



## EFFECTOS EN LA PRÁCTICA DOCENTE UNIVERSITARIA EN MODALIDADES NO CONVENCIONALES EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA POR EL SARS-CoV-2 COVID-19

**Elizabeth Benítez - Basave<sup>1</sup>**

*Universidad Autónoma del Estado de Morelos*  
elizabethbbasave@gmail.com

**Viridiana Aydee León-Hernández<sup>2</sup>**

*Universidad Autónoma del Estado de Morelos*  
vleon@uaem.mx

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

**Línea temática:** Innovación educativa y tecnología digital.

**Tipo de ponencia:** Reporte parcial



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

### Resumen

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

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

---

<sup>1</sup> Estudiante de la Maestría en Investigación Interdisciplinar para la Educación Superior, que pertenece al Centro de Investigación Interdisciplinar para la Educación Superior de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

<sup>2</sup> Profesora Investigadora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Previo a la pandemia, en el mundo actual, los docentes deben contar con una gama de competencias que les permitan vincular la pedagogía con el uso de las nuevas tecnologías, y a la vez “hallar las formas de generar el fomento, valoración y recompensas orientadas al logro de las competencias digitales que puedan conducir a una sociedad más inclusiva y socialmente cohesionada” (Lévano-Francia, 1999, Pp. 577)

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

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

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

De acuerdo con varios autores, la respuesta emergente de la Instituciones de Educación Superior, como la migración de la enseñanza presencial a la enseñanza virtual fue vertiginosa (Zorrilla, 2022), la enseñanza (docencia) remota de emergencia se enmarcó en un contexto de acelerada digitalización y buscó dar respuesta inmediata dentro de las posibilidades existentes para no paralizar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Crespo, 2021). En contraste con López, L. (2020), ha señalado la necesidad de conocer las líneas generales de la educación a distancia para poder entender la educación remota de emergencia (ERE). Zorrilla (2022), respecto a la ERE, ha destacado que, durante la pandemia, lo que se evidenció no solo fue una carencia de competencias digitales, sino también de competencias didáctico-pedagógicas de las y los profesores.

En la actualidad existen prácticas de enseñanza universitaria que involucran elementos digitales, en donde las propias IES están en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo

sentido del conocimiento, como efecto de las respuestas emergentes durante la pandemia, varios autores señalan la importancia de que el uso de las modalidades no convencionales en la ES tenga relación con la realidad social y la demanda de calidad (Castro, Marisa S., Paz, Mariela L, & Cela, Et al. 2020).

Entre los materiales digitales, se han incorporado paulatinamente el uso del podcast, los e-documentos, las presentaciones interactivas, las videoconferencias, entre otros. Muchos de estos elementos que coadyuvan al aprendizaje virtual se están afianzando de la práctica de enseñanza actual en la presencialidad.

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

El tema que se analiza en el trabajo de investigación corresponde a la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje mediado a través de la tecnología, el objetivo es identificar las razones que aportan los profesores de una universidad pública Estatal para los avances o falta de ellos en el uso de la interactividad en su práctica docente después del periodo de enseñanza remota de emergencia.

Derivado de los significados que existen entre los términos interacción e interactividad, para desarrollar este tema de la interactividad en la enseñanza a distancia a través de ambientes virtuales de aprendizaje y para beneficio de la investigación, se vuelve necesario ser más precisos en el significado. La razón radica en tener un referente de comparación que limite la confusión entre una práctica interactiva y una práctica de interacción.

La RAE entiende el término interactividad como “cualidad de interactivo” Raul Lacabanne (2010) precisa que la interactividad es vista como la capacidad de las computadoras para responder a los requerimientos de los usuarios. En este sentido, es preciso recordar que existen 4 elementos de la comunicación también imprescindibles en este proceso: Emisor, mensaje, medio y receptor; los cuales también están presentes en la interacción, que la RAE define como la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas funciones, etc. La interacción entendida como un sustantivo le da acción a la relación física entre dos o más personas.

La interactividad, entendida como la forma de comunicación que se da entre una persona y un recurso tecnológico, como lo asegura Danvers desde el año 1994, es posible medir las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro de un sistema, así también la capacidad de respuesta

en relación con la comunicación que existe entre un usuario que recibe y comunica, un sistema tecnológico y otro usuario que diseña ambientes virtuales de aprendizaje y comunica.

A manera de profundizar un poco, veamos esta lista de definiciones para la interactividad, porque hasta antes de la pandemia, el acto interactivo estaba pensado para la educación a distancia en modalidad virtual.

Autor	Año	Definición
Carey	1992	Soporte de un modelo general de enseñanza que contempla a los estudiantes como participantes activos del proceso de aprendizaje, no como receptores pasivos de información o conocimiento.
Blanco Diez	1995	Acción de interconectar, a través de medios técnicos, a estudiantes dispersos, a productores de materiales y a profesores que participan de forma remota en procesos de enseñanza a distancia.
Montero	1995	La interactividad es una actividad recíproca, es una comunicación de doble vía, que puede ser física o mental y que se produce entre personas y/o aparatos.
Castells	1998	La interactividad es la capacidad de los medios de comunicación y las tecnologías de la información de establecer una relación bidireccional y dinámica entre los emisores y los receptores de los mensajes, así como entre los propios usuarios. Implica un grado de autonomía y participación de los individuos y los grupos sociales en la producción, el consumo y la distribución de la información y el conocimiento. Es una transformación de las formas de organización y de poder en la sociedad, que se basan cada vez más en redes horizontales y flexibles que conectan a diversos actores e intereses. Es un rasgo distintivo de la era de la información y la comunicación, que se caracteriza por el desarrollo de una cultura global y diversa, por la emergencia de nuevas identidades y movimientos sociales, y por la redefinición de las esferas política, económica y cultural.

