



Hacia un Aprendizaje Interactivo en las Aulas con la PDI Casera

Autor: Sergio Oswaldo Cuzco Caguana

*M*i trayectoria como docente comenzó hace 29 años, cuando decidí hacer de la enseñanza mi proyecto de vida. Nunca imaginé en ese momento que la docencia se convertiría en una profesión que dejaría una profunda huella en mí, llena de experiencias diversas: algunas gratificantes y exitosas, y otras tristes y, en cierto modo, frustrantes. Sin embargo, fueron precisamente estas últimas las que me impulsaron a enfrentar nuevos retos, a renovarme y a encontrar formas innovadoras de superar los obstáculos en el camino.

En el año 2016, siendo ya docente con 21 años de experiencia de la Unidad Educativa Nuestra Señora del Quinche, mi rector de aquel entonces me asignó dentro de la carga horaria el rol de facilitador del Programa de Participación Estudiantil de los estudiantes de Segundo de Bachillerato; noticia que en un principio me causó cierta incomodidad porque el grupo al que debía instruir en los procesos del programa tenía antecedentes de problemas disciplinarios. Sin embargo, lo tomé como un reto, ya que de ese grupo se podía rescatar una cualidad poco aprovechada, la capacidad de inventiva y gusto por la tecnología, que, para entonces dentro de la unidad educativa, era casi un mito su uso continuo.

Además de esa cualidad esencial, el curso contaba con un valor añadido que debía ser aprovechado para la metodología que pensaba utilizar dentro de este programa (Aprendizaje Basado en Proyectos): la unión del grupo. No es un secreto para nadie que el trabajo colaborativo y cooperativo es esencial para desarrollar un proyecto innovador. En este escenario favorable, el reto consistía en aprovechar las características propias del equipo para motivarlos a identificar un problema latente en la institución, proponer soluciones y, además, agregar ese toque especial que hiciera que la propuesta fuera realmente llamativa y trascendiera entre los miembros de la comunidad.

De manera oportuna, se identificó el problema: el escaso uso de la tecnología en beneficio de la educación, cuya raíz era el desconocimiento de herramientas de

software libre que permitieran a los docentes crear material didáctico atractivo para los estudiantes, aprovechando herramientas como una laptop y un proyector para ofrecer actividades interactivas y motivadoras. Así nació el proyecto “Hacia un aprendizaje interactivo en las aulas con la PDI económica”, cuyo objetivo era la autocapacitación de los estudiantes en el manejo de aplicaciones con fines creativos para diseñar actividades interactivas. Este proyecto surgió en 2016, cuando los smartphones aún no habían alcanzado su máximo auge y la tecnología educativa comenzaba a dar sus primeros pasos en el campo educativo en Ecuador. Hasta ese entonces, lo más avanzado que los docentes conocían era el manejo de herramientas de ofimática, como PowerPoint, que se utilizaba para crear diapositivas y estructurar las clases.

Durante este tiempo, también con mi guía se investigó alguna forma de que estas herramientas interactivas sean proyectadas de una manera más atractiva como si fuese una pizarra digital. Es así, que descubrimos que con solo tres dispositivos como una laptop, un control remoto Wii, y un lápiz óptico casero, se podía convertir cualquier superficie plana en una funcional pizarra interactiva P.D.I. capaz de emular las costosas P.D.I. de aquel entonces que eran privilegio únicamente de unidades educativas de élite. En poco tiempo, su primera pizarra P.D.I. era una realidad; el prototipo estaba listo a la espera de encontrar el momento ideal para darlo a conocer a la unidad educativa.

El poder creativo de los estudiantes y su innato manejo de aplicaciones informáticas comenzaba a ser aprovechado, gracias a su propia autocapacitación. Sin embargo, a esta idea le faltaba algo que realmente rompiera los esquemas tradicionales. Después de todo, aprender es responsabilidad del estudiante, pero es tarea de la institución proveerle las herramientas y medios necesarios para que pueda hacerlo. Fue en ese momento cuando, como docente facilitador, les propuse una idea “alocada”. Utilicé disparadores, un concepto que había aprendido en mi formación académica, refiriéndome a esas preguntas o ideas que generan en los estudiantes

el interés por construir algo nuevo y nunca antes visto. Recuerdo haberles preguntado: “¿Qué les ha parecido lo que aprendieron estas semanas? ¿Les serviría en sus estudios el aprender a usar aplicaciones para crear sus propias actividades interactivas? ¿Harían las clases más llamativas?” Las respuestas no se hicieron esperar, y todas tenían una característica común: el interés que despertaría en los estudiantes una clase con elementos interactivos.

