



Escape Room como estrategia de interaprendizaje para motivar la lectura en niños de ocho años

Escape Room as an interlearning strategy to motivate reading in eight-year-olds

- ¹ María Elizabeth Guacanes Enríquez  <https://orcid.org/0000-0003-1663-5601>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador
maria.guacanes.58@est.ucacue.edu.ec
- ² Claudio Fernando Guevara Vizcaíno  <https://orcid.org/0000-0003-3593-0606>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador
cfguevarav@ucacue.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 07/07/2022

Revisado: 17/08/2022

Aceptado: 27/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.289>

Cítese:

Guacanes Enríquez, M. E., & Guevara Vizcaíno, C. F. (2022). Escape Room como estrategia de interaprendizaje para motivar la lectura en niños de ocho años. AlfaPublicaciones, 4(4.1), 42–59. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.289>



ALFA PUBLICACIONES, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia *Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International*. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras**claves:**

Motivación;
Aprendizaje
activo;
Tecnología;
Hábito de
Lectura; Juego
educativo

Resumen

Las nuevas propuestas metodológicas planteadas actualmente en la educación, permiten el uso de estrategias activas como el juego o la gamificación, a fin de ir desarrollando un aprendizaje significativo en los niños. De la cual surge la necesidad de crear ambientes educativos interactivos en donde los niños desarrollen de forma individual y colaborativa, destrezas como la lectura, que son básicas para el aprendizaje. El objetivo de la investigación es motivar a los niños a la lectura mediante una estrategia de interaprendizaje como es el Escape Room. El cual fue verificado mediante la aplicación de una metodología cuasiexperimental en donde se aplicó como instrumento de recolección la ficha de observación, la cual constó de ocho preguntas de las cuales se recolectó la información, la misma que se analizó mediante el programa SPSS, de donde se obtuvo que dicha herramienta tecnológica despierta en los niños, la motivación, la atención y sobre todo el desarrollo del pensamiento crítico, a su vez se consiguió que los mismos desarrollen más destrezas digitales en el uso de estas herramientas. Y por ende el que los docentes este contantemente capacitándose en la nueva metodología activa en el uso de herramientas digitales, para dejar una metodología tradicional y pasar a una metodología activa. Finalmente se concluye que el Escape Room ayuda a los niños a motivarse por la lectura utilizando la estrategia de interaprendizaje experimentado diversas emociones al momento de jugar.

Keywords:

Motivation,
Active
Learning,
Technology,
Reading Habit,
Educational
game

Abstract

The new silver methodological proposals currently in education, allow the use of active strategies such as play or gamification, in order to develop meaningful learning in children. From which arises the need to create interactive educational environments where children develop individually and collaboratively, skills such as reading, which are basic for learning. The objective of the research is to motivate children to read through an interlearning strategy such as the Escape Room. Which was verified through the application of a quasi-experimental methodology where the observation sheet was applied as a collection instrument, which consisted of 8 parametric questions from which the information that was analyzed through the SPSS program was collected, from which it was obtained that this technological tool awakens in children, motivation, attention and

above all the development of critical thinking, in turn, it was achieved that they develop more digital skills in the use of these tools. Therefore, those teachers are constantly training in the new active methodology in the use of digital tools, to leave a traditional methodology and move to an active methodology. Finally, it is concluded that the Escape Room helps children to be motivated by reading using the interleaving strategy experienced various emotions when playing.

Introducción

El ser humano desde sus orígenes, ha demostrado su capacidad de relación con su contexto, y más con sus semejantes, es así que nace la necesidad de comunicarse, una comunicación basada en gestos, señales, sonidos y uso de pinturas, que lo han ayudado a transmitir sus ideas y pensamientos dentro de la sociedad. Dicha información ha ido pasando de generación en generación hasta llegar a un sistema de escritura y lectura como un hecho social (Carpio, 2013). Según el autor la comunicación se desarrolla de diferentes maneras, pero en el caso de la sociedad actual es la comunicación oral y escrita, siendo la más recurrida lo que hoy en día se conoce como información textual, que está plasmada en diferentes documentos físicos y digitales, que se encuentran al alcance de la mano de los individuos y de la cual las personas tienen acceso a revisar diversos temas de investigación, lecturas de interés adquiriendo un desarrollo de comunicación en medio de la humanidad que siempre ha buscado relacionarse.

