UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNAE

Educación Básica - Presencial

Itinerario Académico en: Educación General Básica

La estrategia del escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado de EGB.

Autor:

Paola Estefania Barzallo Bermeo

Autora:

Nathaly Silvana Zapata Calle

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Educación, diversidad cultural, artes e interculturalidad

Autor:
Paola Estefania Barzallo Bermeo
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autor:
Nathaly Silvana Zapata Calle
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Docente Tutor	Rosa del Consuelo Llanos Verdesoto
CÓDIGO ORCID	**0009-0008-1900-1018**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Agradezco primeramente a Dios, por darme fuerza y sabiduría para culminar una etapa muy importante en mi vida y formación académica. Igualmente, agradezco a mis padres por ser mi pilar, a mis hermanos, por el apoyo brindado y la motivación que me dan día a día para no rendirme. Agradezco a mis amigos, especialmente a Estefany, por su comprensión y compañía en esta etapa, a mi pareja pedagógica por su compromiso y responsabilidad a lo largo de este proceso de investigación. Asimismo, de manera especial agradezco a mi hijo que, aunque no se encuentre hoy físicamente conmigo, me da dado fortaleza y calma, acompañándome espiritualmente, para culminar este proceso.

Paola Barzallo

Agradezco enormemente a mis padres, quienes, con su amor, paciencia, sacrificio y sobre todo apoyo incondicional en los momentos que parecía rendirme, me brindaron fuerza amor y confianza en cada etapa de este camino. A mí abuelo Iván, quien, con su apoyo, perseverancia y sus valiosos consejos siempre me motivo a no desistir a creer en mí.

A mis hermanos por su compañía constante y palabras de ánimos que hicieron que este sendero sea más llevadero. Y de forma muy especial para mí hijo, quien han sido mi mayor inspiración, fortaleza y razón para continuar, incluso en mis momentos más difíciles, cada logro alcanzado será también para él.

Nathaly Zapata

RESUMEN

El presente estudio se desarrolló con una muestra de 20 aprendices de tercer año de Educación General Básica, partiendo del enfoque constructivista que posiciona al estudiante como sujeto activo en su educación, esta investigación se centró en la aplicación de la estrategia lúdica del escape room para intervenir en las dificultades detectadas en la lectoescritura. Desde un paradigma socio crítico y una metodología de investigación-acción, se recolectaron datos mediante una entrevista semiestructurada a la profesora y la implementación de instrumentos de evaluación diagnóstica y final. La información obtenida se procesó mediante el análisis de contenido y la categorización de respuestas, permitiendo contrastar el desempeño inicial con el progreso final. Los resultados revelaron una evolución notable en la fluidez lectora y la coherencia textual de los estudiantes, así como mayor trabajo en equipo, motivación e interés. El diseño de desafíos lúdicos no solo incrementó la participación activa, sino que también contribuyó a la comprensión de contenidos, al fortalecimiento de la producción escrita y a la mejora en la expresión de sus ideas. En conclusión, la gamificación mediante el escape room actúa como un facilitador pedagógico al enfrentar retos en un entorno colaborativo, los aprendices logran una transferencia de conocimientos más significativa y profunda, superando la memorización tradicional.

PALABRAS CLAVES: Escape Room, Enseñanza-Aprendizaje, Estrategia Lúdica, Lectoescritura.

ABSTRACT

This research was conduced with a sample of 20 third-grade students in Basic Genral Education, grounded in a constuctivist approach that positions learners as active participants in their own learning process. The Study focused on the implementation of a gamified Escape Room strategy to address identified difficulties in literacy skills. Under a socio-critical paradigm and using an action research methodology, data were collected through a semi-structured interview with the classroom teacher, as well as diagnostic and final assessment instruments. The information was analyzed through content análisis and response categorization, enabling a comparison between initial perfomance and final progress. The findings revealed significant improvement in reading fluency and textual coherence. The desing of Playful challengues not only increased active participation but also enhaced content comprehension, strengthened written production, and improved students´ ability to express their ideas. In conclusion, gamification through the Escape Room strategy functions as an effective pedagogical facilitator, promoting meaningful knowledge tranfser within a collaborative learning environment and moving beyong traditional memorazation-based practices.

KEYWORDS: Escape Room, Teaching Learning Process, Gamification Strategy, Literacy.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Índice

1. Introducción 12
2. Planteamiento del problema 14
3. Pregunta de investigación: 14
4. Justificación 15
5. Objetivo general 16
   5.1. Objetivos específicos 16
6. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO 17
   6.1. Antecedentes Internacionales 17
   6.2. Nacionales 23
7. Bases teóricas 26
   7.1. Enseñanza 26
   7.2. Aprendizaje 27
   7.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje 29
   7.4. Estrategias lúdicas 31
   7.5. Escape Room 33
      7.5.1. Ciclo de vida del escape room 35
      7.5.2. Formato del escape room 37
      7.5.3. Elementos del escape room 38
   7.6. Lectoescritura 40
   7.6.1. Lectura 41
      7.6.1.1. Etapas de la Lectura 43
   7.6.2. Escritura 46
      7.6.2.1. Etapas de la escritura 48
      7.6.3. Fases del aprendizaje lectoescritor 51
   8. Consideraciones éticas 53
   8.1. Uso de herramientas de inteligencia artificial 53
   9. Matriz de categorización 54
10. CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO 58

10.1. Paradigma: Socio -crítico....58
10.2. Enfoque: Cualitativo....59
10.3. Método: Investigación-Acción....60
11. Instrumentos....60
11.1. Entrevista Semiestructurada....60
11.2. Evaluación Diagnóstica....61
11.3. Evaluación final....61
11.4. Observación participante....62
11.5. Diarios de campo....62
12. CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS....64
12.1. Análisis de la entrevista....64
13. Análisis de la prueba diagnóstica....65
14. Análisis de la prueba final....66
15. Análisis de los diarios de campo....67
15.1. Diario de campo 1....68
15.2. Diario de campo 2....69
15.3. Diario de campo 3....70
15.4. Diario de campo 4....72
16. CAPÍTULO IV: PROPUESTA....73
16.1. Dificultades en lectoescritura....73
16.2. Participación para la lectoescritura....75
16.3. Estrategias y recursos didácticos aplicados en el tercer año de EGB....77
17. Desarrollo de la propuesta....78
17.1. Título....78
17.2. Objetivo:....78
17.3. Fundamentación:....78
17.4. Descripción de la propuesta....80
17.4.1. Descripción de la primera sala....81
17.4.2. Descripción de la segunda sala....86

17.4.3. Descripción de la tercera sala 93
17.4.4. Descripción de la cuarta sala 98
18. Resultados de la propuesta de intervención 102
18.1. Análisis de la prueba final 103
19. Participación de los estudiantes en el escape room 104
20. Aplicación del escape room como estrategia lúdica 105
21. Mejora de la lectoescritura a través del escape room 106
22. Ventajas del escape room 106
23. Límites del escape room 107
24. Triangulación de resultados 108
25. Discusión de resultados 121
26. Conclusiones 124
27. Recomendaciones 126
28. Referencias 128
29. Anexos 136
Anexo A. Autorización a padres de familia 136
Anexo B. Consentimiento para la entrevista 137
Anexo C. Entrevista semiestructurada 138
Anexo E. Evaluación diagnóstica 140
Anexo F. Evaluación diagnóstica (Validada por expertos) 141
Anexo G. Evaluación Final 142
Anexo H. Diarios de campo 143
Anexo I. Materiales utilizados en la primera sala 145
Anexo J. Evidencias fotográficas de la aplicación de la primera sala 146
Anexo K. Materiales utilizados en la segunda sala 147
Anexo L. Evidencias fotográficas de la aplicación de la segunda sala 148
Anexo M. Materiales utilizados en la tercera sala 149
Anexo N. Evidencias fotográficas de la aplicación de la tercera sala 150
Anexo O. Materiales utilizados en la cuarta sala 151

Anexo P. Evidencias fotográficas de la aplicación de la cuarta sala 152

Índice de Figuras

Figura 1 36
Ciclo de vida del escape room 36
Figura 2 39
Elementos del escape room 39
Figura 3 43
Etapas de la lectura 43
Figura 4 48
Etapas de la escritura 48
Figura 5 69
Diario de campo 1 69
..... 69
Figura 6 70
Diario de campo 2 70
..... 70
Figura 7 71
Diario de campo 3 71
..... 71
Figura 8 73
Diario de campo 4 73
..... 73
Figura 9 86
Desarrollo de actividades en la primera sala del escape room 86
Figura 10 92
Desarrollo de actividades en la segunda sala del escape room 92
Figura 11 98

Desarrollo de actividades en la tercera sala del escape room 98

Figura 12 102

Desarrollo de actividades en la cuarta sala del escape room 102

1. Introducción

La lectoescritura es un muy importante en los primeros años de vida de los estudiantes, debido a que ayuda a mejorar su comunicación, a expresar sus ideas y a la comprensión de textos. Estas habilidades ayudan a que mejoren su desempeño académico y a la construcción de nuevos aprendizajes. Sin embargo, cuando no existe un buen manejo de dichas habilidades, tanto la participación como la motivación y el trabajo individual de los estudiantes pueden verse afectados.

En este contexto, es necesario implementar estrategias lúdicas que fomenten el aprendizaje de la lectoescritura. Al aplicar el juego en el aprendizaje de los estudiantes, ayuda a despertar el interés, a manejar sus emociones, ayuda a la memoria, fortalece el trabajo en equipo y logra que los estudiantes sean partícipes en su proceso de aprendizaje. De esta manera, lo lúdico ayuda a generar un mejor ambiente en el aula y actúa como un medio pedagógico que favorece al desarrollo de las habilidades lectoescritoras.

En el tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Cornelio Crespo Toral”, donde se desarrollaron las prácticas preprofesionales, se evidenció que los estudiantes presentan dificultades en la lectoescritura, debido al uso de estrategias tradicionalistas, como el copiar directamente del pizarrón, lecturas sin acompañamiento y clases repetitivas. Esto, afecta significativamente a la participación activa, al desarrollo de habilidades de escritura y producción de textos. Como consecuencia, se observa un nivel bajo de motivación y dificultad para expresar ideas, por lo que es necesario implementar una estrategia lúdica que ayude a satisfacer dichas necesidades de los estudiantes.

Ante esta problemática, el escape room se muestra como una estrategia lúdica que incluye el juego como parte del aprendizaje, promoviendo la resolución de acertijos, retos y el trabajo colaborativo. Asimismo, mediante las diferentes actividades diseñadas, los estudiantes fortalecen el reconocimiento de palabras, la comprensión de textos, logrando así la construcción de significados y el desarrollo de la lectoescritura.

La presente investigación tiene como objetivo fortalecer la lectoescritura mediante la aplicación de la estrategia lúdica del escape room, a través la planificación y ejecución de actividades como, comprensión lectora, producción escrita, código alfabético y la resolución de acertijos. Todo esto, está orientado a lograr mejoras en su aprendizaje, los cuales se dan cuando los estudiantes relacionan sus conocimientos previos con nuevos y los aplican en diferentes situaciones.

Asimismo, se separa en cuatro capítulos; el primer capítulo se relaciona con el marco teórico, vinculado a las estrategias lúdicas, pedagógicas, al proceso de enseñanza-aprendizaje, la lectoescritura y el escape room. En cuanto al segundo capítulo, se menciona el apartado metodológico y los instrumentos utilizados en esta investigación. En el tercer capítulo se presenta la propuesta de intervención basada en cuatro salas del escape room, con sus respectivas misiones y actividades. Como cuarto y último capítulo se muestran los resultados obtenidos tras las intervenciones aplicadas en los estudiantes. Para finalizar se exponen las conclusiones y recomendaciones de la investigación. A continuación, se presenta el planteamiento del problema, en el cuál se mencionan las dificultades identificadas en el proceso de lectoescritura.

2. Planteamiento del problema

La presente investigación se expone en el tercer año de educación general básica, en una Institución Educativa, ubicada en la provincia del Azuay, que cuenta con veintiún estudiantes, doce son niñas y nueve niños. La mayoría de los estudiantes tienen la edad de entre siete y ocho años. Este grupo se caracteriza por su dinamismo y diversidad. Se evidencia que la mayoría pertenecen a un contexto socioeconómico bajo que se manifiesta en los útiles escolares escasos, que en ocasiones afectan en su desempeño académico.

Durante el presente año lectivo, en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante las observaciones realizadas en la dinámica del aula y el análisis de los diarios de campo, se evidenció que las actividades se limitan únicamente a plasmar en el cuaderno lo que está en el pizarrón, este método de enseñanza reduce las oportunidades de escritura e impide el desarrollo de las habilidades lectoras. Como consecuencia, los estudiantes se muestran desmotivados al seguir siempre la misma rutina, asimismo, se limitan a desarrollar actividades o tareas completas si no es con acompañamiento.

Debido a esto, surge la necesidad de aplicar una estrategia pedagógica que, ayude a los estudiantes a mejorar sus habilidades de lectoescritura, a fortalecer su trabajo en equipo y su pensamiento crítico. También que nos permita adaptar las diferentes actividades para que todos los estudiantes puedan comprender y tener mejores resultados en su proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, es por ello que se planteó la siguiente pregunta de investigación:

3. Pregunta de investigación:

¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado para fomentar su participación mediante estrategias lúdicas?

4. Justificación

La siguiente investigación es altamente relevante porque contribuye con evidencia empírica, es decir está basada en la observación directa, recolección de información a partir de la misma y análisis de los resultados obtenidos en un contexto real. Asimismo, surge de la necesidad de mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de EGB, porque es una de las habilidades primordiales para el progreso tanto social como académico, tal como lo mencionan Cuasapud y Maiguashca (2023), la lectoescritura es indispensable en los primeros años de educación, debido a que mediante esta se desarrollan las habilidades socio comunicativas, además les ayuda a los estudiantes a construir significados y a que puedan desarrollar destrezas para mejorar su comunicación.

En el contexto analizado, distintos estudiantes a lo largo de los tiempos suelen presentar dificultades en la producción escrita, omisión de letras, errores ortográficos y muchas de las veces su escritura es incompleta o no tiene sentido lo que escriben. Por otro lado, en la comprensión lectora, existe falencias como: la lectura lenta, se equivocan en algunas letras o palabras lo que les dificulta comprender toda la lectura. Estas son unas de las causas que perjudican al desempeño académico de las diferentes asignaturas. Dada esta situación, se presenta la necesidad de aplicar estrategias lúdicas que mejoren y motiven tanto la lectura como la escritura.

Por ello hemos propuesto el escape room como una opción lúdica, que permite mejorar significativamente el desempeño de los estudiantes en la lectoescritura, ya que incorpora el trabajo colaborativo, el juego y enigmas y fomenta un aprendizaje motivador. Asimismo, al implementar esta estrategia no solo lograremos fijar los contenidos de manera efectiva, sino que también conseguiremos motivar a los estudiantes y dar forma a sus conocimientos de una manera más participativa, es decir que todos se impliquen en la misma.

En cuanto a los resultados de esta investigación pueden ser de gran utilidad y ayuda a los docentes e instituciones educativas, ya que es una guía para la aplicación de estrategias lúdicas. Además, los beneficiarios serán los estudiantes a quienes les ayudo a mejorar y desarrollar habilidades de la lectoescritura, de igual manera los docentes tendrán la posibilidad de contar con modernas herramientas metodológicas para que puedan implementarlo en el aula de clases.

Por último, también fue de gran apoyo ya que contribuye a nuevas ideas para la enseñanza de la lectoescritura, también el escape room es una forma nueva y divertida, que los profesores podrán utilizar y aplicar en distintos contextos educativos.

5. Objetivo general:

Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de tercer año mediante la aplicación de la estrategia lúdica del escape room.

5.1. Objetivos específicos

- Comprender el nivel de desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes de tercer grado para identificar sus límites y dificultades.
- Desarrollar una propuesta de intervención educativa que fomente la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura a través de actividades lúdicas.
- Analizar los resultados de la intervención educativa que fomenta la participación de los estudiantes con la estrategia lúdica del escape room.

6. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se desarrolla el marco teórico que sustenta la investigación, en el mismo se habla sobre los antecedentes de la investigación, tanto internacionales, nacionales y locales, los cuáles aportan gran información para nuestro estudio. Asimismo, se fundamentan las categorías de nuestro tema, junto con cada una de sus subcategorías que nos ayudan a obtener información más detallada de nuestro estudio. También, está conformado por las consideraciones éticas, que respaldan la aplicación de nuestra propuesta y la categorización, la cual facilita el análisis e interpretación de resultados.

6.1. Antecedentes Internacionales

En la Universidad de Costa Rica, Moreno et al (2023) en su investigación sobre el escape room en el área de matemáticas, nos presenta una propuesta de intervención, basada en el aprendizaje mediante el juego, con la finalidad de observar el progreso y adquisición de competencias académicas específicas y cooperativas por parte de los estudiantes. Para esta

investigación, llevaron a cabo el método de investigación-acción, en donde se analizó la aplicabilidad de las técnicas de gamificación y escape room en Educación Primaria. Además, trabajaron con 20 estudiantes de segundo curso en dónde 40% eran chicos y 60% eran chicas, asimismo, recolectaron información a través de diarios de campo y una rúbrica de evaluación.

Los autores mencionan que el escape room ha pasado a ser un método eficaz de enseñanza, debido a que los estudiantes forman vínculos para buscar el beneficio mutuo, logrando así retener más los conocimientos. Como resultado se observó que los estudiantes al aplicar el escape room se sienten más motivados al momento de resolver problemas de una manera cooperativa y se garantiza un ambiente de aprendizaje que responda a la diversidad del grupo.

Basándonos en el antecedente presentado, tomamos para el desarrollo de nuestra investigación que el escape room tienen grandes beneficios, no solo porque retiene el conocimiento de los estudiantes por más tiempo, sino porque de cierta manera ayuda a fomentar su trabajo cooperativo y su motivación. Asimismo, nos parece importante tomar lo que los autores mencionan sobre un ambiente inclusivo, ya que mediante el escape room se pueden realizar adaptaciones con la finalidad de que todos los estudiantes tengan un mejor rendimiento académico.

En Colombia, Mora (2022) nos menciona que en su investigación sobre el escape room digital para fortalecer la lectura crítica, tiene como propósito, fortalecer la lectura crítica en estudiantes de grado once a través de una herramienta de gamificación, con la finalidad de lograr que se establezca motivación y trabajo colaborativo, asimismo espera que los estudiantes tengan

un aprendizaje significativo. Para esto, llevó a cabo el método de investigación-acción, junto con un enfoque cualitativo y un alcance exploratorio. La población corresponde a 39 estudiantes, divididos en grupos de 20 (once B) y 19 (once A) y la muestra fue de 19 estudiantes de grado once, entre ellos 8 hombres y 11 mujeres. Se aplicó un diagnóstico mediante un cuestionario de manera presencial, el cual se les facilitó a los estudiantes un formulario de Google para que lo llenen. Asimismo, para la propuesta se aplicó una encuesta semiestructurada, con la finalidad de indagar apreciaciones estudiantiles para la creación de la unidad didáctica que en este caso es "Escape Room crítico" basada en la gamificación (realidad aumentada) que fortalezca la lectura crítica en los estudiantes.

La autora menciona que al aplicar esta propuesta en donde usó gamificación (realidad aumentada) se generó gran motivación por parte de los estudiantes, además logró activar los sentidos influyendo en su aprendizaje, debido a que se relacionó con el recuerdo y la vivencia y no solo se basó en la memorización de contenidos. Asimismo, menciona que el juego en este caso la aplicación del Escape Room muestra un margen de percepción positiva en el avance de la lectura, ya que los aprendices usaron la lógica y vivencia, en donde relacionaron contenidos y buscaron soluciones para dar a la salida, teniendo como resultado un ambiente de aprendizaje más dinámico. Para finalizar, la autora nos menciona que las actividades gamificadas tiene grandes ventajas, puesto que es uno de los caminos más innovadores para lograr aprendizajes significativos.

Para finalizar, del antecedente mencionado, tomamos que el escape room puede trabajarse de diferentes maneras para que sea más dinámico, sin embargo, primero de debe tener

en cuenta la realidad en el que se encuentran los estudiantes. Asimismo, tomamos que al realizar una intervención con el escape room, debemos lograr que los estudiantes relacionen los contenidos que se han trabajado en clase para que así así tengan mayor facilidad al solucionar los acertijos y revolver retos para que puedan escapar.

La autora Vizán (2021) nos da a conocer que su investigación del escape room para mejorar las habilidades lectoras en estudiantes con dislexia, tiene como objetivos analizar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes que tienen dificultades en el aprendizaje de la lectura y desarrollar una propuesta para mejorar las habilidades lectoras en los aprendices. La población fue de 50 estudiantes que tenían características específicas de dicho trastorno, sin embargo, no había una confirmación debido a que no tienen una ficha dónde se aclare lo dicho. Asimismo, la metodología en la que se basó la autora fue la gamificación y el trabajo cooperativo, que van de la mano ya que nos menciona que los estudiantes deberán realizar las actividades de manera conjunta para culminar lo propuesto. Al realizar las actividades, los estudiantes lo hicieron de manera tanto grupal como individual y así se evaluó las competencias de cada uno de ellos, por otro lado, los materiales fueron variados dependiendo las actividades realizadas.

Para esta propuesta de muestra un FODA, en dónde se evidenció que el Escape Room es una metodología activa innovadora que contiene variedad de dinámicas, en donde se puede trabajar de manera grupal, lo que va a ayudar a la relación entre compañeros o de manera individual. Además, este se puede trabajar tanto dentro como fuera de clase e involucra a todos los agentes educativos. Como conclusiones, se menciona que la lectura es muy importante a lo

largo de nuestras vidas, sin embargo, existe una población de estudiantes que no logran adquirir este aprendizaje. Por ello, es necesario implementar métodos pedagógicos estructurados, participativos y contextualizados, que favorezcan el interés, la implicación activa y la comprensión de los contenidos.

De dicho antecedente tomamos que el escape room se puede trabajar en tanto dentro como fuera del aula, en este caso, si sería más dinámico y llamativo para los estudiantes realizar fuera del aula de clases unas sesiones, debido a que tendría más misterio buscar los objetos en toda la institución. Asimismo, se sentirían más motivados al realizar las actividades propuestas al aire libre y tendrían mayor interés en resolver los acertijos para escapar. De la misma manera, trabajarían mejor colaborativamente, ya que cada uno se asignaría roles para poder escapar de la sala más rápido.

De acuerdo con Calle-Carracedo et al (2022) en su investigación sobre Escapes Rooms para el profesorado de Ciencias Sociales, menciona que al utilizar escape rooms en los ámbitos educativos, puede ofrecer nuevas oportunidades en la formación docente, ya que simula situaciones reales y vivencia directa, lo cual puede dar buenos resultados y fortalecer su trabajo. Entre sus objetivos podemos encontrar que van a realizar una valoración del escape room con las percepciones que tienen los docentes para enseñar a futuro con esta herramienta.

La investigación tuvo un diseño de carácter mixto y tuvo un total de 261 profesores en formación. Además, se utilizó un cuestionario con once preguntas. Para la implementación del escape room lineal se dieron las instrucciones correspondientes y se realizó la historia de un personaje histórico de Valladolid, en dónde cada prueba ayudaba a solucionar la siguiente y así a

obtener la recompensa. Como resultado, muchos de los docentes mencionaron que nunca habían participado en una experiencia de este tipo, sin embargo, en estancias futuras lo aplicarían, porque es una herramienta que ayuda a que los estudiantes sean activos en su aprendizaje.

Para nuestra investigación, tomamos del antecedente presentado que, el escape room simula situaciones reales y vivencia directa, es por ello que, al diseñar dicha estrategia debemos tomar en cuenta que las actividades deben ser adecuadas para que cada uno de los estudiantes puedan involucrarse directamente. Asimismo, al desarrollar las actividades los estudiantes deben sentir que están resolviendo algo para obtener un beneficio, en este caso poder escapar de la sala.

La investigación de Sierra y Fernández-Sánchez (2019), analiza la experiencia en educación superior al aplicar el escape room, mediante tecnología. Para ello, participaron un total de 60 estudiantes y su metodología fue cualitativa, asimismo, su eje principal fue las percepciones de los estudiantes sobre la herramienta aplicada del escape room, las cuales fueron publicadas en la semana del estudiante. Para ello, se dividió a los estudiantes en 18 grupos, en donde se les pidió que trabajen de manera grupal para la resolución diferentes pistas, asimismo para esto, debían apoyarse en celulares o tabletas.

Se establecieron categorías para analizar las experiencias de los estudiantes, en dónde se obtuvo como resultados que tuvieron diferentes tipos de emociones como alegría, placer, ansiedad y alguna frustración, sin embargo, manifestaron que se trataba de un juego diferente en donde se destaca el respeto, la solidaridad y colaboración. También, es un juego que desarrolla las habilidades comunicativas y el pensamiento crítico.

Con este antecedente presentado, tomamos que el escape room desarrolla las habilidades comunicativas, en este sentido, debemos lograr que cada uno de los estudiantes tenga un rol en el desarrollo de dicha estrategia, para que así puedan resolver de manera más organizada y rápida, las actividades, acertijos, adivinanzas o retos que se les propongan. Con ello, los estudiantes desarrollan sus habilidades comunicativas, ya que cada uno tienen que estar activo a lo que los demás necesitan para lograr un bien común, que en este caso sería escapar de la sala.

6.2. Nacionales

A nivel nacional, en Ecuador, investigaciones muestran al escape room como una herramienta innovadora para el aprendizaje de la lectura y escritura. Gonzales et al (2025) realizó una investigación donde analiza como la aplicación del escape room literarios en entornos educativos en la educación básica puede promover la competencia lectora al incorporar dinámicas de juego, retos de comprensión textual, análisis crítico, y la resolución de problemas.

Los resultados muestran una mejoría en la lectura y en las habilidades de análisis y argumentos textuales, de la misma manera un reforzamiento del trabajo en grupo y la independencia de los alumnos. En este trabajo se abordó un diseño de escape rooms como una estrategia didáctica tomando en cuenta su integración curricular, planificación y la aplicación en estos escolares. Además, los investigadores recolectaron datos mediante entrevistas, observación participante, análisis de productos dentro del aula, lo que les ayudó a evidenciar la incidencia de esta estrategia lúdica.

Considerando esto el escape room surge como una propuesta para despertar el interés de los alumnos por la lectura. En lugar de continuar con métodos tradicionales y repetitivos, está propuesta modifica el aula en un entorno dinámico donde los estudiantes participan activamente y su aprendizaje es de manera divertida. La investigación concluye que, cuando el escape room está relacionado con los contenidos del currículo y son bien diseñados, aportan de manera valiosa al desarrollo de la comprensión lectora. Asimismo, ayuda a reducir el desinterés por la lectura que se puede evidenciar en los entornos educativos.

Basándonos en este antecedente, se toma al escape room como una estrategia diferente, ya que ayuda a mejorar la comprensión lectora mediante actividades participativas y dinámicas. Es por ello que, esta investigación aporta a la nuestra, debido a que nos sirve como apoyo para incorporar actividades lúdicas dentro del aula. Asimismo, el autor nos orienta en cómo podríamos planificar tareas que estén vinculadas con el currículo, promoviendo el trabajo colaborativo y la participación.

Asimismo, Baño-Flores et al (2025) realizaron un estudio sobre el Escape room aplicado en la lectura dramatizada, mediante la cual evaluaron su impacto en el desarrollo de habilidades lingüísticas de los alumnos de tercero de básica. También, su investigación tuvo enfoque mixto, para ellos aplicaron observaciones, entrevistas a docentes y pruebas diagnósticas reflejándose una mejoría relevante en la comprensión lectora, la participación del estudiante, la motivación y la comprensión lectora luego de la implementación de estás metodologías los autores concluyen que, fortalecen la comunicación escrita y oral, además transforman en el aula en un espacio que favorece la participación equitativa y el trabajo colaborativo. Esta investigación resulta relevante,

debido a que favorece la efectividad de las estrategias lúdica en el fortalecimiento de la escritura y lectura dentro del sistema educativo.

De este antecedente hemos tomado la importancia del escape room al combinar con estrategias como la lectura dramatizada quien ayuda a mejorar la escritura y la lectura. Además, indica que los ejercicios lúdicos incrementan la participación, la motivación y la expresión oral de los aprendices. Asimismo, orienta el uso de propuestas basadas en el juego, que promuevan la participación de todos los estudiantes y sustenten la aplicación del escape room como estrategia pedagógica.

Ahora bien, en la investigación realizada por Enríquez y Guevara (2022), mencionan que quieren fomentar el hábito lector a través de la aplicación de la estrategia del Escape Room como material de interaprendizaje. Con un enfoque cuasi experimental y mixto, para recoger información los autores utilizaron para su investigación fichas de observación la cual estaba conformada por ocho preguntas y pruebas de post test y pretest a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

En cuanto a los resultados demostraron que en los alumnos hay una mejor concentración, también ayudó en su motivación y comprensión lectora. Así como una mejoría en el desarrollo del pensamiento crítico. Asimismo, se pudo observar que la estrategia fortaleció el trabajo colaborativo entre los alumnos y creo emociones positivas. En conclusión, está investigación nos menciona que el escape room es una herramienta pedagógica que ayuda a cambiar el aprendizaje tradicional, promoviendo desde edades tempranas el gusto por la lectura.

