

OBJETIVOS

En este contexto, la experiencia pedagógica que aquí se describe se ejecutó durante el curso de ambientación 2025 de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura de la Universidad Nacional del Nordeste. Su propósito central fue impulsar el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes que ingresan a la universidad.

INTRODUCCIÓN O ENCUADRE

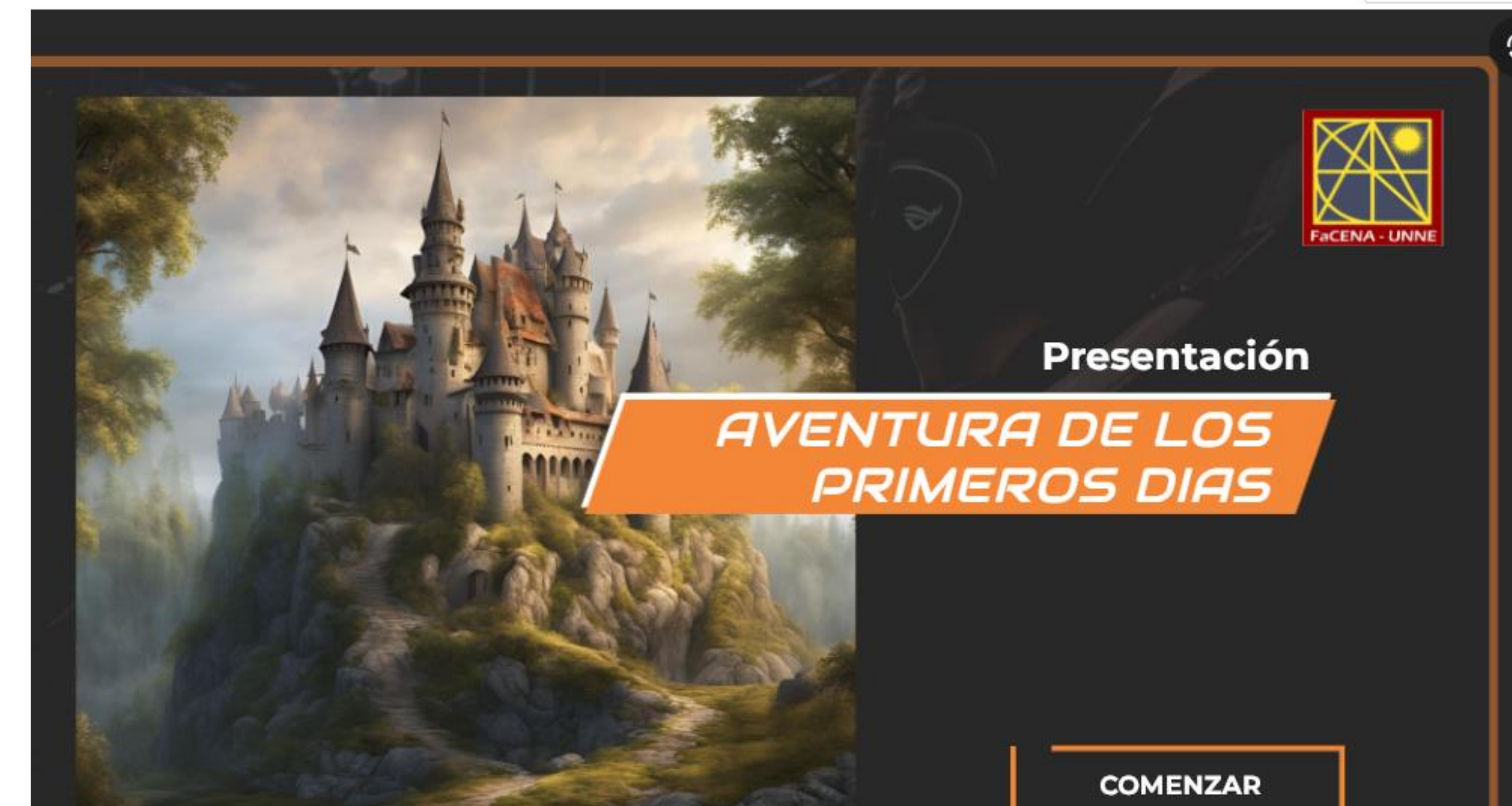
Los enfoques pedagógicos basados en estrategias lúdicas se caracterizan por emplear dinámicas de juego y actividades recreativas. Su objetivo es facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades en un entorno que promueva la motivación y la participación.

DESARROLLO

Se implementó un juego de escape educativo (JEE), orientado a promover el aprendizaje autónomo y significativo en el uso de herramientas tecnológicas institucionales clave como el aula virtual Moodle, el sistema de gestión académica SIU Guaraní y la búsqueda de información en la web.

Se estructuró a partir de una narrativa situada en un universo ficcional, en el que los y las estudiantes, caracterizados como individuos destacados por su ingenio, debían resolver desafíos progresivos que simulan situaciones académicas reales

- La resolución de cada reto permite desbloquear; etapas del juego, facilitando la exploración guiada y la apropiación autónoma de los recursos digitales institucionales. Se usó Genially como interfaz, integrando recursos de la plataforma Moodle institucional.
- Al finalizar la actividad, se aplicó una encuesta de satisfacción.
- La misma fue respondida por 344 participantes, cuyas edades oscilaban entre los 17 y 40 años.



Con una duración estimada de 2 a 3 horas, el dispositivo didáctico permitió observar avances significativos en relación con los objetivos de aprendizaje propuestos. Asimismo, el análisis de las devoluciones cualitativas evidenció una valoración positiva por parte de los estudiantes, destacándose el carácter motivador de la actividad, su potencial para fomentar el compromiso con la vida universitaria y su contribución al desarrollo de un aprendizaje activo, contextualizado y significativo.

Los resultados reflejan una alta aceptación de la propuesta: el 94 % de los participantes consideró que la actividad fue fácil de entender y navegar, el 84 % resolvió los desafíos en menos de tres horas, y el 61 % encontró atractivas las dinámicas. Además, el 67 % valoró como claras las instrucciones recibidas, lo que refuerza la eficacia comunicativa del diseño instruccional. Cabe destacar que el 50 % accedió a la actividad desde su teléfono móvil, evidenciando la relevancia de la accesibilidad multiplataforma en entornos virtuales de aprendizaje.

CONCLUSIONES

Los datos obtenidos permiten afirmar que los JEE educativos son una estrategia didáctica eficaz para el desarrollo de competencias digitales y la promoción del aprendizaje significativo.

La participación activa, el componente lúdico y el enfoque basado en la resolución de problemas posicionan al juego como un catalizador pedagógico, capaz de transformar las dinámicas tradicionales de la educación virtual.

Sin embargo, ser un nativo digital; no garantiza que los estudiantes posean las competencias necesarias para manejarse con fluidez en las tecnologías aplicadas al aprendizaje.

Como institución educativa de gestión pública, es crucial prestar atención y brindar apoyo a quienes expresan dificultades con la interfaz o el abordaje de los contenidos.



REFERENCIAS

- Chen, H.-L. (2024). *Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience*. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13519>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Martínez Martínez, A. M., Luque de la Rosa, A., Salguero García, D., & Fernández Campoy, J. M. (2021). *Escape rooms as a learning strategy for special education master's degree students*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(14), 7304. <https://doi.org/10.3390/ijerph18147304>