



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

*Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica*

*Escape Room as a didactic strategy for literacy in Basic Education*

*Escape Room como estratégia didática para a alfabetização na Educação Básica*

Cristhian Fabián Pesántez-Quito <sup>I</sup>  
[cristhian.pesantez.83@est.ucacue.edu.ec](mailto:cristhian.pesantez.83@est.ucacue.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-2378-0508>

Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta <sup>II</sup>  
[bolivar.cabrera@ucacue.edu.ec](mailto:bolivar.cabrera@ucacue.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-6853-635X>

Ana Zulema Castro-Salazar <sup>III</sup>  
[azcastros@ucacue.edu.ec](mailto:azcastros@ucacue.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-3837-314X>

**Correspondencia:** [cristhian.pesantez.83@est.ucacue.edu.ec](mailto:cristhian.pesantez.83@est.ucacue.edu.ec)

\***Recibido:** 29 de julio del 2022 \***Aceptado:** 12 de agosto de 2022 \* **Publicado:** 27 de septiembre de 2022

- I. Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica, Estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador.
- II. Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Lengua y Literatura, Magíster en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías, Doctor en Ciencias Pedagógicas, Docente de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Pedagogía, Magíster en Gerencias y Liderazgo Educativo, Docente Carrera de Educación de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador.

## Resumen

Proponer el Escape Room como estrategia didáctica para el desarrollo de destrezas de lectoescritura en los estudiantes del nivel medio de Educación Básica en el período 2021 – 2022. La investigación fue no experimental, de cohorte transversal, de metodología mixta a nivel descriptivo. Se trabajó con estudiantes de quinto, sexto y séptimo de Educación Básica “Elías Galarza Arteaga”, con una muestra aleatoria simple calculado en un 98% de confiabilidad, 5% en margen de error, dando como resultado un total de 52 investigados, a los cuales se les aplicó una encuesta, tipo cuestionario de 19 preguntas con una escala de Likert. Para el variable escape room se asignó 9 preguntas y 10 para lectoescritura. El cuestionario fue validado a través del Alpha de Cronbach (0,759) de confiabilidad. Se evidenció que el 48, 1% de los estudiantes no ha jugado el escape room y que predomina el uso de estrategias didácticas, tradiciones como rimas, coplas, mitos. Además, los educandos reconocen que tienen problemas de ortografía y que realizan la lectura de manera rápida, el análisis también permitió determinar que hay relación entre la variable juegos de misiones, retos y recompensas y la variable lectura. La lectoescritura es esencial en el desarrollo del educando, por ello se debe promover su mejora a través del juego, el mismo que representa la naturaleza del niño para estimular la atención, concentración y motivación.

**Palabras clave:** Aprendizaje; Educación; Estrategia; Escritura; Lectura.

## Abstract

Propose the Escape Room as a didactic strategy for the development of reading and writing skills in students of the middle level of Basic Education in the period 2021 - 2022. The research was non-experimental, cross-sectional cohort, mixed methodology at the descriptive level. We worked with students of fifth, sixth and seventh of Basic Education "Elías Galarza Arteaga", with a simple random sample calculated at 98% reliability, 5% margin of error, resulting in a total of 52 investigated, at which were applied a survey, questionnaire type of 19 questions with a Likert scale. For the escape room variable, 9 questions were assigned and 10 for literacy. The questionnaire was validated through Cronbach's Alpha (0.759) reliability. It was evidenced that 48.1% of the students have not played the escape room and that the use of didactic strategies, traditions such as rhymes, couplets, myths predominates. In addition, the students recognize that they have spelling problems and that they read quickly, the analysis also allowed to determine that there is a relationship

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

between the variable mission games, challenges and rewards and the reading variable. Literacy is essential in the development of the student, so its improvement should be promoted through play, which represents the nature of the child to stimulate attention, concentration and motivation.

**Keywords:** Learning; Education; Strategy; Writing; Reading.

### Resumo

Propor a Sala de Fuga como estratégia didática para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em alunos do nível médio do Ensino Fundamental no período de 2021 a 2022. A pesquisa foi não experimental, coorte transversal, metodologia mista em nível descritivo. Trabalhamos com alunos do quinto, sexto e sétimo do Ensino Fundamental "Elías Galarza Arteaga", com uma amostra aleatória simples calculada com 98% de confiabilidade, 5% de margem de erro, resultando em um total de 52 investigados, aos quais foi aplicado um questionário, tipo questionário de 19 questões com escala Likert. Para a variável sala de fuga, foram atribuídas 9 questões e 10 para alfabetização. O questionário foi validado por meio da confiabilidade Alfa de Cronbach (0,759). Evidenciou-se que 48,1% dos alunos não jogaram a sala de fuga e que predomina o uso de estratégias didáticas, tradições como rimas, dísticos, mitos. Além disso, os alunos reconhecem que têm problemas de ortografia e que leem rapidamente, a análise também permitiu determinar que existe uma relação entre a variável jogos de missão, desafios e recompensas e a variável leitura. A alfabetização é essencial no desenvolvimento do aluno, por isso seu aprimoramento deve ser promovido por meio do brincar, que representa a natureza da criança de estimular a atenção, a concentração e a motivação.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Educação; Estratégia; Escrita; Leitura.

