



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Título:

Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

Autor (a): Zoila Judith Loor Cedeño

CI: 1307570364

Tutor (a): Daysi Flores

CI: 1721095626

Azogues - Ecuador

Noviembre 2023

Dedicatoria

"Este logro está dedicado a quienes han sido mi fuente de inspiración y fortaleza en este camino.

A Dios, mi guía eterna, a quien le agradezco por iluminar mi senda y darme la sabiduría y valentía para superar los desafíos.

A mis queridos padres **Amadita y Sigifredo** en el cielo, cuyo amor y valores continúan siendo mi faro y mi inspiración diaria.

A mis amados hijos, **Harley, Dayana y Harold Delgado Loor**, quienes son mi razón de ser y mi motor para superar obstáculos y alcanzar mis metas.

A mi querido nieto **Alexander Delgado Guerrero**, una luz brillante que renueva mi esperanza y me llena de alegría.

A mi esposo Danys Delgado, cuyo apoyo inquebrantable y constante han sido mi refugio en cada paso de este camino.

Este logro es un tributo a su amor y a los lazos que nos unen. Con gratitud y cariño,

Zoila Judith Loor Cedeño

Agradecimiento

Alcanzar esta etapa de mi proyecto no ha sido un camino sencillo, y en este momento quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas y fuerzas que han sido fundamentales en este proceso.

En primer lugar, deseo agradecer a **DIOS** por su constante guía y luz que ha iluminado mi camino a lo largo de esta investigación. También agradezco a mi esposo, cuyo apoyo y paciencia inquebrantable han sido un constante motor de motivación.

No puedo olvidar mencionar a mis 3 hijos, amores de mi vida, quienes son la razón de mi felicidad y la fuerza inquebrantable que me empujan a seguir adelante y quienes han sido testigo de mi esfuerzo y dedicación a lo largo de este proyecto.

Un agradecimiento especial se dirige a mis respetados maestros, cuya experiencia y profesionalismo han sido invaluable. Sus conocimientos compartidos han sido una guía fundamental.

En especial a mi tutora de tesis **Mg Daysi Flores**, en este momento tan especial, quiero expresar mi más sincero agradecimiento por ser mi guía y apoyo en este viaje académico. Su paciencia, sabiduría y orientación han sido invaluable en cada paso de esta travesía.

Por último, quiero rendir homenaje a mis queridos padres. A pesar de su ausencia física (+), sus recuerdos y su legado de amor y bondad perduran en mi alma. Su ejemplo de perseverancia ha sido una inspiración constante que me impulsa a superarme tanto en lo personal como en lo profesional.

Gracias a todos los que han formado parte de este camino, su apoyo y aliento han sido invaluable. Este logro es un tributo a cada uno de ustedes.

Con gratitud,

Zoila Judith Loor Cedeño

Índice de contenido

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1. Problema de investigación.....	3
1.1. Pregunta de investigación.....	4
1.2. Objetivos de investigación.....	4
1.3. Objetivo general.....	4
1.4. Objetivos específicos.....	5
1.5. Justificación.....	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	7
2. Antecedentes.....	7
2.1. Internacionales.....	7
2.2. Nacionales.....	8
2.3. Locales.....	9
3. Marco Legal.....	10
4. Bases Teóricas.....	11
4.1. Proceso de enseñanza de la lectura.....	11
4.2. Etapas y desarrollo evolutivo para aprender a leer.....	11
4.2.1. Etapa logográfica.....	12
4.2.2. Etapa alfabética.....	12
4.2.3. Etapa ortográfica.....	12
4.3. Factores que influyen en el hábito lector.....	13
4.4. Motivación como elemento indispensable.....	14
4.5. Proceso para enseñar a leer en tercer grado o edades de 6 a 7 años.....	15
4.5.1. ¿Cómo enseñar a un niño a leer?.....	16

4.5.2. ¿Qué habilidades cognitivas son necesarias para aprender a leer?.....	17
4.6. Estrategias y métodos para enseñar a leer	18
4.6.1. Métodos.....	19
4.7. Técnicas para enseñar a leer	20
5. Escape Room como estrategia para gamificar las clases.....	21
5.1. Componentes para el diseño de un escape Room	22
5.2. Diseño del escape Room	23
5.3. Recursos para diseñar un escape Room	24
6. Gamificación en el proceso de aprendizaje	25
6.1. Componentes	26
6.2. Mecánicas.....	26
6.3. Dinámicas.....	26
6.4. Competición	27
7. Posibilidades pedagógicas: el Escape Room	27
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	28
3. Marco Metodológico	28
3.1. Paradigma	28
3.2 Enfoque.....	28
3.3 Tipo de investigación.....	28
3.4. Diseño (fases o pasos).....	29
3.5 Población muestra o informantes claves	30
3.6. Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información	30
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	31
3.8 Operacionalización de las variables/categorías de estudio	32
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	33

CAPÍTULO V: PROPUESTA.....	36
5. Diseño de la propuesta de intervención educativa.....	36
5.1 Problemática	36
5.2 Justificación.....	36
5.3 Objetivo General de la propuesta	37
5.4 Fundamentos teóricos	38
5.6 Estructura de la propuesta	41
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
Conclusiones.....	54
Recomendaciones.....	55
Referencias (APA 7ma edición).....	56
7. Anexos	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Criterios de inclusión y exclusión.....	32
Tabla 2: Categoría o variable dependiente.....	33
Tabla 3: Categoría o variable independiente.....	34

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fases Metodológicas de la Investigación	31
Figura 2: Lectura de palabras completas	35
Figura 3: Lectura de más de dos palabras	36
Figura 4: Leer oraciones completas	36
Figura 5: Leer un párrafo respetando los signos de puntuación	37
Figura 6: Leer un párrafo respetando los signos de puntuación	37

Resumen

La educación enfrenta grandes desafíos en el manejo del aula y las diferentes estrategias de aprendizaje que satisfagan las necesidades de los niños, posibilitando el logro de diferentes habilidades, este estudio se centra en los procesos de lectura. El objetivo de la investigación es implementar la Gamificación utilizando la herramienta Escape Room como una nueva estrategia metodológica que despierte la motivación por la lectura en los niños de tercer grado de Educación Básica (EGB) de la Unidad Educativa Informática Portoviejo. Con esta estrategia se pretende involucrar activamente a los estudiantes en la lectura, convirtiendo la experiencia en un desafío lúdico y atractivo. En la actualidad el escape room se ha convertido en una forma de diversificar el aprendizaje y brindar oportunidades significativas de aprendizaje. La metodología de la investigación es un estudio de caso partiendo de las necesidades identificadas en el tercero de básica con un enfoque cualitativo y un paradigma interpretativo posibilitando entender la realidad del aprendizaje. Esta investigación permite proyectar nuevas formas de enseñar e involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje con la finalidad de mejorar significativamente las habilidades de lectura y despertando mayor interés en la lectura. Se recomienda continuar y expandir la implementación de esta metodología en el currículo, brindar capacitación continua a los docentes, evaluar regularmente la estrategia, involucrar a los padres en actividades relacionadas con la lectura y llevar a cabo más investigaciones para medir su impacto a largo plazo y aplicabilidad en otras áreas del currículo.

Palabras clave: estrategia metodológica, gamificación, Escape Room, lectura.

Abstract

Education faces great challenges in classroom management and different learning strategies that satisfy the needs of children, enabling the achievement of different skills. This study focuses on reading processes. The objective of the research is to implement Gamification using the Escape Room tool as a new methodological strategy that awakens motivation for reading in third grade children of Basic Education (EGB) of the Portoviejo Computer Education Unit. With this strategy we want to actively involve students in reading, turning the experience into a fun and attractive challenge. Nowadays, the escape room has become a way to diversify learning and provide significant learning opportunities. The research methodology is a case study based on the needs identified in the third grade with a qualitative approach and an interpretive paradigm making it possible to understand the reality of learning.

This research conclusively confirms that gamification, especially through the Escape Room-based approach, significantly improves the reading skills of third grade students, sparking greater interest in reading. It is recommended to continue and expand the implementation of this methodology in the curriculum, provide ongoing training to teachers, regularly evaluate the strategy, involve parents in reading-related activities, and conduct more research to measure its long-term impact and applicability in other areas of the curriculum.

Keywords: methodological strategy, gamification, Escape Room, reading.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema de investigación

La pandemia de COVID-19 ha tenido un gran impacto en la educación de los niños, incluido el proceso de lectura, que es una habilidad fundamental en los primeros años de la escuela primaria. La lectura no es sólo un medio de crecimiento personal, sino que también juega un papel importante en el desarrollo social de los estudiantes a lo largo de su educación.

Para la Unidad Educativa Informática en la ciudad de Portoviejo, esta crisis sanitaria no ha pasado desapercibida. La pandemia ha tenido un gran impacto en la comprensión lectora de los estudiantes, impidiéndoles aprender las habilidades que necesitan para leer y comprender textos correctamente.

Los problemas que enfrentan las instituciones educativas son muy variados. Uno de los mayores desafíos es la baja motivación de los estudiantes. La transición de un entorno de aprendizaje en línea a un entorno presencial ha dejado abandonado a muchos estudiantes. Mientras que antes se sentían seguros estando al otro lado de una pantalla, ahora tienen que participar activamente en el grupo y demostrar sus habilidades, lo que les genera ansiedad y falta de interés.

La falta de interés también se refleja en la renuencia de los estudiantes a interactuar con textos como cuentos y libros. La comprensión lectora es otra área importante que limita la capacidad de realizar análisis críticos y reflexivos, que es un aspecto importante del proceso educativo. Frente a la comprensión lectora de los estudiantes, se destacan aspectos como la creación, la creatividad y la comprensión, que son importantes para el desarrollo de las habilidades del proceso cognitivo, que se fortalecen con la autonomía y la adquisición de contenidos, que son idóneos para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje (Guevara et al., 2016, p. 24). Sin embargo, varios de estos procesos se han visto en desventaja en las diferentes situaciones y experiencias de aprendizaje que se realizan en el aula de clase.

A pesar de los esfuerzos de los docentes por implementar estrategias metodológicas en el aula, persisten numerosos obstáculos que dificultan que los niños adquieran habilidades

de lectura, como la comprensión de texto, el análisis, la creación y la interpretación. Estas carencias se han convertido en una preocupación constante para los educadores que buscan fomentar el amor por la lectura en sus estudiantes. Mi experiencia como docente durante el año lectivo 2022-2023 me ha permitido identificar estas carencias en los estudiantes como la comprensión del texto, la lectura creativa y la estructura coherente de las oraciones son áreas donde se observan notables deficiencias.

El nivel socioeconómico diverso de los estudiantes agrega una capa adicional de complejidad. Las familias de algunos estudiantes enfrentan dificultades económicas que afectan su acceso a recursos educativos. Esta disparidad económica crea una brecha en el acceso a la lectura, lo que a su vez afecta la motivación y el interés de algunos estudiantes por la lectura.

El proyecto de investigación propone utilizar el Escape Room como una estrategia pedagógica innovadora para abordar estos desafíos. La intención es adaptar esta metodología al contexto específico de la Unidad Educativa Informática Portoviejo y utilizar la tecnología de manera efectiva para proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y accesible para todos los estudiantes, independientemente de su nivel socioeconómico. De esta manera, se busca fortalecer las habilidades de lectora y cultivar un amor duradero por la lectura en los estudiantes de tercer grado de EGB en esta institución. El proyecto de investigación se articula con la línea de investigación de la UNAE: Tecnologías para la Educación porque propone utilizar las bondades de la tecnología utilizando pedagógicamente a través del Escape Room como una estrategia que se vincula a las necesidades y requerimientos actuales de los niños.

1.1. Pregunta de investigación

Con estos antecedentes se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo despertar el interés para el fortalecimiento de la lectura en los niños y niñas de tercer grado de Educación Básica (EGB) de la Unidad Educativa Informática Portoviejo?

1.2. Objetivos de investigación

1.3. Objetivo general

"Implementar la estrategia pedagógica del Escape Room como herramienta innovadora para fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Informática Portoviejo, con el fin de fomentar una comprensión lectora"

1.4. Objetivos específicos.

- Diagnosticar el nivel de la lectura de los estudiantes de tercer grado.
- Diseñar una estrategia didáctica que incorpore los principios del Escape Room, adaptados a las necesidades de los estudiantes de tercer grado.
- Seleccionar y adaptar rompecabezas, acertijos y actividades relacionadas con la lectura que formarán parte del Escape Room virtual.
- Utilizar herramientas digitales como plataformas de creación de juegos, aplicaciones interactivas y recursos en línea para desarrollar el Escape Room virtual, que permita a los estudiantes acceder a la experiencia desde dispositivos digitales.
- Validar por expertos el diseño del Escape Room para fortalecer los procesos de lectura.

1.5. Justificación

La educación de los niños en su fase inicial es un período crítico en su desarrollo académico y personal. El tercer grado de la educación básica es una etapa fundamental para la adquisición de habilidades de lectura, que sienta las bases para su éxito educativo continuo.

La lectura es un pilar fundamental de la educación y un medio esencial para acceder al conocimiento. Refuerza la comprensión, la expresión y el pensamiento crítico, habilidades esenciales que los estudiantes necesitan no solo en la escuela sino también en su vida cotidiana. Este plan tiene como objetivo abordar la importancia de fortalecer las habilidades de lectura que directamente beneficiará a los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Informática de Portoviejo. Además, los docentes se beneficiarán al contar con una estrategia innovadora para fomentar la lectura. La comunidad educativa en su conjunto se verá beneficiada al elevar el nivel de lectura y comprensión de los estudiantes.

