

## **Diseño e implementación de una sala de escape microbiológica como herramienta de ludificación**

Amable V.I. \*, Lizardo-Falcon S., Mendoza J., Guidoli M., Ramirez G., Boehringer S.

*Cátedra de Microbiología, Departamento de Salud Pública y Tecnología de los Alimentos. FCV- UNE*

\* [valeria.amable@vet.unne.edu.ar](mailto:valeria.amable@vet.unne.edu.ar)

### **Resumen:**

La educación superior a distancia enfrenta el reto de mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en un entorno donde la interacción física es limitada. En este contexto, la gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en la educación, se ha posicionado como una estrategia efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje. Este trabajo presenta la planificación, elaboración, diseño e implementación de una sala de escape (Escape room) virtual en microbiología, dirigida a estudiantes universitarios que se encuentran cursando el segundo año de la carrera de Cs. Veterinarias. El proyecto inició con la identificación de los objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar. Se seleccionó un caso clínico redactado por los propios estudiantes en clases anteriores para garantizar su participación activa en el proceso. Posteriormente, se desarrolló una narrativa atractiva con el apoyo de la inteligencia artificial (IA) utilizando ChatGPT, lo cual permitió la construcción de un guion coherente y estimulante a través de un proceso iterativo de refinamiento. La actividad se diseñó para ser desarrollada en forma individual y se integró en la plataforma MOODLE, específicamente en el aula virtual de Microbiología 2024. La herramienta Genially fue seleccionada para la creación de la sala de escape, debido a su capacidad para ofrecer experiencias interactivas y visualmente atractivas, permitiendo la inserción de videos, imágenes y audios, tanto propios como de fuentes externas. El diseño incluyó una secuencia lineal de retos, donde la resolución de cada uno desbloqueaba el siguiente. Además, se incorporaron pistas para evitar la desmotivación y deserción. La sala de escape virtual se centró en un caso clínico, en el cual los estudiantes debían resolver una serie de preguntas para avanzar. En caso de error, el progreso se reiniciaba desde la diapositiva correspondiente. Esta estructura no solo facilitó la comprensión de contenidos microbiológicos, sino que también promovió el pensamiento crítico y la resolución de problemas, manteniendo un alto nivel de compromiso, el cual quedó evidenciado por el alto número de participación registrada en el aula virtual. La implementación de una sala de escape virtual en microbiología demostró ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en un entorno de educación a distancia. La gamificación, al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, ofrece un enfoque innovador para enfrentar la desmotivación y reforzar las competencias críticas de los estudiantes.

**Palabras clave:** Gamificación, virtualidad, motivación

**Eje:** TECNOLOGÍA DE LOS ALIMENTOS y SALUD PÚBLICA