La creatividad ante la nueva normalidad. Propuestas de interacción ante las pérdidas pospandemia

Luz María Miranda Amezcua [*]

El presente artículo tiene como objetivo dar a conocer propuestas de interacción ante las pérdidas pospandemia derivadas de la Covid-19 y cómo a través de la creatividad dentro de una institución de educación superior se implementa la nueva normalidad desarrollando nuevas formas de interactuar en el área de capacitación. Estas nuevas modalidades aprovechan las posibilidades tecnológicas de información, con el apoyo de plataformas digitales y aplicaciones gratuitas que permiten utilizar diferentes materiales para docentes, estudiantes y colaboradores.

Palabras Clave: Creatividad, nueva normalidad, capacitación, plataformas digitales

The objective of this article is to present proposals for interaction in the face of post-pandemic losses derived from Covid-19 and how, through creativity within a higher education institution, the new normality is implemented, developing new forms of training in the area of training. to interact. These new modalities take advantage of the technological possibilities of information, with the support of digital platforms and free applications that allow the use of different materials for teachers, students and collaborators.

Keywords: Creativity, new normality, training, digital platforms

[*]Universidad Intercontinental/Universidad Nacional Autónoma de México, México. Contacto: luzmiranda@dgp.unam.mx

Ante la nueva normalidad y a medida que la COVID-19 obligó al cierre de escuelas en casi 200 países, cerca de mil 600 millones de niños, adolescentes y jóvenes se han visto afectados a nivel mundial (Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe-Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2020).



Las pérdidas no sólo se reflejaron en cifras de muertos, sino también con el número de estudiantes que ya no asistieron a clases. Foto: Depositphotos

Por ello, ante el uso de sistemas de educación a distancia, aprovechando las posibilidades tecnológicas de información, con el apoyo de plataformas digitales con aplicaciones gratuitas que permiten la interacción de diferentes materiales tanto para docentes, como para estudiantes, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura alentó a los gobiernos a dar una visión hacia un panorama donde la creatividad, como la manera de mostrar, enseñar y compartir el conocimiento dentro de los sistemas de educación, se potencializará.

La pandemia ha impactado nuestros estilos de vida. Lo que comenzó como un problema sanitario, hoy, en otras esferas sociales, las pérdidas ya no sólo se entienden con el número de cifras entre los muertos y los contagiados, sino también con el número de estudiantes que ya no asisten a salones de clases. Esto nos lleva a la reflexión de aquellos estudiantes que no están en las aulas ni trabajando: ¿dónde se encuentran?, ¿qué hacen? El conteo de las pérdidas de los estudiantes que hoy ya no asisten a un aula ante la nueva normalidad corresponde a los gobiernos, a las escuelas, a las organizaciones. La pandemia no distingue clases sociales, y la pérdida en el ámbito educativo ha demostrado mayor vulnerabilidad.

La creatividad ante los efectos de la pandemia

Respecto de las universidades, más allá de que muchas contaban en sus planes estratégicos con previsiones para la enseñanza *online*, la realidad es que sólo unas cuantas estaban preparadas para implementar con urgencia un modelo educativo plenamente digitalizado (García, 2021).

Para Getzels y Jackson (1962), "la creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas." En mayor o menor medida, todos somos creativos y, lo más alentador es que todos podemos desarrollar esta habilidad (cit. por Villamizar, 2012).

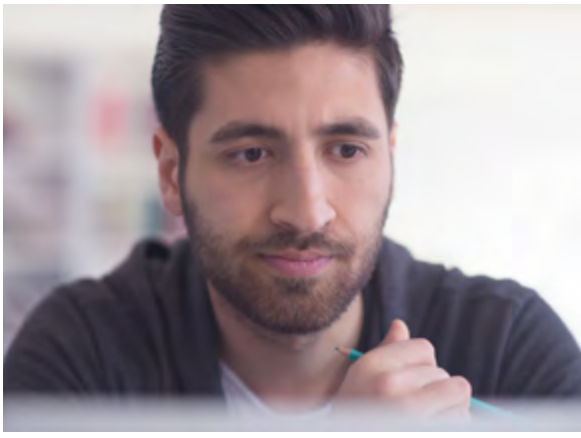
Al respecto, fue gracias a la creatividad que las empresas dispuestas a hacer la transición al uso de aplicaciones, plataformas, *e-learning,* entre otros, permanecieron abiertas. Ella impulsó el éxito, nuevas formas de trabajo e innovación en el aprendizaje.