De esta investigación hemos retomado el uso del Escape Room como una estrategia que ayuda a la motivación de los estudiantes a leer desde su primera infancia. Esto resulta importante pues los autores demuestran que además de fomentar la participación y motivación, también fortalece la concentración, un aspecto clave ya que en el aula se ha observado que muchos de los aprendices presentan poca atención debido a las clases basadas en solo escribir y escuchar. Por esta razón, aplicar actividades dinámicas como el escape room puede reforzar la participación y la concentración. Además, el aprendizaje es mejor cuándo el estudiante participa, interactúa con sus compañeros y resuelve retos dentro del proceso. Seguidamente, tenemos las bases teóricas que sustentan nuestra investigación, las cuales están desarrolladas detalladamente en el siguiente apartado.

7. Bases teóricas

El siguiente apartado de la investigación, está conformado por el estado del arte de las categorías del Escape Room y enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, las cuales fueron extraídas del título de nuestra intervención.

7.1. Enseñanza

La enseñanza son todos aquellos elementos (docentes, estudiantes, aulas, escuela, sistema educativo y procesos educativos), que hacen referencia a una pedagogía y que convergen entre sí con un único resultado u objetivo en común que es el de formar personas capaces de enfrentarse a problemáticas y desenvolverse dentro de la sociedad. Valle y Manso (2019) “De la educación

depende todo. Es causa y resultado de nosotros mismos, también de lo que hacemos y alrededor de ella giran las espirales de las vidas personales y sociales".

Es por ello que para llevar a cabo la enseñanza se debe estar consciente de las estrategias, materiales y los métodos de enseñanza que se vayan a implementar y sobre todo que se ajuste a los estilos, ritmos y necesidades Educativas (NE) que se encuentran dentro del contexto en el que se enseña. El alumno debe ser manejado como una conciencia única y no pretender englobar en torno a particulares que existan en común, es decir se debe tomar atención a todas las diversidades y singularidades que existan y que pueden interferir de una u otra forma en el proceso de enseñanza.

En tal sentido, la enseñanza requiere ser planificada teniendo en cuenta las características, ritmos, y necesidades de los estudiantes. Esto quiere decir que el docente debe adaptar y seleccionar estrategias que estén acorde al contexto del aula, procurando que los aprendices entiendan lo que se trabaja. De esta forma, enseñar no solo se basa en explicar contenidos, si no en acompañar y guiar el proceso para que el aprendizaje se construya realmente. En lo que concierne a esto, también es útil analizar el aprendizaje, debido a que está vinculado a la enseñanza. Conocer cómo los estudiantes aprenden, permite entender si los métodos aplicados están dando resultados.

7.2. Aprendizaje

Es un proceso mediante el cual los estudiantes alcanzan la habilidad de escribir y leer. En este sentido Piaget (1980) sostiene que el aprendizaje ocurre cuando el niño de forma activa

interactúa con su entorno. Es decir, el aprendiz no aprende al instante que recibe información si no que va formando mediante sus experiencias. A partir de esta idea, el aprendizaje se va construyendo poco a poco en el instante en el que el estudiante aprende algo nuevo y lo relaciona con lo que él ya sabe. Estas vivencias contribuyen a transformar la manera de entender y pensar mejor lo que ocurre a su entorno.

Por otro lado, para Vygotsky (1934) el aprendizaje se da con la ayuda de dos aspectos lo que aproximan al nacer y lo que van aprendiendo al interactuar con otras personas. En otras palabras, el aprendizaje no se da por sí solo, si no con el apoyo de él entorno y la cultura. Para llevarse a cabo este aprendizaje es importante que el niño se comunique con otras personas, estos pueden ser su familia profesores o amigos, esto le permitirá pensar aprender mejor y comunicarse. Además, Vygotsky nos menciona la zona de desarrollo próximo que hace referencia a lo que se puede hacer sin ayuda y lo que se puede realizar con apoyo de otra persona. Es así como lo ve al aprendizaje primero ocurre en conjunto y luego de manera individual.

Coincidiendo con lo anteriormente mencionado, el aprendizaje se da al momento que el estudiante comprende lo que la docente le está enseñando, no solo se da en la escuela sino también en la vida diaria, asimismo se va desarrollando a lo largo del tiempo obteniendo conocimientos, actitudes y habilidades nuevas a través de la experiencia o la práctica. Por ello, consideramos que es esencial que los aprendices reciban oportunidades y apoyo tanto en las instituciones educativas como en sus hogares para que aprendan, de manera que logré mejorar y desarrollarse cada día.

En base a lo expuesto anteriormente distintos autores describen el aprendizaje desde diferentes enfoques teóricos. Para Piaget (1980), el Aprendizaje se da cuando el niño interactúa eficientemente con su ambiente y desarrolla conocimientos a partir de sus experiencias pasadas. En cambio, para Vygotsky (1934) este se da a través de la mediación e interacción social de otros individuos, resaltando la influencia de la zona de desarrollo próximo.

Mientras Piaget centra su perspectiva en la construcción individual del conocimiento, Vygotsky destaca el impacto del entorno social. Pese a las diferencias, ambos autores acuerdan que el estudiante asume un rol activo. Está complementación mutua es importante para entender como estrategias colaborativas, como el escape room, ayudan a fomentar el desarrollo de la lectoescritura.

Se incorpora el concepto de enseñanza, debido a que constituye un elemento central dentro del proceso educativo, ya que orienta la planificación y organización de estrategias pedagógicas aplicadas en el aula. No es posible analizar el aprendizaje sin considerar las acciones intencionadas del docente, puesto que la enseñanza implica la selección de metodologías, recursos y dinámicas como medio para la construcción del conocimiento. Ahora, si bien la enseñanza y el aprendizaje han sido abordados como conceptos independientes, en el siguiente apartado se hablará del proceso de enseñanza-aprendizaje, como un proceso articulado, ya que es una de las categorías de nuestra investigación.

7.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación es la base fundamental, es decir ayuda en la construcción y la transmisión de conocimientos que se da entre el docente y el estudiante, entender este proceso es importante ya que mediante el mismo podemos observar cómo los estudiantes desarrollan competencias lingüísticas como es la lectoescritura.

Por eso según, Abreu et al (2018), el proceso de enseñanza-aprendizaje establece un conjunto dinámico y complejo que involucra no solo la transmisión de conocimientos, sino también la motivación y el interés de los estudiantes hacia la lengua. Este proceso necesita que tanto el docente como los alumnos participen en esta intervención, ya que son quienes hacen que el aprendizaje se construya de una forma compuesta mediante la práctica y la interacción continua.

El proceso de enseñanza-aprendizaje para que sea más dinámico y motivador como se menciona anteriormente, podría complementarse con estrategias lúdicas, en este marco, en el siguiente apartado se dará a conocer detalladamente lo que abarca las estrategias lúdicas y cómo pueden contribuir a la formación de un ambiente de aprendizaje mejor.

Este concepto se trabaja ya que la investigación busca analizar cómo se está enseñando y cómo los estudiantes están aprendiendo dentro del aula. Es por ello que nos permite comprender cómo está relacionado los estudiantes con el docente y las actividades que se desarrollan en clase. Asimismo, facilita analizar si la manera de enseñar está favoreciendo a que los aprendices construyen sus conocimientos y comprendan.

7.4. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas tienen la capacidad de lograr que su el aprendizaje de los estudiantes sea más motivador y efectivo. Además, son conocidas porque trabajan con el juego y la participación de los estudiantes, además ocupan un papel crucial en el desarrollo de habilidades cognitivas de los mismos. Reinoso et al (2024)

En este sentido, las estrategias lúdicas ayudan a que el aula de clases tenga un ambiente mejor, en dónde los estudiantes muestren interés por aprender. Asimismo, ayuda a desarrollar las habilidades socioemocionales, logrando que mejoren el rendimiento académico, el compañerismo, el trabajo colaborativo, cooperativo y que tengan una comunicación asertiva, tanto con docentes como con sus compañeros.

Por otro lado, según, Moya (2024) la estrategia lúdica emplea al juego como una herramienta innovadora, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, porque utiliza diferentes actividades logrando así que los estudiantes tengan un mejor aprendizaje. Además, mediante dicha estrategia los niños pueden divertirse mientras aprenden y así aumentar su participación, lo que favorece a que sus conocimientos tengan mayor tiempo de duración y a crear ambientes de aprendizajes más dinámicos. Asimismo, la estrategia lúdica no debe ser visto solo como una actividad recreativa si no como una herramienta que ayuda a alcanzar objetivos de aprendizaje previstos.

Dicho esto, las estrategias lúdicas son esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los aprendices, porque les ayuda a retener conocimientos y a que la enseñanza sea más

dinámica y no tradicionalista. Además, fomenta la participación y motivación de cada uno de ellos, debido a que son partícipes en su aprendizaje.

Estos métodos lúdicos dejan que el aprendizaje se transforme en una práctica motivadora y dinámica. Reinoso et al. (2024) resalta que el juego ayuda a que las habilidades tanto cognitivas como socioemocionales se desarrollen a través de la participación. En cambio, Moya (2014) indica que el juego debe utilizarse como un material pedagógico con los objetivos definidos y no solamente considerarla como una actividad recreativa. En relación con lo expuesto ambos autores se ajustan en qué este elemento recreativo refuerza el aprendizaje y la motivación. No obstante, destacan que su implementación debe estar alineada con un objetivo educativo concreto.

Se aborda el estudio de las estrategias lúdicas en la presente investigación porque constituyen un recurso pedagógico que favorece la motivación y la participación activa en los estudiantes de tercer año de EGB. Así mismo, en esta etapa los niños aprenden mejor cuando interactúan, exploran y participan en dinámicas que despiertan su interés. Las estrategias lúdicas permiten transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más atractiva, facilitando la comprensión de contenidos, desarrollo del pensamiento crítico y el fortalecimiento del trabajo colaborativo. Por ello, su análisis resulta fundamental para sustentar la propuesta planteada en nuestra investigación.

Dentro del marco de las estrategias lúdicas, el escape room surge como una estrategia que integra el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende, en el siguiente apartado se

analiza su fundamentación y aplicaciones en educación, así como sus orígenes, y la importancia de implementarlo en la enseñanza de los aprendices.

7.5. Escape Room

El escape room según Moya (como se citó en Claudio et al 2019), fue originado en Japón en el 2008 por el director y guionista Takao Kato, el mismo consistía en descifrar acertijos entre jugadores. En pocos años se extendió por Asia, California y Australia, hasta que en el año 2013 se estrenó en España. Sin embargo, en el ámbito educativo, según Salvador-Gómez et al (2021) es una actividad que puede ser aprovechada para fomentar las competencias transversales de los estudiantes, además la característica de este juego es enganchar a los estudiantes a la resolución de retos educativos.

Dicho esto, el escape room, es una estrategia que ayuda a que los estudiantes trabajen en equipo y tengan un pensamiento más reflexivo al resolver los retos. De la misma manera, es una forma de enseñanza poco utilizada, por ende, los estudiantes se motivan y aplican sus conocimientos previos para resolver los acertijos y lograr escapar.

Tal como lo menciona Gordillo et al (2025), los escape rooms fueron adoptadas como una herramienta pedagógica innovadora que desarrolla el aprendizaje activo. El mismo está organizado generalmente en grupos y deben resolver retos en un tiempo ya establecido, desarrollando actividades y aplicando lo que saben. Además, los escapes room se pueden aplicar en cualquier área de conocimiento y nivel educativo, ya que es adaptable a los ritmos de los estudiantes.

Por otro lado, los escapes room tienen grandes beneficios pedagógicos, debido a que aumentan la participación de los estudiantes en los temas de estudio, logrando que apliquen sus habilidades, lo que facilita la comprensión de temas y el desarrollo de sus habilidades cognitivas. Además, ayudan a mejorar los resultados de aprendizaje, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la gestión de tiempo, la comunicación, el liderazgo y resolución de conflictos.

De la misma manera, los autores García et al (2018), nos dicen que el escape room aprovecha el entorno de aprendizaje que se obtiene para lograr significativos beneficios, como despertar la curiosidad de los estudiantes hacia el contexto y los acertijos creados. Asimismo, mencionan que no solo se obtiene mejoras en los contenidos teóricos, si no que tiene gran beneficio en la interacción y cooperación entre compañeros, en el desarrollo de habilidades de escucha, en la comprensión y la capacidad de decisión. Por otro lado, destacan la importancia de usar estas salas de escape para evaluar los conocimientos de los estudiantes, también al finalizar una unidad didáctica o para evaluar conocimientos iniciales, para evitar que se convierta en una opción rutinaria.

Dicho esto, el escape room ayuda a que los estudiantes desarrollen sus habilidades cognitivas, asimismo mediante esto aprenden a trabajar en equipo, ya que cada uno tienen un rol para resolver los enigmas. Además, estas salas sirven para medir los conocimientos de los estudiantes de una manera diferente y creativa.

Mientras Claudio et al. (2019) se enfoca en la evolución y el origen de la estrategia escape room hasta su conexión en el entorno educativo. Salvador – Gómez et al. (2021) resaltan su importancia en el desarrollo de habilidades comunes mediante la resolución de problemas. Por

su parte, Gordillo et al (2025) destaca lo innovador y la capacidad que tiene para promover el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo. En cambio, García et al. (2018) centra su atención principalmente en el efecto motivacional, así como en potenciar el pensamiento crítico y la cooperación.

A pesar de que cada autor recalca diferentes dimensiones tanto metodológicas, históricas, motivacional y competencial, todos se ajustan a considerar al escape room como una estrategia pedagógica efectiva. Toda esta variedad de enfoques indica que no se trata exclusivamente de una actividad recreativa, sino de un recurso global que puede fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en especial en el desarrollo de la lectoescritura.

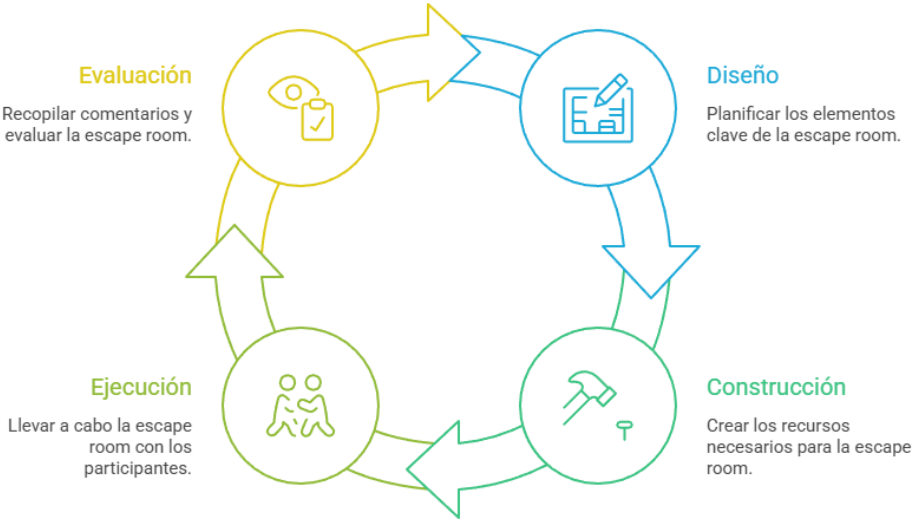
Dentro manera específica, el escape room se incorpora en esta investigación como una estrategia lúdica que articula el juego con objetivos pedagógicos concretos. Su estructura basada en retos y resolución de pistas fomenta a cooperación, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de contenidos trabajados en clase. Además, promueve un aprendizaje activo al situar al estudiante como protagonista del proceso, lo que fortalece la comprensión y consolidación de la lectoescritura. Por lo mismo, su análisis resulta pertinente dentro del desarrollo de la propuesta de intervención.

La efectividad del escape room depende de una planificación estructurada y secuencial, por ende, en el siguiente apartado se da a conocer las cuatro fases que orientan a diseñar un escape room adecuado.

7.5.1. Ciclo de vida del escape room

Según Gordillo et al (2025), los escape room tienen un ciclo de vida que se divide en cuatro fases, como se muestra en la Figura 1

Figura 1
Ciclo de vida del escape room



Nota: Elaboración con Napkin AI a partir de Gordillo et al (2025).

Es importante tomar en cuenta cada fase del ciclo de vida de escape room, porque a través de ellas se pueden crear salas adecuadas para que los estudiantes tengan claro las actividades propuestas, los acertijos, las adivinanzas y el tiempo que tienen para cada fase. Además, los recursos deben ser manipulables, legibles y llamativos a cada actividad, para que se pueda facilitar su resolución y los objetivos propuestos deben estar formulados de manera específica y comprensible para los estudiantes, orientando el desarrollo de la actividad hacia la adquisición de nuevos conocimientos.

Una vez abordado el ciclo de vida del escape room, es importante conocer los diferentes formatos que tiene el mismo para obtener resultados mejores, por ende, en el siguiente apartado se abordará dicho tema.

7.5.2. Formato del escape room

Según Gordillo et al (2025), los escape room se pueden clasificar en tres tipos en función de su formato, las cuáles son:

- **Físico:** Se requiere que los participantes interactúen con elementos especialmente físicos, además incluyen indicios y retos tangibles. Asimismo, se pueden encontrar elementos físicos como, cajas cerradas, llaves, rompecabezas, además, en el ámbito educativo pueden imprimirse o empaquetarse en una caja física, así como los juegos convencionales.
- **Virtual:** Son aquellas en la que todos los elementos que la componen son virtuales, en la misma, los indicios y retos con los que pueden interactuar los estudiantes son virtuales. En este tipo de escape room, se requiere que todos los estudiantes utilicen algún dispositivo para que puedan jugar, aunque mayoritariamente se puede desarrollar utilizando solo un dispositivo con un navegador web.
- **Híbrido:** Combinan los elementos físicos y virtuales, en el mismo se pueden incorporar retos físicos y requerir que los estudiantes utilicen algún dispositivo para juagar. Además, existe mayor probabilidad de que se lleven a cabo con frecuencia de forma presencial, sin embargo, se realizan también de forma remota, es decir facilitar a los estudiantes

Para crear un escape room que, de resultados, se debe tomar en cuenta el formato en el que se quiere trabajar, para que no exista complicaciones o confusión en los participantes. Es decir, si el escape room va a ser físico, como en este caso, se debe ver el espacio en el que se va a desarrollar, logrando que sea atractivo, así como, los recursos que se van a utilizar, para generar interés en los participantes.

Por otro lado, todos los formatos del escape room, ya sean físicos, virtuales o híbridos, son adecuados para la enseñanza de contenidos, debido a que logran que los estudiantes sean partícipes en su aprendizaje. Asimismo, los docentes, tienen mejores resultados en el desempeño de los mismos, ya que, al ser una forma diferente de enseñanza, los estudiantes tienden a motivarse y a mejorar su concentración y trabajo en equipo.

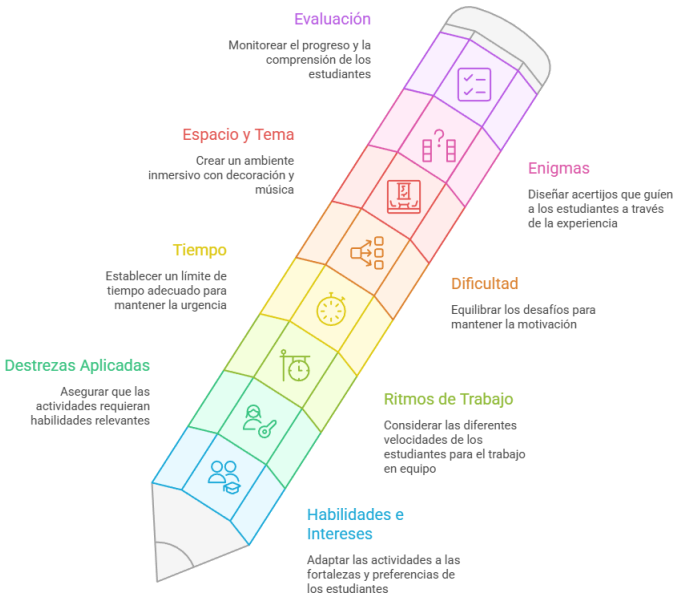
Asimismo, los elementos del escape room, son de suma importante para obtener un diseño adecuado, es decir que sea llamativo, que capte la atención de los estudiantes e innovador que genere interés en los mismos, debido a esto el siguiente apartado, se abordará dichos elementos.

7.5.3. Elementos del escape room

Para que los escape room sean exitosos y motivadores según Segura-Robles y Parra-Gonzáles (2019), se debe tomar en cuenta los siguientes elementos, como se muestra en la Figura 2.

Figura 2

Elementos del escape room



Nota: Elaboración con Napkin AI a partir de Segura-Robles y Parra-Gonzáles (2019)

Es importante tener claro todos los elementos del escape room, para que no sea solo de entretenimiento, sin no que ayude a relacionar los conocimientos previos de los estudiantes con los nuevos, además, cada uno de ellos es fundamental para que no sea aburrido, si no que motive a la participación, aprendizaje y trabajo colaborativo de los estudiantes.

Luego de revisar las diferentes teorías, la presente investigación se fundamenta con el enfoque constructivista, el cual mantiene que el aprendizaje no es algo que se recibe pasivamente, sino que este se crea activamente mediante interacciones, reflexiones y las experiencias. Desde este punto de vista, el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, a diferencia del docente quién es el que cumple el papel de guía y mediador.

Este posicionamiento se vincula a la propuesta del escape room educativo, debido a que esta estrategia fomenta la participación activa, el trabajo colaborativo y la resolución de retos. Mediante estas actividades dinámicas, los aprendices forman conocimientos partiendo de vivencias significativas qué les admite aplicar lo aprendido, analizar y pensar.

Con respecto al proceso de la lectoescritura, el enfoque constructivista permite comprender que tanto la escritura como la lectura no progresan exclusivamente mediante la repetición, sino a través de la interacción social, la construcción activa de significados y la práctica constante. De esta manera, el aprendizaje se consolida cuando el estudiante logra relacionar los nuevos contenidos con sus conocimientos previos, comprender su utilidad y aplicarlos en contextos reales, favoreciendo una comprensión más profunda y funcional del proceso lectoescritor.

Tanto la lectura como la escritura, constituyen un pilar fundamental para completar los conocimientos de los estudiantes, en este sentido se abordará de manera integrada, analizando así a la lectoescritura en el siguiente apartado.

7.6. Lectoescritura

La lectoescritura es indispensable en los primeros años de educación, debido a que mediante estas se desarrollan las habilidades socio comunicativas, además les ayuda a los estudiantes a que puedan desarrollar destrezas para obtener mejores resultados en sus aprendizajes. Asimismo, mediante la lectoescritura los niños pueden llegar a los aprendizajes esperados, pero se debe preparar actividades que promuevan un ambiente atractivo, en donde

disfruten aprender a leer y escribir, y así lograr que sean participes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuasapud y Maiguashca (2023)

En este sentido, las competencias de la lectoescritura en la educación representan una base importante en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que su falta de fortalecimiento puede afectar directamente su desempeño académico. Estás habilidades les permiten a los estudiantes comprender textos educativos un elemento indispensable para su progreso en su aprendizaje sin que presenten alguna dificultad. De igual forma ayuda a que los aprendices sean más autónomos y tienen la habilidad de expresar sus ideas.

Se incluyó este concepto porque es el eje central del aprendizaje que se examina en esta investigación. Al abordarlo nos ayuda a entender que no se trata solamente de escribir y leer, si no de un proceso progresivo qué implica la expresión, construcción de significados, desarrollo de habilidades cognitivas y la comprensión. Al fundamentarlo nos posibilita comprender cómo se desarrolla estabilidad, qué obstáculos se pueden presentar y por qué sería necesario optar formas adecuadas para fortalecerlas en el aula.

Ahora, analizaremos los conceptos por separado, tomando en cuenta que la lectura es un proceso importante para el desarrollo, social de los niños, ya que este les ayuda a comunicarse, por ende, lo trataremos en el siguiente apartado.

7.6.1. Lectura

La lectura es una herramienta importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que es un medio por el cual los alumnos comprenden, analizan, y conocen información a través

de una comunicación visual. Según Freire (2004) la lectura no se basa en la memorización si no en algo crítico, es por ello que el autor considera que para verdaderamente comprender un texto se debe realizar una lectura crítica, que involucra observar el vínculo que existe entre el mismo texto y el entorno social, cultural histórico.

Por su parte Pérez et al. (2018) señala que la lectura es una vía para saber todo lo que existe en el mundo, comprender sucesos que ocurren en el tiempo y conocer distintas ideas. También, nos dice que la lectura ayuda a mostrar propósitos, formular preguntas, buscar respuestas, lo que potencia el conocimiento y provee la necesidad de aprender. Asimismo, menciona que la lectura hace referencia a qué se debe adoptar una postura crítica, comprender, ya sea para cuestionar ideas o compartirlas, y además es una guía para razonar sobre las dificultades que presenta, la naturaleza y la sociedad.

Basado en los aportes ambos autores, se puede demostrar qué coinciden que la lectura no se basa en la memorización si no va más allá involucra lo que es el análisis y la comprensión. Por un lado, Paulo Freire (2004) destaca que la lectura debe ser crítica, recalcando la importancia de vincular el contexto social, histórico y cultural con el texto, que posibilita a una comprensión más reflexiva y profunda. En cambio, para Pérez et al. (2018) amplía esta perspectiva al decir que la lectura no solo favorece el pensamiento crítico, sino que, además, es un modo de alcanzar conocimiento sobre el mundo, construir aprendizajes y formular preguntas.

Coincidiendo con esta idea la lectura es mucho más que leer varios textos está debe ser un proceso de sensibilización que contenga una interpretación y un análisis de las ideas principales, detalles, frases o palabras para entenderlo de mejor forma, además donde la lectura sea vista

como un material para crear ética y cambios, y no solo para almacenar información. A continuación, se dará a conocer las etapas de la lectura y su importante en el aprendizaje de los estudiantes.

7.6.1.1. Etapas de la Lectura

Según Vargas-Gaspar et al (2020) al hablar de lectura hacemos referencia a qué existe comprensión al momento de leer. En otras palabras, el lector entiende lo que el texto le quiere transmitir no solo identifica palabras o letras. El aprendizaje de la lectura suele presentar desafíos parecidos a los de la escritura, es por ello que sus etapas suelen ser muy parecidas, como se observa en la Figura 3.

Figura 3
Etapas de la lectura

Etapa Presilábica	En esta etapa el niño suele observar las palabras escritas, pero todavía no sabe su significado. También suelen inventar lo que ellos creen que talvez dice el texto o simplemente dar a conocer que no tiene significado, debido que

	aún no reconoce el valor de cada una de las letras.
Etapa Silábica	El niño en esta etapa empieza a poner atención en el tamaño de cada una de las letras. Esto se da debido a que aún no entienden el significado de la letra, supone una palabra extensa es de importancia o piensa que ya la conoce.
Etapa Alfabética	El niño ya logra diferenciar y reconocer las letras entre sí, entendiendo lo que representa cada una por el sonido. Esto le ayuda a comprender lo que está escrito y poder leer con mayor entendimiento.

Nota: Elaboración propia a partir de Vargas-Gaspar et al (2020).

Para que el estudiante alcance la habilidad del proceso de aprender a leer se da de poco a poco mediante las distintas etapas que se mencionaron anteriormente, las mismas que ayudan a que los alumnos formen palabras, reconozcan letras, y para que comprendan los textos. En resumen, los aprendices deben pasar por todas las etapas de la lectura para que no existan complicaciones en el desarrollo de la comprensión e interpretación de textos, asimismo, deben mantener relación siempre con la escritura. Por ello en el siguiente apartado se abordará la misma, destacando sus etapas y su importante para el progreso académico de los estudiantes.

El cuadro anteriormente presentado sobre las etapas de la lectura (presilábica, silábica, y alfabética) se incorporó con el objetivo de conocer el desarrollo progresivo del proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes. Todas estas etapas nos ayudan a determinar en qué fase se encuentra los mismos y cuáles son las dificultades que puedan tener.

En este sentido, el conocer cuáles son las etapas es indispensable para examinar las dificultades que se pudieron identificar en el aula, debido a que varias de las problemáticas que existen en la lectura y escritura se vinculan con que los aprendices no han reforzado correctamente una de estas etapas, específicamente en la fase alfabética, porque aunque ya reconocen las letras y la relación que hay con los sonidos, aún tienen dificultades en la lectura fluida, confunden grafías como la b – d y no hacen correctamente la separación de palabras al momento de escribir. Esto demuestra que el proceso de integración entre la fonética y secuencia para formar palabras no está aún consolidado completamente, lo cual repercute en su desempeño lector.

