón
Francisco Javier Jiménez de la Cruz
Gonzalo González Osorio
Edgar Germán Valdez Gómez

Índice

Los niños y las niñas también cuentan y crean historias en tiempos de pandemia María del Rocío Espejo Romero	7
Creación de videos explicativos como apoyo a mi mediación pedagógica a distancia en la Universidad Pedagógica Veracruzana Gonzalo González Osorio	22
Habilidades Docentes para el Manejo y Control de Grupos: El <i>Engagement</i> como forma de Adhesión Grupal en la Educación Superior Silvia Arisaí Hernández Rivas	42
Evaluación formativa en primaria durante la educación a distancia por Covid-19 Iván Enoc Martínez Absalón Francisco Javier Jiménez de la Cruz	59
El enfoque del docente creador, una necesidad en los procesos de formación docente durante la pandemia por SARS-CoV-2 (COVID-19) Edgar Germán Valdez Gómez	75

Oficina de Innovación Educativa

Coordinación General:

Dra. Marisabel López Callejas

Comisión Evaluadora:

Mtra. Andrea Gómez Su

Mtra. Karina Varela Donath

Mtra. Nayeli Velasco de la Rosa

Mtra. Tanya Zorrilla Cuevas

Correctora de Estilo:

Dra. Marianela Hernández Páez

Universidad Pedagógica Veracruzana

Av. Maestros Veracruzanos # 71

Segundo piso Col. Pomona,

C.P. 91040

www.sev.gob.mx/upv

“El valor de la innovación no está en evitar que te copien, sino en conseguir que todos te quieran copiar”

Enrique Dans

Presentación

En esta publicación digital se podrá apreciar la narración de cinco experiencias educativas innovadoras, producto de la participación de aprendientes de licenciatura, egresados y mediadores pedagógicos de los centros regionales de estudio de Minatitlán, Veracruz y Xalapa; quienes atendiendo a la convocatoria emitida por la Universidad Pedagógica Veracruzana (UPV) en el mes de junio de 2021 realizaron escritos que describen prácticas innovadoras en torno a la atención de problemáticas educativas derivadas de la contingencia sanitaria causada por el virus SARS-CoV-2-Covid19.

Asimismo en los textos se presentan reflexiones y sugerencias, así como el diseño y empleo de estrategias pedagógicas novedosas. Cabe destacar que cuatro escritos fueron elaborados de manera individual y uno de manera colaborativa. Los niveles educativos atendidos fueron educación básica y educación superior.

Los niños y las niñas también cuentan y crean historias en tiempos de pandemia

María del Rocío Espejo Romero

Esta experiencia narra algunas situaciones vividas durante el periodo escolar 2019-2020 en la escuela primaria privada *Colegio Bilingüe de Veracruz*, ubicada en la ciudad de Boca del Río, Veracruz. Al inicio de ese curso escolar, me incorporé como directora de la sección primaria, la cual contaba con 120 alumnos, distribuidos en los 6 grados regulares de dicho nivel educativo.

El curso inició normalmente; sin embargo, a finales del mes de febrero del año 2020 nos encontramos ante el gran reto de dar un vuelco en el sistema educativo, convertirlo de presencial en virtual en un cien por ciento tras el brote de una enfermedad que se propagaba de manera exponencial, por lo que las autoridades implementaron como medida precautoria el confinamiento en nuestros hogares y desde ahí intentar continuar nuestras actividades docentes.

Surgieron infinidad de dudas, entre ellas: ¿cómo lo haríamos?, ¿con qué lo haríamos? Y, lo más preocupante,

¿hasta cuándo lo haríamos? Entonces, pusimos manos a la obra y rescatamos experiencias inusitadas y enriquecedoras, como el trabajo de la **creación y representación de historias** por parte del alumnado, pues era necesario buscar formas **lúdicas** de trabajar los contenidos y así mantener el interés en las clases que se impartían ahora en forma síncrona y asíncrona.

Conceptos clave

Educación, pandemia, cuentos, juego.

Justificación

- Ningún obstáculo impide que un maestro(a) enseñe a pesar de las circunstancias o la falta de recursos.
- Los niños y las niñas siempre nos aportan enseñanzas, y descubrimos nuevas competencias y habilidades al enfrentarlos a nuevas situaciones.
- Ante la adversidad y la incertidumbre, es necesario estar dispuestos a aprender nuevas maneras de enseñar.
- Los padres y las madres de familia son parte trascendental en el aprendizaje escolar y al involucrarlos en el proceso descubrimos su gran compromiso y ayuda.
- La creatividad no tiene límites si la permitimos, en especial a los alumnos con dificultades para mostrar sus cualidades y competencias.
- Necesitamos actualizarnos en las nuevas tecnologías y la manera de aprender de la niñez de hoy.

Cuán acostumbrados estamos los maestros a hablar, pero no a escribir; no obstante, son tantas las experiencias en nuestro quehacer diario, que podríamos llenar libretas

enteras de vivencias extraordinarias. Pues bien, el cierre de las escuelas era inminente, y como directora era mi obligación resolver de la forma más efectiva el que nuestros estudiantes continuaran su educación, por lo que debía hacer uso de toda la experiencia y conocimientos adquiridos a lo largo de 42 años de labor docente. En consecuencia, veía que se nos abría una inusitada oportunidad: ir a casa de cada estudiante, lo cual significaba estar bajo el escrutinio de las familias; sin embargo, también representaba la oportunidad de integrarlas a lo que día a día hacemos en la escuela, ¡enorme reto!

2020 fue el año en que se paró el tiempo y dejamos de movernos en la cotidianidad acostumbrada. En un principio, únicamente lo hicimos a través de los teléfonos, pero en menos de 2 semanas llegaron las video conferencias en *Zoom*, las plataformas para enseñar, las restricciones para la movilidad; lo peor era que parecía casi imposible pensar en estar en los colegios por temor a ser sancionados por la Secretaría de Salud y, sobre todo, estar conscientes de la prevención tanto para los maestros como para los niños y las niñas.

Para comenzar, debíamos explorar las condiciones de los recursos tecnológicos de las familias por atender -familias y no sólo alumnos-, ya que debían ser supervisados en casa para poder conectarse, seguir horarios establecidos, realizar tareas y enviarlas, pero, ¿qué pasaba con nuestros maestros(as) que ahora debían cambiar sus estrategias docentes? En primera instancia, les pedimos que trabajaran con sus propios recursos, ya que el colegio tenía una

plataforma de contenidos denominada *UNOi*, la cual jamás habían utilizado con los alumnos!

Sólo las maestras titulares del área la empleaban, aunque no en su totalidad (el colegio cuenta con coordinadoras de área, una para las materias en español y otra para las materias en inglés), para la proyección de libros de texto, videos ilustrativos de los temas, explicaciones; era mediante sus tabletas electrónicas únicamente en clase como los niños podían acceder a actividades *lúdicas* y de reforzamiento, pero faltaba que los padres y madres, así como el alumnado, accediera por su cuenta y desde casa a la plataforma *UNOi*.

Toda la comunidad educativa tuvo que recurrir a la computadora propia o *Tablet*, puesto que las que se utilizaban en el Colegio estuvieron en resguardo durante la pandemia; sólo se proporcionaron en préstamo a quienes carecían de dispositivos para trabajar en casa.

Se crearon, entonces, los horarios, nuevas reglas de trabajo para los maestros(as) y el alumnado, las plataformas alternas en *Google*, *blogs*, grupos de *WhatsApp*, video conferencias y, por supuesto, correos electrónicos. Las vacaciones de Semana Santa estuvieron dedicadas a preparar todo para el incierto panorama que nos esperaba en marzo del 2020, a unos meses de concluir el ciclo escolar.

Todos pensamos con mucho entusiasmo y optimismo que pronto regresaríamos a las aulas, ¡pero no fue así! Cada semana nos reuníamos por medio de *Zoom*, en horas extras, para darnos ideas nuevas de trabajo, para que

alumnos y alumnas no perdieran interés, pero, sobre todo, para que aprendieran al mismo ritmo que cuando estaban en el colegio. Al término de cada clase impartida, también se retroalimentaba a cada maestra o maestro para ir ajustando el trabajo.

A pesar de todas las dificultades y el cansancio -pues los(as) maestros(os) revisaban y corregían trabajos durante muchas horas por la tarde-, yo estaba presente en todas sus videoconferencias, revisaba planes, hacia documentación oficial, etc. Nos dimos cuenta de que acabábamos trabajando muchas horas más.

Aparte de todo el trabajo de planeación, supervisión y apoyo en la impartición de algunas clases, como directora debía participar cada semana en reuniones a través de video conferencia con la Supervisión Escolar, además de asistir a cursos en forma virtual para el manejo de las nuevas tecnologías, a congresos internacionales y a charlas constantes entre directivo; todo ello permitió la percepción de que nos estábamos enfrentando a las mismas problemáticas y de que era necesario buscar estrategias de solución en el corto plazo.

Gracias a todo el esfuerzo de tiempo y trabajo que representó el cambio de la educación presencial a la virtual, los resultados de esa experiencia suscitada por la pandemia mundial fueron satisfactorios. Al final, sacamos adelante el ciclo escolar trabajando hasta finales del mes de junio, a pesar de las indicaciones de la Secretaría de Educación Pública (SEP) de terminar en mayo.

Dificultades a las que nos enfrentamos y soluciones que se implementaron

Los alumnos en un principio sólo resolvían actividades que enviaban y se revisaban, ya que la mayoría se enfrentaba a una serie de dificultades, tales como:

- No todos los alumnos tenían un dispositivo individual, sino que debían compartirlo con sus padres, hermanos u otros miembros de la familia.
- Algunos estudiantes debían quedarse bajo el cuidado de abuelos, familiares o servidumbre que desconocían el manejo de dispositivos.
- Los maestros(as) estaban temerosos de exponerse al escrutinio de los padres que acompañaban a sus hijos en las transmisiones.
- Los imprevistos de saturación en la conexión en vivo fue una constante, pero se superó con mi apoyo, ya que al fallarle la señal a algún maestro(a), yo me quedaba al frente de la clase que lo requiriera.
- Las pérdidas de familiares del personal docente fueron momentos críticos en los cuales fue necesario disimular para no entorpecer el proceso y afectar el estado anímico de toda la comunidad educativa de nuestro plantel. Sin duda, ése fue un esfuerzo de estoicismo.
- Por otro lado, tuve que alternar mi trabajo entre video reuniones con autoridades de la SEP, cursos y encuentros internacionales que me permitieran actualizar mis conocimientos en materia de educación a distancia, para así poder ayudar al personal docente a alcanzar los objetivos de enseñanza en forma eficaz.

Tomando en cuenta todo lo anterior, creamos estrategias para lograr una participación más activa de los niños y las niñas, por supuesto, con la motivación e instrucción de los maestros(as), y la supervisión de algún familiar o tutor de los alumnos desde casa. Algunas de estas actividades fueron:

- Elaborar recetas y mostrar sus platillos a sus compañeros(as) de clase fue una actividad recreativa realizada el 30 de abril. Los alumnos(as) de 3er. grado participaron con platos típicos y vestuario de cuando estudiaron las regiones del Estado de Veracruz.
- Representar obras de teatro actuadas por el alumnado siguiendo un guion.
- Cantar acompañados de pistas que los maestros y las maestras ponían durante sus clases. Los niños y niñas de 2º grado cantaban las tablas de multiplicar y usaban instrumentos y disfraces.
- Organizar concursos y competencias mediante aplicaciones digitales como *Kahoot!*, la cual ofrece juegos a manera de cuestionarios, discusiones o debates sobre temas específicos.
- Crear proyectos y maquetas con materiales reciclados y que estuvieran a su alcance, los cuales se proyectaban en las sesiones de *Zoom* cuando se reunían con sus maestros(as).
- Formar círculos de lectura con metas establecidas de libros leídos y lecturas semanales que se comentaban en línea.
- Hacer presentaciones sobre temas investigados para las cuales empleaban carteles que ellos diseñaban o materiales vivos si era posible.

- Elaborar presentaciones interactivas usando *PowerPoint* con efectos de imagen y sonido.
- **Inventar cuentos y representarlos** fue una actividad en la que los alumnos crearon cuentos de su autoría para representarlos ante toda la comunidad escolar y, posteriormente, publicarlos en las redes sociales.