### Introducción

En el ámbito educativo se debe fortalecer las habilidades para la lectoescritura ya que permiten la comprensión de los textos a través de la lectura y la reproducción escrita, esto hace necesario que el educando emplee el raciocinio y la parte operacional, en donde la curiosidad se convierte en un elemento que activa la atención y concentración (Zamora et al., 2018). Por otro lado, el proceso de lectura permite que el educando desarrolle competencias para la lectura literal e inferencial, destrezas que le permiten comprender la realidad histórico, social, y relacionar lo leído con la

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

realidad en la que se desenvuelve. Por lo descrito se hace necesario que las destrezas en lectoescritura se desarrollen a tempranas edades de la etapa escolar, ya que en estos niveles educativos se instaura el amor por la lectura y por consiguiente la motivación, atención y concentración durante los procesos de lectoescritura (Vivanco, 2018). Se debe tener presente que estas destrezas deben irse fortaleciendo durante todo el proceso educativo (Caballero, 2019).

Resaltando la importancia de los hábitos lectores Cubides (2017), sostiene que el hábito por la lectura debe ir acompañado de participación creativa, reflexiva, lúdica y crítica de los estudiantes, elementos que en conjunto promuevan la autonomía de las capacidades lingüísticas y evidencian el desempeño académico del educando. En este mismo contexto Medina et al. (2020) manifiesta que el desarrollo de LE no debe centrarse en actividades textuales sino por el contrario debe favorecerse la actividad práctica aspecto que hace evidente que los procesos de interaprendizaje se empleen imágenes, sonidos, proyecciones simples y complejas que desarrollen en el estudiante la capacidad de análisis-crítico-reflexivo.

Por otro lado, Munayco-Medina (2018), menciona que otras actividades prácticas son la elaboración de organizadores gráficos, los cuales permiten reflejar la comprensión de los contenidos teóricos, pero también permiten establecer relaciones entre lo comprendido. Por ello esta tarea se convierte en una actividad dinámica, en donde interactúa el lector con el texto en contraposición con las actividades rutinarias que propician un aprendizaje mecánico y repetitivo sin ningún tipo de comprensión.

El autor Parra (2015) añade que los procesos de la LE, se vuelven más significativos, si son estimulados dentro del entorno escolar a través de juegos lúdicos que estimulan el desarrollo cognitivo de los estudiantes, con la utilización de recursos didácticos, a través de los entornos virtuales, los mismos que deben capturar la atención y se vuelven enlaces del conocimiento para el fortalecer y perfeccionar las destrezas comprensivas en el desarrollo de las prácticas lectoras en los niños y jóvenes.

Por lo antes descrito se reconoce como un problema para el desarrollo de la lectoescritura es la falta de estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje, realidad que obedece al contexto y entorno de la educación del siglo XXI. Pues la incorporación de estrategias innovadoras permitirá que el proceso educativo sea exitoso y alcance el desarrollo de las destrezas y habilidades requeridas en la lectoescritura. Sin embargo en el actual contexto educativo las destrezas y habilidades no han sido desarrolladas correctamente, aspecto que se hace evidente en los informes del

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes PISA 2018, que ha demostrado que los niveles de lectura se encuentran por debajo del promedio mundial, a través del informe presentado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

El estudio de PISA indica que el nivel de calidad educativa en los procesos de LE son deficientes para desarrollar en los estudiantes saberes y aprendizajes significativos (*PISA 2019*). El informe destaca que en países como Estonia, Canadá, Irlanda y Polonia se han obtenido puntajes altos, mientras que en el ámbito de Latinoamérica Chile, Uruguay y México alcanzaron niveles de LE significativos, según la OCDE desde el 2015 hasta el 2017 no ha existido mayores avances en la LE, como en otras áreas (Espinoza et al., 2017).

Para ello, el Programa de Capacidades LAC Reads (PCLR) y la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), al observar los informes de OCDE, proponen estrategias para tratar de solventar las carencias lectoras en los educandos de América Latina y el Caribe (LAC). Dentro de estos proyectos esta la intervención y evaluación a través de programas educativos, con lo cual la PCLR trata de mejorar las estrategias y metodologías utilizadas por los docentes en la LE. Otro proyecto es la ejecución de programas de capacitación, sobre todo para maestros que se desenvuelven en los primeros años de educación básica, ya que el fundamento principal de PCLR, es que los niños de tempranas edades desarrollen el hábito de LE. Esta institución también resalta que es necesario el desarrollo intelectual, por ello enfatiza en que en los momentos actuales el sistema educativo demanda grandes cambios en el uso de las estrategias didácticas para el proceso de la LE, las mismas que deben ser innovadoras, para alcanzar las destrezas deseadas (Martinez, 2018).

En cuanto a la realidad ecuatoriana la UNESCO, manifiesta que en las escuelas los niveles de Lectoescritura se encuentran por debajo del nivel de aceptación a nivel mundial. El estudio describe que los niveles de escolaridad en Educación Básica, obtuvieron los siguientes resultados: 699 puntos en estudiantes de Cuarto año y 684 puntos en estudiantes de Séptimo de Básica, los mismos que no superan el promedio regional, lo que evidencia que no existen buenas estrategias y metodologías por parte de los docentes en el aula para estimular al estudiante, persistiendo las metodologías tradicionales basadas en el conductismo operante convirtiéndolo al estudiante en un sujeto pasivo que solo recepta información (UNESCO, 2021).