Por esa razón, este cuadro no solo nos ayuda a informarnos, sino que también es una guía para el diagnóstico y la propuesta. A continuación, presentaremos la escritura que es una etapa fundamental que se complementa con la lectura, para que los estudiantes tengan un mejor proceso de aprendizaje.

7.6.2. Escritura

La escritura, por su parte, en la antigüedad era un medio de información o de comunicación y gracias a ella se pudo crear diferentes sistemas alfabéticos que favorecieron tanto el registro documental, la sistematización de la información y sobre todo la comunicación. Sin embargo, a la escritura se comprende como un recurso cognitivo que la utilizamos para aprender, tomando en cuenta de que su uso ayuda a qué los estudiantes tengan una mejor comprensión. (Cassany, 1993).

En relación con lo anterior, Gallagher (2018) menciona que, la "escritura es un proceso creativo y personal que permite a los estudiantes expresar sus ideas y emociones" (p. 18). También enfatiza la importancia de enseñar la escritura en un contexto auténtico, donde los estudiantes puedan relacionar la escritura con su vida cotidiana y sus intereses personales.

La escritura y las habilidades relacionadas son fundamentales para el éxito tanto en la educación como en la vida en general, ya que desempeñan un papel crucial en el desarrollo del pensamiento crítico. La capacidad de expresar ideas y opiniones de manera clara y coherente por escrito es fundamental para comunicarse de manera efectiva.

En vista de lo expuesto por ambos autores, se puede observar una diferencia entre sus posturas. Por un lado, Cassany (1993) piensa en la escritura como un medio cognitivo que ayuda a fomentar el aprendizaje y la comprensión, recalcando su capacidad como una herramienta para crear conocimientos. Por otro lado, Gallagher (2018) comprende a la escritura como un transcurso personal y creativo que deja expresar emociones e ideas en un entorno genuino.

En este sentido, mientras Cassany se centra en la escritura como un medio por el cual se aprende y se desarrolla fases mentales, Gallagher la señala como un ambiente de conexión y expresión con las vivencias del aprendiz. A pesar de eso ambos se ajustan a que la escritura es importante para el progreso integral del estudiante y para su formación escolar.

En concordancia con estos aportes, se adopta un enfoque integrador, teniendo en cuenta que la escritura no solo fortalece los procesos cognitivos y organiza ideas, sino que además permite al aprendiz a construir significados y expresar sus experiencias. Se toma esta perspectiva ya que responde de mejor forma las necesidades educativas, de desarrollar la expresión personal y las habilidades cognitivas es importante.

En cuanto a la problemática de la presente investigación, donde se observaron dificultades en la escritura de los aprendices, los aportes mencionados nos permitieron entender que la escritura no solo debe trabajarse como una actividad mecánica, sino más bien como un procedimiento que promueve la organización de ideas, la expresión personal y la comprensión. Por este motivo, en la propuesta se tomó en cuenta a la escritura como una práctica relevante y formativa, en donde los estudiantes puedan desenvolver su pensamiento crítico y progresar en su escritura a través de tareas situadas.

En este contexto, la escritura se le adjunta como una habilidad esencial porque permite a los aprendices expresar pensamientos, ideas y aprendizajes de manera organizada. Esta habilidad no solo hace referencia a copiar palabras, sino también a comunicar mensajes, desarrollar el pensamiento, y estructurar oraciones. Se presentan dificultades académicas cuando la escritura no está bien fortalecida.

De igual manera, la escritura no solo cumple la función de comunicar, sino que también ayuda a fortalecer nuestro criterio de los estudiantes. Esto se evidencia cuando los alumnos organizan sus ideas, escriben, analizan lo que han aprendido y logran comprender a profundidad sobre el material. Por esta razón, la escritura se convierte en una herramienta esencial dentro de la educación, ya que contribuye al aprendizaje de los estudiantes. Por ende, no se puede dejar de lado las etapas que los estudiantes deben pasar para lograr una escritura eficaz, las cuales se presentarán en el siguiente apartado.

7.6.2.1. Etapas de la escritura

Según Puerta (2018) la escritura hace referencia a los signos o dibujos que se representan en un lenguaje hablado. Mediante la escritura las personas trasmiten información de forma gráfica. El proceso de aprendizaje de la escritura en los estudiantes pasa por las siguientes etapas, como se observa en la Figura 4.

Figura 4
Etapas de la escritura

Etapa Concreta

	El niño en esta etapa aún presenta dificultades porque no comprende la forma de las letras, pero se observa que trata de escribir. Para esto primero inicia realizando líneas continuas ya sean con curvas o diferentes formas.
Etapa Presilábica	En esta etapa el niño ya identifica algunas letras, aún que se le dificulte comprender su significado. No obstante, empiezan a comprender que cada letra hace referencia a un distinto sonido.
Etapa Silábica	En esta fase aún el niño no distingue el sonido de cada letra, sin embargo, trata de conocerlo, y lo hace usando cada una de las letras que ya tiene conocimiento. Además, en esta etapa el niño ya tiene la capacidad de separar las palabras en sílabas y escribir de manera aproximada

	aún que aún no vincula de forma correcta lo que escribe con los sonidos.
Etapa Alfabética	Cómo última etapa aquí el niño ya identifica el sonido que representa cada letra del alfabeto y también ya combina al momento de escribir las palabras de forma correcta.

Nota: Elaboración propia a partir de Puerta (2018)

Se puede agregar que la escritura, es indispensable ya que, es un medio por el cual los estudiantes pueden expresar sus conocimientos, ideas y sentimientos de una forma más visible. También, al poner en práctica la escritura ayuda a transcribir sus pensamientos y fortalecer el aprendizaje. Por eso, pensamos que es imprescindible que para la enseñanza de esta habilidad a los niños se les debe realizar con práctica y paciencia con el fin de que puedan fortalecer y sentirse confiados al momento de escribir.

Una vez analizados los fundamentos de la lectura y escritura como proceso integral, abordaremos en el siguiente apartado las fases del aprendizaje lectoescritor, con el propósito de comprender las etapas que atraviesan los niños en la construcción del sistema de lectura y escritura, y así sustentar de manera más precisa la propuesta pedagógica planteada en nuestra investigación.

7.6.3. Fases del aprendizaje lectoescritor

Dentro del campo del desarrollo de la lectoescritura, el modelo propuesto por Uta Frith constituye uno de los aportes teóricos más relevantes para comprender cómo los niños aprenden a leer y escribir. Su planteamiento sostiene que este aprendizaje no surge de manera inmediata, sino que avanza progresivamente a través de etapas sucesivas que se apoyan entre sí.

Para ello, el adulto y la enseñanza tienen un rol importante, pero este proceso depende principalmente de la maduración cognitiva del niño y de su exposición cotidiana al lenguaje escrito. Esta perspectiva permite explicar por qué los estudiantes presentan ritmos distintos y por qué ciertos errores pueden entenderse como parte del desarrollo.

De acuerdo con Frith (1985), describe tres etapas fundamentales: logográfica, alfabética y ortográfica. Cada una requiere habilidades específicas y responde a distintas formas de interactuar con la escritura.

Etapa logográfica: Se caracteriza por un reconocimiento global de las palabras. En este periodo, los niños no analizan las letras ni establecen relaciones entre sonido y grafía, más bien identifican las palabras por sus rasgos visuales generales, como colores, formas o características propias del diseño. La palabra es percibida casi como un dibujo, lo que explica que puedan reconocer nombres conocidos incluso cuando presentan modificaciones. Esta etapa evidencia que el niño todavía no comprende el principio alfabético ni considera la letra como una unidad funcional de la lectura.

Etapa Alfabética: En esta etapa los estudiantes descubren la correspondencia entre grafemas y fonemas. Este hallazgo marca un avance decisivo en la lectura, ya que permite decodificar las palabras analizando cada letra y su sonido. Aunque en este punto ya existe conciencia fonológica, la escritura continúa mostrando errores debido a que el dominio del código aún no es completamente estable.

Por ello, esta fase suele presentar diferencias entre la capacidad de leer y la de escribir correctamente. Se trata de una etapa de fortalecimiento y práctica, en la que la enseñanza sistemática del código alfabético cobra especial importancia.

E**tapa ortográfica.** Aquí se alcanza un nivel de automatización mayor. El niño deja de descifrar letra por letra y comienza a reconocer palabras completas, patrones ortográficos, unidades morfológicas y combinaciones frecuentes de la lengua. Esto es posible gracias a la formación de un "léxico ortográfico", entendido como una memoria visual interna que ayuda la identificación fluida de palabras.

De acuerdo con ello el modelo de Uta Frith resulta fundamental en el ámbito educativo porque permite interpretar los avances y dificultades de los estudiantes desde un enfoque evolutivo. Reconocer las etapas que atraviesa el niño ayuda a determinar si un error forma parte del desarrollo normal o si podría indicar un problema específico de aprendizaje. Además, su teoría ha sido ampliamente utilizada para comprender trastornos como la dislexia, ya que identifica posibles bloqueos en las diferentes etapas. En este sentido, la propuesta de Frith no

solo describe cómo se aprende a leer y escribir, sino que ofrece herramientas valiosas para orientar la intervención pedagógica y favorecer un aprendizaje más efectivo.

Una vez analizada la lectoescritura, junto con sus etapas y su importancia, resulta necesario indagar sobre el concepto de enseñanza, por lo mismo en el siguiente apartado se abordará la importancia de una enseñanza adecuada para el desarrollo académico de los estudiantes.

8. Consideraciones éticas

Para la presente investigación, se realizó una explicación oral y se entregó una autorización, los estudiantes del tercer año, para que los padres de familia puedan conocer en lo que participarán sus hijos, ya que todos son menores de edad (ver **Anexo A**).

Además, se entregó a la docente un consentimiento para la entrevista que se le realizó, el cual da a conocer el tema de investigación y recalca que toda la información que se recupere será utilizada únicamente para la elaboración de una tesis y la grabación de la voz será almacenada únicamente por las investigadoras y al finalizar este proceso toda la información será borrada.

Por otro lado, en el consentimiento se informó que su participación es voluntaria, que puede interrumpir en cualquier momento si considera que la entrevista implica algún riesgo y que puede realizar las preguntas que ella considere necesarias para aclarar las dudas que pueda generar (ver **Anexo B**).

8.1. Uso de herramientas de inteligencia artificial

En la presente investigación se utilizaron herramientas de inteligencia artificial Napkin AI (2024), como apoyo para la elaboración de organizadores gráficos explícitamente relacionados con el escape room. Asimismo, la validación de los contenidos teóricos presentados, se realizaron mediante una rigurosa selección y análisis a partir de autores.

9. Matriz de categorización

Para analizar la información se realizó un proceso de categorización la cual consistió en la organización de los datos obtenidos mediante diferentes instrumentos como, entrevista y evaluación diagnóstica. Principalmente, se realizó el análisis de toda la información recopilada para posteriormente separarlo en unidades de análisis, con ello se obtuvo una visión más amplia de las subcategorías que se iban a sistematizar e interpretar.

1. CONCEPTO	2. UNIDADES DE ANÁLISIS	3. SUBCATEGORÍAS	4. CRITERIOS DE ANÁLISIS	5. INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS
García et al (2018), nos dicen que el escape room aprovecha el entorno de aprendizaje	Escape Room	Estrategia lúdica	- Es escape room como estrategia lúdica tiene la capacidad de transformar el proceso de aprendizaje, haciendo que este sea más interactivo, motivador y efectivo.	Lista de cotejo Observación Diario de campo

que se obtiene para lograr significativos beneficios, como despertar la curiosidad de los estudiantes hacia el contexto y los acertijos creados. Asimismo, mencionan que no solo se obtiene mejoras en los contenidos		Motivación y trabajo colaborativo	-El escape room motiva a los estudiantes, debido a que las actividades tienen diferentes retos, por los cuáles tienen que comunicarse y trabajar colaborativamente para escapar de la sala.	
		Aprendizaje significativo	-El escape room ayuda a promover la participación de los estudiantes, ya que involucra a los mismos en la resolución de retos, acertijos, actividades, logrando así establecer vínculos de sus conocimientos previos con aprendizajes nuevos.	
	Enseñanza-aprendizaje de	Comprensión lectora	Lectura y comprensión de cuentos populares.	Prueba diagnóstica Entrevista

teóricos, si no que tiene gran beneficio en la interacción y cooperación entre compañeros, en el desarrollo de habilidades de escucha, en la comprensión y la capacidad de decisión. Por otro	la lectoescritura	Producción escrita Conciencia fonológica Estrategias didácticas docente Adaptaciones curriculares	Escritura de oraciones y palabras. Relación de grafemas y fonemas. Tipos de estrategias didácticas que la docente aplica en el aula. Uso de diferentes estrategias según las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.	

lado, destacan la importancia de usar estas salas de escape para evaluar los conocimientos de los estudiantes, también al finalizar una unidad didáctica o para evaluar conocimientos iniciales, para evitar que se convierta en				

una opción rutinaria.				

En definitiva, el desarrollo del marco teórico ya presentado, ayuda a abarcar todos los fundamentos teóricos y conceptuales que guían mi investigación. Asimismo, todos los aportes realizados, sustentan mi investigación, haciendo que sea más amplia, entendible y comprensible. Asimismo, con el soporte teórico realizado, se facilita la comprensión de los instrumentos y estrategias que se utilizaron.

10. CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo del marco metodológico, se expone el paradigma, enfoque y método seleccionados para la investigación. Asimismo, se explican detalladamente las técnicas e instrumentos utilizados para recoger la información y se menciona el aporte de cada uno de ellos para nuestra investigación. De la misma manera, se pone en evidencia la validación de instrumentos que se mandó a expertos, para tener un criterio más riguroso y así una investigación más coherente.

10.1. Paradigma: Socio -crítico

El paradigma socio critico como lo interpreta Janzen, (2022), está constituida por la relación que existe entre los diferentes enfoques de investigación que va mucho más allá de una simple investigación descriptiva o interpretativa, si no que relaciona estrechamente la teoría y la

Práctica, donde el sujeto investigador cumple una función activa como base para el desarrollo. Es decir que el investigador no solamente se limita a ser un observador, crítico y analítico de Lo que acótense en el entorno en que se encuentra, si no que se relaciona, vive y se deja afectar de todo lo que pasa a su alrededor.

Además, el investigador forma un elemento clave dentro del entorno, porque al relacionarse y tener las vivencias directas puede palpar aquellas afectaciones o circunstancias que merecen un cambio o ser transformados y se da paso al involucramiento y a la acción. Es por ello que este paradigma nos ayuda en nuestra investigación debido a que busca transformar y entender la práctica educativa mediante la participación y la reflexión entre docentes y estudiantes. Desde este enfoque, el aprendizaje se convierte en un proceso que permite al estudiante relacionar los nuevos conocimientos con sus saberes previos, comprenderlos con mayor profundidad y participar activamente en su construcción.

10.2. Enfoque: Cualitativo

Sánchez-Flores (2019), nos dice que este enfoque se basa en evidencias que ayudan a tener una descripción más detallada del objeto de estudio, para así poder tener mayor comprensión del mismo y poder explicarlo a través de diferentes métodos y técnicas. Dicho esto, el enfoque cualitativo nos ayuda a conocer de manera más profunda las necesidades de los estudiantes en el proceso de lectoescritura, además mediante la aplicación e interpretación de la prueba diagnóstica podemos establecer un diseño que ayude a generar conocimientos en los estudiantes con actividades adaptadas.

10.3. Método: Investigación-Acción

La investigación-acción como nos mencionan Ledo y Rivera (2007), es un método que nos ayuda a relacionar el estudio de los problemas en un contexto establecido, logrando así que se formen conocimientos y cambios sociales. Dicho método ayuda a nuestra investigación, debido a que nos permite implementar y razonar sobre el escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Asimismo, mediante este podemos identificar el nivel de los estudiantes para poder analizar y establecer un diseño correcto del escape room, es decir con actividades grupales, con lectura en voz alta, identificación de imágenes y orden de palabras.

11. Instrumentos

En este apartado se presentarán los instrumentos que se utilizó con la finalidad de recolectar información valiosa y necesaria para nuestra investigación. En cada uno de ellos se detalla para que nos sirvió y a quién se la aplicó.

11.1. Entrevista Semiestructurada:

Según Díaz et al (2013), la entrevista de este tipo es más flexible, debido a que, aunque parten de preguntas que ya están planteadas, pueden irse ajustando a las personas entrevistadas. Además, el entrevistador aclara términos, identifica ambigüedades y reduce formalismos que pueden surgir en la entrevista. Por otro lado, la entrevista semiestructurada nos ayudó a obtener mayor información sobre el objeto de estudio que en este caso es conocer las perspectivas que la docente tiene sobre las estrategias lúdicas que aplica en el proceso de enseñanza y que concepción tiene sobre el escape room (ver **Anexo C**).

La entrevista pasó por un proceso de validación mediante expertos, conformada por un profesional del área, la cual evaluó la pertinencia y coherencia de la misma. Asimismo, con las observaciones realizadas, se realizaron los cambios correspondientes (ver **Anexo D**).

11.2. Evaluación Diagnóstica:

Avolio de Cols y Lacolutti (2010), nos dicen que a través de la evaluación diagnóstica se obtiene información sobre la situación de partida del objeto de estudio, en cuánto a saberes y capacidades que se consideran necesarios para iniciar con éxito nuevos procesos de aprendizaje. En este sentido, la evaluación diagnóstica, nos ayudó ver el nivel de lectoescritura que tienen los estudiantes del tercer año, con ello se pudo elaborar actividades adecuadas en el Escape Room, para que así ayuden a mejorar dicho nivel (ver **Anexo E**).

La evaluación diagnóstica, fue enviada a un proceso de revisión por expertos, la cual está conformada por un profesional de la misma área. La misma, revisó la pertinencia y coherencia, además se realizaron los cambios según la retroalimentación brindada antes de aplicar dicho instrumento (ver **Anexo F**).

11.3. Evaluación final

La evaluación final según, Rubilar et al (2022) constata el logro de los aprendizajes esperados, asimismo busca comprobar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, al aplicar la evaluación final, luego de la propuesta de intervención, se conoció si los estudiantes mejoraron su nivel de lectoescritura. Además, se realizó una comparación de resultados obtenidos con la evaluación diagnóstica aplicada (ver **Anexo G**).

11.4. Observación participante

La observación participante es una técnica en la que el investigador se incorpora completamente en las actividades y relaciones del grupo que se está investigando. Esto ayuda a entender mejor y de manera más completa los temas que se investigan, este enfoque propone fomentar un sentido más profundo de empatía y comprensión de las personas que se observan, además permite al observador reconocer las transformaciones que pueden surgir dentro del grupo a lo largo del tiempo.

En palabras de Guber (2001), consiste en observar de manera continua la población a estudiar desde adentro, como participante activo porque "la 'participación' pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador apuntando su objetivo a 'estar adentro' de la sociedad estudiada" (Guber, 2001, p. 22).

Es por ello que gracias a esta técnica aplicada se logró identificar las principales dificultades de la Lectoescritura en los estudiantes de tercer grado de EGB. Durante el desarrollo de nuestras prácticas, se evidenció la importancia de mantener un registro detallado de nuestras observaciones, ya que, al involucrarnos en el ambiente del aula, se pudo analizar como los estudiantes escriben, leen y como es su participación en las diferentes actividades. Asimismo, se logró conocer elementos como el trabajo colaborativo, la motivación, y las estrategias metodológicas que la docente utiliza para el proceso de enseñanza aprendizaje.

11.5. Diarios de campo

Un diario de campo se utiliza para anotar observaciones, reflexiones, pensamientos y eventos relevantes que ocurrieron durante la recolección de datos en el campo en otras palabras es una descripción personal y sistemática de la experiencia del investigador mientras realiza la investigación. La forma de presentar el diario de campo es extremadamente variada y una manera de clasificarlo es según el contenido y organización de los registros (Zabalza,2004). Los diarios de campo se utilizan para recopilar información detallada y contextual sobre el entorno y las interacciones observadas, y para registrar las emociones, los cambios de actitud y los pensamientos del investigador.

A partir de los señalado, este instrumento nos permitió registrar de forma sistemática y detallada las situaciones que se observaron durante la aplicación de la estrategia del escape room. Mediante este instrumento se pudo describir el nivel de participación de cada uno de los estudiantes, sus reacciones, las dificultades que se presentaron en las actividades de escritura y lectura, tal como los progresos evidenciados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, nos ayudó a reconocer elementos que necesitan mejoras y a realizar ajustes en la planificación de la estrategia didáctica (ver **Anexo H**).

Para concluir, el marco metodológico presentado evidencia un proceso integral y organizado que nos facilitaron la obtención de información necesaria y complementaria tanto para nuestra investigación, como para el desarrollo de la propuesta de intervención. Asimismo, es una base fundamental que nos ayuda a la comprensión y análisis de los resultados que se presentarán en el siguiente capitulo.

12. CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El presente capítulo abarca el análisis de los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de investigación, presentados anteriormente. De la misma manera, toda la información recolectada está organizada por categorías, de forma clara y coherente. Además, se detalla la triangulación de resultados, lo cual es importante para comprender de manera más detallada cada criterio de análisis relacionándolo así con los instrumentos y realizado un aporte propio.

12.1. Análisis de la entrevista

La docente señala que en la enseñanza lúdica los estudiantes aprenden a través de juegos, dinámicas, canciones, ya sean individuales o grupales. Asimismo, menciona que aplica la misma desde que realizaba sus prácticas preprofesionales.

Por otro lado, destaca que para obtener toda la atención de los estudiantes se debe aprovechar los primeros minutos de la mañana, y si no se obtiene una respuesta positiva por parte de los niños se realiza una dinámica relacionada al tema de estudio y así se logra captar nuevamente la atención de ellos. Además, se señala que las actividades lúdicas cuando están planificadas con una intencionalidad pedagógica clara, favorecen la participación activa, incrementan la motivación y contribuyen a una mejor comprensión de los contenidos. Además, es importante reconocer que cada estudiante presenta ritmos y estilos de aprendizaje distintos, lo que exige estrategias diversificadas dentro del aula.

También habla que, con el aprendizaje lúdico en la clase más el apoyo de los padres de familia en casa, se logra obtener resultados bastante positivos, como mayor interés de los estudiantes por aprender. Asimismo, menciona que en algunos casos no ha sido necesario el apoyo en casa, pero esto depende de las fortalezas o debilidades individuales de cada estudiante.

Por otro lado, la docente señala que no ha escuchado sobre el Escape Room, sin embargo, ella describe a esta estrategia como una plataforma virtual, por lo que menciona que primero para poder utilizarla debemos tener en cuenta el contexto de los niños. También, las plataformas virtuales tienen un gran beneficio en el aprendizaje de los estudiantes.

De la misma manera, menciona que, para reforzar la lectoescritura de los estudiantes, hace uso de lecturas diarias, tanto en la casa como en clase. Asimismo, a los estudiantes que cuentan con NEE y valoración psicopedagógica, aplica lecturas pictográficas. Para finalizar, todas las clases trabaja con una planificación preaprobada por parte de las autoridades de la institución para organizar y tener listo el material, estrategias y actividades a llevar a cabo en las diferentes clases.

13. Análisis de la prueba diagnóstica

La prueba diagnóstica nos permitió identificar el nivel inicial de lectoescritura que tenían los estudiantes. En el mismo, se analizó categorías como, producción escrita, comprensión de textos y código alfabético.

Al momento de realizar la prueba diagnóstica, se tomó en cuenta que existen nueve estudiantes que se les dificulta más la lectoescritura, por lo que se realizó dos pruebas. En la

prueba para aplicarles a dichos estudiantes, se les incluyó imágenes en las preguntas que debían responder en base al cuento, también una pregunta de opción múltiple y se les facilitó las demás preguntas, es decir expresaron oralmente sus respuestas y se les escribió en un papel para que puedan plasmarlo en la prueba.

En cuanto a la categoría del cuento y preguntas, se puede ver que cuatro de los nueve estudiantes señalaron correctamente las imágenes en cada pregunta realizada. Con esto, podemos verificar que comprendieron el cuento correctamente. Sin embargo, los cinco estudiantes necesitaron apoyo para señalar correctamente las respuestas.

De la misma manera en producción creativa, los estudiantes tenían que escribir otro final para el cuento de manera creativa y autónoma, con ello al analizar la prueba se pudo observar que el final tenía coherencia y correcta ortografía. Sin embargo, los estudiantes señalados anteriormente no pudieron completar dicha pregunta, pese a que se les fue preguntando.

En cuanto al código alfabético, la mayoría de estudiantes completaron esta pregunta sin dificultad, ya que se les puso las imágenes arriba para que ellos puedan realizarlo de una manera más fácil. Sin embargo, algunos de los estudiantes confundían las letras (d y b) y otros no escribieron correctamente las letras en cada casilla.

14. Análisis de la prueba final

La prueba final, nos ayudó a ver si las intervenciones de la propuesta fueron exitosas y si la lectoescritura de los estudiantes del tercer grado de EGB, mejoró positivamente. Además, a

través del mismo, se analizó las categorías, para ver si hubo algún cambio o no en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura.

En cuanto a la categoría del cuento y preguntas, se observó que la mayoría de los estudiantes comprendieron la lectura de Cantuña propuesta y respondieron las tres preguntas sin ninguna dificultad, sin embargo, ciertos estudiantes aún necesitaban acompañamiento, pero no como al inicio. Asimismo, se pudo evidenciar que, en cuanto a su escritura, aún existían faltas de ortografía en algunas palabras. Por otro lado, se analizó que los estudiantes, comprendieron la leyenda correctamente, porque mencionaron a todos los personajes del mismo, sin equivocación.

En producción creativa, los estudiantes tenían que escribir dos oraciones sobre la leyenda propuesta, mediante el análisis se puede mencionar que la mayoría lo realizaron correctamente, además tenían coherencia y las faltas de ortografía mejoraron significativamente. Sin embargo, los estudiantes con mayor dificultad completaron esta pregunta con un poco de acompañamiento, pero se pudo ver avances a comparación de la prueba inicial aplicada.

En el código alfabético, todos los estudiantes tuvieron mejoras en cuanto a la prueba diagnóstica aplicada, ya que completaron esta pregunta de manera correcta, guiándose en las imágenes que estaban en la parte de arriba, las cuales fueron incorporadas como apoyo visual para facilitar la actividad. Asimismo se observó que disminuyeron las confusiones entre las letras similares, lo que refleja un avance en el reconocimiento de grafemas.

15. Análisis de los diarios de campo

Para evaluar si el escape room como estrategia lúdica ayudo a mejorar la lectoescritura, se realizaron diarios de campo para saber el desempeño de los estudiantes, en cada una de las salas diseñadas. Las mismas, se aplicaron en las cuatro intervenciones del escape room, además los diarios de campo nos ayudaron a observar si los aprendices iban mejorando tanto en la lectura, como en la escritura.

15.1. Diario de campo 1

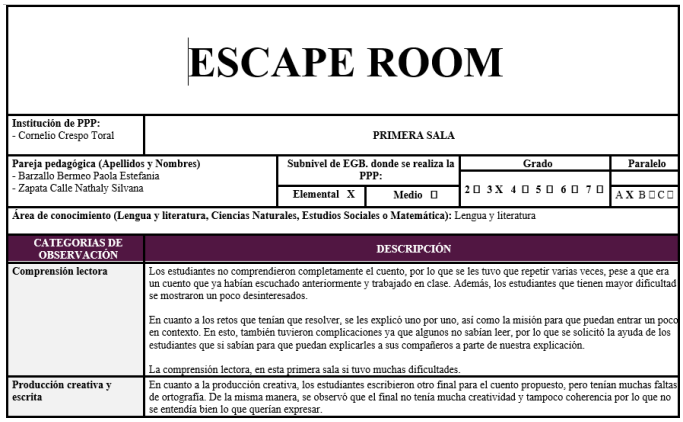
En la primera intervención se pudo observar muchas dificultades en cuanto al proceso de lectoescritura especialmente en la comprensión lectora, aquí los estudiantes no lograron entender completamente la leyenda, aun cuando ya habían trabajado anteriormente, para ello fue indispensable que repitamos las explicaciones y brindemos acompañamiento continuo.

Además, ciertos aprendices tenían mayor dificultad, por ende, se mostraron desmotivados por las actividades. En cuanto a la escritura presentaron errores ortográficos como la falta de mayúsculas y puntos finales, la organización de ideas al redactar un final nuevo al cuento, y en la coherencia de oraciones. Sus escrituras no eran tan claras y además les costaba decir sus pensamientos.

Por lo que se refiere al código alfabético, se identificó una confusión entre las letras que eran similares y también presentaban obstáculos en la separación de palabras. No obstante, en lo que respeta a la participación y motivación los estudiantes estaban interesados y entusiasmados ya que las actividades eran diferentes a las metodologías tradicionales que se implementaban en el aula de clases, como se muestra en la figura 5.