Esta última actividad es de la que nos sentimos más satisfechos, pues además de poner en juego todos sus talentos, sus padres y madres, e incluso otros miembros de la familia, fueron también protagonistas del proceso, lo cual propició un vínculo definitivamente integrador en su ambiente familiar y escolar.

La experiencia más enriquecedora fue la que se tuvo con el grupo de 2º de primaria. Junto con sus familias, los niños inventaron historias o las adaptaron de algún cuento leído en los círculos de lectura, para lo cual crearon guiones y escenarios que luego representaron. A fin de socializar los resultados de las creaciones, se invitó a los alumnos de toda la primaria a observarlos a través de *Zoom*; además, quienes quisieran podían subirlos a *YouTube* con previa autorización de sus padres. Fue una experiencia tanto gratificante como liberadora de las situaciones que rodeaban el total encierro y la insólita crisis sanitaria que estamos viviendo.

Ejecución del proyecto inventar cuentos y representarlos

Primero convocamos a todo el alumnado, de 1º a 6º de primaria, interesado en participar en un concurso de escritura y representación de cuentos. Posteriormente,

serían vistos por toda la comunidad escolar. Se registraron y algunos decidieron que sus hermanos se inscribieran; siempre los más pequeños fueron los más interesados en tomar parte.

Ése fue el caso del alumno Leonardo Adrián Hermida Fernández de 2º. grado, quien mostró un enorme avance en su desenvolvimiento al sentirse más seguro desde su hogar. Su video es el que elegí anexar a este trabajo; su hermano Leonel, quien cursaba el 4º grado, lo apoyó en la presentación de su historia, al igual que sus padres, quienes lo ayudaron de manera incondicional, ya que ellos también realizaban trabajo desde casa. Sin duda, este factor lo favoreció mucho (ver Anexo 1).

Los recursos con que contamos fueron los siguientes:

- El *Zoom* gratuito, que a veces nos limitaba a sesiones de 40 minutos
- Las computadoras y tabletas de la escuela
- Las computadoras, tabletas y los teléfonos inteligentes personales de cada maestro(a)
- Las computadoras, tabletas y los teléfonos inteligentes del alumnado o de sus familiares
- El internet propio de maestros(as) y estudiantes
- La plataforma de *UNOi*, de uso privado para los alumnos(as), ya que el Colegio es particular y los tutores cubren una cuota anual para su uso, además de *Google Classroom*, del cual se dispuso de manera gratuita a causa de la crisis sanitaria
- Libros de texto de la SEP y de sistema *UNOi*

- Materiales propios y diversos de cada alumno, así como material didáctico con que la institución provee a los docentes
- Y lo más importante de todo, amor y pasión a nuestra profesión, mucha voluntad, autoaprendizaje, esperanza y disposición siempre, a pesar de las adversidades y desilusiones

Resultados y conclusiones

A pesar de las dificultades comentadas en el inciso anterior, los resultados fueron muy alentadores, puesto que los alumnos en su mayoría adquirieron un gran sentido de responsabilidad, autosuficiencia, iniciativa, integración y acercamiento personal, pese a la distancia. Lo más sobresaliente fue también que el equipo de maestros(as) se consolidó de manera más cercana. Asimismo, la integración de los padres al proceso de aprendizaje de sus hijos fue trascendental para el éxito de las actividades a distancia, ya que finalmente entramos a sus casas y ellos a las nuestras, aunque fuera sólo en términos virtuales.

Sin lugar a dudas, en este mundo cambiante e incierto es necesario ser resiliente y adaptarse a la adversidad, y en esto la labor docente es una maravillosa herramienta de aliento, libertad y esperanza; no obstante, es necesario un buen timón no sólo para dirigirla y entusiasmarla, sino también para trabajar en equipo y compartir sus experiencias con la propia Institución, y con otras escuelas a través de redes de apoyo.

“La realidad virtual revolucionará la enseñanza” (Oppenheimer, 2018, p.333). En efecto, la realidad virtual hace algo que no puede hacer ningún maestro humano ni robótico: transportarnos en el espacio y en el tiempo. Nos permite insertarnos en una realidad geográfica o histórica, ya se trate de las pirámides de Egipto o de un mercado romano del siglo II a. C., como si nos metiéramos en una película.

Al igual que Oppenheimer en su libro *Sálvese quien pueda*, me pregunto si los niños confundirán la vida real con la realidad virtual y coincido con él al pensar que la tecnología posee enormes ventajas para mejorar el aprendizaje, aunque por otro lado la realidad virtual trae aparejados algunos dilemas que no debemos perder de vista, como el peligro latente de que los niños la confundan cada vez más con la vida real.

Por otro lado, este mismo autor afirma que la tendencia del futuro serán las *clases al revés*, debido a que, con el advenimiento de las tabletas y los juegos interactivos, muchos estudiantes aprenden mejor jugando con sus laptops que sentados en un aula escuchando a una maestra. Por lo tanto, considero que hoy se necesita una clase trabajadora de gente creativa, curiosa y capaz de concebir e implementar nuevas ideas en pro de la educación.

“La realidad virtual revolucionará la enseñanza”

Recomendaciones

La experiencia de la educación virtual ciertamente fue un gran desafío para toda la comunidad educativa y estudiantil; sin embargo, confirmo -y me queda claro- que ser educador es un gran privilegio. Dejo estas reflexiones para cualquier maestro o maestra que lea este documento, a fin de mantener su espíritu de amor y compromiso con sus estudiantes.

- El futuro siempre nos presenta retos. Maestro(a), sigue preparándote todos los días.
- Los niños son una maravillosa fuente de enseñanza; observa y déjate guiar por ellos también.
- Comparte con otros maestros(as) tus miedos; eso generará nuevas enseñanzas y esperanza.
- No guardes tus experiencias para ti; regístralas y compártelas.
- Ser maestro(a) requiere un esfuerzo diario, pero sobre todo un gran amor y compasión con el otro.
- La prioridad número uno de los educadores es ayudar a los niños a encontrar su pasión.
- La prioridad número dos de los maestros es fomentar la curiosidad.
- La prioridad número tres, enseñar a perseverar y a no rendirse ante el fracaso.
- El éxito suele ser el último eslabón de una cadena de fracasos.
- La ética y la empatía pueden enseñarse.

Fuente de información

Oppenheimer, A. (2018). *Sálvese quien pueda*, Ciudad de México: Penguin Random House, p.333.

Anexo



Obra realizada por el niño Leonardo Hermida Fernández, alumno de 2o. año de primaria del Colegio Bilingüe de Veracruz, que es una muestra de éxito del proyecto *Inventa cuentos y proyéctalos*, llevado a

cabo durante el curso 2019-2020. Se encuentra disponible, con autorización de los padres del menor, en la plataforma *Youtube* en: <https://youtu.be/5K4y3iPjWx4>

Acerca de la autora



María del Rocío Espejo Romero

Master en Dirección y Coordinación de Escuelas en la Universidad La Salle y Maestra en Educación por el Instituto de Estudios Universitarios de Puebla, Licenciada en Educación Primaria por el Colegio La Paz y Licenciada en Pedagogía por el Colegio Benavente.

Profesora jubilada y mediadora pedagógica en la Universidad Pedagógica Veracruzana.

Creación de videos explicativos como apoyo a mi mediación pedagógica a distancia en la Universidad Pedagógica Veracruzana

Gonzalo González Osorio

El presente trabajo describe mi experiencia docente en la Licenciatura en Educación Básica, en el Centro Regional de Estudios Xalapa de la Universidad Pedagógica Veracruzana, durante la pandemia, periodo que me motivó a la creación de videos explicativos para transmitir a distancia un discurso entendible, fácil y breve para mis alumnos.

Diseñé un sencillo método para la elaboración de este tipo de videos con la finalidad de utilizarlos en mi mediación pedagógica y de que posteriormente mis alumnos pudieran producir los suyos para emplearlos en su formación y práctica docente. El resultado obtenido fue la creación de nueve videos explicativos para apoyar mi labor docente y 100 videos realizados por los alumnos de los grupos a mi cargo en ese periodo.

Esta iniciativa me permitió tener una comunicación más clara y eficiente en las tres experiencias formativas que impartí en 2020, así como fortalecer la capacidad de síntesis de los temas estudiados y mejorar las competencias digitales de mis alumnos. Recomendando utilizar este tipo de videos como un recurso más para la mediación pedagógica a lo largo de todo el programa de la Licenciatura en Educación Básica.

La experiencia vivida me permitió constatar que los mejores resultados se obtienen cuando el docente primero crea los videos para compartirlos con los alumnos y posteriormente los invita a elaborarlos durante el curso. Además, sugiero poner a prueba el método aquí propuesto y ajustarlo a las propias necesidades y competencias digitales con que cuenten tanto docentes como alumnos.

Conceptos clave

Videos explicativos, mediación pedagógica, educación a distancia, pandemia, competencias digitales.

Desarrollo

El mundo, tal y como lo conocíamos, cambió drásticamente a raíz de la pandemia. Todas las actividades se vieron afectadas por las medidas sanitarias que debieron implementarse y la educación no fue la excepción. Las clases presenciales fueron sustituidas por la educación a distancia de forma virtual.

En la Universidad Pedagógica Veracruzana (UPV) se llevaron a cabo acciones emergentes para enfrentar este

desafío en los programas de licenciatura y posgrado que ofrece en todo el Estado. En muy poco tiempo, los docentes vimos transformada nuestra mediación pedagógica y tuvimos que comunicarnos a través de una pantalla con nuestros alumnos, lo cual puso a prueba nuestras competencias digitales y nos colocó frente a una pregunta fundamental: ¿cómo vamos a enseñar a distancia a través de la red?

Mi función docente en la Licenciatura en Educación Básica (LEB) de la UPV, en el Centro Regional de Estudios (CRE) Xalapa, se vio afectada debido a que mis competencias digitales eran limitadas para enfrentar la educación a distancia, lo que me exigió transformar mi mediación pedagógica a través de un uso eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Mis alumnos pasaban muchas horas frente a la computadora durante cada jornada escolar sabatina y a pesar de mi preocupación por preparar mis clases para que les fueran útiles e interesantes, noté que nuestra comunicación de forma virtual (a través de *Zoom*) no era tan clara como en un aula tan sólo unos meses antes.

Ante esta situación, busqué alternativas de apoyo que me ayudaran a ser claro en las actividades que les solicitaba a mis alumnos cada semana. Tomé la decisión de aprender a crear videos explicativos, como los que hacen los *youtubers* y que se pueden encontrar en sus canales en la red. Lo que comenzó como una estrategia emergente se convirtió, durante mi actividad docente, en un proceso paulatino desarrollado en tres etapas, cada una correspondiente a la

experiencia formativa en la que fui mediador pedagógico de la LEB en el CRE Xalapa durante el año 2020:

A. La primera etapa fue en los meses de mayo y junio, durante la experiencia formativa Gestión Escolar, ubicada en el octavo semestre. Les expliqué a mis alumnos que los docentes debemos ir transitando hacia otras alternativas tecnológicas de apoyo a nuestra labor educativa, razón por la cual me di a la tarea de aprender -de forma autodidacta- lo indispensable para realizar, por primera vez, un pequeño video explicativo (ver Anexo 1) para enviarles las instrucciones de las actividades que debían realizar en una de las sesiones sabatinas, como una alternativa más para comunicarnos fuera del aula. Con la finalidad de evaluar la pertinencia en la utilización de este recurso didáctico, les solicité que a través de *Google Classroom* me hicieran saber sus comentarios y recomendaciones, los cuales me servirían para continuar aprendiendo a utilizar nuevas herramientas tecnológicas de soporte a la docencia. Además, les envié el siguiente formulario para conocer sus impresiones sobre el empleo de dicho recurso, cuyas preguntas y respuestas se enlistan a continuación:

1. ¿Qué tan buenos consideras los videos explicativos como apoyo a la labor docente?

R: Extremadamente bien: 7; muy buenos: 14; buenos: 5; nada malos: 1

2. ¿Con qué frecuencia usaban videos explicativos los docentes que has tenido?

