

Salas de escape virtual para mejorar la comprensión lectora en alumnos de educación general básica

Virtual escape rooms to improve reading comprehension in elementary school students

Fecha de recepción: 2023-04-03 • Fecha de aceptación: 2023-09-08 • Fecha de publicación: 2023-10-10

Evelin Aracely Chacon Pallasco¹

Universidad Central del Ecuador

eachaconp@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-6584-8844>

RESUMEN

La presente investigación propone las salas de escape virtual como estrategia de gamificación para potenciar habilidades para la comprensión lectora en alumnos de educación general básica en el Ecuador, lo cual tiene por objetivo describir los beneficios que aporta de su puesta en práctica en el aula. Conviene enfatizar que esta investigación es documental y descriptiva con un enfoque cualitativo mediante un método deductivo, ya que para su estudio se sustentó en el análisis de fuentes secundarias.

Los resultados alcanzados demuestran un bajo nivel de comprensión lectora en Ecuador, de acuerdo a la información proporcionada de las evaluaciones PIACC, puesto que arrojó un puntaje menor en comparación con otros países; además se identificó el desconocimiento acerca del manejo correcto de herramientas tecnológicas por parte de los docentes, lo que afecta principalmente al aprendizaje. Asimismo, se tomó en consideración el nivel de valoración de los estudiantes al realizar actividades

enfocadas a la resolución de acertijos y misiones. Finalmente, la comprensión lectora es fundamental en el desarrollo del educando, por lo tanto, se debe incentivar mediante el juego utilizando como recurso ideal las salas de escape virtual, pues ellas aluden a la estimulación de la atención, memoria y motivación mediante enigmas y actividades de ingenio.

PALABRAS CLAVE: salas de escape virtuales, comprensión lectora, enseñanza, aprendizaje, educación

ABSTRACT

This research proposes virtual escape rooms as a gamification strategy to enhance reading comprehension skills in students of General Basic Education in Ecuador, which aims to describe the benefits of its implementation in the classroom. It should be emphasized that this is a documentary and descriptive research with a qualitative approach using a deductive method, since the study was based on the analysis of secondary sources. The results obtained show a low level of reading comprehension in Ecuador according to the information provided by the PIACC evaluations, since it yielded a lower score compared to other countries. In addition, the lack of knowledge about the correct use of technological tools by teachers was identified, which mainly affects learning. Finally, reading comprehension is fundamental in the development of the learner, therefore, it should be encouraged through games using virtual escape rooms as an ideal resource, since it alludes to the stimulation of attention, memory and motivation through riddles and ingenuity activities.

KEYWORDS: virtual escape rooms, reading comprehension, teaching, learning, education

Introducción

Uno de los problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la comprensión lectora, entendida como la habilidad para penetrar en el texto de manera efectiva y eficiente (Espinoza y Luna, 2018). Aunque este proceso tiene muchas ventajas para los estudiantes, actualmente muchos de ellos muestran la falta de interés y motivación por la lectura, lo ven como algo aburrido y muchas veces lo toman como obligación y exigencia para pasar el año. Según el Estudio Regional Comparativo y Explicativo realizado en 2019 los niños se encuentran en un grado bajo en lectura y comprensión lectora, destacando que no hay mejoras desde el 2013.

En cuanto a la realidad ecuatoriana se realizó un estudio a 13.434 estudiantes de educación general básica, los que arrojaron un resultado de 684 sobre 1000 en séptimo de EGB; por ende, esta ponderación se encuentra por debajo de la media regional que corresponde a 699. De esta manera se considera necesario el uso de recursos tecnológicos para realizar actividades gamificadas como estrategias innovadoras en los diferentes niveles de aprendizaje para favorecer el desarrollo de la comprensión lectora.

Es por ello que esta estrategia que consiste en juegos donde los participantes resuelven distintas actividades relacionadas con el contenido curricular, definido por reglas, permite la interacción de unos a otros y la retroalimentación. Cabe destacar que el docente ejerce un papel tradicional en las estrategias de comprensión lectora, por ello para mejorar esta situación se puede comenzar por proponer al docente el método de salas de escape virtuales como una de las estrategias que se destacan por su innovación para lograr una comprensión satisfactoria.

