

Sala de escape: evaluando trayectorias

Escuela: Escuela Técnica 1 DE 4 "Ing. Otto Krause"

Autora: María de la Paz Colla

Sala/grado/año: 2° Y 3° año

Breve descripción

La "sala de escape" se presenta como una herramienta pedagógica innovadora que transforma la manera en que los estudiantes de 2° y 3° año interactúan con las materias Historia, Geografía y Educación Ciudadana. Esta actividad, que combina elementos de juego y aprendizaje, no solo evalúa los conocimientos adquiridos en estas asignaturas, sino que también promueve un enfoque activo y colaborativo entre los y las estudiantes.

Al enfrentarse a desafíos y acertijos relacionados con los temas estudiados, los y las estudiantes deben trabajar en equipo, compartir ideas y estrategias y comunicarse de manera efectiva para lograr escapar de la sala dentro de un tiempo límite. Este ambiente de cooperación fomenta habilidades sociales esenciales, como el liderazgo, la empatía y la resolución de conflictos.

Además, la "sala de escape" permite a los y las estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas, haciendo conexiones entre la teoría y la realidad. Por ejemplo, pueden explorar eventos históricos, analizar mapas geográficos o debatir sobre derechos y responsabilidades en la ciudadanía. Este método de aprendizaje experiencial no sólo resulta más atractivo para los estudiantes, sino que también facilita una comprensión más profunda y duradera de los contenidos.

Situación inicial

La implementación de la "sala de escape" como práctica pedagógica surge de un diagnóstico que reveló la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza en las materias de Historia, Geografía y Educación Ciudadana para estudiantes de

2° y 3° año. En este contexto, se observó que los métodos tradicionales de enseñanza, como las clases magistrales y los exámenes escritos, no lograban captar el interés de los y las estudiantes ni fomentar un aprendizaje significativo. Muchos estudiantes mostraban desmotivación y dificultad para conectar los contenidos teóricos con situaciones prácticas y reales.

El diagnóstico inicial también identificó que los y las estudiantes tenían diferentes estilos de aprendizaje y que la mayoría se beneficiaría de un enfoque más dinámico y colaborativo. Se evidenció que el trabajo en equipo y la interacción social eran aspectos que podrían potenciar el aprendizaje, ya que los y las estudiantes se sentían más comprometidos y motivados cuando podían participar activamente en su proceso educativo.

Con base en estos hallazgos, se decidió diseñar la práctica de la "sala de escape" como una estrategia que no sólo permite evaluar los conocimientos adquiridos, sino que también promueve el aprendizaje activo. Esta experiencia permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en un entorno lúdico, donde deben resolver acertijos y desafíos relacionados con los temas estudiados. La decisión de implementar esta actividad se fundamentó en la necesidad de crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo, que fomente la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico entre los alumnos.

Objetivos

Se realizó la sala de escape para evaluar a los y las estudiantes en diversas asignaturas: Historia, Geografía y Educación Ciudadana; con el propósito de fomentar el aprendizaje activo y experiencial, desarrollar habilidades sociales y estimular el pensamiento crítico.

La implementación de la "sala de escape" busca alcanzar diversos objetivos que contribuyan al desarrollo integral de los y las estudiantes en las asignaturas de Historia, Geografía y Educación Ciudadana. A continuación, se detallan algunos de los objetivos principales que se esperó que los y las estudiantes lograrán a partir de esta propuesta:

1. Fomentar el aprendizaje activo y experiencial. El objetivo primordial de la "sala de escape" es promover un aprendizaje que vaya más allá de la memorización de contenidos. Se espera que los estudiantes se involucren activamente en el proceso educativo, aplicando conceptos teóricos en situaciones prácticas, lo que les permitirá asimilar y retener mejor la información.

2. Desarrollar habilidades sociales. A través del trabajo en equipo, los alumnos deben colaborar, comunicarse y resolver problemas en conjunto. Este objetivo busca no solo mejorar las habilidades interpersonales, sino también fomentar el respeto y la empatía entre compañeros, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo.

3. Estimular el pensamiento crítico. La "sala de escape" presenta desafíos que requieren que los estudiantes analicen información, formulen hipótesis y tomen decisiones basadas en evidencias. Se espera que, al enfrentar estos retos, los y las estudiantes desarrollen su capacidad de pensamiento crítico y analítico, habilidades fundamentales para su futuro académico y personal.

4. Evaluar el conocimiento de forma dinámica. En lugar de exámenes tradicionales, esta actividad permite a los docentes evaluar el conocimiento de los y las estudiantes de manera más dinámica y contextual. Se busca que los alumnos demuestren su comprensión de los contenidos de forma activa, lo que proporcionará una visión más clara de sus fortalezas y áreas a mejorar.

5. Promover la autonomía en el aprendizaje. Al participar en la "sala de escape", se espera que los estudiantes asuman un rol activo en su aprendizaje, desarrollando su autonomía y responsabilidad. Este objetivo está alineado con la formación de ciudadanos críticos y comprometidos, capaces de gestionar su propio aprendizaje.

6. Crear un ambiente de aprendizaje positivo. Finalmente, se busca que la experiencia de la "sala de escape" genere un ambiente lúdico y motivador, donde los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus ideas y participar sin miedo al error. Esto no solo mejora la dinámica del aula, sino que también contribuye al bienestar emocional de los y las estudiantes.

