



## Enseñando con tecnologías: del uso en condiciones de emergencia a la integración razonada en el aula

**Escobar Cristiani, Adela Beatriz**  
beatriz.escobar@cch.unam.mx

**Morales Corona, Ma. Concepción**  
concepcion.morales@cch.unam.mx

Colegio de Ciencias y Humanidades  
Universidad Nacional Autónoma de México

### Resumen

La ponencia presenta una reflexión sobre las transformaciones de nuestra actividad docente y la inclusión de tecnologías digitales a raíz del trabajo en línea durante la pandemia por COVID-19. Para ello, tomamos como punto de partida nuestra experiencia como profesoras de francés en el nivel de bachillerato, en el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que se presentan en este trabajo son *Teams*, *Zoom* y *Flipgrid* como herramientas para la comunicación, así como *Nearpod* y *Wordwall* como herramientas lúdicas. La ponencia ofrece una muestra de la forma en que utilizamos estas herramientas durante la pandemia y la forma en que se pueden integrar como recurso de apoyo a la enseñanza de una lengua extranjera para el nivel medio superior una vez superada la emergencia sanitaria.

### Desarrollo

#### Reflexión sobre nuestra evolución como docentes al usar tecnologías digitales. El uso de las TIC antes de la pandemia

Si bien en el CCH ya existía la preocupación porque los profesores estuvieran preparados en el uso de las TIC, en realidad no toda la comunidad estaba interesada en esos temas. Nuestra institución programaba cada semestre cursos de formación docente para el uso de diversas tecnologías, a fin de incentivar a los docentes a mantenerse actualizados en cuanto al uso de las TIC e integrarlas en su trabajo cotidiano. En nuestro caso, asistimos a varios de estos cursos, así como a algunos diplomados ofrecidos por la DGTIC, precisamente con el interés de utilizar herramientas tecnológicas en nuestras clases. Así, ya empleábamos herramientas como *Edmodo*, *Kahoot*, o algunas para elaborar exámenes. Sin embargo, no recurriamos a ellas de una forma demasiado sistemática, sino que las incluíamos cuando teníamos acceso al laboratorio de idiomas o para introducir de vez en cuando un cambio en la dinámica de la clase.

El CCH también había puesto a nuestra disposición algunas herramientas que podían servir para el trabajo a distancia. Contábamos, por ejemplo, con acceso a la suite de Microsoft a través de nuestro correo institucional. De esta manera podíamos utilizar *Word*, *Power Point* o *Excel*. Estas herramientas, sobre todo *Word* y *PPT*, las empleábamos con frecuencia para el trabajo colaborativo. El mismo correo nos ofrecía la

herramienta *Teams*, pero nosotras, como la mayoría de los profesores del CCH, no la habíamos utilizado. Entre los maestros que sí usaban plataformas digitales, las más conocidas eran *Moodle* y *Classroom*.

### **Transformaciones a raíz de la pandemia**

El cambio hacia la educación en línea que trajo consigo la pandemia produjo una serie de desafíos tanto para los estudiantes como para los docentes. Además de la poca familiaridad con el trabajo en línea y las plataformas para llevarlo a cabo, también existía otra problemática de índole tecnológica, pues en muchos casos ni los docentes ni los estudiantes contaban con un equipo adecuado para las clases a distancia. Inicialmente, muchos estudiantes no tenían una computadora con internet. Gran parte de ellos debía compartir con sus hermanos e incluso con sus padres los dispositivos que tenían en casa. De hecho, en un principio la mayoría tuvo que tomar clases desde un teléfono inteligente, que era el dispositivo con el que contaban en ese momento. En algunos casos, esto se solucionó después de los primeros meses, ya fuera por el esfuerzo familiar para adquirir equipo de cómputo o con el apoyo institucional de la UNAM, que ofreció el uso de tabletas electrónicas a muchos estudiantes. Sin embargo, en otros casos, el teléfono celular se mantuvo como la principal herramienta de contacto y trabajo escolar. También en muchos casos, los problemas de conectividad persistieron.