El uso de la creatividad impulsó el éxito, nuevas formas de trabajo e innovación en el aprendizaje

En México, una de las propuestas de interacción ante las pérdidas pospandemia es la comunicación entre estudiantes y docentes, que se logró estructurar mediante la disponibilidad de plataformas digitales y de comunicación de manera sincrónica, como *Zoom, Meet, Webex, Skype* y *Teams.*

En la mayoría de los países el desarrollo tecnológico ha avanzado de manera radical, lo cual ha permitido que la vida social, política y económica a nivel mundial cambie. Las nuevas tecnologías de la comunicación no nos conducen a un sistema económico y social distinto; al contrario: sirven para afianzar la implementación de una nueva etapa de la globalización, del sistema económico y del capitalismo (Sotomayor, 2001).

Las plataformas educativas llamadas *Sistemas de Gestión de Aprendizaje* (LMS, por sus siglas en inglés) son programas para la creación, gestión y distribución de actividades formativas.



Las tecnologías de la comunicación no nos llevaron a un sistema económico y social distinto, sino que afianzaron una nueva etapa de la globalización. Foto: Depositphotos

Facilitan los entornos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de materiales didácticos y herramientas para la comunicación, colaboración y gestión educativa (Babo y Azevedo, 2012). El aprendizaje electrónico o *e-learning* es una metodología que utiliza medios digitales que tienen su base en internet como herramientas de comunicación (foros virtuales, chat) y plataformas virtuales. Es una evolución del aprendizaje a distancia, pues requiere un uso intensivo de la tecnología para permitir la comunicación con los tutores e incluso la evaluación en línea sin necesidad de desplazarse al aula.



El e-learning es la evolución del aprendizaje a distancia que requiere una metodología propia. Foto: Depositphotos

La incorporación de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) a la educación es esencial para lograr un óptimo desarrollo de las competencias tecnológicas para que los alumnos enfrenten un mundo globalizado. El docente es quien lleva la dirección del grupo y la computadora se utiliza como un elemento mediador para la explicación de un concepto. Pese a que el trabajo a distancia creó una sensación de desconexión emocional, algunos piensan que el hecho de que se abordara el bienestar emocional en el lugar de trabajo en realidad llevó a equipos más unidos.

Castaño y Romero (2007) mencionan que los medios a emplear no deben percibirse como meros elementos técnicos, puesto que son elementos didácticos y de comunicación. De acuerdo con los autores, el aprendizaje no se encuentra en función del medio, sino sobre la base de las estrategias y técnicas didácticas que apliquemos, entre ellas, imágenes, sonidos, efectos, animaciones y símbolos.

La capacitación permite mejorar las aptitudes de los individuos y grupos dentro de una organización

En México, se empieza a generalizar la educación a distancia y en línea tanto en universidades públicas como privadas. Esto repre-

senta uno de los medios más efectivos para asegurar la formación permanente respecto de las funciones laborales que debe desempeñar cada uno en su puesto de trabajo.

Si bien es cierto que la capacitación no es el único camino por el cual se garantiza el correcto cumplimiento de tareas y actividades, sí se manifiesta como un instrumento que enseña, desarrolla de manera sistemática y coloca en circunstancias de competencia a cualquier persona.

Otra de las propuestas de interacción ante la nueva normalidad y un regreso distinto es un curso recientemente diseñado e incorporado para su impartición en línea en el Programa de Capacitación 2022, dirigido a los colaboradores de una Institución de Educación Superior (IES). Se desarrolló con el objetivo de dar a conocer las estrategias de distanciamiento social en estricto apego a los lineamientos generales para el regreso a las actividades universitarias en el marco de la pandemia por el virus de SARS -Cov-2, causante de COVID-19.



Para fometar la interacción ante la nueva normalidad, se crearon programas para el regreso a las actividades universitarias. Foto: Depositphotos

Para cumplir con su cometido, el curso se estructura en tres unidades; en la primera, se revisa el marco teórico en el que se presentó la pandemia; en la segunda, se explica el concepto *nueva normalidad*, así como sus implicaciones en la actualidad; en la última unidad, se exponen los lineamientos generales para el regreso a las actividades universitarias —parte de ellas seguirán en línea— y su aplicación en el entorno laboral.

Se cuenta con el acceso a los recursos organizacionales para incluir el diseño y desarrollo de los recursos digitales disponibles en el Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) y con el *software Moodle* como herramienta fundamental para la gestión de los programas de capacitación, el cual, además, optimiza las nuevas herramientas de otros programas de capacitación.

