

Nuevos saberes curriculares para navegar los espacios digitales post-pandemia

Angélica Barreto Ávila

Presentación

Este es un trabajo de indagación, registro y reflexión sobre los procesos educativos en el contexto actual del aprendizaje a distancia y las nuevas realidades virtuales para llegar a una propuesta curricular con la incorporación de habilidades lingüísticas de mediación de textos e interacción en línea.

La puesta en práctica del Modelo Educativo del Colegio, hoy, implica seguir formando estudiantes con habilidades acordes con las transformaciones continuas de la sociedad contemporánea; es decir, incluso en el contexto actual de la pandemia y el confinamiento, o mejor dicho con mayor razón debido a las circunstancias por las que atravesamos, debemos enfrentar el reto de encontrar mejores formas de intervención que incidan en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dice Ángel Díaz Barriga (2020) que “es al docente a quien le corresponde traducir un contenido a un problema cercano a una situación real para generar procesos de aprendizaje que vayan más allá de la retención y comprensión de un primer nivel de la información”.

Además de la emergencia sanitaria, la pérdida de cientos de miles de vidas, el cierre de muchas fronteras y fuentes de trabajo, la expectativa ante las distintas fases/semáforos y finalmente las vacunas, el sector educativo en nuestro país se posicionó en un extremo antes impensable. El 23 de marzo del 2020, la Secretaría de Educación Pública suspendió las actividades en el sistema educativo nacional y en pocos días le siguieron la UNAM y las demás instituciones públicas y privadas del país, en todos los niveles. Por su lado, el Consejo de Salubridad General emitió un comunicado de suspensión nacional de actividades para el mes de abril del 2020. “El país se cubre de colores, de datos numéricos y se suma la información de diversos países: estrategias de retención en unos, liberación de actividades en otros, unos más sin informar suficientemente a su población” (Serrano, 2020:1724). La UNAM por su parte, ha publicado distintos protocolos para el regreso a clases presenciales, cada vez más lejano, y se limita a ofrecer cursos de capacitación en plataformas educativas diversas.

Al inicio de la pandemia hubo quienes, ante las nuevas ecuaciones entre educación, sociedad y tecnología, señalaron que era necesario diseñar un nuevo

papel para los docentes, alejado de las responsabilidades tradicionales de formación, enseñanza y transmisión del conocimiento. En un segundo momento se reafirmó el lugar imprescindible de los educadores como orientadores, guías y acompañantes en los procesos de formación. Esta recuperación del papel docente en los procesos de transmisión, aun cuando pudiera estar expresado en modalidades tradicionales de operación todavía mediados por la tecnología, cuestionaba algunas de las propuestas tecnologicistas que postulaban la autoformación, el navegacionismo espontáneo de los «nativos digitales» o la formación en plataformas automatizadas a la medida de las necesidades del estudiante (Dussel, 2020: 356).

Así pues, en el contexto primero del distanciamiento social obligado por la pandemia, y ahora ante la inminente y confusa etapa del regreso a las aulas y la enseñanza híbrida durante 2022, la labor docente exige una planeación cuidadosa y creativa apoyada en una mejor formación para el aprendizaje a distancia y el conocimiento particular de las circunstancias técnicas, sociológicas, emocionales y cognitivas de los alumnos. Somos los docentes a los que nos corresponde en primera instancia considerar nuevas normas respecto al tipo de actividades de aprendizaje, participación, medios de comunicación, interacción profesor/alumno y formas de evaluación.

De mayor trascendencia aún: debemos aceptar que el impacto en la forma de relacionarse, de aprender, de leer, de escribir, de escuchar, no termina al terminar la pandemia ni al regresar al salón de clases. Es por eso que, además de compartir las experiencias didácticas y soluciones de emergencia que hemos encontrado ante la crisis sanitaria, y francamente la crisis educativa de nuestro país, también es momento de explorar ideas y reflexiones de carácter curricular e identificar nuevos saberes que podrían incorporarse a los programas de estudio y a las experiencias formativas de los estudiantes en la educación media superior, concretamente en el área del lenguaje y la comunicación.

