Los nuevos espacios inmediatos o de cómo habitar la virtualidad desde la enseñanza de las lenguas extranjeras. El caso de la visita al Museo del Louvre en FLE dentro del CCH

José Luis Gómez Velázquez

"El ser del hombre descansa en el habitar"
Martin Heiddeger

El mundo al que nos enfrentamos nos desafía. Las realidades que se están gestando durante la pandemia provocada por el COVID-19 son nuevas para todas las sociedades del mundo. Hablo en presente porque las maneras de enfrentar la vida aún se siguen "acomodando" a placer de las mutaciones del virus. Cada gobierno intenta hacerle frente a esta enfermedad mediante un mecanismo de ensayo y error. Y también cada sociedad ha respondido a las instrucciones de los gobiernos como mejor le ha parecido, algunas acatando al pie de la letra los consejos, y otras quizá con formas más laxas se han desprendido de la responsabilidad colectiva. Cada decisión dentro de la pandemia exigía, por lo menos en los primeros meses de la pandemia, una toma de conciencia respecto del impacto de las acciones individuales en la salud de los núcleos sociales con los que se tenía contacto.

Con la llegada de las vacunas los problemas se han ido transformando, migrando los debates hacía otras áreas que ya no son consideradas de vida o muerte en el corto plazo pero que necesitan revisarse cuidadosamente. La educación, por ejemplo, así como el manejo del virus, se ha abordado de distintas maneras alrededor del planeta a medida que las vacunas se han ido distribuyendo y aplicando. Algunos países decidieron retomar las clases presenciales desde una etapa muy temprana de la pandemia, otros tantos, de hecho, nunca dejaron las clases presenciales, la constante era la asistencia a las aulas. El caso europeo es interesante en este sentido. Aunque cada país se manejó de manera diferente, ya en la segunda ola del virus hacia los últimos meses del 2020, muchos fueron los países que sostuvieron que cerrar los centros educativos causaría más daños que beneficios. Francia, España y Reino Unido, por ejemplo, decidieron implementar medidas para garantizar el acceso a las escuelas. El caso de México es muy diferente, pues la región ya presentaba importantes rezagos educativos previos a la pandemia. Como ya todos sabemos, las desigualdades se acentuaron aún más entre los estudiantes con mayores recursos y aquellos con mayores dificultades económicas y sociales. Se apostó por un despliegue de modalidades educativas a distancia. Este abanico de posibilidades en la educación mexicana varía bastante dependiendo de la dependencia y del grado escolar, va desde los contenidos transmitidos por televisión abierta, hasta las sesiones sincrónicas por plataformas en línea como

Zoom o Teams. Los esfuerzos, aunque apuestan por estrategias distintas, convergen en un punto, "hay que preservar la educación incluso en los momentos más complejos". Esta afirmación, sin embargo, da pie a una reflexión amplia, ¿qué es la escuela y cómo la preservamos?

Me parece que casi cualquier persona podría afirmar que una escuela no es un edificio, que la escuela es, y somos, los que estamos en ella, los que enseñamos, los que aprendemos, pero también los que nos ayudan a organizarnos, a inscribirnos, y a apoyarnos si tenemos algún problema. La escuela, pareciera ser, es más persona que lugar. Y, sin embargo, a varios meses de las primeras olas del virus nos seguimos preguntando cómo es posible en una sociedad tan desigual como la mexicana el poder regresar a las aulas. Esta introducción pretende resaltar la construcción colectiva de lo que entendemos por educación y por escuela, y de los espacios que nos representan el enseñar. Pues quizás en los momentos más oscuros necesitamos certidumbres que nos hagan sentir menos vulnerables. Esas certidumbres no sólo son individuales. Nos calma saber que nuestros hijos no dejan de avanzar en su camino académico, pero como sociedad también nos tranquiliza saber que los hijos de los demás también siguen educándose. Los pilares que nos sostienen son individuales y colectivos a la vez, la educación es sin duda uno de los más importantes. La educación es aquello que garantiza la supervivencia de nuestras sociedades, o al menos eso pensamos. En un contexto de incertidumbre luchamos por mantenernos de pie. Las nuevas generaciones son las que desafortunadamente tienen que adaptarse más rápido a los cambios gestados en la duda. Si yo le pregunto a un niño mexicano que curse su tercer año de primaria *¿Dónde está tu escuela?*, ¿qué me contestará? ¿hacia dónde señalaría?, ¿a la computadora?, ¿al teléfono de sus padres?, ¿a la televisión? Las preguntas se tienen que transformar porque las realidades educativas no son las mismas que hace un par de años. Si bien las modalidades a distancia no son las mismas, no podríamos decir que las infancias mexicanas no están siendo educadas. A la pregunta *¿a qué hora vas a la escuela?* Tendríamos quizá que proponer nuevas estructuras como *¿a qué hora estudias?*