Figura 5

Diario de campo 1



ESCAPE ROOM

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	**PRIMERA SALA**			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio** ☐	2 ☐ 3 X 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐	A X B ☐C ☐
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	Los estudiantes no comprendieron completamente el cuento, por lo que se les tuvo que repetir varias veces, pese a que era un cuento que ya habían escuchado anteriormente y trabajado en clase. Además, los estudiantes que tienen mayor dificultad se mostraron un poco desinteresados. En cuanto a los retos que tenían que resolver, se les explicó uno por uno, así como la misión para que puedan entrar un poco en contexto. En esto, también tuvieron complicaciones ya que algunos no sabían leer, por lo que se solicitó la ayuda de los estudiantes que si sabían para que puedan explicarles a sus compañeros a parte de nuestra explicación. La comprensión lectora, en esta primera sala si tuvo muchas dificultades.
Producción creativa y escrita	En cuanto a la producción creativa, los estudiantes escribieron otro final para el cuento propuesto, pero tenían muchas faltas de ortografía. De la misma manera, se observó que el final no tenía mucha creatividad y tampoco coherencia por lo que no se entendía bien lo que querían expresar.

Nota: Elaboración propia

15.2. Diario de campo 2

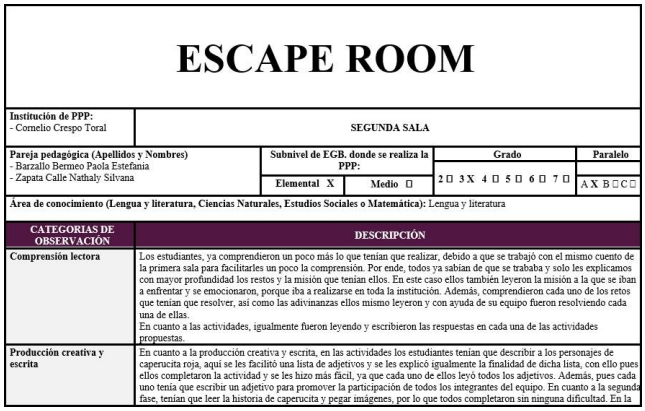
En la segunda sala se pudo identificar una mejoría a diferencia de la primera sala en la comprensión lectora, ya que los aprendices pudieron entender las actividades de mejor manera y con eso ya se trabajó con el mismo cuento, eso les ayudó a participar con mayor autonomía y sentirse seguros en las diferentes adivinanzas retos y misiones de esa sala.

En relación a la producción escrita y creativa las tareas que se asignaron fueron más guiadas, cómo la descripción de personajes a través de una lista de adjetivos. Esto ayuda a los estudiantes a que sea más fácil de realizar la actividad y permitió que todos participen. Con respecto al código alfabético, aún presentaban algunas confusiones entre letras ahí es donde se mostró mayor corrección y acompañamiento.

Además, se fortaleció la separación entre palabras para que los textos tengan una mejor coherencia. En el punto de la motivación y participación se pudo ver que los estudiantes mostraron un alto nivel de motivación esto debido a que las actividades se desarrollaron

diferentes espacios de la institución esto ayudó a que aumentara el interés y el compromiso de cada uno de ellos, como se muestra en la figura 6.

Figura 6
Diario de campo 2



ESCAPE ROOM

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	**SEGUNDA SALA**			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:** **Elemental** X	**Medio** ☐	**Grado** 2☐ 3X 4☐ 5☐ 6☐ 7☐	**Paralelo** A X B☐C☐
Area de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	Los estudiantes, ya comprendieron un poco más lo que tenían que realizar, debido a que se trabajó con el mismo cuento de la primera sala para facilitarles un poco la comprensión. Por ende, todos ya sabían de que se trababa y solo les explicamos con mayor profundidad los restos y la misión que tenían ellos. En este caso ellos también leyeron la misión a la que se iban a enfrentar y se emocionaron, porque iba a realizarse en toda la institución. Además, comprendieron cada uno de los retos que tenían que resolver, así como las adivinanzas ellos mismo leyeron y con ayuda de su equipo fueron resolviendo cada una de ellas. En cuanto a las actividades, igualmente fueron leyendo y escribieron las respuestas en cada una de las actividades propuestas.
Producción creativa y escrita	En cuanto a la producción creativa y escrita, en las actividades los estudiantes tenían que describir a los personajes de caperucita roja, aquí se les facilitó una lista de adjetivos y se les explicó igualmente la finalidad de dicha lista, con ello pues ellos completaron la actividad y se les hizo más fácil, ya que cada uno de ellos leyó todos los adjetivos. Además, pues cada uno tenía que escribir un adjetivo para promover la participación de todos los integrantes del equipo. En cuanto a la segunda fase, tenían que leer la historia de caperucita y pegar imágenes, por lo que todos completaron sin ninguna dificultad. En la

Nota: Elaboración propia

15.3. Diario de campo 3

En la tercera sala se pudo observar que al tener los estudiantes conocimientos previos en cuanto a las leyendas facilitó el desarrollo de las actividades y también fortaleció la comprensión lectora, aunque al inicio hubo distracción debido al espacio abierto donde se realizaban las actividades los estudiantes pudieron enfocarse en cada misión planteada y organizarse de la mejor manera.

Además, se observó que la mayoría de ellos comprendieron cada una de las historias identificando personajes elementos principales y la secuencia de hechos. Sin embargo, aún existe dificultades en un grupo reducido que tiene dificultades en lectoescritura desde años anteriores lo que ahí se puede evidenciar la necesidad de práctica y refuerzo continuo y acompañamiento.

En la producción escrita el desempeño de cada uno tuvo un progreso, ya que aplicaron mayúsculas al inicio de carada oración, reconocieron letras, también separaron palabras y las faltas ortográficas que presentaron eran mínima. Sin embargo, aún se debe fortalecer el uso correcto del punto final y mejorar la fluidez al momento que los estudiantes leen.

Algo muy importante en cada sala fue el trabajo colaborativo ya que fue un factor clave, debido a que les permitió a los estudiantes que tenían mayor dominio en la lectura y escritura apoyar a quienes prestaban más dificultades. Asimismo, se evidenció un avance en la integración de algunos estudiantes que inicialmente mostraban desmotivación, esto demuestra que las estrategias lúdicas además de fortalecer el aprendizaje también ayudan el aspecto socioemocional de los aprendices. como se muestra en la figura 7.

Figura 7
Diario de campo 3

ESCAPE ROOM

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	**TERCERA SALA**			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio** ☐	2☐ 3X 4☐ 5☐ 6☐ 7☐	A X B☐C☐
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	Los estudiantes ya tenían conocimiento de las leyendas trabajadas anteriormente en este caso (la llorona, Cantuña y la Dama Tapada), algo que ayudó a que los estudiantes y sobre todo facilito la comprensión de la actividad. Al momento de ordenar las tarjetas de la leyenda algunos grupos presentaron una mínima dificultad para organizar correctamente sin embargo y por corto tiempo lograron realizarla adecuadamente. Además, presentaron una buena comprensión de la leyenda ya que, lograron identificar el problema y la solución en cuanto a las preguntas, con respecto a esta actividad la mayoría respondió correctamente, a excepción de un pequeño grupo que presentaba más dificultades en la lectoescritura que necesitaron apoyo adicional sin embargo lograron ubicar correctamente cada respuesta, aunque les tomó un poquito más de tiempo.
Producción creativa y escrita	Todos los estudiantes escribieron correctamente las respuestas, aplicando mayúsculas al inicio y la separación adecuada de palabras. Hubo un grupo que presentó dificultades mínimas esto debido a que tenían dificultades que arrastraban años anteriores en la escritura y lectura. Sin embargo, los demás grupos mostraron un buen desempeño y presentaban mínimas faltas ortográficas. En relación con el crucigrama este fue completado sin mayor dificultad, incluso había algunos estudiantes que lograron terminar antes del tiempo que se había propuesto en esa actividad. En la elaboración de la iglesia

Nota: Elaboración propia

15.4. Diario de campo 4

En la última sala se pudo observar que los estudiantes tenían mayor seguridad en el manejo del código alfabético y formar palabras a partir de sílabas. Además, lograron reconocer su significado dentro de las leyendas y ordenar oraciones, lo que indica una comprensión del contenido que se trabajó. Las dificultades que presentaron fueron muy pocas sin embargo nos centramos especialmente en la fluidez lectora, dado que muchos aprendices aún presentan dificultades como silabear y hacer pausas al momento de leer, no obstante, comprenden lo que leen lo cual influye en su aprendizaje.

En relación con la producción escrita la mayoría forma correctamente las palabras y comprende el concepto de rima. El trabajo en equipo ayudó que los que tenían mayor dificultad participaran y fortalecieran así su práctica escritora y lectora. Por otra parte, la motivación fue alta, incluso se pudo observar interés por continuar con más actividades esto demuestra que la estrategia aplicada ayuda al aprendizaje y la cooperación

Para finalizar el capítulo del análisis de los resultados permite evidenciar los alcances de la investigación, detallando cada categoría y obteniendo así una investigación más implacable. Asimismo, toda la interpretación realizada proporciona recursos relevantes que justifican el

desarrollo completo de nuestra propuesta de intervención, la cual se detalla explícitamente en el siguiente apartado, como se muestra en la figura 8.

Figura 8

Diario de campo 4

ESCAPE ROOM

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	CUARTA SALA			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefanía - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio** □	2□ 3X 4□ 5□ 6□ 7□	A X B□C□
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	En esta sala la mayoría de los estudiantes logró ordenar correctamente las oraciones, sin embargo hubo un grupo que presentó una mina dificultad con la última oración lo que les tomó un poco de tiempo pero finalmente lograron completar después de ordenar las frases los aprendices reconocían y leían a qué parte de la leyenda correspondía cada una demostrando así comprensión del contenido e identificaron con claridad las palabras clave y el sentido de cada una de las oraciones.
Producción creativa y escrita	En cuanto a la escritura lograron formar muy bien las palabras a partir de sílabas, Además, ayudó a los que presentaba mayor dificultad a participar en la lectura y escritura apoyándose en sus compañeros, asimismo la mayoría logró unir las sílabas adecuadamente y formar las palabras relacionadas con las leyendas que ya se había trabajado anteriormente. En cuanto a las rimas, demostraron comprender el concepto, ya que anteriormente se les había explicado.
Código alfabético	En el código alfabético ya no se evidenciaron mayores dificultades en la unión de sílabas, comprendieron cómo formar palabras con coherencia y en la sopa de letras trabajaron conjuntamente, ya que cada estudiante encontraba una palabra y apoyaba al resto del equipo. Sin embargo, en la lectura aún se puede observar falta de fluidez, ya que muchos de ellos silabean y presentaban pausas frecuentes al momento de leer.

Nota: Elaboración propia

16. CAPÍTULO IV: PROPUESTA

En el siguiente capítulo, se presenta la propuesta de intervención realizada en nuestra investigación, la misma desarrolla primero las dificultades, participación y estrategias utilizadas en el tercer grado. Asimismo, se fundamenta teóricamente lo que es el escape room, como una mirada general de la propuesta, proyectando su aplicabilidad. De la misma manera, se encuentra el objetivo y la descripción general de nuestra intervención, así como el desarrollo detallado de las cuatro salas aplicadas.

16.1. Dificultades en lectoescritura

Las dificultades comunes que se presentan en la lectoescritura son los obstáculos que los estudiantes muestran al momento de leer y escribir. Tal como lo señala Andino (2023), estos

obstáculos están vinculados con el uso de las capacidades motoras, motrices, sensoriales, y cognitivas, presentándose como un obstáculo para identificar palabras y sonidos, usar un lenguaje correcto, escritura y la comprensión de libros.

De la misma manera, se refleja limitaciones en la motricidad fina, esto se observa al momento que el niño realiza trazos lentos y rígidos y esto ocurre cuando no reconoce bien las formas de las letras ni coloca bien el espacio que debe realizar en la hoja. Este problema surge debido a la falta de acompañamiento de los padres de familia, y la implementación de estrategias pedagógicas tradicionalistas como la memorización. En concordancia con lo anterior los autores Barba Gallardo et al (2017) define las siguientes dificultades de la lectoescritura de la siguiente forma.

Entre las dificultades que pueden presentarse en el proceso de lectoescritura se encuentran algunos trastornos específicos del aprendizaje, como la dislexia y la disgrafía; sin embargo, es fundamental aclarar que los errores observados en el aula no deben asumirse automáticamente como indicadores de dichos trastornos. La dislexia se caracteriza por dificultades persistentes en la precisión y fluidez lectora, especialmente en la decodificación; no obstante, confusiones ocasionales de grafías como b-d o p-q pueden formar parte del proceso evolutivo de la adquisición del sistema alfabético. Desde la teoría de la doble ruta, tal como lo menciona Lozano y Lozano (1999), estas dificultades pueden explicarse como un proceso aún no consolidado de la ruta fonológica, la cuál es la encargada de la correspondencia grafema-fonema, o de la ruta léxica, que está relacionada con el reconocimiento global de palabras, lo que genera omisiones, sustituciones o lentitud lectora sin que necesariamente exista un trastorno.

De igual manera, en la escritura pueden evidenciarse trazos poco definidos, como dificultades en la separación de palabras. Aunque estas características pueden estar asociadas a la disgrafía, también pueden vincularse con el desarrollo de la motricidad fina, la lateralidad, la práctica insuficiente o con metodologías poco estimulantes. En consecuencia, las dificultades identificadas deben analizarse desde una perspectiva integral que contemple factores cognitivos, pedagógicos y contextuales, evitando diagnósticos prematuros y orientándola intervención hacia el fortalecimiento progresivo del proceso lectoescritor.

En este contexto, comprender las dificultades en el proceso lectoescritor no solo implica identificarlas, sino también reflexionar sobre los factores que pueden contribuir a su superación. Entre estos, la participación activa del estudiante ocupa un lugar fundamental, ya que el involucramiento en actividades dinámicas y significativas favorece la consolidación de habilidades lectoras y escritoras. Por ello, a continuación, se aborda la participación en la lectoescritura como un elemento clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

16.2. Participación para la lectoescritura.

En relación a algunas de las dificultades identificadas en la lectoescritura previamente expuestas, la participación activa es un elemento fundamental, ya que permite a los estudiantes involucrarse en las diferentes actividades, fomentando habilidades como la comprensión lectora, el lenguaje oral y escrito.

En concordancia con lo expuesto Gudiño (2023), señala que la participación activa tiene una persona cuando presenta actitud e interés para involucrarse en tareas educativas y sociales.

Asimismo, vincularse conlleva a expresar opiniones, dar análisis reflexivos, trabajar en conjunto con otras personas, así como afrontar compromisos y responsabilidades.

No obstante, existen algunos componentes que contribuyen a que esta metodología sea muy escasa en un aula de clases. Tal como sostiene Jurado (2009), entre los principales factores se encuentran:

- Conducta desinteresada incluido la escasa motivación.
- La poca información que reciben los estudiantes conlleva a que los mismos deben entender el proceso de la participación para poder involucrarse.
- La escasa información y comunicación el docente y los estudiantes hace que exista una barrera que impide la habilidad del aprendiz para planificar, resolver e intervenir en contextos que presenten problemas.
- Los estudiantes suelen no darles mucha importancia e incluso olvidar actividades que son positivas e importantes como celebraciones, días festivos y excursiones.

A partir de lo señalado por el autor, valoramos que en el aula la participación es necesaria para el aprendizaje. Sin embargo, en la práctica hemos observado que está es muy baja debido a que varios de los estudiantes se aburren con facilidad porque las clases se desarrollan sin dinámicas y la mayoría de veces solo se rigen a copiar lo que la profesora escribe en el pizarrón o hacen actividades que son repetitivas.

Todo esto hace que cierto grupo pequeño de estudiantes participen, mientras que los demás no lo realizan por los siguientes motivos uno de esos es que desconocen del tema, por

miedo o falta de atención. Sin embargo, cuando se realizan dinámicas, las actividades son diferentes con material manipulable, se les pone canciones, vídeos educativos, interactúan entre ellos, la mayoría demuestra participación e interés. Por esta razón pensamos que las estrategias y la falta de motivación inciden en la participación escasa dentro del aula, por lo que, en el siguiente apartado, se explicarán las estrategias usadas en el tercer año.

16.3. Estrategias y recursos didácticos aplicados en el tercer año de EGB

En el aula de tercer año de EGB, se observó y analizó que se emplea una forma de enseñanza tradicional, limitándose a motivar la participación de los estudiantes, haciéndoles ser sujetos pasivos en su proceso de enseñanza-aprendizaje y basándose solo en la memorización y repetición de los temas.

La estrategia que utiliza es solo la explicación verbal, por lo que los estudiantes trabajan individualmente y no intercambian conocimientos con sus compañeros. Asimismo, no se hace uso de estrategias innovadoras, ni aplicación de otras metodologías que activen sus conocimientos previos. Por otro lado, no se evidencia uso de recursos didácticos o estrategias lúdicas que desarrollen habilidades cooperativas y comunicativas.

En función del análisis realizado sobre las estrategias empleadas en tercer año de EGB y considerando las dificultades identificadas en el proceso lectoescritor, se evidencia la necesidad de implementar una intervención pedagógica innovadora que fortalezca la participación. En este sentido, en el siguiente apartado se presenta el desarrollo de la propuesta el desarrollo de la

propuesta basada en el escape room educativo, diseñada para responder de manera pertinente a las necesidades del grupo de estudio.

17. Desarrollo de la propuesta

Con base en los fundamentos teóricos expuestos y en el análisis de las necesidades identificadas en el grupo de estudio se presenta a continuación el desarrollo de la propuesta pedagógica basada en el escape room educativo. Esta intervención se plantea como una estrategia lúdica estructurada que busca fortalecer el proceso de la lectoescritura mediante actividades dinámicas, cooperativas y contextualizadas. En este apartado se detallan los objetivos, fases, recursos y procedimiento de aplicación, evidenciando coherencia con los propósitos de la investigación.

17.1. Título:

¡Resuelve, diviértete y aprende!: Escape Room

17.2. Objetivo:

Potenciar la lectoescritura, mediante la implementación del escape room como estrategia lúdica en estudiantes de tercer grado de EGB.

17.3. Fundamentación:

El escape room surge como una estrategia lúdica, debido a que los estudiantes del tercer grado de EGB, tienen dificultades en la lectoescritura, debido a que, según lo observado en el

aula se sienten desmotivados y demuestran bajo interés por aprender. Además, al analizar la matriz de la prueba de diagnóstico aplicada, se puede sintetizar que la mayoría de los aprendices tienen grandes dificultades en la comprensión lectora, también en la escritura de palabras sencillas y en el reconocimiento de letras.

Es por ello que, se propone el escape room, debido a que, ayuda a que los aprendices mediante la resolución de acertijos y retos, aprendan de una manera diferente y divertida. Tal como lo menciona Nicholson (2015), son juegos en equipo que, ayudan a potenciar la motivación del estudiante, también a promover las competencias sociales, como el trabajo cooperativo, la amabilidad, el respeto y la paciencia, las cuales están vinculadas con las exigencias laborales futuras.

Además, al aplicar el escape room en el área de lengua y literatura, según el autor, Ojeda et al (2025) permite superar el enfoque fragmentado de la enseñanza de la lectoescritura, integrando contenidos curriculares con habilidades transversales y promoviendo una experiencia de aprendizaje auténtica. De este modo, no solo es un aprendizaje dinámico, si no una estrategia que ayuda a que los estudiantes lean, escriban, comprendan y mejoren sus habilidades.

Asimismo, como lo menciona Cobo et al (2024), el escape room se presenta como una herramienta educativa que alinea a la gamificación y contenidos de la asignatura, logrando así una enseñanza inmersa, en dónde los estudiantes revuelven acertijos mientras reciben información. Además, ayuda a lograr los objetivos propuestos, puesto que el emplear dicha herramienta, el entorno educativo se vuelve temático y los aprendices desarrollan su pensamiento crítico y ponen en práctica los conocimientos adquiridos.

En este sentido, el uso del escape room es una forma nueva de enseñanza, mediante la cual los estudiantes pueden aplicar lo aprendido en la asignatura y así se puede verificar el nivel de comprensión que tienen cada uno de ellos. Además, es una forma no tradicional de enseñanza, en dónde los estudiantes pueden verse con mayor interés en su aprendizaje. Por otro lado, los materiales son adaptables para los retos, problemas y acertijos que se proponen y según los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

17.4. Descripción de la propuesta

La presente propuesta se desarrollará en base a cuatro destrezas del Currículo Nacional de Educación General Básica Elemental del área de Lengua y Literatura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). En dónde las actividades de las cuatro salas que se crearán, responderán a las necesidades de los estudiantes del tercer grado, ya analizadas en la prueba diagnóstica aplicada anteriormente.

Además, para realizar las actividades, se formará grupos de cinco estudiantes, en dónde todos tendrán un rol distinto y tendrán que trabajar cooperativamente resolviendo retos y acertijos que se presentarán en cada sala, hasta poder escapar.

Por otro lado, el escape room estará distribuido en tres fases, para lo cual cada una de ellas irá de lo más difícil a lo más fácil, logrando así que los estudiantes apliquen sus conocimientos de lectoescritura, como la comprensión lectora, la escritura de palabras 3completas, su creatividad, su ortografía, el orden y estructura básica al crear oraciones.

17.4.1. Descripción de la primera sala

La primera sala está orientada a explorar la escritura creativa al trabajar con material lúdico y con cuentos que ya han sido trabajados previamente en clase, para facilitar la comprensión y el desarrollo de cada actividad propuesta.

Asimismo, se propuso una misión “Los estudiantes de tercero, han recibido la visita de Caperucita Roja porque el lobo la está siguiendo, por ende, tienen que ayudarle a armar un rompecabezas, para que ella pueda escapar y llegar donde la abuelita” , esto con la finalidad de que los estudiantes tengan una idea de lo que se van a enfrentar, la misma fue dividida en tres fases, para que no se torne abrumadora y así puedan ir resolviendo los acertijos, encontrando las llaves y las piezas del rompecabezas que necesitaban para completar la sala.

Fase 1: En esta primera fase, los estudiantes leyeron el cuento de caperucita roja, lo comprendieron y cambiaron el final del mismo, todo esto con ayuda del carrito de helados, el cual contiene en cada paleta, palabras relacionadas al cuento para facilitar su escritura. Además, encontrar dos piezas de un rompecabezas y la llave para pasar a la siguiente fase.

Fase 2: En esta fase, los aprendices respondieron lo siguiente, “Si tú fueras caperucita roja, ¿Qué hubieras hecho para escapar del lobo?”, y escribieron en una hoja la respuesta, además se les facilitó imágenes de caperucita realizando diferentes acciones para que puedan tener una idea previa. De la misma manera encontraron dos piezas más del rompecabezas y la segunda llave para pasar.

Fase 3: En esta fase dibujaron un nuevo personaje que podría aparecer en el cuento para salvar a caperucita del lobo, asimismo se les facilitó imágenes de personajes como guía y ellos dibujaron, por último, encontraron las dos últimas piezas y la tercera llave.

Finalmente, armaron el rompecabezas con las seis piezas encontradas y las tres llaves para escapar de la sala y así ganar.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ESTRUCTURA DE LA PRIMERA SALA

Destreza a desarrollar: LL.2.5.4.

Misión: Los estudiantes de tercero, han recibido la visita de Caperucita Roja porque el lobo la está siguiendo, por ende, tienen que ayudarle a armar un rompecabezas, para que ella pueda escapar y llegar donde la abuelita.

Fase 1: Un final diferente Retos: - Inventa otro final para el cuento de la caperucita roja con ayuda del carrito de helados. - Encuentra las piezas del rompecabezas, con ayuda de las pistas. - Encuentra la llave oculta para pasar a la siguiente fase, mediante la siguiente **Pista:** Donde te sientas para escuchar, un gran regalo podrías encontrar. Siempre observa abajo sin pensar, la primera pieza sin duda encontrarás.	**CAPERUCITA ROJA** Una niña recibe de su madre el encargo de llevar una cesta a su abuela enferma que vive en el bosque, advirtiéndole que no hable con desconocidos. Pero por el camino se encuentra un lobo y se para a hablar con él, dándole detalles de lo que va a hacer. El lobo aprovecha para engañar a caperucita y llegar antes a casa de la abuelita, a quien se come, y luego ocupa su lugar para engañar a caperucita y comérsela también. Afortunadamente, un leñador que andaba por allí descubre al lobo durmiendo tras su comida, y rescata a caperucita y su abuelita de la tripa del lobo, sustituyéndolas por piedras que hacen que el lobo se ahoge al ir a beber al río.	**Materiales:** - Carrito de helados - Hoja de 4 líneas - Pizas del rompecabezas - Llave de cartón **Tiempo:** - 15 minutos
Fase 2: Escribe y escapa	**Pregunta:**	**Materiales:**

Retos: - Responder la pregunta. - Redactar en una oración, la respuesta a la pregunta. - Encontrar las piezas del rompecabezas, resolviendo la adivinanza. - Encontrar la llave oculta para pasar a la siguiente fase. **Pista:** Puedes abrir el libro azul. Ahí encontraras la pieza que buscas tú. **Respuesta**: Las imágenes.	Si tú fueras caperucita roja **¿Qué hubieras hecho para escapar del lobo?** Adivinanza Hojas tiene, pero un árbol no es, pero si tiene un cuento para leer, al abrirlo cuidadosamente algo vas a ver.	- Imágenes relacionadas a lo que podría haber hecho caperucita. - Hoja de 4 líneas - Piezas de rompecabezas - Llave de cartón **Tiempo** - 15 minutos
Fase 3: Sé un héroe **Retos:** - Dibujar un personaje nuevo que podría salvar a caperucita roja del lobo. - Encontrar las dos últimas piezas del rompecabezas. - Armar el rompecabezas, para salir de la sala	**Adivinanza** Apoyas tú cuaderno aquí para dibujar y escribir, si observas abajo muy despacito algo vas a descubrir.	**Materiales:** - Imágenes de los personajes - Hojas A4 - Piezas del rompecabezas - Llave de cartón **Tiempo** - 15 minutos

Pistas Donde se apoyan los estudiantes para escribir, miren bien con atención que la pieza se encuentra por ahí. Respuesta: Mesa de los estudiantes		
FASE FINAL	Los estudiantes deberán encontrar todas las piezas del rompecabezas para poder escapar de la sala y así completar la misión.	

En cuanto a la primera sala presentada, nos enfocamos en potenciar la producción escrita a través de crear finales alternos, completar historias y resolver los obstáculos. Además, al momento de desarrollar las actividades los estudiantes organizaron sus conocimientos, incrementando cohesión y coherencia textual. Asimismo, ayudó para estimular la imaginación y ampliar el vocabulario. En relación con la estrategia escape room favoreció también a su compromiso con cada tarea y su motivación. De esta forma se vio a la escritura en una experiencia funcional y creativa y dejó de ser rutinaria.



Figura 9
Desarrollo de actividades en la primera sala del escape room
Nota: Elaboración propia

Los materiales utilizados en la primera sala se presentan de manera detallada (ver **Anexo I**).

Las evidencias fotográficas de la aplicación de la primera sala se presentan (ver **Anexo J**).

17.4.2. Descripción de la segunda sala

En la segunda sala, se trabajó con las descripciones de animales y personas, con adjetivos calificativos, los cuales los estudiantes ya tenían conocimiento de cuales eran y el uso que podían darles. Para el desarrollo de los acertijos de la segunda sala, se trabajó con el mismo cuento de la primera sala, pero con una misión diferente "El lobo robó la canasta de caperucita y se regaron todos los alimentos, para reunirlos los estudiantes de tercer grado deberán ayudar a encontrarlos, resolviendo diferentes acertijos", para completar dicha misión, los estudiantes leyeron los retos de cada fase, los completaron y resolvieron las adivinanzas que tienen sus respectivas pistas.

Fase 1: En esta fase los estudiantes describieron a los personajes de caperucita, con ayuda de la lista de adjetivos calificativos proporcionada. Todo eso lo escribieron en las tarjetas

facilitadas con los personajes. Además, resolvieron las adivinanzas, buscaron los alimentos y la llave para pasar a la siguiente fase.

Fase 2: Para esta fase, los estudiantes ordenaron unas imágenes y las pegaron en la historia de caperucita según como sucedieron los hechos, de igual manera se les entregó las imágenes. Asimismo, encontraron los alimentos al resolver la adivinanza y la llave para pasar.

Fase 3: En esta fase, los estudiantes respondieron algunas preguntas, por ejemplo: ¿Quién dice está frase en el cuento? - ¡Qué ojos tan grandes tienes abuelita!, una vez que escribieron la respuesta correcta, resolvieron la adivinanza, encontraron los alimentos y la llave para pasar a la fase final.

En la fase final ellos reunieron los alimentos que encontraron y los pegaron en la canasta de caperucita para poder escapar de la sala y así completar la misión establecida.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ESTRUCTURA DE LA SEGUNDA SALA

Destreza a desarrollar: LL.2.4.4

Misión: El lobo robó la canasta de caperucita y se regaron todos los alimentos, para reunirlos los estudiantes de tercer grado deberán ayudar a encontrarlos, resolviendo diferentes acertijos.

