

Reflexiones sobre mi experiencia docente con materiales educativos digitales

Alonso Irán Sánchez Hernández

Universidad Veracruzana Intercultural | México
alosanchez@uv.mx

Soy de la generación que se incorporó a la era digital, no nací con ella. La tecnología ha estado presente no sólo en mi vida cotidiana, sino también en mi práctica docente. Por un lado, la formación disciplinar y, por otro, la formación pedagógica, han sido para mí, piezas fundamentales para responder al contexto socioeducativo universitario en el que me desempeño desde hace veinticinco años.

En ambos casos, la tecnología, y específicamente los saberes digitales han influido en mí de manera sustancial, ya que imparto el curso TIC aplicado a la agroecología, fundamentos de percepción remota, y sistemas de información geográfica, todas con una base digital, ya sean imágenes de satélite, *software* y plataformas digitales especializada y redes sociales para divulgación, entre otras.

Asimismo, la diversidad de contextos en los que he impartido docencia me ha impuesto retos que he debido enfrentar, siempre orientados al aprendizaje significativo de mis estudiantes. No es igual la docencia en el ámbito urbano que en el rural; tampoco es igual impartir clase a las 2 de la tarde con una temperatura ambiental de 38 grados o, a la misma hora, a 7 grados. Por otro lado, las condiciones de conectividad a Internet son desiguales: mientras que en las ciudades tenemos, muchas veces, un ancho de banda robusto que nos permite subir y bajar información en pocos segundos; en el ámbito rural son precarias, por ejemplo, la señal es intermitente o hay fallas de energía eléctrica. Esto último obliga a diseñar estrategias que incluyan materiales digitales previamente creados. En concreto, los desafíos de mi práctica docente, más que un problema, han sido una oportunidad para responder asertivamente a necesidades del estudiantado. Y el mayor desafío, sin duda, ha sido la pandemia por COVID-19.

La oferta educativa virtual, si bien ya existente, tuvo un repunte importante durante la pandemia. En distintos niveles y escalas, pendientes de lo que acontecía por el aislamiento, estuvimos aprendiendo con el tiempo encima sobre tecnologías de información y comunicación. Procurábamos

no perder el contacto con el estudiantado, ni con colegas y autoridades; seguir impartiendo docencia a distancia, de manera sincrónica o asincrónica. Por ello, la capacitación en la elaboración de materiales educativos digitales cobró altísima relevancia para mí.

Una de las oportunidades en el tema de diseño de materiales educativos digitales fue la aplicación inmediata con mis estudiantes de lo aprendido en los cursos de educación continua. Es decir, un modelo de: aprender-aplicar-evaluar-corregir-aplicar-evaluar. Ya no se trataba de buscar en Internet el podcast o video que cumpliera con los criterios de las actividades que ponía a mis estudiantes; se trataba, más bien, de crear los recursos didácticos con los criterios que yo mismo definí, es decir, una rúbrica, y orientados a facilitar las actividades.

Así, lo aprendido desde lo técnico, por ejemplo, el planteamiento basado en un guion, recopilación de imágenes, elección de la música, secuencia, velocidad, volumen y, sobre todo, el cuidado de los derechos de propiedad, supusieron destinar más tiempo para aprender nuevas cosas. En suma, fomentó mi capacidad de imaginación para crear contenido que cumpliera con mis expectativas, incluso más allá del aprendizaje en mis estudiantes.

Otro beneficio fue la creación de un repositorio de los materiales educativos que había generado, y para ello cree mi canal en YouTube y utilicé plataformas que facilita mi institución, la Universidad Veracruzana. De esta manera, tengo a la vista esos recursos que evalué y mejoro continuamente.

Una ventaja derivada de lo anterior es que logré crear otro repositorio, pero ahora de las evidencias que entregaron mis estudiantes, para analizar la evolución de la enseñanza-aprendizaje. En suma, ha sido una cadena de productos que, gracias a la era digital, es un insumo para evaluar mi práctica docente, así como para crear contenidos.

