

ANÉCDOTAS EN TIEMPOS DE COVID – 19: EXPERIENCIAS CONTADAS POR DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA Y BACHILLERATO

ANECDOTES IN TIMES OF COVID - 19: EXPERIENCES TOLD BY TEACHERS OF BASIC EDUCATION AND HIGH SCHOOL

Ana María Alcívar, Mgtr.

Universidad Tecnológica ECOTEC, Samborondón, Ecuador.

aalcivar@ecotec.edu.ec

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Recibido: 3 de diciembre de 2021

Aceptado: 26 de julio de 2022

RESUMEN

La virtualización de la educación como consecuencia de la propagación del COVID – 19, dio paso a la generación de diversas situaciones, que permitieron evidenciar entre otros aspectos, la relación de los docentes con la tecnología. El desarrollo del proceso de enseñanza en entornos virtuales por más de diecisiete meses, ha permitido identificar no solo las falencias presentes en el sistema educativo ecuatoriano, sino también en la formación y motivación del profesorado frente a la tecnología, específicamente con relación al dominio de las competencias digitales básicas para desarrollar la labor docente. Para realizar el levantamiento de datos, se solicitó a un grupo de 61 docentes de educación básica y bachillerato que, mediante un vídeo de duración máxima de un minuto comparta una anécdota que le haya marcado, de la experiencia impartiendo clases en la virtualidad. Una vez receptados y analizados los videos, se clasificó la información obtenida logrando establecer tres categorías de experiencias: relacionadas con la tecnología, relacionadas con el entorno de enseñanza y relacionadas con la actitud de los estudiantes, además los resultados permitieron reconocer las emociones generadas en los docentes a partir de la experiencia vivida.

Palabras claves: virtualidad, tecnología, formación, competencias digitales, experiencias



ABSTRACT

The virtualization of education due to COVID-19 has demonstrated the relationship between teachers and technology. The virtual teaching that has been going on for seventeen months has shown us the shortcomings in the Ecuadorian educational system, including the training and motivation of teachers, specifically with regards to having the digital skills to develop online teaching plans. In order to obtain real life examples, a group of 61 elementary and high School teachers were asked to share an anecdote that describes their experience teaching classes virtually. Once the videos were received and analyzed, the anecdotes were divided into three groups: stories related to technology, stories related to teaching environment, and stories related to the attitude of the students. These results allowed us to understand how teachers were feeling based on lived experience.

Keywords: virtual learning, technology, training, digital skills, experiences

INTRODUCCIÓN

La virtualización de la educación en el primer trimestre del año 2020, como consecuencia de la propagación del COVID – 19, obligó prácticamente en el mundo entero a que estudiantes y docentes cambiaran el tradicional salón de clases por un espacio en el dormitorio, sala o comedor de la casa, donde un computador, teléfono, Tablet, radio o televisor se convirtió en el principal canal de comunicación para el desarrollo del ciclo escolar.

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, La educación durante la COVID-19 y después de ella, 2020) de manera repentina para evitar la propagación del virus y mitigar el impacto del mismo, en más de 190 países se dio el cierre masivo de las actividades educativas en modalidad presencial. Para fines de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes (cerca de 160 millones ubicados en América Latina y el Caribe) de todos los niveles educativos, en todo el mundo, habían cambiado el aula de clase por las plataformas virtuales, o algún medio de comunicación que los profesores debieron improvisar, para no detener la formación de los niños y jóvenes.

Según (UNICEF, 2020), durante el 2020, pese al gran desafío que resultó adaptar la enseñanza debido al cierre de los centros educativos, más del 94% de los países lograron implementar alguna política de aprendizaje bajo la modalidad a distancia, mediante los sistemas de instrucción digital y/o por radiodifusión. El primero fue el más común, el 42% de los países implementó las clases por medios digitales para la educación preprimaria, el 74% para la educación primaria y el 77% para la educación secundaria.