En consonancia, es esencial incorporar nuevos recursos didácticos para incrementar el

interés y la motivación hacia la lectura (Shaywitz et al., 2008; Wolf et al., 2000). Esto implica el desarrollo de actividades pedagógicas centradas en comprensión lectora, como narración de cuentos, elaboración de dibujos o pictogramas relacionados con la lectura, juegos de palabras y métodos lúdicos de lectura. La adaptación y diversificación de estas actividades son cruciales para cultivar el gusto y el interés por la lectura entre los niños.

La trascendencia de este proyecto para la sociedad radica en su capacidad para abordar una preocupación educativa crucial. Se busca resolver la disminución en las habilidades de lectura que los estudiantes han experimentado debido a la pandemia y las limitaciones en el aprendizaje a distancia. Al mejorar las habilidades de lectura, se está contribuyendo al empoderamiento de los estudiantes, brindándoles las herramientas necesarias para el éxito académico y personal.

Los resultados de este proyecto se espera que tengan un impacto significativo en la comunidad educativa, al proporcionar una estrategia innovadora y efectiva para fortalecer las habilidades de lectura. Esto no solo beneficiará a los estudiantes de tercer grado en su proceso de aprendizaje, sino que también sentará las bases para un futuro en el que la lectura y la comprensión sean habilidades sólidas en la sociedad. Además, este proyecto puede servir como un modelo para otras instituciones educativas que enfrentan desafíos similares en la promoción de la lectura y la comprensión lectora.

Como indican Díaz Barriga y Hernández (2010), las características cruciales de un súper lector incluyen la utilización activa de conocimientos previos relevantes y la habilidad para seleccionar y aplicar estrategias de lectura de manera flexible y autorregulada. Por lo tanto, es fundamental que los docentes de tercer grado mantengan una actitud positiva y entusiasta hacia la lectura, incentivando a los niños a aprender y prosperar en este ámbito.

Esta justificación destaca la importancia de fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes de tercer grado y su relevancia social en un contexto afectado por la pandemia. También enfatiza los beneficios para los estudiantes, docentes y la comunidad educativa en su conjunto. Los resultados se prevén como un paso crucial hacia un futuro en el que la lectura sea una habilidad sólida y valorada en la sociedad.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. Antecedentes

En esta sección, se llevó a cabo un análisis de la literatura académica que permitió el reconocimiento de diversos estudios previos relacionados con la mejora de la comprensión lectora y las estrategias empleadas. Estos trabajos previos han servido como puntos de referencia clave para comprender lo investigado en temas afines.

2.1. Internacionales

Ordúz (2017). Universidad Privada Norbert Wiener, ubicada en Perú, su trabajo de grado titulado “Uso de las TIC y comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria. I.E. Fabio Riveros – Villanueva. Colombia, año 2016” cuyo objetivo era determinar si existía una relación directa entre las TIC y la comprensión lectora de los estudiantes.

Este resultado coincide con los hallazgos encontrados por Canquiz-Rincón, Mayorga-Sulbarán y Sandoval-Fontalvo (2021), quienes determinaron que existe una relación directa entre el desarrollo de actividades lúdicas y la comprensión lectora. Asimismo, Peguera, Coiduras y Falguera (2021) concluyeron en su estudio, que la gamificación genera un impacto positivo en los estudiantes; además, el uso de tecnología (en especial los video análisis) en las aulas, motivó a los estudiantes generando mayor comunicación, así como propició un clima de confianza ante el estudio y aprendizaje.

Aguilar et al. (2017), en su estudio longitudinal con niños de Cádiz, demuestran que es importante que los profesores diseñen estrategias que permitan a los niños desarrollar adecuados aprendizajes lectores, a través de actividades que promuevan la lectura temprana, desarrollando en ellos hábitos de lectura y una motivación por leer, proporcionándoles tantas experiencias de lectura como fuese posible sin importar el nivel de comprensión que tengan, ya que mientras más lean, podrán desarrollar mejor sus capacidades lectoras.

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.

2.2. Nacionales

Según Gutiérrez-Braojos & Salmerón (2012) “el carácter transversal de la comprensión lectora conlleva a efectos colaterales positivos y negativos sobre el resto de las áreas académicas” (p.184). Si el niño tiene una buena comprensión lectora tendrá menos dificultades en su aprendizaje; por lo que, el desarrollo de la comprensión lectora en edades tempranas es de gran importancia, debido a que es la base para un buen rendimiento académico. Debido a lo antes expuesto, es necesario que los docentes incluyan en sus clases actividades que propicien la práctica de habilidades que contribuyan a fortalecer la comprensión lectora, debido a que “educar en la comprensión lectora implica educar en la comprensión en general, estimulando el desarrollo de las capacidades para recibir, interpretar, discriminar y juzgar la información recibida, base fundamental de todo pensamiento analítico y crítico.” (Alvermann, 1990).

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.

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.

En el nivel Inicial según Montes (2017) no todo lo que se lee está escrito y para construir

este mundo se debe se debe comprender al texto como una realidad visual, imagen, gráfico, ícono o gesto auditivo o escrito, esto se compone de acuerdo a los conocimientos previos que el niño tiene. Este proceso de enseñanza comprendida entre los 3 y 5 años es importante, hacer hincapié al ejercicio de comprensión de mensajes orales y gráficos el mismo que continuará en pre primaria a lo largo de su vida estudiantil, acompañado de los mensajes escritos.

2.3. Locales

Calvo Rodríguez, A. R. (2009) en su artículo titulado “Metodología para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso enseñanza-aprendizaje” Manta - Ecuador sostiene que: En la comprensión lectora interactúan procesos cognitivos, perceptivos y lingüísticos. Es un acto muy complejo donde algunos de estos procesos se hacen conscientes durante el acto de lectura, por lo que se puede decir que un buen lector posee dos tipos de habilidades: cognitivas y meta cognitiva; que son las que permiten al lector tener conciencia de su proceso de comprensión y controlarlo a través de actividades de planificación, supervisión y evaluación del texto (p. 34).

Kerlinger y Lee (2002) señalan que la investigación no experimental promueve la búsqueda empírica y sistemática en la que el investigador no posee control directo de las variables independientes. Por lo que, en la investigación los datos se recolectaron en un solo momento, es decir en un tiempo único, siendo uno de sus propósitos describir las variables en estudio, con la intención de alcanzar el objetivo planteado que es diagnosticar el storytelling como herramienta didáctica utilizada por los docentes para favorecer la comprensión lectora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB, de la escuela Horacio Hidrovo Peñaherrera de la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí

3. Marco Legal

Este proyecto se enmarca en un contexto legal y educativo que subraya la importancia de abordar los desafíos en la comprensión lectora. La Constitución de la República del Ecuador, en su Artículo 27, establece el derecho a la educación y enfatiza la necesidad de garantizar una educación de calidad para todos. Además, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

de Ecuador, en su Título II, sección primera, resalta la importancia de desarrollar habilidades de lectura en los estudiantes como parte esencial de su formación integral.

En el contexto internacional, Ecuador es signatario de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. El Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4 busca asegurar una educación de calidad inclusiva y equitativa, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todos. La mejora de las habilidades de lectura es un componente central para alcanzar este objetivo.

La relevancia de este proyecto en la investigación radica en su capacidad para contribuir a la formulación de políticas educativas y programas de intervención efectivos en la mejora de la comprensión lectora. A través de un enfoque innovador como el "Escape Room," se explorarán estrategias pedagógicas que pueden ser replicadas y adaptadas en todo el sistema educativo.

Los resultados de esta investigación pueden servir como base para el diseño de políticas educativas que prioricen el fortalecimiento de las habilidades de lectura en las escuelas de Ecuador. Al abordar las carencias identificadas en la comprensión lectora, se contribuye a la construcción de un sistema educativo más sólido y efectivo.

En resumen, este proyecto no solo cumple con los marcos legales nacionales e internacionales que enfatizan la importancia de la educación y la mejora de las habilidades de lectura, sino que también aporta a la investigación y el diseño de políticas educativas destinadas a abordar los desafíos en la comprensión lectora. El enfoque innovador utilizado en este proyecto tiene el potencial de ser un recurso valioso para el desarrollo de estrategias efectivas en la promoción de la lectura en el contexto educativo de Ecuador.

4. Bases Teóricas

4.1. Proceso de enseñanza de la lectura

La enseñanza de la lectura ha evolucionado con el tiempo a partir de diferentes objetivos y según los métodos que se adecuan a la edad o características de los estudiantes y por la

incidencia de las tecnologías que dinamizan las formas de lectura. Según Gil (2011), es importante considerar que la edad adecuada para aprender a leer se considera a partir de los 18 meses, esto se logra cuando los padres leen historias emotivas al niño.

La alfabetización promueve el logro de aprendizajes en diversos campos (Gil, 2011), como prueba de ello, estudios citados encontraron una correlación significativa entre la comprensión lectora y las calificaciones escolares, siendo, la capacidad de lectura un requisito previo para el éxito escolar. Martínez, et al. (2010) afirman que fomentar el hábito de la lectura contribuye a que los estudiantes tengan la facultad lógica de educarse a lo largo de su vida, el interés por aprender constantemente, enriquecer su intelecto, ampliar su vocabulario y tienen la oportunidad de mejorar sus relaciones y perspectivas de vida.

4.2. Etapas y desarrollo evolutivo para aprender a leer

La habilidad de lectura se despliega a lo largo de múltiples etapas y está estrechamente relacionada con el desarrollo evolutivo de cada individuo. Estas etapas suponen la progresiva adquisición de destrezas lingüísticas y cognitivas, desde el reconocimiento inicial de letras y sonidos hasta la comprensión de textos de mayor complejidad. Conforme el individuo se desarrolla, su capacidad para descifrar palabras, comprender contextos y extraer significados del texto mejora. Este progreso evolutivo en la lectura resulta fundamental para su competencia lectora a lo largo de su trayectoria educativa. El aprendizaje de la lectura se da en diferentes etapas y sigue un proceso evolutivo. Para explicar la adquisición y desarrollo del proceso lector, partimos del modelo evolutivo. Uta Frith (1985) plantea tres etapas, que se dan de manera secuencial, en el proceso de adquisición de la lectura:

4.2.1. Etapa logográfica.

Los niños son capaces de identificar palabras escritas solo por su apariencia visual, valiéndose del contexto donde aparecen y de su forma, color, tamaño de las letras, sin haber aprendido aún el código alfabético. No es una lectura literal, ya que no tienen en cuenta todas las letras para su reconocimiento, pero accede a su significado reconociendo la palabra globalmente, como si se tratara de un dibujo. Es lo que sucede cuando identifica, por ejemplo,

el logo de una marca de refrescos, Coca cola. Podríamos situar esta etapa en torno a los 3-5 años.

4.2.2. Etapa alfabética.

En esta fase los niños aprenden a segmentar las palabras en las letras que las componen y a establecer la correspondencia grafema-fonema para formar palabras y frases. Van asociando letras y sonidos, produciendo errores de precisión en su inicio. Al igual que en la lectura, cuando empiezan a dominar las reglas de conversión fonema-grafema, su producción escrita será más exacta. Esta etapa se relaciona con el uso de la ruta fonológica o subléxica de la lectura y el desarrollo de la conciencia fonológica. Situamos esta etapa en torno a los 5-6 años.

4.2.3. Etapa ortográfica.

Supone la adquisición de un vocabulario más amplio, ya que los niños almacenan en la memoria cada vez un mayor número de palabras escritas, lo que les permite reconocer la forma de las palabras más rápido, sin tener que aplicar las reglas de conversión grafema-fonema. Los niños empiezan a analizar las palabras sintácticamente y semánticamente. Se relaciona directamente con el uso de la ruta visual o léxica de lectura. Esta fase se sitúa en los 7-8 años.

Esto requiere la adquisición de un vocabulario más amplio a medida que los niños recuerdan cada vez más palabras escritas, lo que les permite reconocer las formas de las palabras más rápidamente sin la necesidad de reglas de conversión de grafemas.

Es importante tener en cuenta que estas etapas no son estrictamente lineales y pueden coincidir. Cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo y puede progresar a través de estas etapas de manera diferente. Es fundamental brindar un entorno de apoyo y ofrecer actividades y materiales adecuados a cada etapa del desarrollo de la lectura para fomentar el aprendizaje y la motivación de los niños.

4.3. Factores que influyen en el hábito lector

Los hábitos lectores están influenciados por muchos factores, como el entorno familiar, la disponibilidad de libros, la motivación y el gusto por la lectura, las experiencias positivas, el tiempo dedicado a la lectura, los intereses y preferencias personales (Loor,

2018)

Todos los temas y géneros de interés pueden influir en sus hábitos de lectura. La lectura es una parte clave en el desarrollo de los niños, estimula el cerebro y la imaginación; a veces no es fácil encontrar la manera de fomentar este hábito y es necesario conocer las destrezas y habilidades lectoras de cada edad y especialmente de cada niño y niña.

Los estudiantes no desarrollan hábitos de lectura y, a partir de ahí, las estrategias de solución para que los niños pequeños disfruten de la lectura es un gran recurso y una clave importante, esto se puede lograr mediante la promoción de actividades como la lectura en voz alta, la escucha activa, la discusión de conferencias, la lectura en silencio y la exploración de la biblioteca como aprendizaje.

Yubero y Larrañaga (2010) plantean que para ser lectores se debe leer y esto implica que hay que dedicarle tiempo, es decir, hacerlo en el propio tiempo de ocio. Por ello, los padres deben motivar a sus hijos a que destinen algún tiempo diario para leer, pero debe ser lectura con gusto y no por imposición (Osoro, n.f.).

