

e do familiar. Neste contexto, o apoio nas fases iniciais do percurso académico é essencial para promover a integração e a permanência no meio universitário.

Este artigo analisa as estratégias implementadas pela equipa de Admissão, Retenção e Graduação da Faculdade de Ciências Sociais (UNICEN) em articulação com o nível secundário da província de Buenos Aires, com o objetivo de contribuir para a construção do “ofício” do estudante e reforçar a passagem entre ambos os níveis de ensino.

**Palavras chave:** nível secundário - nível universitário - profissão estudantil - ingresso - permanência - aprendizagem significativa.

(\*) **Chiramberro, María Soledad.** Licenciada y Profesora en Comunicación Social por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (FACSO-UNCBA). Maestra en Educación en Facultad

de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (FCH - UNCPBA). Colaboradora en Núcleo de Actividades Científico Tecnológicas “Investigaciones en Formación Inicial y Prácticas Educativas” (FACSO-UNCBA). Coordinadora operativa del Programa de Ingreso, Permanencia y Egreso (FACSO - UNCPBA). Docente en Instituto de Formación Superior y en escuelas secundarias. **Fernández, Gimena Inés.** Profesora de Antropología (FACSO - UNCPBA). Especialista de Nivel Superior en Escuelas y Cultura Digital (ISFDyT N°27). Doctoranda en Ciencias de la Educación (FAHCE - UNLP). Integrante y becaria del Núcleo de Actividades Científico Tecnológicas “Investigaciones en Formación Inicial y Prácticas Educativas” (FACSO-UNCBA). Coordinadora operativa del Programa de Ingreso, Permanencia y Egreso (FACSO - UNCPBA). Docente de nivel secundario en el área de Ciencias Sociales y Humanidades. Docente de nivel universitario en el área Formación Docente.

---

## Sala de Escape: Otto Krause se quedó encerrado

Colla, María de la Paz y Henríquez, Elisa (\*)

Fecha de recepción: junio 2025  
Fecha de aceptación: agosto 2025  
Versión final: octubre 2025

**Resumen:** En la celebración del 125 aniversario de la Escuela Técnica 1 de 4 Otto Krause, se implementó una innovadora experiencia educativa: una sala de escape. Estudiantes de primer y segundo año participaron en tres actividades distintas. La primera actividad consistió en resolver tangrams matemáticos, desarrollando habilidades de resolución de problemas. Luego, se llevó a cabo una actividad de análisis de palabras en lengua, promoviendo la comprensión y el vocabulario. Por último, se realizó una actividad de programación utilizando microbits, fomentando el pensamiento lógico y la creatividad. Al finalizar, los estudiantes recibieron una clave y trabajaron en equipo para abrir el candado virtual en scratch. Esta experiencia didáctica estimuló el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el uso práctico de los conocimientos tecnológicos adquiridos.

**Palabras clave:** Cultura digital - pensamiento computacional - sala de escape - modos de enseñar y aprender - aprendizaje basado en juegos - pensamiento crítico- Buenos Aires Aprende.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 86]

---

### Una Celebración Innovadora

En el marco de la celebración del 125 aniversario de la Escuela Técnica 1 de 4 Otto Krause, se diseñó e implementó una experiencia educativa innovadora en formato de sala de escape. Esta actividad se propuso como una estrategia lúdica para involucrar a los estudiantes de primer y segundo año en desafíos que integrarán diversas áreas del conocimiento y fomentarán el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI. El objetivo principal fue motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje fuera divertido y significativo, a la vez que se promovía el trabajo en equipo y el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas.

### Aprendizaje Basado en Juegos (GBL)

El aprendizaje basado en juegos (GBL) es una metodología que utiliza las dinámicas y mecánicas propias de los juegos para enriquecer la experiencia educativa. A diferencia de la gamificación, que integra elementos de juegos en actividades no lúdicas, el GBL plantea una inmersión total en un entorno de juego donde el aprendizaje se produce de manera natural mientras los estudiantes participan en desafíos significativos para su proceso formativo. Esta metodología ha ganado protagonismo en los últimos años, demostrando que los problemas y desafíos basados en juegos estimulan el aprendizaje mediante inmersión. En este sentido, se ha evidenciado que las actividades desarrolladas en el marco de juegos educativos son comparables al proce-

so de resolución de problemas matemáticos, facilitando el uso de procesos de planificación, toma de decisiones, predicción, razonamiento y justificación. Varios estudios han demostrado que los problemas y desafíos basados en juegos estimulan el aprendizaje a través de la inmersión y la interacción activa de los estudiantes. Asimismo, las actividades desarrolladas en juegos educativos son comparables al proceso de resolución de problemas matemáticos.