No cabría aquí la lista de recursos didácticos digitales disponibles para la educación. Están las páginas de la sociedad organizada, que brindan información de muy distintos temas, así como páginas gubernamentales nacionales y globales que han sido fuente de materiales y recursos didácticos. También está el uso de *software* especializado, de licencia libre y con licenciamiento, para análisis espacial y elaboración de mapas, *software* para edición de audio y video y plataformas digitales que combinan otros recursos digitales para crear nuevos. Todos, sin dejar de lado las redes sociales, forman parte de mi acervo tecnológico para la enseñanza.

Gracias a lo anterior y a la educación continua con énfasis en la tecnología, he podido responder al contexto. El estudiantado con el que trabajo es diverso; por ejemplo, el rango de edad está entre 19 y 57 años, y esto deriva en habilidades digitales diferenciadas. Por ello recurro a ejercicios sencillos basados en la tecnología y trabajo colaborativo. La preparación de

videotutoriales con lenguaje divulgativo, subtitulados, de corta duración, han sido clave para que la mayoría de mis estudiantes, no importando la edad, puedan cumplir en tiempo y forma las actividades encomendadas. En lo colaborativo, mis estudiantes jóvenes tienen bien desarrolladas sus habilidades digitales y mis estudiantes mayores tienen la experiencia, enfoque y madurez para plantear alternativas para resolver tal o cual situación en campo. Mi seguimiento y acompañamiento, finalmente, es facilitar, gestionar las diferencias, fortalecer y animar a mejorar en futuras actividades, pero principalmente, que el resultado de éstas sea significativo.

La educación inclusiva también se ha hecho presente. Esteban, estudiante sordo, me ha motivado a formarme, no sólo en lengua de señas mexicana, sino a repensar cómo mis estrategias educativas, que incluyen materiales digitales, pueden aplicarse a un público más amplio, como la comunidad sorda que elija estudiar la universidad. El subtulado en mis videos es sólo un aspecto; se trata, además, de un lenguaje sencillo, divulgativo y que contribuya a la formación profesional para relacionarse con el mundo y sus problemas desde cada disciplina. La comunicación con Esteban, además de cara a cara, también es a través de videos que nos enviamos por mensajería instantánea en nuestros smartphones. Activar subtulado automático en grabaciones de clase, solicitar apoyo de intérprete y, claro, aprender lengua de señas mexicana con Esteban y en otros cursos me han permitido usarlo en el diseño de materiales.

Finalmente, pero no limitativo a nuevas experiencias docentes, los idiomas originarios son fundamentales en la educación de cualquier nivel educativo. En el marco de Lengua I, Experiencia Educativa impartida por Rafael Nava Vite, colega nahuahablante, mis estudiantes han realizado videos cortos para la difusión de la licenciatura en agroecología y soberanía alimentaria, en náhuatl, lengua de señas mexicana y con subtítulos en español. No queda duda que los saberes digitales transversalizan nuestra cotidianidad, y la educación superior no es la excepción.

Considero prioritario que, a pesar de la era digital que vivimos, el estímulo del pensamiento crítico, la lectura y escritura han sido, son y serán, los cimientos para reflexionar en la creación o elección de los materiales educativos digitales acordes al contexto. Enfocar en mejorar la práctica docente para el aprendizaje significativo a través de cursos, y el autoaprendizaje en nuevas herramientas como el *software* con licenciamiento o de código abierto, es una necesidad apremiante.

Si bien, en el salón de clase, en el laboratorio o en casa ocurre el proceso de crear contenidos, también lo son el campo, la comunidad, el contexto multiactoral y socioambiental. Es el espacio de intervención la fuente de inspiración para crear, co-crear con personas y plantearnos preguntas: ¿cómo y con qué diseñar un material educativo digital a partir de lo que

estoy viviendo aquí en campo? La docencia es compleja, creo. Resulta un ir y venir entre el contexto socioambiental, mis estudiantes y yo. Aprendemos, co-aprendemos, des-aprendemos. En mi experiencia, el diseño y construcción de materiales digitales para el aprendizaje significativo ha sido alentador; las evaluaciones docentes que hacen mis estudiantes semestre a semestre señalan más de 90 por ciento de satisfacción por la formación académica de los cursos que imparto. Si bien un número no explica la particularidad, es un referente para consolidar y mantener el camino de la capacitación en el diseño de materiales educativos. El horizonte es dejar huella, y si para ello nos apoyan los materiales digitales, sean bienvenidos.