En el caso de Ecuador, en el año lectivo 2019 – 2020 se inscribieron 1'926.026 de estudiantes de los cuales el 73,48% se encontraba en instituciones fiscales y 26,52% en establecimientos particulares, fiscomisionales, entre otros. Para el periodo lectivo 2020 – 2021 (momento de la pandemia), se registraron 1'822.615 estudiantes de todos los sostenimientos, es decir 103.411 estudiantes menos que en el 2019 (Educación, 2021). Esta situación en gran parte se debe a que cerca de 17.000 planteles, en todo el territorio nacional, debieron cerrar sus puertas desde el 13 de marzo del año anterior, para dar paso a la educación no presencial.

El cambio forzoso y vertiginoso, obligó a docentes y estudiantes a adaptarse a una nueva dinámica en el proceso de enseñanza – aprendizaje; por un lado los profesores debieron identificar los elementos positivos de su trayectoria profesional; complementarlos con el aprendizaje en línea y atreverse a una experiencia educativa nueva, transformadora y futurista, que demandó más horas de preparación y trabajo, así como enfrentarse a adquirir en el corto tiempo el conocimiento básico relacionado a la tecnología (acceso y manejo) y el uso de aplicaciones / herramientas digitales; mientras que los estudiantes, muchos de ellos un poco más diestros en la tecnología, tuvieron que adaptarse a la nueva modalidad de estudio (Reynosa Navarro, Rivera Arellano, Rodríguez Galán, & Bravo Díaz, 2020).

En un estudio realizado a un grupo de 1237 profesores de la Universidad Nacional Autónoma de México – UNAM para identificar los principales retos educativos a los que se enfrentan ante la educación virtual, se conoció que los principales problemas tienen que ver con situaciones logísticas (43.3%), cuestiones tecnológicas (39.7%), razones pedagógicas (35.2%) y condiciones socio afectivas (14.9%) (Sánchez Mendiola, y otros, 2020).

Cada tipo de problemática a las que se están enfrentando para adaptar las actividades docentes a la modalidad virtual, consideran entre lo más importante. Logística: organización del tiempo, horarios de clase, espacio físico disponible para el desarrollo de la actividad docente, horario extendido para la preparación de material de clase. Tecnológicas: acceso a internet y calidad de conexión, disposición de equipos informáticos, nivel de conocimiento del uso de plataformas educativas. Pedagógicas: nivel de conocimiento de herramientas y aplicaciones informáticas con fines educativo, manejo del grupo estudiantil, evaluación estudiantil, adaptación metodológica y de recursos educativos. Socio afectivas: situaciones emocionales, afectivas y de salud que viven docentes y estudiantes, principalmente sentimientos de frustración, tristeza, ansiedad, estrés, cansancio físico y mental.

A partir del punto más álgido de la pandemia, se han realizado diversas investigaciones para analizar las experiencias vividas por docentes y estudiantes. En el Día Mundial de los Docentes celebrado el 5 de octubre de 2020, la UNESCO reconoció que la pandemia sacó a relucir la necesidad imperante de formación docente en competencias digitales e innovación.

Además, advirtió que, si no se destina un mayor presupuesto a la educación y formación del profesorado, la crisis del aprendizaje provocada por la pandemia podría convertirse en una verdadera “catástrofe educativa” (UNESCO, Educaweb, 2020).

La crisis educativa producto del COVID-19 ha afectado a más de 63 millones de docentes a nivel mundial, ha puesto en evidencia las deficiencias de los sistemas educativos, ha extendido las desigualdades educativas existentes y ha sacado a relucir el bajo nivel de competencias digitales de los profesores.

Este proyecto es un estudio exploratorio – descriptivo cuyo objetivo es identificar las experiencias vividas por un grupo de 61 docentes de educación básica y bachillerato durante la virtualidad de la educación, y analizar las principales problemáticas enfrentadas. Asimismo, tiene como objetivo considerar las emociones o sentimientos expresados por los docentes con relación a las principales situaciones suscitadas durante el desarrollo de las sesiones sincrónicas. En esencia, el objetivo primordial es presentar los resultados obtenidos a partir del diagnóstico realizado, a través de tres categorías de experiencias: relacionadas con la tecnología, relacionadas con el entorno de enseñanza y relacionadas con la actitud de los estudiantes, para establecer las cuestiones en las que, de aquí en adelante se debe tomar acción.