El *escape room* o sala de escape educativa tiene sus inicios en el año 2006 con la primera creación a manos de los ingenieros de Silicon Valey, quienes se basaron en la escritora Agatha Christie. Por consiguiente, en el año 2008, Takao Kato creó un juego modificando al primero, en el cual su principal diferencia era la resolución de un reto. Su expansión tuvo lugar primero en Asia, luego en Europa y posteriormente en Australia y América del Norte; sin embargo, no está claro que dicha actividad tenga su origen allí, aunque se asume que se combinaron diferentes actividades con elementos (Moreno et al., 2023). Tal es así que después de un tiempo, cuando se comprobó la variedad de beneficios que ofrece, se aplicó en el campo de la educación.

Por otra parte, Tapay-Pulla y Ávila-Mediavilla (2022) indican que “el escape room puede contener temáticas que se desarrollen enfocadas en una historia envolviendo al grupo de participantes en un ambiente que propicie la curiosidad y la responsabilidad de completar las tareas dentro de cada misión” (p.871). En tal virtud, el *escape room* se ha convertido en una opción, que no solo es una actividad de ocio o moda, sino que también ha irrumpido el mundo educativo por las ventajas que aporta en el desarrollo de las funciones cognitivas.

1.1 Salas de escape virtual

La gamificación “es un proceso donde entran en juego distintas mecánicas y técnicas propias de la identidad o esencia del diseño de juegos, que tiene como objetivo motivar a los participantes a conseguir propósitos específicos” (Bengochea, 2021, p.69) .



Entonces, esta estrategia propicia la creación de actividades de aprendizaje atractivas e ingeniosas con el uso de juegos, involucrando al estudiante en una experiencia lúdica y la interacción activa con los recursos tecnológicos, potenciando la motivación y la resolución de retos planteados, en el cual los involucrados hallan pistas, buscan la resolución de acertijos, puzzles y varias misiones de mano de la tecnología, con el fin de alcanzar un objetivo en un determinado tiempo (Toasa et al., 2017).

Por su parte, Sanz y Alonso (2020) afirman que guía a los alumnos hacia el aprendizaje de los conocimientos correspondientes a su etapa, contando con el maestro como orientador durante todo el proceso. Están ambientadas y diseñadas en función del conocimiento que se quiera trabajar, aunque cuentan con la posibilidad de proyectarse como una herramienta multidisciplinar.

En este sentido, desde esta perspectiva interdisciplinaria no sólo se enfoca en el aprendizaje de conceptos teóricos, sino que incluso ayuda a desarrollar otras habilidades la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y efectiva y el pensamiento crítico.

1.2 Características

Por otro lado, según Sempere (2020) los principales rasgos característicos son que se basa en el aprendizaje por descubrimiento, en el aprendizaje por indagación y, en definitiva, en el método constructivista en el que el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en el alumno; es versátil, ya que se adecua a cualquier área curricular y nivel educativo; y se adapta a diversidad de alumnos.

Por esta razón, aplicar el *escape room* dentro del aula permitirá al docente alcanzar un aprendizaje significativo en el alumno, ya que no es solo un juego, sino que es un medio para promover la motivación, desarrollar la imaginación, así como el aprender haciendo, logrando conseguir un fin propuesto en una actividad. Esto ayuda a que el estudiante se transforme en el protagonista, ya que el docente se limita sólo a la observación atenta y creación del juego, las soluciones de cada prueba y su respectiva evaluación, porque la efectividad del juego se basa en que el educando prefiera la inmersión en la experiencia a la de obtener una nota (Onecha et al., 2019).

1.3 Beneficios

Se considera que el uso de estrategias innovadoras hoy en día es un instrumento primordial en el aula de clases. García y Gallardo-López (2018) menciona que “es una forma de gamificación donde se promueve la motivación intrínseca, el pensamiento crítico y, entre otras cualidades, la comunicación entre los sujetos” (p.116). Por lo tanto, esta estrategia promueve la superación de los retos planteados dentro de cada habitación o sala de juegos, lo que genera una retroalimentación inmediata, así como también aumenta el compromiso del estudiante hacia la asignatura, puesto que se recompensa el esfuerzo realizado durante la actividad.