R: Casi siempre: 6 ; medianamente: 10 ; pocas veces: 11

3. ¿Te gustan los videos explicativos?
R: Mucho: 20 ; regular: 6; poco:1
4. ¿Durante tu formación docente has aprendido a elaborar videos explicativos?
R: Mucho: 1; poco: 24; nada:2
5. ¿Sabes utilizar aplicaciones para elaborar videos explicativos?
R: Mucho: 1; regular: 12 ; poco: 11 ; nada: 3
6. ¿Te gustaría aprender a elaborar videos explicativos?
R: Sí:25 ; no: 2
7. ¿Usarías videos explicativos como apoyo a tu labor docente?
R: Siempre:8 ; casi siempre: 9; algunas veces: 9; muy pocas veces: 1
8. ¿Qué aspecto consideras más difícil para elaborar un video explicativo?
R: Hablar a la cámara: 10; elaborar el guion: 3; aprender a utilizar aplicaciones para elaborarlo: 9; aprender a usar el equipo de grabación: 1
9. ¿Tomarías un curso para aprender a crear videos explicativos?
R: Sí: 23 ; no: 4
10. ¿Te gustaría que las instituciones formadoras de docentes incluyeran en sus programas de estudio experiencias formativas que promuevan la creación de videos explicativos?
R: Sí: 26 ; no: 1

Los resultados obtenidos reflejan la importancia del uso de videos explicativos para la mediación pedagógica y el interés de los alumnos en aprender a crear sus propios videos como un apoyo para su práctica docente. Por tal motivo, al final del curso, decidí que en la próxima experiencia formativa elaboraría un video explicativo para cada sesión sabatina y diseñaría un sencillo método para compartirlo con mis alumnos a fin de que también pudieran crearlos.

B. Para el periodo septiembre-noviembre me fue asignada la experiencia formativa Computación Básica, correspondiente al primer semestre de la LEB. Tal y como me lo propuse, elaboré siete videos explicativos (ver Anexo 2) con una duración de tres a cuatro minutos, a modo de resumen de lo incluido en cada sesión sabatina. Además, diseñé una estructura básica con la que fui elaborándolos, tomando como guía los consejos que comparten en sus canales de *YouTube* diversos *youtubers*, como Sonia Alicia (n.d.), Marta Emerson (n.d), Alicia Ro (n.d.), Luzzi Digital (n.d.), *TheFigCo* en Español (n.d.) y Anna Atencia - *Coaching* para Emprendedores.

La estructura final del método que diseñé para la elaboración e implementación de mis videos fue la siguiente:

1. Diseñar el video con una estructura de seis partes:
 - a. Dar a conocer el propósito del video y hacer una pregunta detonadora
 - b. Presentarse e informar el tema principal del que se hablará
 - c. Explicar cada uno de los subtemas numerándolos

- d. Hacer un resumen de lo explicado
 - e. Retar o invitar a la audiencia a realizar lo tratado
 - f. Despedirse de la audiencia
2. Utilizar la aplicación Cámara de mi iPad para grabar todo el video
 3. Editar el video grabado con la aplicación iMovie de mi iPad
 4. Subir el video editado a *Google Drive*
 5. Publicar el video en la clase de *Google Classroom* creada para mi grupo

C. La tercera y última etapa se llevó a cabo en la experiencia formativa Estructuras Dinamizantes, del tercer semestre de la LEB, durante el periodo noviembre 2020 a enero 2021. Con el nuevo diseño para elaborar mis videos explicativos, realicé uno sobre el encuadre del curso y les di a conocer a mis nuevos alumnos los pasos que utilicé para elaborarlo. Posteriormente, en dos de las actividades del programa les pedí que crearan sus propios videos sobre los temas abordados (ver Anexo 3). Ante la diversidad existente, cada alumno utilizó el equipo con el que contaba (celular, tableta o computadora) para grabar sus videos y la aplicación seleccionada para editarlo.

Resultados

Los resultados de la implementación de esta estrategia didáctica de apoyo a mi labor docente fueron los siguientes:

A. En la primera etapa, durante el desarrollo de la experiencia formativa Gestión Escolar, en la que elaboré mi primer video explicativo, los comentarios de mis alumnos fueron positivos y motivadores ya que, en su opinión, su

contenido fue claro y preciso para el desarrollo de la actividad encomendada esa semana. Además, los resultados del formulario aplicado constataron su interés tanto en el empleo de videos explicativos por parte de sus mediadores pedagógicos, como en su disposición para aprender a elaborarlos y utilizarlos.

B. En la siguiente experiencia formativa, Computación Básica, elaboré un video explicativo para cada una de las siete sesiones, lo que facilitó la comunicación con los alumnos y contribuyó de manera positiva en el cumplimiento de los objetivos del curso. Asimismo, la búsqueda constante de fuentes informativas relacionadas con la elaboración de este tipo de videos me facilitó el diseño de la estructura básica de un método para realizar videos explicativos. En esta etapa, me percaté de que esta tarea, como muchas otras, se va perfeccionando con la práctica.

C. En la última experiencia formativa que impartí en 2020, Estructuras Dinamizantes, en total fueron elaborados 100 videos explicativos por los alumnos de los dos grupos a mi cargo, siguiendo los pasos del método que les propuse y reflejando en cada uno de ellos su propio estilo. Pude identificar la variedad de competencias digitales que mostraron y la diversidad de equipos y de aplicaciones empleados para la grabación de los videos y para su edición. En su mayoría, los percibí motivados y comprometidos con la elaboración de sus videos, aunque destacaron como principal dificultad el hablar frente a la cámara.

Conclusiones

Utilizar videos explicativos que yo mismo elaboré en plena pandemia para mi mediación pedagógica en la LEB, me permitió tener una comunicación más clara y eficiente con mis alumnos de las tres experiencias formativas que impartí en 2020. Diseñar la estructura básica de un método para la elaborar e implementar mis videos explicativos contribuyó a que fuera más fácil y rápido crearlos, y que poco a poco se percibiera que con la práctica el producto final iba mejorando.

Además, observé que mis alumnos apreciaron que yo utilizara videos explicativos durante el curso y después les propusiera elaborar sus propios videos para utilizarlos en su formación y práctica docente, mediante un sencillo método que podían desarrollar utilizando sus propios recursos tecnológicos y sin costos adicionales, con lo cual comprobaron sus beneficios didácticos en la educación a distancia. Manifestaron también que les gustaría seguir creándolos en otras experiencias formativas de la LEB y en sus prácticas durante su formación docente. También consideraron que sus competencias digitales mejoraron al realizar sus videos y que su creatividad se puso a prueba, aunque su desenvolvimiento frente a la cámara en un principio no fue aceptable.

Quisiera mencionar que, mientras me encontraba en este proceso de transformación docente, la Dirección Académica de la UPV tuvo la oportuna iniciativa de invitar a los docentes de la LEB que nos encontrábamos en esta transición a un Curso-Taller denominado *La Mediación Pedagógica en la Nueva Escuela “Emergente”*, en el cual me

pude percatar de que no era el único mediador pedagógico que se sentía afectado personal y profesionalmente por la situación emergente en curso y que los testimonios de mis compañeros docentes mostraban que estaban atravesando por situaciones semejantes a la mía.

Las experiencias compartidas y las actividades del curso-taller me motivaron a seguir impulsando mi propuesta pedagógica de los videos explicativos, a pesar de los inconvenientes que vivíamos tanto mis alumnos como yo. Podría decir que “ya no me sentía solo” y que, a pesar de la situación en la cual me encontraba por la pandemia, mi compromiso con mis alumnos exigía de mi parte un cambio de actitud para enfrentar nuevos desafíos en mi labor docente.

Recomendaciones

Recomiendo utilizar este tipo de videos como un recurso más para la mediación pedagógica en las experiencias formativas de la LEB. La experiencia vivida constató que los mejores resultados se obtienen cuando el docente primero crea los videos para compartirlos con los alumnos y posteriormente los invita a elaborarlos durante el curso. Sugiero poner a prueba el método aquí propuesto y ajustarlo a las propias necesidades y competencias digitales con que cuenten tanto docentes como alumnos.

Compartir los videos a través de un vínculo en las plataformas *Dropbox*, *Google Drive*, *OneDrive* o *iCloud*, es la manera más recomendable para que los alumnos accedan a ellos. También sugiero tomar en cuenta los consejos que se pueden encontrar en los canales de los *youtubers*

mencionados en este artículo y de otros existentes en *YouTube* para la elaboración de videos de este tipo, y los adapten tanto a cada experiencia formativa como a las actividades que realiza cada uno de mis compañeros docentes de la LEB.

Contar con equipo de cómputo básico es indispensable para realizar videos explicativos, así como tener un servicio de internet estable para poder compartirlos fácilmente con el grupo asignado, ya que un video de aproximadamente tres minutos puede llegar a tener una capacidad de 500 *megabytes*.

Experiencias de este tipo exigen competencias digitales para realizar videos de apoyo a la educación a distancia de forma virtual, por lo que su desarrollo es fundamental durante la formación docente en la sociedad del conocimiento, especialmente en contextos emergentes como el de la pandemia.

Fuentes de información

Alicia Ro (n.d.). Home [YouTube Channel]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UCXQRTVcV6Jto7eFmCONBXHQ>

Anna Atencia - Coaching (n.d.). Home [YouTube Channel]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UC2hB1ONEjSHB7eM4OPfT4NQ>

Comisión Económica para América Latina y el Caribe ONU. (2003). *Los caminos hacia la Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe*. Chile: CEPAL/ONU Santiago. Recuperado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/2354-caminos-sociedad-la-informacion-america-latina-caribe>

Luzzi Digital (n.d.) Home [YouTube Channel]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UCOKSO1z6dFSjqY-sK76a3tA>

Marta Emerson (n.d.). Home [YouTube Channel]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UCOwxl2sSB9Nmj9mwVv3TQRQ>

Sonia Alicia (n.d.). Home [YouTube Channel]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UCZ5sZLJ2Yj5AMCqXfkiUVfQ>

TheFigCo en Español (n.d.), Home [YouTube Channel]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UCnrroHk8CEmxPwr99eqZlKw>

Anexos

Anexo 1

Mi primer video
explicativo.
Experiencia
formativa
Gestión Escolar



Link: https://drive.google.com/file/d/1_KaQtzI4_s7V6xwpQjINuGze5yzubHVS/view?usp=sharing

Anexo 2

Los siete videos
explicativos de la
experiencia
formativa
Computación
Básica



Link Video 1:

<https://drive.google.com/file/d/10eOEIULM-v6AuWN5rz9y-3bXVmtNT7Zk/view?usp=sharing>



Link Video 2:

<https://drive.google.com/file/d/1Whvsi6ZfKi8E8DruaK1dCPjSGThA5n8E/view?usp=sharing>



Link Video 3: <https://drive.google.com/file/d/1JMeA41qrOmkObSo12XbMLZgP619jb8QG/view?usp=sharing>



Link Video 4: https://drive.google.com/file/d/1E_MFSRXBfhAmTkn9CO8wmWMIMOfQOZEt/view?usp=sharing



Link Video 5:
<https://drive.google.com/file/d/1tjnmP-yjl9mRFAXuF1-tOZOYS016hRLt/view?usp=sharing>



Link Video 6: <https://drive.google.com/file/d/1HjnTae5uNQNbDTveP2XrvWWS-UkXXfPi/view?usp=sharing>

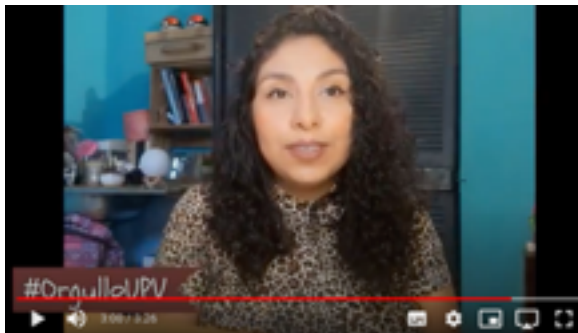


Link Video 7: <https://drive.google.com/file/d/1bVUPsZnmdnykneRUJWIOW4DE42sahS5D/view?usp=sharing>

Anexo 3

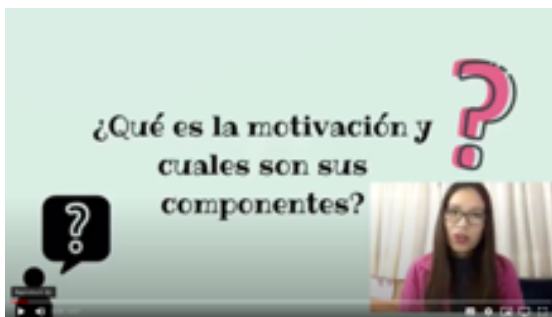
Ejemplos de videos de mis alumnos. Experiencia formativa Estrategias Dinamizantes

Maria de Jesús Xochihua Sánchez. Grupo 305.