Con relación a lo expuesto anteriormente, existe esa incertidumbre por parte de los docentes de preguntarse ¿Cuál o cuáles serían las mejores estrategias metodológicas para desarrollar la LE?,

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

además de los resultados que reflejo el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) 2019, que no fueron satisfactorios para Ecuador ni para Latinoamérica, pues evidencian que estos resultados no han demostrado cambios en los últimos años de pandemia, pues el limitado contacto con los educandos ha dificultado su aprendizaje sumándose también las reglas ortográficas, según refiere Rueda y Medina, (2018), el mal uso de las letras mayúsculas y minúsculas en el envío de mensajes escritos o chats virtuales, evidencian que las destrezas en LE no han sido desarrolladas correctamente.

Por ello UNESCO (2020), propone a través del ERCE compromisos dentro de la Agenda 2030 que ayuden a fortalecer las competencias lectoras a través del Desarrollo Sostenible y de esta manera lograr una educación inclusiva y de calidad. Para ello se debe partir desde la realidad de cada uno de los países a través de la verificación de los logros de aprendizaje en los alumnos para provocar en cada país cuestionamientos de análisis y de reflexión en cuanto a si los estudiantes están o no recibiendo la educación adecuada.

Con la finalidad de impulsar la mejora en las destrezas de LE se establece el Plan Nacional de Promoción del Libro y la Lectura “José de la Cuadra”, (PNPLL), en tanto que el Ministerio de Educación del Ecuador propone del Plan “Yo Leo”, para asegurar el fortalecimiento y desarrollo de las destrezas, habilidades lingüísticas y comunicativas en el área de Lengua y Literatura, dichas destrezas están descritas en el Currículo Nacional 2016, y regulados en todos los niveles y modalidades de estudio del Plan Estratégico del (MINEDUC), proyecto que se encuentra destinado a mejorar las habilidades lectoras propuestas en la agenda 2030 de la UNESCO, lo que garantiza una igualdad de oportunidades en el Sistema Nacional de Educación (MINEDUC, 2021).

Por su parte Ankuash (2020), propone la implementación de estrategias innovadoras para el fortalecimiento de la LE dentro instituciones educativas de Ecuador, esto implica la aplicación de nuevos métodos didácticos y pedagógicos que permitan el desarrollo el proceso cognitivo en los estudiantes. En este mismo tema Serrano (2016), menciona que la tecnología en el ámbito educativo es un recurso significativo que ayuda a superar algunos problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la LE, pues este a la vez estimula en los educandos a través de sus actividades dinámicas, lúdicas y atractivas, que se basan en teorías constructivistas que aseguran un mayor desenvolvimiento del educando, mediante el uso de las diferentes plataformas educativas.

De esta manera se considera que el uso de los recursos tecnológicos deben ser aplicados en los diferentes niveles del proceso de interaprendizaje, de esta forma el aprendizaje será socio sistémico

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

y cooperativo, asegurando que la tecnología al poseer múltiples recursos ayudan al desarrollo cognitivo del individuo y dinamizan su desempeño en el entorno escolar promoviendo destrezas y habilidades lectoras (Torres et al., 2017).

Por su parte Raquel y Rozas (2021) destacan la importancia del trabajo cooperativo e individual en el proceso de la LE, precisan que estas estrategias desarrollan la responsabilidad individual y grupal, además de la participación colectiva dentro de entornos virtuales con prácticas interpersonales y grupales que benefician al grupo y al docente. De esta manera se reconoce la importancia de aplicar juegos gamificados como estrategias innovadoras que se apoyan en las metodologías activas en contrarrestan a las estrategias tradicionales.

Las metodologías activas aplicadas en entornos virtuales favorecen el desarrollo de las destrezas de LE, por ello se reconoce que este proceso se basa en una actividad mental que relaciona la comprensión con el entendimiento, la práctica con la teoría, aspectos que evidencian que la lectura es un proceso complejo en donde se involucran varios factores, que comienza con la función visual, auditiva, simbólica que rápidamente se convierten en ideas que se almacenan en la memoria del lector, para luego ser expresadas por medio de palabras, textos y oraciones, (Hoyos & Gallego, 2017).

Por lo antes descrito se hace necesario “Proponer el Escape Room como estrategia didáctica para el desarrollo de destrezas de lectoescritura en los estudiantes del nivel medio de Educación Básica en el período 2021 – 2022” con la finalidad de aportar con una estrategia innovadora para los procesos de inter aprendizaje.

### **Metodología**

La investigación es de enfoque metodológico mixto a nivel descriptivo, de tipo no experimental y cohorte transversal. Es mixta, ya que se utilizaron instrumentos cualitativos y cuantitativos con el propósito de describir de forma exhaustiva la realidad de los estudiantes.

La población investigada estuvo conformada por estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Elías Galarza Arteaga” (EGA), del nivel de básica media. La institución está ubicada en la Ciudad de Cuenca y pertenece a la parroquia de Paccha. El total de la población fue de 57 estudiantes distribuidos en: 17 del quinto año, 19 del sexto año, y 21 del séptimo año de básica media del periodo lectivo 2021 – 2022. La edad de los participantes estuvo entre los 10 a 12 años. Se aplicó

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

un muestreo aleatorio simple, el cual fue calculado con un 98% de confiabilidad y 5 % de margen de error, dando un total de 52 participantes.