Es un hecho que el espacio educativo se ha transformado y que las nuevas, y las no tan nuevas generaciones, aprendimos durante los meses de aislamiento que los espacios también pueden ser virtuales. No dejamos de trabajar por no ir a la oficina, y no dejamos de enseñar ni de aprender por no ir a un centro o plantel educativo. Aunque las formas de realizar las labores son distintas, las personas que las realizamos somos las mismas. Los edificios existen porque las personas los habitamos. Las relaciones migran, ese es el problema, y toda migración implica un reacomodo y un riesgo, un riesgo de no llegar a un destino. En el mejor de los casos sabemos a dónde vamos, conocemos ese destino a donde queremos llegar. Cuando ni siquiera tenemos clara la meta, el riesgo es mayor, podemos ni sobrevivir al camino, ni aguantar el paso y quedarnos

perdidos en algún punto. Migrar estas relaciones de lo que entendemos por escuela y por educación resulta vital en el ejercicio docente. Para llegar a buen puerto quizá lo más importante es pensar que estamos en un proceso de ensayo y error, y que lo importante es seguir caminando con una idea clara en mente. "La educación debe permanecer, y llegar de la mejor manera posible a todos los estudiantes", esa podría ser nuestra meta.

Hasta el mes de septiembre del año 2021 los dos sistemas del bachillerato de la Universidad Nacional Autónoma de México siguen optando por las modalidades a distancia para poder impartir las diferentes asignaturas al grueso de la población estudiantil (por un lado, la Escuela Nacional Preparatoria, y por otro lado la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades). Cada una de las materias se ha ido adaptando poco a poco a este proceso de ajuste que aún no termina. El siguiente paso es comenzar a construir un modelo híbrido en donde los estudiantes vayan algunos días a los planteles, y otros días mantengan contacto con sus profesores gracias a los recursos digitales que hasta el momento hemos utilizado.

Es importante recalcar que el espacio ya no se entiende como se entendía antes de la pandemia. Las herramientas que ya utilizábamos para comunicarnos ahora se han vuelto parte de nuestra vida escolar y laboral. El confinamiento fue el detonante principal de estas nuevas miradas de la realidad y la virtualidad en la que ya vivíamos parcialmente, pero que con el aislamiento creció de manera dramática. Sin embargo, como señala espléndidamente Elvia María González Agudelo (2020) en su artículo, "Los ambientes de aprendizaje en la historia de la universidad o sobre los espacios que protegen las ideas", estos espacios están lejos de ser simples lugares, las aulas, por ejemplo, son una muestra de cómo se conectan relaciones invisibles entre todos los actores que se desplazan en ellas:

> En el salón de clase se encuentran seres marcados por su historia, por otros entornos externos a la escuela, el hogar de los estudiantes [...] el hogar de los profesores también con sus respectivas relaciones sociales, económicas y afectivas [...] ambos entornos afectan el aprendizaje de los estudiantes, dejan huella en su personalidad [...] El espacio, el salón de clase [...] está ahí en un tiempo determinado y en un saber específico, alberga unas cosas, un tablero o una pantalla, que nos mira, y unas sillas, casi siempre iguales y dispuestas en hileras [...] el profesor lleva consigo, su vida [...] El estudiante lleva consigo su historia [...] El salón comúnmente es cuadrado y sus paredes vacías pero [...] la educación modifica los sentimientos y los saberes que allí emergen (González, 2020: 94).