1.4 Comprensión lectora

La lectura es una de las actividades humanas más importantes, ya que constituye la principal puerta de acceso al conocimiento y es una de las principales herramientas para la interacción de unos a otros, por ende, para la solución de muchos problemas. Además, la lectura tiene como objetivo desarrollar en el lector la comprensión de un texto, con el aporte de ideas, experiencias, inferencias. Según Pernía y Méndez (2018) “leer no es decodificar, no es repetir lo que está escrito, sino interpretar y darle un significado al texto a partir de los conocimientos previos” (p.108). De acuerdo a lo expuesto, se espera que el lector elabore una interpretación con base en lo leído y desarrolle ciertas destrezas lingüísticas, tales como el análisis, paráfrasis y el pensamiento crítico.

1.5 Niveles

Considerando que la comprensión es una actividad individual, es decir que cada uno la realiza de diferente manera existen tres niveles importantes que son; literal, inferencial y crítico. De acuerdo con Pérez citado en Ochoa et al. (2017)

El nivel de comprensión literal se refiere a la capacidad para extraer la información que es explícita en el texto. En el nivel inferencial, el lector extrae información que está implícita en el texto; y en el nivel crítico intertextual, el lector asume posición desde fuera del texto para presentar su punto de vista al respecto (p.255).

La comprensión lectora se concibe como una construcción, debido a lo cual se deben seguir los pasos que intervienen en la lectura y que gradualmente se van desarrollando. Tal es así que el nivel literal es el más conocido y aplicado, por tanto, es considerado como dominante en el campo académico, mientras que el inferencial precisa de la extracción de ideas que van más allá de lo manifestado explícitamente; por último, el crítico adquiere un carácter evaluativo, formulando juicios y opiniones con el fin de argumentar su aceptación o rechazo.

En este sentido, para el desempeño eficaz de los niveles mencionados, es importante el uso de metodologías didácticas para reforzar la concentración en la lectura y el pensamiento en un contexto concreto. Uno de los hábitos que deben implementarse primero es el de la lectura diaria, mediante pequeñas secciones de material. Utilizar lecturas tan convincentes como son las historias, después de reflexionar, continuar con tópicos que inspiran el desarrollo del pensamiento a través del análisis, calidad y la observación.

1.6 Elementos para su aplicación

La comprensión lectora implica cierta complejidad, donde el lector participa de forma activa a través del uso de estrategias y conocimientos que le posibiliten entender y relacionar el texto con su significado. Por su parte, Vargas y Molano (2017) mencionan tres elementos y su función que hacen parte de su desarrollo, como son los siguientes:

Lector. Es el sujeto que realiza la comprensión, quien debe poseer varias capacidades y habilidades; entre ellas, la atención, la memoria, así como también conocimientos, experiencias y conocimientos previos.

El texto. Hace alusión al impreso o digital, el cual tiene una influencia decisiva en la comprensión, debido al contenido, estructura sintáctica y la amplitud de vocabulario.

Actividad. Se ubica el objetivo de la lectura, interrogantes y la motivación que genera esta actividad lectora.

En este sentido, la comprensión requiere una estrecha relación entre cada uno de los elementos mencionados; resulta inminentemente dinámico y es donde el lector contrasta, argumenta y saca conclusiones personales dando lugar a un aprendizaje significativo y enriquecedor.

1.7 Beneficios en el desarrollo del estudiante

Teniendo en cuenta que la comprensión lectora es una construcción de conocimientos, por tanto, desencadena una serie de capacidades necesarias para la comunicación, tales como hablar, escuchar, leer y redactar; además “estimula el desarrollo cognoscitivo y el manejo autodidáctico en la formación académica del estudiante” (Vite y Baque, 2022, p.25). Cabe recalcar que el desarrollo cognoscitivo repercute en el proceso evolutivo del individuo inmerso en capacidades como la percepción, memoria, atención, etc. Asimismo “ayuda al alumno a mejorar su pronunciación y obtener una mayor retentiva sobre lo que está leyendo” (Espinoza y Luna, 2018, p.20), es decir, este proceso permite al educando tener un amplio conocimiento rico en vocabulario y en su capacidad cognitiva, mejorando así también su rendimiento escolar.