Adicionalmente, el estudiantado debió enfrentar una serie de obstáculos al aprendizaje que incluían las distracciones en casa, el estrés, el cansancio o incluso síntomas físicos generados por la continua exposición a los medios digitales o por pasar demasiado tiempo sentados, como agotamiento o migrañas. Igualmente, se presentaron diversas problemáticas relacionadas con la salud emocional y mental, incluyendo la depresión, así como el sentimiento de agobio por la pandemia y la sensación de encierro. En cuanto a los docentes, muchos encontraron distinto grado de dificultad para integrar las herramientas y plataformas digitales en su trabajo. Una parte del profesorado recurrió inicialmente a WhatsApp o al correo electrónico para ponerse en contacto con sus alumnos, precisamente por no estar familiarizados con las plataformas o simplemente porque no tenían otros medios para comunicarse con los estudiantes. Asimismo, el cambio al trabajo en línea demandó un esfuerzo mayor a los docentes, por la necesidad de adaptar para el trabajo en línea lo que solían utilizar en su actividad en el aula, o para encontrar nuevas alternativas digitales. Finalmente, en muchos momentos se perdió la interacción directa con los alumnos y, en ciertos casos extremos, había alumnos a los que no conocíamos.

Considerando este panorama inicial, las nuevas formas de trabajo en línea requerían varios elementos para ser más funcionales: primeramente, mantener la interacción entre el profesor y los alumnos y entre los mismos alumnos. En segundo lugar, economizar tiempo y evitar que la carga de trabajo para el docente aumentara de manera considerable. En tercer lugar, facilitar el diseño de actividades que permitieran el trabajo de todos los estudiantes, incluyendo aquellos que tenían problemas de conexión. En nuestro caso particular, como maestras de una lengua extranjera, el tema de propiciar la comunicación, específicamente

el uso de la lengua oral y escrita por parte de los estudiantes, representó un reto. Igualmente, fue necesario encontrar actividades dinámicas que favorecieran la motivación.

### **Tecnologías digitales utilizadas por el docente y por el estudiante**

Durante las clases virtuales, buscamos alternativas que nos permitieran hacer frente a las dificultades y los retos señalados. Entre las diversas herramientas que utilizamos durante la pandemia, nos centraremos en algunos ejemplos específicos de aquellas que permitieron conservar la comunicación, favorecer la interacción y mantener la motivación, y cuyo uso hemos continuado después de la pandemia. Las herramientas seleccionadas para la comunicación fueron *Teams*, *Zoom* y *Flipgrid*, que a continuación se explican con mayor detalle.

#### **Teams y Zoom**

Probablemente, la vía más inmediata para establecer una comunicación directa en los estudiantes fueron las videoconferencias a través de *Teams* y *Zoom*. Antes de la pandemia, el uso de ambos era muy limitado, o incluso desconocido. En nuestro caso, en una ocasión habíamos tomado un curso de formación docente en el que algunas sesiones se impartieron en *Zoom*. En cuanto a *Teams*, no lo habíamos utilizado. Sin embargo, el uso de ambas herramientas es bastante intuitivo y, adicionalmente, el CCH ofreció a través de Microsoft México una serie de formaciones para el manejo de *Teams*.

Tanto *Zoom* como *Teams* permitieron dar un sentido de “normalidad” a la actividad académica, pues permitían a los grupos reunirse de manera regular en el horario de la clase. A algunos estudiantes esto les resultó adecuado, pues posibilitó retomar el trabajo escolar de manera regular. Asimismo, el hecho de que durante las videoconferencias se pudieran utilizar apoyos como compartir pantalla, compartir video o la pizarra electrónica, hizo que el trabajo fuera más variado. Adicionalmente, como *Teams* permite la comunicación asíncrona, se convirtió en el espacio adecuado para dejar tareas, para que los estudiantes entregaran actividades y para que se aclararan las dudas que surgían fuera del tiempo de clase.

Sin embargo, durante la pandemia surgieron varios problemas con el uso de estas dos herramientas. Primeramente, los problemas de conectividad entre muchos estudiantes, dificultaba su presencia en las videoconferencias. En estos casos, la parte de la comunicación asincrónica a través de *Teams* fue la vía para que los alumnos pudieran mantenerse al corriente. En segundo lugar, la mayor parte del alumnado prefería no encender la cámara; por ello, mantener la comunicación de manera fluida a lo largo de las sesiones, fue uno de los mayores retos para que no se convirtieran en un monólogo de parte de nosotras como docentes, y para que los estudiantes pudieran practicar lo visto en clase.

## Flipgrid

Otra de las tecnologías digitales utilizadas para la comunicación fue *Flipgrid*, una plataforma de aprendizaje que permite a los profesores y estudiantes interactuar a través de videos. Se crea una clase o proyecto y se genera una liga o un código desde los cuales los alumnos pueden entrar. A partir de un tema específico que el profesor establece, los estudiantes pueden subir videos o hacer grabaciones de hasta 10 minutos. Una de las ventajas de este recurso es que nos permite conocerlos, si no se tiene contacto directo con ellos. Además, durante las clases en línea fue un recurso de apoyo muy útil porque los estudiantes aprendían a expresar sus ideas de acuerdo con el tema elegido. Igualmente, esta herramienta facilitó evaluar habilidades que no se podían evaluar fácilmente durante las clases en línea, como la expresión oral, la pronunciación, la fluidez, etc.