Para recolectar los datos se aplicó una encuesta y como instrumento un cuestionario de 10 preguntas, distribuido en los indicadores de fundamentos tecnológicos y pedagógicos para la variable de escape room en un número de 9 preguntas. La variable LE fue abordada con los indicadores: pedagógico, didáctico y problemas de LE con un total de 10 preguntas. Para las opciones de respuesta se empleó una escala de Likert con la valoración de 1 a 5 en donde, siempre= 5, casi siempre=4, a veces=3, casi nunca= 2 y nunca=1. Se validó el cuestionario con un Alpha de Cronbach (0,759) como medida de confiabilidad. Validado el cuestionario se lo registró en el formulario de Google Forms.

Para este proceso se solicitó el respectivo permiso al director de la Escuela de Educación Básica EGA, posteriormente se solicitó el consentimiento a los representantes legales, ya que los investigados fueron menores de edad. Posterior a ello se mantuvo un acercamiento con el docente titular de cada año de básica (quinto, sexto y séptimo) para coordinar una sesión sincrónica en la plataforma de Zoom. Dicha sesión se concretó para los primeros días del mes de junio en la jornada matutina, en la cual se entregó el link de acceso al cuestionario en Google Forms para que los estudiantes puedan dar respuesta al cuestionario.

Aplicado el cuestionario se da inicio a la codificación de los datos para luego realizar el análisis en el software estadístico SPSS versión 19. Previo al procesamiento de los datos se realizó el análisis de normalidad aplicando la prueba de Kolmogórov-Smirnov, al tratarse de una población superior a 50, la prueba determinó que las variables presentan valores normales paramétricos (hO); es decir, todas las variables tienen un valor menor a 0,05 sig.

Posterior a la prueba de normalidad se realizó un análisis estadístico descriptivo de frecuencias mediante el sistema estadístico SPSS obtenido los resultados que se exponen en la tabla 1 y 2. Para establecer la relación entre las variables, escape room y LE se efectuó un Chi cuadrado.

Esta investigación, contó con la autorización del representante legal de la institución educativa, a través de la “carta de autorización”, para la intervención en los años de básica ya descritos anteriormente. También se obtuvo las cartas de autorización de los representantes legales de los alumnos encuestados.

Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

**Resultados**

Para dar respuesta al objetivo de investigación se realiza un análisis descriptivo de frecuencias de las variables de investigación, posterior a ello se aplica un Chi cuadrado de Pearson para establecer si hay relación dichas variables. A continuación, se describe el análisis.

**Figura 1:** Has jugado algún escape room

Escala	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	25	48,1	48,1	48,1
Casi nunca	5	9,6	9,6	57,7
A veces	14	26,9	26,9	84,6
Casi siempre	8	15,4	15,4	100
Total	52	100	100	

**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 2:** Estrategias didácticas empleadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

Variable	Escala	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Se utilizan mitos y leyendas</b>	Casi siempre	28	53,8	53,8	53,8
	A veces	17	32,7	32,7	86,5
	Casi nunca	5	9,6	9,6	96,2
	Nunca	2	3,8	3,8	100,0
	Total	52	100,0	100,0	
<b>Se utilizan rimas, coplas o</b>	Casi siempre	21	40,4	40,4	40,4
	A veces	22	42,3	42,3	82,7

Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

<b>amorfinos</b>	Casi nunca	2	3,8	3,8	86,5
	Nunca	7	13,5	13,5	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

La tabla 1 refiere que el 48,1 % de los encuestados indican que nunca ha jugado un escape room. En la tabla 2, el 86,5 % indica que casi siempre y a veces se utiliza mitos o leyendas, en tanto que el 82,7% reconoce que casi siempre y a veces emplean rimas, coplas o amorfinos en el proceso de interaprendizaje de la lectoescritura. Estos porcentajes evidencian que no se emplea la estrategia de escape room en la enseñanza de la lectoescritura, por el contrario, es evidencia el uso predominante de las estrategias didácticas convencionales, en tal virtud es pertinente proponer una estrategia didáctica innovadora para el proceso de interaprendizaje de la lectoescritura.

Figura 3: Problemas recurrentes en la lectoescritura

Variable	Escala	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Cometo faltas de ortografía</b>	Casi siempre	17	32,7	32,7	32,7
	A veces	30	57,7	57,7	90,4
	Casi nunca	4	7,7	7,7	98,1
	Nunca	1	1,9	1,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	
<b>Respeto los signos de puntuación</b>	Casi siempre	30	57,7	57,7	57,7
	A veces	14	26,9	26,9	84,6
	Casi nunca	5	9,6	9,6	94,2
	Nunca	3	5,8	5,8	100,0

Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

	Total	52	100,0	100,0
	14	26,9	26,9	26,9
	23	44,2	44,2	71,2
<b>Leo demasiado rápido</b>	8	15,4	15,4	86,5
	7	13,5	13,5	100,0
	52	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

La tabla 3 demuestra que el 90,4 % de la población encuestada acepta que casi siempre y a veces comete errores de ortografía, el 84,6 % indica que casi siempre y a veces respeta los signos de puntuación, en tanto que el 71,1 % expresa que casi siempre y a veces lee demasiado rápido, porcentajes que evidencian que más del 70% de la población objeto de estudio admite tener problemas en los procesos de lectoescritura, en tal virtud es pertinente proponer una estrategia didáctica y dinámica que posibilite la práctica activa de la lectoescritura.