Han permitido preservar la información social, cultural y política de la sociedad, que, para ser comunicada, el individuo ha tenido que desarrollar la destreza de leer y a su vez conseguir el hábito de la lectura. De esta forma, nos menciona Domínguez et al. (2015), que la lectura tiene como objetivo, “el mejorar al máximo habilidades para leer y escribir, porque son esenciales para el avance científico, tecnológico y cultural de un país”. Dicho objetivo se va desarrollando dentro de una institución educativa, mediante la implementación de estrategias metodológicas que ayuden al desarrollo de la lecto-escritura, las cuales han permitido que los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida de las generaciones, se vayan transmitiendo a través del uso de diferentes medios escritos que con el avance de la sociedad, ha ido evolucionando hasta llegar a una comunicación digital, que ha permitido abarcar diversidad de información en todo ámbito y de los cuales las personas pueden realizar investigaciones para su auto formación llegando a contribuir al desarrollo de una nación.

Es así que se conceptualiza a la lectura como la forma que tenemos para acceder a los conocimientos, a la participación activa en la sociedad (leer un contrato, leer una boleta,

leer un precio, leer la hora de un pasaje, etcétera), dado que vivimos en un mundo letrado cada vez más complejo UNESCO (2016, p. 12). Siendo con ello prioritario que dentro de las instituciones educativas se desarrollen competencias lectoras, que ayuden a los estudiantes a mejorar su escritura, ortografía y léxico, a su vez a desarrollarse de forma profesional dentro de su contexto. Otros de los conceptos analizados son los presentados por Vargas (2015), quien menciona que "la lectura se define como la adquisición de la capacidad de leer, la capacidad de decodificar, y de la adquisición de vocabulario". Así como el de Ramírez (2009), quien indica que "el acto de leer se transforma en lectura". Lo cual hace reconocer que un individuo que practica la lectura es un ser letrado e inteligente. Es decir, una vez que un niño obtenga habilidades para leer, entonces su lectura será productiva tanto que llega a convertirse en una persona transformadora de ideas con actitud de resolver situaciones difíciles en la sociedad.

De acuerdo a estudios realizados en América Latina, se puede citar lo que menciona Silva (2014), que en su investigación, señala que luego de aplicado las pruebas PISA, en los diferentes países, se ve la necesidad de desarrollar habilidades de lectura en edades tempranas, dando la oportunidad de aprender esta, a través de la aplicación de estrategias motivadoras, que ayuden a los niños en el proceso educativo y permitan ser partícipes activos dentro de la sociedad. Con los estudios hechos por el investigador, se puede determinar que estos resultados se generalizan a nivel de Latinoamérica, por lo que es una necesidad de Estado, que se implementen políticas educativas y directrices que permitan el desarrollo de estas competencias o destrezas lectoras en todos los niveles educativos, aprovechando para esto el uso de la tecnología y enfatizando en métodos que ayuden con la motivación, logrando infundir en ellos un pensamiento crítico y así puedan ser personeros activos dentro del medio que se desenvuelven.

Otra de las investigaciones realizada a nivel internacional está el de Figueroa y Tobías (2018), quienes en su artículo científico denominado: La importancia de la comprensión lectora: hacen un análisis de los alumnos de educación básica en Chile, en donde se pudo concluir, que la comprensión lectora en los estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de educación básica, les hace falta mejorar la lectura para desarrollar un pensamiento crítico. Dichos resultados se presentan a nivel internacional, ya que a falta de una cultura lectora y de habilidades lectoras, la mayoría de estudiantes, han presentado dificultades de enseñanza que han bloqueado el avance de sus aprendizajes.

En lo que respecta al Ecuador, Anilema et al. (2020), mencionan que dentro del sistema educativo se registran índices muy bajos en el estándar de comprensión lectora, teniendo como resultados que, de las evaluaciones aplicadas a nivel de educación básica, indican que el 40% de los estudiantes de quinto año no superan un nivel de comprensión lectora. Lo que implica deducir que estas dificultades se presentaron desde años anteriores, las cuales han sido desencadenadas por factores como: la falta de estrategias activas,

motivación del estudiante, dificultades del contexto, entre otros, que han venido generando dificultades de aprendizaje. Para dar validez a dicho texto se reconoce lo que mencionan Pérez et al. (2018), quienes en su trabajo hacen referencia a las personas que desarrollan la habilidad de una lectura sistemática, pues les ayuda a desenvolverse en una sociedad y cultura de un país, al aportar los conocimientos adquiridos en la práctica profesional, la forma de expresarse es correcta manejando un vocablo entendible y con una ortografía legible contribuyendo con la interpretación del medio.