Los ambientes educativos y las relaciones que se tejen entre las personas y los espacios se signan con la historia de cada uno de los estudiantes y de los maestros que las viven y las habitan. Los muebles y la disposición de los mismos

obedecen también a una visión de mundo, no es lo mismo tener mobiliario de fácil desplazamiento que una serie de gradas y una cátedra. Todo habla en un espacio. ¿Cómo entender entonces el espacio virtual de las clases a distancia?, ¿podemos seguir entendiendo al salón con las mismas tensiones que plantea González Agudelo?, ¿qué implicaciones tienen estas nuevas miradas sobre los espacios en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

Me gustaría tratar en este texto el caso particular de la enseñanza del francés (FLE, *Français Langue Étrangère*) como lengua extranjera dentro del Colegio de Ciencias y Humanidades, y las implicaciones de tener dentro del programa vigente el concepto del "entorno inmediato". Para poder llevar a cabo esta tarea era necesario plantear un panorama general de las tensiones que se gestan en esta pandemia entre los espacios virtuales y los espacios físicos, sobre todo de aquellos relacionados con la educación. Mi objetivo es poner sobre la mesa la terminología que utilizamos en la enseñanza de los idiomas, y cuyo significado y carga semántica dimos por sentados durante mucho tiempo. Una de las habilidades que todo hablante (de cualquier idioma) debe poseer es poder justamente "moverse" y desplazarse dentro de un espacio determinado gracias a la comprensión de letreros, indicaciones, mapas y señalamientos escritos, pero también gracias a las indicaciones y consejos de personas que lo ayuden a orientarse y a llegar a algún punto.

Dentro del programa vigente de Francés II existen dos conceptos que conviene poner sobre la mesa, el "entorno cercano" y el "entorno inmediato", ambos se refieren al núcleo primario en donde los estudiantes desarrollan la mayoría de sus actividades, y por lo tanto de sus interacciones con la lengua, los espacios que menciona el programa son la escuela, la casa y en tercer lugar la colonia. Tomando en cuenta que los cursos que se han impartido en estos últimos dos años han sido en modalidad a distancia, hay que decir que nuestras aulas se encuentran entre la realidad de un espacio físico desconocido para nuestros alumnos y un espacio virtual en el que se crean estas interacciones. "La escuela" por lo tanto, ese primer recinto mencionado por el programa como referente del espacio y el entorno inmediatos se vuelca más hacia el mundo virtual que hacia el físico. "La casa" representa otro desafío, pues si bien ese espacio sigue siendo habitado como antes de la pandemia, éste se ha reconfigurado de manera drástica en su uso a causa del tiempo que se gasta dentro de la misma. Es frecuente, por ejemplo, que muchos de nuestros estudiantes o de nosotros mismos tengamos que compartir espacios con otros miembros de la familia. Las labores académicas, de trabajo, de la cocina y del esparcimiento se pueden ver mezcladas repentinamente en la sala de un mismo hogar. Mientras alguien está tomando una clase, otra persona puede estar trabajando, y otra puede estar en su momento de esparcimiento.

Como lo apunta González Agudelo, esas relaciones construyen al espacio mismo, y con las nuevas dinámicas pandémicas esas relaciones se mezclan de manera sincrónica en la vida de los actores escolares. La casa sigue siendo casa, pero es una casa con ventanas a oficinas y escuelas. Cabe destacar que el tiempo de ocio o de esparcimiento también se tuvo que reacomodar durante la pandemia. Si bien ahora podemos salir casi a cualquier lugar siempre y cuando se respeten las "medidas sanitarias" necesarias, en las primeras etapas de la pandemia esto no era posible. El tiempo que los miembros de la familia permanecían en casa era casi de un encierro permanente. Este ocio prolongado provocó también que el teatro intentara reinterpretarse con formatos sincrónicos por Zoom, que varios museos apostaran por visitas virtuales y que el tiempo en las redes sociales aumentara pero que también se reinterpretara su uso hacia contenidos de carácter más formador. El mundo de Instagram comenzó a hacer *lives* a todo momento para discutir toda clase de temas. Eso que llamábamos "casa", gracias al Internet y a los dispositivos que nos permiten estar conectados, se prolongó hacia espacios en los que habitamos desde la virtualidad. Contrario a lo que muchos pensarían, el ocio y el esparcimiento también constituyen y forman gran parte de nuestra realidad y de nuestra formación. De hecho, para González (2020) este componente resulta el pilar mismo de la educación:

> La esencia de la escuela es el ocio, el tiempo libre para pensar, la vida de los intelectuales que aportan saberes a la cultura y a la sociedad, esa sociedad que los vio nacer como entes que se asociaron libremente alrededor de las ideas. Esos espacios se convierten en moradas para abrigar y cuidar a los que allí habitan, custodiar las ideas, velar por la libertad de pensamiento, son espacios protectores de la vida misma, de la cultura (González, 2020: 104).