Varios autores como Moreno (2001); Salazar (2006); Gil (2009) y Granado, et al., (2011) afirman que la motivación proviene de la actitud de padres, profesores y otros adultos del entorno del niño hacia la lectura porque inciden en los hábitos lectores y porque se plantea que, a partir del ejemplo el niño adquiere el amor por la lectura.

Petit (1999) afirma que las condiciones socioeconómicas del niño condicionan, pero no determinan, la formación del hábito lector, pues ha encontrado lectores que se han formado en situaciones adversas y también familias con nivel socioeconómico alto que no tienen gusto por la lectura.

En esa dirección, vale recordar con Partido (2013) que la lectura es un proceso de obtención de significados de un texto escrito, es una interacción entre el lector y el texto que tiene una forma gráfica que se procesa como lenguaje; en este sentido, la lectura tiene como finalidad la construcción de significados.

Muchos factores pueden influir en los hábitos de lectura de los alumnos de tercer grado, es necesario asegurar que los niños tengan suficiente tiempo para leer y fomentar la

lectura, que tengan acceso a una variedad de libros y materiales de lectura de acuerdo a su nivel de desarrollo. Los adultos pueden fomentar la lectura leyendo con los niños, hablando de libros y mostrando interés en la lectura. Estos son algunos de los factores que pueden afectar el ajuste de los estudiantes de tercer grado porque cada estudiante es único y puede verse afectado por diferentes factores.

4.4. Motivación como elemento indispensable

La motivación impulsa y guía las acciones de los individuos definiendo su comportamiento y centrándolos en el logro de sus metas, Castro y Vega (2021) explican que la motivación es “el motor que impulsa y dirige el camino hacia el éxito, es un aspecto de vital importancia que predispone acciones coherentes, que harán grata la convivencia en el creciente proceso social y cultural de cada individuo, lo que ayudará a determinar su personalidad” (p.325), de igual forma, Borja et al. (2021) expresa que “La motivación es fundamental en el proceso educativo por cuanto impulsa al estudiante a realizar acciones u omisiones que derivan en resultados académicos positivos o negativos” (p.58).

Animar a los niños a leer no siempre es fácil, es cierto que algunos niños conectan inmediatamente con este hábito saludable y útil, sobre todo aquellos que tienen modelos en casa. Sin embargo, la motivación está estrechamente relacionada con las actividades intelectuales y de desarrollo que tienen lugar en la enseñanza y el aprendizaje, y el resultado es la adquisición de conocimientos, habilidades y experiencias que influyen positivamente en el comportamiento intelectual y la actitud hacia la búsqueda de otra información.

Mina y Caicedo (2019) indican que la motivación es “un aspecto crítico de la enseñanza y del aprendizaje, pues los estudiantes que no están motivados no realizan el esfuerzo necesario para aprender, mientras que los alumnos muy motivados están deseosos de progresar y se involucran en el proceso de aprendizaje” (p.96), por lo tanto, la motivación constituye una de las grandes claves explicativas de la conducta del estudiante en el aula.

En tal sentido, Condori, et al. (2021) opinan que:

La motivación impulsa al estudiante a aceptar el desafío de involucrarse activamente

en su proceso educativo y a persistir en la búsqueda de estrategias apropiadas que faciliten su aprendizaje. Es el deseo, la persistencia y el nivel de interés que demuestre un estudiante con respecto al desarrollo de los procesos cognitivos en función de un estándar de desempeño o de excelencia. (p.42).

4.5. Proceso para enseñar a leer en tercer grado o edades de 6 a 7 años

Según Suarez (2023) enseñar a leer a niños de tercer grado requiere un enfoque pedagógico específico que incluya el desarrollo de habilidades cognitivas, la enseñanza de la fonética, la fomentación de la comprensión, el uso de materiales adecuados, la motivación y la adaptación del enfoque a las necesidades individuales de cada niño. Las habilidades cognitivas necesarias en la lectura se pueden fortalecer desde una edad temprana. Sin embargo, cada niño es diferente y pasa por diferentes etapas a su propio ritmo, lo que puede acelerar o ralentizar la lectura.

4.5.1. ¿Cómo enseñar a un niño a leer?

Este logro suele ser el resultado de horas de trabajo, paciencia y dedicación de docentes y cuidadores que se comprometen en enseñar al niño a conocer el mundo a través de la lectura de símbolos y grafemas que dan sentido a las cosas.

Además, mucha gente piensa que la lectura es un proceso natural que sucede por sí solo, y esto no es correcto. Aunque la mejor edad para aprender es entre los 3 y los 6 años, si un niño no recibe los estímulos adecuados, puede tener dificultades lectoras a lo largo de su vida. El proceso de lectura involucra una sinergia increíblemente compleja entre diferentes áreas del cerebro responsables de diferentes habilidades, tales como:

- **Fonética:** conocer la relación entre letras y sonidos.
- **Conciencia Fonémica:** Es la capacidad auditiva para reconocer, distinguir y reproducir los sonidos que forman palabras o fonemas.
- **Vocabulario:** La habilidad de asociar ciertas palabras completas con ciertos objetos, actividades o situaciones.

- **Fluidez:** La precisión y velocidad con la que el niño puede recitar las palabras leídas.
- **Comprensión:** La capacidad de comprender el significado de lo que se lee y relacionarlo con el mundo real. No es lo mismo recitar palabras que entender lo que se dice.

Aunque se deben tener en cuenta muchos factores al enseñar a leer, que pueden variar mucho de un niño a otro (incluidas las características psicosociales y emocionales), la alfabetización es posible a una edad temprana con la ayuda de varias estrategias pedagógicas secuenciales y relativamente simples.

4.5.2. ¿Qué habilidades cognitivas son necesarias para aprender a leer?

Para aprender a leer los niños deben desarrollar ciertas habilidades cognitivas como la conciencia fonológica, la memoria auditiva, la atención y concentración, la discriminación visual, la memoria visual y la comprensión. La mejor manera de enseñar a los niños a leer es mediante una instrucción fonética sistemática basada en décadas de investigación en ciencias del cerebro. Aunque hay muchos factores a considerar al enseñar a leer, que pueden variar ampliamente de un niño a otro, la alfabetización temprana es un hito del desarrollo que generalmente se refuerza en los primeros años escolares. Por eso es importante fomentar la lectura y convertirla en un hábito diario divertido.

Las habilidades cognitivas necesarias son:

Decodificación: La capacidad de traducir letras en sonidos y palabras escritas en palabras habladas.

Comprensión: La capacidad de entender el significado de las palabras y oraciones que se leen, así como de extraer significado de un texto en su conjunto.

Vocabulario: El conocimiento y comprensión de las palabras y su significado, lo que facilita la comprensión de un texto.

Fluidez lectora: La capacidad de leer con fluidez y rapidez, lo que implica no solo decodificar palabras, sino también comprenderlas mientras se lee.

Atención y concentración: La capacidad de mantener la concentración y la atención en

el texto mientras se lee para comprenderlo adecuadamente.

Pensamiento crítico: La capacidad de analizar, evaluar y cuestionar la información que se lee, así como de relacionarla con el conocimiento previo.

Memoria a corto y largo plazo: La memoria de trabajo a corto plazo permite retener información a medida que se avanza en la lectura, mientras que la memoria a largo plazo implica recordar información leída anteriormente.

Habilidades metacognitivas: La reflexión sobre el propio proceso de lectura y la capacidad de autorregularse durante la lectura, como identificar cuándo se necesita retroceder y releer.

4.6. Estrategias y métodos para enseñar a leer

Existen diferentes estrategias y métodos para enseñar a los niños a leer, y aunque cada niño es diferente, existen algunas técnicas que pueden ser útiles en el aprendizaje. Hacker (1998) sugiere la expresión comprensión autorregulada, que implica el seguimiento y control de las estrategias cognitivas y metacognitivas que utiliza un lector para construir una interpretación significativa de un texto.

Para Boekarts y Castellar (2006) recomiendan examinar los procesos de regulación motivacional relacionados con las creencias de los estudiantes sobre la lectura y sobre sí mismos. Por ello, en el proceso de enseñanza del docente - aprendizaje es importante que la relación entre el lector y el texto sea la base para la comprensión del texto; Esta interacción favorece los procesos perceptivos, cognitivos y lingüísticos del alumno en el aula.

Esto demuestra la importancia que debe considerar el docente cuando aborda el análisis de textos, pues debe diseñar una estrategia de enseñanza y aprendizaje para desarrollar y mejorar la comprensión lectora. Por otro lado, Alliende y Condemarín (2002) consideran que la definición de estrategias de comprensión lectora corresponde al proceso de toma de decisiones del docente, el cual se fundamenta en la elección y uso de métodos de enseñanza que le permita garantizar un proceso activo, intencional y autorregulado en los estudiantes.

Enseñar a leer a niños de tercer grado puede ser un proceso difícil, pero existen varias

estrategias y métodos que pueden ayudar en el proceso, a continuación, se mencionan algunas de ellas:

- Leer mucho a los niños para aumentar su interés y pasión por la lectura.
- Realizar preguntas constantemente sobre lo que se lee para ayudar a los niños a comprender mejor el texto.
- El uso de ayudas visuales ayuda a los niños a comprender mejor las palabras y oraciones que se leen.
- Leer en voz alta ayuda a los niños a comprender mejor cómo se pronuncian las palabras y cómo se forman las oraciones.
- Las lecturas cronometradas mejoran la lectura.

4.6.1. Métodos:

Los métodos y las técnicas de investigación son los procedimientos que siguen los investigadores para obtener los datos necesarios en su aproximación al objeto de estudio. Su importancia radica en que son la garantía de la científicidad. La aplicación más o menos estandarizada de esos modelos de actuación es lo que garantiza la validez científica del trabajo de investigación y, por consiguiente, del conocimiento que se obtiene, en la medida en que la ciencia, como dice Mario Bunge, “es un estilo de pensamiento y de acción” (Bunge, 1979, p. 19). Algunos métodos que se destacan son:

- Método de sílabas: se enfoca en enseñar sílabas y combinarlas para formar palabras.
- Método global: se enfoca en enseñar palabras completas en lugar de letras o sonidos individuales.
- Método de 20 Días: Método que se enfoca en enseñar a leer durante 20 días a través de la práctica diaria. Es importante recordar que cada niño es distinto y puede necesitar un enfoque diferente para la lectura. Además, es importante que la lectura y la escritura se realicen como un juego, nunca regañando o castigando a los niños.

Para iniciar o fortalecer los procesos de lectura se pueden utilizar diferentes métodos, siempre que estos se ajusten a las necesidades de los contextos específicos y las particularidades de los niños entre los que, se destacan los métodos de enseñanza de la lectura: universal, silábico

y fonético.

4.7. Técnicas para enseñar a leer.

Molina (1992) defiende la existencia de varios métodos en cuanto a la enseñanza de la lectura y los define como métodos didácticos:

- **Método sintético:** este método centra en relacionar el sonido y la grafía de las letras y de las palabras. Comienzan reconociendo los signos más fáciles, primero las letras (vocales y consonantes), las sílabas y más tarde las palabras. Su finalidad es que el niño aprenda a leer.

- **Método alfabético:** lo primero que se comienza a trabajar es el alfabeto, de ahí su nombre. Luego, esas letras se combinan en nuevas sílabas y palabras.

- **Método fonético:** comienza enseñando la pronunciación de las letras, lo que facilita la transición a sílabas y palabras.

- **Método silábico:** comienza con la pronunciación de las sílabas.

- **Método analítico:** este método se centra en presentar el texto completo a los niños y se lee en voz alta. En este texto las palabras demuestran que cuando se repiten se vuelven familiares y los niños las reconocen más fácilmente. Estas palabras se aíslan, por ejemplo, en carteles y se identifican similitudes con otras palabras y así se pueden formar otras nuevas. Así se analizan las palabras comunes, de ahí el nombre del método.

- **Método global:** propuesto por Decroly (1907), el método coloca al niño frente a todo el texto y no lo divide en sílabas y palabras. Las expresiones deben ser de interés para el niño para que el método tenga éxito.

- **Método de Glenn Doman:** Este método propuesto por Glenn Doman (1958) se basa en la estimulación visual del niño, es decir, se le presentan palabras y luego las asocia a una imagen. Estos se denominan bits inteligentes y se deben presentar a los niños varias veces al día. Este método consta de varios pasos:

- **Primer paso:** las letras son pequeñas y están escritas en rojo. Son palabras cercanas al mundo infantil. Se repiten varias veces al día hasta que el niño los reconoce.

- **Segunda etapa:** Las letras aún son pequeñas y rojas, pero en este caso se trata de

palabras relacionadas con su cuerpo. Se repiten varias veces al día.

- **Tercera etapa:** las palabras se refieren a objetos y ocupaciones del hogar.
- **Cuarto paso:** Se muestra el libro y se dibujan unas palabras en las tarjetas que luego se muestran.
- **Quinta etapa:** se enseñan oraciones utilizando las palabras presentadas en las etapas anteriores.
- **Sexto paso:** se lee el libro elegido en el cuarto paso.
- **Séptimo paso:** Se muestra el alfabeto, por lo que las letras se ven por separado.

5. Escape Room como estrategia para gamificar las clases

Uno de los estímulos con el que podemos trabajar la lectura es a través de actividades lúdicas y el principal mecanismo puede ser el juego, sin embargo, en la actualidad podemos tomar los principios del juego para llevarlo a un escenario de aprendizaje, es lo que conocemos por gamificación. Actualmente, la RAE no acepta el término de gamificación y se prefiere el término ludificación. Este vocablo fue definido por Deterding (2011) como uso de elementos de diseño en juegos en entornos de no-juegos. Podemos considerar, por lo tanto, el ámbito educativo como uno de estos entornos.