Link del Video: <https://drive.google.com/file/d/1HcTPKNUabHU3uU2Zz9CE1Y8p4vmIqOWd/view?usp=sharing>

Dennis Yareth López Soto. Grupo 305



Link del Video: https://drive.google.com/file/d/1RBU_N-KVkp_r6aVggu1NHLcg4rFHQy6t/view?usp=sharing

Brenda Andrea Sandoval Huerta. Grupo 304



Link del Video: <https://drive.google.com/file/d/1SsjqGnKUcGUOXVwYD1Er49xoK4uGEJt/view?usp=sharing>

Acerca del autor



Gonzalo González Osorio

Doctor y Maestro en Administración Pública por el Instituto de Administración Pública del Estado de Veracruz, Maestro en Redes y Sistemas Integrados por el Laboratorio Nacional de Informática Avanzada, Ingeniero en Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico de Veracruz y Licenciado en Educación Primaria por la Universidad Pedagógica Veracruzana.

Mediador pedagógico de licenciatura y posgrado en la Universidad Pedagógica Veracruzana. Asimismo, es miembro del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT y del Padrón Veracruzano de Investigadores.

Habilidades Docentes para el Manejo y Control de Grupos: El *Engagement* como forma de Adhesión Grupal en la Educación Superior

Silvia Arisaí Hernández Rivas

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel superior debe propiciar de manera efectiva la consolidación de competencias, conocimientos y habilidades que permitan responder a las demandas laborales y sociales del mundo actual; sin embargo, ante los cambios sociales enfrentados debido a la pandemia por Covid-19, que ha reconfigurado las formas de enseñanza y aprendizaje, no todos los procesos han sido eficaces o exitosos: algunos estudiantes han manifestado desmotivación, confusión, frustración frente a múltiples tareas, un aumento de estrés, irritabilidad y pérdida de interés por superarse y culminar sus estudios.

Ante esta problemática, el *engagement* se ha considerado una estrategia docente para el manejo y control de grupos escolares, ya que favorece una red de aprendizaje y

adhesión grupal para establecer un ambiente positivo, de corresponsabilidad y compromiso mutuo, en el cual se motiva al alumnado -a partir de sus fortalezas- a participar activamente dentro del grupo y así alcanzar resultados óptimos en cada objetivo; con ello se logra un alto desempeño tanto del docente como de los alumnos. Asimismo, el *engagement* permite entrelazar y mejorar la dinámica del triángulo pedagógico formado por alumno, profesor y contenido temático, puesto que favorece los aprendizajes de manera conjunta y colaborativa.

Conceptos clave

Engagement, motivación, aprendizaje, adhesión grupal.

Desarrollo

El papel docente en la formación de alumnos de educación superior supone el desarrollo de habilidades acordes con la demanda educativa: que sea de calidad y además incorpore el uso de herramientas como las tecnologías de la información. De igual modo, el docente debe establecer estrategias que le permitan un buen manejo y control de los grupos educativos a su cargo. Estas estrategias deben emplearse en las sesiones síncronas y asíncronas para que el alumnado pueda mantener una estrecha comunicación con el docente, disminuyan los estados mentales desgastantes -cuyos efectos desencadenan dificultades de tipo emocional, cognitivo y social-, y aumente su compromiso escolar.

Por tal motivo, en la experiencia presente, cuyo contexto es un ambiente escolar de educación superior en Xalapa, se implementa *el engagement* como parte de las habilidades docentes que estimulan la adhesión grupal escolar, favorecen el éxito académico y el logro de objetivos, con una interdependencia funcional y fuerza de cohesión que son condicionantes para un desarrollo personal y social. Los medios y recursos para la implementación son el uso de tecnologías educativas como *Zoom*, presentaciones audiovisuales, sesiones y asesorías personalizadas, así como sesiones en plataformas virtuales.

De acuerdo con Oramas (Carrasco y Martínez, 2015, p.133), el *engagement* significa contrato, empeño, ajuste o compromiso, por lo que en el campo académico constituye un estado mental positivo relacionado con el trabajo y se caracteriza por el vigor, la dedicación y la absorción; tales implicaciones demandan del docente tiempo de calidad para el estudiante, durante el cual debe ser capaz de activar campos cognitivos con entusiasmo e interés.

Para generar esta adhesión y vinculación que supone el *engagement*, se trabaja con las siguientes estrategias:

- Clima y ambiente de trabajo. Se parte de generar una disciplina positiva con acuerdos de convivencia propuestos y determinados por los alumnos dentro del grupo, los cuales generan un compromiso con los demás y consigo mismos.
- Emociones positivas. La responsabilidad del docente es establecer un espacio que favorezca las emociones positivas, la confianza, la empatía, entre otras, desde la energía con que saluda y dice “¡Buenos días, alumnos!”.

hasta la forma de referirse a cada uno por su nombre; esto genera un vínculo estrecho entre el profesor y el estudiante, que no se relaciona con que el espacio sea virtual, presencial o asíncrono: el entorno pedagógico siempre debe propiciar la motivación y la flexibilidad, y mantener el interés del alumno.

- **Énfasis en el vínculo.** El vínculo pedagógico se genera en la interacción y la convivencia en la formación del alumnado, y se fortalece en el buen trato, con respeto a cada estilo y ritmo de aprendizaje. Esto incluye hablar con un lenguaje positivo, es decir, cuidar que sólo se acentúen las virtudes y fortalezas de cada estudiante para que, una vez identificadas, puedan enriquecer y satisfacer las necesidades grupales, entendiendo que cada miembro del grupo es diferente y que, al mismo tiempo, sus distintos rasgos de personalidad, habilidades y competencias se complementan y propician un trabajo mejor y más satisfactorio.
- **Habilidades blandas.** Usualmente, al inicio de clases, se hace énfasis en el logro y el estímulo de la inteligencia, la memoria o en el conocimiento académico (habilidades duras); no obstante, las habilidades blandas ayudan al manejo de grupos con efectividad porque integran actitudes y comportamientos, además de que no sólo se considera la información obtenida, sino lo que el alumno puede hacer con ella. Las habilidades blandas son aquellos atributos o características de una persona que le permiten interactuar con otras de manera efectiva; se relacionan con competencias interpersonales, como las habilidades para relacionarse con los demás, la forma de comunicarse, la intención de emitir mensajes y canales de comunicación, la inteligencia emocional, la capacidad de reconocer las emociones propias y las de los demás

para dar seguimiento y enfrentar cualquier situación, entre otras (Zepeda, Cardoso y Rey, 2019).

Cuando el docente toma en cuenta el desarrollo de las habilidades blandas a la par del conocimiento, diseña actividades y momentos en los que es posible solucionar problemas por medio de la creatividad, en colaboración y diálogo entre pares; así como generar ideas que son valoradas, y tales acciones llevan a innovar en el campo de las diferentes disciplinas, de tal forma que se promueven el cambio del temor al fracaso y la falta de interés, a la adaptación al medio, con una actitud colaborativa y de trabajo conjunto.

- Generar identidad. La institución educativa debe tener como sustento una cultura organizacional, transferible a cada uno de los miembros, es decir, la misión, visión, los valores y estrategias que constituyan el qué, para qué y hacia dónde toma rumbo; por lo tanto, cuando se consigue la identificación del alumnado como miembro y parte importante de la institución, se genera compromiso y motivación para adherir a cada miembro de la misma como un engrane que trabaja en pro de un beneficio común.
- Algunas estrategias de la filosofía institucional que ayudan a generar identidad son, por ejemplo, el eslogan; el *jingle*; el tablero de anuncios; las reuniones periódicas; los uniformes, botones, anuncios, etc.; los objetivos y metas establecidos, así como la importancia del trabajo colaborativo de cada miembro de la entidad escolar.
- Cautivar. Cuando se engancha al estudiante en el tema, cuando se detona la curiosidad por algo que incluso creía conocer, estamos lanzando un anzuelo y, si el alumno lo

toma, no lo siente como una carga, sino que encuentra placer en la enseñanza y el aprendizaje se vuelve natural; sin barreras; sin términos aprendidos de memoria, sino descubiertos mediante la experimentación o la investigación de campo. Siempre que se cautiva y cultiva la atención del alumno, el interés viene por sí solo; por ello, hay que evitar obligar y comenzar a provocar.

- Compromiso y motivación. La motivación es la palanca que mueve toda conducta, lo cual permite generar cambios tanto en el plano escolar como en la vida en general (Sandoval, et al., 2018). La educación superior debe forjar profesionistas con iniciativa y perseverancia que promuevan la autonomía, el compromiso y la colaboración con el mundo que les rodea. Para ello, cada docente debe considerar que en todo compromiso hay una motivación intrínseca o extrínseca, la cual debe estimularse para mejorar la calidad del aprendizaje, la creatividad y el desempeño del estudiante.

Una de las actividades diseñadas en torno a este aspecto es el *Innovation Day* o *Día de la Innovación*, el cual consiste en trabajar durante 3 semanas con una idea; el estudiante tiene la oportunidad de inventar un entorno o producto creativo e innovador, y de defenderlo mediante argumentos sobre por qué es viable llevar a cabo esa idea propuesta. En este evento, todos los participantes presentan el desarrollo de su idea innovadora y ésta es evaluada tanto por el docente como por un jurado calificador y los propios alumnos. Cabe mencionar que no hay como tal un primer lugar, sino ideas destacables, a fin de inspirar en el alumnado la búsqueda de nuevas oportunidades y campos de investigación.

- Uso de Entornos Educativos Virtuales (EVA). Una de las ventajas de implementar la tecnología como recurso didáctico es que se alcanzan mejores resultados, ya que el alumno va a su propio ritmo de aprendizaje al tener oportunidad de acceder a plataformas desde su casa y en los tiempos que se determinen en cada caso.
- Con los entornos virtuales de aprendizaje se diversifican las sesiones síncronas y asíncronas mediante el uso de la tecnología educativa, es decir, en ocasiones se incluyen ejercicios lúdicos o estratégicos que sirven como repaso de los temas, incluyendo cuestionarios, actividades de interés con personajes de videojuegos, entre otros; para ello, las plataformas empleadas son *Genially*, *Kahoot!*, *Power point*, *Quizzis*, que motivan y enganchan al alumno con contenidos temáticos que pudieran parecer difíciles de comprender. Asimismo, con el uso de realidad aumentada, estudio de casos, revistas especializadas, aprendizaje colaborativo en salas de *Zoom* o en pizarras virtuales, foros de discusión, laboratorios virtuales, visitas a museos interactivos y la creación de avatares, se crea un aprendizaje autónomo gracias al cual el cerebro aprende mediante el juego y los estímulos visuales, auditivos o sensorio-perceptivos, y cuyos resultados son observables al socializar el contenido tratado en los EVA durante las sesiones síncronas o en el desarrollo de una actividad que, más que cargarse en una plataforma como forma instruccional, es aplicable al campo laboral y social del propio alumno; de este modo, puede visualizar dónde y para qué sirve tal concepto y lo relacione con la vida cotidiana a fin de convertirlo en un aprendizaje significativo que quede en la memoria a largo plazo y no sólo entre las cuatro paredes de un salón de clases.

- Actualmente, existen plataformas gratuitas en las que es posible diseñar este tipo de entornos con el apoyo de libros, revistas electrónicas, ligas, video *streaming*, videojuegos, *Escape room*, dilemas morales, *Street view*, páginas web como wix.com o *slides* en *Google*, para cuyo uso no hace falta ser expertos programadores, ya que ofrecen plantillas que sólo deben modificarse en contenido.
- El uso de tecnologías los acerca a la realidad y la posibilidad de explorarlas de manera conjunta los hace participar en su aprendizaje activamente; además, se centra toda la atención en los estudiantes al resolver dudas, guiar contenidos y hacer eficaz el *engagement*.
- Comunicación y retroalimentación. Todos los días, el docente envía mensajes positivos vía *WhatsApp* o *Classroom*, y cuando devuelve una tarea revisada, así como en sesiones síncronas, de tal forma que toda devolución recalque y valore el esfuerzo al realizar actividades formuladas únicamente en el espacio de la clase, salvo en casos especiales en que el tiempo estuviera limitado.

Resultados

Las estrategias del *engagement* permitieron que el grupo se cohesionara mediante el aprendizaje colaborativo, ya que por sí mismos identificaron sus fortalezas y eso permitió que se incluyeran las ideas de todos y se retroalimentara con un lenguaje positivo cuando por alguna razón alguno no se conectaba o entregaba una tarea.