REVISIÓN TEÓRICA

El Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4 de la Agenda 2030 (Desarrollo, 2015), manifiesta que, para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, pero sobre todo para promover oportunidades de aprendizajes para todos en todas las etapas de la vida, es imprescindible reconocer que las TIC están suscitando una revolución a través de la educación virtual / en línea. Al contar con los medios necesarios (internet y acceso a un dispositivo móvil, principalmente) docentes y estudiantes pueden acceder a los recursos de enseñanza – aprendizaje en cualquier momento y lugar.

La incorporación de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) en el currículo con intencionalidad educativa no es algo nuevo (Castro, Guzmán, & Casado, 2007). Sin embargo, en los últimos años se ha reconocido que las TIC son clave para el desarrollo económico inclusivo, el progreso cultural y social de la región y para el desarrollo innovador de la educación. Además, se considera que la formación en competencias digitales sobre todo de los docentes, es cada vez más importante, ya que involucra la anexión en la sociedad del conocimiento. Las TIC no solo significan un recurso para el aprendizaje, son estrategias que todos deben aprender a utilizar en todos los ámbitos de la vida actual (Balart & Cortés, 2015).

En atención a lo anterior, en el año 2008 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) publicó la primera versión del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC, en 2011 la segunda versión y recientemente en el 2019 la tercera, la esencia de este documento desde su primera emisión es instaurar directrices básicas para la preparación y formación profesional del personal docente en el campo de la tecnología con fines educativos. Este marco se constituye en una guía para que cada país establezca, en función de sus recursos y objetivos, políticas integrales sobre competencia digital para los docentes y estas sean incorporadas en los planes curriculares (UNESCO, Marco de competencias de los docentes en materia de TIC, 2019).

El Marco está organizado en tres niveles: adquisición de conocimientos, profundización de conocimientos y creación de conocimientos; con seis aspectos: entender el papel de las TIC en las políticas educativas, currículo y evaluación, pedagogía, aplicación de competencias digitales, organización y administración, y aprendizaje profesional de los docentes. A partir de los cuales se crean 18 competencias.

Tabla 1

Descripción niveles del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC

Nivel	Descripción
Adquisición de conocimientos	El docente utiliza la tecnología para complementar lo que ya hace en clase de manera esporádica, y sin una planificación curricular formal.
Profundización de conocimientos	El docente comienza a explorar y explotar el verdadero potencial de la tecnología y realiza cambios más estructurados y formales en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.
Creación de conocimientos	A partir del dominio de la tecnología, profesores y estudiantes crean nuevo conocimiento y crean estrategias innovadoras llegando al nivel más alto de competencias.

Nota: Elaborado a partir del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (UNESCO, 2019)

Tabla 2*Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*

	Adquisición de conocimientos	Profundización de conocimientos	Creación de conocimientos
Comprensión del papel de las TIC en la educación	Conocimiento de las políticas	Aplicación de políticas	Innovación política
Currículo y evaluación	Conocimientos básicos	Aplicación de los conocimientos	Competencias de la sociedad del conocimiento
Pedagogía	Enseñanza potenciada por las TIC	Resolución de problemas complejos	Autogestión
Aplicación de competencias digitales	Aplicación	Infusión	Transformación
Organización y administración	Aula estándar	Grupos de colaboración	Organizaciones del aprendizaje
Aprendizaje profesional de los docentes	Alfabetización digital	Trabajo en redes	El docente como innovador

Nota: Elaborado a partir del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (UNESCO, 2019)

Pese a que el Marco tiene ya trece años de vigencia, son pocos los países que han generado adaptaciones para evaluar el nivel de competencia digital de los educadores. La Unión Europea a mediados del 2017 publicó el Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu), pero la realidad en Latinoamérica es distinta (CanopyLAB, 2021).