Las nuevas propuestas metodológicas planteadas en el estudio posibilitan el uso de estrategias activas, como el juego o la gamificación, para el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños. De la cual surge la necesidad de crear entornos educativos interactivos donde los niños desarrollen habilidades, como la lectura, que son la base para el aprendizaje individual y colaborativo.

El objetivo de la investigación es motivar a los niños a la lectura mediante una estrategia de interaprendizaje como es el Escape Room esta herramienta tecnológica despierta la motivación, la atención y sobre todo el desarrollo del pensamiento crítico, lo que a su vez permite desarrollar habilidades digitales.

Los docentes están contantemente capacitándose en la nueva metodología activa en el uso de herramientas digitales, para dejar una metodología tradicional y pasar a una metodología

activa, siendo el Escape Room una estrategia alternativa que despierta en el niño el interés y la curiosidad por indagar un escenario lleno de curiosidad, convirtiéndose en una técnica didáctica que ayuda a aumentar las posibilidades de aprendizaje, motivar a los alumnos a continuar en el escenario a partir de la integración de elementos, técnicas, mecánicas y diseño de juegos en un entorno educativo. Los estudiantes trabajan en equipo y tienen que usar su ingenio, el conocimiento y las habilidades para resolver los acertijos y desafíos que lo hacen posible.

El uso de una sala de escape es una técnica de gamificación que se ha vuelto popular en la educación para hacer que el aprendizaje sea más divertido y emocionante. Las salas de escape educativas son juegos interactivos donde los estudiantes deben resolver problemas y acertijos para escapar de una habitación imaginaria o una situación confinada.

5.1. Componentes para el diseño de un escape Room

Las salas de escape consisten en diferentes desafíos o acertijos que nos llevan a través de la historia para resolver el gran desafío o acertijo, y la creación de estos desafíos será una parte integral del diseño. Según Markus Wiemker, Errol Elumir y Adam Clare (2016), los retos o enigmas que implica diseñar un escape room se pueden dividir en dos grupos: físicos y mentales.

Sin embargo, Clare (2016) publicó una de las primeras y más completas publicaciones sobre el diseño de salas de escape, aunque se centra en el desarrollo de las salas de escape como una empresa de entretenimiento comercial, sugiere el diseño de rompecabezas, su relación con la historia y los errores de diseño a evitar pueden ser de utilidad en el desarrollo de este proyecto.

Los componentes para el diseño de un escape room pueden variar dependiendo del

objetivo y el público al que se dirige, pero en general, se pueden considerar los siguientes:

1. Tema: Se debe elegir un tema que sea interesante y atractivo para el público al que se dirige el escape room. Puede ser un tema relacionado con la literatura, la historia, la ciencia ficción, el misterio, entre otros.
2. Historia: Se debe crear una historia que involucre al público en el tema elegido. La historia debe ser coherente y tener un hilo conductor que guíe al público a través del escape room.
3. Acertijos y enigmas: Se deben diseñar acertijos y enigmas que requieran que el público utilice su ingenio y habilidades para resolverlos. Estos acertijos pueden ser de diferentes tipos, como lógicos, matemáticos, de observación, entre otros.
4. Pistas y objetos: Se deben colocar pistas y objetos en diferentes partes del escape room. Estas pistas pueden estar escritas en fragmentos de texto, notas, objetos o cualquier otro elemento que esté relacionado con el tema y la historia.
5. Materiales de decoración: Se pueden utilizar materiales de decoración para crear un ambiente adecuado para el juego. Por ejemplo, se pueden utilizar carteles, luces, música y otros elementos para crear una atmósfera emocionante y misteriosa.
6. Tiempo: Se debe tener en cuenta el tiempo que se necesita para diseñar y preparar el escape room. También se debe considerar el tiempo que el público necesitará para jugar y resolver los acertijos.

5.2. Diseño del escape Room

Para organizar el diseño de un Escape Room es necesario considerar que todos sus elementos se encuentren estructurados y planificados con gran detalle para que, la experiencia sea gratificante y significativa logrando alcanzar el propósito educativo. Para diseñar su propia sala de escape educativa es pensar en su público objetivo, identificar sus necesidades y desafíos

de aprendizaje y articular exactamente lo que desea lograr, se puede considerar los siguientes aspectos:

- Un paso importante en el área de participación es considerar las necesidades demográficas y educativas de los jugadores.
- Otro punto importante es el tiempo, porque el límite de tiempo siempre se establece para los jugadores, así como para los entrenadores.
- Además, el nivel de dificultad de los rompecabezas debe determinarse de acuerdo con el perfil del grupo objetivo.
- Modo: el modo de sala de escape determina si los jugadores trabajan juntos en un entorno cooperativo o compiten entre sí en un entorno competitivo. En un entorno cooperativo, los jugadores resuelven acertijos juntos. En una situación competitiva, cada jugador intenta ser el primero en resolver el rompecabezas y escapar de la habitación.
- Elegir el número de jugadores que participarán en el escape es otra cosa clave en esta etapa.

5.3. Recursos para diseñar un escape Room

El Escape Room se puede planificar desde un escenario realmente complejo a adaptarlo a las características y particularidades de los estudiantes y se puede considerar los siguientes recursos en una sala de escape:

Guías prácticas: hay guías prácticas disponibles para brindar orientación y asesoramiento sobre el diseño y la implementación de salas de escape educativas. Estas guías te ayudarán a entender los pasos a seguir y los factores clave a tener en cuenta a la hora de diseñar un escape room.

Recursos en línea: existen recursos en línea que brindan ideas y materiales para crear una sala de escape educativa. Encontrarás patrones de rompecabezas, consejos y desafíos, así

como ejemplos prácticos y guías de diseño, juegos de mesa y libros de escape: Los juegos de mesa y los libros de escape pueden ser una inspiración y referencia a la hora de diseñar un escape room.

Estos juegos suelen tener elementos de rompecabezas y desafío que puedes adaptarse al diseño. Es importante probar el escape antes de implementarlo con los participantes. Esto le permite identificar problemas potenciales, ajustar el nivel de dificultad de los desafíos y asegurarse de que la experiencia sea fluida y emocionante.

Herramientas gratuitas en línea: existen herramientas gratuitas en línea que puede usar para crear y diseñar virtualmente su propia sala de escape. Estas herramientas te ayudan a visualizar y organizar las diferentes partes de Escape Room.

6. Gamificación en el proceso de aprendizaje

La gamificación en la educación es ampliamente adoptada por los docentes considerando la motivación y el compromiso que genera. Las características de los alumnos han cambiado recientemente, como señala Monereo y Monte (2011) “ya no les atraen tan fácilmente las actuaciones habituales” (p. 20).

Para Oliva (2016) afirma que la gamificación pretende satisfacer “las necesidades de aprendizaje de los alumnos a la vez que se logra fidelizar a los alumnos para que encuentren en las estrategias metodológicas descritas un camino que facilite el aprendizaje y una comprensión útil de los contenidos académicos presentados en el aula”. (p. 32).

El modelo de gamificación es el establecimiento paulatino de salas de escape educativas en el aula, que se ha observado que favorecen el desarrollo de las capacidades mentales de los alumnos. Sus orígenes son interesantes y podrían estar ambientados en Japón en 2007, aunque rápidamente fue aceptado primero en Asia y luego en toda Europa (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017). Villar (2018), habla de la importancia de los juegos de escapismo como actividad turística, señalando que su éxito proviene de “interacciones auténticas con los

objetos, desconexión del mundo exterior, estado de ánimo del momento y dinámicas de grupo” (p. 632).

6.1. Componentes

Elementos concretos o instancias específicas que permiten despertar la motivación extrínseca del estudiante. Pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego. Entre algunos aspectos que se destacan de los componentes son:

- Logros, regalos, conquistas y/o avances, es importante que se satisfagan una o más necesidades de los participantes.

- Avatares, Insignias

- Combates

- Desbloques: contenido bloqueado, para abrir.

- Niveles, la formación de equipos motiva la socialización y la sensibilización de las personas en unirse para competir, lograr objetivo común, obtener una recompensa final, etc.

- Puntos

- Tablas de clasificación

- Pruebas

- Objetos virtuales

6.2. Mecánicas

Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación (Cortizo, 2011).

6.3. Dinámicas

Son herramientas indispensables para cualquier actividad que tenga como objetivo gamificar, muestran el comportamiento del usuario y lo motivan para que se implique en la actividad que está realizando.

6.4. Competición:

Esta es una gran herramienta para despertar el interés del usuario, porque la persona tiene instinto competitivo. Su objetivo es aumentar la motivación del usuario. Feedback: Dar recompensas por las cosas bien hechas o dejar de "cómo lo hacemos".

7. Posibilidades pedagógicas: el Escape Room

Utilizar los Escapes Room como herramientas de enseñanza para diseñar y crear recursos educativos diseñados son óptimos para aumentar la participación, la inclusión y la motivación de los estudiantes. Como señalan Sierra-Daza y Fernández-Sánchez (2019) es destacable la eficacia de trasladar al aula elementos y métodos de aprendizaje basado en juegos, favoreciendo la asimilación de conceptos complejos presentes en diferentes áreas curriculares (Ke, 2014; Borrego et al., 2017; Pérez-Manzano y Almera-Baeza, 2018).

Además, ofrecen posibilidades para la retroalimentación inmediata, informes de progreso y recompensas que motivan para el avance en el proceso educativo. Y es que, como señalan Bodnar et al., (2016) “los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (p. 149).

Además, brindan retroalimentación instantánea, informes de progreso y la posibilidad de usar recompensas para motivar el progreso en el proceso educativo. Y, como señalan Bodnar et. al (2016) “los juegos tienen la ventaja de proporcionar retroalimentación inmediata, informar a los participantes que están progresando y motivarlos a través de recompensas para progresar en el mismo” (p. 49).

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3. Marco Metodológico

3.1. Paradigma

El paradigma seleccionado combina elementos de enfoques cuantitativos y cualitativos, lo que demuestra su pertinencia. En el contexto de la educación y el desarrollo de estrategias pedagógicas, es fundamental comprender tanto los aspectos cuantitativos como cualitativos del problema. La lectura y la comprensión lectora son procesos que involucran no solo la medición de resultados tangibles, como puntajes de lectura, sino también la comprensión en profundidad de las experiencias, percepciones y desafíos de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Considerando los planteamientos De Franco & Solórzano (2020) el objetivo es penetrar en el mundo construido y compartido por los sujetos y comprender cómo funcionan a partir de sus acuerdos intersubjetivos ayudando a buscar significados que los sujetos dan a sus propias prácticas en las situaciones en que actúan.

Según Gómez (2020) subraya que desde el paradigma interpretativo no hay una realidad medible, sino que las personas construyen una imagen de la realidad basada en sus preferencias, en sus prejuicios y en sus interacciones con otros, residiendo el avance del conocimiento en la interacción subjetiva que sucede dentro del proceso de investigación donde se indaga las posibilidades pedagógicas del Escape Room.

3.2 Enfoque

Este enfoque cualitativo se ajusta adecuadamente a la naturaleza del problema de investigación, ya que busca comprender las experiencias, las opiniones y los procesos de valoración de los estudiantes. A través de la observación participante, las entrevistas y el análisis de contenido, se podrá ingresar a datos ricos y significativos que arrojarán claridad sobre la capacidad de la estrategia.

La investigación tiene un enfoque cualitativo, puesto que me permitió interpretar las situaciones y experiencias de los participantes en este caso de los niños y niñas tal y cual como suceden recogiendo sus percepciones y significados (Hernández et al. 2014) a través de un

proceso de diagnóstico. Además, de sistematizar los elementos que surgen del diseño de la aplicación de la propuesta, permitiendo analizar los hechos e interpretarlas.

3.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación elegido para este proyecto, que combina enfoques cuantitativos y cualitativos, presenta una pertinencia importante en la exploración de cómo el Escape Room puede fortalecer la lectura en niños de tercer grado. La lectura y la comprensión lectora son procesos complejos y multifacéticos que no pueden abordarse adecuadamente desde un solo enfoque. Por otro lado, el ingreso de un enmarque cualitativo es relevante para profundizar las experiencias, perspectivas y desafíos de los estudiantes y docentes en el crecimiento de implementación del Escape Room.

Esto enriquecerá la tolerancia al dejar elección precisa sobre cómo los participantes interactúan con esta táctica, cómo la perciben y cómo influye en su motivación y creatividad en la versión.

Sin embargo, es prominente servir que el enfoque cuantitativo y cualitativo plantea desafíos en términos de disección e exégesis de datos. La pertinencia de naciente encuadre igualmente conlleva la premura de chocar críticamente los medios sesgos y limitaciones inherentes al examen. La opción de variables, categorías y dimensiones específicas para preparar la metodología es una postura decisiva que débito cuerpo abordado cuidadosamente. Esto garantiza que el examen sea sólido y pueda producir hallazgos válidos y confiables.

Hablar de estudio de casos, es hablar de un método que abarca una diversidad de fuentes y técnicas de recogida de información. Cebreiro López y Fernández Morante (2004) enfatizan esta cuestión cuando afirman que, mediante este método, se recogen de forma descriptiva distintos tipos de informaciones cualitativas, que no aparecen reflejadas en números si no en palabras. Lo esencial en esta metodología es poner de relieve incidentes clave, en términos descriptivos, mediante el uso de entrevistas, notas de campo, observaciones, grabaciones de vídeo, documentos (Cebreiro y Fernández 2004, p. 666).