La curiosidad como elemento inherente de la construcción del ser humano tendría que ver con las formas en las que buscamos, y por supuesto, con las formas en las que aprendemos y eventualmente enseñamos. Al dicho al que estamos acostumbrados a escuchar, "el ocio es la madre de todos los vicios", quizá junto con González Agudelo yo propondría, "el ocio es la madre de todos los saberes". Ese ocio ejercido desde el encierro, y por consecuencia desde la virtualidad, forma parte de los hogares de los ciudadanos del mundo, pues dentro de esas virtualidades también existen escuelas, museos, foros, e incluso fiestas por Zoom.

Por último, se propone dentro del programa a "la colonia" como componente de este entorno inmediato del alumno. Colonia en donde el usuario va a comprar por ejemplo productos de primera necesidad en varios comercios como podrían ser una tienda, o una farmacia. Dichas interacciones durante la pandemia también se modificaron, no porque no existieran las compras en línea, sino porque la mayoría de la población prefería ir

a comprar de manera presencial. El miedo al contagio cambió estas dinámicas, y aunque es cierto que seguimos recurriendo a las compras presenciales, también es una realidad que muchas de las interacciones de compra-venta que se llevaban a cabo dentro de nuestras colonias cambiaron.

Estas nuevas realidades del espacio a través de la virtualidad nos llevan a poner en tela de juicio el carácter inamovible de ciertos conceptos como el de "entorno inmediato", o "entorno cercano". Para un estudiante que se ha formado en la pandemia, ese entorno inmediato se construye también gracias a lo digital y la virtualidad de espacios que no necesariamente son físicos, o que se encuentran construidos bajo las presencias de varias personas conectadas en distintos espacios y con diversos bagajes. Lo que nos plantean los programas de Francés es justamente crear un ambiente en el que el alumno pueda afrontar "situaciones reales de práctica social", mismos que en el 2021 necesitan entender al espacio bajo otra mirada. La comunicación con otros espacios y sobre todo con personas en otros espacios forma parte de las situaciones de comunicación sincrónica que hay que trabajar hoy en día con los estudiantes de idiomas. No se trata solamente de enviar un correo electrónico, se trata de poder enfrentar interacción escrita y oral en tiempo real. Las situaciones reales de comunicación exigen poder comunicarse con la palabra escrita y la palabra oral con personas a través de una pantalla, ya sea en juntas o clases por plataformas como Zoom, o quizá también para formatos de pláticas en vivo en aplicaciones como Instagram. Una vez más los conceptos de los programas vigentes apoyan esta propuesta, que estoy seguro se proyectó para situaciones de la vida "real" pensada como la vida presencial antes de la pandemia, " [...] el estudiante es un sujeto con capacidad para tomar decisiones en una situación real de comunicación" (Programa de Estudio, 2016: 12). La realidad tiene mucho de virtual en estos contextos y en los espacios que el mismo programa propone como componentes de lo "cercano" o lo "inmediato".

Todas estas reflexiones se fueron ordenando a medida que yo mismo descubría estas tensiones dentro de mi vida cotidiana. Gracias a varias pláticas con mis estudiantes pude percatarme que eran necesarias estrategias que recuperaran esta parte virtual de la realidad a la que nos estamos viendo enfrentados. Decidí englobar varios de los aprendizajes abordados en clase para organizar una visita virtual desde casa.

Las primeras dos unidades de la materia de Francés II están destinadas a que los estudiantes puedan realizar descripciones espaciales y a que puedan seguir y dar instrucciones para llegar a algún lugar. Se recalca de nueva cuenta que se trata de que esos desplazamientos se hagan dentro de "su entorno".

Tomando en cuenta las consideraciones que acabo de exponer, y al estar aún dentro de un confinamiento altamente recomendado por parte de las autoridades gubernamentales, decidí proponer la descripción de un espacio que no se encontrara ni en su escuela física, ni en su casa física, ni en su colonia física, sino que se encontrara en una espacialidad virtual y con una sede física en el corazón de París, el Museo del Louvre.