En el entorno educativo, las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) tratan de orientar las TIC hacia usos más formativos, como la narrativa. La riqueza de dicha herramienta para innovar radica en la versatilidad en la educación y en las ciencias sociales, donde se utiliza para transmitir el conocimiento a partir de la narración personal. Otro ejemplo es el formato de animación digital con los soportes gráficos o las plataformas con múltiple opción de edición y producción de historias. Esta propuesta de interacción se afianza en la demanda actual, pues promueve los valores, la esencia y las características de una identidad en la transmisión del conocimiento y la información para su aplicación en la práctica.

El discurso oficial se ha centrado en el equilibrio que debe haber entre el crecimiento económico y el desarrollo social

La capacitación en el trabajo es la formación y actualización permanente que las empresas proporcionan a sus trabajadores con base en los requerimientos detectados por nivel de ocupación, con la finalidad de desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes en el personal para mejorar su desempeño. Administrar el cambio tecnológico considera la capacitación en tecnología y su integración a la estructura organizacional para establecer las políticas que permitan implementar la innovación.

Administrar el cambio tecnológico permite implementar la innovación. Foto: Depositphotos



Una nueva normalidad, un regreso distinto son parte de la realidad, pero no sólo la de cada uno ni de la comunidad universitaria ni tampoco de los mexicanos, sino de todo del mundo.

En dos años, todo se tornó distinto. Como parte de la propuesta de interacción, la oferta de capacitación presencial pasó a ser en línea; las aulas quedaron vacías o, en su defecto, se convirtieron en bodegas o áreas provisionales; utilizamos las herramientas que tuvimos a la mano, como el celular, el correo electrónico y la computadora.

El trabajo que se hacía entre veinte personas, ahora lo hacemos entre diez y, de ellas, ocho desde casa representan pérdidas pospandemia.

Conclusiones

Algunas actividades se han automatizado, otras han dejado de hacerse y otras más están en espera. La reflexión es que la pandemia terminará algún día. Algunos compañeros ya pasaron por la enfermedad, pero ahora sabemos que eso no los exime de volver a contagiarse; otros no se han contagiado y otros más son, lamentablemente, parte de las estadísticas de decesos.



Debemos tener la prospectiva para generar cursos que permitan la comunicación sincrónica: equipo de cómputo con conexión a internet, incluidas la cámara y el micrófono. Foto: Depositphotos

Hoy debemos tener la prospectiva para generar cursos que permitan la comunicación sincrónica, considerando los aspectos que el docente requiere. Para efectuar dicha gestión, se debe contar con recursos, como equipo de cómputo con conexión a internet, incluidas la cámara y el micrófono, así como con la capacitación en el uso de las nuevas TIC, puesto que buena parte de los docentes quedó fuera durante la transición de lo presencial a la virtualidad por su falta de interacción con los medios digitales.

Además, debemos considerar que nuestras casas se han transformado en los entornos de aprendizaje, por lo que abrir una cámara hacia los espacios privados de las familias puede marcar diferencias y generar incomodidad en los participantes. Mantener las cámaras cerradas no es la mejor solución, porque limita la participación; sin embargo, podemos realizar un ejercicio con nuestros alumnos donde elijan un pequeño espacio de su vivienda para instalar el equipo de cómputo y les sea posible tener como fondo un muro o una cortina.

Hoy en día, la enseñanza en los programas de capacitación es multidisciplinaria. Los participantes prefieren el contenido visual

en lugar de un simple texto, ya que los temas que contienen imágenes, videos o fotografías son mucho más fáciles de procesar. Mediante las nuevas TIC, se contribuye al desarrollo del aprendizaje electrónico (*e-learning*), lo cual permite que en la capacitación se empleen nuevas técnicas y estrategias centradas en el propio participante; con ello se fomentan el autodidactismo y la autogestión; es decir, se trata de una capacitación flexible y autodirigida, cuyas principales herramientas son las TIC.

Referencias

Babo, R. y Azevedo, A. (2012). *Learning Management Systems Usage on Higher Education Institutions*. Recuperado de http://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/132

Castaño, C. y Romero, R. (2007). Las TIC en los procesos de formación. Nuevos medios, nuevos escenarios para la formación. En J. Cabero y R. Romero (coords.). *Diseño y Producción de TIC para la formación*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

García, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, *24* (1), 9-32.

Getzels, J. W. y Jackson, P. (1962). *Creativity and Intelligence: Explorations with Gifted Students.* Washington: Wiley.

Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *El coronavirus-19 y la educación superior: Impacto y recomendaciones*. Recuperado de https://www.iesalc.unesco.org/2020/04/02/el-coronavirus-covid-19-y-la-educacion-superior-impacto-y-recomendaciones/

Sotomayor, I. (2001). *Las nuevas tecnologías de información en las organizaciones*, *mexicanas*. México: Taller Abierto.

Villamizar, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, *10* (2), 212-237. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596015