El compromiso escolar conductual, es decir, las conductas observables dentro del contexto escolar, tales como

participación en actividades académicas y extra-programáticas, asistencia a clases, buen comportamiento, entre otros, cambiaron positivamente, con lo cual se obtuvo un buen nivel de rendimiento que se mantuvo durante el curso.

Esa fuerza de atracción dio como resultado el *always learning*, ya que los alumnos relacionaban los temas vistos con otras asignaturas y su inquietud los llevaba a investigar por su propia cuenta las tendencias y la influencia de la tecnología en su licenciatura y en el campo laboral. En el *Innovation Day*, se abordaron temas actuales, como las nuevas formas de gestión laboral para vincular organismos industrializados con instituciones educativas, puesto que se requiere llevar el aprendizaje a ese campo, ya que el alumnado demanda una nueva forma de enseñanza, acorde con sus intereses y con apoyo tecnológico en pro del alfabetismo digital; al mismo tiempo, la actividad sirvió como reto cognitivo para sacar a los alumnos de su zona de confort al pedirles actividades inusuales, como *spots* publicitarios, videos editados por ellos mismos u organizadores gráficos que mejoraran la metacognición.

El tiempo y la calidad de la atención aumentaron, pues el grupo de estudiantes participó activamente y con confianza durante las sesiones, lo cual se advirtió al utilizar la cámara sin que el docente lo pidiera. Los lazos de participación grupal e individual generaron una identificación de los miembros del grupo en un 94%, lo que se vio reflejado en la calidad de la argumentación de los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas aun a distancia. A pesar de las dificultades de salud, familiares y de atención que enfrentaron, pudieron trabajar en conjunto, facilitando

las normas de convivencia, ayudando a quienes lo necesitaron y utilizando la tecnología para trabajar a distancia.

Se detonaron habilidades comunicativas puesto que, el diálogo, la capacidad de leer a los demás y fusionar un mismo lenguaje educativo, llevó a elegir herramientas tanto tecnológicas como de investigación con la propia familia acerca de opiniones, dilemas morales, didáctica de simuladores y formular preguntas de investigación para dar seguimiento a su aprendizaje.

Las emociones del grupo tomaron un mayor equilibrio del estrés y eso contribuyó a disfrutar estar en clase y permanecer durante todas las sesiones de manera puntual e incluso desde antes. Se determinó la importancia de mantener una salud mental plena y equilibrada mediante el manejo del estrés, que es propio del ser humano, para canalizar aquellas emociones que no ayudaban al grupo, como ansiedad, irritabilidad y nerviosismo. También se trabajaron hábitos como el ejercicio, la reflexión en las sesiones y hablar desde estos sentimientos para generar comprensión y empatía por cada situación particular vivida en el ámbito familiar.

Los alumnos y su relación con la profesora continuaron aun después de concluir el ciclo cuatrimestral de la asignatura, en consultas sobre su carrera o de tipo personal. Al final, en las sesiones síncronas, no sólo había alumnos, sino que se dejaba ver una parte de los miembros la familia -hermanos, mamás o abuelos- interesados en la clase debido a los numerosos comentarios que compartían sobre lo aprendido en la asignatura.

Conclusiones

Para poder enganchar a un grupo y poder satisfacer las necesidades educativas, se requiere un profesorado con vocación, que se ajuste a la personalidad grupal y al nivel cognitivo de los grupos, a fin de formular tareas creativas que los lleven a potenciar sus habilidades y a descubrir incluso aquéllas que estaban dormidas.

La dirección y el estilo de liderazgo que se ejerza en el grupo puede predecir el logro de objetivos y el grado de satisfacción como forma de adhesión grupal, así como facilitar la guía de aprendizajes, por lo que el docente debe ejercitar habilidades de acercamiento y de enganchamiento del alumnado en sus múltiples facetas, emociones, sentimientos, motivaciones, estilos y ritmos de aprendizaje, para ser capaz de involucrar a cada uno de los miembros del grupo educativo a su cargo con motivación, persistencia y compromiso. El *engagement* permite que todo esfuerzo individual sirva de unión para aumentar la eficacia de un grupo y pueda resolver conflictos de forma adecuada con un compromiso inherente a una fuerza constante de mejora y fortaleza social e individual.

Al enseñar con disciplina y en un ambiente positivo, se favorece un aprendizaje por convicción y no por obligación, ya que se cautiva la atención del estudiante y se orientan sus intereses con dedicación y disciplina, modelando sus actitudes, de tal forma que, a mayor fuerza de atracción, mayor aprendizaje, mayor colaboración y eficacia.

En cualquier ambiente físico o virtual, mientras haya un alumno por cautivar, mientras se fortalezcan todo tipo de habilidades, habrá mucho trabajo por realizar por parte del docente, quien es un agente transformador para una nueva era, para generar un cambio y ayudar a formar individuos inteligentes emocionalmente, que sepan adaptarse a cualquier cambio social y puedan lograr las metas tanto personales como grupales en un ambiente y una disciplina constante y de éxito.

Fuentes de información

Caballero Domínguez, C. C., Hederich, Christian & Palacio Sañudo, J. E. (2010). El burnout académico: delimitación del síndrome y factores asociados con su aparición. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 42 (1), 131-146. [Fecha de Consulta 16 de agosto de 2021]. ISSN: 0120-0534. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80515880012>

Carrasco, M.A. y Martínez, C. (2019). Nivel de engagement y su implicancia en el rendimiento académico en estudiantes universitarios de ciencias de la salud de la Unheval-Huánuco, 2015. *Revista Boletín Redipe*, 8 (2), 131-139. Disponible en <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i2.692>

Sandoval-Muñoz, M. J., Mayorga-Muñoz, C. J., Elgueta-Sepúlveda, H. E., Soto-Higuera, A. I., Viveros-Lopomo, J., Riquelme, S. V. (2018). Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual 1 *Revista Educación*, vol. 42, núm. 2, 2018 Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Zepeda-Hurtado, M. E., Cardoso-Espinosa, E. O. y Rey-Benguría, C. (2019). El desarrollo de habilidades blandas en la formación de ingenieros. *Científica*, 23 (1), 61-67. [Fecha de Consulta 17 de agosto de 2021]. ISSN: 1665-0654. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=61458265007>

Apps para docentes:

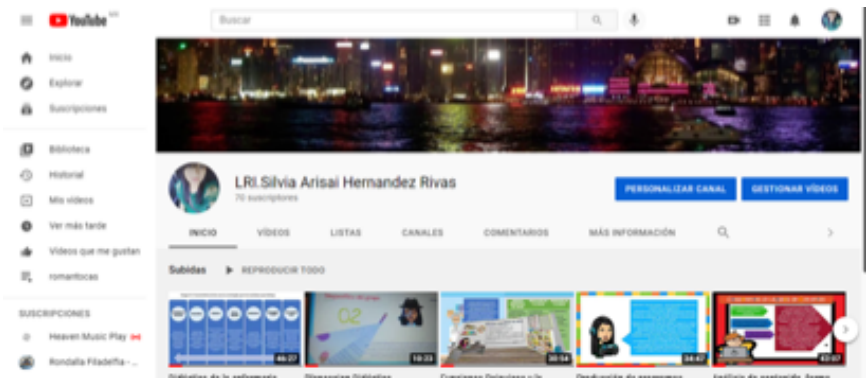
- *Genially* en <http://genial.ly/es>
- *Classroomscreen* en <http://classroomscreen.com>
- *Kahoot!* en <http://kahoot.com/es>
- *Designpedia* en <http://designpedia.com>
- *Discens. Aprendizaje Basado en Retos* en <http://beta.discens.app/login>
- *Roblox* en <http://roblox.com>
- *Quizizz* en <http://quizizz.com/admin>

Anexos



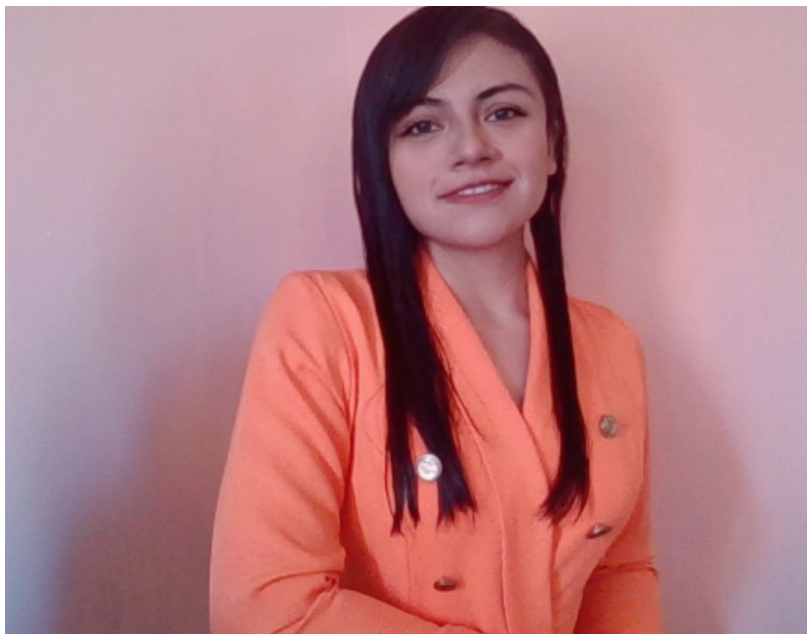
Uso de ávatar y lenguaje positivo

Mi Canal de Youtube



LRI.Silvia Arisaí Hernández Rivas - YouTube

Acerca de la autora



Silvia Arisaí Hernández Rivas

Estudiante de la Maestría en Educación por el Centro de Estudios Universitarios CEUNIV Siglo XXI, Licenciada en Educación Básica por la Universidad Pedagógica Veracruzana y Licenciada en Relaciones Industriales por la Universidad Veracruzana. De igual forma ha sido ponente en congresos nacionales y autora en 2 publicaciones.}

Catedrática de diversas asignaturas en el Centro Educativo Universitario Siglo XXI.

Evaluación formativa en primaria durante la educación a distancia por Covid-19

Iván Enoc Martínez Absalón

Francisco Javier Jiménez de la Cruz

Debido a la contingencia sanitaria por Covid-19, en México se pasó abruptamente y sin precedentes en la educación básica, de una modalidad presencial a una modalidad a distancia. Este cambio presentó diversas limitantes y cuestionamientos a todos los actores de la comunidad educativa; sin duda, representó uno de los retos más grandes en el sector educativo.

El profesorado, por su parte, realizó un gran esfuerzo para llevar a cabo tal encomienda. Se cometieron muchos errores, como intentar hacer lo mismo que se hacía de manera presencial, pero ahora a través de medios digitales. Una vez que se logró establecer una forma de trabajo más estable, vino el segundo reto más importante: la evaluación.

Llevar a cabo la evaluación desde el enfoque formativo, de acuerdo con los propósitos del sistema educativo, presentó igual o mayor reto que la propia educación a distancia.

Propició en el profesorado una exigencia de reflexión, de análisis, de investigación acerca de cómo llevar a cabo, en esta modalidad, una evaluación veraz, que pudiera dar evidencia de los avances en el alumnado, de forma que se lograra esa verdadera evaluación formativa.

En esta experiencia se comparten algunas reflexiones y cuestionamientos por los que pasó -consideramos- prácticamente todo el profesorado en algún momento, y se reconocen tanto la labor docente como el esfuerzo para emprender dicha tarea de la mejor forma.

Conceptos clave

Evaluación formativa, educación a distancia, educación básica.

Desarrollo

Las clases a distancia han sido un tema obligadamente novedoso para la mayor parte de la comunidad educativa debido a que, al inicio de la contingencia en marzo del 2020, los distintos actores del proceso educativo no se encontraban familiarizados con esta forma de trabajo.

Llevar a cabo la educación a distancia demanda múltiples acciones por parte de todos los agentes de la comunidad educativa para cumplir, en la medida de lo posible, con la intención del sistema educativo. En cuanto al profesorado, habría que aceptar que muchos docentes no estaban preparados para impartir clases en dicha modalidad. Desconocían plataformas, páginas educativas, materiales

electrónicos, e incluso, algunos no contaban con habilidades digitales básicas.

Impartir una clase en línea puede ser una actividad complicada si no se cuenta con los medios adecuados para desarrollarla (electricidad, un dispositivo electrónico como computadora, celular, tableta e internet) y/o se desconoce el manejo de distintas plataformas (*Zoom, Meet, Classroom*, etc.) que ayudan en el desarrollo de la misma.