Es una investigación de estudio de caso que de acuerdo a Simons (2011) permitió un sistema de investigación para evaluar la integración de innovaciones educativas en el aula de

clase, en relación a la estrategia del Escape Room, posibilitando una descripción detallada de la situación actual que proyecte un análisis crítico y nuevos posicionamientos de las estrategias y recursos utilizados en el aula de clase. Además, Stake (1999) refiere que “No es necesario que las partes funcionen bien, los objetivos pueden ser irracionales, pero es un sistema. Por eso, las personas y los programas constituyen casos evidentes” (p.16).

3.4. Diseño (fases o pasos).

La investigación al constituirse en un estudio de caso se cumplieron las siguientes fases que permitieron el desarrollo investigativo: la caracterización del grupo de estudiantes y el diagnóstico en torno a su nivel de lectura, posterior se diseñaron e implementaron acciones pedagógicas didácticas innovadoras a través de la estrategia del Escape Room y por último se realizó una validación de expertos.

Se presenta las fases investigativas en la siguiente figura:

Figura 1: Fases Metodológicas de la Investigación.



3.5 Población muestra o informantes claves

En esta investigación participaron 17 estudiantes de Tercero de Básica de la “Unidad Educativa Informática de la ciudad de Portoviejo” que se caracterizan por ser diferentes en términos de su educación y su capacidad para leer. Algunos son principiantes en lectura, mientras que otros son lectores más avanzados. Esta diversidad ayuda a entender cómo la estrategia de Escape Room puede funcionar para diferentes niveles de lectura por sus características de acuerdo a la literatura revisada. La docente a cargo de este grupo de estudiantes es una profesional con experiencia en la enseñanza de lectura, su experiencia y conocimiento son fundamentales para el éxito de este proyecto de investigación.

3.6. Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

Para delimitar la participación de la muestra se establece los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión

CRITERIOS DE INCLUSIÓN	CRITERIOS DE EXCLUSIÓN
1. Estudiantes de tercer grado matriculados en la "Unidad Educativa Informática de la ciudad de Portoviejo".	1. Estudiantes fuera del tercer grado de educación básica.
2. Estudiantes cuyos padres o tutores han dado su consentimiento para participar en la investigación.	2. Estudiantes que no tengan el consentimiento de sus padres o tutores para participar en la investigación.
3. Estudiantes que asisten regularmente a clases en la escuela.	3. Estudiantes que no asisten regularmente a la Unidad Educativa Informática de Portoviejo.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.

Para el desarrollo de la investigación se utilizó la técnica de la observación seleccionada con el fin de estudiar el fenómeno dentro del contexto que se está desarrollando con el fin de comprender el problema de lectura en los niños del tercer grado EGB y lograr diseñar la gamificación como estrategia metodológica basadas en el Escape Room de acuerdo a las necesidades y particularidades de los niños y niñas. Según Zapata (2006), redacta que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular (p. 145).

Según Tamayo (2007), la observación directa “es aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación” (p. 193). Para Méndez (2009) la observación directa es el proceso mediante el cual se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar (p. 251). En ese sentido, esta técnica me permitió registrar en un primer momento el diagnóstico de la lectura y sus principales problemas a través del instrumento ficha de observación como evaluación diagnóstica de la lectura.

3.8. Operacionalización de las variables/categorías de estudio

Tabla 2. Categoría o variable dependiente

CATEGORÍA O VARIABLE DEPENDIENTE: Fortalecimiento de la lectura.				
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN / CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS	Informantes
La lectura es sinónimo de comprensión, lectura como realización de un proceso, vol. excluirse del proceso de asociación cognitiva porque hay más interés aspectos de la pronunciación y la oralidad, por el contrario, la lectura es el camino a la interpretación letras, cuyo propósito es realizar el proceso de comprensión del texto. Cassany, Luna y Sanz (2002)	Hábitos	Procesos de la Experiencia	Ficha de observación	Estudiantes.
	Actitudes	Los recursos		
	Estrategias			
	Metodología activa			

Tabla 3. Categoría o variable independiente

• CATEGORÍA O VARIABLE DEPENDIENTE: La estrategia del escape Room.				
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN / CATEGORÍAS	Indicadores	Técnicas	Informantes
" El Escape Room es una experiencia de juego en la que te desafían a salir de la	Experiencia	Proceso de experiencia		

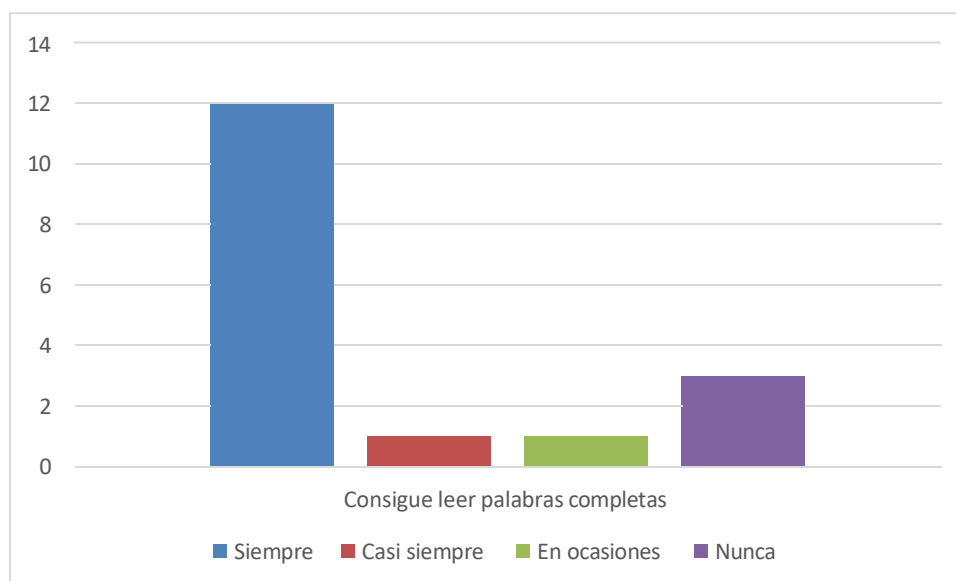
<p>habitación en la que estás encerrado. Para ello, deberás superar una serie de desafíos compuestos por diversas rarezas que te llevarán a encontrar la llave que abre la puerta de salida</p>	<p>pedagógica basada en el juego.</p>	<p>Dinámicas y mecánicas Los recursos</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>Estudiantes</p>
---	--	--	--	---------------------------

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

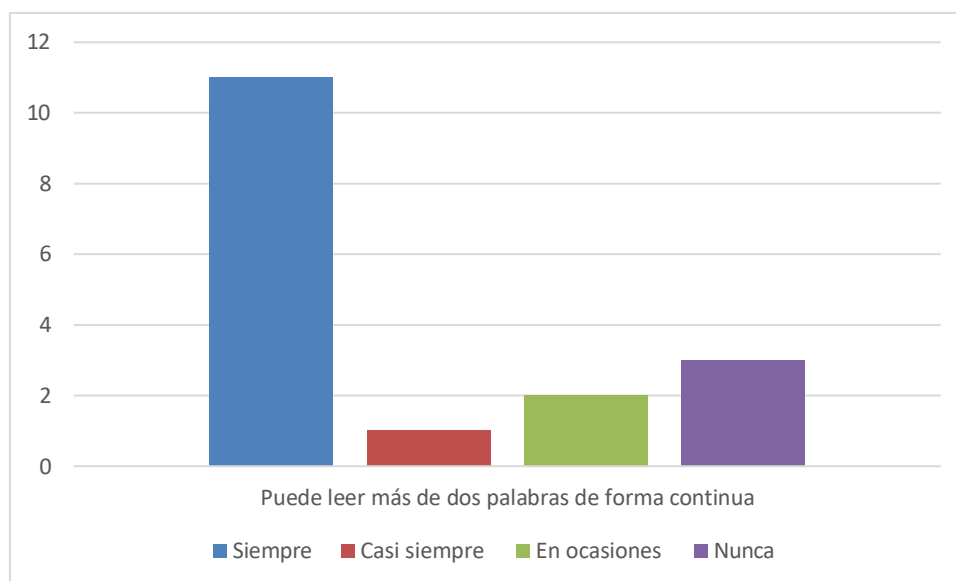
Los resultados que se obtuvieron en las evaluaciones de diagnóstico permitieron identificar el nivel de la lectura de los estudiantes de tercer grado, entre los que se destacan los siguientes:

Los niños consiguen leer palabras completas cuando se realizan actividades en el taller de lectura y comprensión del cuento, formando lecturas con palabras completas. Sin embargo, existe un porcentaje de estudiantes que nunca consigue leer palabras y en menor porcentaje en ocasiones y casi siempre. En ese sentido se interpreta que, si la mayoría tiene esta capacidad de lectura, es necesario propiciar actividades que permitan desarrollar la destreza al grupo que necesita fortalecer (ver figura 2)

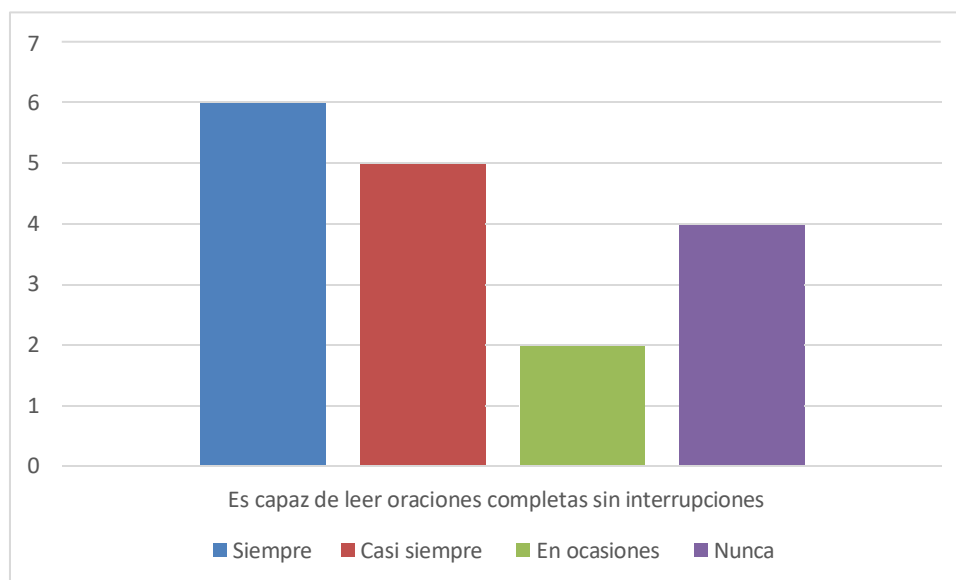
Figura 2. Lectura de palabras completas



En la figura 3 se identifica que en mayor porcentaje los estudiantes pueden leer más de dos palabras continuas a partir de actividades como en el taller de lectura y comprensión del cuento, formando lecturas con palabras completas, sin embargo, se sigue destacando el porcentaje de niños que en ocasiones y nunca logran cumplir con lo establecido.

Figura 3. Lectura de más de dos palabras

En la figura 4 se identifica que los estudiantes son capaces de leer oraciones completas sin interrupciones. Sin embargo, los porcentajes hacen evidente que no todos los estudiantes tienen la capacidad de realizar esta acción.

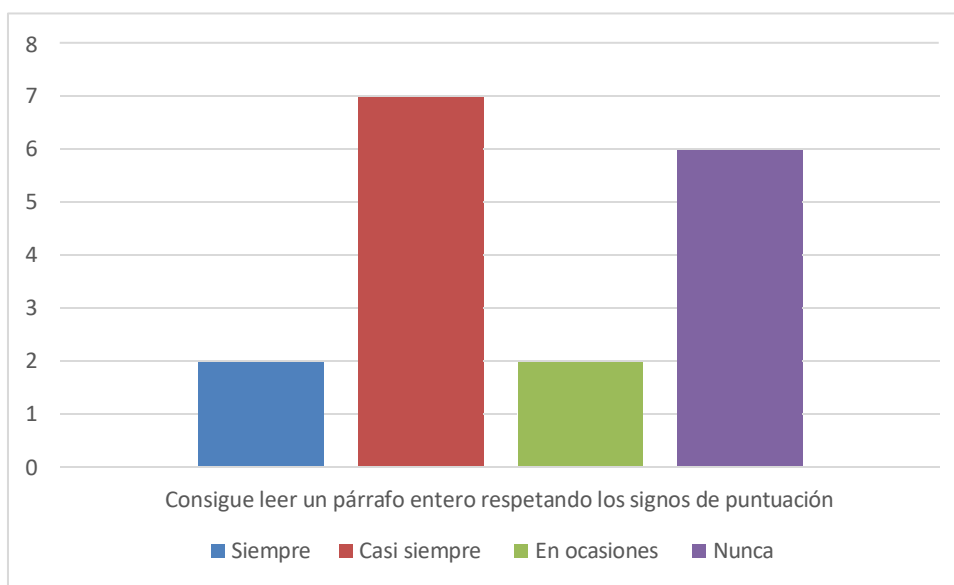
Figura 4. Leer oraciones completas

En la siguiente figura 5 se identifica que en menor porcentaje los estudiantes consiguen leer un párrafo entero respetando los signos de puntuación, en esta figura se hace evidente en un mayor porcentaje los estudiantes casi siempre lo hacen, pero hay un grupo representativo que se encuentre en la escala de nunca haciendo evidente la falta de adquisición en esta destreza

y que posiblemente afecta la comprensión de lo que leen.