La era digital en el contexto educativo. Antes y después de la pandemia

Antes de la pandemia, los datos sobre las habilidades de los estudiantes respecto al manejo de información ya eran preocupantes; según los resultados publicados sobre la generación 2018 de ingreso al bachillerato de la UNAM, cada vez eran menos alumnos (solo 53% en el CCH), con habilidades digitales adecuadas en el procesamiento y administración de la información utilizando herramientas como el procesador de textos, la hoja de cálculo, el presentador electrónico y los editores de imágenes (DGTIC, 2017: 18). Además, presentaban dificultades en la búsqueda, selección y validación de información, así como para poner en práctica criterios de selección y validación de la confiabilidad de la información. Por otra parte, en el Colegio ya se habían retomado (sobre todo en los instrumentos para evaluar a los docentes) las habilidades

digitales definidas en h@bitat puma como “*el saber y saber hacer que permiten resolver problemas a través de recursos tecnológicos para comunicarse y manejar información*”. Esta definición se enmarca en la noción de alfabetización digital, fundada en la capacidad de los individuos para acceder a la información, evaluar su validez, transformarla para apropiársela y comunicarla, haciendo uso de tecnologías digitales (DGTIC, 2017: 3).

Entre las concepciones relacionadas con las tecnologías digitales encontramos también la del aprendizaje social, que consiste entre otras acciones en poner en marcha procesos de aprendizaje y de enseñanza solo posibles por medio de las tecnologías de enseñanza, reestructurar las relaciones entre profesores y alumnos girando hacia la tutoría, colocar la colaboración y el aprendizaje social en el centro del escenario, promover el aprendizaje colaborativo a través de los dispositivos digitales y las redes a partir de los cambios en las relaciones sociales y el intercambio con usuarios distantes. (Coll, 2008 en Knobel, 2017).

Loveless, A. y Williamson, B. (2017) mencionan que vivimos en un universo comunicativo convergente que es multi-modal, multi-canal y multi-plataforma. En vez de meros recipientes de una “comunicación de masas” estandarizada y organizada de forma centralizada, en la cultura de los medios “de la virtualidad real”, las audiencias se han convertido cada vez más en “audiencias creativas” y participativas que interaccionan entre ellas conformando redes de “auto comunicación masiva”.

En otro capítulo explican que nuestras teorías del aprendizaje en la era digital deben ser capaces de sostener concepciones de las interacciones que se producen dentro de entornos de aprendizaje más amplios. El modelo persona-plus en la era digital no debería evocar la imagen de unos individuos que se sitúan pasivamente en el centro de un rico entorno de herramientas y conexiones (Loveless, A. y Williamson, B., 2017:142). ¿Cómo podemos entonces preparar a nuestros jóvenes para navegar con mayor éxito en esta nueva era?

A este respecto, Verónica Tobeña (2020:7) identifica aprendizajes valiosos y preguntas apremiantes en el mundo post-pandemia:

Y la pandemia nos terminó de volver conscientes de que vivimos en la interfaz entre el mundo físico y el digital... ¿Qué saberes necesitamos hoy para hacer posible la enseñanza en este mundo complejo, volátil y digital? ¿Podemos complementar el legado enciclopedista y sus saberes de las disciplinas con los de la perspectiva de la complejidad y los de la cultura digital? ¿Cómo vamos a temprar a niños/as y jóvenes en la incertidumbre, en los desafíos complejos, en una realidad dinámica, y en la actitud creativa e innovadora que esta nueva era nos exige si les planteamos escenarios lineales?

De hecho, estos planteamientos de Tobeña sobre la construcción de una cultura digital nos remiten a las nociones de cultura básica y autonomía en el aprendizaje del modelo educativo del Colegio, al imaginar un docente que plantea problemas o situaciones que lleven a los estudiantes a construir ese saber involucrándose en el proceso y la producción de un conocimiento, cultivando habilidades blandas, ahora en el territorio digital, entendidas como *“capacidades sociales, emocionales y cognitivas de orden superior, como el desarrollo de criterios para seleccionar la información y discriminarla por su complejidad, discernir fuentes confiables, establecer conexiones, valorar la información, evaluarla, tener capacidad crítica para cuestionarla, competencias para contextualizarla, etc.”* (Tobeña, 2020:14).