Para la valoración de la relación entre variables se planteó las siguientes hipótesis:

HO: Los juegos que tienen misiones, retos y recompensas no estimulan la lectoescritura.

H1: Los juegos que tienen misiones, retos y recompensas estimulan la lectoescritura.

**Figura 4:** Relación entre los juegos que tienen misiones, retos o recompensar y los espacios de lectura en el aula

		El docente propone espacios de lectura en el aula					Total
		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
Los juegos empleados tienen misiones, retos o recompensas	Nunca	2	0	2	0	0	4
	Casi Nunca	0	1	2	2	0	5
	A veces	1	2	10	12	1	26
	Casi siempre	1	0	2	13	1	17
	Total	4	3	16	27	2	52

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,396 <sup>a</sup>	12	0.045
Razón de verosimilitudes	19.855	12	0.07
Asociación lineal por lineal	9.959	1	0.002
N de casos válidos	52		

Fuente: Elaboración propia

Luego de ejecutar el análisis de relación entre las variables, los juegos que tienen misiones, retos o recompensar con la variable, espacios de lectoescritura en el aula (Tabla 4) se evidenció la relación entre las variables; ya que los valores de significancia bilateral para el Chi cuadrado de Pearson son inferiores a 0,05, aseverando de esta manera que la hipótesis es alternativa, es decir; existe correlación entre las variables examinadas, hallazgo que confirma la necesidad de proponer una estrategia didáctica basada en el juego para el desarrollo de la lectoescritura.

### Discusión

La LE es un proceso fundamental en la formación de los discentes, por ello debe ser promovida en las aulas de clase, pero también desde otros contextos para ello se debe emplear estrategias que posibiliten un aprendizaje significativo y no mecánico y repetitivo.

Reconociendo la importancia de la lectoescritura, el análisis de los datos en el presente estudio permitió demostrar que el 48, 1 % de los educandos objeto de estudio nunca ha jugado un escape room para el aprendizaje de la lectoescritura. Este resultado es paralelo a los datos de González Calatayud(2022) quien reconoce que 100% de profesores investigados indica no aplicar el escape room en aula de clase, de esta población el 96 % indica no tener conocimiento o formación en la planificación y empleabilidad de esta estrategia en el entorno de aprendizaje, aspecto que refleja la necesidad de que los docentes dispongan de propuestas pedagógicas que sirvan de guía o ejemplo para la implementación de esta estrategia didáctica en el aula de clase (García et al., 2021).

En cuanto a los recursos didácticos el estudio evidenció que el 86, 5 % de los estudiantes reconocen que el aprendizaje de LE se realiza con mitos o leyendas, el 82, 7 %, manifiesta el uso de rimas, coplas o amorfinos, esto evidencia que los docentes priorizan el uso de estrategias didácticas tradicionales, las cuales están enmarcadas en la lectura de un texto plano sin ningún tipo de

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

interacción. Estos recursos limitan el aprendizaje del educando aspecto que Portocarrero y Sinisterra (2019) lo afirman al reconocer que el empleo de mitos o leyendas en los procesos de lectura y escritura permiten transmitir conocimiento y tradiciones. Por su parte Salinas (2020) plantea que la LE debe darse en un ambiente interactivo en donde la práctica continua permita desarrollar lenguaje correcto, discriminación de sonidos, desarrollo del pensamiento, fluidez en la lectura, asimilación, etc. Esto implica que el proceso de LE se apoye en nuevos recursos didácticos, entre los cuales se destacan los virtuales por promover un papel activo y formador en el educando, en contraposición a su sujeto pasivo que se limita a cumplir actividades (Cacuango & Hernandez, 2022).

Por lo antes descrito es predominante la incorporación de recursos didácticos interactivos en oposición a los tradicionales, en este sentido Cabanillas (2021) indica que el éxito del aprendizaje está en saber seleccionar estrategias y recursos didácticos en donde el educando disfruta aprender, en contra posición a seguir procesos memorísticos o pasivos. Esto implica que el docente tenga presente la naturaleza del educando al momento de generar aprendizaje, es decir el juego es parte la naturaleza de los educandos, por ello Cacuango y Hernandez (2022), recomiendan el uso de juegos didácticos interactivos como crucigramas, podcast, storytelling y otras herramientas que posibilitan un aprendizaje a través del juego al mismo momento que favorecen diferentes habilidades de lectura y escritura.

Por otro lado, el estudio demostró que el 90 % de los alumnos reconocen que cometen errores de ortografía y el 84,6 % no respeta los signos de puntuación, resultados que coincide con los datos Goya y Sanchez (2019), en donde el 100 % de los docentes reconoce que frecuentemente hay problemas LE en el aula, en este mismo sentido Centeno y Martillo (2017) manifiesta que el 60 % de los encuestados indica tener problemas de lectoescritura. En cuanto a los errores de ortografía Sotomayor et al. (2017) indica que los errores más recurrentes son las omisiones de: la tilde, letras, sílabas y grafías. Estos resultados hacen evidente la necesidad de incorporar estrategias adecuadas a las necesidades y entornos en los cuales se desenvuelven los educandos, criterio que es compartido por Cabanillas (2021), quien sostiene que se debe concentrar los esfuerzos en aplicar estrategias que mejoren los procesos de enseñanza y por ende disminuyan los problemas en lectoescritura.