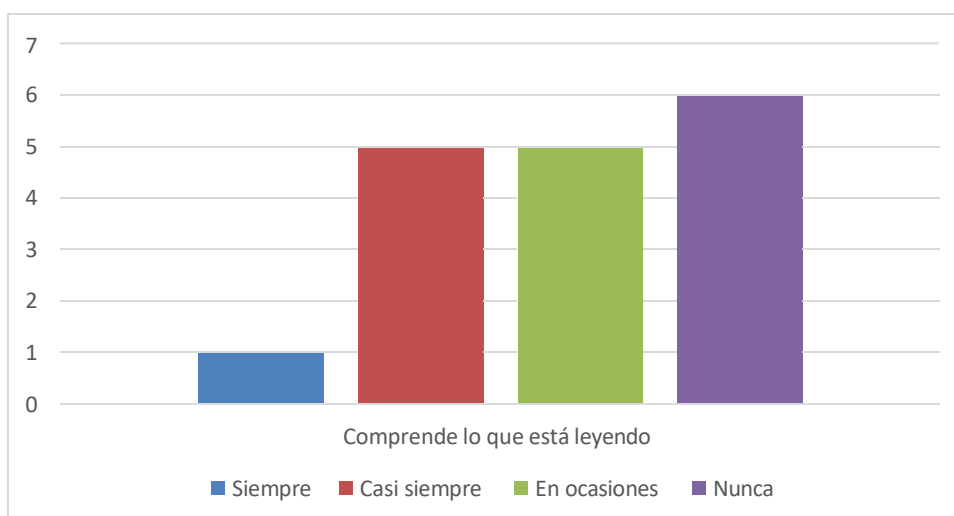
Esto fue evidente en la actividad llamada "Leyendo con Puntuación" Los niños aprenden a leer un párrafo respetando los signos de puntuación para mejorar su comprensión lectora, sin embargo, no todos alcanzan la destreza.

Figura 5. Leer un párrafo respetando los signos de puntuación



En correspondencia con la afirmación anterior en la figura 6 se identifica que los estudiantes no comprender lo que están leyendo ya que el nunca es el mayor porcentaje seguido en ocasiones y casi siempre.

Figura 6. Comprende lo que está leyendo



CAPÍTULO V: PROPUESTA

5. Diseño de la propuesta de intervención educativa

5.1 Problemática

El diagnóstico previo identificó que existen debilidades en torno a la lectura y muestran poco interés en la lectura interpretando que muchas veces es, porque no adquirieron las destrezas y eso causa miedo o frustración, situación que limita el desarrollo de aprendizajes. Además, se observó que las estrategias tradicionales de enseñanza no lograban captar su atención de manera efectiva. Por lo tanto, la falta de motivación y participación activa en el proceso de lectura se ha convertido en un obstáculo para su adecuado desarrollo lector y comprensión de textos. La propuesta de intervención con Escape Room se plantea como una solución innovadora para abordar estas problemáticas, ya que busca mejorar la participación, el interés y la comprensión lectora de los niños a través de una metodología atractiva y motivacional como es el Escape Room.

Para llevar a cabo la propuesta de intervención basada en el tema "Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB", fue relevante realizar un análisis crítico y reflexivo de los factores que limitan la comprensión lectora.

5.2 Justificación

Esta justificación se fundamenta en la necesidad de formar individuos competentes y adaptables a un entorno que cambia constantemente, promoviendo la creatividad, la innovación y la autonomía en el proceso de aprendizaje. La transformación educativa aspira a dejar atrás los modelos tradicionales y a fomentar un ambiente educativo dinámico, participativo y centrado en el desarrollo completo de los estudiantes, contribuyendo de esta manera a una sociedad más avanzada y preparada para los desafíos presentes y futuros en este sentido Cabanillas (2021) demuestra que el éxito en el aprendizaje radica en saber seleccionar estrategias y recursos didácticos que los estudiantes disfruten aprendiendo, en lugar de seguir un proceso memorístico o pasivo. Esto significa que los docentes generan aprendizaje teniendo

en cuenta la naturaleza de sus alumnos, es decir, el juego es parte de su naturaleza.

Teórico: Los datos proporcionados por los instrumentos de diagnóstico respaldan la necesidad de adoptar estrategias de enseñanza innovadoras, como el Escape Room, para fortalecer la lectura. Además, permiten enriquecer la teoría al integrar el análisis del contexto educativo y las características de los niños en la planificación de la intervención.

Metodológico: Los datos guían la adecuación de la metodología de intervención, permitiendo diseñar experiencias de Escape Room que se alineen con los intereses y necesidades de los estudiantes. Facilitan la adaptación y selección de desafíos, la estructura de las sesiones y la elección de materiales educativos pertinentes. Este hallazgo es similar al trabajo de Carmona (2018), quien reconoció los amplios beneficios de la gamificación en el proceso de aprendizaje, enfatizando que las estrategias divertidas pueden dinamizar el ambiente de aprendizaje e incorporar innovación metodológica. Uno de los beneficios es que los estudiantes aprenden mientras disfrutan de las actividades de aprendizaje y, por tanto, los profesores pueden alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

Práctico: Los datos orientan la implementación y la ejecución de la intervención, permitiendo un enfoque centrado en el estudiante y adaptado a su nivel de lectura. Asimismo, brindan una base para la evaluación de los resultados y la toma de decisiones informadas para futuras intervenciones educativas. Valencia (2019), estipula que se deben promover acciones de aprendizaje para lograr un desarrollo integral, teniendo en cuenta el ritmo, estilo y grado de motivación del aprendizaje. Los beneficios de los juegos también son reconocidos por González (2022), quien aboga por el uso de juegos interactivos, enfatizando que los juegos nos permiten afrontar nuevas realidades pedagógicas.

5.3 Objetivo General de la propuesta.

Diseñar el Escape Room como estrategia metodológica innovadora para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de Educación General Básica (EGB).

5.4 Fundamentos teóricos

El uso de Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de Educación General Básica (EGB) se apoya en varios fundamentos teóricos que respaldan su eficacia y relevancia en el contexto educativo. Aquí se presentan los principales fundamentos teóricos que sustentan el diseño de la propuesta:

Teoría del Constructivismo:

El constructivismo, fundamentado en las ideas de Piaget y Vygotsky, postula que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus experiencias. El Escape Room fomenta la construcción activa del conocimiento al permitir a los niños interactuar con el contenido de la lectura de una manera práctica y participativa, creando conexiones significativas y consolidando aprendizajes.

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel:

Según Ausubel, el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos y contenido se integran de manera significativa en la estructura cognitiva existente del individuo. El Escape Room, al incorporar la lectura y la comprensión de textos en desafíos y acertijos, facilita la conexión de los contenidos leídos con la experiencia previa del estudiante, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero.

Teoría del Aprendizaje Lúdico (Game-Based Learning):

Esta teoría sugiere que el aprendizaje basado en juegos potencia la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes. El Escape Room utiliza elementos lúdicos y de juego para involucrar activamente a los niños en la lectura y comprensión de textos, proporcionando un ambiente atractivo y desafiante que estimula su interés y entusiasmo por la lectura.

Teoría de la Motivación Intrínseca de Deci y Ryan:

Esta teoría destaca que los individuos están más motivados cuando se involucran en actividades que perciben como interesantes, desafiantes y gratificantes intrínsecamente. El Escape Room, al brindar a los niños la oportunidad de enfrentar desafíos y resolver problemas relacionados con la lectura, les genera una sensación de logro y satisfacción, fortaleciendo así su motivación intrínseca para leer y comprender textos.

Teoría del Flow de Csikszentmihalyi:

La teoría del Flow se refiere a un estado de inmersión y concentración óptima en una actividad, en la que el individuo está completamente absorto y disfruta plenamente de la experiencia. El Escape Room, al proporcionar un ambiente envolvente y desafiante, facilita la creación de este estado de Flow en los niños, promoviendo una implicación profunda y significativa en la lectura y sus procesos asociados.

La combinación de estos fundamentos teóricos respalda la implementación del Escape Room como estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB. Al proporcionar un entorno interactivo, desafiante y motivador, el Escape Room potencia la construcción de conocimiento significativo, la participación activa y la motivación intrínseca, aspectos cruciales para mejorar la comprensión lectora y el gusto por la lectura en los estudiantes.

5.5. Fundamentos pedagógicos

Los fundamentos pedagógicos del uso del Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de Educación General Básica (EGB) se apoyan en enfoques y principios educativos que guían la planificación, implementación y evaluación de esta estrategia. Aquí se presentan los principales fundamentos pedagógicos:

Aprendizaje Activo y Participativo:

El Escape Room promueve un aprendizaje activo y participativo al requerir que los niños resuelvan desafíos y acertijos relacionados con la lectura. Esta participación activa

los involucra directamente en la construcción de conocimiento, la comprensión lectora y la aplicación de habilidades lingüísticas en un contexto interactivo y práctico.

Individualización y Diferenciación Pedagógica:

El Escape Room permite adaptar los desafíos y las actividades de acuerdo con las habilidades, necesidades e intereses individuales de los niños. La estrategia se puede personalizar para atender a la diversidad de niveles de lectura y asegurar que cada niño esté desafiado de manera apropiada y alcance sus objetivos de aprendizaje.

Fomento de la Colaboración y el Trabajo en Equipo:

El Escape Room promueve la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los niños deben cooperar para resolver los desafíos presentados. Este enfoque enseña habilidades sociales esenciales, como comunicación efectiva, escucha activa, resolución de conflictos y toma de decisiones compartidas.

Estímulo a la Creatividad y el Pensamiento Crítico:

El Escape Room desafía a los niños a pensar de manera creativa y crítica para resolver los acertijos y avanzar en la historia. Fomenta la generación de ideas originales, la búsqueda de soluciones alternativas y el razonamiento lógico, habilidades fundamentales para el desarrollo de la lectura comprensiva.

Motivación y Enganche Cognitivo:

El Escape Room, con su entorno lúdico y desafiante, captura la atención de los niños y les brinda un propósito claro para participar activamente en las tareas de lectura. Esta motivación intrínseca y el enganche cognitivo mantienen su interés en la lectura y promueven la persistencia y el esfuerzo para lograr los objetivos del juego.

Evaluación Formativa e Inmediata:

La estrategia del Escape Room permite una evaluación continua y formativa, ya que los docentes pueden observar en tiempo real el desempeño de los niños en la resolución de

desafíos. Esta retroalimentación inmediata permite realizar ajustes y adaptaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje para optimizar la comprensión lectora.

La integración de estos fundamentos pedagógicos en la implementación del Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB promueve un enfoque educativo centrado en el estudiante, que se basa en la participación activa, la colaboración, la creatividad y la motivación intrínseca. Estos aspectos favorecen un aprendizaje significativo y duradero, contribuyendo a mejorar la comprensión lectora y el disfrute por la lectura en los niños.

5.6. Estructura de la propuesta

Presentación del contexto educativo y justificación de la propuesta.

La lectura desempeña un papel crucial en la adquisición de conocimientos, cultura, habilidades de juicio y reflexión en la vida de las personas. Es fundamental que los niños se familiaricen con la lectura desde temprana edad, especialmente durante la educación primaria, para desarrollar habilidades esenciales que allanen el camino hacia su éxito futuro en la escuela. Es importante subrayar la relevancia de la lectura en la educación de los niños y considerar enfoques emocionantes y entretenidos para fomentarla desde una edad temprana.

El saber leer es uno de los pilares para la adquisición de conocimiento tanto en el ámbito cotidiano como en el escolar, puesto que los alumnos al ir avanzando los grados académicos, incrementa la exigencia de una destreza lectora y escrita mayor que se vería mayormente favorecida, si esta capacidad se forma parte de un hábito en la vida de los alumnos (Rocha, 2012).

Según Cervantes (2009) Algunos beneficios que desarrolla la lectura son: aumenta el vocabulario, mejora la ortografía, ayuda a la construcción gramatical, fomenta la imaginación,

ordena el pensamiento, concentración, comprensión, reflexión, actitud crítica, agiliza la lectura veloz, predispone a escuchar, infiere conocimientos, así como cultura.

Dificultades que enfrentan los niños en la lectura:

Las dificultades de lectura de los niños se refieren a los desafíos que enfrentan cuando aprenden a leer y comprender textos escritos. Estas dificultades pueden incluir problemas para decodificar palabras, leer con fluidez y comprender textos.

Aunque, las dificultades de aprendizaje en el campo de la lectura y escritura son superadas por muchos estudiantes, se presentan casos donde estudiantes que no evidencian algún desorden fisiológico o de desarrollo, tienen inconveniente en estos campos, siendo frecuente encontrar padres de familia muy preocupados al escuchar comentarios de los docentes referente a : es un poco lento, necesita mejorar su psicomotricidad, se despista mucho, no está bien lateralizado, tiene dificultades en lectura y la escritura (Benavides, 2016).

Descripción de la herramienta Escape Room en la etapa de diseño:

El escape Room es una estrategia de aprendizaje basada en el juego que ha ganado popularidad en entornos educativos. Esta técnica involucra la creación de un escenario o ambiente temático en el que los participantes, en este caso, los niños de tercer grado, deben resolver una serie de acertijos y desafíos para "escapar" de la situación. Estos acertijos y desafíos están diseñados para fomentar el pensamiento crítico, la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Como afirma Baqués (2000) el niño aprende jugando. El niño asimila la realidad a través de los juegos. Las actividades que se llevan a cabo en la escuela son los juegos en los que todos (alumnos y docentes), deben conocer el papel que desempeñan, conociendo la amplitud y los límites de la espontaneidad y la iniciativa que les ofrecen.

A través del juego el alumnado crea y construye una Zona de Desarrollo Próximo en la que va incorporando diferentes instrumentos, recursos, signos sociales y las normas de conducta de su cultura, lo cual le servirá de ayuda para conseguir un crecimiento personal con carácter global e integral (Vygotsky, 1978).

