Una sala de escape virtual como estrategia de evaluación

M. Victoria Martín¹, M. Lourdes Juanes², Pamela Vestfrid³

¹ Doctora en Comunicación Social, FPyCS-UNLP, La Plata, y Departamento de Ciencias Sociales-UNQ, Quilmes, Argentina. ² Licenciada y Profesora en Comunicación Social, FPyCS-UNLP, La Plata, Argentina. ³ Licenciada y Profesora en Comunicación Social, FPyCS-UNLP, La Plata, Argentina
mvmartin@perio.unlp.edu.ar, lourdesjuanes713@gmail.com, pvestfrid@gmail.com

Resumen. Internet es una fuente infinita de información de todo tipo, mucha de la cual resulta relevante para el investigador o el profesional. Sin embargo, encontrar lo que necesitamos, se trate de datos o fuentes con contenido académico, requiere la utilización de herramientas adecuadas. Este trabajo relata una experiencia concreta llevada adelante en el seminario Estrategias de Trabajo Colaborativo con Redes Sociales Virtuales y Otros Asistentes *Online*, de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata, en el que se implementó una sala de escape virtual como estrategia para evaluar los aprendizajes referidos a las búsquedas avanzadas en línea y fortalecer procesos de alfabetización digital.

PALABRAS CLAVE: BÚSQUEDAS EN LÍNEA; JUEGO EDUCATIVO; ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

1. Introducción: el espacio académico

El seminario Estrategias de Trabajo Colaborativo con Redes Sociales Virtuales y Otros Asistentes *Online* tiene modalidad optativa y está destinado a estudiantes del ciclo superior de las carreras de Profesorado y Licenciatura en Comunicación Social (orientaciones Periodismo o Planificación Comunicacional), de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, de la Universidad Nacional de La Plata (Argentina).

El objetivo del espacio académico consiste en problematizar la incorporación de las pantallas en sus dimensiones teórica y práctica, para el desarrollo profesional tanto crítico como creativo de las y los comunicadores sociales conforme al contexto de avance de la digitalización.

A partir de la irrupción de la educación remota de emergencia durante la crisis sanitaria por covid-19, el equipo de cátedra tuvo la oportunidad de virtualizar la propuesta y sus estrategias didácticas, lo que permitió generar experiencias coherentes con el objetivo del seminario. Desde entonces, la materia es implementada a través de un aula en la plataforma Classroom (versión gratuita), con clases asincrónicas escritas y publicadas semanalmente, que desarrollan los temas, promueven la reflexión a partir de distintos recursos y orientan la lectura de Referencias y materiales en distintos lenguajes. Estas se complementan con clases sincrónicas cada quince días, a fin de poner en diálogo lo trabajado con las y los estudiantes.

A lo largo de la cursada cuatrimestral los contenidos se organizan en tres ejes temáticos que se articulan, a su vez, con distintas funcionalidades de los asistentes *online*: “Contextos Emergentes”, “Nuevas Ciudadanías” y “Lo comunicacional más allá de lo técnico”.

La experiencia que presentamos se encuadra en el módulo “Nuevas Ciudadanías”, en el que se promueve la problematización en torno a las prácticas que conforman una ciudadanía digital crítica, segura y responsable. Incluye aspectos como

las violencias digitales, las *fake news*, las búsquedas en línea, la huella y la identidad digital, las transformaciones de los límites entre lo público y lo privado. Respecto de los asistentes, se avanza en las construcciones de imágenes dinámicas e interactivas, y en la utilización de comandos para realizar búsquedas específicas en Google, Google Académico y en el repositorio institucional de la UNLP (SeDiCI: Servicio de Difusión de la Creación Intelectual).

Con el objetivo de ajustar de manera adecuada la propuesta pedagógica a la situación de emergencia, nos resultó fundamental relevar, como en cada ciclo lectivo, quiénes eran los destinatarios de nuestras acciones de enseñanza. Por ello, mediante un formulario de Google diseñamos una encuesta para caracterizar a las y los estudiantes y así conocer sus posibilidades de acceso a tecnologías y conectividad, sus emociones frente a la incertidumbre y la pandemia, entre otras variables.

A partir del análisis del diagnóstico inicial de 2021, completado por 40 estudiantes, surge que el 85 % tiene entre 22 y 30 años y cursa los últimos años de sus carreras. Todas y todos expresaron conectarse diariamente, aproximadamente el 90 % desde sus casas, la mayoría desde el celular y en segundo lugar desde una *notebook*. Tras la comparación sobre el uso de las TIC en el ámbito cotidiano y laboral o académico, este último obtuvo un mayor porcentaje como “regular”, dato que se relaciona con los asistentes más conocidos vinculados al manejo de redes sociales (editores de imagen, video y audio) y plataformas para videollamadas. Por último, es importante agregar que cerca de la mitad de las y los cursantes del seminario ya había finalizado una carrera de educación superior, mientras que cerca del 80 % contaba con experiencia como comunicadores.