### **Reflexión sobre el GBL en la Educación**

El juego constituye una herramienta esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que facilita la construcción de aprendizajes significativos a través de la interacción con su entorno. Según la Dra. Graciela Esnaola (2011), aprender jugando permite a los niños explorar, experimentar y resolver problemas de manera creativa, fomentando habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Este enfoque lúdico no sólo motiva a los niños al estar relacionado con su curiosidad natural, sino que también promueve el desarrollo de competencias clave como el razonamiento, la autorregulación y la cooperación. De este modo, el aprendizaje a través del juego no solo favorece el conocimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades para la vida, enriqueciendo la experiencia educativa desde una perspectiva integral (Esnaola, 2011). Por lo tanto, el diseño de actividades educativas bajo la perspectiva del GBL debe considerar la importancia del juego como motor de aprendizaje y creatividad.

### **Organización y Actividades de la Sala de Escape**

La sala de escape se organizó utilizando el aula como espacio principal, buscando crear una atmósfera inmersiva a través de elementos visuales relacionados con la temática. Para el desarrollo de la actividad, se contó con recursos como pantalla digital, internet, netbooks, impresora 3D, hojas de papel, marcadores y microbits. La experiencia se estructuró en cuatro actividades secuenciales: Matemática: Tangram 3d, Realiza la figura: El objetivo de esta actividad fue mejorar la comprensión y expresión oral y escrita. Los estudiantes debían armar una figura propia utilizando fichas de Tangram 3D, fotografiarla y subirla a un muro digital, incluyendo sus nombres y la inicial de su apellido. Posteriormente, debían enumerar los tipos de triángulos presentes en su figura. La respuesta correcta les otorgaba un número para el candado. Lengua: Arma la Frase Esta actividad buscó mejorar la comprensión y expresión oral y escrita mediante la construcción de frases coherentes sobre Otto Krause a partir de palabras desordenadas y patrones de oraciones dados. Los estudiantes debían identificar los elementos gramaticales de las frases, fotografiar su trabajo y subirlo al muro digital para obtener otro número del candado. Pensamiento computacional: Decilo con Micro: bit: El objetivo fue introducir a los estudiantes en el pensamiento computacional a través de la programación con Micro: bit. La consigna consistió en programar un mensaje de agradecimiento a Otto Krause por el 125 aniversario de la institución, utilizando el programa Makecode y ejecutándolo en la placa Micro: bit. El registro de esta actividad en el muro digital les proporcio-

naba otro número para el candado. Y Candado digital ingresa la clave para liberar a Otto: La actividad final consistió en que los estudiantes, trabajando en equipo, utilizarán las claves obtenidas en las actividades anteriores para abrir un candado virtual en Scratch, desarrollando así habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo.

### **Beneficios Educativos de la Sala de Escape**

La implementación de la sala de escape Otto Krause se quedó encerrado generó diversos beneficios educativos. En primer lugar, fomentó el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, ya que el avance en el juego requería la puesta en práctica de las habilidades de cada integrante. En segundo lugar, desarrolló habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, al enfrentarse los alumnos a enigmas que exigían la aplicación de conocimientos y la formulación de hipótesis. La actividad también buscó motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje fuera divertido y significativo, generando emociones positivas y entusiasmo por los contenidos abordados. Adicionalmente, se promovió el uso práctico de los conocimientos tecnológicos adquiridos al integrar herramientas como Micro: bit y la plataforma Scratch. La experiencia en vivo de la sala de escape también confiere un punto adictivo al provocar la segregación de adrenalina, lo que mantiene a los participantes más eufóricos y atentos. Además, el cerebro se ejercita de forma completa e intensa al activar la imaginación, creatividad, razonamiento lógico y memoria.

### **A modo de cierre**

La experiencia educativa diseñada en la celebración del 125 aniversario de la Escuela Técnica 1 de 4 Otto Krause, a través de una sala de escape, ha demostrado ser una estrategia innovadora y efectiva para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al integrar diversas áreas del conocimiento, esta actividad no solo ha promovido el trabajo en equipo, sino que también ha incentivado el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades esenciales para enfrentar los retos del siglo XXI.

Implementar el aprendizaje basado en juegos (GBL) ha permitido que los estudiantes participen en un entorno de aprendizaje inmersivo y activo, donde el conocimiento se adquiere de manera natural mientras se enfrentan a desafíos significativos. Este enfoque ha facilitado que los alumnos desarrollen competencias clave, como el razonamiento, la cooperación y la autorregulación, que son fundamentales no solo en el ámbito académico, sino también en su vida diaria.