Sin entrar en detalles sobre la importancia del arte en las clases de idioma, me limitaré a decir que trabajar con el mundo-objeto que nos rodea, también forma parte de la descripción del espacio, la dimensión arquitectónica y el apreciar los objetos de lo cotidiano puede permitirnos tener un mejor desempeño en las interacciones para llegar a algún lugar. En la medida en la que aprendemos a observar nuestro entorno, y los diferentes elementos que lo componen, podemos ser más claros en las indicaciones que le damos a alguien que no lo conoce. De alguna u otra forma estamos creando con la palabra una dimensión física. Es por ello que el primer paso antes de lanzarse a una descripción, o a una serie de instrucciones, es la observación. Fue así que la primera etapa de esta serie de actividades comenzó con una visita al Museo del Louvre. ¿Cómo poder llevar a los alumnos a un museo que se encuentra del otro lado del océano? La respuesta se encuentra dentro del nuevo entorno inmediato que propongo, el espacio virtual.

Pude visitar con mi grupo las salas disponibles dentro de las visitas virtuales que propone el museo, cabe destacar que la totalidad del museo no se encuentra disponible en este tipo de visitas. Se trata solamente de una pequeña muestra de la totalidad de las salas, la mayoría con las exposiciones temporales que organiza el museo con algunas piezas de las colecciones permanentes. Durante 2020 y 2021 las salas disponibles han sido, "*Figure d´artiste*", "*Théâtre du pouvoir*", "*Corps en mouvement*", y "*Mythes fondateurs, d´Hercule à Dark Vador*" (Figura de artista, el Teatro del poder, El cuerpo en movimiento, y Mitos fundadores: de Hércules a Darth Vader). Sin embargo, tanto las piezas, como la organización de las mismas gracias al equipo de curadores de la institución y la disposición espacial del recinto, constituyen un referente que le permite a los alumnos poder conocer uno de los espacios más emblemáticos de la cultura francesa. La sección de visitas guiadas del museo da la bienvenida al visitante con las siguientes palabras: "*Pénétrez dans les salles du musée, contemplez les façades du palais et admirez la vue! Le Louvre vous invite à une visite virtuelle*". "Penetrar en las salas del museo, y contemplar las fachadas", pero también las obras de arte que resguardan, esa fue justamente la primera etapa de la secuencia de actividades. Después de hacer una visita virtual a una de las salas con la guía del profesor, los alumnos tuvieron que realizar la exploración de las salas restantes. La tarea era aparentemente sencilla, elegir la obra de arte que más les gustara dentro de esas salas del museo. El espacio virtual al que se vieron

enfrentados fue el de las galerías físicas del museo, pero se conectaba directamente con el espacio desde el que ellos la estaban observando, el cual podía ser su habitación, la sala de la casa o un estudio, cada uno de los estudiantes con un contexto diferente podía resignificar "el espacio inmediato" gracias a esta exploración del museo. Basta regresar a las afirmaciones de González Agudelo para reafirmarlo. La primera etapa de observación dio como resultado un interesante debate de cómo elegir la obra de arte que más nos guste. En muchos casos los alumnos habían elegido varias piezas, y en algunos otros los objetos elegidos no eran considerados obras de arte por algunos de sus compañeros, como fue el caso de unas vasijas decoradas.

Cabe recalcar que los alumnos se enfrentaron a indicaciones, descripciones y señalamientos en francés durante su visita virtual. El formato que el Museo del Louvre ofrece muestra un croquis de la disposición de las obras de arte, una ficha descriptiva con los datos más importantes de la pieza, así como una breve explicación de la misma. De igual forma, hay que seguir señalamientos que indican en cuál dirección hay que seguir la visita. Todos los componentes espaciales que se deben trabajar según los programas vigentes de francés para las dos primeras unidades de la asignatura de Francés II se encuentran dentro de la visita virtual a este museo. Si el programa menciona que, " [...] el manejo de la lengua se concibe en una perspectiva de acción pragmática [...]" (Programa de Estudio, 2016: 8), podríamos decir que los alumnos en una visita virtual están accediendo a la práctica del uso de la lengua, poder ser autónomos a través de la comprensión escrita. Para poder elegir una pieza tuvieron que haber puesto en práctica una suma de conocimientos adquiridos durante dos unidades enteras, mismas que les permitieron tener la capacidad de moverse a placer en un espacio completamente desconocido.