El principal inconveniente para el uso de *Flipgrid* que se encontró durante la pandemia es que algunos estudiantes tuvieron dificultades para emplearla, pues, aunque es una herramienta de video básica, no todos pudieron familiarizarse con las distintas funciones. Sin embargo, los alumnos que ya conocían otros medios para elaborar videos la encontraron bastante sencilla de utilizar.

En cuanto a las herramientas para mantener la motivación al tiempo que se practicaba la lengua extranjera, explicaremos a continuación el uso de *Nearpod* y *Wordwall*.

## Nearpod

Es una herramienta que permite crear presentaciones guiadas a partir de un tema en específico. Ofrece la ventaja de poder compartir con los alumnos actividades muy completas y con una gran variedad de recursos (audios, archivos, videos, encuestas, juegos, cuestionarios, etc.). Tiene la capacidad de poder incorporar contenidos multimedia. Permite desarrollar situaciones de aprendizaje para sesiones sincrónicas y asincrónicas. Para crear actividades de aprendizaje, se pueden subir presentaciones PPT, archivos PDF, presentaciones de *Sway*. Asimismo, la clase generada en *Nearpod* puede complementarse con material como videos, sitios, etc. Otra ventaja es que es posible vincularla con plataformas de aprendizaje como *Teams*.

Una de las ventajas para el profesor es que las actividades creadas pueden ser utilizadas con diferentes grupos, ya sea para introducir algún tema, para ponerlo en práctica o para evaluar. Para los estudiantes, uno de los aspectos que genera más motivación es que se pueden generar juegos muy dinámicos.

## Wordwall

Es una plataforma que permite crear juegos interactivos de distinto tipo (ruedas de azar, cartas, juegos de concurso, crucigramas, ordenar palabras, sopa de letras, cuestionarios de opción múltiple, entre muchos otros). Esto se consigue fácilmente a través de la adaptación de plantillas que el usuario simplemente tiene que completar. Los juegos se pueden reutilizar las veces que se requiera. Dependiendo del tipo de

actividad, se puede realizar de manera individual o grupal, en este caso proyectando la actividad para que todos los participantes puedan verla.

La gran ventaja de *Wordwall* es que permite introducir el repaso de lo visto en clase con el apoyo de actividades lúdicas de distinto tipo. Igualmente, ayuda a reducir la carga de trabajo porque permite utilizar una misma actividad con distintos formatos, solo seleccionando el nuevo formato que se le quiere dar. Esto facilita reutilizar las actividades para reafirmar los conocimientos, pero sin que los estudiantes tengan la sensación de que están haciendo lo mismo.

### **Integración postpandemia de las TIC a partir de las experiencias adquiridas**

Como se ha descrito en las páginas anteriores, durante la pandemia utilizamos las herramientas seleccionadas como una forma de solventar los problemas que enfrentábamos por el cambio a la educación en línea. No obstante, dado el apoyo que significaron para las clases y la familiaridad que los estudiantes adquirieron con este tipo de herramientas, las seguimos utilizando terminada la pandemia, ahora ya como parte de los recursos que integramos regularmente en la clase.

En esta nueva etapa, ya superada la emergencia, podemos ver con más claridad los beneficios que el uso reflexivo de las tecnologías pueden tener para docentes y para estudiantes. A los docentes nos ha permitido tener a nuestro alcance un abanico más amplio de posibilidades en cuanto a recursos educativos se refiere. Esto repercute en que realicemos actividades más creativas y variadas. También nos permite en cierta medida automatizar algunos elementos y no tener que repetir constantemente el mismo trabajo para distintos grupos. Por ejemplo, un mismo juego o un mismo examen se puede utilizar en varias ocasiones. El cambio al trabajo en línea hizo necesario un importante proceso de aprendizaje sobre el uso de las TIC. Pero el conocimiento que ahora tenemos sobre las tecnologías nos ha permitido incentivar entre los estudiantes el uso de una variedad de herramientas diferentes a las que ya eran populares antes de la pandemia. Ahora, por ejemplo, el alumnado es capaz de elaborar trabajos muy creativos con el apoyo de una variedad de herramientas que han utilizado con diversos profesores en distintas asignaturas. Incluso, los propios estudiantes pueden crear juegos y distintos tipos de actividades.