De acuerdo con el sitio web CanopyLAB¹ los más de diez países latinoamericanos (donde la brecha tecnológica y generacional es muy extensa) no han logrado ponerse de acuerdo para elaborar un plan estandarizado que pueda aplicarse en la región. Sin embargo, se debe reconocer que, de manera autónoma países como Perú, Chile, Colombia, México y Brasil han desarrollado programas y planes con el objetivo de establecer pautas para instaurar un marco más realista. Esta situación principalmente se da por la falta de políticas educativas

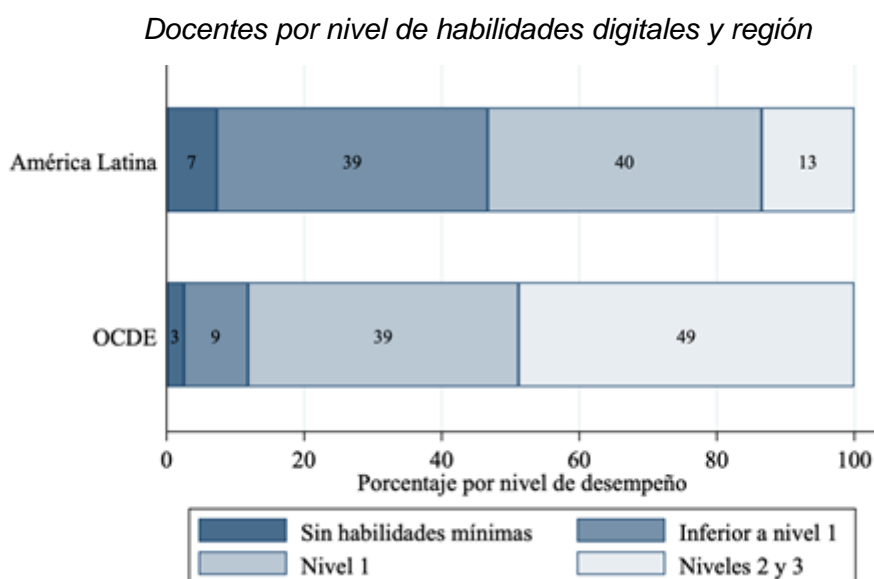
¹ CanopyLAB es una compañía danesa de EdTech fundada en Copenhague en 2015, que nació de la tesis de doctorado de la CEO Sahra-Josephine Hjorth en la Universidad de Aalborg. Esta empresa se centra en los entornos de aprendizaje virtual, los medios sociales y la potenciación a través del aprendizaje.

relacionadas con la capacitación, formación y perfeccionamiento continuo de los docentes de todos los niveles.

Como se mencionó anteriormente, de forma poco planificada se ha dado la introducción de las TIC's en la práctica educativa, sin embargo, la prominencia de la educación virtual durante la pandemia, convirtió en un tema de primer orden el hecho de que los docentes adquieran habilidades digitales (Latina, 2020).

En un estudio realizado sobre las habilidades docentes en América Latina (Estrada & Lombardi, 2020) se estableció un perfil de las habilidades digitales que poseen profesores de cuatro países de América Latina (Chile, Ecuador, México y Perú). Dicho perfil se obtuvo a partir del análisis de una encuesta internacional de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) que mide habilidades digitales, de matemáticas y comprensión lectora (competencias cognitivas que se demandan en la era de la información), de la población adulta en 39 países participantes. El Gráfico 1 muestra la distribución de docentes de la región según su nivel de desempeño en la escala de competencias para la resolución de problemas en entornos digitales. Un 7% no tuvo las habilidades necesarias para poder completar la evaluación en una computadora, el 39% se ubicó en el nivel inferior a 1, el 40% en el nivel 1 y el 13% en los niveles 2 y 3.

Figura 1



Nota: Tomado de Habilidades y selección a la docencia en América Latina (2020)

Las personas en nivel inferior a 1 solo pueden llevar a cabo una tarea que no requiera de ningún razonamiento ni transformación de la información, mientras que las personas en nivel 1 solo pueden usar aplicaciones que ya conocen, como el correo electrónico o un navegador

web, para llevar a cabo acciones que requieren pocos pasos y razonamiento simple. Las personas en estos niveles no podrían llenar en un navegador web un formulario que no han visto antes o utilizar una herramienta nueva. En contraste, prácticamente la mitad de los docentes en el grupo de países analizados de la OCDE se ubican en los niveles de desempeño 2 y 3.