Nuevas habilidades a incorporar en los Programas de Estudio

Ahora bien, las propuestas de innovación curricular son una de las formas en las que, como docentes en el contexto particular de una institución que está abierta a este tipo de procesos, podemos responder a los nuevos desafíos. Así, por un lado, están las habilidades blandas, transversales o digitales que podrían incorporarse, por ejemplo, en el Programa de Inglés como habilidades de mediación de textos; y por el otro está la interacción entre sujetos mediada por tecnologías digitales —ya sea en las redes sociales o en plataformas educativas— que también podría abordarse con la inclusión de las habilidades de interacción escrita en línea.

Aunque estas propuestas van dirigidas a la adquisición de una lengua extranjera, también son de utilidad en la lengua materna y en general para desarrollar las habilidades digitales en el currículum de cualquier institución educativa.

Concretamente, en términos de niveles de dominio de un idioma y de lineamientos para su enseñanza, aprendizaje y evaluación, se reconoce hoy el documento conocido como Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Los programas de idiomas del CCH toman como referencia trabajos realizados en el Consejo de Europa (2002) en aquello que se refiere al enfoque teórico-metodológico (enfoque comunicativo y accional). Se retoman del Marco Común Europeo de Referencia las habilidades de comprensión, expresión e interacción oral y escrita (pero no las de mediación) y los niveles iniciales A1 y A2 y además se considera al enfoque accional como referente disciplinario de ambas materias, ya que este enriquece al enfoque comunicativo asociado tradicionalmente con el área de Talleres.

Mediación de textos

Los nuevos indicadores del MCER que incorporan la mediación de textos e interacción en línea (Consejo de Europa, 2017) pueden incorporarse en las actividades de aprendizaje, enseñanza y evaluación para dotar a los alumnos con mejores habilidades para navegar los nuevos espacios digitales. La habilidad de mediación de textos permite a los alumnos identificar la información más relevante en textos orales y escritos auténticos y expresarla en sus propias palabras utilizando recursos digitales (ya sea en lengua materna o extranjera), por lo que reviste especial relevancia en el contexto académico de nuestros alumnos.

Estos nuevos indicadores del MCER para la mediación de textos complementan a los indicadores tradicionales para la comprensión de textos orales y escritos. Después de un minucioso análisis (Consejo de Europa, 2017:109-129) se proponen los siguientes indicadores (nivel A2/B1) en los componentes pragmáticos y sociolingüísticos de los aprendizajes relacionados con comprensión en los Programas de Inglés III y IV:

- a) *Análisis y crítica de textos creativos*: identificar y describir brevemente los temas y personajes centrales en reseñas cortas y sencillas.
- b) *Traducción*: usar lenguaje simple para ofrecer una traducción aproximada de textos académicos en español al inglés.
- c) *Procesamiento de textos*: presentar en inglés la información relevante contenida en textos simples en español o inglés.
- d) *Explicar datos*: interpretar las tendencias generales mostradas en gráficas o diagramas sencillos, y explicar los puntos centrales en una presentación escrita en inglés.
- e) *Ayudar a sus pares*: explicar en español los puntos principales de instrucciones o mensajes expresados en lenguaje sencillo en inglés.

Interacción en línea

Asimismo, debería incorporarse la interacción en línea, fenómeno multimodal que enfatiza la discusión mediada por tecnología sobre temas relevantes y/o de intercambio social de una manera abierta (Consejo de Europa, 2017:96) y puede observarse con los siguientes indicadores del nivel A2/B1:

- a) *Evaluación de comentarios y reacciones a mensajes multimedia*: entender publicaciones escritas en lenguaje sencillo y reaccionar expresando sorpresa, interés o disgusto con lenguaje simple.
- b) *Comunicación sincrónica en tiempo real*: escribir comentarios positivos o negativos usando lenguaje básico y herramientas de traducción en línea.