Una de las características que se desprende de los sucesivos diagnósticos que ha realizado el equipo de cátedra desde el comienzo del curso en 2014, y que fue tomada en cuenta al momento de incorporar el tema en la currícula, es que la mayoría de

las y los estudiantes se apropian de las tecnologías de modo superficial. Alessandro Baricco utiliza las metáforas del buceador y del surfista para distinguir dos tipos de relaciones con el saber.

En la cultura centrada en el libro, el tipo de experiencia del saber es como la del buceador: se circula y trabaja con los saberes preferentemente en un punto y en profundidad. En cambio, en la cultura digital, el tipo de experiencia es como la del surfista: se circula por la superficie y a velocidad (Huergo, 2013, p. 24).

Las prácticas de las y los cursantes se identifican más con la práctica del surfista que con la del buceador de saberes, por lo que consideramos que sus saberes y competencias podrían ser insuficientes para desenvolverse en el ámbito académico o profesional y, entonces, demanda procesos de alfabetización digital; de ahí la propuesta de implementación de un juego educativo próximo a sus experiencias como estrategia.

2. La implementación de la sala de escape

Una de las problemáticas centrales del abordaje de “Ciudadanías digitales” consiste en poder distinguir y clasificar la información dentro de la red. Esto tiene al menos dos implicaciones para el perfil de las y los comunicadores sociales: por un lado, evitar las *fake news* y, por otro, optimizar y agilizar los mecanismos para buscar y validar fuentes; así como localizar conocimientos científicos con respaldo institucional. Coincidimos con Molina cuando señala que toda competencia que se pretenda desarrollar en el contexto académico tiene que ser aplicable en un futuro entorno laboral, social y personal (2013).

De esta manera, y con los objetivos de desarrollar las competencias básicas para optimizar la búsqueda de información en línea, a través de comandos Google y operadores booleanos (fechas, fuentes, formatos, tipos de archivos, etc.); conocer los principales recursos en línea para la gestión de fuentes e información específica

(buscadores, repositorios, *apps*, redes sociales y bases de datos) y, por qué no, promover y estimular el trabajo colaborativo mediante la implementación de una actividad lúdica, el equipo diseñó una sala de escape lineal (con una secuencia tras otra).

Las salas de escape se enmarcan en la metodología Aprendizaje Basado en el Juego. El objetivo de utilizar cualquier tipo de juego consiste en acrecentar la motivación y predisposición, la participación activa, favorecer el proceso de evaluación y “consecuentemente, que aprendan pensando (...) tiene asociadas una serie de beneficios: adaptación a los distintos ritmos de aprendizaje, generar compromiso individual y colectivo, desarrollo de habilidades como la socialización, entre otras” (Tudela y otros, 2020, pp. 100-101).

Entre las desventajas, se señala que su implementación podría generar desmotivación si la dificultad genera frustración, el tiempo que demanda diseñarlos y una utilización excesiva (reiteración).

Lo que nos interesaba era que, al igual que el resto de las estrategias que apuntan a la resolución de problemas, las salas de escape requieren un alto nivel de comunicación y pensamiento crítico en la aplicación de las nociones y favorecen la motivación, por lo que resultan atractivas como recursos educativos para un aprendizaje activo.

En un primer momento de diagnóstico, en la clase sincrónica se pidió que puntuaran en una escala de 1 a 10 (en donde 1 era mínimo y 10 el máximo) el grado de manejo que cada asistente consideraba que tenía para realizar búsquedas en internet. La mayor parte del grupo estaba convencida de que sabía cómo encontrar información. De manera empírica y en tiempo real, se realizaron búsquedas de términos compuestos (se tomó “nativos digitales”), de forma abierta y filtrada para cuantificar la disminución de los resultados de acuerdo con el origen y tipo de documento, el período de publicación, las combinaciones, etc. De manera similar, se procedió a navegar Google Académico, según determinados criterios y

condiciones, como frase exacta, aparición en título, autor, períodos, etc. Por último, se replicó la práctica dentro del repositorio institucional de la UNLP (SeDiCI), también considerando tipos de documentos, disciplinas, palabras clave, etc. Al finalizar, los participantes reconocieron que desconocían la diversidad de elementos que facilitan y enriquecen dicho proceso, y que los/las empoderan frente a la búsqueda de información que se encuentra mediada por los algoritmos que operan sobre los resultados. De esta manera, y tras dejar en evidencia la necesidad de refinar y jerarquizar las indagaciones para que resultaran más eficientes, se dialogó sobre la importancia de considerar herramientas que ofrece el navegador Google, usado prioritariamente, y el repositorio de la UNLP.