Contenidos

Los temas de cada asignatura son los siguientes:

- Educación Ciudadana 2do año: derechos (civiles, sociales, políticos, culturales); Constitución Nacional.
- Educación Ciudadana 3er año: población, migraciones (internas, externas); conformación del estado moderno, golpes de estado (diferencias entre los mismos); poderes (e; l; j), partidos políticos.

- Geografía 2do año: bloques sociopolíticos, mercosur, unión europea, guerra fría, división URSS, capitalismo-socialismo.
- Geografía 3er año: continente americano, diferencias entre América Latina y América Anglosajona.
- Historia 2do año: expansión ultramarina. imperios (azteca, maya, inca), virreinato del Río de la Plata, Revolución Francesa. Historia 3er año: Revolución de Mayo, independencia, unitarios y federales, modelo agroexportador.

Destinatarios

Estudiantes de toda la institución que adeuden contenidos de las asignaturas de Historia, Geografías y Educación Ciudadana de 2do y 3er año respectivamente.

Secuencia didáctica

La experiencia de la "sala de escape" comenzó de una manera intrigante y envolvente con un video interactivo generado por inteligencia artificial. En este video, el ingeniero Otto Krause se presenta ante los estudiantes, explicando que se encuentra atrapado en un lugar misterioso y que la única manera de liberarlo es superando una serie de desafíos diseñados específicamente para ellos. Todo ello en la plataforma de Genially, donde se generó una dinámica interactividad y espacio lúdico educativo.

La sala de escape se estructuró en tres partes fundamentales. La primera sección consistía en un conjunto de preguntas relacionadas con las asignaturas de Historia, Geografía y Educación Ciudadana. Estas preguntas no sólo evaluaban el conocimiento previo de los alumnos, sino que también fomentaban la reflexión crítica sobre los temas abordados en clase.

La segunda parte del desafío involucró un acertijo que requería la deducción de un código lingüístico. Este ejercicio estimulaba las habilidades de análisis y lógica de los estudiantes, quienes debían trabajar en equipo para descifrar el mensaje oculto, promoviendo así la colaboración y la interacción entre ellos.

Finalmente, la tercera actividad se centró en el pensamiento computacional. Los estudiantes debían armar una frase a partir de elementos dados. Este ejercicio no sólo potenciaba su capacidad de organización y secuenciación, sino que también les permitía explorar conceptos de programación de manera práctica y divertida.

Cada una de estas actividades fue documentada en un Padlet, una plataforma digital que facilitó la recopilación y presentación del trabajo de todos los estudiantes. A lo largo de cada etapa, los alumnos tuvieron la oportunidad de crear y desarrollar nuevas preguntas, códigos y frases, contribuyendo así a la construcción colectiva del conocimiento. Cada aporte fue crucial para obtener partes del código del candado que mantenía a Otto Krause encerrado.

Otros actores

Equipo de conducción y regentes acompañaron en la organización de los y las estudiantes a evaluar.

Evaluación

La "sala de escape" no solo sirvió como una experiencia educativa innovadora, sino que también se estructuró con criterios de evaluación claros y específicos, alineados con los propósitos y objetivos de la actividad. A continuación, se detallan los criterios de evaluación y los instrumentos utilizados para medir el desempeño de los estudiantes en cada etapa del desafío.

1. Conocimiento de contenidos. Se evaluó la comprensión y el dominio de los temas relacionados con Historia, Geografía y Educación Ciudadana. Las respuestas a las preguntas planteadas en la primera parte de la sala de escape fueron fundamentales para medir este aspecto.
2. Habilidades de análisis y deducción. En la segunda parte, se evaluó la capacidad de los estudiantes para analizar información y deducir el código lingüístico. Este criterio midió su habilidad para trabajar con lógica y resolver acertijos.
3. Pensamiento computacional. La tercera actividad se enfocó en evaluar las competencias de pensamiento computacional. Se consideró la habilidad de los alumnos para organizar y estructurar información al armar frases, lo que refleja su capacidad para aplicar conceptos de programación.
4. Colaboración y trabajo en equipo. A lo largo de la experiencia, se valoró cómo los estudiantes interactuaron entre sí, compartieron ideas y se ayudaron mutuamente. Este criterio fue crucial para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.

5. Creatividad e innovación. La capacidad de los estudiantes para crear nuevas preguntas, códigos y frases fue otro aspecto importante a evaluar. Se valoró la originalidad y la calidad de sus aportaciones en cada etapa del desafío.

Instrumentos de evaluación

Para llevar a cabo la evaluación, se emplearon diversos instrumentos que permitieron medir los criterios establecidos:

Registro en Padlet: La documentación de las actividades en Padlet sirvió como un instrumento visual y práctico para evaluar el progreso de cada grupo. A través de esta plataforma, los docentes pudieron observar las contribuciones individuales y colectivas, así como la participación de cada estudiante en las distintas etapas.

- Autoevaluación y coevaluación. Al final de la actividad, se propuso una instancia de autoevaluación y coevaluación, donde los estudiantes reflexionaron sobre su propio desempeño y el de sus compañeros. Este proceso fomenta la auto reflexión y el aprendizaje entre pares, enriqueciendo la experiencia educativa.