- c) *Contribuciones en línea*: participar en una discusión sobre un tema de interés, mientras que pueda preparar su texto con anticipación y usar herramientas en línea de autocorrección.
- d) *Intercambio social*: describir experiencias, sentimientos o eventos y responder a comentarios con ciertos detalles, con vocabulario limitado, repetitivo o algunas formulaciones inapropiadas.

Prácticas educativas con habilidades digitales

A manera de ejemplo se presentan algunas actividades llevadas a cabo con alumnos de Inglés III y IV durante el ciclo escolar 2020-2021 que incluyen la presentación, aplicación y evaluación de las habilidades de interacción en línea y mediación de textos como contenidos “nuevos” para el logro de aprendizajes establecidos en los programas vigentes.

Las actividades de interacción en línea llevaron de la mano a los alumnos para que, de manera inicial, reconocieran **componentes sociolingüísticos** que no vienen explícitos en las tablas descriptivas de la unidad 3 del Programa de Inglés III, relacionados con el conocimiento y las destrezas necesarias para abordar la dimensión social del uso de la lengua en las redes sociales. En este ejercicio de presentación, los alumnos tenían que identificar si los comentarios eran positivos o negativos con respecto al musical “Hamilton”, así como las características textuales de las publicaciones en redes sociales.

The image shows a screenshot of a BuzzFeed article titled "Cyber Week Deals" and "Holiday Gift Guide". The article is about the musical "Hamilton" and features several comments from users. The comments are: "9/10. My 3yo makes me play the soundtrack everyday. She loves Hamilton.", "It's good but not worth watching it 5x.", "Did you click on the article just to comment that?", "LOL, I listen to the soundtrack at least once a day. Sorry, not sorry.", and "Sorry about your bad taste and bitchy attitude!!". Each comment is accompanied by a box analyzing its tone and language. The analysis boxes are: "The response is positive. The language is informal/casual. It uses abbreviations such as 'up' and '9/10'." (for the first comment), "The response is negative. The language is standard/casual. It uses expressions like 'x', which means times." (for the second comment), "The response is negative towards the previous comment. The language is standard/formal." (for the third comment), "The response is positive. The language is standard/casual. It uses the abbreviation LOL. And emojis as kind of media." (for the fourth comment), and "The response is negative. The language is formal/casual. One of the adjectives is rude and not formal." (for the fifth comment).

Una de las características en posting on social media, es que los usuarios pueden expresar lo que piensan sobre lo que están viendo, ya sea positivamente o negativamente con un vocabulario informal o formal y usando diversos medios de escritura que hacen expresar a la persona

Más adelante, para desarrollar la habilidad de interacción en redes sociales, específicamente los indicadores antes mencionados correspondientes a las contribuciones en línea e intercambio social, los alumnos intercambiaron información directamente en la sección de comentarios de *YouTube* sobre

sus experiencias conociendo gente en el contexto del distanciamiento social vs. pre-pandemia.

The screenshot shows a Zoom class interface. On the left, a video player displays a YouTube video titled "Dating: Now Vs. The '90s" with a thumbnail showing a man and a woman. The video has 5.4M views and is 6 years old. Below the video, there are three numbered tasks: 1. Write down 3 positive and 3 negative characteristics of online dating, for example: weird, quicker, etc. 2. Reflect on your experience, who do you agree more with: the boy or the girl? 3. Why? On the right, a list of comments from students is visible. The comments are from Marco Antonio Olvera Trejo, Jonatan Palma, Angel E. Urtez Andraca, Million baby, Lenin Alarcon, Angel Ivan Yañez Chavarria, Johann PC, Ximena González, Mariana Chamorro, and Angélica Barreto. Each comment includes a profile picture, the student's name, the time since the comment was made, the text of the comment, and a "RESPONDER" button.