Es por eso que los docentes y estudiantes deben de reconocer la importancia de la lectura como un hábito de aprendizaje que debe de ser desarrollado en todos los niveles educativos. Lo cual es confirmado por Paredes (2015), quien en su investigación menciona sobre la importancia de desarrollar de este hábito en los niños de los primeros años de educación escolar y a más de ello indica que, es una de las tareas primordiales de las instituciones educativas es la enseñanza de la lectura. Teniendo como base el formar niños, niñas y jóvenes, desde edades tempranas en el hábito de la lectura, para lo cual los docentes buscan la mejor estrategia que permita el gusto por leer diferentes textos ya sean cuentos, narraciones, incluso textos científicos que luego les ayudará para su aprendizaje.

También, Orellana y Baldwin (2018), mencionan como: es tan necesario la valoración de la lectura en todas las áreas de estudio, para formar lectores motivadores, porque el aprendizaje de la lectura se encuentra en las diversas áreas de estudio y permite a las personas que desarrollen un pensamiento crítico. Estando consientes de la necesidad de implementar la interdisciplinariedad de la lectura dentro de las áreas de estudio a fin de ir creando una cultura lectora en cada uno de los estudiantes en los diferentes niveles educativos.

Para dar ejecución a esta destreza se ve necesario que todos los miembros de la comunidad educativa estén capacitados y prestos a trabajar en forma conjunta esta habilidad, lo cual es aseverado por Rodríguez y Santiago (2016), quienes indica, que los docentes son un pilar fundamental para motivar a los estudiantes a que desarrollen sus habilidades y compartan con los demás lo mejor que ellos puedan realizar en la vida con un pensamiento crítico. Todo esto solo se logra cuando los maestros, hayan adquirido conocimientos relevantes de la importancia de la lectura, y descubran que la lectura, ayuda a pensar de forma crítica, lo cual se obtendrá mediante la organización de acciones por parte de todos los integrantes de la comunidad educativa, a fin de que los educandos adquieran de forma didáctica, activa y motivadora las destrezas por la lectura.

De igual manera manifiesta Vargas (2015), que los niños que adquieren la habilidad de la lectura, desarrollan la capacidad de leer para luego obtener un léxico adecuado, facilitándoles una comunicación con los demás. Dicha habilidad se conseguirá con la mejora de seis hábitos que son la cumbre para que los estudiantes logren ser excelentes

personas, siendo la primera es leer en casa en compañía de sus padres, la segunda es tener una buena alimentación saludable, la tercera es acudir a unos centros de estimulación temprana, la cuarta es el hábito por el estudio, la quinta es el descanso la sexta es el mantenerse activo en el momento de concentrarse en la lectura (Vilca & Mamani, 2017).

Para conseguir una lectura comprensiva todo docente debe de saber motivar al estudiante en este hábito, cuya estimulación se va a implementar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, a través del uso de elementos digitales como: imágenes, audios, vídeos; Tics y herramientas digitales, que lo motiven a desarrollar la parte sensorial, emocional, procedimental y audiovisual. (Cordón & Jarvio, 2015). Al presentarse una serie de herramientas que ayuden a fomentar varias habilidades y sobre todo motiven al estudiante por esta destreza, siendo una eficaz la tecnología, que es un medio del cual los docentes hacen uso a diario, para aplicarlo en las áreas asignadas generando en los estudiantes un aprendizaje activo, que los motive a continuar preparándose y a decidir por sí mismos cualquier texto de su interés que desean leer.

Como se manifiesta anteriormente en el proceso de enseñanza aprendizaje se involucra métodos, estrategias, actividades, que a través del uso de recursos permiten la consecución de objetivos de aprendizaje. Por lo que se menciona que, para que, los estudiantes se motiven hacia la lectura, es necesario implementar una estrategia de aprendizaje, conjuntamente con técnicas de trabajo cooperativo entre iguales, que se aplique en el proceso de enseñanza-aprendizaje (García et al., 2019). De la misma manera nos menciona, García (2019), quien indica, que la estrategia Escape Room diseñada por el docente, es un modelo de gamificación educativa que facilita a los participantes involucrarse de forma activa, que motiva a la creatividad, imaginación, pensamiento lógico y razonamiento deductivo.