El escape Room se define como un juego de aventuras que es utilizado principalmente para actividades de team building (trabajo en equipo). Los jugadores trabajan juntos en un equipo desde 4 a 6 miembros, resuelven acertijos con diferentes pistas, y una estrategia para escapar de una habitación cerrada. Para poder escapar de la sala, los jugadores generalmente deben abrir varios bloqueos codificados de 4 dígitos. Para ello, tienen que resolver diferentes acertijos para descubrir el código. Elementos principales que orientaron el diseño del escape room.

Relevancia del escape Room en función de las necesidades y particularidades del grupo:

La herramienta Escape Room es altamente relevante para abordar el problema de la lectura en niños de tercer grado por varias razones fundamentales:

Motivación y compromiso: Los Escape Room son conocidos por su capacidad para involucrar a los participantes en situaciones desafiantes y emocionantes. Al aplicar esta estrategia a la lectura, se crea un ambiente lúdico que motiva a los niños a participar activamente en la actividad de lectura. Esto ayuda a superar la falta de motivación y el desinterés que a menudo se asocian con la lectura.

Aprendizaje activo: Escape Room fomenta el aprendizaje activo y participativo. Los niños deben leer y comprender textos para resolver acertijos y desafíos. Esto promueve la aplicación práctica de las habilidades de lectura y la comprensión de textos, lo que va más allá de una lectura pasiva.

Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico: La resolución de acertijos y desafíos en un Escape Room requiere pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas. Los niños deben analizar información, sacar conclusiones y tomar decisiones informadas, lo que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas clave.

Colaboración y trabajo en equipo: Muchas actividades de Escape Room involucran la colaboración y el trabajo en equipo. Los niños deben comunicarse, compartir ideas y trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. Esto mejora sus habilidades sociales y su capacidad para aprender de manera colaborativa.

Personalización: Escape Room se presta para adaptarse a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes. Los desafíos pueden ser ajustados para abordar las áreas de mejora de cada niño, lo que facilita la diferenciación y la personalización del aprendizaje.

Experiencia interactiva: Los niños aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. Escape Room ofrece una experiencia de aprendizaje interactiva que hace que la lectura sea más atractiva y significativa para los niños.

Considerando todos estos planteamientos se estructura el diseño de la propuesta de Escape Room:

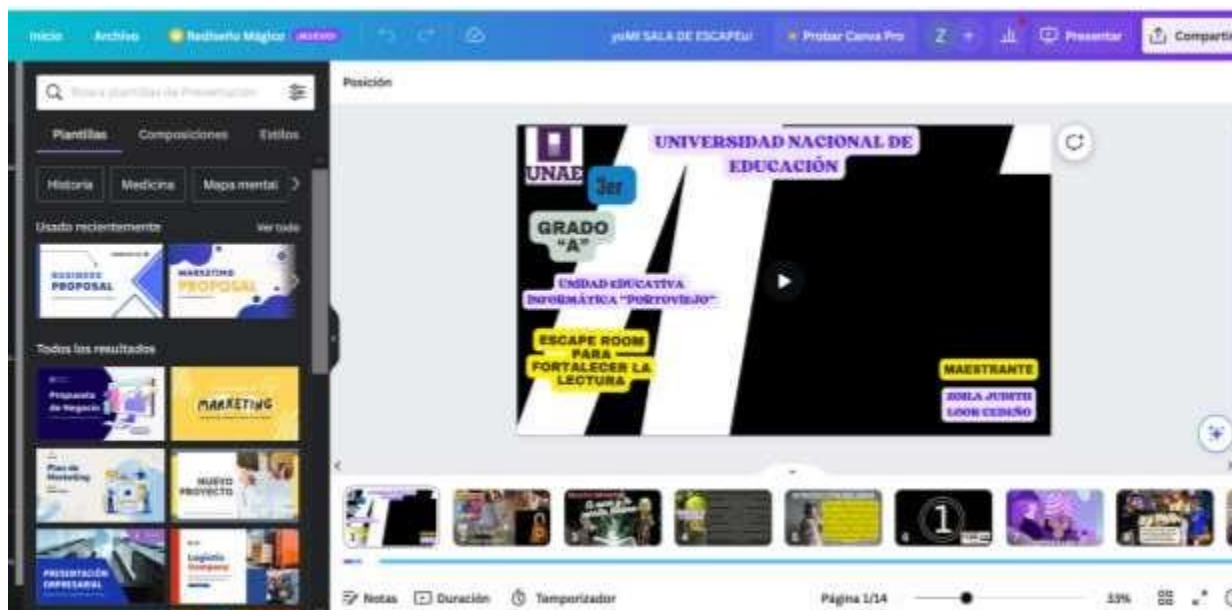
1. Fase de preparación:

- Identificación de los principales aspectos que se necesitan fortalecer, considerando las necesidades y particularidades de los estudiantes.

2. Diseño de la experiencia:

A continuación, se detallan los pasos seguidos para el diseño del Escape Room:

Selección de la herramienta para el diseño del Escape Room, en este caso CANVA por las facilidades en su interfaz y las opciones que permite para desarrollar la creatividad.



Elaboración de una narrativa o historia relacionada con la lectura. Identificando el relato infantil el asno y la perrita faldera porque se relaciona con el texto que utilizan y, por tanto, se familiariza con los recursos que les ha causado interés y curiosidad.



La narrativa de la historia se presenta en múltiples formatos como texto y audio para que exista diversas posibilidades pedagógicas para utilizar en las actividades con los

estudiantes como realizar una lectura divertida y creativa a través del juego considerando que en el Escape Room se van a considerar algunas palabras o frases relacionada con la lectura inicial.



NARRATIVA DE LA HISTORIA

Érase una vez, en un tranquilo rincón del bosque, un asno llamado Claudio y una perrita faldera llamada Bella. Claudio era un asno sabio y tranquilo, mientras que Bella era una perrita curiosa y siempre llena de energía.

Un día, mientras exploraban los alrededores del bosque, encontraron un antiguo pergamino. Al desenrollarlo, descubrieron que era un mapa mágico que llevaba a un tesoro escondido en el corazón del bosque. Pero para llegar allí, debían superar una serie de desafíos y acertijos.

Decididos a embarcarse en esta aventura, Claudio y Bella se adentraron en el bosque. El primer desafío era descifrar palabras y frases en el idioma antiguo que estaba en el mapa. Claudio, con su conocimiento de varios idiomas, ayudó a traducir las palabras, y Bella, con su aguda visión, encontró las palabras ocultas.

A medida que avanzaban, se encontraron con un enigma: "Para avanzar, completa la siguiente rima". Los amigos se esforzaron juntos para formar palabras que rimaran y así seguir adelante en su búsqueda.

Tras superar varios retos de lectura, llegaron al lugar donde yacía el tesoro. ¡Era una biblioteca mágica! Cada libro tenía historias fascinantes y enseñanzas ocultas. Claudio y Bella entendieron que la verdadera riqueza estaba en la sabiduría que encontraron en esos libros.

A partir de ese día, Claudio y Bella se convirtieron en guardianes de la biblioteca, compartiendo historias y fomentando la lectura en todos los seres del bosque. Su amor por la lectura inspiró a muchos a descubrir el poder de las palabras y los tesoros escondidos en los libros.

Para lograr un mayor interés de los estudiantes y se involucren en el Escape Room se presenta una introducción al juego, que considera los personajes del cuento y los proyecte a ser parte de la aventura. Observar en la siguiente imagen la introducción que se presenta:

INTRODUCCIÓN DEL JUEGO



Bienvenidos a Imaginar, donde las palabras poseen un poder extraordinario y la lectura es esencial para su equilibrio. Sin embargo, el oscuro hechicero Verbis ha conjurado un maleficio que amenaza la paz. En la Gran Biblioteca, la magia de las palabras está atrapada en un libro mágico. Los héroes convocados deben usar su habilidad para descifrar acertijos y leer sabiamente para liberar la magia. Claudio y Bella, el sabio asno y la curiosa perrita, les acompañarán en esta misión crucial. La biblioteca es un laberinto de enigmas que solo podrán superar leyendo con sabiduría. Deben alcanzar el libro mágico y enfrentar a Verbis para salvar Imaginaria. ¡Su destino está en sus manos!

Para la creación de los desafíos se considera la aventura propuesta y desde el momento que, ellos ingresan a los mismos deben leer para poder comprender los acertijos basados en textos y conceptos de lectura, considerando que cada pista y reto tiene su nivel de complejidad.

En la pista 1 los sabios idiomas de imaginarios deben descifrar la palabra que se encuentra oculta en el baúl y que los guiará hasta la sala de la biblioteca.

El reto consiste en leer el pergamino donde se indica la recomendación “descifra la palabra que te guiara a la sala de biblioteca”. Los estudiantes continúan y encontraran la palabra mágica sabiduría.



El reto 2 consiste en armar un rompecabezas que se diseñó con una fotografía de los estudiantes realizando una actividad, esto con la intención de despertar la curiosidad y la motivación al verse reflejando en el escenario del rompecabezas.

Para el diseño del rompecabezas se utilizó la herramienta del puzzel.org creando un hipervínculo con la plataforma de canva.



El siguiente enigma es buscar en el libro mágico a los principales personajes de la historia, en este caso el perro y el asno. Esto con la finalidad de desarrollar la comprensión lectora de los jugadores.



La siguiente misión es buscar el acertijo que tiene el pirata. Él se escapa con el cofre, sin embargo, es una trampa para que, el jugador pierda tiempo. Quién verdaderamente tiene la palabra es el perro.

La palabra que encontrara es Aventura desarrollando la habilidad lectora para descifrar la palabra.



El último reto para escapar de la biblioteca mágica consiste en leer la rima “En el bosque...” donde deben encontrar la palabra escondida y probar con todas las palabras posibles hasta que puedan asociarla con la palabra que se encuentra en la pantalla ENIGMA.

Este reto permite desarrollar la lectura con frases largas utilizando los signos de puntuación y poner en práctica su capacidad de observación al igual que el pensamiento crítico y reflexivo para seleccionar la palabra mágica.

Con esto el estudiante termina y puede salir del Escape Room.



3. Adaptación de Contenidos de Lectura:

En este apartado se destaca que, el Escape Room se ajusta a los contenidos que se vinculan con la planificación y el libro de texto que se utiliza en el Tercer Grado. Además de integrar preguntas de comprensión y actividades relacionadas con los textos seleccionados.

4. Implementación del Escape Room:

Para implementar la propuesta de Escape Room es necesario considerar algunos aspectos pedagógicos que garanticen su aplicación como:

- División de los niños en grupos para participar en la experiencia.
- Orientación inicial sobre las reglas del juego y la dinámica del Escape Room.
- Ejecución de la experiencia de Escape Room, permitiendo que los niños resuelvan los desafíos y acertijos relacionados con la lectura de forma personalizada.

Recursos necesarios para su implementación:

- Espacio físico adaptado para el Escape Room.
- Computadoras, tabletas u otros dispositivos para presentar pistas y desafíos.
- Materiales de escritura, papel, marcadores, etc.
- Textos y actividades de lectura adaptados para la experiencia.

Temporización estimada:

Para toda la estructura desde el diseño hasta la aplicación es un proceso que se debe considerar los siguientes tiempos:

- **Preparación Inicial: 1-2 meses**
 - Selección de docentes y capacitación.
- **Diseño de la Experiencia de Escape Room: 1-2 meses**
 - Creación de desafíos y acertijos.
 - Adaptación de contenidos de lectura.
- **Implementación del Escape Room: 2-3 sesiones a lo largo del año escolar**
 - Cada sesión puede durar entre 1 y 2 horas, dependiendo de la complejidad de los desafíos.
- **Evaluación y Mejora Continua: Durante todo el año escolar**
 - Análisis de datos después de cada sesión para mejorar futuras implementaciones.
 - Mejoras y actualizaciones periódicas de la experiencia de Escape Room.

6. Validación de la propuesta

Este informe detalla el proceso de validación de la herramienta Escape Room diseñada por el maestrante: Zoila Loor Cedeño con el propósito de fortalecer las habilidades de lectura en niños de Tercer Grado. El proceso de validación involucró la participación de tres expertas en educación, a saber, la Mg. Karla Yessenia Cantos Sánchez, la Mg. Matilde Annabelly Velásquez Castro y la Mg. María Fernanda Sánchez Cantos. El objetivo de la validación era evaluar la efectividad y utilidad de la herramienta Escape Room en un entorno educativo cuya finalidad principal es fortalecer los procesos de la lectura.

Selección de las Expertas:

Las tres expertas en educación seleccionadas para la validación de la herramienta fueron elegidas debido a su experiencia en el campo educativo y su conocimiento en estrategias de enseñanza innovadoras. La Mg. Karla Yessenia Cantos Sánchez, la Mg. Matilde Annabelly Velásquez Castro y la Mg. María Fernanda Sánchez Cantos cuentan con una amplia experiencia en educación y poseen antecedentes académicos en el campo.

Proceso de Validación:

El proceso de validación se dividió en varias etapas. En primer lugar, se proporcionó a las expertas acceso a la herramienta Escape Room, mediante un link, así como las instrucciones detalladas sobre su uso. Cada experta evaluó la herramienta en función de criterios específicos que incluyeron:

Calidad de la Presentación: Se evaluó la calidad, organización y diseño de la herramienta en términos visuales y estructurales.

Claridad en la Redacción: Se examinó la claridad y comprensibilidad de las instrucciones y contenido de la herramienta.

Relevancia del Contenido: Se evaluó si el material incluido era adecuado para fortalecer las habilidades de lectura en niños de tercer grado.

Factibilidad de Aplicación: Se analizó la practicidad y viabilidad de la implementación de la herramienta en el aula.