Como parte de la evaluación del tema, se propuso el desafío de salir de una sala de escape virtual mediante pistas en las que resultaba necesario utilizar lo presentado. Se organizaron equipos de entre tres y cuatro integrantes para resolver la actividad antes de la finalización de la clase (90 minutos), dejando media hora para recuperar los aprendizajes desde la voz de las y los estudiantes. Las claves permitían llegar a un mensaje final que se enviaría al equipo docente como evidencia; con eso, se elaboró un *ranking* de equipos que lograron cumplir el reto.

Evaluamos cuántos lograron el resultado, es decir, cuántos pudieron resolver cada una de las claves logrando “escapar” y, posteriormente, hicimos una puesta en común sobre la experiencia. La concreción de la sala se realizó mediante el envío de un archivo con las instrucciones y las claves y otro documento Word encriptado con contraseña.

Se proporcionó el siguiente ejemplo, tomando el concepto “nativos digitales”:

Figura 1. Ejemplos para encontrar las claves

Qué buscar	Qué caracter(es) tomar	Resultado	
Google: el primer resultado del diario "El Día"	Primera letra del título del artículo publicado	"La generación Z: nativos digitales. informados y adaptables al..."	L
SEDICI: artículo, ordenado por relevancia	Primera letra de la materia con que más se vincula	Ciencias Informáticas (163) Educación (154)	C
Google académico: ordenado por relevancia, el resultado con más coincidencias en el título del artículo	Última cifra del año de publicación	Nativos digitales A Piscitelli - Contratexto, 2008	8

Fuente: Elaboración propia

En ese caso, la clave sería: LC8. Al tratar de abrir el documento “mensaje secreto”, se abre automáticamente un recuadro que pide esa contraseña.

Una versión similar de esta sala puede hacerse mediante un formulario de Google, organizado en distintas secciones y con “validación” para cada pista, de manera tal que cuando se introduce la clave correcta, se pueda avanzar hacia la siguiente sección.

Para posibilitar la construcción de saberes sobre los criterios de búsqueda, la estrategia de evaluación asumió un posicionamiento en comunicación/educación que implica, en palabras del pedagogo Jorge Huergo, “trabajar con el otro en la búsqueda de sus propias formas de organización, y no ya “para el otro” (lo que significaría trabajar “sobre” o “contra” el otro)” (Huergo, 2003). Tal es así que la propuesta partió

del mundo cultural de las y los estudiantes y luego se avanzó en una secuencia que permitió problematizar las prácticas habituales y reconocer nuevas herramientas.

3. Conclusiones: la evaluación más allá de la acreditación

El resultado de la experiencia arrojó que la mitad de los equipos logró resolver la totalidad de las pistas. En la instancia de puesta en común, se propuso que fueran quienes habían encontrado las soluciones los encargados de explicar al resto cómo lo había hecho.

Entre el posicionamiento como equipo de cátedra, consideramos que es deseable poner en juego las competencias mediante estrategias que se aparten de los cánones tradicionales del nivel superior. De esta manera, propiciamos aplicar conocimientos y habilidades en distintos microentornos de aprendizaje a través de hábitos de interacción que promuevan el aprendizaje entre pares y que resulten memorables. Además, ya que gran parte de las competencias digitales resultan invisibles, es imprescindible que sean estimuladas mediante experiencias prácticas.

La sala de escape permitió entonces implementar una evaluación que forma parte concluyente del proceso de aprendizaje y permite tomar decisiones para la acreditación, y va más allá de ella. En este sentido Rebeca Anijovich y Graciela Cappelletti explican:

[C]uando se generan interacciones dialogadas formativas, se espera que los estudiantes tengan oportunidades de actuar y planear próximos pasos para profundizar su propio aprendizaje y recorrer un camino hacia la autonomía. Se trata de orientar la reflexión sobre los desempeños y las producciones, identificar los obstáculos en el recorrido y los modos de abordarlos” (2017, p. 90).

Por último, profundizar la formación de habilidades para el mundo digital posibilita fortalecer el ejercicio de la ciudadanía, así como acercar las trayectorias propuestas en el ámbito académico con los recorridos reales que deben construir las y los estudiantes tanto en la educación superior como en el desempeño profesional.

Referencias

- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Paidós, Voces de la educación.
- García-Tudela, P. A., González-Calatayud, V, Serrano-Sánchez, J. L. (2020). La habitación de escape como estrategia en la resolución de problemas. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 18(2), pp. 97-114. <https://doi.org/10.4995/redu.2020.13573>
- Huergo, J. (2003). El reconocimiento del universo vocabular y la prealimentación de las acciones estratégicas. La Plata, Argentina: Centro de Comunicación/Educación y cátedra de Extensión Agropecuaria (UNLP). <http://comeduc.blogspot.com/2006/03/jorge-huergo-el-reconocimiento-del.html>
- Huergo, J. (2013). Mapas y viajes por el campo de Comunicación/Educación. *Revista Tram[p]as de la comunicación y la cultura* (75). La Plata, Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP).
- Molina, N. P. (2013). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como estrategia didáctica. *Revista Académica y Virtualidad*, 6(1), pp. 53-61. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5558104.pdf>