General Publicaciones Archivos Tareas Notas 2 más + Equipo

Angélica Barreto Avila 14/2 19:48

ZOOM CLASS TUESDAY 16th

Watch the following video <https://youtu.be/UVHy58UbiOE>

1. Write down 3 positive and 3 negative characteristics of online dating, for example: weird, quicker, etc.

2. Reflect on your experience, who do you agree more with: the boy or the girl?

3. Why?

YouTube

Dating: Now Vs. The '90s

As/Is | 5.4M views | 6 years ago

Remember when phones were for calling? Share on Facebook

Marco Antonio Olvera Trejo Hace 21 horas

I agree with the boy because, as I see it, one was more sociable in the 90s than now with cell phone technology, on this Valentine's Day after the pandemic, everything got complicated and this year, the day Valentine's Day was boring because you could not go out freely as before, that everyone went out with their partners to eat at restaurants...

Leer más

1 RESPONDER

Jonatan Palma Hace 22 horas

I like the idea of being able to meet people through the internet but I think it is very risky

1 RESPONDER

Angel E. Urtez Andraca Hace 22 horas

I think in the 90s this was much better because people went out to live with others unlike online dating but as currently the problem of the pandemic is much better and safer to make online appointments.

1 RESPONDER

Million baby Hace 22 horas

I personally think that both forms of socializing are useful. For example, it is better to meet a person in real life than to create a person based on their social networks, on the

YouTube MX

Buscar

Lenin Alarcon Hace 5 minutos

Online dating has advantages and disadvantages, for example some of its advantages are: there is diversity, you know the person well and you can be selective, and some of its disadvantages are: It is risky, there is a long-distance relationship, and there is an exposure. Let your date cheat on you, I agree with the boy, since, I have never had a date, but I suppose that face-to-face dates are better, more entertaining and more pleasant than online dating.

Mostrar menos

2 RESPONDER

Angel Ivan Yañez Chavarria Hace 9 minutos

Actually I prefer relationships as they were handled in the 90s (although I did not belong to that generation), since currently the relationships that occur on Facebook tend not to turn out as one expects, many times one falls in love with the profile description (fitness, vegan or vegan, ecologist, etc) without knowing that most of the time this is a fictitious...

Leer más

1 RESPONDER

Johann PC Hace 12 minutos

Personally the 90's dates were more enjoyable, because they were more romantic, you knew the person better, you felt that connection, there were several places to go out, like a bar as shown in the video and they could talk for hours and not get bored. Personally I would have liked to enjoy that.

Ximena González Hace 1 minuto

I agree with both, but in my experience it's always better to start texting and start to feel confident and then you can talk in person. Especially cause I'm so shy at the first (but you still have to be careful with the people you meet online

1 RESPONDER

Mariana Chamorro Hace 1 minuto

And what happens with the valentines dates?? Now with the quarantine; me as a not social interactive person don't like posting photos of the presents that I want to give to my partner or doing a big monologue of how much I love them in Facebook. Also I agree with the "doing face time is not the same as speaking in person" so, what is the option for this kind of situation, dead? is it better to break up with them?

Mostrar menos

1 RESPONDER

Angélica Barreto Hace 1 segundo

I guess meeting once in a while in open spaces, no kissing and wearing a mask? So sad, though...

RESPONDER

Esta actividad a su vez contribuyó a alcanzar los aprendizajes de la **Unidad 4** del programa de Inglés III, así como el propósito de la unidad: *el alumno será capaz de interactuar para establecer las diferencias entre situaciones actuales y del pasado de manera oral y escrita.*

Respecto a la habilidad de mediación de textos, se muestra parte de una presentación elaborada por los alumnos en Inglés IV, resultado de actividades de lectura y comprensión auditiva de materiales multimedia en el contexto del aula virtual. Los indicadores que se pueden observar en la presentación en *Sway, de Microsoft* son los siguientes:

Procesamiento de textos. El alumno puede presentar en inglés la información relevante contenida en textos simples en español o inglés.

Explicar datos. El alumno puede interpretar las tendencias generales mostradas en gráficas o diagramas sencillos, y explicar los puntos centrales en una presentación escrita en inglés.