Es por ello que la comprensión lectora es indispensable en la formación del individuo, ya que permite adquirir las habilidades necesarias para solucionar las diferentes circunstancias de la cotidianidad en todos los ámbitos, no solo educativo, por la gran influencia en su formación. Esto teniendo en cuenta que esta técnica debe desarrollarse de manera secuencial y adecuadamente adaptada al proceso de aprendizaje, lo que permitirá al estudiante mostrar su propio progreso educativo transformando esta actividad en un hábito.

En la actualidad, la ausencia de metodologías pedagógicas innovadoras, necesarias para los estudiantes, implican un retraso significativo en la educación, convirtiéndose en uno de los retos que el docente debe implementar cuando enseña. Finalmente, se recalca la importancia de la lectura comprensiva en el aprendizaje, en vista de que hace que el educando explote al máximo sus capacidades para generar su propio conocimiento a través de la lectura, valiéndose así para que aprenda a reflexionar y con ello el actuar en diferentes ámbitos.

1.8 Salas de escape en la comprensión lectora

El aprendizaje escolar, el desarrollo académico y personal del individuo se basa principalmente en la comprensión lectora; sin embargo, la falencia de este proceso se manifiesta en dificultades para encontrar la idea principal de un texto, realizar resúmenes, parafrasear, ausencia de vocabulario

amplio. Vargas y Molano (2017) dice lo siguiente: cuando un docente orienta y realiza el respectivo acompañamiento del proceso de aprendizaje de la lectura de un niño, contribuye al cambio de percepción de esta actividad, ya no como un ejercicio tedioso, sino constructivo y didáctico, que mejora las conexiones neuronales necesarias en su posterior desarrollo cognitivo.

De forma general, el docente, al comprender la importancia de la lectura y su comprensión, se incluirá en un permanente uso de actividades motivadoras y atractivas, las que guiarán al desarrollo de habilidades comunicativas y la interacción con diferentes tipos de textos, buscando que la lectura se convierta en la principal fuente de información de todas las áreas. Como expresa Carmona (2018) “supone una innovación pedagógica que no solo supone una motivación para el alumnado, sino también una fuente inagotable para trabajar y desarrollar la competencia lecto-literaria” (p.17). En efecto, a la hora de aplicar el *escape room* el alumno va a recordar la historia propuesta, la que fue adquirida por él mismo durante la búsqueda de pistas y la resolución de acertijos.

En este sentido, y siguiendo las ideas mencionadas, las salas de escape son una alternativa de aprendizaje mediante el uso del juego que permite trabajar, poner en práctica y evaluar los contenidos de una forma lúdica. “Cuando se evalúa utilizando el juego como método se consigue mejorar el proceso de evaluación para dar continuidad al proceso de aprendizaje más allá del contexto escolar” (González, 2022, p.112). Entonces, su puesta en práctica favorece a la retención del conocimiento, puesto que pueden utilizar la experiencia adquirida durante el juego. De esta manera, el alumno participa en un aprendizaje activo, el cual promueve el descubrimiento; además es integral, ya que abarca a los diferentes estilos de aprendizaje tales como: visual, auditivo y kinestésico, etcétera.

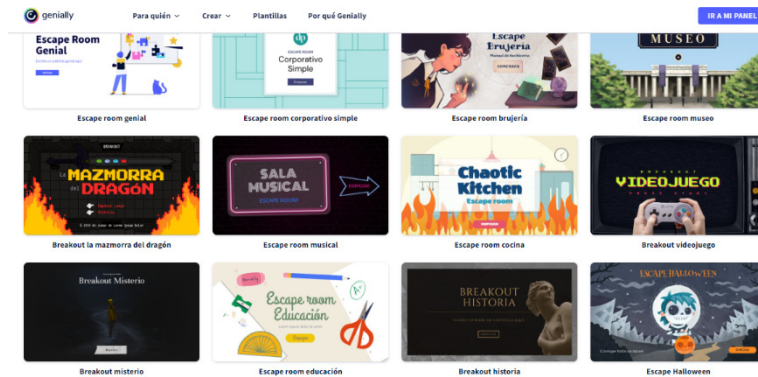
En definitiva, es una herramienta didáctica que pretende desarrollar al máximo las competencias del estudiante, además de ayudarlo a interiorizar conceptos por intermedio de sus propias experiencias en el proceso de aprendizaje. La dinámica de un *escape room* para el aprendizaje fusiona la parte divertida y académica haciendo que los estudiantes se sientan motivados a participar en estas actividades. Es por ello, que a continuación se describen diferentes aplicaciones para trabajar la comprensión lectora mediante la utilización de salas de escape dentro del aula de clase:

- **Genially**

Es una aplicación que permite crear contenidos interactivos como imágenes, infografías, presentaciones, micrositios, catálogos, mapas, y sobre todo dentro de la gamificación cuenta con plantillas de *escape room* para personificarlas de manera gratuita, con animaciones y efectos de sonido, como se visualiza en la *Figura 1*.

Figura 1

Scape Room en Genially



Nota. La imagen fue capturada de la aplicación Genially

Para ingresar a Genially se debe buscar en el navegador la aplicación, registrarse e ingresar, seleccionar crear y buscar la opción gamificación. Con posterioridad seleccionar *scape room* y escoger la plantilla que vaya acorde a la temática a tratar en clase. Una de las desventajas que tiene la aplicación es que cuenta con funciones y plantillas con valor.

- **Zoom**

Se trata de una herramienta que permite realizar videoconferencias, por lo cual el docente debe ser creativo al realizar esta actividad; por ello, puede formar grupos de trabajo para que resuelvan las pistas o acertijos del juego de escape. Esto fomentará el trabajo en equipo, la comunicación, la participación y el respeto entre todos.

Es por ello que la incorporación de salas de escape es un gran desafío para el docente, debido al tiempo que requiere para su desarrollo, además de las capacidades tecnológicas que requiere en su práctica docente y la creatividad al momento de diseñarlas.

Metodología

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación propone la sala de escape de escape virtual como herramienta para enriquecer la comprensión lectora en alumnos de Educación General Básica, por ende, este estudio es de enfoque metodológico cualitativo. En cuanto al análisis es de tipo descriptivo, debido a que nos proporciona información derivada de investigaciones concretas y claramente detalladas de la realidad estudiada, describiendo los niveles, elementos y beneficios de las salas de escape, específicamente en la comprensión lectora y su aplicación en el desarrollo de un aprendizaje significativo en el estudiante.

Además, es de tipo documental, puesto que la recolección de información fue sustraída de la revisión de estudios relacionados con el tema de estudio.

2.2 Método

Este estudio se realiza mediante el método deductivo “son necesariamente inferencias hechas a partir de un conocimiento que ya existía” (Dávila, 2006, p.185). En otras palabras, este método se centra en extraer conclusiones a partir de los juicios que se han expuesto, facilitando así la interpretación y comprensión de la información recopilada relacionada con el tema de estudio.

2.3 Instrumento

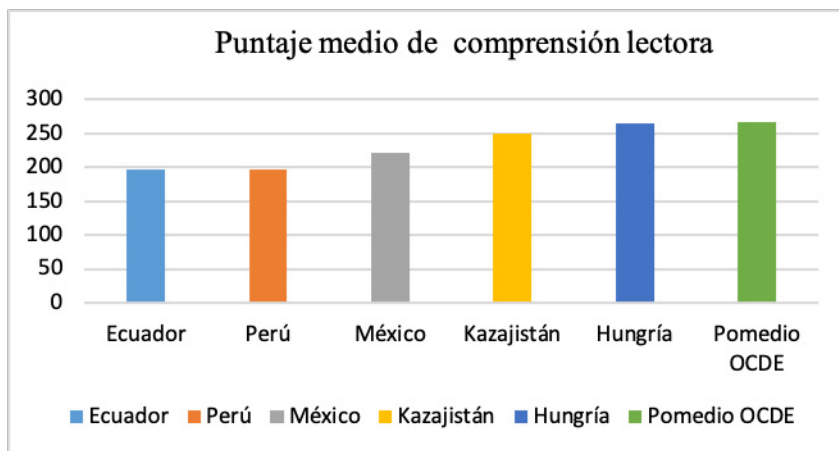
La presente investigación se refleja en encuestas ya expuestas por otros autores, dado que facilita el análisis, presentación de tablas y figuras producidas a partir de fuentes reales como el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) e investigaciones científicas relacionados al tema investigado. Además, se utilizaron documentos de repositorios y base de datos académicos, lo que da como resultado la redacción detallada de la información, que fue utilizada en la realidad.