En relación al proceso de lectura se identificó que el 71,1% de los educandos realiza lectura rápida, lo cual hace evidente el desinterés por la lectura, resultado que Goya y Sanchez (2019) lo confirma al indicar que 80 % de los estudiantes indica no tener interés por actividades de lectura, seguido de

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

un 48 % que manifiesta no comprender lo que lee. Por otro lado, la rapidez en la lectura implica que las competencias de fluidez y comprensión de textos no están siendo desarrolladas de manera correcta, lo cual se relaciona con la falta de concentración al momento de leer, en relación a esto Peralta (2016), indica que el 40% de la población estudiada tiene dificultad de atención y concentración en las actividades de lectura. Estos resultados hacen evidente la necesidad de incorporar estrategias didácticas divertidas que favorezcan la atención y concentración en las actividades de lectura y escritura

Por último, el análisis de datos demostró que existe relación entre la variable juegos que contienen misiones, retos o recompensas con la variable espacios de LE en el aula, hallazgo que es semejante al trabajo investigativo de Carmona (2018), quien reconoce que la ludificación tiene amplios beneficios en el proceso de aprendizaje, destaca que las estrategias lúdicas dinamizan el ambiente de aprendizaje e incorporan innovación metodológica. Entre los beneficios esta que el educando aprende al mismo momento que disfruta de la actividad de aprendizaje, por tanto, hace posible que el docente logre alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados. Paralelo a esto Martín-Ferrer et al. (2022), indica que el 50% de los alumnos encuestados prefieren aprender a leer y escribir a través del juego. Sin embargo, la estrategia del juego puede ser mejorada al incorporar misiones retos o recompensas, elementos que privilegian la atención e interacción en el aprendizaje tal como lo menciona Valencia (2019), además precisa que se debe promover acciones de aprendizaje que logren el desarrollo completo considerando el ritmo y estilo de aprendizaje y su grado de motivación. Los beneficios del juego también son reconocidos por González (2022), quien promueve el uso de juegos interactivos, destacando que permiten atender las nuevas realidades de enseñanza -aprendizaje.

## Propuesta

Fuente: Elaboración propia

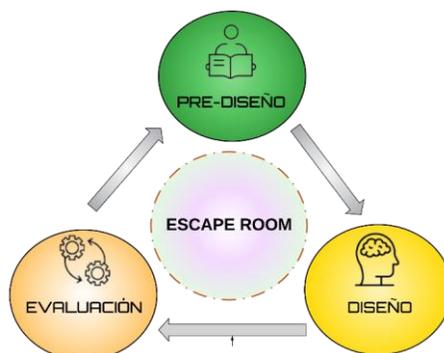


Figura 5: Escape Room Lectura

Etapa de Pre diseño. Previo a dar inicio con el diseño del escape room el docente (s) debe seleccionar el contenido a ser trabajado por los estudiantes, en base a estos se deberá establecer las misiones y retos dentro de los cuales se implementará las diferentes actividades de aprendizaje. Luego se debe establecer los objetivos de aprendizaje que permitan contribuir al logro de las destrezas y criterios de desempeño establecidos en la Planificación de la Unidad Didáctica. Posterior a esto seleccionar de acuerdo a la edad y sexo la narrativa que acompañara durante el desarrollo del escape room, entre estas narrativas puede seleccionarse series, películas o animados que están de acuerdo a los intereses de los estudiantes. Para materializar la siguiente etapa se trabajará el en diseño del escape room en la herramienta de Genially, con la narrativa de la película de “El guardián de las palabras” en donde se incorporará tres misiones y dos retos en cada una de ellas.

Etapa de Diseño. En esta etapa el docente deberá seguir los pasos descritos a continuación para elaborar un escape room para el desarrollo de la lectoescritura.

- Abrir la herramienta Genially en el apartado de escape room y seleccionar una plantilla en blanco. En esta plantilla poner un fondo de la película de “El guardián de las palabras”, y luego describir el título de la actividad en base a los contenidos teóricos seleccionados.
- En la segunda plantilla incorporar un video en donde se dé la bienvenida y se indique cual es la misión que deben cumplir. Este video deberá ser en forma de narrativa y podrá ser elaborado con Snap Camera con un filtro acorde a la narrativa.

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

- En la tercera plantilla consignar los personajes de la película, así como una breve descripción de los mismos, con el objetivo de que el estudiante se identifique con uno de ellos, lo seleccione y se involucre en la resolución de las misiones y retos.
- En la cuarta carilla poner un fondo de la película de “El guardián de las palabras” en donde se debe incorporar tres elementos interactivos los mismos que serán los accesos a las misiones uno, dos y tres.

Misión 1: En este elemento interactivo se pondrá una etiqueta con el nombre de “misión 1”, seguido de una breve descripción de la misión que debe resolver, tenga presente que esta descripción está en forma de narrativa para mantener el interés y concentración en el juego. Luego se generará dos retos para lograr cumplir la misión 1. El reto uno será de lectura, para ello se solicitará que lea el cuento “del medio ambiente y la naturaleza”, el mismo que estará disponible en el enlace: <https://n9.cl/bm7ao> por tanto el link debe incorporarse dentro de las instrucciones, este recurso es un libro interactivo en versión gratuita. Concluida el reto uno se activará el reto dos en donde el alumno deberá responder preguntas de comprensión sobre el texto leído (cuento), para ello se diseñará la actividad de aprendizaje en la herramienta de Word Wall con el juego de “aplata topos”, el mismo que permitirá dar respuesta a preguntas que reflejen la comprensión del texto leído. Este es un juego dinámico que permite la reflexión, comprensión, así como la retroalimentación inmediata a la actividad. Concluida el reto dos se entregará un código de números o letras para que avance a la misión 2.