Sin embargo, la pregunta más importante aún no la había planteado: “¿Qué les parece si ahora ustedes se convierten en maestros de maestros?” Como era de esperarse, no entendieron la magnitud de la pregunta y, lógicamente, sintieron curiosidad por saber qué significaba eso de “maestros de maestros”. Fue entonces cuando sentí la necesidad de explicarles que, con el conocimiento que ahora poseían, debían convertirse en capacitadores de sus propios maestros. Propuse invertir los roles, de modo que ellos asumieran el proceso que sus docentes llevan a cabo para impartir una clase, transmitir el conocimiento y, finalmente, evaluarlos. Claro está, todo esto con su respectivo diploma por haber recibido y aprobado la capacitación.

Como era de esperarse, para algunos la idea de convertirse en maestros de sus maestros les generaba ciertas dudas e inseguridades, pero ya el camino estaba trazado y había que cumplir con el reto, y pues con mi guía se prepararon para ejecutar acciones en las que puedan ser “docentes por una semana”. Así, ellos tuvieron que preparar horarios, planificar la clase, diseñar su esquema de ejemplos y prácticas, distribuir roles, y demás labores propias de una capacitación.

Se puede decir que, durante una semana, los estudiantes vivieron en “carne propia” la experiencia de ser docentes y tener del otro lado a sus maestros ahora convertidos en estudiantes; y para ello, tuvieron que prepararse y superar el obstáculo de los nervios propios de ese escenario inverso. Como consecuencia, la alegría de cada equipo capacitador (se destinó un equipo por cada día y con un tema específico) al finalizar la jornada de capacitación era la recompensa por el deber cumplido. Al final, tanto docentes como estudiantes se

mostraron complacidos por el cumplimiento de los objetivos.

Finalizada esta experiencia, era importante cerrar con broche de oro el programa de participación estudiantil con una Casa Abierta donde se debían dar a conocer al resto de la comunidad educativa los logros alcanzados, pero... para los demás estudiantes había que llamar la atención de otra manera. Y fue así como, en ese afán de mostrar una casa abierta llamativa, se decidió que éste sería el momento preciso para sorprender a todos. Se preparó una Casa Abierta con varios stands donde se explicaba a los estudiantes cómo era posible crear nuestras propias herramientas interactivas con software libre y al mismo tiempo presentarlas con el uso de una PDI casera. Aquel día, había culminado con éxito nuestro proyecto, donde el trabajo colaborativo, la superación de dificultades y el creer que era posible alcanzar los objetivos fue el motor que movió al grupo para no detenerse ni un solo instante.

El éxito fue tal, que llamó la atención de propios y extraños, y como era de esperarse, los estudiantes comenzaron a pedir a sus docentes, que les impartan la clase de ese modo, situación ante la cual, se debieron comprometer a hacerlo, pues habían recibido una capacitación en el manejo de estas herramientas.

Meses después, este proyecto fue llevado a competencia a la fundación FIDAL, pues de algún modo llegó a oídos del rector de mi institución de aquel entonces, Msc. Víctor Veloz, el lanzamiento de este reconocido concurso de Excelencia Educativa. Siendo éste, un proyecto que llegó a la final del concurso y logrando un Nous dentro de la categoría de tecnologías de la información aplicadas a la enseñanza.

Esta experiencia fue una de las más gratas de mi vida profesional como docente, y se convirtió en el impulso para generar de forma continua proyectos innovadores que trasciendan en mi comunidad educativa y que contribuyan en la solución de problemas del entorno. Y lo más trascendental que significó para mí este proyecto, está el hecho de que desde ahí se empezó a tomar realmente en cuenta la

influencia de los medios tecnológicos en la motivación estudiantil, y que había que actualizar periódicamente a los docentes de la unidad educativa en el manejo de estas herramientas, lo que nos permitió años más tarde superar con éxito la educación virtual del 2020 producto de la pandemia Covid-19.