Una vez sorteados los obstáculos anteriores, lo complicado no sería realizar una clase a distancia, sino llevar a cabo una evaluación real a distancia, que cumpla con ser sistemática, formativa, procesual, y brinde una información veraz a los agentes educativos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje; que permita -además- visualizar los avances, estancamientos o retrocesos en las temáticas por desarrollar.

Es justo en el proceso anteriormente descrito, donde surge la problemática que se expone en el presente escrito; nuestro propósito es compartir cuestionamientos comunes que se manifestaron en el profesorado, resaltar el trayecto pedregoso que seguramente muchos docentes atravesaron por el deseo de encontrar una manera de evaluar a distancia y de que el proceso evaluativo fuera fiel y acorde con las características de la evaluación formativa.

La evaluación es una actividad realizada comúnmente en el ámbito escolar. Todo agente involucrado en el quehacer educativo evalúa de una u otra forma. Los docentes evalúan los aprendizajes de los alumnos, los alumnos y padres de familia evalúan la enseñanza del docente, así

también los directores evalúan los procesos desarrollados por los profesores y los supervisores evalúan igualmente la actividad de los centros educativos, por mencionar algunos procesos evaluativos.

La evaluación puede realizarse mediante distintos instrumentos tales como exámenes, lista de cotejo, rúbricas y otros más, que a su vez pueden ser aplicados y requisitados en diferentes momentos y con objetivos particulares. Este planteamiento muestra la importancia de la evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el caso del nivel primaria, durante el proceso adaptativo ante la situación sanitaria, emergieron algunas interrogantes, por ejemplo: ¿qué sucede cuando se realiza la educación a distancia?, ¿cómo puede el docente conocer a sus alumnos a distancia?, ¿el docente está preparado para llevar a cabo una clase y una evaluación a distancia?, ¿se puede lograr una evaluación real a distancia?, ¿se puede desarrollar una evaluación formativa a distancia?; seguramente, hay varias preguntas más que los docentes se han formulado durante este tiempo de resguardo por la pandemia de COVID-19.

La observación docente consiste en “ver y escuchar a los alumnos de manera detallada”; por consiguiente, es fundamental estar pendiente de todas las actividades que realizan los educandos tanto dentro como fuera del aula; gracias a esto, los maestros se percatan de conductas y actitudes de los niños ante diferentes situaciones, pero hoy en día, con el trabajo a distancia y las clases en línea, es imposible tener esa observación directa de los alumnos, pues algunos no pueden conectarse por alguna razón o durante el tiempo de la clase sólo se les observa “poniendo

atención a la cámara”, lo cual no permite saber si está observando la clase impartida o alguna otra cosa por encima de la cámara.

Alonso y Montero (2001) mencionan que “en la medida en que se conozcan docente y alumnos será posible valorar las pautas y las estrategias de actuación del profesor en función de su capacidad para motivar adecuadamente a sus educandos”, lo cual nos lleva a cuestionamientos como los siguientes: ¿qué tanto podemos llegar a conocer a los alumnos mediante la educación a distancia?, ¿será real el comportamiento de los alumnos durante las clases en línea?, ¿de verdad los alumnos exponen su punto de vista o el punto de vista de alguien más?, ¿puedo valorar el comportamiento de los alumnos durante una sesión en línea?

Por último, en la recolección de información de los aprendizajes de los alumnos, son de vital importancia los instrumentos de evaluación (exámenes orales, exámenes escritos, exámenes en línea, tareas físicas, tareas en plataformas, entre otros), los cuales muestran lo asimilado y desarrollado por el alumno. Estas evaluaciones deberían de ser objetivas y permitirle al docente una correcta visión del desempeño de los estudiantes; sin embargo, en la situación atípica de la contingencia sanitaria, surgen distintas preguntas: ¿el examen lo resolvió solo o con ayuda?, ¿el alumno recibió apoyo en sus tareas?, ¿la calificación que se asigna está acorde con su desempeño académico?, ¿estoy llevando a cabo una evaluación formativa?, etc.

En este sentido, compartimos nuestra experiencia con dos grupos de alumnos de sexto grado del nivel primaria de dos escuelas urbanas federales: una, en el municipio de Minatitlán y otra, en Coatzacoalcos. La colaboración se realizó entre los docentes encargados de estos grupos tanto por la curiosidad como por el interés de conocer y compartir el uso y las ventajas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la resolución de los retos que íbamos enfrentando.

Para algunas actividades de Matemáticas, se les pedía un audio en el que el alumno comentara, con sus propias palabras, cuál fue el proceso que llevó a cabo para resolver los desafíos propuestos. Debían ser audios breves, de 3 minutos como máximo, según la complejidad del desafío (ver Anexo 1).

Muchos docentes han buscado la manera de estar en contacto con sus alumnos a distancia implementando diversas actividades, imprimiendo y dejando copias en algún lugar pactado; mediante llamadas telefónicas o comunicación vía *WhatsApp*, correo electrónico y plataformas digitales. Todo lo anterior con el afán de mantenerse en contacto con sus alumnos (y con los padres y madres de familia) a fin de continuar con el proceso educativo. Probablemente, la estrategia más utilizada haya sido la creación de un grupo de *WhatsApp*, conformado por el maestro de grupo y los padres de familia para los avisos pertinentes y como vía principal de comunicación para el envío de tareas y actividades por desarrollar (ver Anexo 2).

En nuestro caso, para la entrega de las actividades realizadas, cuando se trataba de páginas del libro o ejercicios por realizar en hojas (en físico), se les proporcionó un tutorial para el uso de la *App Office Lens*, que guarda las fotografías tomadas del celular en formato PDF. El tutorial también incluye ideas sobre cómo tomar las fotografías para poder visualizarlas fácilmente con fines de valoración y retroalimentación (ver Anexo 3).

De igual modo, se acordó el envío de actividades por semana y se llevaron a cabo reuniones síncronas (al menos una vez a la semana), en las que los niños pudieran intercambiar experiencias, puntos de vista y opiniones en torno a las actividades realizadas, así como resolver dudas pendientes (ver Anexo 4).

En el caso de otras materias, principalmente las de Lengua Materna (Español), se buscó sacar el máximo provecho a las reuniones síncronas, procurando que mediante la expresión oral compartieran el proceso realizado para las actividades y/o proyectos, así como sus dudas y los razonamientos utilizados para desarrollarlo.

Junto con las actividades enviadas para realizar en la semana, se anexaban recursos, por ejemplo, imágenes, videos, audios, interactivos, cuestionarios, etc., que pudieran servir de apoyo para la explicación de las actividades y/o para la valoración de las mismas. Quizá fue en lo concerniente a los recursos de apoyo donde existió mayor variedad entre docentes sobre cuáles y cómo compartirlos con los estudiantes. En esta variedad, encontramos desde el uso de grupos cerrados en *Facebook*, bibliotecas digitales (mayormente en formato PDF) y

distintos portadores de Recursos Educativos, como presentaciones en *Microsoft Sway*.

Para tomar las decisiones correspondientes al aprendizaje alcanzado por los alumnos, es menester tener confianza en la información que sirve de base para ellas, es decir, saber que su veracidad está fuera de cualquier duda: lo observado en los instrumentos empleados refleja fielmente el nivel del logro del estudiante (Quesada, 2006, p.4). La evaluación a distancia puesta en marcha estuvo encaminada a tratar de valorar el proceso de los alumnos. Se diseñaron listas de cotejo, rúbricas, cuestionarios, proyectos, entre otros instrumentos para tener una idea del proceso de los estudiantes.

Respecto al proceso, una herramienta útil fue *Playpos.it*, la cual permite insertar una pregunta en un video cada vez que el docente desee, lo cual refuerza la atención al video y ayuda al estudiante a darse cuenta de si realmente entendió lo que se compartió por medio de éste.

Resultados obtenidos

Se experimentó la incertidumbre de que los productos hubieran sido elaborados por los propios alumnos, ya que en ocasiones pudo observarse el cambio de letra en los trabajos, lo cual mostraba un apoyo, un arropamiento y una complicidad por parte de los padres/madres de familia, lo que dificultó tener una evaluación fiel y veraz.

Las reuniones síncronas mediante la plataforma *Meet* se desarrollaron en tiempo y forma. Desafortunadamente, nunca se contó con el cien por ciento de asistencia debido

a la carencia de acceso a las TIC, ya sea por falta de internet o de dispositivos con acceso al mismo.

La búsqueda de formas de realizar una evaluación veraz en esta modalidad exigió muchas horas de investigación (formal y no formal); de intercambio de conocimiento y experiencias entre docentes, en comunidades de docentes, en redes con colegas conocidos, entre otras formas de aprendizaje. El trabajo docente, desde el enfoque de investigación-acción-reflexión, propició en los maestros distintas respuestas a los cuestionamientos planteados. Sin duda alguna, hoy los maestros podemos dar respuesta, a partir de nuestra propia experiencia y reflexiones, acerca de qué tanto es posible llegar a conocer a los alumnos mediante la educación a distancia, o sobre qué tan real fue el comportamiento de los alumnos durante las clases a distancia, si el alumnado expone su propio punto de vista o qué tanto puede valorarse el comportamiento de los alumnos durante las reuniones síncronas.

Conclusiones

La educación formal o escolar consiste en la presentación sistemática de ideas, hechos y técnicas a los estudiantes, los cuales se abordan en tiempo y forma con el propósito de alcanzar los aprendizajes esperados, planteados en los planes y programas debidamente diseñados por el gobierno federal.

Como consecuencia de la pandemia por COVID-19, se diseñaron diversas actividades para atender la educación de los alumnos, se tomaron acuerdos con los padres y con los propios estudiantes, pero la evaluación veraz a

distancia es y será un aspecto muy discutible, pues existen diversos factores internos y externos que pueden influir en la asignación de una valoración correcta que refleje el aprendizaje de los niños.

Con las dificultades propias de la contingencia, la colaboración docente y la creación de comunidades de aprendizaje cobraron mayor importancia. Existieron diversos esfuerzos de acompañamiento; se realizaron y ofrecieron numerosos *webinars*, congresos, tutoriales y recursos digitales como infografías, que buscaron ayudar al profesorado.

Como puede observarse en este trabajo, una evaluación a distancia siempre será un asunto debatible, pues se debe confiar tanto en la responsabilidad de los padres y alumnos como en la honestidad de los mismos; sólo así podrá lograrse una evaluación a distancia correcta y fidedigna.

Los retos que implicó llevar a cabo la educación a distancia por la situación sanitaria obligaron, desde nuestra perspectiva, a reflexionar, investigar y poner en práctica posibles soluciones para realizar una verdadera evaluación, con propósito formativo y en una modalidad prácticamente desconocida.

Recomendaciones

En la modalidad a distancia, al igual que en la presencial, la planeación es indispensable para llevar el proceso educativo a buen puerto. Igualmente, es indispensable el uso de las TIC y de las competencias digitales docentes, ya que éstas fueron -en muchos casos- las principales

limitantes cuando se determinó cerrar los planteles escolares ante la situación sanitaria.

La creación propia de redes profesionales, el intercambio de opiniones, puntos de vista y experiencias con otros docentes es medular en el proceso constante de conocer más herramientas y elementos que puedan sernos de provecho en este universo de recursos educativos a los que podemos acceder gracias a las TIC.

El enfoque investigación-acción-reflexión brinda los elementos necesarios para que el profesorado haga frente a toda una serie de implicaciones derivadas de la contingencia sanitaria que nos colocó en la modalidad a distancia. Desde este enfoque, también resulta útil investigar acerca de herramientas, aplicaciones y recursos educativos, ponerlos en práctica en la modalidad a distancia y, por último, reflexionar acerca de los beneficios y limitantes de ponerlos en marcha.

Asimismo, es provechoso compartir las experiencias en nuestras propias redes, en las comunidades profesionales, en los espacios de divulgación. Continuar con entusiasmo en esta magnífica profesión -aunque en ocasiones pueda parecer repetitiva- nos deja en claro que siempre existen nuevos retos.