La gran mayoría de los docentes de los países mencionados no cuentan con las habilidades digitales necesarias para desempeñar un rol activo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales, pues no cuentan con las habilidades básicas. El estudio concluye que, en el corto plazo, esta falta de habilidades se convierte en una barrera importante para la aplicación masiva de la educación virtual en estos y los demás países de la región; y, que, en el mediano plazo, es un gran llamado a trabajar urgentemente en la formación de habilidades y competencias digitales en los docentes.

Debido al bajo nivel de competencias digitales, las clases sincrónicas, seguido del video como recurso educativo, se convirtieron en los principales medios utilizados por los profesores, si bien han sido mucho más comunes en centros educativos privados (el 56% y el 43% de los profesores utiliza estos medios, respectivamente) debido a que existe mayor accesibilidad a programas de capacitación, en centros educativos fiscales (apenas el 10% de los profesores utiliza el video) los docentes han utilizado principalmente el teléfono celular para grabar las clases o instrucciones y enviarlas por aplicaciones como WhatsApp (UNESCO & CEPAL, La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19, 2020).

El video como recurso digital que combina imágenes en movimiento, sonidos, variedad de elementos y por supuesto, la presentación de información, es considerado como un elemento didáctico y de comunicación (Morales & Guzmán, 2014) que en la actualidad resulta una alternativa muy viable en el contexto educativo debido al avance tecnológico que permite el acceso, disponibilidad, almacenamiento, reproducción, compartición, ubicuidad y principalmente (bien elaborado y con la intencionalidad educativa clara) un alto impacto visual (Universidad Autónoma de San Luís Potosí, 2019). Por estas razones, es importante que los docentes conozcan y dominen diferentes herramientas para la creación y edición de videos.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se pidió a un grupo de 61 profesores de educación básica y bachillerato de instituciones educativas fiscales (55%) y particulares (6%) con un promedio de edad de 40 años y un promedio de 11 años de experiencia docente, que compartan una anécdota que ellos consideran nunca olvidarán de este período de la educación virtual durante la pandemia.

El medio utilizado para compartir la anécdota o experiencia fue a través de la grabación de un video de duración máxima de un minuto utilizando la aplicación FlipGrid para hacerlo de una manera dinámica y no a través de la tradicional encuesta. Además, se hizo de este modo, para que los docentes conocieran de forma autónoma una nueva herramienta de grabación y edición de videos con fines educativos, que posteriormente puedan utilizar para sus clases. Se les pidió que exploraran el programa y utilizarán todos los recursos disponibles en la aplicación para elaborar el vídeo.

Una vez receptados los videos, se procedió a observarlos para analizar varias cosas:

- Capacidad para utilizar una herramienta nueva a partir del autoaprendizaje
- Actitud reflejada en el video
- Relacionar la anécdota contada con una de las categorías que se establecieron: tecnología, entorno de enseñanza, actitud de los estudiantes
- Relato anécdota
- Identificar emociones expresadas en el relato de la anécdota

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis realizado, permitió obtener los siguientes resultados:

- **Utilización de la herramienta:** en general los docentes utilizaron de manera adecuada la aplicación solicitada. Grabaron el video desde la aplicación e incluyeron elementos como filtros, texto dinámico, stickers, imágenes gif, elementos multimedia, marcos y fondos. Apenas tres profesores presentaron el video sin ninguna edición y dos solo lo grabaron con la cámara del celular, porque indicaron no se atrevieron a explorar y usar la herramienta.
- **Actitud del docente:** los videos reflejan el entusiasmo de los docentes al participar de la investigación de una forma distinta, y la satisfacción por haber aprendido a utilizar una herramienta nueva de manera autónoma. Los cinco docentes que no cumplieron con lo solicitado, manifestaron sentir temor y ansiedad pues no se sintieron listos para utilizar la aplicación por si solos.
- **Categoría de experiencias:** las anécdotas o experiencias contadas, que finalmente se traducen en las problemáticas suscitadas durante el desarrollo de las sesiones sincrónicas, se categorizaron en tres grupos para un mejor análisis, dichas categorías son:
 1. **Relacionadas con la tecnología:** en esta categoría se agruparon todas aquellas situaciones relacionadas con problemas en el conocimiento y uso de plataformas educativas y aplicaciones digitales con enfoque educativo. Fue

interesante identificar que ningún docente mencionó haber tenido problemas de conexión por la calidad del internet. 28 docentes indicaron haber tenido problemas con la tecnología.