También a nivel de nuestro trabajo en grupo, continuamos utilizando tanto *Teams* y *Flipgrid* como *Nearpod* y *Wordwall* de manera regular. *Teams* se ha mantenido como una herramienta fundamental para la administración de los grupos, por ejemplo, para la entrega y calificación de actividades. Igualmente, sigue siendo un espacio para la comunicación fuera del salón de clase, cuando los estudiantes tienen dudas o cuando necesitamos hacer algún anuncio. *Flipgrid* sigue siendo utilizada como un apoyo para la evaluación de la expresión oral. A su vez, *Nearpod* y *Wordwall* se mantienen como una fuente de actividades de aprendizaje lúdico para los estudiantes.

A nivel institucional, también se percibe ahora de una manera diferente la necesidad de integrar las TIC en la educación. Por ello, se están creando los espacios que nos permitan utilizar de forma regular las tecnologías y, en caso necesario (por ejemplo, ante la eventualidad de un paro prolongado) nos permitirían

pasar de nuevo a un espacio de enseñanza en línea. Actualmente, por ejemplo, el departamento de Control Escolar crea cada semestre grupos en *Teams* para cada una de las asignaturas que se imparten en el CCH; en esos grupos están dados de alta tanto el docente de la asignatura como los estudiantes inscritos en la misma. Por otro lado, la Dirección General del CCH está desarrollando un proyecto para que todas las asignaturas del plan de estudios cuenten con un aula virtual en la plataforma *Moodle*. Nosotras estamos participando en el diseño de una de esas asignaturas, pues consideramos que es primordial contribuir a consolidar el uso de las TIC para que la comunidad del CCH, tanto docentes como alumnos, nos podamos mantener actualizados y contemos con un apoyo en caso de ser necesario.

## Conclusiones

Antes de la pandemia, existía una gran reticencia ante el uso de las tecnologías en el aula. Sin embargo, las formas de estudio y comunicación se vieron transformadas precisamente por el confinamiento a causa de la emergencia sanitaria. Desde un punto de vista colectivo, la pandemia nos dejó una serie de experiencias que están moldeando las formas de trabajo en las aulas ahora que hemos regresado a los espacios presenciales.

De manera general en tanto que comunidad docente, tenemos otra perspectiva en cuanto al uso de las tecnologías. Ya no son un elemento ajeno, que debemos integrar porque se nos exige en los planes de las autoridades o una “moda pasajera”, sino que ahora aparecen como un apoyo que difícilmente podrá quedar excluido de nuestro trabajo cotidiano.

Las plataformas como *Teams* se han vuelto una herramienta de uso cotidiano para mantener un mejor seguimiento del desempeño de los estudiantes o simplemente para extender la comunicación fuera del espacio escolar. *Zoom* se ha convertido también en una presencia constante, pues si bien en general las videoconferencias ya no son el medio preponderante de trabajo escolar, hay espacios donde se puede aprovechar, ya sea para la realización de algunas actividades que no requieren la presencialidad o para el trabajo docente entre pares. Finalmente, ahora resulta necesario integrar en nuestro trabajo cotidiano diversos tipos de actividades lúdicas, pues resultan una buena motivación para el aprendizaje.

## Referencias bibliográficas

Cacheiro, G. M. (Julio 2017). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Revista de medios y educación*, (39), pp. 69 – 81.

Educación 3.0 (2023). Cómo utilizar Flipgrid en el aula: proyectos y novedades. <https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/como-utilizar-flipgrid/>

Soriano, A. (10 de marzo de 2021). Flipgrid: donde sucede el aprendizaje social. (Curso-principiante). *Microsoft Educator Centre*. <https://education.microsoft.com/es-es/course/e003f2a3/overview>

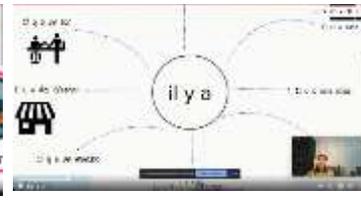
Web del maestro cmf (2023). Qué es nearpod y cómo usarlo para crear, integrar y evaluar experiencias de aprendizaje. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-nearpod-y-como-usarlo-para-crear-integrar-y-evaluar-experiencias-de-aprendizaje/>

## Anexo: evidencias de las herramientas utilizadas

### Teams y Zoom



### Flipgrid



### Nearpod



### Wordwall