Misión 2: Al igual que la misión 1 este apartado debe tener una etiqueta con el nombre de “misión 2”, seguido de las instrucciones que debe realizar para resolver la misión (recuerde las instrucciones están en forma de narrativa). Luego se generará dos retos, el primero será de lectura comprensiva, para ello se solicitará escuche el mito “ Kai Kai, la cuidadora de las aguas” recurso que estará disponible en el enlace: <https://n9.cl/bm7ao> . Concluido el reto uno se activará el reto dos el mismo que estará destinado a la escritura, para ello se utilizará un padlet en el cual el alumno debe dar respuesta a las preguntas formuladas en base al mito. Esta actividad permitirá el desarrollo de las destrezas de escucha activa, comprensión, relación y escritura. Concluido el reto dos se entrega una clave, la misma que puede ser un código de números para que avance a la última misión.

Misión 3: Recuerde poner la etiqueta con el nombre de “misión 3” seguido de las instrucciones para resolver la misión, dichas instrucciones deben estar en forma de narrativa. Luego generar el reto uno de esta misión, el cual está destinado a trabajar expresión comunicativa, para ello se solicitará

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

que el alumno realice un Storytelling, recurso que permite que el alumno se exprese contando una narrativa en donde el juego permite desarrollar habilidades de creación, imaginación y expresiones comunicativas; para esta actividad se le solicita que el alumno realice una breve grabación contando una leyenda. Resuelto este reto se avanza al reto dos el mismo que estará destinado a la escritura, para ello se trabaja los juegos en Word Wall de “palabra faltante y “reordenar”, en el caso del primer juego se buscara que el educando identifique que palabra falta o es incorrecta, en el segundo juego se buscara que de sentido y coherencia a una construcción gramatical. Concluido el reto dos se otorgará el código final para que recepte su recompensa.

- En la quinta plantilla se incorporará el acceso al código final lo que le permitirá que el alumno migre a la sexta ventana.
- En la sexta ventana esta su certificado “Guardian de palabras”, recurso que puede ser diseñado en Canva. Paralelo a este certificado se le otorgara puntos por las actividades resueltas (de ser necesario se permitirá que el alumno resuelva nuevamente la actividad).

Etapa de Evaluación. Concluido el diseño del escape room, se debe proceder con una primera demostración de la implementación, para ello se selecciona un grupo de alumnos, los cuales permitirán evaluar su funcionalidad, e identificar sus debilidades, elementos que deberán ser registrados en una ficha de observación para luego realizar los ajustes respectivos.

Consideraciones finales. El docente debe tener en cuenta que la herramienta de escape room no tiene un fin de evaluación sumativa ni acumulativa, por el contrario, es una herramienta que a través del juego permite activar la atención, concentración y motivación en el proceso de inter-aprendizaje de lectoescritura, elementos que posibilitan el desarrollo de las destrezas y habilidades para la comprensión literal, inferencial, análisis, síntesis, respeto de reglas ortográficas, etc. Por ello el fin último es la evaluación sumativa, lo que importa es que el alumno disfrute aprender a través del juego y la ejercitación, elementos que son posibles con escape room.

Otro aspecto a destacar es el uso de los recursos en las actividades de aprendizaje, estos deben ser innovadores, interactivos en contra posición a las estrategias y recursos tradicionales. Si bien en la presente propuesta se retoma los recursos de mitos, leyendas, cuentos, nótese que estos tienen el componente interactivo el cual hace que sean llamativos y agradables al momento de utilizarlos, además están incorporados mediante la estrategia del juego.

## Conclusiones

La LE es importante en la formación de los educandos, por tanto, no debe ser concebida como simple proceso de lectura y escritura, por el contrario, debe ser entendida como un proceso angular que permite el desarrollo de múltiples competencias entre las cuales se destaca la fluidez, comunicación, pronunciación, comprensión de textos, etc. Por ello es necesario que el proceso de LE sea estimulado tanto en casa como en las aulas de clase a través de la incorporación de estrategias y recursos didácticos innovadores en el cual se destacan los juegos interactivos.

Los resultados de la investigación determinan que los juegos están relacionados con el proceso de lectoescritura, y que favorecen el desarrollo de habilidades y procesos cognitivos como la atención, concentración y motivación. Paralelo a esto se establece que la selección incorrecta de estrategias didácticas para la LE ocasiona problemas ortográficos, así como deficiencias en el proceso lector. Por ello se propone Escape Room como estrategia didáctica para la LE en los educandos de básica media, cuya propuesta evidencia que es posible implementar esta estrategia en donde el juego combinado con misiones retos y recompensas hacen posible un aprendizaje innovador y centrado en la actividad del educando.