La organización de la sala de escape, utilizando recursos tecnológicos y actividades secuenciales que abarcan matemáticas, lengua y pensamiento computacional, ha enriquecido la experiencia educativa de los estudiantes. Cada actividad ha sido diseñada para estimular diferentes habilidades y para mantener a los alumnos motivados y comprometidos. La interacción con herramientas como Micro: bit y Scratch no solo ha promovido el uso práctico de los conocimientos tecnológicos, sino que también ha fomentado un aprendizaje más activo y participativo.

Finalmente, los beneficios educativos derivados de esta experiencia son claros: la promoción de un ambiente de colaboración, el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y la creación de emociones positivas en el aprendizaje han sido fundamentales para motivar a los estudiantes. Este tipo de actividades no solo transforma la manera en que se enseña, sino que también ofrece a los alumnos la oportunidad de disfrutar del proceso de aprendizaje, convirtiéndolo en una experiencia memorable y significativa. En resumen, la sala de escape ha demostrado ser una herramienta poderosa para enriquecer la educación y preparar a los estudiantes para el futuro.

### Referencias bibliográficas

- Esnaola, G. (2011). *El juego en la educación infantil: Desarrollo y aprendizaje*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Gómez, A. M. (diciembre de 2009). *La importancia del juego y desarrollo en Educación Infantil*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, 1(10).
- Open Mind Room Escape. (s.f.). *¿Qué es un Room Escape?* Obtenido de <https://openmindroomescape.es/room-escape/>

---

**Abstract:** In celebration of the 125th anniversary of Technical School 1 of 4 Otto Krause, an innovative educational experience was implemented: an escape room. First- and second-year students participated in three different activities. The first activity consisted of solving mathematical tangrams, developing problem-solving skills. Then, an activity of analyzing words in the language was carried out, promoting comprehension and vocabulary. Finally, a programming activity was carried out using microbits, promoting logical thinking and creativity. At the end, the students received a key and worked as a team to open the virtual lock in scratch. This didactic experience stimulated teamwork, critical thinking and the practical use of the technological knowledge acquired.

**Keywords:** Digital culture - computational thinking - escape room - ways of teaching and learning - game-based learning - critical thinking - Buenos Aires Learn.

**Resumo:** Em comemoração aos 125 anos da Escola Técnica 1 de 4 Otto Krause, foi implementada uma experiência educacional inovadora: uma sala de fuga. Os alunos do primeiro e do segundo ano participaram de três atividades diferentes. A primeira atividade consistiu na resolução de tangramas matemáticos, desenvolvendo habilidades de resolução de problemas. Em seguida, foi realizada uma atividade de análise de palavras da língua, promovendo compreensão e vocabulário. Por fim, foi realizada uma atividade de programação utilizando microbits, promovendo o pensamento lógico e a criatividade. Ao final, os alunos receberam uma chave e trabalharam em equipe para abrir a fechadura virtual do zero. Esta experiência didática estimulou o trabalho em equipe, o pensamento crítico e a utilização prática dos conhecimentos tecnológicos adquiridos.

**Palavras-chave:** Cultura digital - pensamento computacional - sala de fuga - formas de ensinar e aprender - aprendizagem baseada em jogos - pensamento crítico - Buenos Aires Learn.

(\*) **Colla, María de la Paz** Especialista en TIC, Gestión Cultural e Integración Comunitaria y Licenciada en Tecnología Educativa (UTN). Es Facilitadora Pedagógica Digital del Ministerio de Educación CABA (GOED) y docente en Ingeniería en Sistemas en UTN. Forma parte del plantel docente del Master en videojuegos de la Universidad de Valencia. Es docente responsable del laboratorio Automatización y Robótica del INSPT-UTN. Con 20 años de experiencia en educación y 16 años en gestión educativa. Miembro del equipo de investigación de la UNTREF sobre: "Videojuegos y Educación" y del grupo ALFAS Internacional. Participó en diversos congresos educativos Nacionales e Internacionales donde mostró sus proyectos y experiencias. **Henriquez, Elisa** Licenciada en tecnología educativa por la UNICABA y en lengua Inglesa por UTN. Además, tiene una diplomatura en Bioneuroemoción, materiales didácticos para educación a distancia en educación superior y Marketing Digital - Social Media. Es Asesora Pedagógica Digital del nivel Secundario del Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Bs.As. (GOED) y ha participado en varios proyectos tecnológicos, además de haber sido profesora y Directora de Inglés Global en San Nicolás.