Fase 1: Describe y aprende

Retos:

- Describir a dos personajes del cuento de caperucita roja, con ayuda de la lista de adjetivos calificativos.
- Encontrar dos alimentos que caperucita roja llevaba para su abuelita en la canasta, resolviendo la adivinanza.
- Encontrar la llave, para pasar a la siguiente fase.

Pistas grupo 1:
Busca un lugar donde hay agua, espejos y puertas.

Pistas grupo 2:
Es redonda y rueda, todas quieren patearla cuando empieza el recreo.

Pistas grupo 3:
Un lugar con pantallas, en dónde se hace uso de la tecnología.

Pistas grupo 4:
Es un lugar donde se sientan cuando hay programas escolares, partidos y para comer.

Adivinanza grupo 1:
Tiene espejo y lavamanos
Agua y jabón al entrar
Aquí vienen solo niñas
Cuando se quieren asear.

¿Qué lugar será?
Respuesta:

Adivinanza grupo 2:
Redonda, salto y ruedo,
en la cancha me verás.
Con un golpe del zapato
El partido empezará.

¿Qué soy?
Respuesta:

Adivinanza grupo 3:
Pantallas, teclas y ratón
Aquí se pueden mirar
Aprendemos paso a paso
Con cuidado al trabajar.

¿Qué lugar es?
Respuesta:

Adivinanza grupo 4:

Subo y bajo en escalón,
Pero no sé caminar
Desde aquí miro los juegos
Y me pongo a animar.

Materiales

- Lista de adjetivos calificativos en cartulina emplasticadas.
- Tarjetas impresas con los personajes del cuento de la Caperucita roja para que los estudiantes los describan.
- Adivinanza con sus pistas, para cada grupo
- Imágenes de frutas
- Llave de cartón

Tiempo:

- 15 minutos

	¿Qué son? Respuesta:	
Fase 2: Completo y escapo **Retos:** 1. Ordenar la secuencia del cuento de Caperucita Roja, según como sucedieron los hechos. 2. Encontrar dos alimentos más que caperucita roja llevaba en la canasta. 3. Resolver las adivinanzas. 4. Encontrar la llave para pasar a la siguiente fase. **Pistas grupo 1:** Está en la cancha, no se mueve, pero siempre espera a la pelota para celebrar o sufrir un gol. **Pistas grupo 2:** Se ponen libros, cuadernos y es un lugar donde la profe trabaja. **Pistas grupo 3:** Tiene un bebé y muchos animalitos. **Pistas grupo 4:** Está frente a ustedes todo el tiempo, en dónde la profe escribe para enseñar.	Un día Caperucita salió de su casa para entregarle una canasta con comida a su abuelita, cuando estaba caminando por el bosque, escuchó algo muy extraño entre los árboles y alcanzó a ver a un lobo y ella le contó a dónde iba, por eso el lobo se aprovechó y la engañó para él llegar primero a la casa de su abuelita y así comérsela. Un día _____salió de su casa para entregarle una _____con comida a su _____, cuando estaba caminando por el_____, escuchó algo muy extraño entre los árboles y alcanzó a ver a un _____ y ella le contó a dónde iba, por eso el lobo se aprovechó y la engañó para él llegar primero a la _____y así comérsela. **Adivinanza grupo 1:** Tengo dos palos Y una red para atajar Si la pelota entra en mí Un gol va a gritar. ¿Qué soy? Respuesta: **Adivinanza grupo 2:** Libros, hojas y cuadernos	**Materiales:** - Hoja de trabajo con el cuento incompleto de la Caperucita Roja. - Imágenes de las escenas del cuento de la de caperucita roja. - Adivinanza con sus pistas para cada grupo - Llave de cartón - Imágenes de frutas **Tiempo** - 15 minutos

	Sobre mí se pueden ver Desde aquí la profe explica Y nos ayuda a aprender. ¿Qué es? Respuesta: **Adivinanza grupo 3:** Con estrellas y animalitos En diciembre aparezco yo Recuerdo un momento especial Cuando Jesús nació. ¿Qué es? Respuesta: **Adivinanza grupo 4:** Con tiza o marcador Me escriben sin parar Si me borran quedo limpio Listo para enseñar. ¿Qué soy? Respuesta:	
Fase 3: Adivina el personaje **Retos:** 1. Leer la frase y responde a la pregunta. 2. Encontrar los últimos dos alimentos que caperucita roja llevaba en la canasta, resolviendo la adivinanza. 3. Encontrar la última llave para escapar de la sala. **Pistas grupo 1:**	**Pregunta guía** **¿Quién dice está frase en el cuento?** ¡Qué ojos tan grandes tienes abuelita! **Respuesta:** Caperucita Pasa hijita, la puerta está abierta **Respuesta:** Abuelita ¡Son para verte mejor mijita! **Respuesta:** Lobo Este lobo no volverá a molestarlas.	**Materiales:** - Plastilina - Hoja de trabajo con las frases de cada personaje del cuento la Caperucita roja. - Adivinanza con sus pistas para cada grupo - Imágenes de frutas **Tiempo** - 15 minutos

Mira bien algo redondo que no rueda por el piso, pero sí ayuda a sumar puntos cuando la pelota vuela. **Pistas grupo 2:** Ayuda a la profe a descansar mientras los estudiantes realizan actividades. **Pistas grupo 3:** Es un lugar a donde van cuando tienen hambre y quieren comer algo. **Pistas grupo 4:** Guardan todos sus materiales y lo mantienen ordenado.	**Respuesta:** Leñador **Adivinanza grupo 1:** Soy redondo y no camino Pero ayudo a encestar Si la pelota me atraviesa Un punto voy a dar. ¿Qué soy? Respuesta: **Adivinanza grupo 2:** No soy cama, ni sillón Pero sirvo para sentar La profe descansa un poco Antes de volver a enseñar. ¿Qué soy? Respuesta: **Adivinanza grupo 3:** En el recreo me visitan Con monedas al comprar Jugos, frutas y colaciones Aquí pueden encontrar. ¿Qué lugar soy? Respuesta: **Adivinanza grupo 4:** Guardo cuadernos y carpetas Reglas, goma y material Cada niño tiene el suyo Para todo ordenar ¿Qué somos? Respuesta:	
FASE FINAL	Los estudiantes al encontrar las tres llaves abren el cofre y sacan la canasta.	**Materiales** - Canasta

	Luego tienen que pegar los seis alimentos encontrados en la misma y así escapan de la sala.	

Está sala se basó en leer pistas, resolver acertijos y comprender las instrucciones que están vinculadas a un texto que sea trabajado anticipadamente, además se realizaron actividades que permitieron a los estudiantes fortalecer la comprensión lectora, ya que se les facilito un texto y debían leer para posteriormente responder preguntas relacionadas a la leyenda. Además, identificaron ideas principales y secundarias, hechos relevantes y personajes del cuento, mediante está estrategia escape room permitió a los estudiantes entender mejor lo que leen y no solo imitar las palabras, sino también reforzar la capacidad de analizar textos.



Figura 10
Desarrollo de actividades en la segunda sala del escape room
Nota: Elaboración propia

Los materiales utilizados en la primera sala se presentan de manera detallada (ver **Anexo K**).

Las evidencias fotográficas de la aplicación de la primera sala se presentan (ver **Anexo L**).

17.4.3. Descripción de la tercera sala

Para realizar esta sala se pensó en un ambiente lúdico pedagógico el cual está dirigido a fortalecer la lectura y la comprensión de algunos textos narrativos, además la destreza con la que realizamos esta sala está orientada a escuchar y leer textos populares para fomentar la imaginación en los estudiantes y la memoria. Asimismo, para la ejecución de esta sala se desarrollaron diferentes actividades que estuvieran de acorde al grado de Tercero Año de Educación General Básica. Además, para ello tomamos en cuenta contenidos literarios como las leyendas que ayudan a los estudiantes a qué tengan una mejor comprensión.

Para dar inicio a la sala se planteó la siguiente misión "En una escuela, los niños de tercero de básica fueron invadidos por hadas que se llevaron un libro que contenía tres leyendas de su rincón de lectura y les quitaron los títulos. Para recuperarlos, deberán enfrentar tres desafíos y recuperar los títulos perdidos y así poder rescatar el libro" esta misión facilitó que los estudiantes se involucren en la dinámica de cada sala y sobre todo despierte el interés por cada actividad (reto) que deben desarrollar.

Misión 1: las actividades de las siguientes fases están basadas en las lecturas que realizaron los estudiantes en la sala dos que se titulaban "La Llorona, Cantuña y La dama tapada". La primera fase era de orden cronológico para ello se facilitó a los niños tarjetas con imágenes de la leyenda la llorona. Lo primero que debían hacer es ordenarlas según como fue ocurriendo la historia, siguiendo la secuencia correcta. Después, debían leer una adivinanza que

les va a permitir descubrir el primer código, que corresponde al título de la leyenda (La llorona). Concluida esta fase debían obtener el código, y buscar la primera llave que les va a permitir pasar a la siguiente fase.

Misión 2: En esta fase se trabajó con la leyenda de Cantuña, para esto se utilizó imágenes de ladrillo y objetos, que debían construir una iglesia, describiendo lo que sucede en la leyenda, y dando apertura a su imaginación. Una vez finalizada la actividad, deberán resolver una adivinanza para encontrar el segundo código, que es "Cantuña" y de la misma manera deben encontrar la llave y guardarla junto con el código.

Misión 3: En esta última fase se trabajó con la última lectura titulada la (Dama Tapada), aquí debían responder preguntas relacionadas a la leyenda y completar un crucigrama que estaba vinculado con la misma. Para concluir deben encontrar el último código mediante una adivinanza y esto les permitirá completar la fase final. Cómo última fase una vez que hayan conseguido los tres códigos (los títulos de las leyendas**) y** las tres llaves. Una vez obtenidas debían abrir el cofre donde estaba guardado el libro, seguidamente debían pegar los títulos en la lectura que correspondía, logrando así escapar de la sala y finalizar la misión.

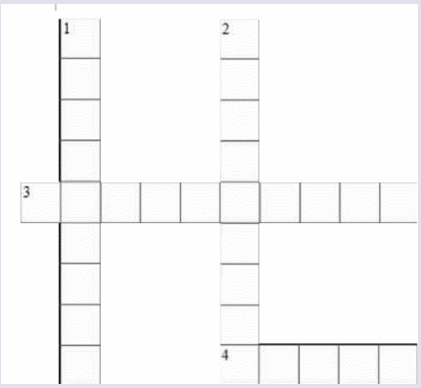
ESTRUCTURA DE LA TERCERA SALA

Destreza a desarrollar: LL.2.5.1.

Misión: En una escuela, los niños de tercero de básica fueron invadidos por hadas que se llevaron 1 libro que contenía 3 leyendas, de su rincón de la lectura y les quitaron los títulos de las mismas. para recuperarlo ellos deberán enfrentarse a 3 fases que las hadas les pusieron y recuperar los tres títulos de las leyendas.

Fase 1: Llora conmigo **Retos:** 1. Ordenar las tarjetas según lo que sucedió en la leyenda. 2. Resolver la adivinanza y descubrir el código oculto (LA LLORONA) para pasar a la siguiente fase. 3. Encontrar la primera llave. 4. Guardar el código encontrado. **Pistas de la adivinanza:** Es alguien que perdió a sus hijos en el río.	**LA LLORONA** Hace mucho tiempo, en un pueblo lejano vivía una mujer llamada María, con sus dos hijos. Un día ella enloqueció y arrojó a sus hijos al río, sin embargo, se sintió tan culpable que también se arrojó al agua. Pasando los días en el pueblo se escuchaba unos sonidos muy fuertes, como de llantos. Por lo que cuenta la leyenda, era el esqueleto de la mujer que rondaba por las orillas diciendo ¡Dónde están mis hijos! **Adivinanza:** No es en el día es en la noche unos llantos se escuchan como un reproche ¿Quién será?	**Materiales:** - Tarjetas con imágenes de la leyenda. - Tarjeta con la adivinanza - Tarjeta con el código - Llave de cartón **Tiempo:** - 15 minutos para resolver los acertijos.
Fase 2: Construye y descubre **Retos:**	**CANTUÑA Y LA IGLESIA**	**Materiales:** - Imágenes de ladrillos y objetos.

1. Construir la iglesia que el sacerdote le pidió a Cantuña, según tu imaginación. 2. Resolver la adivinanza para encontrar el código oculto (CANTUÑA) **3.** Encontrar la segunda llave. **4.** Guardar el segundo código encontrado. **Pistas:** Es un objeto que está en la punta de iglesia y todos la escuchan.	Cantuña era un joven indígena al que un sacerdote le pidió construir una iglesia en Quito. Él aceptó, pero al ver que no podía terminarla a tiempo, pidió ayuda a Dios y no recibió respuesta. Desesperado, pidió ayuda al diablo, quien aceptó construir la iglesia a cambio de su alma, con la condición de que estuviera lista al amanecer. El diablo envió a sus ayudantes y trabajaron toda la noche, pero Cantuña, muy astuto, quitó un ladrillo sin que ellos se dieran cuenta. Cuando el diablo fue a cobrarle su alma, Cantuña le mostró que la iglesia no estaba terminada porque faltaba un ladrillo. Así, el joven salvó su alma y el diablo tuvo que regresar al infierno sin cumplir su trato.3 **Adivinanza:** Una vieja con un diente hace correr a la gente. ¿Qué es?	- Tarjeta con el código - Tarjeta con la adivinanza. **Tiempo:** - 15 minutos para resolver los acertijos.
Fase 3: Aplicar la memoria **Retos:** 1. Responder las preguntas y resolver el crucigrama. 2. Resolver la adivinanza y encontrar el último código (DAMA TAPADA) 3. Encontrar la última llave.	**LA DAMA TAPADA** Dice una antigua narración que, por las calles de Guayaquil, se dejaba ver por las noches un misterioso ser conocido como Dama Tapada, que era hermosa y tenía la cara tapada con un velo negro. El espectro solía aparecerse a hombres borrachos que transitaban calles poco transitadas. Al verla, muchos de ellos perdían la vida del susto, otros por el maloliente olor desprendían de ella. Cuenta la leyenda que, aun hoy, la Dama Tapada recorre las callejuelas	**Materiales:** - Hoja con el crucigrama **Tiempo:** - 15 minutos para resolver los acertijos.

Pista: Es el personaje principal de la leyenda que leíste.	de Guayaquil en busca de atemorizar a los borrachos. Preguntas: 1. ¿En las calles de que ciudad caminaba la dama tapada? 2. ¿A quién solía aparecerse la dama tapada? 3. Era una mujer hermosa que tenía tapada la cara con un velo. 4. Cuando la veían, algunos perdían la vida, por el…  **Adivinanza:** Va por la calle callada, con su cara bien tapada. Nadie sabe quién será ¿la reconoces ya?	
FASE FINAL	Los estudiantes deberán reunir los tres códigos y con ayuda de las tres llaves encontradas deberán abrir el cofre en dónde estará el libro de leyendas. Una vez abierto el cofre y recuperado el libro, los estudiantes deberán con los tres códigos reunidos (TÍTULOS DE LAS LEYENDAS) pegarlos y así escaparán de la sala.	**Materiales:** - Libro con las leyendas.

Por lo que respecta a la tercera sala, se fortaleció la argumentación, la elaboración de respuestas en grupo, la escucha activa y la comunicación oral. Por medio de las actividades propuestas con la estrategia escape room ayudo a los estudiantes a organizar sus pensamientos, expresar sus ideas antes de ser escritas, aumentar la comprensión a través del diálogo, a tener más seguridad al momento de leer, fortalecer el vocabulario y la habilidad para escribir textos de forma colaborativa. Todos estos procesos ayudan a mejorar la lectoescritura, debido a que, al escribir, leer, dialogar, escuchar están vinculados y se completan en el aprendizaje del mismo.

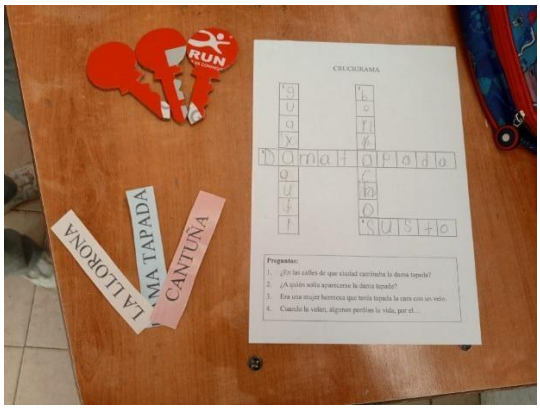


Figura 11
Desarrollo de actividades en la tercera sala del escape room
Nota: Elaboración propia

Los materiales utilizados en la primera sala se presentan de manera detallada (ver **Anexo M**).

Las evidencias fotográficas de la aplicación de la primera sala se presentan (ver **Anexo N**).

17.4.4. Descripción de la cuarta sala

La última sala se orientó a trabajar la decodificación y comprensión de textos, para ayudar a los estudiantes a desarrollar su lingüística, también se preparó un espacio, en el cual los aprendices se comunicaron con palabras, oraciones y sílabas. Además, el espacio a comparación

de las anteriores salas se desarrolló en las diferentes áreas de la escuela como la cancha, biblioteca y juegos.

Para esta sala la misión fue la siguiente “Las palabras de las leyendas se encuentran escondidas y desordenadas, y ahora requieren la ayuda para ser encontradas antes de que desaparezcan”. Esto ayudó a que los estudiantes participen durante las tareas.

Misión 1: Para la ejecución de esta sala los estudiantes debían ordenar oraciones que estaban desorganizadas dentro de unos sobres. Una vez realizada la actividad debían seguir algunas pistas que los llevaba a descubrir dentro de la oración la palabra oculta y encontraban una llave para continuar.

Misión 2: En la segunda fase, los aprendices debían formar palabras usando silabas y en la parte trasera de cada palabra que fueran formando había una de color rojo la cual era el código clave para seguir a la siguiente etapa.

Misión 3: En esta fase final debían buscar palabras que rimen entre sí, haciendo uso de tarjetas y como apoyo se brindaron pistas. Cómo última etapa se les brindo una hoja con la sopa de letras, en la cual debían encontrar los códigos coleccionados en las anteriores etapas para así completar la misión.

ESTRUCTURA DE LA CUARTA SALA

<table>
<tr><td colspan="3">Destreza a desarrollar: Ref. LL.2.3.8.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Misión: Las palabras de las leyendas se encuentran escondidas y ahora necesitan tu ayuda. Cuentan que la dama tapada, Cantuña, y la llorona se reunieron en secreto y han dejado sus palabras regadas por toda la sopa de letras. Pero hubo un incidente vino un viento y las desordenó. Ahora tú misión es transformarte en un explorador donde en las tres fases debes buscar y encontrar las palabras antes que se pierdan por completo, luego pintarlas en la sopa de letras ¡tú puedes hacerlo!</td></tr>
<tr><td>Fase 1: Ordena oraciones
Retos:
1. Ordenar las oraciones.
2. Encontrar las palabras ocultas (color rojo) al ordenar las oraciones.
3. Encontrar la llave para pasar a la siguiente fase.

Pistas:
Al ver otro color, el código descubrirás.</td><td>Oraciones:

• La llorona recorre las calles del pueblo gritando por las noches.

• El diablo construyo la iglesia ladrillo por ladrillo.

• La llorona llora en las calles por sus hijos.

• Cantuña hizo un pacto con el diablo para que construya la iglesia.</td><td>Materiales:
- Sobres con oraciones

Tiempo:
- 15 minutos para resolver los acertijos.</td></tr>
<tr><td>Fase 2: Descubre palabras
Retos:
- Armar 8 palabras con las sílabas.</td><td>Sílabas:

blo - da - que – to – gro - bo - dia – ma – ve - lo – ne – qui – can – la – tú – la – llo – dri – pue – mie – do - ta – pa</td><td>Materiales:
- Tarjetas con las sílabas
- Rompecabezas

Tiempo:</td></tr>
</table>

- Arma el rompecabezas y descubre el código oculto. - Encuentra la llave para pasar a la siguiente fase. **Pista:** Detrás de cada pieza, encuentra una palabra.	Palabras que pueden formar: • Diablo • Dama • Velo • Negro • Quito • Ladrillo • Pueblo • Tapada	- 15 minutos para resolver los acertijos.
Fase 3: Rima y rima para encontrar **Retos:** - Encontrar las palabras que riman entre sí. - Mira la pista y las palabras descubrirás. **Pista:** Las palabras que empiecen con d y b serán las correctas.	Palabras: - Río-frío - Pena- Nena - Velo-suelo - Miedo-dedo - Dama-cama - Borracho- muchacho - Canto-manto	**Materiales:** - Tarjetas con palabras. - Hoja con la sopa de letras. **Tiempo:** - 15 minutos para resolver los acertijos.
FASE FINAL	Los estudiantes deberán abrir el cofre con las tres llaves y encontrar en la sopa de letras las palabras (códigos) encontradas en las tres fases anteriores, para poder escapar de la sala.	**Materiales:** - Hoja con la sopa de letras.

Esta última sala tuvo como función trabajar con la identificación de sílabas, secuencias y palabras con la ayuda de códigos y acertijos, para ello los estudiantes tenían que ordenar letras, descomponer palabras y analizar pistas para encontrar las respuestas correctas. Al momento de realizar cada una de estas tareas se reforzó en los estudiantes la conciencia fonológica que es la relación entre la letra y el sonido, algo que les ayuda a mejorar la lectura y escritura. Asimismo, practicaron la formación correcta de palabras, algo que les apoya para disminuir errores ortográficos. Este procedimiento reforzó la seguridad de los aprendices en escribir y un poco en su fluidez lectora.



Figura 12
Desarrollo de actividades en la cuarta sala del escape room
Nota: Elaboración propia

Los materiales utilizados en la primera sala se presentan de manera detallada (ver **Anexo O**).

Las evidencias fotográficas de la aplicación de la primera sala se presentan (ver **Anexo P**).

18. Resultados de la propuesta de intervención

En este apartado se presentará los resultados de la propuesta de intervención titulada ¡Resuelve, diviértete y aprende!: Escape Room. El mismo, fue analizado a través de la prueba final aplicada a los estudiantes, con las mismas categorías que usamos en la prueba diagnóstica, las cuáles son: comprensión de cuentos y preguntas, producción creativa y código alfabético. Asimismo, su objetivo fue, "Potenciar la lectoescritura, mediante la implementación del escape room como estrategia lúdica en estudiantes de tercer grado de EGB". De la misma manera, los resultados exponen de manera descriptiva los logros alcanzados luego de la intervención.

18.1. Análisis de la prueba final

La prueba final, nos ayudó a ver si las intervenciones de la propuesta fueron exitosas y si la lectoescritura de los estudiantes del tercer grado de EGB, mejoró positivamente. Además, a través del mismo, se analizó las categorías, para ver si hubo algún cambio o no en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura.

En la categoría de cuento y preguntas, se observó que la mayoría de los estudiantes a diferenciar de la prueba inicial comprendieron la lectura de Cantuña propuesta, ya que pudieron identificar los personajes y el escenario en dónde se desarrolló la historia, sin embargo, ciertos estudiantes aún tuvieron dificultad. Asimismo, se pudo evidenciar que, en cuanto a su escritura, no tenían tantas faltas de ortografía como al inicio, es decir, la mayoría de palabras con acentuaciones estaban correctas. Por otro lado, se analizó que los estudiantes, comprendieron la leyenda correctamente, porque mencionaron a todos los personajes del mismo, sin equivocación.

En cuanto a la producción creativa, todos los estudiantes realizaron el dibujo de la iglesia de Cantuña según su imaginación, además expresaron sus ideas y plasmaron su creatividad. Asimismo, se la producción creativa fue un gran apoyo para la lectoescritura, debido a que las imágenes se relacionan con las palabras. De la misma manera, mediante el mismo se observó que los estudiantes entendieron la leyenda.

En esta categoría del código alfabético, todos los estudiantes tuvieron cambios positivos en cuanto a la prueba diagnóstica aplicada, porque completaron esta pregunta satisfactoriamente, guiándose en las imágenes que estaban en la parte de arriba, las cuales se les puso para facilitarles la actividad, a diferencia de la prueba inicial, no confundían las letras similares, lo que representa un gran avance.

19. Participación de los estudiantes en el escape room

En este apartado se describen los resultados relacionados con la participación de los estudiantes durante las intervenciones realizadas a través del escape room como estrategia lúdica. Además, se detallará como se involucraron en cada sala con las diferentes actividades, la interacción entre ellos y cómo se desenvolvieron respondiendo a los retos que se propusieron en cada fase.

Durante las intervenciones se pudo observar que hubo un cambio importante en la participación de cada uno de los estudiantes. En la primera sala muchos de los estudiantes tuvieron dificultades para trabajar en grupos y participar, especialmente porque en el aula no

solían trabajar las actividades que realizaban con la docente en grupos y eso los hacía sentirse inseguros y poco motivados.

Sin embargo, al organizar los grupos mezclando a quienes tenían más habilidades con quienes tenían dificultades, y al brindar acompañamiento y responder sus preguntas, tanto mi compañera como yo observamos que los estudiantes empezaron a integrarse poco a poco. En la segunda sala, se pudo notar una mayor motivación e interés, debido a que cada aprendiz asumió un rol dentro de su grupo y su participación era más activa en las actividades, especialmente aquellos que actuaron como líderes.

Para la tercera sala, optamos por cambiar de ambiente las actividades las realizaron fuera del aula algo que favoreció aún más la participación, puesto que los aprendices se mostraron más entusiasmados, también colaboraron mejor entre ellos y se involucraron con mayor seguridad en los retos, incluso aquellos que antes presentaron dificultades. Las intervenciones y permitieron a los estudiantes que pasen de una participación que era limitada a una participación más colaborativa y motivada y sobre todo a despertar el interés por cada uno de ellos.

20. Aplicación del escape room como estrategia lúdica

Al aplicar el escape room como estrategia lúdica, se pudo observar que los estudiantes tuvieron una participación activa en el desarrollo de todas las salas y fases propuestas. Además, la mayoría resolvieron los acertijos y respondieron las adivinanzas en el tiempo establecido (15 minutos), demostrando trabajo colaborativo, interés y motivación.

De la misma manera, al aplicar una estrategia diferente a la que los estudiantes están acostumbrados, se puede decir que su entusiasmo y felicidad eran al máximo. Además, todos los estudiantes aprendieron y fueron desarrollando las actividades completas.

21. Mejora de la lectoescritura a través del escape room

El escape room fue una estrategia lúdica, que ayudó a mejorar la lectoescritura en los estudiantes de tercer año de EGB, asimismo desarrolló su trabajo colaborativo y cooperativo, imaginación, creatividad, comprensión lectora, la escritura, el pensamiento lógico, crítico y su comunicación. Debido a que no fue una enseñanza tradicional, como a la que están acostumbrados, por ende, se mostraron motivados e interesados por resolver cada acertijo, cada adivinanza y por encontrar los objetos indicados, como llaves, rompecabezas o palabras clave, para escapar de la sala.

Asimismo, lograron comprender las instrucciones dadas para cada fase, ordenaron oraciones y escribieron las respuestas correctamente según las leyendas propuestas. También, los estudiantes que presentaban mayor dificultad en la lectoescritura, mejoraron significativamente al ir completando las misiones. De la misma manera, el ambiente lúdico tuvo un gran aporte en los mismos, porque perdieron el miedo, les llamó la atención los recursos facilitados y por último les ayudó la práctica constante para mejorar su aprendizaje de lectura y escritura.

22. Ventajas del escape room

- Es una forma diferente de enseñar contenidos a los estudiantes, en dónde ellos son partícipes y sujetos activos de su propio conocimiento.
- Es adaptable para todas las áreas de conocimiento, porque mediante los retos, acertijos e instrucciones se favorece a al conocimiento de los estudiantes.
- Ayuda a desarrollar las habilidades comunicativas, colaborativas y cooperativas en los estudiantes, porque trabajan conjuntamente para llegar a una meta en común.
- Disminuye el miedo de participar o equivocarse, debido a que con esta estrategia lúdica los estudiantes aprenden jugando.
- Es una estrategia inclusiva, porque mejora la convivencia y el respeto entre los estudiantes.

23. Límites del escape room

- Falta de conocimiento de los docentes sobre el escape room como estrategia lúdica.
- Falta de recursos para desarrollar las actividades.
- Apoyo constante del docente para completar las misiones que se propongan.
- Falta de recursos tecnológicos, si se realiza un escape room virtual.
- Para que un escape room de buenos resultados como participación activa, motivación y mejora en sus aprendizajes, se necesita tiempo y planificación.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

24. Triangulación de resultados

La triangulación de datos se realizó mediante la comparación de información obtenida a través de diferentes instrumentos como, la entrevista a la docente, los diarios de campo y la evaluación diagnóstica y final. Todo este procedimiento, permitió contrastar los resultados desde diferentes perspectivas, logrando así tener mayor validez en los hallazgos.