Otro aspecto a considerar es lo que menciona Orejudo (2019), que señala que el docente al momento de impartir la asignatura, deben tomar en cuenta que los estudiantes se motiven durante la clase con aprendizajes creativos. Dicho trabajo educativo tiene que ir relacionado a los niños con dificultades lectoras para que así puedan mejorar su habilidad lectora y por ende aprender a aplicar programas de intervención de la lectura, basado en un aprendizaje en el juego (Cadavid et al., 2014). Lo que implica la integración de todos los niños incluyendo los de necesidades educativas, pues el juego es una estrategia de trabajo integradora en la que todos pueden hablar un mismo idioma y seguir reglas.

Al aplicar estrategias lúdicas mediante el uso de herramientas tecnológicas educativas, los estudiantes desarrollan un aprendizaje autónomo, satisfactorio, porque le da la potestad para crear permanentemente y puedan escoger lo que necesita aprender (Reyes, 2016). Es así que Ferran (2014), concuerda en mencionar que el niño aprende jugando y más ahora en una sociedad tecnificada en donde los usos de herramientas de la tecnología están al alcance de la mano y así el docente pueda usar a la gamificación como un

mecanismo de juego, esto con la finalidad de que los participantes se motiven para resolver problemas que permita aprender con estrategias activas.

Metodología.

La presente investigación está en un nivel explicativo, de tipo cuasiexperimental, con un enfoque epistemológico mixto y en una cohorte longitudinal. La estrategia metodológica de la investigación se aplicó a 37 estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Mariana de Jesús, ubicado en la Provincia del Cañar, Cantón El Tambo.

Para la obtención de estos datos se aplicó el instrumento denominado cuestionario y la técnica de la ficha de observación, la cual estuvo estructura de ocho preguntas, relacionadas a la herramienta digital de interaprendizaje del Escape Room, en primera instancia se solicitó el permiso respectivo a la Autoridad de la Institución Educativa, para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y a su vez la estrategia interactiva del Escape Room, como segundo punto se envió la autorización a los padres de familia para que se permitiera realizar dicha investigación a los estudiantes del cuarto Año de Educación Básica.

Los estudiantes a quienes se les aplicó la ficha de observación correspondían a un solo grupo, en un día se impartió la clase de los cuentos infantiles y textos científicos por medio de papelotes y con actividades dentro del aula. Al siguiente día se adaptó un lugar estratégico para la aplicación del Escape Room de lectura, constaba de tres tabletas, dos laptops y una computadora en la cual se encontraba el objeto virtual de aprendizaje desde el repositorio Merlot.

Para el desarrollo de la estrategia fue importante hacer grupos de 6 estudiantes y cada uno desarrollaba el Escape Room de lectura, con los diferentes dispositivos electrónicos y de los cuales aplicaron todos los apartados correspondientes, logrando terminar las actividades propuestas.

Para el análisis de datos se procedió a validar las preguntas de la ficha de observación utilizando el software SPSS, del cual se obtuvo el nivel de fiabilidad a través de la aplicación del método del Alfa de Cronbach con un valor de 0,783, de los cuales consistía en 8 preguntas. Después de aplicar la ficha de observación a los niños se recopiló los datos en el SPSS y se aplicó la Prueba T para la igualdad de medias.

Resultados

En el siguiente inciso se presentan los principales hallazgos de la investigación:

Tabla 1
Estadísticos de grupo

	Test	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
El niño está concentrado al desarrollar las actividades	Pretest	37	2,89	0,809	0,133
	Postest	37	4,73	0,508	0,084
Siente emoción al desarrollar el Escape Room	Pretest	37	1,00	0,000	0,000
	Postest	37	4,57	0,647	0,106
Se motiva en el proceso de aprendizaje	Pretest	37	2,76	0,863	0,142
	Postest	37	4,54	0,691	0,114
Adquirió las recompensas y desarrolló la destreza lectora	Pretest	37	3,41	0,762	0,125
	Postest	37	5,00	0,000	0,000

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 1 sobre el análisis estadístico de algunos parámetros, en donde se aplicó un test antes y después de aplicada la propuesta se obtuvieron los siguientes resultados: en la parte de que el niño está concentrado al desarrollar las actividades, al aplicar el pretest se tiene una media de 2,89 y luego aplicado el postest se tiene un 4,73, lo que implica mencionar que el uso de Escape Room, como un medio para desarrollar la lectura es eficaz ya que los niños están concentrados al momento de ejecutar las actividades, lo cual no se consigue cuando se usan solo libros o textos que en la actualidad no consiguen la atención de los niños. En el segundo punto sobre que si siente emoción a desarrollar el Escape Room.