## Referencias

1. Ankuash-Mankash, M. V. (2020). *Fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de básica de CECIB Río Mankusas de la comunidad San Pedro, en el período 2019-2020*. <https://n9.cl/ntsbm>
2. Caballero, K. D. (2019). "Teatro del oprimido: estrategia didáctica para fomentar el interés por la lectura crítica". *Educación y Ciencia*, 23, 383-398. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.23.e10305>
3. Cabanillas, A. (2021). *Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. [Strategies and methods to improve spelling]*. 56(3), 457-475. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2381>
4. Cacuang-Alava, C. F., & Hernandez, D.-A. (2022). *General Básica Resources for the development of literacy in students of Basic General Education Recursos para o desenvolvimento da alfabetização em alunos da Educação*. 7(4), 1606-1622. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3908>
5. Carmona, S. (2018). *La Lectura De Los Clásicos a Través De Un Escape Classroom*. 34. <https://n9.cl/5iubz>

Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

6. Centeno-Angulo, J. E., & Martillo, P. R. V. (2017). La transcendencia del uso de estrategias didácticas para el aprendizaje de la Lectoescritura. En niños de 5 A 6 Años, en la Unidad Educativa “Mons. Leónidas Proaño”. Del periodo lectivo 2017-2018. Diseño de una Guía didáctica dirigida a docentes. [Universidad de Guayaquil]. En *World Development* (Vol. 1, Número 1). <https://n9.cl/gkzr4>
7. Cubides, C., Rojas, M., & Cárdenas, R. (2017). Lectura Crítica. Definiciones, experiencias y posibilidades. *Saber, Ciencia y Libertad*, 12(2), 184-197. <https://n9.cl/cjd1q>
8. Espinoza Carrasco, M. E., & Saucedo Fenández, M. (2017). La lectura en el crecimiento de un país. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 4(7). <https://n9.cl/fbo78>
9. Ferrer, M.-L., Amat Vinyoles, A., & Espinet Blanch, M. (2022). Aprender a diseñar juegos para la enseñanza de las ciencias en la formación inicial de maestras y maestros en educación primaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 19(3), 1-20. [https://doi.org/10.25267/rev\\_eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2022.v19.i3.3601](https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2022.v19.i3.3601)
10. García, L. A. (2021). COVID-19 and digital distance education: pre-confinement, confinement and post-confinement. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 24(1), 09-32. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>
11. González-Calatayud, V. (2022). La innovación en Formación Profesional: el uso de las Escape Room. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 111-120. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12120>
12. Goya-Galarza, Elizabeth, G., & Sanchez Palacios, Pilar, G. (2019). *Técnicas Lingüísticas en la Lectoescritura del Subnivel Medio*. <https://n9.cl/kgtc0>
13. Hoyos, A. M., & Gallego, T. M. (2017). Desarrollo De Habilidades De La Comprension Lectora. *Revista Virtual de la Universidad Católica*, 51(1), 23-45. <https://n9.cl/tv0jy>
14. Martínez, M. (2018). La Lectoescritura Inicial En America Latina Y El Caribe : Análisis Regional De Actores Clave. *USAID Programa de capacidades LAC Reads*, 32. <https://n9.cl/7qa08>
15. Medina, G., Lujano, Y., Aza, P., & Sucari, W. (2020). Revista Innova Educación. *Revista Innova Educación*, 2(4), 650-667. <https://n9.cl/m26m0>
16. MINEDUC (2021). *Ministerio de Educación Política Educativa para el fomento de la Lectura* (pp. 1-92). <https://n9.cl/0ucju>

Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

17. Munayco Medina, A. (2018). Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo. *Comuni@cción*, 9(1), 05-13. <https://n9.cl/xwjnb>
18. Peralta Cerón, E. (2016). *Dificultades del lenguaje en Educación Primaria*. <https://n9.cl/mm9m>
19. *PISA 2018 Results (Volume I)*. (2019). <https://doi.org/10.1787/5F07C754-EN>
20. Portocarrero, Gruezo Leidy Mayerlin, Sinisterra, L. N. G. (2019). *Hábitos de lectura y relatos míticos I* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)]. <https://n9.cl/rke7k>
21. Raquel, A., & Rozas, R. (2021). *Escape Room literario*.
22. Rueda, M. I., & Medina, S. L. (2018). The role of morphological awareness in explaining reading-writing difficulties / El papel de la conciencia morfológica en la explicación de las dificultades de aprendizaje de la lectoescritura. *Infancia y Aprendizaje*, 41(4), 702-732. <https://doi.org/10.1080/02103702.2018.1504861>
23. Salinas, D. D. (2020). Fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en tiempos de pandemia [Pontificia Universidad Javeriana]. En *Bogotá D.C.* <https://n9.cl/9dvoi>
24. Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G., & Jéldrez, E. (2017). *Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos* : 315-332. <https://n9.cl/s57nl>
25. Torres Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40. <https://n9.cl/inty3>
26. UNESCO. (2021). *La UNESCO llama a fortalecer los aprendizajes en Ecuador y destaca sus avances en Matemática y Ciencias en séptimo grado*. 1-4. <https://n9.cl/93dh46>
27. Valencia-Valencia, & Lucía-Daisy. (2019). *Conocimiento Docente ante los prerrequisitos para la adquisición de la Lectoescritura* [Universidad Especializada de las Américas]. <https://n9.cl/ope4q>
28. Vivanco, G. E. A. (2018). La lectura crítica como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Redipe*, 7(4), 86-94. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1438>
29. Zamora, M., Vargas-Cevallos, T., & Mendieta-Toledo, L. (2018). Incidencia de un programa de lectoescritura en el rendimiento escolar. *Polo del Conocimiento*, 3(9), 154. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i9.716>

## Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica

---

©2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).