Unidad de análisis	Subcategoría	Criterios de análisis	Resultados de la entrevista a docente	Resultados de la evaluación diagnóstica	Resultados de la evaluación final	Resultados de los diarios de campo	Referentes teóricos	Aportaciones
Escape Room	Estrategia lúdica	El escape room como estrategia lúdica tiene la capacidad de transformar el proceso de aprendizaje, haciendo que este sea	La docente menciona que es una enseñanza en la que los niños aprenden a través de dinámicas, canciones y juegos ya sean individuales o grupales. Además, lo aplica desde	En la evaluación diagnóstica, se evidencia que los estudiantes realizan la actividad lúdica propuesta correctamente, demostrando	En la evaluación final, se evidencia que, al estar conformado con preguntas lúdicas, los estudiantes responden correctamente, comprenden y organizado sus ideas.	Con los diarios de campo, se observó que a los estudiantes les llama la atención las estrategias lúdicas, porque desarrollan todas las actividades y muestran interés en el desarrollo de las mismas.	Según, Moya (2024) la estrategia lúdica es utilizar el juego como una herramienta valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que mediante diferentes actividades los estudiantes experimentan un aprendizaje más	Se evidencia que al aplicar estrategias lúdicas ayuda a la motivación de los estudiantes, además favorece en su aprendizaje, ya que mediante este ponen en práctica sus

		más interactivo, motivador y efectivo.	que realizaba sus prácticas preprofesionales. Además, considera Las actividades lúdicas con una buena estrategia siempre darán buenos resultados en los aprendizajes de los estudiantes, recordemos que cada niño es un mundo diferente y cada uno de ellos tienen diferentes	su creatividad, comprensión y representando mediante el dibujo sus ideas.			dinámico, interactivo y significativo.	conocimientos y desarrollan su creatividad y pensamiento crítico al interactuar con sus compañeros para realizar actividades.

			maneras de aprender.					
Escape Room	Motivación y trabajo colaborativo	Desarrollo de la motivación y trabajo colaborativo a través del escape room.	La docente tiene conocimiento sobre la estrategia lúdica del escape room, pero ella pensaba que solo se la podía utilizar de manera virtual y no aplicar de manera física. Además, menciona que no ha utilizado esta estrategia lúdica para la enseñanza	Los estudiantes que tienen las habilidades de la lectoescritura, se mostraron motivados al responder todas las preguntas de la prueba. Sin embargo, los estudiantes que presentan	Los estudiantes en la prueba final, respondieron todas las preguntas con mayor facilidad y se mostraron motivados.	Al analizar los diarios de campo , se puede mencionar que saben trabajar en equipo la mayoría, además de que realizaron todas las actividades motivadas.	El trabajo colaborativo según, Paiva et al (2025), es una estrategia pedagógica efectiva que potencia el aprendizaje activo desarrolla la motivación gracias a las habilidades sociales, también, potencia la construcción conjunta de conocimientos y el desarrollo que las competencias en los estudiantes.	Se evidencia que la falta de capacitación de docentes, desfavorece que puedan implementar estrategias innovadoras que ayuden a los estudiantes a trabajar colaborativamente y a desarrollar su motivación.

			de los estudiantes y considera que se debe analizar primero el contexto de los estudiantes para poder hacerlo.	dificultades, mostraron frustración y no realizaron las actividades propuestas.				
Escape Room	Aprendizaje significativo	El escape room ayuda a promover la participación de los estudiantes, ya que involucra a los mismos en la	La docente indica que las plataformas virtuales, tienen un beneficio positivo en el aprendizaje de los niños. Además, se debe tener en cuenta que la mejor manera de	Mediante la prueba, se pudo analizar las limitaciones y dificultades que los estudiantes presentan en lectoescritura, para poder	Se analizó que los estudiantes tuvieron mejores resultados al momento de realizar toda la evaluación final, ya que las respondieron con facilidad y según lo que habíamos	En los diarios de campo se observó que la mayoría de estudiantes mejoró significativamente en la lectoescritura.	El aprendizaje significativo, según Ausubel (1983), ocurre cuando una nueva información, se conecta con un concepto que sea preexistente en la estructura cognitiva, es decir las nuevas ideas o conceptos pueden ser aprendidos	Se identifica que un aprendizaje significativo se da cuando los conocimientos previos y nuevos se conectan, debido a esto, es importante brindar a los estudiantes

		resolución de retos, acertijos, actividades y estableciendo un vínculo de sus conocimientos previos con aprendizajes nuevos.	aprender es haciendo.	desarrollar actividades adecuadas en el escape room, que ayuden a mejorar lo dicho.	puesto en las salas que realizaron.		significativamente siempre y cuando las otras ideas sean claras y funcionen como un tipo de anclaje.	contenidos y actividades adecuadas para que no exista frustración y así aprendan significativamente .
Enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	Comprensión lectora	Lectura y comprensión de cuentos populares.	En la entrevista, la docente señala que refuerza a los estudiantes mediante lecturas en clase y que	En la prueba se constató que ciertos estudiantes comprendieron la lectura y	En la evaluación final se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes lograron	Con los diarios de campo se pudo observar que al incluir lecturas con preguntas los estudiantes mostraron	Según Jiménez (2014), La comprensión lectora es la habilidad que posee una persona para comprender lo que el autor quiere transmitir	Para reforzar la lectura en los estudiantes, es importante utilizar diversas estrategias como

			envía a casa. Además, con el apoyo externo de profesionales y explicación de lecturas, para no realizar lectura silábica.	realizaron la actividad.	comprender mejor las lecturas, esto se pudo observar al momento que respondieron correctamente las preguntas y también pudieron reconocer las ideas principales de la leyenda	mayor importancia por realizar la actividad, asimismo su participación fue activa y pudieron comprender el contenido de las leyendas sin presentar mucha dificultad, sobre todo cuando a las actividades se les incorpora adivinanzas y restos que ayudaron a su comprensión lectora y lo realizaron de forma lúdica.	mediante un texto. Dicho de otro modo, no únicamente se basa en leer las palabras, si no va mucho más allá es recibir las ideas y el mensaje que el autor escribió.	la lectura guiada y compartida, así como estrategias lúdicas, entre ellas la sopa de letras, los rompecabezas y los crucigramas. Estás actividades contribuyen a que la lectura sea más motivadoras y dinámica. Además, favorecen la participación y el interés de los estudiantes por la lectura.

Enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	Producción escrita	Escritura de oraciones y palabras.	La docente, hace uso de lecturas pictográficas para niños con NEE y valoración psicopedagógica y con ello se apoyan los mismos para escribir.	Por medio de la prueba, se evidenció que la mayoría de los estudiantes, presentan dificultades en el espaciado de palabras, además omiten letras.	Se pudo evidenciar que hubo una mejora en cuanto a la escritura de palabras y oraciones, debido a que los estudiantes organizaron de mejor manera sus ideas, sin embargo, algunos seguían presentando mínimos errores ortográficos, y cierta dificultad	Según los diarios de campo, la mayoría de los alumnos presentó satisfactoriamente avances en cuanto a la escritura de palabras y oraciones, aunque algunos aún tienen dificultades en la redacción. Por otra parte, el trabajo colaborativo fue de bastante ayuda, ya que los estudiantes que presentaban mayores dificultades pudieron practicar junto con sus	Según Casañas (2016), la producción escrita es una habilidad fundamental porque es un medio por el cual un estudiante puede comunicarse sin embargo también se presenta algunas dificultades, ya que no solo consiste en escribir letras ni palabras, sino al redactarlas se debe hacer uso de acuerdo a la situación, ordenarlas y sobre todo darles sentido.	El estudio evidencia que en cuanto a la producción escrita las lecturas guiadas ayudan a mejorar la comprensión lectora, por otro lado, hacer uso de las estrategias lúdicas despierta la motivación y el interés del aprendiz por la lectura. Es por ello que se propone a los

					para escribir oraciones coherentes. A pesar de estas dificultades, con el apoyo que recibieron lograron cumplir con cada actividad.	compañeros que tenían un mejor dominio en la escritura, lo que facilito su aprendizaje		profesores que integren estrategias que ayuden a fortalecer la lectoescritura y sobre todo que estas estén respaldadas con actividades colaborativas y lúdicas, para ayudar a mejorar las habilidades comunicativas.

Enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	Conciencia fonológica	Relación de grafemas y fonemas.	La docente no hace referencia a la conciencia fonológica en la entrevista.	En cuanto a la prueba diagnóstica, los estudiantes en algunos casos confundían las letras similares.	Se pudo analizar que, si hubo una mejora en cuanto a la relación entre grafemas y fonemas, identificando con mayor facilidad los sonidos de las letras y esto les ayudo a disminuir la confusión que tenían entre las letras similares, para esta actividad se les coloco imágenes que ayudan a la	Teniendo en cuenta los diarios de campo se demostró que los aprendices identifican de mejor forma los sonidos de las letras, separan sílabas y reconocen palabras, mediante imágenes o audios esto ayuda a favorecer su desarrollo de la lectura y escritura.	Según Capilla (2015), la conciencia fonológica es una parte indispensable de la lectoescritura, ya que, a través de la misma el estudiante aprende a leer y escribir. Esta capacidad les permite a los estudiantes comprender los sonidos del lenguaje, relacionar los sonidos con las letras, entenderlos, cambiarlos y separarlos. Por eso cuando el estudiante trabaja desde edades tempranas, está capacidad les ayuda a	La conciencia fonológica es una parte indispensable de la escritura es por ello que se proponer incluir actividades que ayuden a mejorar la relación entre grafemas y fonemas, estos pueden ser: separación de palabras en sílabas, algunos ejercicios para diferenciar y

					conciencia fonológica		leer y escribir sin que presenten mayor dificultad.	reconocer letras que suenan o se parecen igual. Además, se les puede incorporar estas actividades mientras practican la lectura o escriben oraciones para que de esta manera pongan en práctica las letras y sonidos.
Enseñanza-aprendizaje de la	Estrategia didáctica docente	Tipos de estrategias didácticas que la	La docente no menciona directamente, que tipos de	En la prueba diagnóstica no se trata sobre la estrategia	Las estrategias que la docente aplicaba, como la lectura guiada	Al implementar estrategias didácticas que sean variadas ayuda a que los	Según Orellana (2017), las estrategias didácticas hacen referencia a la manera estructurada que	Se demuestra que la docente implementa algunas

lectoescritura		docente aplica en el aula.	estrategias utiliza, sin embargo, en todas las clases manifiesta que trabaja con una planificación previamente aprobada por parte de las autoridades de la institución para organizar y tener listo el material, estrategias y actividades a llevar a cabo en las diferentes clases.	didáctica docente.	permite que los estudiantes comprendan los contenidos de las asignaturas, sin embargo, se pudo observar que el uso de actividades dinámicas, permiten una mejor comprensión por parte del aprendiz y ayuda a que participen sin mostrar miedo y con mayor entusiasmo.	estudiantes se motiven, participen y mejoren su desempeño en las actividades de lectura y escritura.	el docente usa para enseñar y conseguir que el aprendizaje en los estudiantes sea verdadero. Es decir, no solo consiste en que se realice tareas o actividades si no es ir desde los conocimientos previos a lo que queremos que aprendan.	estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, como la lectura guiada. Sin embargo, se observa la ausencia de otras estrategias, tales como las colaborativas y lúdicas

Enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura	Adaptaciones curriculares	Uso de diferentes estrategias según las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.	Se pudo evidenciar que no realiza más adaptaciones curriculares, a parte de la ya mencionada.	Como adaptación curricular, realizamos dos pruebas diagnósticas, para los estudiantes que no pueden leer y escribir fluidamente, se les añadió imágenes y preguntas de opción múltiple.	En la prueba final se realizó adaptación curricular igualmente, para facilitar que los estudiantes resuelvan las preguntas, lo que ayudó a que comprendan mejor y así se obtuvo mejores resultados.	Mediante los diarios de campo, se evidenció que los estudiantes con las adaptaciones curriculares realizan mejor las actividades propuestas, ya que no nos basamos en una sola forma de interpretar la información, y se les ofreció otras formas, que les despertó el interés por aprender.	Las adaptaciones curriculares según, Paniagua (2005), consisten en la selección, elaboración y construcción de propuestas que enriquecen y diversifican al currículo común para alumnos en instituciones comunes o especiales.	Es importante que los docentes realicen adaptaciones curriculares para los estudiantes con dificultades en su aprendizaje, ya que luego se retrasan en contenidos, existe desmotivación y falta de interés, por ende, su desempeño académico va a empeorar.

La triangulación de datos nos permitió contrastar la información obtenida mediante la aplicación de la prueba final, los diarios de campo y la observación participante. Es por ello que, con relación a la subcategoría de la estrategia lúdica, se puede mencionar que el escape room creó un ambiente que permitió la implicación de todos los aprendices en el desarrollo de cada una de las intervenciones de la propuesta.

En cuanto a la motivación y trabajo en equipo, es los diarios de campo se evidencian que los estudiantes participaron activamente, además cooperaron y colaboraron todos entre sí para culminar con los restos y actividades propuestas. Asimismo, se pudo evidenciar mayor interés por aprender, debido a que las actividades fueron llamativas.

Por otro lado, en relación con el aprendizaje entendido como la capacidad de relacionar los nuevos contenidos con los conocimientos previos, se constató que los estudiantes, luego de dos intervenciones, lograron establecer conexiones entre los contenidos actuales y los trabajados anteriormente, lo que facilitó la resolución de actividades. De la misma manera, se evidenciaron avances en la lectura y escritura, ya que todo estaba relacionado con sus conocimientos previos.

Asimismo, haciendo mención a la comprensión lectora, producción escrita y conciencia fonológica, que son las subcategorías trabajadas, se puede mencionar que en la prueba final se vieron avances progresivos, ya que existía poca confusión de letras, también solo cierta cantidad de estudiantes tenían faltas de ortografía y los espacios entre palabras ya no eran un problema.

Para finalizar, la estrategia didáctica docente que se aplicaba y las adaptaciones curriculares realizadas, fueron de gran apoyo para diseñar una intervención adecuada que fomente y mejore la lectoescritura en los aprendices.

25. Discusión de resultados

En este apartado se presenta la discusión de resultados realizada con categorías integradas, para realizar una discusión más profunda y rigurosa. Es decir, se va a desarrollar la participación de los estudiantes que abarca la motivación y el trabajo colaborativo, la aplicación del escape room como estrategia lúdica que abarca la subcategoría de estrategia lúdica y aprendizaje significativo. Asimismo, en la categoría mejora de la lectoescritura a través de escape room comprende las subcategorías de comprensión lectora, producción escrita y conciencia fonológica, la cual hace énfasis además en la prueba final aplicada. Por otro lado, en cuanto a las ventajas y límites, pues cada una de ellas se relacionan con la estrategia didáctica docente y las adaptaciones curriculares. Dicha integración facilitó la interpretación de los resultados obtenidos en la intervención.

En cuanto a la participación los resultados evidencian que mejoró significativamente mediante el desarrollo del escape room, por lo que se demuestra que una estrategia i fomenta la implicación de los estudiantes y la responsabilidad en cada uno de ellos. Este hallazgo coindice con lo señalado por, Gudiño (2023), ya que señala que la participación activa tiene una persona cuando presenta actitud e interés para involucrarse en tareas educativas y sociales. Asimismo, vincularse conlleva a expresar opiniones, dar análisis reflexivos, trabajar en conjunto con otras personas, así como afrontar compromisos y responsabilidades. De manera similar, Reinoso et al (2024) mencionan que las estrategias lúdicas tienen la capacidad de transformar el proceso de aprendizaje, haciendo que este sea más interactivo y motivador. Además, que son conocidas

porque trabajan con la participación activa de los estudiantes. Con ello, cabe mencionar que al ser una estrategia innovadora promueve la participación de los estudiantes.

En cuanto a la aplicación del escape room como estrategia lúdica, los resultados obtenidos muestran que el ambiente de trabajo fue más dinámico, además los estudiantes se involucraron activamente en todas las actividades propuestas. Asimismo, dichas estrategias ayuden a que los conocimientos de los estudiantes tengan mayor durabilidad. Estos hallazgos coindicen con lo planteado por Moya (2024), quien señala que la estrategia lúdica es utilizar el juego como una herramienta valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que mediante diferentes actividades los estudiantes experimentan un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo.

En la categoría de mejora de la lectoescritura a través del escape room, los resultados reflejan una mejora progresiva, gracias a la implementación de una estrategia innovadora que promueve un ambiente de aprendizaje más atractivo. En este sentido Cuasapud y Maiguashca (2023), mencionan que la lectoescritura es indispensable en los primeros años de educación, ya que ayuda al desarrollo de las habilidades socio comunicativas y a la construcción de significados siempre y cuando se preparen actividades que promuevan un ambiente atractivo, en donde disfruten aprender a leer y escribir. De la misma manera, los autores García et al (2018), sostienen que escape room aprovecha el entorno de aprendizaje creativo que se genera para obtener significativos beneficios en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que despierta la curiosidad de los estudiantes, favorece a la interacción y cooperación entre compañeros.

Entre las principales ventajas del escape room se pueden destacar que los estudiantes son partícipes de su propio conocimiento, desarrolla habilidades comunicativas, colaborativas, es adaptable e inclusiva. Estos hallazgos coindicen con Carrera y Tinoco (2024), quienes señalan que las estrategias lúdicas fomentan la participación activa y el diálogo entre los estudiantes, a través de actividades innovadoras. Además, mediante este, se estimula el interés y se promueve un ambiente que facilita la exploración y construcción de conocimientos de manera autónoma. De igual manera, Gordillo et al (2025), destaca que escapes room promueven la participación, resolución de problemas y se pueden aplicar en cualquier curso, área de conocimiento y nivel educativo, ya que es flexible y adaptable a las necesidades de los estudiantes.

El escape room también tiene ciertos límites que se relacionan con la falta de conocimiento de los docentes ante esta estrategia, el conocer a sus estudiantes y sus intereses, el tiempo que conlleva y la planificación. Al respecto con dichos hallazgos, los autores Gordillo et al (2025), señalan que para que un escape room sea efectivo se debe tomar en cuenta el tipo de estudiantes, es decir se debe tomar en cuenta los intereses, motivaciones, lo que les gusta, asimismo no se debe dejar de lado sus ritmos de aprendizaje y conocer que habilidades y destrezas domina.

Para concluir, la aplicación del escape room como estrategia lúdica, demostró ser efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes, ya que fomenta la participación, motivación y aprendizaje activo. Todos estos hallazgos, muestran grandes avances respecto a la prueba inicial aplicada que, aunque aún existan algunas falencias se mejoró progresivamente el desempeño de los estudiantes en cuanto a la lectoescritura.

26. Conclusiones

La presente investigación permitió determinar que la aplicación del escape room como estrategia lúdica constituye una alternativa pedagógica efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de tercer año de EGB. A partir del diagnóstico inicial se identificaron dificultades en comprensión lectora, omisión y confusión de letras (b-d) y (p y q), poca fluidez lectora, problemas en coherencia y una baja motivación por las actividades tradicionales. Estos hallazgos evidenciaron la necesidad de implementar una estrategia innovadora ajustada a las necesidades del grupo.

En relación con el objetivo general, se concluye que la intervención mediante el escape room permitió superar parcialmente las dificultades detectadas, observándose avances concretos en la fluidez lectora, mayor coherencia en la producción escrita, mejor reconocimiento del código alfabético y un incremento significativo en la participación de los estudiantes. La comparación entre la prueba diagnóstica y la evaluación final evidenció progresos en el desempeño académico, especialmente en aquellos estudiantes que presentaban mayores limitaciones.

Respecto al primer objetivo específico, el diagnóstico permitió identificar que las principales dificultades estaban asociadas no solo a aspectos técnicos de la lectoescritura, si no también a factores motivacionales y metodológicos. La predominancia de estrategias tradicionales incidía a la desmotivación y en la escasa implicación de los aprendices, lo que reforzó la pertinencia de diseñar una propuesta centrada en el aprendizaje activo.

En cuanto al segundo objetivo específico, la planificación e implementación del escape room se desarrolló de manera coherente con las debilidades detectadas en la prueba inicial, integrando desafíos lúdicos, trabajo colaborativo y adaptaciones curriculares. Esta intervención generó un ambiente dinámico que favoreció la práctica constante de habilidades lectoras y escritoras, permitiendo que los estudiantes construyan el conocimiento de forma participativa.

En relación al tercer objetivo específico, orientado al análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta de intervención, se concluye que el escape room incidió de manera favorable en el fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura. La comparación entre los instrumentos aplicados evidenció mejoras en la comprensión lectora, disminución de errores frecuentes como omisiones y confusiones de letras y un incremento en participación y trabajo cooperativo. Estos resultados muestran que la intervención no solo generó motivación, si no que produjo cambios notables, como mayor participación, mejora en la fluidez lectora, se fomentó el trabajo en equipo.

Finalmente, en respuesta a la pregunta de investigación sobre cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura mediante estrategias lúdicas, se concluye, que la incorporación del escape room facilita un aprendizaje más profundo al combinar motivación y resolución de retos en un entorno estructurado. Además, más allá del rendimiento académico, la estrategia promovió el desarrollo socioemocional, el pensamiento crítico y la autonomía, evidenciando que la gamificación puede constituirse un recurso pertinente y adaptable al contexto de los estudiantes.

27. Recomendaciones

Se recomienda que los docentes se capaciten para implementar estrategias lúdicas como el escape room, entre otras, ya que, al no tener mucho conocimiento de estos temas, sus clases se tornan muy rutinarias y eso desmotiva a los estudiantes, reflejando su bajo rendimiento por este motivo.

Es importante diseñar este tipo de estrategias, con actividades que fomenten la colaboración, la comunicación y la distribución de roles entre estudiantes que participan, para que así se de un aprendizaje colaborativo.

Qué las actividades propuestas sean adaptadas al grado y al nivel de conocimiento que tengan los estudiantes, para facilitar su desarrollo. Asimismo, que los estudiantes comprendan las reglas antes de iniciar cada intervención.

Los recursos deben ser adecuados, es decir fáciles de manejar, que no sean cortantes para evitar accidentes y que sean legibles con la finalidad de que los estudiantes muestren interés por resolver y realizar las actividades. Además, los mismos deben ser seguros y accesibles.

Las actividades deben ser variadas y deben incluir retos, acertijos, códigos, adivinanzas, rompecabezas, trabalenguas, lecturas y juegos de palabras que impulsen la escritura y sobre todo que sean desafiantes y atractivos para los estudiantes, teniendo en cuenta el objetivo al que se quiere llegar y las habilidades que se necesiten desarrollar. También, se debe establecer un tiempo límite para que los estudiantes desarrollen todas las actividades y puedan escapar de las salas, para mantener un orden e interés en los mismos.

Asimismo, se debe evaluar cada intervención para ver lo que aprendieron los estudiantes, asimismo con ello se puede ver las mejoras que tuvieron en todo el proceso. De la misma manera, se recomienda que en cursos superiores utilicen recursos tecnológicos, como videos, plataformas digitales y QR, para que esta experiencia sea más llamativa.

Para finalizar, para obtener mejores resultados, se recomienda realizar más de cuatro intervenciones, ya que los estudiantes obtienen mejores resultados cuando aprenden haciendo.

28. Referencias

Andino, N. (2023). Dificultades de la lectoescritura en el rendimiento académico de estudiantes de educación general básica elemental. [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato]. Repositorio PUCESA. https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/4214

Arteaga, N y Robayo, N (2022). Proceso lectoescritor de una estudiante de séptimo grado de Educación General Básica con discapacidad intelectual leve, en la Escuela de Educación Básica "José Rubén Tamayo" durante el año lectivo 2021-2022. *UCE.* http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27728

Asamblea Nacional del Ecuador (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449. LEXIS FINDER

Asamblea Nacional del Ecuador (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial No. 417

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Psicología Educativa*

Abreu, Y.; Barrera, A.; Breijo, T. y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza- aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive* 16 (4) (pp. 610 – 623). En: http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf

Avolio de Cols, S y Lacolutti, M (2010). Capítulo 8- Evaluación Diagnóstica.

Baño-Flores, A., Cacoango-Yucta, I., y Maliza -Cruz, I. (2025). Impacto del Escape Room y Lectura dramatizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lenguaje. *MQRInvestigar,* 9(3). https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.3.2025.e974

Barba-Gallardo, P., Culqui-Cerón, C., y Cañizares-Vásconez, A. (2017). Las dificultades en la lectoescritura, su detención temprana (revisión). *Roca. Revista científico-educacional de la provincia Granma*,13(3). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6759741.

Calle-Carracedo, M., López-Torres, E., Miguel-Revilla., D., y Carril-Merino, M. (2022). Escape rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: valoración y potencial educativo. *Educación XXI* https://doi.org/10.5944/educxx1.31440

Carrera, M., y Tinoco, E. (2024). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 a 4 años. *Universidad Central del Ecuador.*

Capilla, M. (2015). La conciencia fonológica. Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad. Recuperado de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=574661394010

Casañas, E., Cuellar, E. Y. y Grisales, M. C. (2016). Desarrollo de habilidades relativas a la producción Escrita. Análisis de una intervención didáctica mediada por los relatos de vida. Plumilla

Cassany, D. (1993). La cocina de la escritura. *Editorial Anagrama.*

Claudio, N., Machancoses, M., y Piqueras, R. (2019). La eficacia del escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de educación primaria. *Dialnet*

Cobo, R., Segovia, Y., Navarro-Sempere, A., y García, M. (2024). Escape Room como herramienta didáctica en la enseñanza de la histología. *Int. J. Morphol.* http://dx.doi.org/10.4067/s0717-95022024000300673

Cuasapud, J., y Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Universidad Central del Ecuador.* https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694

Días, L., Torruco, U., Martínez, M., Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Scielo*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009

Educativa, (1), 152-171. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5920269.pdf

Enríquez, M., y Guevara, C. (2022). Escape Room como estrategia de interaprendizaje para motivar la lectura en niños de ocho años. *AlfaPublicaciones.* https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.289

Freire, P. (2010). Cartas a quien pretende enseñar. *Siglo XXI*

Frith, Uta. (1985). Beneath the Surface of Developmental Dyslexia.

García, P., Gil, J., Monteagudo, B., y Navarro, M. (2018). Escape y aprende: la escape room como estrategia didáctica. *UNO.*

Gallagher, K. (2011). Escriba así: Enseñanza de la escritura en el mundo real a través de textos de modelado y tutoría.

Gonzales, J., Pincay, K., Guala, O., Chango, J., Ortegano, G., y Germán, N. (2025). Gamificación literaria a través de escapes rooms educativos para el desarrollo de la competencia lectora en educación básica. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales.* https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.88

Gordillo, A., Santamaría, A., López-Pernas, S., Gutiérrez, S., Milošević, M., Ćosić, M., Barra, E., y Elmoazen, R. (2025). Buenas prácticas para crear y realizar escape rooms educativas: Una guía completa para profesores. *Universidad Politécnica de Madrid.* https://doi.org/10.20868/UPM.book.88943

Gurrutxaga, M. (2020). Lista de cotejo para evaluar la adecuación de trabajos académicos universitarios al formato artículo científico. *IKASTORRATZA. E-Revistade Didáctica.* https://doi.org/10.37261/27_alea/5

Guber, R. (2001). La etnografía. Método, campo, reflexividad. *Editorial Norma.*

Gudiño, A. (2023). Participación Activa como Estrategia de Conexión e Interacción Oral con los Estudiantes del Aula (Doctoral dissertation). https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/4841

Janzen, W. (2022). Una síntesis crítica mínima de las portaciones de los paradigmas interpretativo y sociocrítico a la investigación educacional. *ENFOQUES.* https://doi.org/10.56487/enfoques.v34i2.1058

Jurado, F. (2009). "El enfoque sobre competencias: una perspectiva crítica para la educación". *En revista Complutense de Educación,* 20 (2), (pp. 343-354).

Jiménez Pérez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. *Investigaciones sobre Lectura*, Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446243919005

Lozano, L., y Lozano, M. (1999). Evaluación y tratamiento de la dislexia fonológica. *Dialnet.* http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=45462

Ledo, M y Rivera, N. (2007). Investigación-acción. *Scielo.* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000400012

Loor, Z. (2023). Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB. *UNAE*

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria.

Moreno, I., Quílez-Robres, A., y Matesanz, J. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en Matemáticas. *Revista Educación.* https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661

Mora, L. (2022). Fortalecimiento de la lectura crítica, en base a la implementación de la unidad didáctica titulada “Escape Room crítico-digital”. *Universidad de Santander*.

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *CIMA.* Revista Neuronum.

Murillo, C., y Jara, C. (2025). Estrategias pedagógicas para fortalecer la lecto-escritura en estudiantes de básica elemental. Ciencia y Educación: *Revista científica.* https://doi.org/10.5281/zenodo.17525997

Nicholson, S. (2015). Una receta para una gamificación significativa. *En Gamificación en la educación y la empresa.*

Napkin AI (2024). Napkin [Software]. https://www.napkin.ai/

Orellana, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. Revista Academica Vol.7. https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241

Paiva, C., Saavedra, M., Saavedra, C., y Sedamano, M. (2025). Del trabajo colaborativo a la motivación: Un enfoque para el éxito académico. *ASCE,* 4(3). https://doi.org/10.70577/ASCE/72.101/2025

Paniagua, C. (2005). Las adaptaciones curriculares: Concepto y alcances en el marco de la integración curricular. *Instituto Superior Fundación Suzuki*

Pérez B., Baute, D., y Espinoza de los Monteros, M. (2018). El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de Ciencias de la Educación. Universidad y Sociedad.