El propósito del Programa de Inglés IV establece que los alumnos podrán intercambiar información sobre acontecimientos pasados, presentes y futuros. Este tipo de actividades incrementan las habilidades relativas a la mediación de textos para enfrentarse a la presentación formal de un tema académico en inglés, con sesión de preguntas en tiempo real, similar a un congreso o mesa redonda. Los productos derivados de las tareas bajo el enfoque accional en algunos casos superaron el nivel A2 establecido en el Programa debido a la intervención del alumno en la elección, el control y la evaluación de los textos leídos y producidos a partir de sus propios intereses, que en un contexto de aprendizaje de la lengua puede a menudo llegar a ser una parte fundamental de la tarea misma y promover la autonomía en el aprendizaje.

Por último, al final del ciclo escolar se aplicaron instrumentos de auto-evaluación, para determinar el nivel de idioma de los alumnos para llegar a un porcentaje que servirá como indicador general de sus habilidades en A2. Los resultados del instrumento de evaluación aplicado al final de los dos cursos (como se puede apreciar en las gráficas), mostraron un avance significativo en estas habilidades, en particular en las de mediación de textos.



Sin embargo, para llegar a cambios curriculares que incorporen las habilidades lingüísticas de mediación de textos e interacción en línea habría primero que reconocer la resistencia de los alumnos, del cuerpo docente y de las mismas instituciones. Es decir, la presencia de herramientas multimedia para componer presentaciones con texto, imagen, sonido e hipervínculos, así como la interacción libre con otros usuarios en redes sociales, necesarias para la mediación de textos y la interacción en línea, puede resultar disruptiva para las concepciones más tradicionales de las asignaturas curriculares de la escuela.

Referencias

- Consejo de Europa. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación*. Instituto Cervantes para la traducción en español. <http://cvc.cervantes.es/obref/marco>.
- Consejo de Europa. (2017). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors, Strasbourg: Council of Europe. <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>
- Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. (2016). *Programas de Estudio Área de talleres de lenguaje y comunicación. Inglés I-IV*. UNAM.
- Dussel, I., Ferrante, P., & Pulfer, D. (2020). Nuevas ecuaciones entre educación, sociedad, tecnología y Estado. En I. Dussel, P. Ferrante, & D. Pulfer, *Pensar la educación en tiempos de pandemia. Entre la emergencia, el compromiso y la espera* (pp. 351-364). Buenos Aires: UNIPE: Editorial Universitaria.
- Estaire, Sh. (2009) *El aprendizaje de lenguas mediante tareas: de la programación al aula*, Madrid: Edinumen.
- Knobel, Michele & Kalman Judith (2017). Introducción. El aprendizaje docente, las tecnologías digitales y las nuevas prácticas de lenguaje. En Knobel, M & Kalman, J. *Aprendizaje docente y nuevas prácticas de lenguaje. Posibilidades de formación en el giro digital*. México: SM Editorial. p. p. 17-40.
- Ramonet, I. (29 de marzo de 2021). Las redes sociales, nuevo medio dominante. *Le Monde diplomatique*. Edición chilena. Recuperado el 13 de septiembre de 2021, de <https://www.lemondediplomatique.cl/las-redes-sociales-nuevo-medio-dominante-por-ignacio-ramonet.html>
- Serrano Castañeda, J., Chavira Álvarez, L., y Ramos Morales, J. (2020). La vida trastocada. El sentido de la pandemia en estudiantes de Educación Superior. En *Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica*, 05(16 - Edición Especial), 1714-1736. doi: <http://dx.doi.org/10.31892/rbpab2525-426X.2020.v5.n16.p1714-1736>
- Tobeña, V. (noviembre de 2020). Introducción: Pandemia. Una nueva oportunidad para sintonizar a la escuela con nuestro tiempo. *Propuesta Educativa*, 2(54), 6-17. Recuperado el 13 de septiembre de 2021, de <http://propuestaeducativa.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2021/05/REVISTA-54- intro-dossier.pdf>
- Resultado de la sexta aplicación del cuestionario diagnóstico de habilidades digitales para estudiantes de primer ingreso al Bachillerato de la UNAM. Generación 2018 (2017). México, Coordinación de Tecnologías para la Educación- h@bitat puma- DGTIC-UNAM. Recuperado el 20 de junio del 2018 de <https://educatic.unam.mx/publicaciones/ticometro/Ticometro2017.pdf>