En el pretest se tuvo el 1,00 y en el Postest el 4,57, es decir que tenemos una tendencia de alza ya que la misma herramienta al ser interactiva desarrolla la emoción y sobre todo la atención en los mismos, en cuanto a la parte de la motivación en el proceso de aprendizaje se puede indicar que en el pretest se tiene el 2,76 y en el postest el 4,54, lo que de igual forma se evidencia una alza de porcentaje ya que la misma herramienta al ser participativa motiva los niños y sobre todo consigue su atención para que los mismos terminen las actividades o retos de forma rápida y motivados. En lo que respecta al desarrollo de la destreza lectora se evidencia en el pretest el 3,41 y en el postest el 5,00, lo que igual se puede mencionar que existe una creciente en la media en cuanto al postest, al hecho de aplicar la herramienta digital, la cual permite que los niños desarrollen destrezas y habilidades lectoras de forma didáctica, interactiva y sobre todo motivados al momento de aprender, lo cual en la actualidad no se consigue con el hecho de usar recursos didácticos tradicionales por parte del docente.

Tabla 2
Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
El niño está concentrado al desarrollar las actividades	Se han asumido varianzas iguales	1,648	0,203	11,700	72	0,000	-1,838	0,157	-2,151	-1,525
	No se han asumido varianzas iguales			11,700	60,579	0,000	-1,838	0,157	-2,152	-1,524
Siente emoción al desarrollar el Escape Room	Se han asumido varianzas iguales	87,761	0,000	33,528	72	0,000	-3,568	0,106	-3,780	-3,355
	No se han asumido varianzas iguales			33,528	36,000	,000	-3,568	0,106	-3,783	-3,352
Se motiva en el proceso de aprendizaje	Se han asumido varianzas iguales	2,383	0,127	9,814	72	0,000	-1,784	0,182	-2,146	-1,421
	No se han asumido varianzas iguales			9,814	68,714	0,000	-1,784	0,182	-2,146	-1,421
Adquirió las recompensas y desarrolló la destreza lectora	Se han asumido varianzas iguales	112,549	0,000	12,724	72	0,000	-1,595	0,125	-1,844	-1,345
	No se han asumido varianzas iguales			12,724	36,000	0,000	-1,595	0,125	-1,849	-1,340

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 2 se refleja un dato del 0,000 en los siguientes aspectos: el niño está concentrado al desarrollar las actividades, siente emoción al desarrollar el Escape Room, se motiva en el proceso de aprendizaje, adquirió las recompensas y desarrollo las destrezas. Lo que permitió evidenciar las importancia del uso de Escape Room en la lectura de los niños del Cuarto año de educación general básica, ya que al existir una motivación, atención y sobre todo el interés por conseguir las recompensas, así como el hecho de que desarrollen las destrezas lectoras, quedó evidenciado su validez como estrategia de aprendizaje, siendo con ello necesario que los docentes tengan destrezas digitales y conozcan de la importancia de esta herramienta y puedan aplicarla en esta área de aprendizaje, para así conseguir una educación de calidad o un aprendizaje significativo.

Discusión

Para Abellán y Herrada (2016), en su investigación, se menciona que el proceso de la innovación docente, es escaso o va creciendo de forma paulatina, ya que el hecho de vincularse con estrategias metodológicas activas y tecnológicas implica un cambio en su forma de enseñar y sobre todo el hecho de cambiar de una metodología conductista a una metodológica activa-participativa llevando con ello a implementar el uso de herramientas digitales que son necesarias en la educación actual.

Con esta investigación se puede establecer que hoy en la actualidad existe un porcentaje de docentes que todavía mantienen una metodología conductista, dejando de un lado el desarrollo de destrezas significativas en los estudiantes, situación que existe, debido a la falta de formación y actualización docente, pero que existe otro porcentaje de docentes que mantienen una necesidad de actualización en cuanto a su formación, implementando con ello metodologías activas, que permiten el uso de herramientas actuales que van acorde con el avance de la sociedad.

Según los resultados obtenidos de la ficha de observación, se pudo afirmar, que es necesario un cambio de metodología por parte de los docentes de la institución, esto debido a que existe una persistencia por mantener una metodología conductista, que genera en los estudiantes una resistencia al hecho de aprender o que en su caso una falta de motivación y atención al momento de una hora clase. Por lo que es evidente la necesidad de formarse en el uso de TICs y herramientas digitales que ayuden a generar clases activas y participativas, considerando el solo hecho de que los estudiantes ya tienen destrezas para el uso de la tecnología lo cual se evidencio cuando se aplicó la herramienta Escape Room, consiguiendo con ello un aprendizaje significativo.