Pesántez Quito, C. F., Cabrera Berrezueta, L. B., y Castro Salazar, A. Z. (2022). Escape Room como estrategia didáctica para la lectoescritura en Educación básica. *Dominio De Las Ciencias*, 8(3). https://doi.org/10.23857/dc.v8i3.3008

Piaget, J. (1987). Seis estudios de psicología— Introducción a la epistemología genética. *Paidos. España.*

Puerta, A. (2018). Niveles de Lectoescritura: Etapas y sus Características.

Rubilar, P., Maldonado-Fuentes, A., y Tapia-Ladino, M. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Páginas de Educación.* https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638

Reinoso, W., Moreira, A., Zambrano, J., Morales, S., y Velasco, C. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina.* https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985

Salvador-Gómez, A., Escrig-Tena, A., Beltrán-Martín, I., y García-Juan, B. (2021). El escape room virtual: herramienta docente universitaria para el desarrollo de competencias transversales y para la retención del conocimiento. *Tecnología, Ciencia y Educación.* https://doi.org/10.51302/tce.2022.664

Sánchez-Flores, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: acuerdo y desacuerdo. *Revista digital de investigación docente universitaria,* 13(1). https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644

Segura-Robles, A., y Parra Gonzáles, M. (2019) How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room. *ESHPA*

Sierra, M., y Fernández-Sánchez, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Rexe.* https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15

Valle, J., y Manso, J. (2019). Apuntes Pedagogía Grupo de Investigación sobre Políticas Educativas (GIPES). *Universidad Autónoma de Madrid (UAM).*

Vargas-Gaspar, M., Marichal-Rodríguez, M., & Pérez-Acosta, L. (2020). El aprendizaje de la lectoescritura en la etapa de Segundo Ciclo de Educación Infantil a través del enfoque constructivista y la metodología Montessori. Recuperado de https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/19787

Vizán, E. (2021). Propuesta de intervención para mejorar habilidades lectoras en estudiantes con dislexia en Educación Secundaria basada en el Escape Room. *Universidad de Salamanca.*

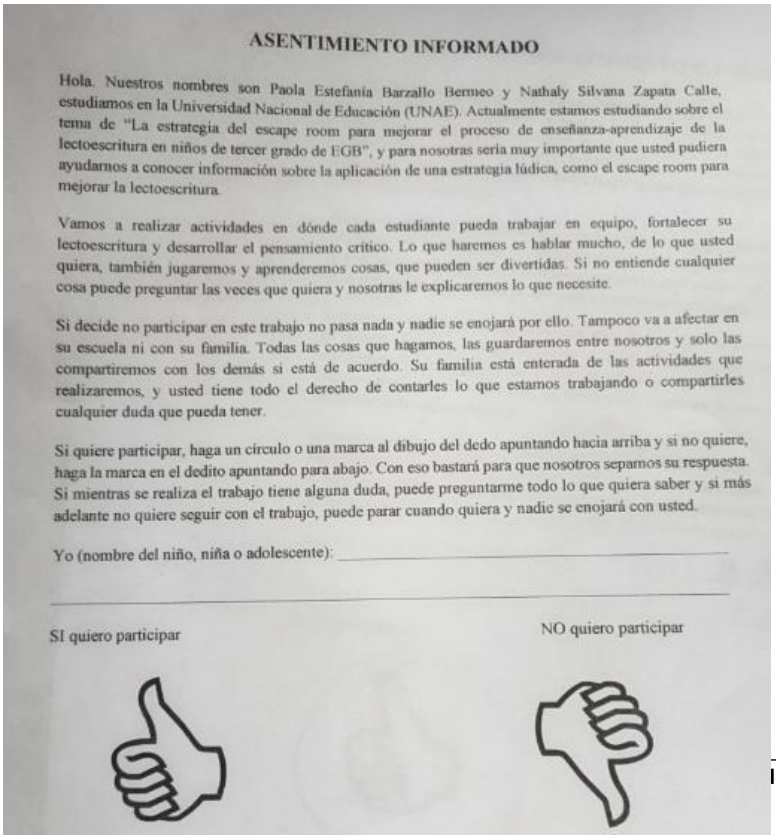
Vygotsky, L. (1934). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo.1934.

Zambrano, J., Mendoza, C., y Camacho, M. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. *Dialnet.* https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658

ZABALZA, M. (2004). Diarios de clase. Una herramienta para la investigación y el desarrollo profesional. *Madrid. Narcea*. La formación reflexiva.

29. Anexos

Anexo A. Autorización a padres de familia



ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola. Nuestros nombres son Paola Estefanía Barzallo Bermeo y Nathaly Silvana Zapata Calle, estudiamos en la Universidad Nacional de Educación (UNAE). Actualmente estamos estudiando sobre el tema de "La estrategia del escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado de EGB", y para nosotras sería muy importante que usted pudiera ayudarnos a conocer información sobre la aplicación de una estrategia lúdica, como el escape room para mejorar la lectoescritura.

Vamos a realizar actividades en dónde cada estudiante pueda trabajar en equipo, fortalecer su lectoescritura y desarrollar el pensamiento crítico. Lo que haremos es hablar mucho, de lo que usted quiera, también jugaremos y aprenderemos cosas, que pueden ser divertidas. Si no entiende cualquier cosa puede preguntar las veces que quiera y nosotras le explicaremos lo que necesite.

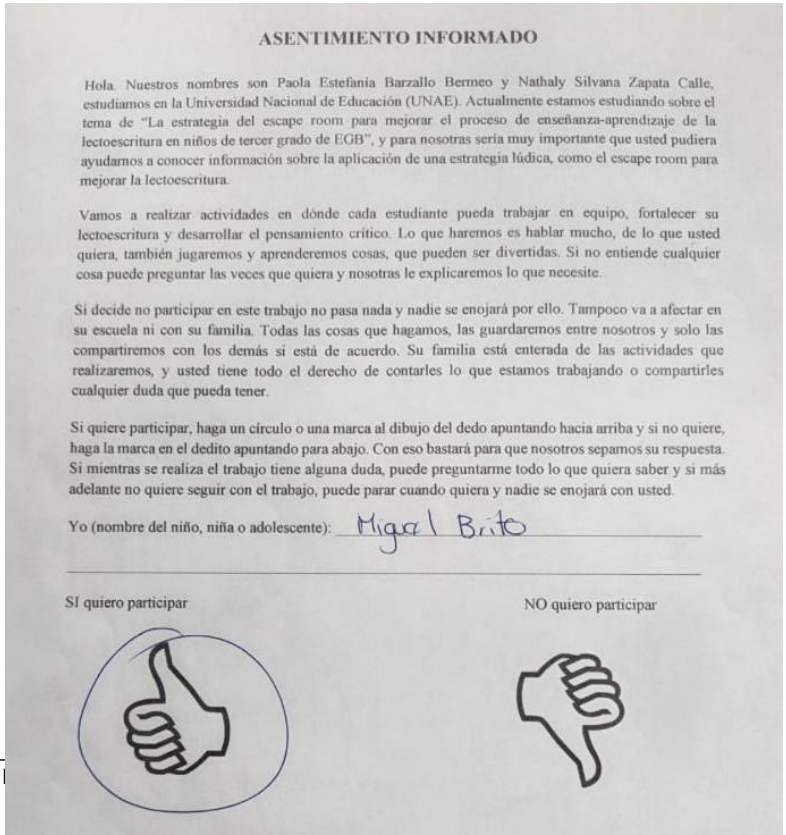
Si decide no participar en este trabajo no pasa nada y nadie se enojará por ello. Tampoco va a afectar en su escuela ni con su familia. Todas las cosas que hagamos, las guardaremos entre nosotros y solo las compartiremos con los demás si está de acuerdo. Su familia está enterada de las actividades que realizaremos, y usted tiene todo el derecho de contarles lo que estamos trabajando o compartirles cualquier duda que pueda tener.

Si quiere participar, haga un círculo o una marca al dibujo del dedo apuntando hacia arriba y si no quiere, haga la marca en el dedito apuntando para abajo. Con eso bastará para que nosotros sepamos su respuesta. Si mientras se realiza el trabajo tiene alguna duda, puede preguntarme todo lo que quiera saber y si más adelante no quiere seguir con el trabajo, puede parar cuando quiera y nadie se enojará con usted.

Yo (nombre del niño, niña o adolescente): _____

SI quiero participar

NO quiero participar



ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola. Nuestros nombres son Paola Estefanía Barzallo Bermeo y Nathaly Silvana Zapata Calle, estudiamos en la Universidad Nacional de Educación (UNAE). Actualmente estamos estudiando sobre el tema de "La estrategia del escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado de EGB", y para nosotras sería muy importante que usted pudiera ayudarnos a conocer información sobre la aplicación de una estrategia lúdica, como el escape room para mejorar la lectoescritura.

Vamos a realizar actividades en dónde cada estudiante pueda trabajar en equipo, fortalecer su lectoescritura y desarrollar el pensamiento crítico. Lo que haremos es hablar mucho, de lo que usted quiera, también jugaremos y aprenderemos cosas, que pueden ser divertidas. Si no entiende cualquier cosa puede preguntar las veces que quiera y nosotras le explicaremos lo que necesite.

Si decide no participar en este trabajo no pasa nada y nadie se enojará por ello. Tampoco va a afectar en su escuela ni con su familia. Todas las cosas que hagamos, las guardaremos entre nosotros y solo las compartiremos con los demás si está de acuerdo. Su familia está enterada de las actividades que realizaremos, y usted tiene todo el derecho de contarles lo que estamos trabajando o compartirles cualquier duda que pueda tener.

Si quiere participar, haga un círculo o una marca al dibujo del dedo apuntando hacia arriba y si no quiere, haga la marca en el dedito apuntando para abajo. Con eso bastará para que nosotros sepamos su respuesta. Si mientras se realiza el trabajo tiene alguna duda, puede preguntarme todo lo que quiera saber y si más adelante no quiere seguir con el trabajo, puede parar cuando quiera y nadie se enojará con usted.

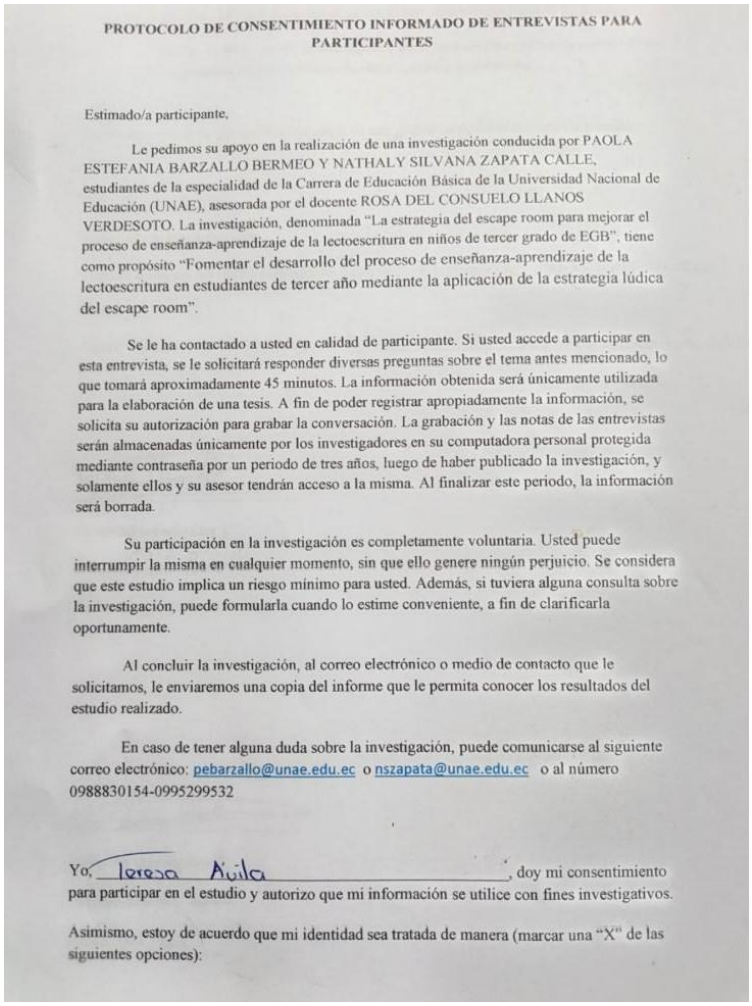
Yo (nombre del niño, niña o adolescente): Miguel Brito

SI quiero participar

NO quiero participar

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo B. Consentimiento para la entrevista



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por PAOLA ESTEFANIA BARZALLO BERMEO Y NATHALY SILVANA ZAPATA CALLE, estudiantes de la especialidad de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), asesorada por el docente ROSA DEL CONSUELO LLANOS VERDESOTO. La investigación, denominada "La estrategia del escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado de EGB", tiene como propósito "Fomentar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de tercer año mediante la aplicación de la estrategia lúdica del escape room".

Se le ha contactado a usted en calidad de participante. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente 45 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por los investigadores en su computadora personal protegida mediante contraseña por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ellos y su asesor tendrán acceso a la misma. Al finalizar este periodo, la información será borrada.

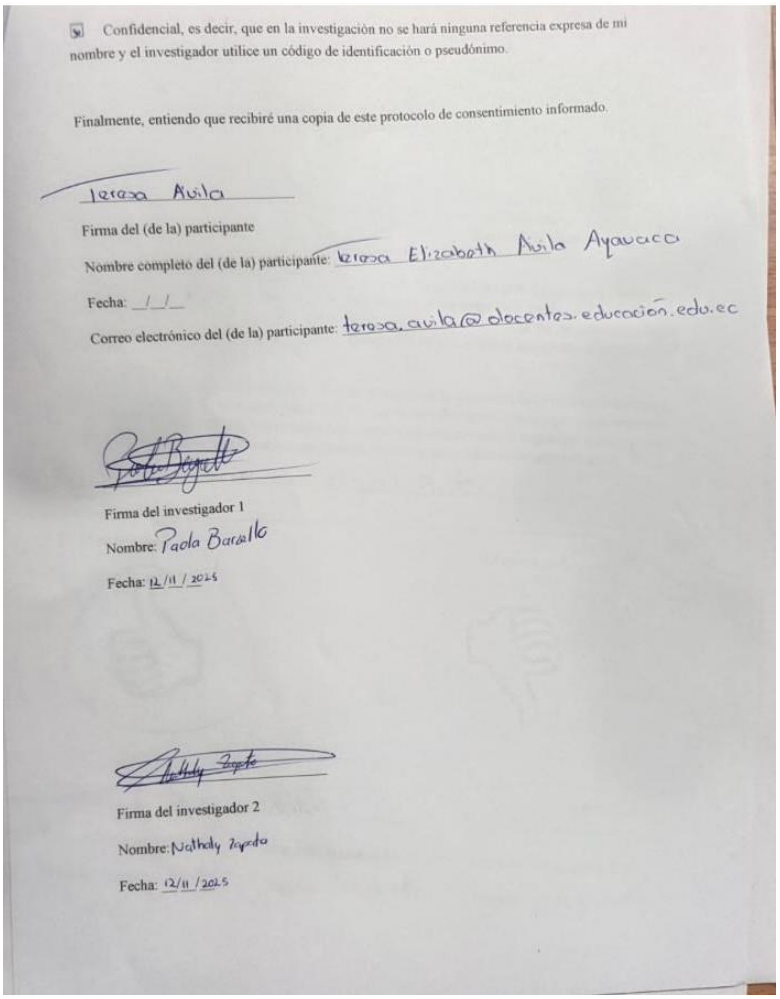
Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Se considera que este estudio implica un riesgo mínimo para usted. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, al correo electrónico o medio de contacto que le solicitamos, le enviaremos una copia del informe que le permita conocer los resultados del estudio realizado.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: pebarzallo@unae.edu.ec o nszapata@unae.edu.ec o al número 0988830154-0995299532

Yo, Teresa Avila, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice con fines investigativos.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una "X" de las siguientes opciones):



☒ Confidencial, es decir, que en la investigación no se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y el investigador utilice un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Teresa Avila

Firma del (de la) participante

Nombre completo del (de la) participante: Teresa Elizabeth Avila Ayaucca

Fecha: _/_/_

Correo electrónico del (de la) participante: teresa.avila@docentes.educación.edu.ec

Firma del investigador 1

Nombre: Paola Barzallo

Fecha: 12/11/2025

Firma del investigador 2

Nombre: Nathaly Zapata

Fecha: 12/11/2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo C. Entrevista semiestructurada

CATEGORÍA	ÍTEM	PREGUNTAS
Conocimientos y aplicación de la enseñanza lúdica	**1**	¿Para empezar, cuénteme que entiende usted por enseñanza y aprendizaje lúdico y como llegó a conocer este enfoque?
	2	¿Podriá describir alguna experiencia o clase en la que haya incorporado actividades lúdicas? ¿Qué hizo y como respondieron los estudiantes?
	3	Desde su experiencia, ¿qué efectos o beneficios ha observado en los estudiantes cuando trabajan de forma lúdica?
	4	¿Usted diría que esto influye también en sus resultados de aprendizaje o participación?
Concepciones sobre el scape room	**5**	Para continuar, cuénteme que ha escuchado o que sabe sobre el escape room como estrategia didáctica.
	6	¿Ah utilizado el escape room como estrategia alguna vez? Si lo ha hecho, describame la experiencia; y si no coménteme por qué.
	7	¿De qué manera piensa que el escape room podría favorecer la motivación, la participación o el aprendizaje de sus estudiantes en?
	8	¿Qué limitaciones o dificultades ve usted para aplicar un escape room en su contexto (tiempo, recursos, estudiantes, apoyo institucional)
Aplicación de estregias lúdicas en el desarrollo de la lectura y escritura	**9**	Cuénteme que actividades o estrategias lúdicas ha utilizado para reforzar la lectura y la escritura con sus estudiantes: ¿ Puede describirme uno o dos ejemplos concretos?
	10	¿Cuándo tiene estudiantes con necesidades educativas especiales, ¿Cómo ajusta estás actividades lúdicas de lectura y escritura para que también puedan participar y aprender?
	11	¿Cómo organiza el grupo, los materiales o los tiempos cuando realiza actividades lúdicas de lectura y escritura para que todos participen y no solo algunos?
	12	¿Si pensaramosem un escape room orientado a la lectura y escritura, ¿Qué aspectos cree que podria fortalecer y cuáles no tanto?.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo. D. Entrevista Semiestructurada (Validada por expertos)

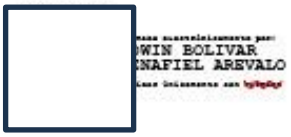
◢ MATRIZ DE VALIDACIÓN DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A EXPERTOS

Tema: La estrategia del escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado de EGB

NOMBRE Y APELLIDO	Paola Estefanía Barzallo Bermeo – Nathaly Silvana Zapata Calle	**CICLO ACADÉMICO**	Noveno Ciclo
UNIVERSIDAD	Universidad Nacional de Educación		
FECHA DE RECEPCIÓN	10-11-2025	**FECHA DE ENVÍO**	05-11-2025

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

APELLIDO Y NOMBRE: Edwin Bolívar Peñafiel Arévalo
PAÍS: Ecuador
CÉDULA DE IDENTIDAD: 0302633680
INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: Universidad Nacional de Educación
CARGO QUE DESEMPEÑA: Personal académico
TÍTULO DE GRADO: Magister en investigación en educación



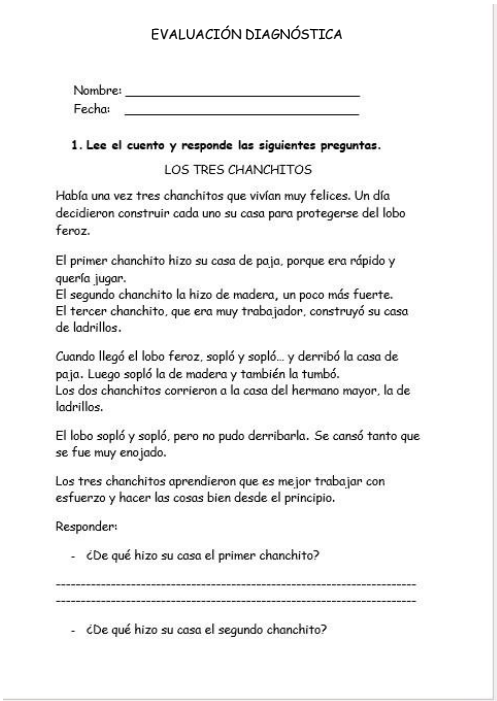
FIRMA

Edwin Bolívar Peñafiel Arévalo

0302633680

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo E. Evaluación diagnóstica



EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Nombre: _____
Fecha: _____

1. Lee el cuento y responde las siguientes preguntas.

LOS TRES CHANCHITOS

Había una vez tres chanchitos que vivían muy felices. Un día decidieron construir cada uno su casa para protegerse del lobo feroz.

El primer chanchito hizo su casa de paja, porque era rápido y quería jugar.
El segundo chanchito la hizo de madera, un poco más fuerte.
El tercer chanchito, que era muy trabajador, construyó su casa de ladrillos.

Cuando llegó el lobo feroz, sopló y sopló… y derribó la casa de paja. Luego sopló la de madera y también la tumbó.
Los dos chanchitos corrieron a la casa del hermano mayor, la de ladrillos.

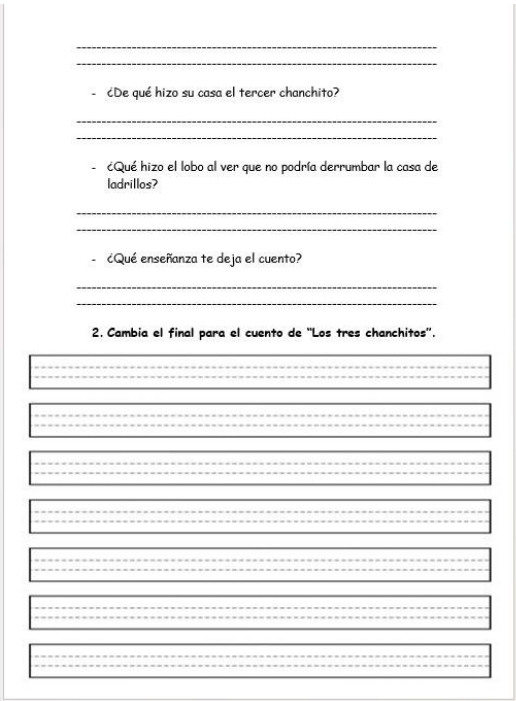
El lobo sopló y sopló, pero no pudo derribarla. Se cansó tanto que se fue muy enojado.

Los tres chanchitos aprendieron que es mejor trabajar con esfuerzo y hacer las cosas bien desde el principio.

Responder:

- ¿De qué hizo su casa el primer chanchito?

- ¿De qué hizo su casa el segundo chanchito?



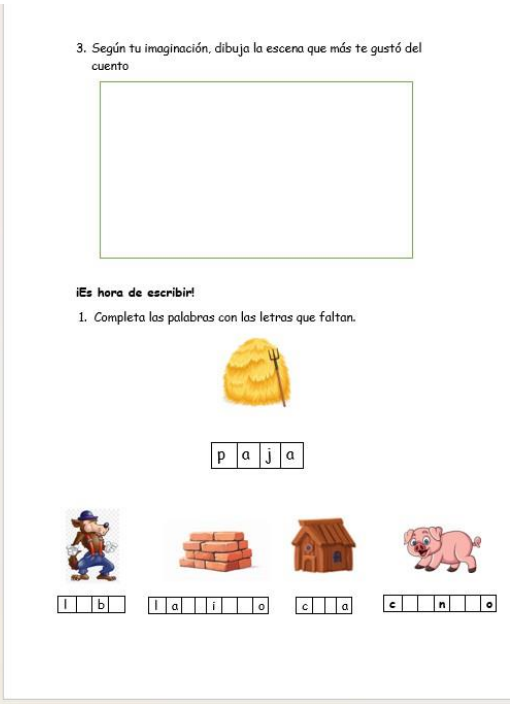
- ¿De qué hizo su casa el tercer chanchito?

- ¿Qué hizo el lobo al ver que no podría derrumbar la casa de ladrillos?

- ¿Qué enseñanza te deja el cuento?

---

2. Cambia el final para el cuento de "Los tres chanchitos".



3. Según tu imaginación, dibuja la escena que más te gustó del cuento

¡Es hora de escribir!

1. Completa las palabras con las letras que faltan.

p	a	j	a

l		b		l	a			i			o	c		a	c			n			o

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Nombre: _____
Fecha: _____

1. Lee el cuento y responde las siguientes preguntas.

LOS TRES CHANCHITOS

Había una vez tres chanchitos que vivían muy felices. Un día decidieron construir cada uno su casa para protegerse del lobo feroz.

El primer chanchito hizo su casa de paja, porque era rápido y quería jugar.
El segundo chanchito la hizo de madera, un poco más fuerte.
El tercer chanchito, que era muy trabajador, construyó su casa de ladrillos.

Cuando llegó el lobo feroz, sopló y sopló… y derribó la casa de paja. Luego sopló la de madera y también la tumbó.
Los dos chanchitos corrieron a la casa del hermano mayor, la de ladrillos.

El lobo sopló y sopló, pero no pudo derribarla. Se cansó tanto que se fue muy enojado.

Los tres chanchitos aprendieron que es mejor trabajar con esfuerzo y hacer las cosas bien desde el principio.

Encierra en un círculo la opción correcta:

- a. ¿De qué hizo su casa el primer chanchito?



- d. ¿Qué hizo el lobo al ver que no podría derrumbar la casa de ladrillos?

a. El lobo se fue enojado.
b. El lobo se puso a llorar.
c. El lobo se hizo amigo de los chanchitos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo F. Evaluación diagnóstica (Validada por expertos)

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA A EXPERTOS

Tema: La estrategia del escape room para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños de tercer grado de EGB.

NOMBRE Y APELLIDO	-Paola Estefania Barzallo Bermeo -Nathaly Silvana Zapata Calle	**CICLO ACADÉMICO**	Noveno Ciclo
UNIVERSIDAD	Universidad Nacional de Educación		
FECHA DE RECEPCIÓN	7/11/25	**FECHA DE ENVÍO**	6/11/2025

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

APELLIDO Y NOMBRE: RODRIGUEZ ALVAREZ ADA NELLY
PAIS: ECUADOR
CÉDULA DE IDENTIDAD: 0963709126
INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: UNAE
CARGO QUE DESEMPEÑA: PERSONAL ACADEMICO TITULAR
TÍTULO DE GRADO: DOCTORADO (Ph.D.)

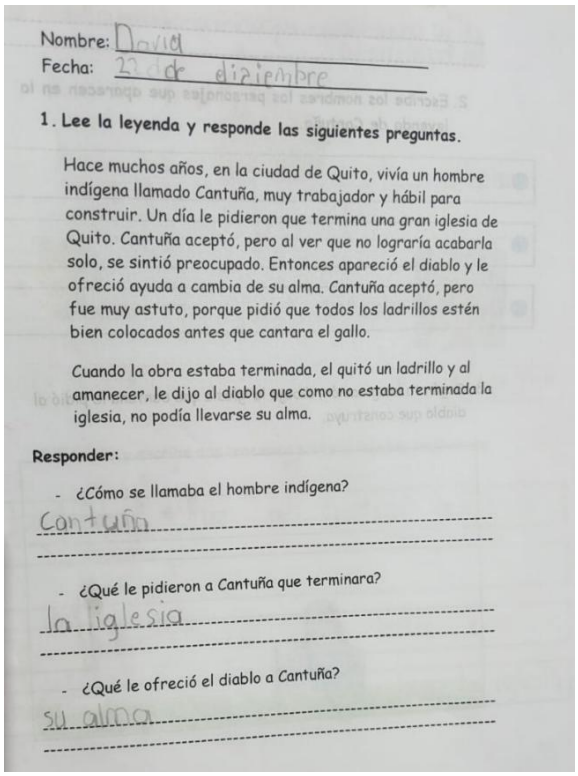


FIRMA: _____

NOMBRE: Dra. Ada Rodríguez

CÉDULA: 0963709126

Anexo G. Evaluación Final



Nombre: David
Fecha: 2 de diciembre

1. Lee la leyenda y responde las siguientes preguntas.

Hace muchos años, en la ciudad de Quito, vivía un hombre indígena llamado Cantuña, muy trabajador y hábil para construir. Un día le pidieron que termina una gran iglesia de Quito. Cantuña aceptó, pero al ver que no lograría acabarla solo, se sintió preocupado. Entonces apareció el diablo y le ofreció ayuda a cambia de su alma. Cantuña aceptó, pero fue muy astuto, porque pidió que todos los ladrillos estén bien colocados antes que cantara el gallo.