2. Relacionadas con el entorno de enseñanza: en esta categoría se agruparon los problemas relacionados con diversas situaciones domésticas que se suscitan de manera natural o imprevista por la misma dinámica de convertir un espacio del hogar en salón de clases. 16 docentes manifestaron haber tenido problemas con el entorno de enseñanza.

3. Relacionadas con la actitud de los estudiantes: esto es un punto muy importante de análisis, ya que varios docentes manifestaron haber tenido algún tipo de inconveniente por el mal comportamiento de los estudiantes. 17 docentes revelaron haber tenido problemas por conductas inapropiadas de los estudiantes.

- **Relato anécdota:** pese a que los problemas identificados a partir de la anécdota relatada por cada docente se agruparon en las categorías anteriormente mencionadas, es importante describir cuales fueron las situaciones más relevantes.

Tecnología:

El 31% de los docentes coincidió en que, al inicio de la virtualidad tenía desconocimiento total sobre el funcionamiento de las plataformas utilizadas para realizar actividades sincrónicas, por lo que experimentaron inconvenientes y situaciones inesperadas al olvidar silenciar el micrófono, apagar la cámara o perder tiempo valioso por no saber compartir la pantalla para mostrar el material preparado. Al inicio de la pandemia el cambio fue abrupto e improvisado, por lo que no hubo tiempo para mayor planificación ni capacitación, prácticamente los docentes fueron notificados de un momento a otro del cambio de modalidad y tuvieron que organizarse, adaptarse y aprender sobre la marcha.

El 7% manifestó que en marzo del 2020 tenía desconocimiento total sobre el uso de aplicaciones con fines educativos lo que influyó negativamente en el proceso de enseñanza, ya que primero tuvieron que aprender a utilizarlas para luego adaptar el material didáctico y crear sus propios recursos educativos digitales, mientras la medida emergente fue continuar trabajando con material en físico, el cual era entregado personalmente, enviado mediante correo electrónico o algún servicio de mensajería instantánea. Esto demandó que los docentes tuvieran que alargar la jornada laboral y realizarán un esfuerzo mayor. Si bien la cifra es baja, esto no significa que el resto de docentes conocían sobre aplicaciones y herramientas, sino que la mayoría se concentró primero en aprender a utilizar correctamente los medios de comunicación directa con el estudiante.

Dentro del grupo de docentes, es positivo identificar que al menos 2 de ellos si tenían conocimiento y dominio de la tecnología básica, es decir en cierto momento habían utilizado alguna plataforma de comunicación y además sabían utilizar las herramientas de Google Education, porque el centro educativo donde laboran les había brindado capacitación en el año 2019.

Actitud de los estudiantes:

El 10% de los docentes indicó que tuvieron experiencias negativas durante el desarrollo de las sesiones sincrónicas debido a situaciones originadas por estudiantes que mostraron un mal comportamiento. Entre las conductas disruptivas que se presentaron se puede mencionar: un estudiante escribió palabras obscenas en la pizarra compartida, el caso fue elevado a la inspección general y se generó una sanción para el alumno; en otra situación, un estudiante ingresó a la sesión con un nombre de usuario ofensivo, ocasionando la burla del resto de la clase cuando fue nombrado, en este caso no se tomó ninguna medida, más que el llamado de atención, ya que la docente no supo cómo reaccionar. Aunque son casos de importancia y que demuestran la necesidad de trabajar más el valor del respeto con los estudiantes, es interesante analizar que son casos aislados y no representan la tónica y dinámica de las sesiones de clase.

Secundando el párrafo anterior, es importante recalcar que un 22% de los docentes dijo que, a pesar de los problemas suscitados por diferentes razones, la mayoría de los estudiantes expresaron comprensión ante la situación, se mostraban participativos y motivados por la metodología y creatividad que cada docente impregno a la clase. Esto demuestra que los estudiantes pueden ser muy empáticos si existe por parte de los profesores el compromiso y la responsabilidad.