En cuanto a la parte de la Motivación que desarrolla el Escape Room, en los estudiantes, se pudo determinar que tuvo un nivel alto de aceptación esto debido a que ha generado un gusto por el uso de esta herramienta, la cual es un recurso didáctico innovador que

implementa el juego como estrategia de aprendizaje de los estudiantes, ya que los niños consiguieron estar motivados para conseguir las recompensas y terminar el reto. Lo cual es afirmado por Sierra y Fernández-Sánchez (2019), quienes en su investigación concluyen que el uso de esta herramienta mejora la motivación del alumnado dentro del aula, a más de ello el docente consigue mantener la disciplina, la atención y sobre todo un aprendizaje significativo, es decir creado por el estudiante.

En el mismo artículo se menciona, que el uso de esta herramienta digital, a más de promover la motivación, crea un mayor compromiso de los niños o estudiantes con el aprendizaje, facilitando la asimilación de contenidos presentes en áreas curriculares, involucrando de forma activa al alumnado con su proceso de aprendizaje. Determinados con ello la relación en los resultados, pues el hecho de que el alumno desarrolle su aprendizaje de forma autónoma y con la guía de un docente mediante la gamificación, conlleva a que este vincule lo aprendido con lo que vive a diario o se consiga un aprendizaje significativo.

Propuesta

Para dar solución al problema detectado en la investigación, como es la falta de destrezas lectoras en los estudiantes, se propuso la herramienta digital denominada Escape Room, que tiene relación con la gamificación (juego educativo), como una estrategia de interaprendizaje para el desarrollo de la lectura. Para la ejecución de esta propuesta se aplicó el siguiente proceso:

En primer lugar, se procedió a construir un Escape Room, con la herramienta online del Genially creando contenidos interactivos y está conformado por tres cuentos infantiles como: Blanca nieves y los siete enanitos, los tres chanchitos, pinocho de igual forma contiene un texto científico para niños sobre pirámides y momias. Una vez terminado el recurso virtual de aprendizaje activo se procedió a subir en el repositorio de Merlot (Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching), es un espacio abierto con el objetivo de intercambiar recursos de docentes universitarios, el recurso elaborado al ser revisado proporciona el acceso y es clasificado mediante metadatos que permiten una búsqueda selectiva.

En segundo lugar, se socializó con la autoridad de la institución educativa, los beneficios de aplicar esta herramienta dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, se determinó el nivel educativo y el año de básica en el que se implementó la herramienta digital.

Por otra parte, en tercer punto, se procedió a explicar a los niños de cómo funciona el juego, cuáles son las reglas a seguir y cuál era la metodología. Para esto se dio a conocer la estructura del juego educativo:

En cuarto punto, se aplicó la clase en dos momentos: en el primer momento se observó la clase implementada por el docente en donde se usó materiales como papelotes, textos, que no desarrollaron la motivación en los estudiantes, ya que se pudo definir una clase tradicional. En el segundo momento se aplicó la estrategia innovadora para enseñar los cuentos y un texto científico, usando la herramienta digital Escape Room, en donde mediante el juego o gamificación se logró conseguir un aprendizaje significativo, lo que generó en ellos el amor por leer de forma didáctica e innovadora.

En la primera presentación inicia con el tema a tratar que es sobre un Escape Room de lectura, en la cual invita al participante a conseguir todos los dulces y de la cual contiene un botón de empezar.

Figura 1

Escape Room de lectura



Nota. Inicio del juego educativo para niños de ocho años.

Fuente: Elaboración Propia.

Una vez iniciado el juego educativo los lleva a una ventana en la cual indicará un mensaje sobre la importancia de la lectura y las indicaciones que debe realizar. A continuación, se encontrará con una ventana que indican cinco casas de la cuales debe ir abriendo los candados e ir por cada casa realizando las actividades propuestas y cada vez que vaya pasando una casa obtendrá un dulce conseguido.

Por consiguiente, cuando entra a cada una de las casas debe tocar la puerta para continuar cada actividad, además en la primera casa de Blanca Nieves, encontrará un video de Youtube de las cuales le ayudará a responder las preguntas referentes al cuento en las siguientes presentaciones, una vez finalizado las actividades obtiene un dulce como premio.