Criterios de Evaluación:

Cada experta proporcionó calificaciones individuales para cada uno de los criterios mencionados. Se utilizó una escala de calificación que incluyó las categorías (1) "Deficiente", (2) "Insatisfactorio", (3) "Regular", (4) "Bueno" y (5) "Excelente", así mismo los otros indicadores de la calificación fueron los siguientes: "Excelente", "Bueno", "Regular" y "Deficiente". Las calificaciones se basaron en la observación y experiencia personal de las expertas al utilizar la herramienta.

Resultados y Conclusiones:

Las tres expertas evaluaron la herramienta Escape Room de manera muy positiva, otorgándole una calificación de "Excelente" en todos los criterios. Destacaron su calidad, claridad, relevancia y factibilidad. Las expertas consideraron que la herramienta tiene un alto potencial para fortalecer las habilidades de lectura en niños de tercer grado.

Recomendaciones:

Según los resultados de la validación, se recomienda la implementación de la herramienta Escape Room en un entorno educativo para evaluar su impacto en el desarrollo de las habilidades de lectura de los estudiantes. Se sugiere un seguimiento continuo y la recopilación de datos para evaluar su eficacia a largo plazo.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

"En el transcurso de esta investigación, se ha demostrado de manera concluyente que la implementación de la metodología del Escape Room constituye una estrategia altamente efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje de la lectura en niños de tercer grado. A través de la creación y aplicación de Escape Rooms diseñados específicamente para fomentar la lectura, se ha observado un claro aumento en la motivación de los estudiantes por participar activamente en la lectura.

Esta metodología no solo les brinda la oportunidad de adquirir habilidades de lectura de manera lúdica, sino que también promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Los estudiantes se involucran en la lectura de una manera que antes no experimentaban, mostrando una mayor comprensión y disfrute por los textos. La interacción colaborativa y el pensamiento lógico y deductivo que fomenta la estrategia del Escape Room han demostrado ser valiosos en el fortalecimiento de la lectura. Los resultados de esta investigación respaldan la idea de que el Escape Room no solo es una herramienta atractiva para la enseñanza, sino que también puede contribuir significativamente a la mejora de las habilidades lectoras en niños de tercer grado.

Por lo tanto, se puede concluir que la metodología del Escape Room es una opción pedagógica valiosa que merece ser considerada por docentes y profesionales de la educación como un enfoque efectivo para el fortalecimiento de la lectura en niños de este nivel académico."

Recomendaciones

1. Dada la efectividad comprobada de la metodología basada en Escape Room, se recomienda su continuación y posible expansión en el currículo de tercer grado. Esto garantizará que los beneficios se mantengan a lo largo del tiempo y lleguen a un mayor número de estudiantes.
2. Es esencial brindar capacitación continua a los docentes en estrategias de gamificación y

Escape Room. Esto les permitirá diseñar y facilitar actividades de manera más efectiva, maximizando así los resultados positivos en la lectura de los estudiantes.

3. Se sugiere llevar a cabo evaluaciones periódicas de la dinámica de la estrategia basada en Escape Room. Esto permitirá realizar ajustes y mejoras en función de los resultados y las cambiantes necesidades de los estudiantes, asegurando que la metodología siga siendo efectiva.
4. Invitar a los padres a participar en sesiones de Escape Room o actividades relacionadas con la lectura puede fortalecer aún más el apoyo en el hogar y reforzar el interés de los niños por la lectura. Fomentar la participación de los padres en el proceso educativo es fundamental.
5. Se recomienda la realización de investigaciones adicionales para medir el impacto a largo plazo de la gamificación en la mejora de la lectura y explorar otras áreas del currículo donde esta metodología pueda ser beneficiosa. Esto contribuirá a una comprensión más completa de su potencial en la educación.

Referencias

- Arevalo, M. Y. C. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en PER. <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/html/>
- Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., & Castro Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *AlfaPublicaciones*, 4(4), 6–28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>
- Cabanillas, A. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. [Strategies and methods to improve spelling]. 56(3), 457-475. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2381>
- Calle-Álvarez, G. Y., & Chaverra-Fernández, D. I. (2020). El Estudio de caso en investigaciones sobre educación y cultura digital. Análisis desde el campo educativo. RE Quiroz Posada y AK Runge Peña (coords.). *Investigación para ampliar las fronteras*. 31-48.
- Calvo Rodríguez, A. R. (2009). *Programas para mejorar la comprensión lectora*. Madrid: Escuela Española.
- Carmona, S. (2018). La Lectura De Los Clásicos a Través De Un Escape Classroom. 34. <https://n9.cl/5iubz>
- Cedeño, L. L. R. (2015). Metodología para el desarrollo de la comprensión lectora en el proceso enseñanza-aprendizaje. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5761664>
- Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno. (2023). <https://orcid.org/0000-0003-3593-0606>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
cfguevarav@ucacue.edu.ec
- Condori, R. M. C., Ancco, V. N. V., & Quino, K. M. C. (2022). Siete niveles lingüísticos como estrategia para mejorar la comprensión lectora. *Comuni@cción*, 13(1), 42-52. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.1.590>
- De Franco, M. F., & Solórzano, J. L. V. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. *Mundo Recursivo*, 3(1), 1-24.
- Elsa, R. A. (2022, 23 junio). CANVA como herramienta tecnológica para el fortalecimiento de

- la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria de la institución educativa Corazón de María Sede Lázaro Martínez Olier Cartagena, Bolívar.
<https://hdl.handle.net/11227/15595>
- García, I. (2019). Escape Room propuesta de gamificación en educación. Hekademos, (p. 47).
<https://n9.cl/pjvuz>
- García-Tudela, P. A., Solano-Fernández, I. M., & Sánchez-Vera, M. D. M. (2019). Escape room como estrategia metodológica para trabajar la inclusión en 3.º de Educación Primaria. PUBLICACIONES, 49(5), 53–73.
<https://doi.org/10.30827/publicaciones.v49i5.8729>
- González-Calatayud, V. (2022). La innovación en Formación Profesional: el uso de las Escape Room. Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation, 8(1), 111-120. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12120>
- 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>
- Isabel, U. P. N. (2021). Pictogramas para el reforzamiento de la comprensión lectora en los niños de Primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Francisco Yerovi de la parroquia de Tixán, cantón Alausí, provincia de Chimborazo Período.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7747>
- Lehongre, K., Ramus, F., Villiermet, N., Schwartz, D., & Giraud, A. (2011). Altered Low-Gamma sampling in auditory cortex accounts for the three main facets of dyslexia. Neuron, 72(6), 1080-1090. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2011.11.002>
- Ministerio De Educación Pública. (13 de Septiembre de 2023). Dirección de Recursos Tecnológicos En Educación. Guia Básica De Educaplay:
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- Neva, O. A. (2021). Textos digitales y comprensión lectora en primaria: una revisión de literatura. Educación y Ciencia, 25, e12467. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2021.25.e12467>

Romero Saldarriaga, M. A., Quintero Iturralde, J. Y., Cabrera Maldonado, N. E., Pontón

- Bermeo, M. I., Bravo Aguirre, B. A., & Romero Saldarriaga, J. G. (2023). Los rezagos de la lectura post-pandemia en estudiantes ecuatorianos del nivel elemental en el año 2022-2023. *Tesla Revista Científica*, 3(1). <https://doi.org/10.55204/trc.v3i1.e212>
- Ruben, J. A. A. (2021). Taller de lectura, empleando cuentos de hadas, para mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del segundo grado "A" de la Institución Educativa N°86211. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20474>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122.
- Sebastián, P. A. E. (2019, 16 agosto). Plan de intervención de estrategias didácticas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de sexto año. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1132>
- Valencia-Valencia, & Lucía-Daisy. (2019). Conocimiento Docente ante los prerrequisitos para la adquisición de la Lectoescritura [Universidad Especializada de las Américas]. <https://n9.cl/ope4q>
- Veronica, G. L. (2019). Comprensión lectora y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Pichincha de la Provincia de Manabí. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/9093>
- Zambrano, Valeria Veliz, and María Elena Tubay Álvarez. "Storytelling como Estrategia que Fortalezca la Comprensión Lectora de los Niños de 4to Año de EGB, de la Escuela Horacio Hidrovo Peñaherrera." *593 Digital Publisher CEIT 8.5* (2023): 931-944.

Anexos

Anexo 1. Ficha de observación utilizada para el diagnóstico

Ficha de observación:	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA			
Profesora:	Lic. Zoila Loor Cedeño			
Estudiante:	ACOSTA LOOR JORGE ADRIAN			
Curso:	3er. grado "A"			
Fecha:	15 de mayo de 2023.			
INSTRUCCIONES:	Esta es una prueba para evaluar tus conocimientos y habilidades en la lectura, trabaja con atención para que puedas resolver correctamente.			
Indicador	Sie mpre	Casi siempre	En ocasiones	Jamás
Consigue leer palabras completas				
Puede leer más de dos palabras de forma continua				
Es capaz de leer oraciones completas sin interrupciones				
Consigue leer un párrafo entero respetando los signos de puntuación				
Comprende lo que está leyendo				

Observaciones: Es necesario repasar la lectura fluida de párrafos completos.

Anexo 2. Evidencias del envío de la validación de expertos

Experto 1.

De: Karla Sanchez <kaktaz@hotmail.com>
 Enviado: sábado, 21 de octubre de 2023 18:08
 Para: Zoila Loor Cedeño <loorzoila@hotmail.com>
 Asunto: RE: Estimada: Mg Karla Yessenia Cantos Sánchez

Saludos cordiales.

Estimada Zoila, adjunto propuestas revisada y valida, excelente trabajo realizado, espero pueda implementarla en el aula de nuestra institución.

De: Zoila Loor Cedeño <loorzoila@hotmail.com>
 Enviado: viernes, 20 de octubre de 2023 17:39
 Para: kaktaz@hotmail.com <kaktaz@hotmail.com>
 Asunto: Estimada: Mg Karla Yessenia Cantos Sánchez

Como parte del grupo de Expertos en referencia a las TIC , le hago entrega del documento de la PROPUESTA de mi Proyecto de Tesis para que sea revisado y calificado por usted.

De antemano le quedo agradecida.

Adjunto el documento:

[3 VALIDACION area educativa POR EXPERTO DE LA APLICACIÓN ESCAPE ROOM.docx](#)

ATENTAMENTE:

Lic Zoila Loor Cedeño

MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD DE EDUCACIÓN UNAE

Experto 2.

De: Karla Sanchez <kaktaz@hotmail.com>
 Enviado: sábado, 21 de octubre de 2023 18:08
 Para: Zoila Loor Cedeño <loorzoila@hotmail.com>
 Asunto: RE: Estimada: Mg Karla Yessenia Cantos Sánchez

Saludos cordiales.

Estimada Zoila, adjunto propuestas revisada y valida, excelente trabajo realizado, espero pueda implementarla en el aula de nuestra institución.

De: Zoila Loor Cedeño <loorzoila@hotmail.com>
 Enviado: viernes, 20 de octubre de 2023 17:39
 Para: kaktaz@hotmail.com <kaktaz@hotmail.com>
 Asunto: Estimada: Mg Karla Yessenia Cantos Sánchez

Como parte del grupo de Expertos en referencia a las TIC , le hago entrega del documento de la PROPUESTA de mi Proyecto de Tesis para que sea revisado y calificado por usted.

De antemano le quedo agradecida.

Adjunto el documento:

[3 VALIDACION area educativa POR EXPERTO DE LA APLICACIÓN ESCAPE ROOM.docx](#)

ATENTAMENTE:

Lic Zoila Loor Cedeño

MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD DE EDUCACIÓN UNAE

Experto 3.

De: Ma. Fernanda Sanchez C. <ferlib21@hotmail.com>
Enviado: sábado, 21 de octubre de 2023 18:43
Para: Zoila Loor Cedeño <loorzoila@hotmail.com>
Asunto: RE: Estimada: Mg. María Fernanda Sánchez Cantos

Estimada Zoyla, he revisado y validado la propuesta de su tesis, excelente iniciativa felicitaciones.

De: Zoila Loor Cedeño <loorzoila@hotmail.com>
Enviado: viernes, 20 de octubre de 2023 22:07
Para: ferlib21@hotmail.com <ferlib21@hotmail.com>
Asunto: Estimada: Mg. María Fernanda Sánchez Cantos

Como parte del grupo de Expertos en referencia a las TIC, le hago entrega del documento de la PROPUESTA de mi Proyecto de Tesis para que sea revisado y calificado por usted.

De antemano le quedo agradecida.

Adjunto el documento:

 [1 VALIDACION PROPUESTA \(TIC\).docx](#)

ATENTAMENTE:

Lic Zoila Loor Cedeño

MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD DE EDUCACIÓN UNAE



Cláusula de Propiedad Intelectual

(Aquí nombres y apellidos completos de autor/a) **Zoila Judith Loor Cedeño**, autor/a del trabajo de titulación "Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Portoviejo, martes 24 de octubre del 2023



Zoila Judith Loor Cedeño



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Zoila Judith Loor Cedeño, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer Grado de EGB”**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Portoviejo, martes 24 de octubre del 2023

Zoila Judith Loor Cedeño
C.I: 1307570364



Certificación del Tutor

Yo, Daysi Karina Flores Chuquimarca, tutor/a del trabajo de titulación denominado "Escape Room como estrategia para fortalecer la lectura en niños de Tercer grado de EGB" perteneciente al estudiante: Zoila Judith Loor Cedeño, con C.I. 1307570364. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 7% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 6 de noviembre 2023



Daysi Karina Flores
Chuquimarca

Daysi Karina Flores Chuquimarca

C.I: 1721095626