Resultados

Acorde a las investigaciones realizadas por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2019) mediante la aplicación de la evaluación PIAAC, nos menciona las puntuaciones medias generales en comprensión lectora de cada uno de los países participantes, destacando que los países de la OCDE, es decir los pertenecientes a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, cuentan con un puntaje promedio; sin embargo, Ecuador es uno de los países que presenta bajo nivel de comprensión lectora en su población, lo cual se demuestra en la *Figura 2*.

Figura 2

Puntaje medio de la comprensión lectora en diversos países



Nota. Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2019)

Mediante este diagrama de barras se puede constatar el bajo nivel de comprensión lectora en Ecuador, siendo esto preocupante en el desarrollo académico de los niños, puesto que los resultados de las evaluaciones señalan una puntuación de 196, que es menor con relación al resto de países. Ahora bien, en el cuestionamiento realizado a docentes en la investigación de Hurtado y Lozano (2022) es posible conocer la importancia de las acciones que ejecuta el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1

¿Cree usted importante que se brinde información sobre el uso adecuado de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Mucho	15	83,3%
Poco	3	16,7%
Nada	0	0%
Total	18	100%

Nota. Corral y Chávez (2021)

Según los datos expuestos en la *Tabla 1* se interpreta que el 83,3% de docentes considera mucho la precisión de información sobre el manejo idóneo de la gamificación, mientras que el 16% cree que es poco necesario este dato en su práctica pedagógica; por tanto, existe mayoritariamente el interés de conocer esta técnica de aprendizaje para alcanzar buenos resultados de aprendizaje.

Comparando estos dos resultados se puede decir que existe un bajo nivel de comprensión lectora, debido a que los docentes desconocen acerca del uso óptimo de una estrategia con la implementación de diversos recursos tecnológicos a través de técnicas de gamificación, dificultando que los estudiantes adquieran conocimientos de forma clara y organizada.

Seguidamente se toma en cuenta la encuesta aplicada en la investigación de Pazmiño y Gómez (2021), como se puede observar en la *Figura 3*.

Figura 3

¿Considera usted que la gamificación contribuirá en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?



Nota. Pazmiño y Gómez (2021).

En esta ilustración estadística en una escala estimativa, se demuestra que el 47% de los docentes manifiesta que siempre la gamificación contribuirá en la mejora del proceso bilateral de aprendizaje, mientras que el 13% cree que casi siempre, igualmente el 7% estima que regularmente, finalmente el 3% sostiene el casi nunca, respecto a la preguntada mencionada.

Por otra parte, con referencia a la aplicación del *escape room* o habitación de escape virtual, Castro y Quiñonez (2021) demostraron mediante una encuesta a los docentes, lo que se evidencia en la *Tabla 2*.

Tabla 2

¿El *escape room* virtual ayudó a aprender de una forma más rápida que la manera tradicional de enseñanza?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	60%
De acuerdo	1	20%
Neutral	1	20%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	5	100%

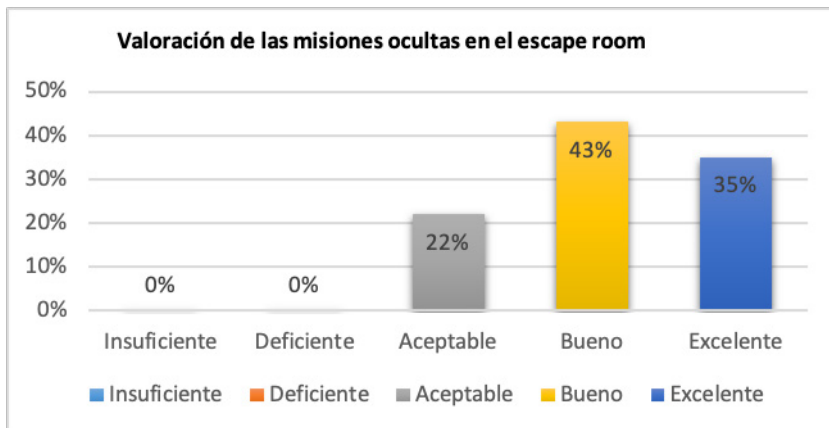
Nota. Castro y Quiñonez (2021).