Otro aspecto que me gustaría mencionar es que mucho del tiempo de nuestros estudiantes se invierte en juegos de video. Algo que sin duda alguna podría ser motivo de más investigaciones pero que por el momento sólo menciono a manera de reflexión. Ese formato de videojuego gestado en los años sesenta, conocido como *first person* (el jugador es la persona que está viendo directamente en el espacio), contrario al *third person* (el jugador ve al personaje moverse), nos ha acompañado por generaciones. Esta perspectiva del espacio forma parte del imaginario colectivo para visitar laberintos dentro de juegos como Maze War o Doom, y es en realidad una perspectiva que lleva ocupando nuestros espacios físicos desde la virtualidad desde hace muchísimo tiempo. Las nuevas generaciones ven estas dinámicas virtuales con tal familiaridad que es muy fácil poder recorrer los espacios museísticos siguiendo una especie de intuición espacial virtual. La experiencia de la persona en el lugar resulta más cercana porque se hace a través de la perspectiva en "primera persona", la visita guiada es una suerte de *roll play*, la interacción con el espacio virtual resulta natural y quizá más cercana a la "realidad"

cotidiana de los alumnos que un viaje a Francia del mismo espacio físico. Así pues, los juegos de video son quizá más cercanos al uso cotidiano de la lengua y al uso social al que se pretende llegar con los alumnos que el desplazamiento a un país francófono. Sin llegar de lleno a ese terreno, la visita guiada constituye una oportunidad de resignificar el entorno cercano. En tiempos de confinamiento, la ventana a un recinto cultural a través de las mismas ventanas que se usan para los juegos o para las redes sociales, representa una apuesta arriesgada pero necesaria.

La segunda etapa de la secuencia consistió en que los alumnos fueran quienes les indicaran a sus compañeros cómo llegar a su obra favorita y en hacer una pequeña presentación de la misma. Esta vez el jugador no solamente explora el espacio, sino que aparece como guía de un espacio que ahora ya es suyo también. Esta apropiación del espacio constituye, desde donde yo lo veo, la última etapa de la apropiación de un objeto cultural ajeno, al bagaje propio del alumno. "*Je vous presente ma pièce préfeérée*" (les presento mi pieza favorita), decía uno de mis alumnos en sus trabajos. Parece algo banal, pero el posesivo demuestra que existe un vínculo establecido entre esa pieza de arte y las demás, y que el mostrarla a sus compañeros es muy cercano a presentar un objeto de su casa que el alumno identifica como suyo. Explicarle a alguien cómo llegar a la escuela es muy similar a indicarle a alguien cómo llegar a la obra de arte favorita. La apropiación del espacio virtual es hoy en día igual de importante que la descripción del espacio físico, tomando en cuenta, por supuesto que ese espacio virtual se creó por la existencia de una sala que existe en realidad en el corazón de París. El espacio sigue siendo espacio real, la imagen virtual que habita en nuestras pantallas no es más que una herramienta para poder entender nuestra mirada sobre nosotros mismos. Presento a continuación sólo una pequeña muestra del trabajo de mis alumnos en esta serie de actividades. Espero que estos ejemplos ilustren la importancia de leer con nuevos ojos las herramientas que nos guían dentro de las instituciones educativas. Muestro en estos enlaces el trabajo de los alumnos Frida Fernández, Manuel Medina, Hedy Morales y Valeria Ramírez, todos ellos de segundo semestre. Ellos nos guiarán por un pequeño recorrido en el Museo del Louvre hasta sus obras de arte favoritas. Podremos admirar desde esculturas con Atalantas petrificadas, hasta Cristos multicolores. Cada uno de los estudiantes, con su estilo propio, nos presenta y explica estas obras aparentemente lejanas en tiempo y espacio, pero que de alguna forma se insertan dentro del mundo-objeto de la inmediatez de la pantalla gracias a la visita guiada.