Tabla No. 1. Concepto de interactividad

Castells es un sociólogo que analiza los efectos de la globalización, la revolución tecnológica y la crisis ecológica en el mundo contemporáneo. Según él, vivimos en una sociedad red, caracterizada por la interconexión, la flexibilidad y la exclusión. Asimismo, describe cómo las tecnologías de la información y la comunicación están transformando la economía, la política y la cultura. De esta forma, también explica cómo estas tecnologías están creando nuevas formas de interacción social y cómo están cambiando la forma en que las personas se relacionan entre sí.

Para profundizar un poco, expone que dentro de los inventos que han dado origen a una transformación de la sociedad está el alfabeto (Cfr. Castells. Pp. 359) No obstante, el proceso no se generalizó hasta después de muchos siglos. De acuerdo con Castells este momento fue decisivo e histórico y conlleva a muchos años de preparación hasta verse palpable a través del papel y la imprenta, hecho que dio pie a lo que Castells llama una infraestructura mental

para la comunicación acumulativa que se basa en el conocimiento. Este hecho histórico es la referencia para hablar sobre lo que plantea Castells sobre el paso de la audiencia de masas y el desarrollo de redes interactivas hacia la sociedad interactiva.

Castells (2002) describe un tipo de sociedad que se caracteriza por el uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para crear redes sociales, culturales, económicas y políticas que trascienden las fronteras geográficas y temporales. Según Castells, esta sociedad se basa en la lógica de la inclusión y la exclusión, es decir, en la capacidad de acceder o no a los flujos de información que circulan por las redes globales. Así, la sociedad interactiva genera nuevas formas de organización social, de identidad cultural, de participación ciudadana y de transformación social.

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

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

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

Por lo anterior, hemos encontrado que hasta antes de la pandemia la interactividad era una actividad que se estudiaba en educación a distancia y modalidades virtuales, asimismo, se identificó que la sociedad experimenta lo inesperado, actúa ante ello, y eso le crea una

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

### Referencias bibliográficas

- Adell, J. (1997): *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. (7).
- Cfr. Alfageme M. (2000) *La interactividad: como característica de la enseñanza mediante redes*. Universidad de Murcia
- Cfr. Bonilla, María de los Ángeles, Benavides, Jonathan Patricio Cárdenas, Espinoza, Florcita Janeth Arellano, & Castillo, Danny Fernando Pérez. (2020). *Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. Revista Científica UISRAEL, 7(3), 25-36. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Blanco-Diez (1995) *La interactividad en la educación a distancia*. Informe de la secretaría de Educación del Estado.
- Buckingham, D. (2004) *The Media Literacy of Children and Young People. A review of the research literature on behalf of Ofcom*. Centre for the Study of Children Youth and Media Institute of Education University of London London Knowledge Lab 23 Emerald Street London WC1N 3QS. Pp. 3-32.
- Castells, M. (2002) *Cultura y sociedad del conocimiento: Presente y perspectivas del futuro. La dimensión cultural de internet*. UOC. P. 7
- Buckingham, D. (2004) *The Media Literacy of Children and Young People. A review of the research literature on behalf of Ofcom*. Centre for the Study of Children Youth and Media Institute of Education University of London London Knowledge Lab 23 Emerald Street London WC1N 3QS. Pp. 3-32.
- Castro, Marisa S., Paz, Mariela L, & Cela, Eliana M. (2020). *Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina*. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 14(2), e1271. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1271>

- Cabero-Almenara, J., y Palacios-Rodríguez, A. (2020). *Marco Europeo de Competencia Digital Docente «DigCompEdu» y cuestionario «DigCompEdu Check-In»*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 9(1), 213-234. doi:<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12462>
- Fernández-Cruz, F., & Fernández-Díaz, M. (2016). Generation Z's teachers and their digital skills. [Los docentes de la generación Z y sus competencias digitales]. *Comunicar*, 46, 97-105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>
- Flores Zavaleta, C., et al (2021). *El docente diseñador*. *Perfiles Educativos*, 43(172). <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2021.172.59272>
- García Aretio, L. (2020). *Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...?* RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), pp. 09-28.
- INEGI. (2021) *Encuesta para la medición del impacto COVID 19 en la educación* [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED\\_2021\\_03.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf)
- Montero, P. (1995). Interactividad versus retroactividad, *RED*, 12,10-18.
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Recuperado el 16 de agosto de 2022, de <https://undocs.org/es/A/RES/70/1>
- UNESCO (2021) *Caminos hacia 2050 y más allá RESULTADOS DE UNA CONSULTA PÚBLICA SOBRE LOS FUTUROS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR*.
- UNESCO, Comisión Internacional sobre los futuros de la educación (2020) *La educación en un mundo tras la COVID: nueve ideas para la acción pública* La educación en un mundo tras la COVID: nueve ideas para la acción pública - UNESCO Biblioteca Digital
- UNESCO (2018). Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>
- Zorrilla, M. Castillo, M. Hernández, B. (2022). *Visiones de futuro a partir de la implementación de la docencia remota de emergencia en la UAEM Morelos 2020-2021. Enseñanza Remota de emergencia en la educación superior ¿Base para la educación híbrida?* 305-338. En Editorial Brujas