Conforme a los resultados obtenidos referente al cuestionamiento del *escape room* virtual como estrategia más efectiva que la forma tradicional de enseñanza, del total de los docentes, el 60% manifestó estar totalmente de acuerdo, mientras que un 20% expone estar de acuerdo y finalmente el 20% restante expresa tener una postura neutral. En este sentido, la mayoría de los maestros cuestionados creen estar totalmente de acuerdo con los beneficios que ofrece esta estrategia, lo cual hace parte de la gamificación, dando lugar a la innovación educativa.

Finalmente, con relación a las misiones o acertijos diseñados en el *escape room* como recurso para la motivación del estudiante, Hernández (2021) en su trabajo de investigación explicó lo que se observa en la *Figura 4*.

Figura 4

Evaluación sobre las misiones encubiertas en el escape room



Nota. Hernández Moreira (2021).

Acorde a los datos alcanzados en la *Figura 4*, se puede mencionar que un 35% de los estudiantes encuestados valúan las tareas ocultas en el *escape room* como excelente, mientras que el 43% como bueno, finalmente un 22% lo valora como aceptable. Claramente, todas las actividades de la sala de escape permiten que los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje, y las búsquedas ocultas son un elemento interactivo que fomenta la exploración, la curiosidad, la resolución de problemas y la comprensión.

Por tanto, comparando estos tres resultados, se puede concluir que el juego tiene un efecto significativo en la adquisición de conocimiento; sin embargo, el poco conocimiento acerca de la gamificación en los docentes y su incapacidad para poder aplicar esta estrategia en clase es la razón por la cual la mayoría de docentes consideraba necesaria la ejecución de actividades de socialización sobre el uso adecuado de técnicas de gamificación como recurso en el aula de clases. Por otro lado, teniendo en cuenta la aplicación del *escape room* o habitación de escape en los estudiantes se demostró la satisfacción de ellos sobre el uso del *escape room* como recurso didáctico, pues que fomenta la comprensión lectora, el pensamiento crítico, la curiosidad, la atención y sobre todo como su utilidad como medio de motivación durante la resolución de acertijos y misiones ocultas, dando como resultado un proceso de aprendizaje mucho más interactivo y entretenido para el estudiante.

Conclusiones

A partir de los datos obtenidos se identificó la posibilidad de utilizar la gamificación para mejorar la comprensión lectora a través de salas de escape virtuales como nuevos formatos de enseñanza y

aprendizaje, orientados a capacitar a los estudiantes para el aprendizaje de la lectura extensiva, crítica y profunda, que les posibilite a deducir, expresar opiniones y emitir juicios, mediante actividades y experiencias basadas en el juego. Cabe recalcar que la aplicación de esta estrategia además de ser una experiencia motivadora, desafiante y comprometida por aprender, permite tanto a docentes como a los estudiantes desarrollar y potenciar habilidades digitales, convirtiéndose así en un lector del siglo XXI.

Seguidamente, se puede concluir que la comprensión lectora resulta fundamental en la cotidianidad del estudiante, debido a que es una destreza o habilidad básica para la comprensión de contenidos, puesto que se relaciona con otras habilidades tales como la redacción, vocabulario, pensamiento lógico, etcétera. Por tanto, para la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora se utiliza la gamificación dependiendo de la edad y el grado que esté cursando el estudiante, con la finalidad de prevenir el desinterés, desmotivación y aburrimiento que genera leer y comprender un texto. En esta ocasión se recomienda el diseño de una habitación de escape o conocida también como *escape room*, lo cual es de fácil utilización debido a que requiere de mucha creatividad para crear distintos acertijos o misiones utilizando otras herramientas que la tecnología nos ofrece como códigos qr, adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, entre otros.