Trabajo de Frida Fernández. Obra, "*Retable represantant la crucifixion*":

https://www.youtube.com/watch?v=wXvYCXHu7lY

Trabajo de Manuel Medina. Obra, "*Attributs de la peinture, la sculpture et de l´architechture*":

https://www.youtube.com/watch?v=mzuQlwkr18A

Trabajo de Hedy Morales. Obra, "*La Paix ramenant l´Abondance*":

https://www.youtube.com/watch?v=rr0PJQX1Y1U

Trabajo de Valeria Ramírez. Obra "*Hippomène et Atalante*":

https://www.youtube.com/watch?v=F8WmS8NOY2k

Mi apuesta está lejos de mostrar que el programa vigente de francés es obsoleto, sino que en la práctica hay que saber adaptarlo a las nuevas realidades, y que hay que leer los conceptos bajo una mirada que dé cara a los problemas actuales de nuestro alumnado y del cuerpo docente. Pues como el mismo programa lo establece, "[...] se busca desarrollar en el alumno, competencias para lograr una interacción social lo más cercana posible a las situaciones reales del uso de la lengua [...]" (Programa de Estudio, 2016: 8). Quizá lo que nos está causando problemas es que estamos separando la realidad de la virtualidad, en una época en donde nos comunicamos con pantallas la mayor parte del tiempo, quizá sea necesario poner en valor la importancia de las interacciones orales y escritas a través de dispositivos electrónicos en la enseñanza de las lenguas extranjeras.

Los retos a los que nos enfrentamos están lejos de acabarse o aminorarse. Este pequeño texto pretende contribuir a un esfuerzo mayor de un grupo de docentes que busca proponer nuevas miradas sobre la educación en plena pandemia. El Modelo Educativo del Colegio de Ciencias y Humanidades cobija estas reflexiones, y sin duda alguna es el referente de muchas de las propuestas que se han dado en estos textos. Los idiomas forman parte vital de la formación integral de los estudiantes y, como lo hemos podido notar, es a través de ellos que podemos entender mejor a la alteridad. El mundo en el que nos encontramos intenta reconstruirse ante un virus que no se va a ir. Si hoy tenemos una serie de vacunas que nos permite en la medida de lo posible poder retomar de manera gradual algunas actividades, es por el esfuerzo de varias disciplinas y el trabajo conjunto de varios países. Estos puentes deben continuar siempre en construcción como una muestra de un mundo que ya no está en riesgo, sino que se encuentra en un proceso de destrucción y que necesita sanar.

Sanar el mundo desde los idiomas es quizá el mayor reto de la humanidad, es entender al otro, es querer ser Babel sin ser soberbios. Este esfuerzo debe abrir ventanas y discusiones sobre conceptos y sobre las acciones que hoy

estamos llevando a cabo para poder curar un planeta en caos. Sanar el mundo desde los idiomas es habitar el espacio inmediato y el espacio lejano, es cuidar al otro sin conocerlo, es entender a la alteridad como parte de nuestra propia humanidad.

Referencias

Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Equihua, L. (2019): *Educación por proyectos y productos*. CDMX, UNAM.

Fernández, F. (18 de mayo de 2021): Louvre. Recuperado el 15 de octubre del 2021 de: *https://www.youtube.com/watch?v=wXvYCXHu7lY*

González, E. (2020): "Los ambientes de aprendizaje en la historia de la universidad o sobre los espacios que protegen las ideas", *Debates* #84 (diciembre), Universidad de Antioquía.

Medina, M. (21 de mayo de 2021): Trabajo de francés. Recuperado el 15 de octubre de 2021 de: *https://www.youtube.com/watch?v=mzuQlwkr18A*

Morales, H. (21 de mayo de 2021): *Paris et le musée du Louv*re. Recuperado el 15 de octubre de 2021 de: *https://www.youtube.com/watch?v=rr0PJQX1Y1U*

Programas de Estudio, Área de Talleres de Lenguaje y comunicación, Francés I-IV (2016). Recuperados el 15 de octubre de 2021 de: *https://www.cch.unam.mx/sites/default/files/programas2016/FRANCES_I_IV.pdf*

Ramírez, V. (20 de mayo de 2021): Video Louvre. Recuperado el 15 de octubre de 2021 de: *https://www.youtube.com/watch?v=F8WmS8NOY2k*

EPML. (2021). Visitas virtuales del "Sitio oficial del museo del Louvre". Recuperado el 15 de octubre del 2021 de: *https://www.louvre.fr/es/visitas-virtuales*