

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- UNNE

*valeria.amable@vet.unne.edu.ar

Introducción

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.

Los escape room son estrategias de gamificación con las cuales implicar a los alumnos en el proceso de aprendizaje haciendo que este resulte más motivador y ayudando a desarrollar competencias importantes

Objetivo

Presentar 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.

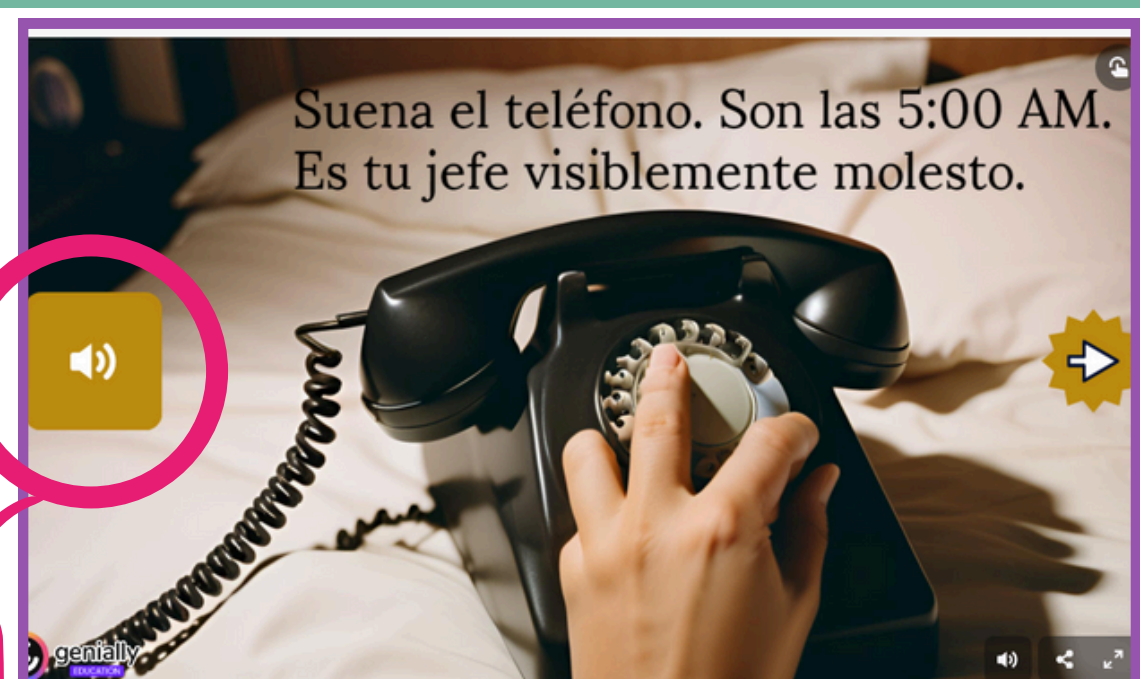
Metodología

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. Posteriormente, se desarrolló una narrativa con el apoyo de la inteligencia artificial (IA) utilizando ChatGPT, lo cual permitió la construcción de un guion coherente. La actividad se integró en la plataforma MOODLE, 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.



Se seleccionó un caso clínico redactado por los propios estudiantes en clases anteriores para garantizar su participación activa en el proceso.



Un actor profesional grabó las voces del jefe, mientras el relato inicial lo hizo una actriz del grupo de trabajo



Las diapositivas se hicieron con IA a través de Canva, basadas en el caso clínico



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.



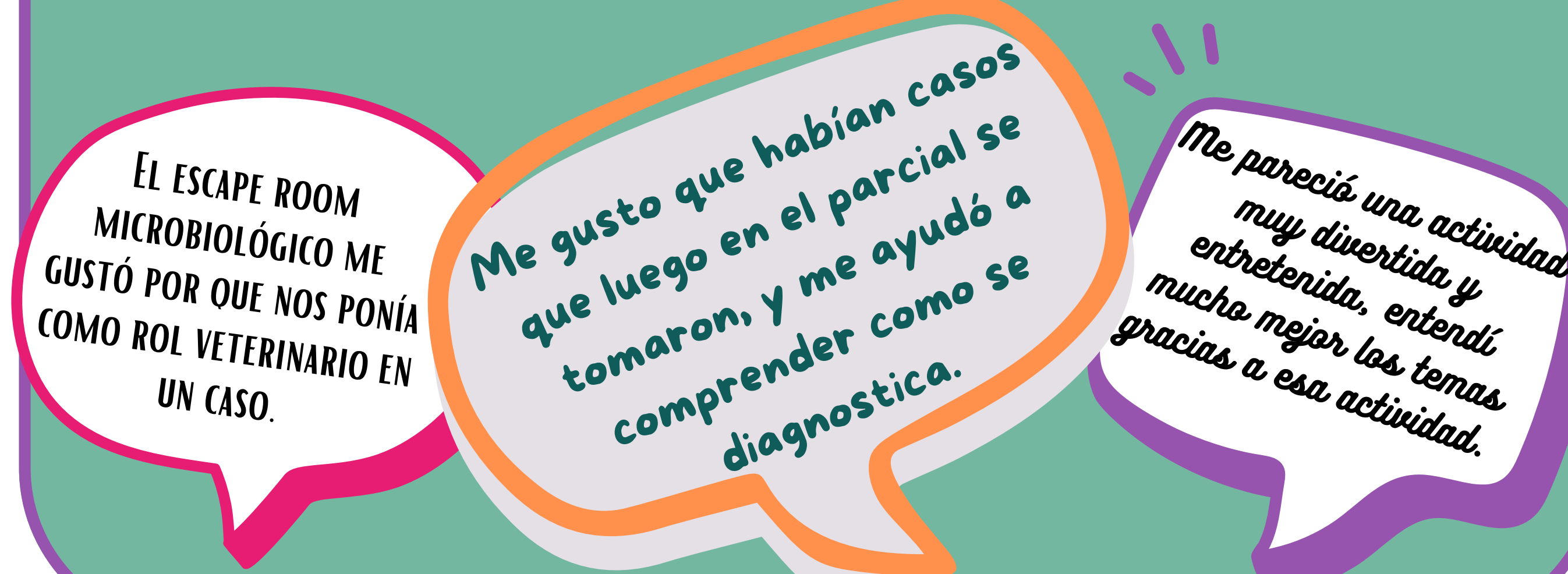
En caso de error, el progreso se reiniciaba desde la diapositiva correspondiente.

Resultados



498 visualizaciones

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.



CONCLUSIONES

La gamificación, a través del escape room, al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, ofrece un enfoque innovador para enfrentar la desmotivación y reforzar las competencias críticas de los estudiantes.

Bibliografía

- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. Revista Educativa Hekademos, (27), 71-79
- Manzano León, A., & Arrifano Tadeu, P. J. (2022). Escape rooms educativos: una experiencia en una universidad portuguesa.
- Moura, A., & Santos, I. L. (2020). Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. 2020). Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação. Direção-Geral de Educação (pp-107-115).
- Quesada, C. B. R., & de Jesús Villa, P. (2024). Revisión sistemática de la eficacia del escape room educativo como metodología universitaria para incrementar la motivación y el aprendizaje. EDUCA. Revista Internacional para la calidad educativa, 4(1), 160-189.