Finalmente, los resultados expuestos permiten demostrar que la gamificación mejora considerablemente la comprensión lectora, puesto que su progreso está estrechamente relacionado con la afectividad del educando, con el interés, motivación y predisposición con el que se desenvuelve en cada actividad propuesta. Es decir, en cada sala de escape virtual, el diseño de un entorno virtual es fundamental en este proceso de aprendizaje pues al introducir al estudiante al mundo del juego, retos, misiones, recompensas, se les está incentivando a la toma de decisiones, resolución de problemas, encuentro con situaciones similares a la realidad, y sobre todo a crear un hábito de lectura en el estudiante, el cual es el principio para la lectura comprensiva.



Referencias

- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7) 69-85. <https://doi.org/10.58312/2591.3905.v5.n7.35733>
- Carmona, S. (2018). *La lectura de los clásicos a través de un escape classroom. Una experiencia de ludificación en el aula* [Tesis de Maestría, Universidad de Alicante]. <http://hdl.handle.net/10045/76949>
- Castro, M., y Quiñonez, D. (2021). *Análisis de la implementación del escape room digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje en unidades educativas unidocentes* [Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/59100>
- Corral, K., y Chávez, M. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes.* [Tesis de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2340>
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12 180-205. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Espinoza, A., y Luna, H. (2018). *Estrategias pedagógicas activas en el desarrollo de la comprensión lectora subnivel elemental. Guía de actividades* [Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33565>
- García, I., y Gallardo-López, J. (2018). Escape room: actividades de escape room para trabajar la educación vial en Educación Primaria. En *EDUNOVATIC2018* (pp. 115-119). Adaya Press.
- González, V. (2022). La innovación en Formación Profesional: el uso de las Escape Room. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 111-120. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12120>
- Hernández, S. (2021). *Gamificación como recurso didáctico en la capacidad investigativa de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa "Augusto Solórzano Hoyos" del cantón Chone* [Tesis de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2387/1/ESCAPE%20ROOM%20EDUCATIVO%20PARA%20PROMOVER%20LA%20CAPACIDAD%20INVESTIGATIVA.pdf>
- Hurtado, V., y Lozano, M. (2022). *Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca* [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores] <http://hdl.handle.net/11371/4967>

- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2019). *Resultados PIAAC. Competencias de la población adulto en Ecuador-2019*. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/DIED_ResultadosPIAAC19_20191126.pdf
- Moreno, I., Quílez, A., y Matesanz, J. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en Matemáticas. *Revista Educación*, 47(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661>
- Ochoa, J., Mesa, S., Pedraza, Y., y Orlando, E. (2017). La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora. *Educación y ciencia*, (20), 249-263. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/2456/PPS_1083_La_lectura_inferencial_clave.pdf;jsessionid=FCADB0859496B39A240FF80AF-5D4BD2C?sequence=1
- Onecha, B., Sanz, J., & López, D. (2019). The limits of playfulness in the teaching of architecture. The technique of the Escape Room. *ZARCH J. Interdiscip. Stud. Archit. Urban*, 12, 122-133.
- Pazmiño, L., y Gómez, J. (2021). *La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato* [Tesis de Maestría, DSpace Universidad Indoamericana] <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2308>
- Pernía, H., y Méndez, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en Educación Primaria. *Educere*, 22(71), 107-115. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35656002009>
- Sanz, N., y Alonso, A. (2020). La escape room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la historia en educación infantil. *Didácticas Específicas*, (22), 7-25. <https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>
- Sempere, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (16), 5-40. <https://doi.org/10.51302/tce.2020.437>
- Tapay-Pulla, L., y Ávila-Mediavilla, C (2022). Escape Room como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en la carrera de Educación Básica. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 862-884. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4761/11454>
- Toasa, R., Silva Villafuerte, C., Silva, C., Gonçalves, D., Neves, L., & Marcelino, L. (2017). Energy consumption behaviour characterization with mobile gamification. In *2017 12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)* (pp. 1-6). IEEE. <http://dx.doi.org/10.23919/CISTI.2017.7975900>
- Vargas, L., y Molano, V. (2017). Enseñanza de la comprensión lectora, referentes conceptuales y teóricos. *Pensamiento y Acción*, (22), 130-144. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/7403

Vite, E., y Baque, L. (2022). *Estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de la comprensión lectora en los alumnos del subnivel básica media* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/3962>

Copyright (2023) © Evelin Aracely Chacon Pallasco



Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios.

Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)