En esta parte se pudo observar que, en los niños y niñas de cuarto año de Educación general básica, se evidenció la curiosidad por el solo hecho de ver la presentación del juego, al hecho de mirar dibujos llamativos, que los llevo a imaginas muchas cosas, sacando conclusiones adelantadas y sobre todo el conseguir su atención para iniciar le juego. A medida que avanzaron en el juego los retos propuestos y el hecho de recordar los cuentos, generó en ellos diversas emociones que los obligo a buscar ayuda en sus compañeros, generando con ellos un aprendizaje colaborativo, en donde se pudo determinar el desarrollo de valores de la solidaridad, el compañerismo, y el orden.

Figura 2

Escape Room de lectura



Nota. Las casas de los cuentos.

Fuente: Elaboración Propia.

La segunda casa de los tres chanchitos, de igual forma se encuentra un video del Youtube sobre el cuento y en las siguientes presentaciones se debe desarrollar las preguntas correspondientes y al término de las actividades obtiene un dulce como premio.

La tercera casa de pinocho, asimismo se encuentra el video del Youtube y cuando se prosiga debe cumplir con las preguntas solicitadas, al término de la actividad gana el siguiente dulce como premio.

En la cuarta casa de la momia se encuentra un texto científico con un video de Youtube y posteriormente se debe responder a las preguntas solicitadas y al finalizar obtiene otro dulce como premio.

En la parte de las gráficas de las casas los estudiantes fueron observando videos de los cuentos infantiles, a su vez tenían que ir respondiendo preguntas relacionadas con el cuento, en donde se obligó al docente a desarrollar la comprensión lectora y sobre todo a

medida que iba avanzando con el juego, y pasando casa por casa, conseguía obtener recompensas.

Vale destacar que en cada ocasión o intervención del estudiante se generaron incógnitas que lo llevaron a pensar sobre la solución y los motivó a estar atentos en cuanto a los videos para poder avanzar.

Figura 3

Escape Room de lectura



Nota. Evaluación final de los cuentos.

Fuente: Elaboración Propia.

Para culminar se encuentra la casa del Drácula, en la cual corresponde a una evaluación final que hace referencia al resumen de los cuentos, obteniendo todos los dulces y dando término al juego.

Finalmente, los estudiantes al obtener todos los dulces desarrollaron todas las actividades propuestas y culmina con el juego educativo de cuentos. Por consiguiente, cabe recalcar que en el momento de la aplicación la estrategia de interaprendizaje del Escape Room los niños experimentaron diversas emociones llevándolos a motivarse por la lectura de los cuentos, además les ha llamado la atención la gamificación referente al contenido y que estuvo implementado en el juego educativo, otra de las realidades fue que todos los participantes llegaron hasta el final ya que el Escape Room estuvo acorde a la edad de los participantes.

En esta parte final se aplica una evaluación en donde se recopila la información de todos los cuentos tratados y el texto científico, generando en ellos más tensión y preocupación por ganar. Pero una vez terminado el juego se evidencio en sus rostros la alegría de ganar el juego y conseguir las recompensas.

Conclusiones.

- La destreza de la lectura, es una habilidad que se debe de desarrollar desde los primeros niveles de la educación, los cuales inician despertando en los niños, el amor por la lectura a través de la implementación de metodologías activas y recursos innovadores. Es por tal situación que se está implementando el uso de herramientas digitales para lograr el desarrollo de la atención y motivar al mismo en el aprendizaje de la lectura comprensiva.
- Se evidenció que en la institución educativa en donde se aplicó la propuesta los docentes todavía aplican una metodología conductista o tradicional, lo cual se pudo observar cuando se dieron clases expositivas y el uso de recursos descontextualizados con la realidad actual de los estudiantes. Lo que generan los niños la desmotivación, la falta de atención y sobre todo el cansarse ante una clase expositiva y carente de innovación educativa. El hecho de mantener metodologías tradicionales es por la falta de capacitación y actualización docente, la cual es generada porque los maestros se resisten al cambio de implementar nuevas metodologías activas y el usar herramientas innovadoras.
- Se pudo concluir que una de las metodologías activas, que el estudiante aprende de forma significativa es el juego, el cual desarrolla el aprendizaje individual y cooperativo entre niños, a más de ello les permite practicar valores y sobre todo una comunicación asertiva entre ellos y el hábito de lectura. Dentro de esta investigación se plantea el usar la tecnología educativa, a través de la Gamificación en el uso del Escape Room, el cual logra en los niños el aprendizaje significativo a través del juego, y por ende la motivación, la atención, y el desarrollo del pensamiento crítico, para llegar a la destreza de la lectura comprensiva.
- Se concluye también que el Escape Room, es una herramienta de fácil aplicación para los estudiantes, esto debido a que los mismo ya tiene estrategias de juego, las mismas que ya se generan cuando los estudiantes pasar sus horas extras en el celular en juegos digitales, de allí que no existió la dificultad para aplicarlo, sino que en su caso sirvió para enseñar el cuento, los textos científicos en el área de lengua y literatura. Pero que el mismo puede ser usado como una herramienta para todas las áreas de aprendizaje.
- Que mediante esta herramienta de la gamificación se desarrollaron en los niños aprendizajes colaborativos e individuales, se generaron valores que permitieron la sana convivencia, y sobre todo se consiguió la atención y el crear su propio aprendizaje significativo.