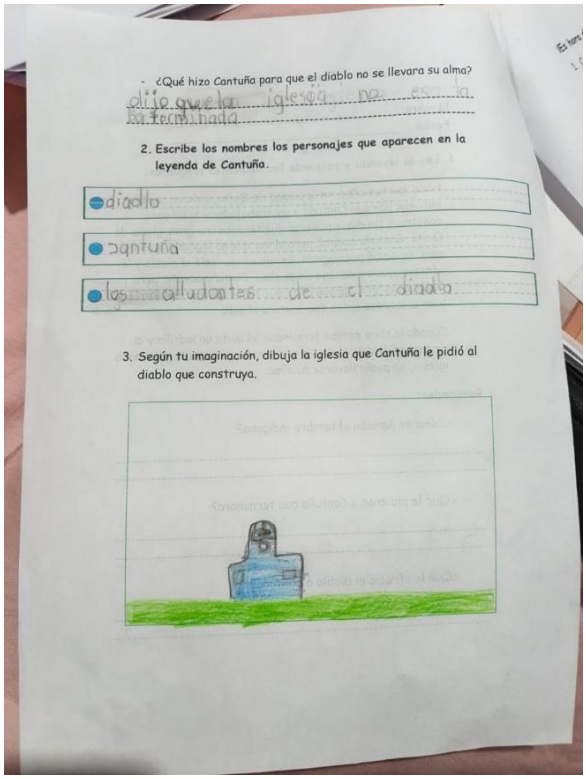
Cuando la obra estaba terminada, el quitó un ladrillo y al amanecer, le dijo al diablo que como no estaba terminada la iglesia, no podía llevarse su alma.

Responder:

- ¿Cómo se llamaba el hombre indígena?
Cantuña

- ¿Qué le pidieron a Cantuña que terminara?
la iglesia

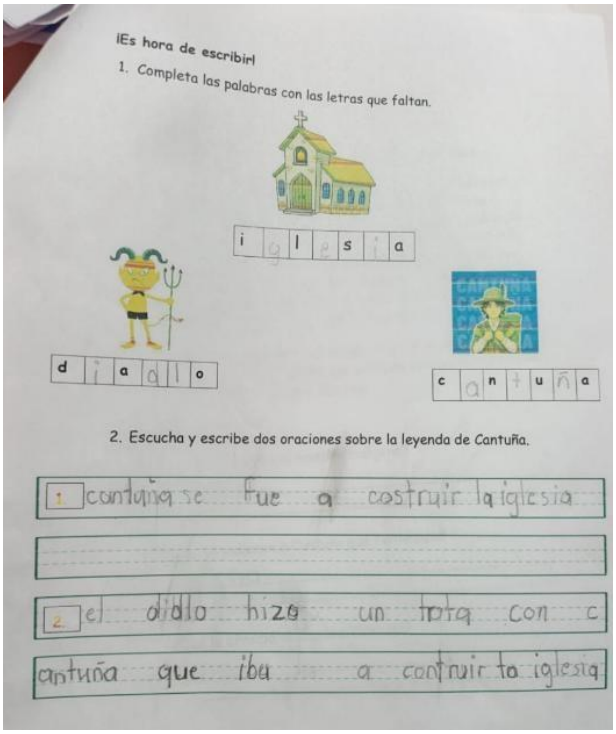
- ¿Qué le ofreció el diablo a Cantuña?
su alma



- ¿Qué hizo Cantuña para que el diablo no se llevara su alma?
dijo que la iglesia no es la terminada

2. Escribe los nombres los personajes que aparecen en la leyenda de Cantuña.
- diablo
- cantuña
- los ayudantes de el diablo

3. Según tu imaginación, dibuja la iglesia que Cantuña le pidió al diablo que construya.



¡Es hora de escribir!

1. Completa las palabras con las letras que faltan.

i g l e s i a

d i a b l o

c a n t u ñ a

2. Escucha y escribe dos oraciones sobre la leyenda de Cantuña.

1. cantuña se fue a costruir la iglesia
2. el diblo hizo un trato con c antuña que iba a contruir la iglesia

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo H. Diarios de campo

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	**PRIMERA SALA**			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio ☐**	2☐ 3X 4☐ 5☐ 6☐ 7☐	A X B☐C☐
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	Los estudiantes no comprendieron completamente el cuento, por lo que se les tuvo que repetir varias veces, pese a que era un cuento que ya habían escuchado anteriormente y trabajado en clase. Además, los estudiantes que tienen mayor dificultad se mostraron un poco desinteresados. En cuanto a los retos que tenían que resolver, se les explicó uno por uno, así como la misión para que puedan entrar un poco en contexto. En esto, también tuvieron complicaciones ya que algunos no sabían leer, por lo que se solicitó la ayuda de los estudiantes que si sabían para que puedan explicarles a sus compañeros a parte de nuestra explicación. La comprensión lectora, en esta primera sala si tuvo muchas dificultades.
Producción creativa y escrita	En cuanto a la producción creativa, los estudiantes escribieron otro final para el cuento propuesto, pero tenían muchas faltas de ortografía. De la misma manera, se observó que el final no tenía mucha creatividad y tampoco coherencia por lo que no se entendía bien lo que querían expresar.
Código alfabético	Los estudiantes, confundían las letras similares y escribían todo junto, igualmente casi todos discutían porque no querían escribir.
Participación y motivación	Los estudiantes si se mostraron motivados, ya que era una estrategia de enseñanza diferente a la que ellos están acostumbrados, por lo que si se observó que estaban motivados y que querían participar en el desarrollo del escape room.

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	**SEGUNDA SALA**			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio ☐**	2☐ 3X 4☐ 5☐ 6☐ 7☐	A X B☐C☐
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	Los estudiantes, ya comprendieron un poco más lo que tenían que realizar, debido a que se trabajó con el mismo cuento de la primera sala para facilitarles un poco la comprensión. Por ende, todos ya sabían de que se trababa y solo les explicamos con mayor profundidad los restos y la misión que tenían ellos. En este caso ellos también leyeron la misión a la que se iban a enfrentar y se emocionaron, porque iba a realizarse en toda la institución. Además, comprendieron cada uno de los retos que tenían que resolver, así como las adivinanzas ellos mismo leyeron y con ayuda de su equipo fueron resolviendo cada una de ellas. En cuanto a las actividades, igualmente fueron leyendo y escribieron las respuestas en cada una de las actividades propuestas.
Producción creativa y escrita	En cuanto a la producción creativa y escrita, en las actividades los estudiantes tenían que describir a los personajes de caperucita roja, aquí se les facilitó una lista de adjetivos y se les explicó igualmente la finalidad de dicha lista, con ello pues ellos completaron la actividad y se les hizo más fácil, ya que cada uno de ellos leyó todos los adjetivos. Además, pues cada uno tenía que escribir un adjetivo para promover la participación de todos los integrantes del equipo. En cuanto a la segunda fase, tenían que leer la historia de caperucita y pegar imágenes, por lo que todos completaron sin ninguna dificultad. En la
	fase tres, adivinaron el personaje, a través de una frase, con esta ellos estaban muy emocionados porque se generó una discusión buena del personaje correcto, además se utilizó la memoria.
Código alfabético	En esta categoría, se pudo ver que los estudiantes aún confundían algunas letras similares, sin embargo, se les hizo acompañamiento para que las corrijan y se les explicó para que ya no tengan más confusiones. Así mismo, se les fue aplicando la importancia de la separación entre palabras, para que así el texto que escriban tenga más coherencia y sea más entendible tanto para ellos como escritores y para nosotros como lectores.
Participación y motivación	En esta sala la participación de los estudiantes y la motivación fue altamente elevada, ya que a realizarlo en toda la institución ellos se mostraron más felices y con más ganas de resolver todas las actividades. Así mismo, cada uno de ellos mencionaron que se les hacía más interesante realizarlo afuera de la institución porque pueden explorar cada rincón.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

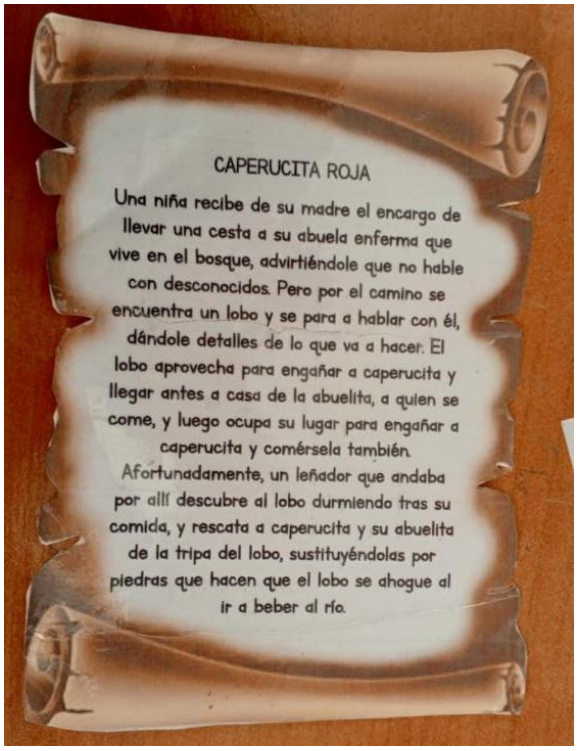
Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	TERCERA SALA			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio ☐**	2☐ 3X 4☐ 5☐ 6☐ 7☐	A X B☐C☐
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

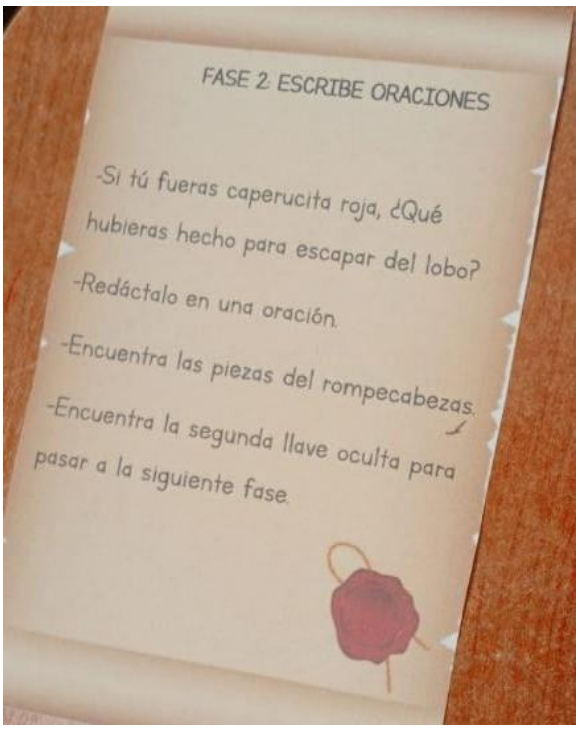
CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	Los estudiantes ya tenían conocimiento de las leyendas trabajadas anteriormente en este caso (la llorona, Cantuña y la Dama Tapada), algo que ayudó a que los estudiantes y sobre todo facilito la comprensión de la actividad. Al momento de ordenar las tarjetas de la leyenda algunos grupos presentaron una mínima dificultad para organizar correctamente sin embargo y por corto tiempo lograron realizarla adecuadamente. Además, presentaron una buena comprensión de la leyenda ya que, lograron identificar el problema y la solución en cuanto a las preguntas, con respecto a esta actividad la mayoría respondió correctamente, a excepción de un pequeño grupo que presentaba más dificultades en la lectoescritura que necesitaron apoyo adicional sin embargo lograron ubicar correctamente cada respuesta, aunque les tomó un poquito más de tiempo.
Producción creativa y escrita	Todos los estudiantes escribieron correctamente las respuestas, aplicando mayúsculas al inicio y la separación adecuada de palabras. Hubo un grupo que presentó dificultades mínimas esto debido a que tenían dificultades que arrastraban años anteriores en la escritura y lectura. Sin embargo, los demás grupos mostraron un buen desempeño y presentaban mínimas faltas ortográficas. En relación con el crucigrama este fue completado sin mayor dificultad, incluso había algunos estudiantes que lograron terminar antes del tiempo que se había propuesto en esa actividad. En la elaboración de la iglesia
	se evidenció qué todos los grupos tuvieron creatividad, entusiasmo y sobre todo colaboración de cada uno, ya que todos aportaron desde su rol dentro del grupo fortaleciendo así el trabajo en equipo.
Código alfabético	Al inicio del proceso se pudo ver que tenían confusión entre letras como p – q y b – d pero en esta sala las dificultades fue menor en comparación con las que eran al inicio. Para ello las imágenes sirvieron de gran ayuda visual, ya que mediante ellas reforzaban la identificación de las palabras y qué letras iban en cada espacio. Todos lograron separar correctamente las palabras, aunque uno o dos estudiantes aún tenían deficiencias en este aspecto.
Participación y motivación	En cuanto a la participación fue muy positiva aunque al inicio el espacio abierto generó algo de dispersión pero al momento de recordar y dar a conocer las reglas de la sala lograron organizarse y trabajar correctamente. Además, se pudo observar entusiasmo para resolver cada actividad y llegar a la fase final para ello todos participaron y colaboraron activamente entre sí, incluso un estudiante que inicialmente se mostró desmotivado logró ingresar y participar con mayor seguridad con sus compañeros demostrando comunicación y avance en su actitud con el grupo.

Institución de PPP: - Cornelio Crespo Toral	CUARTA SALA			
Pareja pedagógica (Apellidos y Nombres) - Barzallo Bermeo Paola Estefania - Zapata Calle Nathaly Silvana	**Subnivel de EGB. donde se realiza la PPP:**		**Grado**	**Paralelo**
	Elemental X	**Medio ☐**	2☐ 3X 4☐ 5☐ 6☐ 7☐	A X B☐C☐
Área de conocimiento (Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales o Matemática): Lengua y literatura				

CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN
Comprensión lectora	En esta sala la mayoría de los estudiantes logró ordenar correctamente las oraciones, sin embargo hubo un grupo que presentó una mina dificultad con la última oración lo que les tomó un poco de tiempo pero finalmente lograron completar después de ordenar las frases los aprendices reconocían y leían a qué parte de la leyenda correspondía cada una demostrando así comprensión del contenido e identificaron con claridad las palabras clave y el sentido de cada una de las oraciones.
Producción creativa y escrita	En cuanto a la escritura lograron formar muy bien las palabras a partir de sílabas, Además, ayudó a los que presentaba mayor dificultad a participar en la lectura y escritura apoyándose en sus compañeros, asimismo la mayoría logró unir las sílabas adecuadamente y formar las palabras relacionadas con las leyendas que ya se había trabajado anteriormente. En cuanto a las rimas, demostraron comprender el concepto, ya que anteriormente se les había explicado.
Código alfabético	En el código alfabético ya no se evidenciaron mayores dificultades en la unión de sílabas, comprendieron cómo formar palabras con coherencia y en la sopa de letras trabajaron conjuntamente, ya que cada estudiante encontraba una palabra y apoyaba al resto del equipo. Sin embargo, en la lectura aún se puede observar falta de fluidez, ya que muchos de ellos silabean y presentaban pausas frecuentes al momento de leer.
Participación y motivación	La motivación de cada uno de los estudiantes fue alta aunque al inicio no estaban totalmente acostumbrados al trabajo colaborativo, sin embargo durante el desarrollo de cada sala lograron integrarse mejor y apoyarse mutuamente. Además, se pudo observar que su principal objetivo era llegar a la sala final lo cual esto favoreció ya que fortaleció lo que es la cooperación y el esfuerzo en equipo.

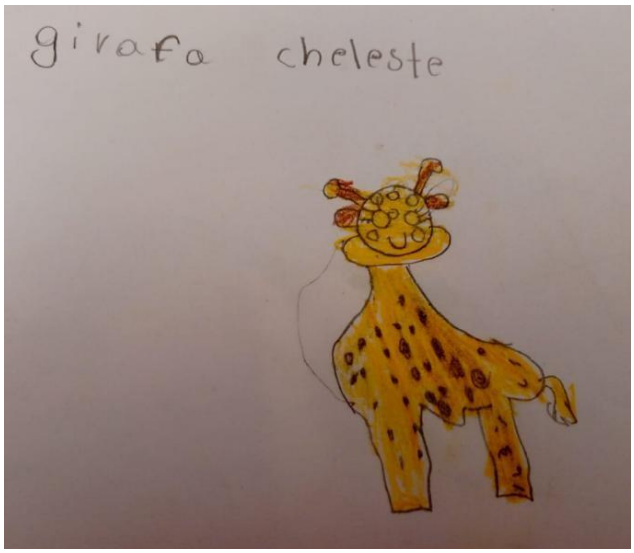
Anexo I. Materiales utilizados en la primera sala





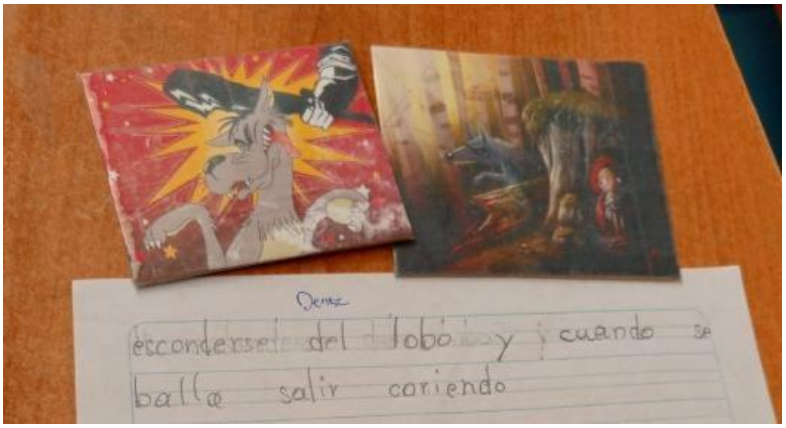


Anexo J. Evidencias fotográficas de la aplicación de la primera sala



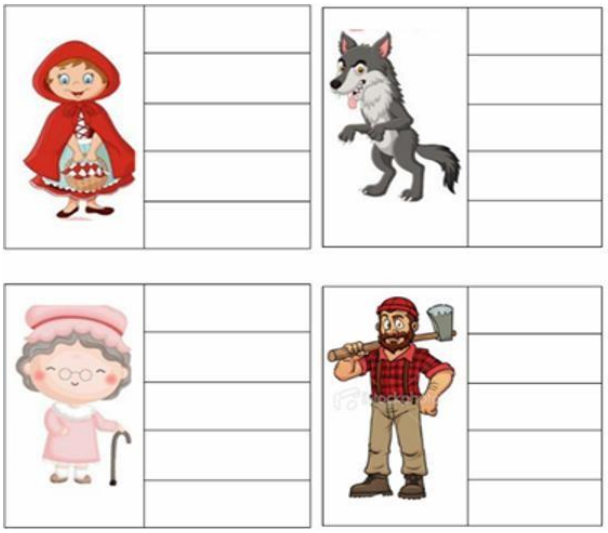






Anexo K. Materiales utilizados en la segunda sala

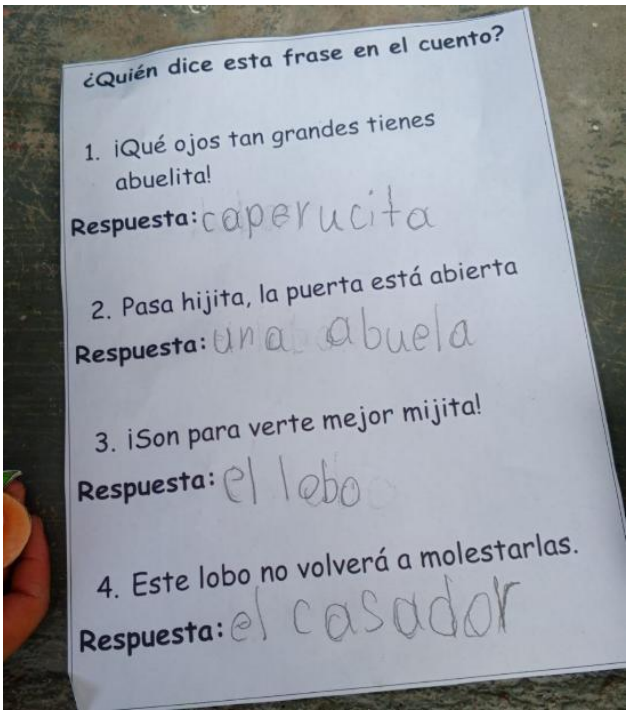
ADJETIVOS CALIFICATIVOS			
Alegre	Dulce	Malo	Valiente
Buena	Buena	Astuto	Bueno
Obediente	Amable	Mentiroso	Fuerte
Cariñosa	Enferma	Peligroso	Trabajador
Curiosa	Tranquila	Travieso	Protector
Amable	Tierna	Engañoso	Amable

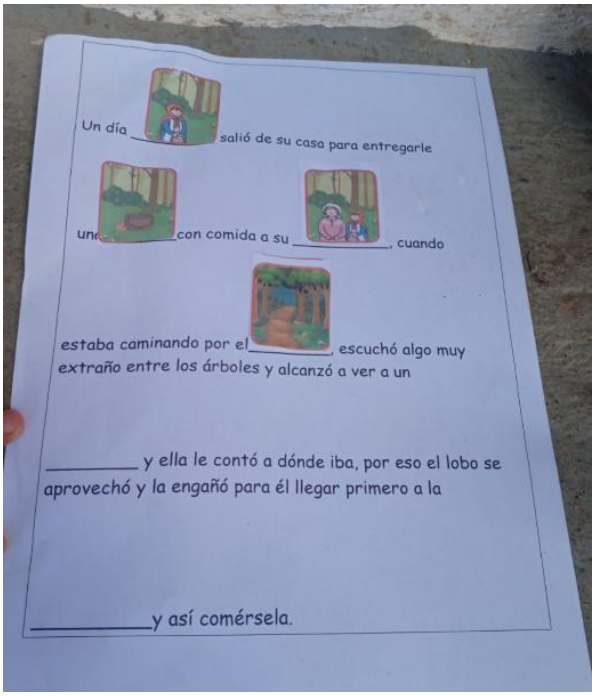


GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
Tiene espejo y lavamanos Agua y jabón al entrar Aquí vienen solo niñas Cuando se quieren asear. **¿Qué lugar será?** **Respuesta:**	Redonda, salto y ruedo, en la cancha me verás. Con un golpe del zapato El partido empezará. **¿Qué soy?** **Respuesta:**	Pantallas, teclas y ratón Aquí se pueden mirar Aprendemos paso a paso Con cuidado al trabajar. **¿Qué lugar es?** **Respuesta:**	Subo y bajo en escalón, Pero no sé caminar Desde aquí miro los juegos Y me pongo a animar. **¿Qué son?** **Respuesta:**
Tengo dos palos Y una red para atajar Si la pelota entra en mí Un gol van a gritar. **¿Qué soy?** **Respuesta:**	Libros, hojas y cuadernos Sobre mí se pueden ver Desde aquí la profe explica Y nos ayuda a aprender. **¿Qué es?** **Respuesta:**	Con estrellas y animalitos En diciembre aparezco yo Recuerdo un momento especial Cuando Jesús nació. **¿Qué es?** **Respuesta:**	Con tiza o marcador Me escriben sin parar Si me borran quedo limpio Listo para enseñar. **¿Qué soy?** **Respuesta:**
Soy redondo y no camino Pero ayudo a encestar Si la pelota me atraviesa Un punto voy a dar. **¿Qué soy?** **Respuesta:**	No soy cama, ni sillón Pero sirvo para sentar La profe descansa un poco Antes de volver a enseñar. **¿Qué soy?** **Respuesta:**	En el recreo me visitan Con monedas al comprar Jugos, frutas y colaciones Aquí pueden encontrar. **¿Qué lugar soy?** **Respuesta:**	Guardo cuadernos y carpetas Reglas, goma y material Cada niño tiene el suyo Para todo ordenar **¿Qué somos?** **Respuesta:**



Anexo L. Evidencias fotográficas de la aplicación de la segunda sala









Anexo M. Materiales utilizados en la tercera sala

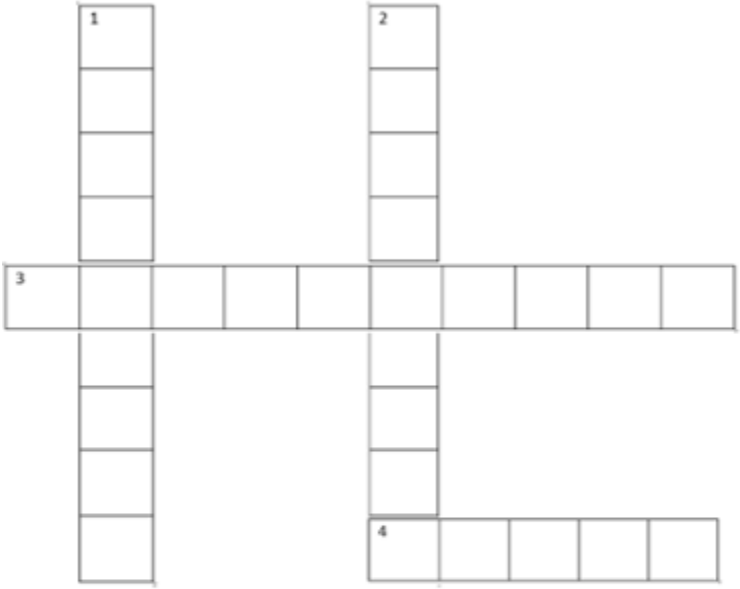








CRUCIGRAMA











Preguntas:

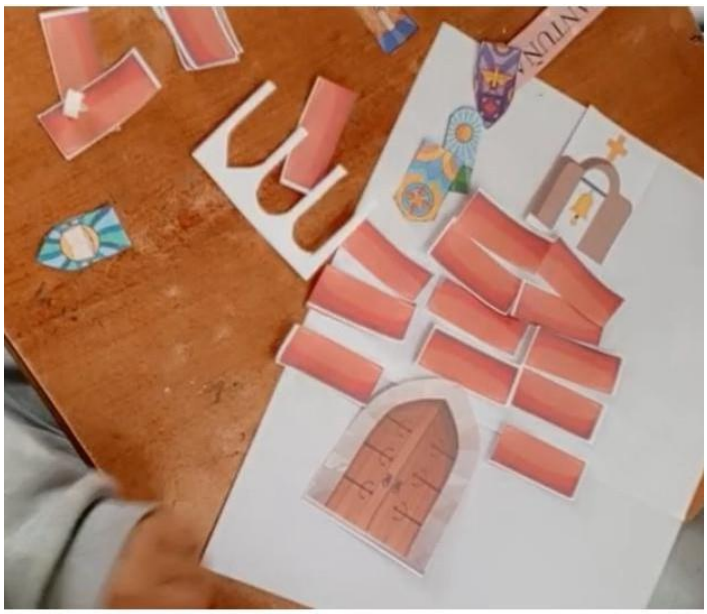
1. ¿En las calles de que ciudad caminaba la dama tapada?
2. ¿A quién solía aparecerse la dama tapada?
3. Era una mujer hermosa que tenía tapada la cara con un velo.
4. Cuando la veían, algunos perdían la vida, por el…

Anexo N. Evidencias fotográficas de la aplicación de la tercera sala







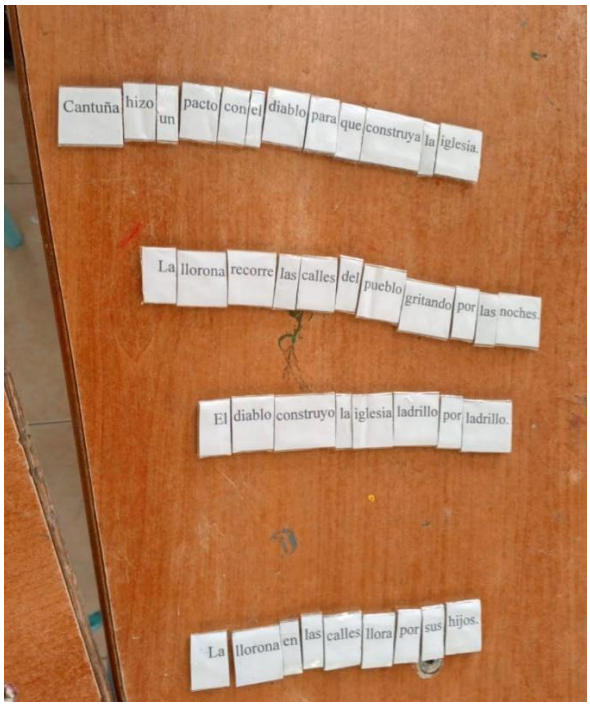


Anexo O. Materiales utilizados en la cuarta sala



b	i	d	i	a	b	o	l
s	o	l	t	s	c	t	a
c	d	r	n	m	p	i	d
v	e	w	r	y	r	u	r
ñ	d	a	m	a	o	q	i
r	i	d	k	t	c	d	l
z	f	r	o	s	p	h	l
l	l	o	r	o	n	a	o





Anexo P. Evidencias fotográficas de la aplicación de la cuarta sala