Fuentes de información

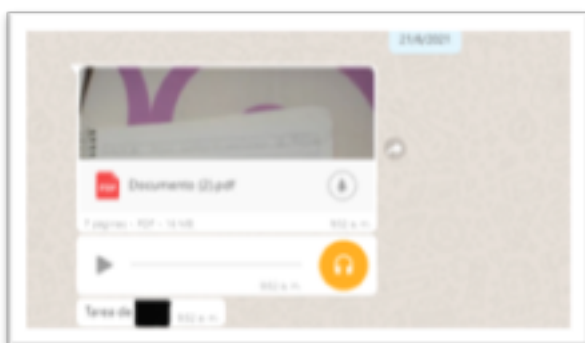
Alonso, J. y Montero, I. (2001). Orientación motivacional y estrategias motivadoras en el aprendizaje escolar. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (comps.), Desarrollo psicológico y educación. Psicología de educación escolar. Madrid: Alianza.

Quesada, R. (2006). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia “en línea”. En *Learning evaluation in on-line distance education*. Facultad de Psicología y Dirección General de Evaluación Educativa -Universidad Nacional Autónoma de México.

Anexos

Anexo 1

Ejemplo de audio enviado con explicación de desafío matemático



Anexo 2

Ejemplo de envío de actividades de la semana



Anexo 3

Ejemplo de actividad usando *Office Lens*



Anexo 4

Ejemplo de reunión síncrona



Acerca de los autores



Francisco Javier Jiménez de la Cruz

Maestro en Educación Básica por la Universidad Pedagógica Veracruzana y Licenciado en Educación Primaria por la Escuela Normal Juan Enríquez. De igual forma ha sido ponente en congresos internacionales y coautor en 2 publicaciones.

Profesor de educación primaria en la ciudad de Minatitlán, Veracruz.



Iván Enoc Martínez Absalón

Maestro en Educación Básica por la Universidad Pedagógica Veracruzana y Maestro en Educación y Docencia por la Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea. Ingeniero en Sistemas Computacionales y Licenciado en Educación.

Profesor de educación primaria; catedrático de licenciatura y maestría en el Instituto Superior de Estudios de Occidente y miembro del Padrón Veracruzano de Investigadores.

El enfoque del docente creador, una necesidad en los procesos de formación docente durante la pandemia por SARS-CoV-2 (COVID-19)

Edgar Germán Valdez Gómez

Ante la incertidumbre nacional de la efectividad de la educación en línea durante el periodo de confinamiento por el SARS-CoV-2 (COVID-19), el presente documento promueve el enfoque del docente creador en su formación como una alternativa de acción transformadora de la realidad educativa, fortalecida desde su implementación en la experiencia de Desarrollo Emocional y Creativo del Diplomado en Desarrollo de Competencias para la Educación Primaria de la Universidad Pedagógica Veracruzana (UPV), con sede en Xalapa, Veracruz.

Dicha propuesta se forja a partir del análisis de las necesidades y las problemáticas expresadas por los aprendientes del grupo 57, conformado por 26 mujeres y 2 hombres, del año 2020 en dicho diplomado, lo que permite revalorar la pertinencia de ciertas actividades y trabajos en

un contexto de educación virtual. Además de promover al docente, durante su formación inicial y continua, como un agente activo de cambio, capaz de generar experiencias innovadoras en sus estudiantes y de gestionar la construcción colectiva del conocimiento, lo cual lo lleva de ser consumidor de materiales y recursos educativos, a convertirse en un creador apto para responder a las necesidades específicas de cada uno de sus aprendientes.

Los docentes creadores, desde la investigación y el análisis de su contexto laboral, se han convertido en ejes importantes de la educación a distancia, con lo cual impactan en su entorno inmediato, incluso con alcances antes inimaginables.

Conceptos clave

Docente creador, TIC, educación emocional, creatividad.

Introducción

A inicios del año 2020 comenzaba a resonar, en todos los noticieros del país, el surgimiento de un virus sumamente contagioso del otro lado del orbe; sin embargo, su eco se fue adueñando rápidamente del terreno mundial hasta conformarse como una pandemia que transformaría y resignificaría por completo el panorama de la educación del siglo XXI.

En este tenor, la mayoría de los docentes se enfrentó al desafío de migrar a una educación a distancia con escasos o nulos precedentes en su formación inicial y continua. De

hecho, el proceso de resistencia al cambio se hizo evidente ante el temor a lo desconocido, que aumentó el deseo de un confinamiento efímero que permitiera volver pronto a nuestra antigua concepción de normalidad.

Justificación

Inmerso en este contexto, fui invitado a ser mediador de la experiencia educativa en *Desarrollo Emocional y Creativo*, la última del Diplomado en Desarrollo de Competencias para la Docencia en la Escuela Primaria de la Universidad Pedagógica Veracruzana (UPV), una de las instituciones que se apropiaron de los entornos virtuales como respuesta inmediata a la necesidad de continuar con los procesos de formación docente.

La adaptación de los programas, pensados inicialmente para sesiones presenciales, corrió a cargo de cada uno de los facilitadores, en total libertad y al margen de los propósitos y aprendizajes esperados de la experiencia. Sin duda, fue un gran desafío, pero también una gran oportunidad para proponer y adaptar las actividades a la inesperada realidad, así como para poner en juego las competencias creativas en desarrollo de los docentes en formación. El problema surgió cuando, en la primera interacción con los estudiantes, expresaron sentirse cansados por el ritmo de trabajo hasta el momento, los horarios extensos frente a la computadora, su rol pasivo e individual en las sesiones, su sentimiento de inseguridad ante a la tecnología y la elaboración de trabajos tan similares que, si bien exploraban sus procesos de reflexión y análisis, desestimaban su capacidad creativa.

Frente a dichos comentarios surgieron los siguientes cuestionamientos: ¿realmente la formación en línea estaba transformando la educación?, ¿estos problemas eran inherentes a esta modalidad educativa o a nuestras prácticas docentes?, ¿qué referentes brindamos como figura de formador de formadores?, ¿podemos considerarnos congruentes?, ¿dónde queda la creatividad?, ¿qué tipo de docentes estaban teniendo mayor éxito en la educación a distancia?

Educación en línea = ¿innovación?

Una de las mayores críticas de Michel Foucault a la estructura de las instituciones educativas alude a su arquitectura y funcionamiento, equiparables a las prisiones y hospitales (Bohoslavsky, 2005), espacios donde el control se basa en la vigilancia y el castigo, en la manipulación del tiempo y las jerarquías de poder, aspectos que durante siglos se han mantenido sin evolución. Por eso, en el contexto de la pandemia, se llegaba a pensar que el simple hecho de trasladarse a los espacios virtuales era sinónimo de transformación, cambio e innovación. Nada, más alejado de la realidad, porque si bien se rompieron las barreras físicas, en muchos casos los entornos virtuales se convirtieron, como expresaría Foucault, en las nuevas *jaulas* con prácticas tradicionalistas que no favorecen un aprendizaje significativo. Según lo anterior, no basta con cambiar el espacio, sino también las ideas, las creencias y las prácticas.

La divergencia significativa de la creatividad

Aunque en la actualidad existe amplia aceptación de la complejidad como una realidad social, los seres humanos tenemos la necesidad de simplificarla. En este caso, podemos encontrar que, de acuerdo con la Real Academia Española (2020), la definición de creatividad se reduce a la capacidad de crear, mientras que otros autores advierten que existen diversas definiciones que llegan a considerarla como una capacidad de formulación y resolución de problemas (Elisondo, 2015); una habilidad innata y privilegiada de unos pocos o, en contraparte, como una habilidad que todos pueden desarrollar (Summo et al., 2016); o como un fenómeno infinito en el que se puede ser creativo de múltiples formas (Valqui, 2009).

Sumada a la indefinición homogénea de la creatividad, en el plano académico, se añade la construcción personal de significaciones de este término, aspecto que impacta directamente en los docentes y su práctica. Desafortunadamente, una de las significaciones más fortalecidas de la creatividad en la vida cotidiana es la de *lo bonito, lo bello o lo adornado*. Esta concepción limita la creatividad al considerar como personas creativas únicamente a aquéllas con habilidades artísticas, cuando la creatividad va mucho más allá, puesto que interpretan y transforman la realidad de múltiples maneras.

Al respecto, Valqui (2009) menciona que existen por lo menos tres tipos de personas creativas: los solucionadores de problemas, los artistas y los que viven un estilo de vida creativo. Sin duda, es urgente ampliar las concepciones docentes de la creatividad y fomentar, desde los procesos

de formación, competencias para su gestión y desarrollo en los estudiantes.

¿Qué docentes están teniendo mayor impacto?

Esta pregunta despertó la curiosidad en mí y me llevó a observar en el entorno inmediato a los docentes que estaban teniendo mayor impacto en sus estudiantes en términos de asistencia, cumplimiento, motivación, aprendizaje y emoción. El descubrimiento fue interesante: eran los docentes creadores. Quienes marcaron la diferencia fueron aquellos que se habían aventurado a generar experiencias innovadoras, a dejar de consumir recursos digitales para recrearlos según las necesidades de sus aprendientes; los docentes que perdieron el miedo a ser vistos y criticados, y pudieron gestionar la construcción colectiva de conocimiento; los que con su diverso nivel de competencias tecnológicas se aventuraron en el mundo virtual o fueron capaces de diversificar sus materiales en función de su contexto y creatividad.

En un plano más amplio, fueron las redes sociales, las plataformas educativas y hasta las de entretenimiento las que me hicieron reafirmar el impacto de los docentes como creadores, como transformadores de la sociedad ya no sólo en su contexto inmediato, sino también con un potencial de alcance jamás visto anteriormente. Desde esta perspectiva, y respondiendo a la problemática de mis estudiantes, volví a hacer una adaptación al programa para dar origen a una experiencia basada en un enfoque creador del docente, una mirada alternativa de formación que se ha fortalecido durante esta etapa histórica de la educación y de la humanidad misma.

Alcances de la experiencia

El propósito de la experiencia se dirigió a fortalecer el rol interactivo de los docentes en formación, así como a robustecer sus competencias docentes a partir de un enfoque creador que puedan llevar a su práctica profesional superando la resistencia del tradicionalismo presente en la educación en línea. El docente creador no necesita ser un artista, pero sí un agente activo en la solución de conflictos de su práctica profesional, capaz de transformar su realidad, de fomentar un estilo de vida creativo y de gestionar procesos de creación colectiva en sus aprendientes.

Desarrollo

Cuando presenté la nueva propuesta a los estudiantes, se quedaron algo sorprendidos y asustados porque consideraban que era algo muy diferente de lo que habían estado realizado anteriormente. Nunca se habían visualizado como creadores, sino como consumidores, como intérpretes y reproductores de contenido; era una oportunidad, pero también un reto para todos, incluyéndome. En detalle, algunas de las propuestas fueron las siguientes:

Modificar las actividades de recuperación teórica

Debido a que los aprendizajes esperados de la experiencia educativa no se encontraban orientados al desarrollo de trabajos académicos, opté por modificar los productos de recuperación de conocimientos de cada una de las lecturas propuestas. En vez de resúmenes y mapas conceptuales,

elaboré una lista de posibilidades creativas de la cual ellos podían decidir cuál realizar. Sin embargo, la consigna era no repetir los productos, sino explorar la mayor cantidad. Algunas de las actividades sugeridas fueron:

- Cómics o historietas: a mano o digitales
- Videos: animaciones o creaciones de contenido
- Podcast: programa de radio o historia
- Infografías: uso de herramientas tecnológicas
- Folleto, tríptico o cartel
- Secuencia de memes
- Texto literario: cuento, fábula o leyenda
- Hilo de imágenes, comentarios o mensajes de redes sociales
- Noticia digital
- Obra de teatro
- Libro digital

Para evaluarlos, se elaboró una rúbrica generalizada que permitía la valoración de los mínimos en cuanto a fondo y contenido, recuperando los elementos principales de cada una de las lecturas abordadas (ver Anexo 1).

Realización de actividades interactivas

Más que las exposiciones, prioricé el desarrollo de actividades que mantuvieran la interactividad durante las sesiones, como los debates, los juegos de aprendizaje por equipos y la construcción de productos con base en diferentes herramientas tecnológicas, como carteles e infografías digitales (con la doble finalidad de fortalecer sus competencias digitales). Al igual que con los productos, se

procuró que cada actividad se realizara mediante herramientas digitales diferentes.

Gestión del tiempo

En acuerdo, manipulamos el tiempo de manera colectiva para tomar decisiones sobre descansos y duración de las actividades de manera previa. Con ello, se redujo el tiempo sincrónico para brindar mayor duración a sus espacios creativos individuales y colectivos; no obstante, como docente continué en contacto permanente para retroalimentar, guiar o apoyar a los estudiantes que lo solicitaran, además de mantener comunicación asíncrona a través de recursos digitales.