Referencias bibliográficas.

- Abellán, Y., & Herrada, R. (2016). Innovación educativa y metodologías activas en Educación Secundaria: La perspectiva de los docentes de lenguas castellana y literatura. *Revista Fuentes*, 18(18), 65–76. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2016.18.1.04>
- Anilema, J., Moreta, R., & Mayorga, M. (2020). Diagnóstico De La Comprensión Lectora En Estudiantes Del Cantón Colta, Ecuador. *Ciencia y tecnología*, 24, 56–65. <https://n9.cl/8krpm>
- Cadavid, N., Quijano, M., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 23–38. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi12-1.jvmh>
- Carpio, M. (2013). Escritura y lectura: hecho social, no natural. *Actualidades Investigativas En Educación*, 13(3), 1–23. <https://doi.org/10.15517/aie.v13i3.12030>
- Cordón, J., & Jarvio, O. (2015). ¿Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital? *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 38(2), 137–145. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v38n2a05>
- Dominguez, I., Rodriguez, L., Torres, Y., & Ruiz, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 3(1), 94–102. <https://n9.cl/7t83v>
- Figuroa, S., & Tobías, M. (2018). La importancia de la comprensión lectora: un análisis en alumnado de educación básica en Chile. *Revista de Educación de La Universidad de Granada*, 25, 113–129. <https://doi.org/10.30827/reugra.v25i0.105>
- García, I. (2019). Escape Room propuesta de gamificación en educación. *Hekademos*, 27, 71–79. <https://n9.cl/pjvuz>
- García, P., Solano, I., & Sánchez, M. (2019). Escape room como estrategia metodológica para trabajar la inclusión en 3.º de Educación Primaria. *Publicaciones de La Facultad de Educacion y Humanidades Del Campus de Melilla*, 49(5), 53–73. <https://doi.org/10.30827/PUBLICACIONES.V49I5.8729>
- Orejudo, J. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 95–103. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836orejudo13>

- Orellana, P., & Baldwin, P. (2018). Motivación y desempeño lector en niñas y niños chilenos: un estudio exploratorio. *I, 4*, 79–104. <https://n9.cl/ih0mcn>
- Paredes, J. (2015). *La escuela y el desafío del hábito de la lectura*. <https://n9.cl/bd8g0>
- Pérez, V., Rosales, M., & 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, 10*(3), 134–141. <https://n9.cl/z5mrk>
- Ramírez, E. (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? *Investigacion Bibliotecologica, 23*(47), 161–188. <https://n9.cl/gytq>
- Reyes, T. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. *Universidad De Córdoba, 256*. <https://n9.cl/7gtp>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2016). Reseña “Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.” *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 55*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.705>
- Sierra, M., & Fernández-Sánchez, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación, 18*(36), 105–115. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>
- Silva, M. (2014). El estudio de la comprensión lectora en Latinoamérica: necesidad de un enfoque en la comprensión. *Innovación Educativa, 14*(64), 47–56. <https://n9.cl/itf36>
- Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. In *Avances* (Vol. 4, Issue September). <https://n9.cl/7z5fu>
- UNESCO. (2016). Informe de resultados TERCE. Logros de aprendizaje. In *Organización de las Naciones Unidas para la Educación* (Vol. 3, Issue 2). <https://n9.cl/qiyqm>
- Vargas, A. (2015). Literacidad crítica y literacidades digitales: ¿una relación necesaria? *Folios, 42*, 139–160. <https://doi.org/10.17227/01234870.42folios139.160>
- Vilca, H., & Mamani, W. (2017). Los siete hábitos de los niños con alto rendimiento académico en Puno: análisis desde el contexto y tipo de gestión. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo, 8*(1), 48–60. <https://n9.cl/fsjwf>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Indexaciones