Entorno de enseñanza:

El 27% de los docentes contó que la anécdota que nunca olvidarán está relacionada con alguna realidad vivida en casa mientras transcurría el horario de clases, estas experiencias fueron clasificadas como situaciones domésticas. Al cambiar el salón de clases ubicado en el centro educativo con las condiciones necesarias y adecuado para desarrollar íntegramente la formación del estudiante, por un espacio improvisado, inadecuado y compartido con otros miembros de la familia durante el confinamiento, es predecible que ocurran diversas circunstancias, algunas vergonzosas, otras estresantes o incluso jocosas. Vendedores ambulantes de fondo, mascotas traviesas, niños gritando o corriendo, profesores que olvidaron cambiarse el pijama, entre otras realidades difícilmente se olvidarán.

Tabla 3*Categorización de experiencias*

Categoría	Comentarios	Frecuencia	Porcentaje
Tecnología	Desconocimiento uso de audio, vídeo, compartir pantalla	19	31%
	Desconocimiento uso de aplicaciones	4	7%
	Dominio de la tecnología básica	2	3%
Actitud de los estudiantes	Mal comportamiento estudiantes	6	10%
	Estudiantes participativos y comprensivos	7	11%
	Alumnos motivados por forma de enseñar	7	11%
Entorno de enseñanza	Situaciones domésticas	16	27%
Totales		61	100%

Nota: datos obtenidos a partir de la revisión de los videos grabados por los docentes

Emociones expresadas: de manera espontánea (no fue expresamente solicitado) mientras los docentes relataban la anécdota, expresaban el principal sentimiento o emoción que les generó la situación vivida. Siendo propio del ser humano experimentar y ligar emociones a un suceso, los que se mencionaron fueron:

Tabla 4*Emociones experimentadas con relación a la anécdota*

Sentimiento expresado	Frecuencia	Porcentaje
Enojo	5	8%
Frustración	20	33%
Motivación	11	18%
Satisfacción	5	8%
Temor	3	5%
Vergüenza	17	28%
Totales	61	100%

Nota: datos obtenidos a partir de la revisión de los videos grabados por los docentes

Las emociones que predominan son frustración (33%) y vergüenza (28%), dos sentimientos aflictivos que se presentan cuando el ser humano experimenta o vive situaciones negativas. En este caso la frustración se relaciona con el hecho de no conocer y dominar la tecnología básica y no poder crear recursos educativos novedosos e innovadores con el auxilio de las aplicaciones y herramientas informáticas; por otro lado, el sentimiento de vergüenza se relacionó principalmente con las situaciones domésticas.

Es importante rescatar que el tercer sentimiento que más se menciona es motivación (18%) y esto tiene relación directa con la actitud positiva del 22% de estudiantes que mostraron buena predisposición ante el nuevo escenario educativo. Otra emoción positiva es satisfacción (8%), que se relaciona con el hecho de que, transcurridas las primeras semanas de clase, los docentes poco a poco fueron adquiriendo el conocimiento necesario para manejar las plataformas de comunicación.

El 8% de los docentes manifestó haber sentido enojo, principalmente ante aquellas situaciones donde los estudiantes actuaron de manera errónea. Finalmente, el 5% indicó haber sentido temor al inicio de la virtualidad por desconocer todo a lo que se iban a enfrentar.

CONCLUSIONES

El hecho de que el 31% de los docentes manifieste haber tenido problemas relacionados con la tecnología, y que dichos problemas sean cuestiones tan básicas (prender / apagar micrófono, cámara; compartir pantalla / utilizar la nube / utilizar aplicaciones), sumado a los datos obtenidos de otras fuentes como la CAF (Corporación Andina de Fomento), permiten analizar que gran parte de los docentes no cuentan con las habilidades tecnológicas mínimamente requeridas para desempeñarse en la modalidad virtual.

Si bien las cuestiones básicas señaladas son fáciles de superar una vez aprendidas, en los docentes el no contar con el conocimiento desde antes de la utilización de las herramientas tecnológicas, genera sentimientos de frustración, vergüenza y temor, sobretodo porque en muchas ocasiones, los estudiantes conocen más o les resulta más fácil aprender el uso de las mismas.