Construcción colectiva

Enfatizando el enfoque creador y aprovechando la flexibilidad del programa en su producto final, ofrecí alternativas de un trabajo colectivo cuyo producto pudiera llegar más allá de la experiencia. Entre las opciones, había un compilado de videos breves en su rol de expertos, un mini libro digital de recomendaciones sobre el desarrollo emocional y creativo con artículos breves por equipos, o un fichero de actividades sobre la experiencia.

Los aprendientes analizaron y optaron por esta última actividad con el argumento de ser de mucho mayor utilidad para su práctica profesional docente. Se dividieron por equipos y realizaron un total de 32 fichas diferentes haciendo uso de la función de documentos compartidos, herramienta que les permitió dar uniformidad y mayor formalidad a su trabajo (ver Anexo 2).

Flexibilidad docente

Más que una estrategia, la flexibilidad es una actitud necesaria en un enfoque creador del docente porque, a diferencia de una clase homogeneizadora, los productos serán muy diferentes entre sí, pero a su vez interesantes, creativos y significativos. Por ello, se debe optar por una visión más individualizada del proceso creativo de cada aprendiz y poner mucha atención en el alcance de los aprendizajes esperados, es decir, no se espera tener artistas, sino docentes capaces de responder de manera creativa ante cualquier conflicto que pudiera presentarse en su labor.

Medios y recursos pedagógicos para la implementación

Los medios fueron múltiples, desde el uso de plataformas de comunicación audiovisual, redes sociales, plataformas educativas, plataformas de gestión escolar (exploración para su uso en educación primaria), programas y páginas de edición de video y audio, hasta herramientas de diseño visual digital, procesadores de texto y presentaciones. Aunado a ello, los recursos explorados también fueron diversos, ya que se analizaron infografías, artículos, libros, videos, audios y, para la elaboración de su fichero de actividades, también recuperaron información de otros docentes en ejercicio (ver Anexo 3).

Resultados

Se tuvieron varios logros, como alcanzar una participación muy activa de los aprendientes, un alto grado de motivación y el cumplimiento del 100% de las actividades propuestas. Al principio, eran pocos quienes se atrevían a enviar trabajos creativos en comparación con los que pedían la opción de regresar a trabajos académicos (de lo cual se les dio oportunidad); no obstante, al observar las creaciones de sus compañeros, todos se animaron a experimentar.

Los aprendientes expresaron haber desarrollado varias habilidades digitales al elaborar sus productos creativos, lo cual los hace sentirse más seguros en sus clases en línea. Además, realizaron un trabajo colectivo de calidad, en el cual pusieron en juego habilidades de investigación, paráfrasis, citación, diseño, trabajo colaborativo, búsqueda de imágenes sin derechos, entre otras.

En conclusión, los aprendientes expresaron sentirse emocionados de implementar el enfoque creador en su práctica profesional, perdieron el miedo a la divergencia y valoraron la importancia de que todo trabajo sea significativo y trascienda las aulas.

Recomendaciones

Cada grupo de estudiantes será diferente, por eso debe mantenerse una actitud flexible, curiosa e investigadora por parte del docente para la implementación del enfoque creador. Los intereses de cada grupo pueden dar origen a nuevas posibilidades creativas y es importante no

desestimarlas. Un ejemplo es el grafiti que, si bien puede ser visto como una actividad “negativa” socialmente, puede convertirse en una poderosa herramienta de aprendizaje.

La complejidad y el caos son características inherentes al enfoque creador; por ende, el docente nunca debe mantenerse en una zona de confort, sino experimentar y crear a la par de sus aprendientes.

La monotonía y la rutina también generan desgaste profesional, por lo que el enfoque creador puede ser una forma de disfrutar nuestra labor al máximo. En este sentido, se recomienda que el maestro no haga uso de las mismas clases, los mismos ejercicios o las mismas actividades, sino que con cada generación intente algo nuevo en consenso con sus alumnos. Ejemplo de ello fueron los alumnos de la siguiente generación del diplomado que, aunque quisieron retomar el fichero de actividades, se aventuraron a realizarlo a través de videos y consiguieron formar una biblioteca digital.

La evaluación clara y compartida de manera pertinente a los estudiantes es la mejor forma de establecer los límites de aquello que debe hacerse. Si se nota que un aprendiente realiza actividades creativas sin contenido o sentido, es necesario brindarle retroalimentación o buscar que realice sus siguientes trabajos colaborativamente con otro estudiante que pueda motivarlo o ayudarlo a alcanzar su máximo potencial.

Fuentes de información

- Elisondo, C. (2015). *La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 15 (3), pp. 1-23. Universidad de Costa Rica. San Pedro de Montes de Oca: Costa Rica.
- Summo, V.; Voisin, S.; Téllez-Méndez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. Revista Iberoamericana de Educación Superior, 7 (18), pp. 83-98. Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación. Distrito Federal: México.
- Real Academia Española (2020). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. Recuperado el 17 de agosto de 2021 de <https://dle.rae.es>
- Valqui, R. (2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*. Revista Iberoamericana de Educación, 2 (49), pp. 1-11.
- Bohoslavsky, E. (2005). *Uso (y abuso) de Foucault para mirar a las instituciones de castigo en Argentina, 1890-1930*. Revista Cyber Humanitats, 2005 (35). Recuperado de https://web.uchile.cl/vignette/cyberhumanitatis/CDA/texto_sub_simple2/0,1257,PRID%253D16159%2526SCID%253D16174%2526ISID%253D576,00.html

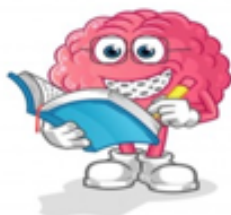
Anexos

Anexo 1

Fragmento de producto creativo

Cuento “El ser emocional” de Alejandra Arcos

Había una vez un cerebro llamado ser racional, el cual vivía en una época perfecta llamada “Siglo de las luces”. En esta época ser racional era libre de las trabas de su posición social, su raza, o su cultura tradicional. Le decían que era libre en base a sus decisiones, estaba ahora en su orden racional y no el orden político, por lo que esto lo hacía un ser totalmente racional y moderno.



Un día ser racional se puso a pensar lo que estaba viviendo en esta modernidad y se dio cuenta que no era tan libre como lo pensaba, ya que todo tiene un costo/beneficio. Ser racional se dio cuenta que tenía que seguir reglas las cuales implicaban no tener deseos y creencias.



Más tarde ser racional estudió la situación y pudo ver que esta regla era un beneficio personal, lo que le parecía algo bueno para él, podía hacer que todos hicieran lo que quería en cualquier momento...

Anexo 2

Fragmento de construcción colectiva

Fichero de actividades Generación 2020



Índice de actividades		
No.	Nombre	Temática (s)
1	Imitando emoticones	Atención percepción y expresión emocional
2	Diario de las emociones	Emociones
3	¿Qué color es?	Creatividad y combinación de colores
4	¿Qué objeto falta?	Atención
5	Jugando al chef	Pensamiento creativo y colaborativo
6	El dado de las emociones	Emociones
7	Imagino y creo	Atención
8	Aquí hay pollo encerrado	Curiosidad
9	Lotería de emociones	Emociones
10	Sigo patrones	Memoria y atención
No.	Nombre	Temática (s)
11	Elaboración de un cartel	Creatividad
12	Un día en los zapatos de mamá	Empatía
13	Rally de la curiosidad	Curiosidad y creatividad
14	Recordar para aprender	Creatividad
15	Compartiendo emociones	Emociones
16	Todos creando	Creatividad
17	El rompecabezas	Creatividad y emociones
18	Un lugar seguro	Manejo de emociones
19	La autorregulación	Autorregulación y empatía

Ficha 8. “Aquí hay pollo encerrado”



Temas: Curiosidad



Propósito: Identificar, imaginar y explorar objetos.

Tiempo estimado: 50 minutos



Materiales:

- ☐ Una caja
- ☐ Un pollito de peluche
- ☐ Cuaderno
- ☐ Cartulina
- ☐ Pincel
- ☐ Pinturas (amarilla y naranja)



Fuente: Elaboración propia

Descripción de la actividad:

1. Mostrar una caja de cartón y preguntar “¿qué creen pueda estar dentro de esta caja?”
2. Describir, por medio de preguntas, las características de un animal ovíparo.
3. Posteriormente, decir las características de un pollo: tiene dos patas, es de color amarillo, tiene pico y nace por medio de un huevo.
4. Invitar a los aprendientes a adivinar nuevamente diciendo los nombres de animales que consideran que cumplen con esas características.
5. Después de adivinar de qué animal se trata, sacar lo que hay dentro de la caja (o pedir a un aprendiente que lo haga).
6. Al finalizar los aprendientes realizan un dibujo en una cartulina de un pollo y le darán color por medio de pinturas vinílicas.

Variante: Se puede ocupar cualquier objeto dentro de la caja siguiendo la misma dinámica o también usar dos cajas para comparar el peso de los objetos.

Anexo 3

Fragmento de construcción colectiva

Fichero digital de actividades Generación 2021 en [EDGAR VALDEZ - YouTube](#)



Listado de actividades del Fichero Multimedia para el Desarrollo Emocional y Creativo



- Ficha 01. El diario de las emociones por Valeria Sánchez Caballero
- Ficha 02. ¡Para toda acción hay una reacción! por Nancy Karina Delfin Hernández
- Ficha 03. El rompecabezas de la historia por Zurisadday Flores López
- Ficha 04. Adiyina y encuentra los cuerpos geométricos por Fabiola González Espiritu
- Ficha 05. Elaborando mi propio diario por Anwar Eduardo Guerrero Moreno
- Ficha 06. Glosario y memorama de emociones por Jesús Loren Hernández Peña
- Ficha 07. Memorama de emociones por Geysa Oyuky Hernández Martínez
- Ficha 08. Coordinando mis emociones por Rubi Celia Landa Méndez
- Ficha 09. Regulo mis emociones, me conozco y me acepto por Norma Edith Mora García
- Ficha 10. Mimica de las emociones por Lisbeth Olguín León

Mediador Edgar Germán Valdez Gómez

Listado de actividades del Fichero Multimedia para el Desarrollo Emocional y Creativo



- Ficha 11. Plantando mis emociones por Yeny Elizabeth Olivera Vicente
- Ficha 12. El monstruo de las emociones por Guadalupe Ortega López
- Ficha 13. ¿Cómo me siento hoy? por Yunuen Guadalupe Pérez López
- Ficha 14. Elaborando mi propio dibujo por Claudia Pulido González
- Ficha 15. El rompecabezas de las emociones por Elizabeth del Carmen Quintanilla Juárez
- Ficha 16. ¡Cuento me emociona! por Valeria Vela Aguilar
- Ficha 17. La caja de las emociones por Aracely Velázquez Tetla
- Ficha 18. El calendario de las emociones por Gwendy Velázquez Tetla
- Ficha 19. La caja misteriosa por Nancy Nayelli Vicencio Mar

Mediador Edgar Germán Valdez Gómez

Acerca del autor



Edgar Germán Valdez Gómez

Maestro en Docencia para la Educación Superior por la Universidad Pedagógica Veracruzana y Licenciado en Educación Primaria por la Benemérita Escuela Normal Veracruzana. De igual forma obtuvo el primer lugar en la Licenciatura en Psicología en la Universidad Tecnológica de México y en la carrera de Ejecución de Instrumentos Orquestales Opción Flauta del Instituto Superior de Música del Estado de Veracruz.

Profesor de educación básica y mediador pedagógico en la Universidad Pedagógica Veracruzana.

Créditos

Ing. Cuitláhuac García Jiménez
Gobernador del Estado

Mtro. Zenyazen R. Escobar García
Secretario de Educación de Veracruz

Mtro. Jorge Miguel Uscanga Villalba
Subsecretario de Educación Media Superior y Superior

Mtra. Zuleyka Lunagómez Rivera
Rectora de la Universidad Pedagógica Veracruzana

Mtra. Guadalupe Campos Zapata
Directora Académica de la Universidad Pedagógica Veracruzana

Mtra. Patricia Pazos Andrade
Jefa del Departamento de Posgrados

Dra. Marisabel López Callejas
Coordinadora de la Oficina de Innovación Educativa

Lic. Francisco Dizfinck Cortes
Jefe del Departamento de Difusión Cultural y Extensión Universitaria

