

El control remoto del aprendizaje actual

Por Karla Pineda

(kpineda@ludoteca.edu.ec)

Con el desarrollo de más alternativas pedagógicas en este milenio, la educación virtual ha empezado tener más popularidad. Sin embargo, en esa evolución se ha creado al mismo tiempo una gran confusión: el mito de que la educación en línea es igual a la educación a distancia.

Uno de los principales aspectos que apoyaría la desaparición de este mito, es comprender que la educación en línea es mayoritariamente sincrónica, es decir, que el docente tiene interacción en tiempo real con el estudiante, sin excluir, por supuesto, la interacción asincrónica.

La educación en línea tampoco consiste únicamente en tener la computadora conectada a internet, sino en manejar herramientas y destrezas virtuales necesarias para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, en donde el estudiante sea el agente activo de su aprendizaje, y el docente, por su parte, el facilitador del mismo.

Los docentes nos hemos visto ahora en la necesidad de generar, además de un ambiente virtual, un espacio lúdico para llegar a nuestros estudiantes, captar su atención y lograr su aprendizaje. Esto se ha convertido en un desafío aún más alto y más retador.

Uno de los recursos en los que he basado mi enseñanza presencial (y ahora virtual) son los breakouts

educativos. Se trata de herramientas que permiten el desarrollo del aprendizaje a través del juego, los cuales están inmersos y establecidos en los famosos *scape rooms*. Estos son juegos de escape, en los que hay que resolver enigmas para poder salir de la habitación. Son retos que requieren habilidad y destreza del grupo participante.

En el caso de los *breakouts*, la finalidad del juego no es salir de la habitación, sino resolver los enigmas para abrir, por ejemplo, una caja, un cofre, o cualquier contenedor, que puede variar según el tipo de recompensa que el docente desea establecer.

Ahora bien, esto funciona muy bien dentro del aula. Sin embargo, en el entorno virtual ya no es posible hacerlo, por lo que he buscado diversas herramientas. Y es ahí donde aparecieron los candados online.

Los candados no son más que una página web, donde los participantes deben introducir un código para poder acceder a la información que encierra el candado. La alimentación de este candado digital va a depender de la creatividad y necesidad de cada docente. El código debe estar acompañado de diversos retos o pistas para lograr el fin último, el cual se podría obtener con el menor número de intentos posibles (parámetro que también puede establecer el docente).



En mi experiencia personal he generado candados digitales a través de esta página web: https://eduescaperoom.com/generadorcandadodigital/?gf_token=cd260527ffb3439d8312e8611900143a

Esta es una página de acceso gratuito con un software muy amigable. Paso a paso, vas creando tu enigma y alimentándolo con imágenes, problemas prácticos o actividades, que te permitirán evaluar al estudiante de manera lúdica en el mejor entorno que ellos manejan: el virtual.

La página da la posibilidad de enviar mensajes alentadores o penalizadores en el intento en que el estudiante introduce la opción errónea, lo cual permite una interacción directa con cada él, lo que ayuda también a ausentarnos por completo de la actividad.

Para realizar este tipo de candados online también puedes usar la herramienta de Google Forms, o Candado Numérico en Genially, así como otras plataformas de acceso gratuito.

Lo realmente importante es que siempre estemos innovando en todas las estrategias digitales que están a nuestro alcance, y crear así espacios en que facilitemos un control remoto eficaz dentro del aprendizaje virtual.