

BlinkLearning lanza en CIEC- Bogotá su juego CYBER ESCAPE para trabajar en el aula la responsabilidad digital

Cómo trabajar la responsabilidad y el bienestar digital en el aula de forma gamificada

BOGOTÁ, BOGOTÁ, COLOMBIA, June 5, 2025

/EINPresswire.com/ -- • Los días 6 y 7 de junio tendrá lugar en Bogotá el IX Encuentro Interamericano de Pastoral Educativa organizado por CIEC, en el que participará una de las más importantes compañías educativas de tecnología en toda Latinoamérica, BlinkLearning.

• BlinkLearning quiere acompañar a la escuela en la formación de ciudadanos digitales conscientes, competentes y responsables en el ámbito digital, tanto dentro como fuera del aula. En este sentido, ha creado un original recurso para trabajar los hábitos tecnológicos saludables, premiar las buenas prácticas y también poner de manifiesto los peligros que entraña el mundo digital a través de CYBER ESCAPE. Un juego para ganar superpoder digital.



Juego Cyber Escape

“

Debemos perder el miedo a abordar el desafío digital en el aula que tenemos por delante; la solución no es prohibir o ahuyentar, sino educar. Cyber Escape quiere contribuir a ello de forma gamificada.”

Begoña Vaquero. Directora de Marketing de BlinkLearning

• CYBER ESCAPE se dará a conocer por primera vez en el marco de este esperado congreso educativo, en el que podrán jugar y poner a prueba sus conocimientos digitales todos los que vayan a conocerlo en su stand.

Bogotá, 5 de junio de 2025.- Mañana abre sus puertas en la capital uno de los congresos referentes en educación católica en Latinoamérica, organizado por CIEC (Confederación Interamericana de Educación Católica). Congregará a empresas educativas, instituciones religiosas, equipos directivos de centros y expertos en educación y en pastoral de varios países.

A este encuentro no podía faltar una de las empresas líderes en los últimos años en lo que a transformación digital humana y con sentido se refiere: BlinkLearning. Esta multinacional con

sedes en Colombia, España, México, Chile, Argentina y Brasil, puede dar buena cuenta de cómo se han transformado las aulas americanas y qué beneficios y nuevas necesidades ha acarreado la integración de la tecnología en el ámbito educativo.

La misión principal de BlinkLearning es precisamente la educación, trasladada al ámbito digital para que sus competencias, ventajas y su necesario manejo experto por los estudiantes de hoy sean una palanca de mejora educativa y no una fuente de riesgo o de inquietud por parte de los colegios.

La llave está en los equipos directivos y docentes para que sepan cómo acompañar a los alumnos en este camino. A través de la adquisición de conocimientos y competencias esenciales de uso responsable de la tecnología, fomentando su autonomía y pensamiento crítico. También es fundamental que este mismo mensaje cale entre las familias y se pongan en práctica los mismos hábitos en el tiempo fuera de la escuela.

BlinkLearning comparte con CIEC la misión de difundir, en un mundo cada vez más polarizado y cambiante los valores de respeto, empatía, compromiso social y cuidados. Porque el mundo analógico y digital son ya un todo, el objetivo de BlinkLearning con la escuela es enseñar a trasladar esos valores al uso de la tecnología, enseñar a ser un buen ciudadano digital.

¿Cómo se puede conseguir? Sin duda desde la educación, mejorando el conocimiento y fomentando la práctica cooperativa con los alumnos, desde la información rigurosa y desde la construcción y proyección en el aula de buenas prácticas, identificando a su vez los riesgos y peligros de un mal uso de las herramientas digitales que van a existir irremediabilmente. Entre ellas, la Inteligencia Artificial, que es protagonista del lema del congreso de este año.

CYBER ESCAPE. Un juego para ganar superpoder digital

De la IA, de las redes sociales, de la información no fiable, de cómo adquirir pautas para la desconexión y la salud digital va a hablar BlinkLearning en Bogotá. Y lo va a hacer con la ayuda de un recurso innovador y creativo: CYBER ESCAPE.

Este juego va dirigido a las aulas colombianas y del resto de países donde está presente para ofrecer a los responsables educativos y docentes un recurso motivador y necesario para conectar con los alumnos y poner sobre la mesa los beneficios y riesgos de la tecnología de una manera tan entretenida como rigurosa.

Cintia Cuétara García

CUCO BRANDING S.L.

cintia@cucobranding.com

Visit us on social media:

[LinkedIn](#)

[Instagram](#)

[Facebook](#)

[YouTube](#)

[X](#)

This press release can be viewed online at: <https://www.einpresswire.com/article/819331979>

EIN Presswire's priority is source transparency. We do not allow opaque clients, and our editors try to be careful about weeding out false and misleading content. As a user, if you see something we have missed, please do bring it to our attention. Your help is welcome. EIN Presswire, Everyone's Internet News Presswire™, tries to define some of the boundaries that are reasonable in today's world. Please see our Editorial Guidelines for more information.

© 1995-2025 Newsmatics Inc. All Right Reserved.