Aun cuando los estudiantes pudieran tener conocimiento de las herramientas tecnológicas y el entorno virtual, así como a los docentes, a ellos también les resultó complicado el cambio de modalidad presencial a virtual. El proceso de adaptación y la adquisición de nuevos conocimientos tecnológicos, al no estar preparados en los temas más básicos, ocasionó en un principio altos niveles de tensión y estrés a toda la comunidad educativa.

Tomando como aprendizaje todas las experiencias suscitadas durante la pandemia, y que seguramente la modalidad híbrida se instaure como una alternativa de educación, es importante e imperante que se incluyan en las políticas educativas nacionales, todo aquello relacionado con la capacitación, formación y perfeccionamiento de los docentes en materia de tecnología y tecno – pedagogía. A su vez, al contar con docentes altamente capacitados se aumenta el nivel de competencias digitales de los estudiantes, cuestiones tan necesarias y requeridas en la formación de los futuros profesionales.

Lo anterior lleva a un proceso más complejo, y es que, las autoridades educativas del país trabajen en el mediano plazo en establecer programas y planes, que contemplen desde un diagnóstico serio y responsable, hasta la puesta en marcha de procesos sostenidos de formación integral, para esto el primer paso es desarrollar un marco de competencias digitales propio, a partir del marco de la UNESCO, así como ya lo han hecho otros países de la región.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Balart, C., & Cortés, S. (2015). Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. Retrieved septiembre 8, 2021
- CanopyLAB. (2021). *CanopyLAB*. Retrieved from CanopyLAB: <https://canopylab.com/es/cuales-la-situacion-de-las-competencias-digitales-docentes-en-america-latina/>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23). Retrieved septiembre 7, 2021
- Desarrollo, P. N. (2015). *The Global Goals*. Retrieved from The Global Goals: <https://www.globalgoals.org/es/4-quality-education>
- Educación, M. (2021). *Informe Preliminar. Rendición de Cuentas 2020*. Retrieved agosto 18, 2021
- Estrada, R., & Lombardi, M. (2020). *Habilidades y selección a la docencia en América Latina*. Corporación Andina de Fomento. Retrieved from https://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1628/Skills_and_selection_into_teaching_Evidence_from_Latin_America.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Latina, B. d. (2020, septiembre 9). *Banco de Desarrollo de América Latina*. Retrieved from <https://www.caf.com/es/conocimiento/visiones/2020/09/que-habilidades-digitales-tienen-los-docentes-de-america-latina/>
- Morales, L., & Guzmán, T. (2014). El video como recurso didáctico para reforzar el conocimiento. *Memorias del Encuentro Internacional de Educación a Distancia*. Retrieved agosto 31, 2021
-

- Reynosa Navarro, E., Rivera Arellano, E., Rodríguez Galán, D., & Bravo Díaz, R. (2020, diciembre). Adaptación docente educativa en el contexto COVID-19: una revisión sistemática. *Conrado*. Retrieved agosto 18, 2021
- Sánchez Mendiola, M., Martínez Hernández, A., Torres Carrasco, R., de Agüero Servín, M., Hernández Romo, A., Benavides Lara, M., . . . Rendón Cazales, V. (2020). Retos educativos durante la pandemia de COVID-19: una encuesta a profesores de la UNAM. *Revista Digital Universitaria*. Retrieved agosto 30, 2021
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. París, Francia. Retrieved septiembre 8, 2021
- UNESCO. (2020, octubre 5). *Educaweb*. Retrieved agosto 30, 2021, from La UNESCO pide potenciar el liderazgo y la innovación docente para avanzar en la educación.
- UNESCO. (2020). *La educación durante la COVID-19 y después de ella*. Informe de políticas, UNESCO. Retrieved septiembre 6, 2021
- UNESCO, & CEPAL. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Retrieved agosto 31, 2021.
- UNICEF. (2020). *COVID-19: ¿Pueden los niños seguir aprendiendo durante el cierre de las escuelas?* UNICEF. Retrieved agosto 17, 2021
- Universidad Autónoma de San Luís Potosí. (2019). Guías de aprendizaje TIC: creación y uso de video como material educativo. San Luís Potosí, México. Retrieved septiembre 1, 2021.